

guía

DE LECTURA



EDELVIVES

ALA DELTA



Siete cuentos
de ciencia ficción

Jean Falvy Bockos

La obra

Título **Siete cuentos de ciencia ficción** / Autor **Jean Falvy Bockos** / Ilustradora **Mónica Peña** / ADA / 96 páginas

El autor

Jean Falvy Bockos (Lima, 1974) es ingeniero y escritor. Durante años pospuso sus ganas de narrar historias, pero cuando comprobó que sus hijos se fascinaban con sus cuentos, decidió dar rienda suelta al escritor que llevaba dentro. En 2018 comenzó a publicar su popular serie *¿Te cuento un cuento?*

Argumento

Este libro reúne siete cuentos relacionados con la ciencia ficción. El primero, «Clarx busca vida inteligente» es el relato de un extraterrestre que llega a una granja en la Tierra y solo descubre confusión. En el siguiente cuento, un niño de 12 años crea un robot que desobedece sus órdenes. «La supercomputadora se malogró» nos habla del pulso entre la ciencia y la sabiduría popular.

El siguiente cuento es el diario de un robot que transporta a 108 humanos en estado de hibernación, pero una de ellas despierta por error y lleva al robot a plantearse dilemas éticos. En «Xixtor y Zaztor del planeta Polux», dos extraterrestres nos enfrentan al problema de la contaminación. En la siguiente historia, Miranda y Marcelo, de 7 y 8 años, afrontan terribles peligros en su viaje a la Luna. La última narración, «¿Y si tuvieras una máquina del tiempo?», reflexiona sobre las consecuencias de un hipotético viaje al pasado para alterar el curso de la historia.

Comentario

Estamos ante siete cuentos que nos familiarizarán con el género de la ciencia ficción. Al ser historias breves, la lectura resulta muy fluida. Es de destacar la gran dosis de ingenio presente, con conflictos y resoluciones que aprovechan la tensión narrativa. Los personajes, en su mayoría extraterrestres, robots y máquinas aparentemente invencibles, despertarán la complicidad de los lectores.

En las historias hay planteamientos morales de gran calado que nos enfrentan con diversas cuestiones sociales. El desenlace de cada relato aporta una visión esperanzadora del futuro.

Temas

- Viajes interplanetarios.
- Extraterrestres.
- Contaminación ambiental.
- Viajes en el tiempo.
- Desarrollo tecnológico.

Reflexiones

En las distopías la ciencia ficción presenta mundos imaginarios indeseados, sociedades que han caído en la decadencia. Funcionan a manera de espejo, para que los lectores reflexionen sobre el rumbo de la sociedad actual.

Siete cuentos de ciencia ficción despierta la inquietud por la construcción de un mundo mejor. El autor busca acercarnos a mundos posibles y plantea interrogantes provocadores acerca del futuro. El lado oscuro de la tecnología, por ejemplo, cobra protagonismo en «El sueño de Simón», «Diario de un robot» y «La supercomputadora se malogró». Desde distintas perspectivas, estas historias abren un debate acerca de la manera en la que las máquinas participan en la vida de los seres humanos.

Vamos a despegar



1. La máquina, el brazo del hombre

La ciencia y la tecnología avanzan a un ritmo vertiginoso. El ser humano crea inventos y máquinas que deberían conducir al progreso de las sociedades. Hoy en día es habitual el empleo de máquinas que facilitan trabajos que antes eran manuales. Lee la lista de máquinas que empleamos a diario y traza líneas para relacionar cada una de ellas con el área en la que sirve de apoyo.

Celular	Salud
Tablero digital	Diversión
Automóvil	Comunicación
Olla freidora	Alimentación
Televisión	Hogar
Tensiómetro	Educación
Aspiradora	Transporte
Máquina expendedora	

2. El futuro de la humanidad

Algunos cuentos de ciencia ficción pronostican el futuro de la humanidad a partir de ciertos avances científicos. Algunas historias escritas hace mucho tiempo consiguieron acertar en sus pronósticos. Por ejemplo, Julio Verne imaginó inventos que aparecerían en décadas posteriores. Investiga cuáles son y escríbelos.



