



Secuencia de Trabajo

Título: *Nunca confíes en una computadora*

Autora: Verónica Sukaczer

Ilustraciones: Leo Batic

Datos biográficos de la autora

Verónica Sukaczer nació en Buenos Aires en 1968. Es periodista y escritora. Ha publicado, entre otros, los libros *Ventana de la imaginación*, *Alas para la paloma*, *Vuelta al mundo*, *Hay que ser animal*, *El inventor de puertas*, *Nunca salgas desconectado*, *Mal de familia*, además de cuentos y textos en diversas antologías.

Síntesis de la obra

Nunca confíes en una computadora contiene once cuentos cuyo tema en común es el mundo de la Informática, pero que mucho más allá de las computadoras, exploran las emociones que nos acompañan desde siempre. Hay entre los relatos algunos que abordan el humor, como "El día en que me mató una computadora", otros en que la angustia que afecta por igual a hombres y a máquinas— es tema central, tal es el caso de "El último sobreviviente", y también historias de amor y suspenso como "Jamás podré alcanzarte". En resumen, once cuentos inteligentes y muy entretenidos.

Las Prácticas del Lenguaje en el ámbito de la Literatura

Proyectos:

- Producción de un relato en el marco de la Ciencia Ficción
- Reescritura de finales de obras literarias

Lectura

Leer y escuchar leer

- **Apertura de un espacio de intercambio**
 1. En "Jamás podré alcanzarte", la protagonista se topa con una trágica realidad, a mitad de camino entre lo tecnológico y lo fantástico. ¿Cómo explicarían lo que le sucedió a Osiris / Tobías?
 2. Tanto en "El último sobreviviente", como en "Nunca confíes en una computadora" y "Fiesta de 15", las computadoras revelan sus sentimientos. ¿Cuáles son estos? Puestos a imaginar, ¿qué otros sentimientos podría demostrar una computadora?
 3. Muchas veces los cuentistas utilizan el efecto sorpresa para los finales de sus cuentos. ¿Sucede eso en "El último sobreviviente"? ¿Cuál es la sorpresa?

Relectura de los textos

- **Momentos de lectura de los alumnos por sí mismos**
 1. En "Cosa de Mandinga" lo que sucede puede calificarse como "tragicómico": Averiguar qué significa esta expresión y explicar si estás de acuerdo con esta calificación.

2. En "El día en que me mató una computadora", Romano y sus amigos son condenados a realizar seis meses de servicios a la comunidad. ¿Existe algo así en la legislación vigente en nuestro país? Averiguar qué es la *probation*.

Escritura

Escribir textos de trabajo

1. Confeccionar fichas de los cuentos leídos
2. Elaborar junto con el docente, por grupos, por parejas o por sí mismos cuadros, resúmenes, notas y apuntes que permitan recabar y reelaborar información sobre los temas que tratan los cuentos.

Escribir para elaborar el producto

1. Planificar los textos que se va a producir y ponerlos a discusión del grupo
2. En "No dejamos nada libado al azar" el hermano de Alina arma perfiles imposibles o delirantes para los candidatos de las "Citas por computadora", como este de Alina: "...ahora trabajaba, según su ficha, de bailarina en un cabaret. En su tiempo libre viajaba por Indonesia, su hobby era armar rompecabezas gigantes mientras fumaba su pipa y gustaba de pasear por las calles con pelucas de colores". Armar cuatro perfiles por el estilo, de dos compañeras y dos compañeros del curso.
3. Probablemente alguna vez tus amigos se hayan enojado con vos, tal como sucede con los amigos de Romano. Escribir el diálogo de los personajes y luego uno imaginario o real entre tus amigos y vos.
4. Escribir en forma de diario íntimo el día del cumpleaños de 15 de Talía, la computadora de "Fiesta de 15".
5. Redactar una descripción de un negocio del barrio que se parezca a "Ídolos al paso", el negocio de Darío.
6. Escribir en primera persona el relato de un día en que a un pueblo o civilización primitiva llega una tecnología desconocida, tal como sucede en "Cosa e' Mandinga".
7. Como en *Romeo y Julieta*, la historia de amor de "La leyenda del chip del alba" no tiene un final feliz. Buscar otra historia de amores imposibles, trágicos o infelices en cuentos, leyendas, novelas u otras obras literarias y escribirle un final feliz.

Posibles relaciones intertextuales

- ✓ *2001, Odisea del espacio*, de Arthur Clarke
- ✓ *Crónicas marcianas*, de Ray Bradbury
- ✓ *Lluvia de esqueletos*, de Germán Cáceres
- ✓ *Recuerdos de Locosmos*, de Ricardo Mariño
- ✓ *Todos los soles mienten*, de Esteban Valentino

Las Prácticas del Lenguaje en Contextos de Estudio

Buscar y seleccionar información

1. ¿Que es la clonación? ¿Con qué animales y plantas se ha realizado? ¿Existen experiencias en nuestro país?
2. Investigar acerca de los viajes espaciales tripulados, especialmente las misiones Apolo 11 y Apolo 13, que fueron las más famosas, por muy diferentes razones.

Profundizar, conservar y organizar el conocimiento

1. Investigar la historia de las computadoras, desde las primeras que se hicieron en el mundo, a la actualidad.

2. Realizarle una entrevista a tu docente de Informática. No olviden preguntarle cómo vivió la evolución de las computadoras y qué opina de las redes sociales y el uso de la computadora en la escuela y/o el estudio.

Comunicar lo aprendido

1. Realizar un informe sobre *La Historia de las Computadoras* adecuado a un destinatario preciso. Intentar múltiples borradores hasta conseguir un texto con el que se sientan conformes. Revisar mientras escriben y al terminar cada parte y cada versión del texto.

Las Prácticas del Lenguaje en los ámbitos de la Participación Ciudadana

Expresar comentarios y opiniones sobre situaciones de interés social de manera cada vez más adecuada en distintos contextos sociales

1. El mundo de la Informática, en el presente y en el futuro, es el tema permanente del libro. Conversar con tus padres, abuelos o mayores cercanos acerca de cómo era el mundo cuando no había computadoras, que les cuenten cómo era la vida cuando ellos eran chicos; qué hacían, cómo era la escuela, dónde buscaban información.
2. Seguramente abrir una cuenta en Facebook o Twitter es un tema a conversar con los padres, abuelos o responsables. Discutir cuáles son los pro y los contra de tener estos tipos de cuentas.