En pleno vuelo

1. Neptuno, ¿un planeta con hielo?

En «Clarx busca vida inteligente» encontramos a un extraterrestre que recoge hielo en Neptuno para enfriar su limonada. Neptuno está rodeado por seis anillos y, como sugiere el cuento, es el planeta más frío del sistema solar. Señala con una **X** la razón de que sea un planeta helado.

- ☐ Es un planeta rodeado de anillos.
- ☐ Es un planeta que da vueltas en dirección contraria a la Tierra.
- ☐ Es el planeta más alejado del Sol.
- ☐ Es el único planeta que rota de lado.

2. Un lugar para hibernar

La hibernación es propia de algunos animales, pero no del ser humano. En la ciencia ficción se ha utilizado este concepto para ilustrar los viajes al futuro, con personajes que pasan largos años dormidos y despiertan en escenarios extraños. En «Diario de un robot» se dice que la tripulación se encuentra en estado de hibernación. Supón que viajas en esa nave y regresas a tu ciudad cien años más tarde. Escribe los cambios que imaginas.



1. Características de la ciencia ficción

A pesar de que los cuentos de este libro son típicos de la ciencia ficción, las características del género se reparten en cada una de las historias con mayor énfasis en uno u otro aspecto. Marca con una **X** las casillas de la tabla de acuerdo con cada relato.

	Viajes interplanetarios	Desarrollo de la tecnología	Situación soñada o imaginada
Clarx busca vida inteligente			
El sueño de Simón			
La supercomputadora se malogró			
Diario de un robot			
Xixtor y Zaztor del planeta Polux			
El viaje a la Luna			
¿Y si tuvieras una máquina del tiempo?			

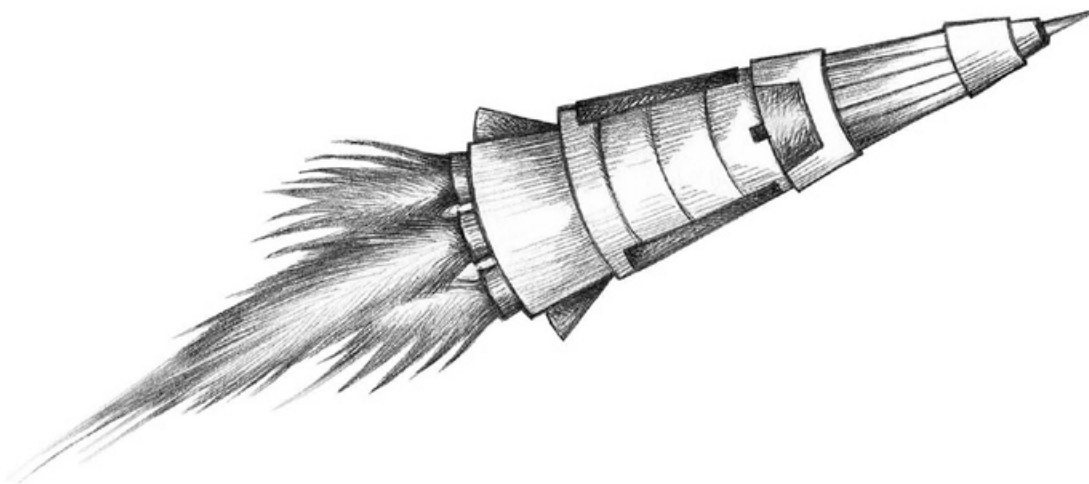
Taller de creatividad

1. La cápsula del tiempo

Una cápsula del tiempo es un cofre con mensajes e indicios de la vida presente, que se entierra para que las personas del futuro lo encuentren y aprendan sobre el estilo de vida de hoy. Redacta una carta dirigida a tu yo del futuro en la que expreses tus pasiones, ideas, sueños y preocupaciones. Invita a tus compañeros y compañeras a hacer lo mismo. Pídeles que cada uno traiga un objeto que sea significativo. Los objetos deberían tener valor sentimental. Consigan un cofre o un recipiente que sirva para guardar las cartas y objetos y decidan el lugar donde se enterrará el cofre. Definan una fecha en la que se abrirá. Discutan cómo creen que será la vida y el carácter de cada uno en el momento en que se abra el cofre, y qué habrá cambiado de sus vidas. Registren esta discusión en un video.

2. Naves espaciales

En *Siete cuentos de ciencia ficción* hay naves espaciales en varias historias y a veces son un motor importante de la trama. Existen diferentes modelos de naves, según su propósito y origen: espaciales, de sobrevuelo, atmosféricas, de observación o de comunicación, entre otras. Escoge una de estas naves para elaborar un modelo ensamblado, según tus habilidades y gustos. Puedes elaborarla en material o en animación digital. Presenta tu satélite en clase y admira los que elaboren tus compañeros.





Sugerencia de actividades

Vamos a despegar

- **Ciencia ficción.** Este libro acercará a los estudiantes a un género importante dentro del canon literario. Indague los conocimientos previos que tienen sobre el género, si han leído historias de ciencia ficción o si han visto películas relacionadas. Retome lo que hayan mencionado para exponer las características de las distopías como mundos creados por los autores para reflexionar acerca de los sistemas sociales que obstaculizan el desarrollo. Será conveniente que les convoque a escuchar la lectura en voz alta de un cuento de ciencia ficción de alguno de los autores representativos del género, por ejemplo, «Deserción», de Ray Bradbury.
- **Maquinas que nos controlan.** Un tema clave en el libro es el acelerado avance tecnológico, que ha creado máquinas y robots tan desarrollados que parecen controlar la vida de las personas. Esta trama es abordada desde el subgénero *steam-punk*, que imagina un mundo donde las máquinas toman el mando de las sociedades. La clase podría ver la película *Matrix* (1999), donde la realidad se confunde con el mundo creado por las máquinas.

En pleno vuelo

- **Habilidades humanas.** Lean de nuevo «Diario de un robot». Puede hacerlo en voz alta mientras los estudiantes siguen la lectura en el libro. Propóngales leer también el cuento «Sueños de robot», de Isaac Asimov. En estas dos historias se plantea una reflexión acerca de las cualidades exclusivamente humanas y si las máquinas pueden llegar a desarrollarlas. En el cuento de Falvy, el robot alcanza a sentir afecto por una niña, un sentimiento ajeno a las máquinas. En el de Asimov, lo increíble en el robot es que pueda soñar como solo lo ha-

cen los humanos. Comparen la perspectiva de cada autor y celebren una mesa redonda a partir de la pregunta: ¿qué nos hace humanos?

- **Interpretaciones artísticas.** La literatura despierta emociones que se pueden expresar a través de manifestaciones artísticas. Invite a los estudiantes a hacer una elaboración con el medio que mejor puedan desarrollar: dibujo, video, escultura o poesía, del cuento que más interés haya despertado en cada uno.

Aterrizando

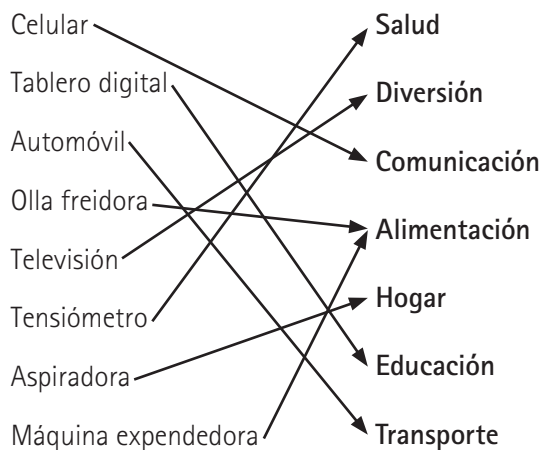
- **Un planeta ideal.** Proponga a los alumnos que busquen información sobre el sistema solar y sus planetas. Pueden partir de un punto: ¿cuál es el planeta con mejores condiciones para vivir fuera de la Tierra? Deben investigar las características de los planetas y exponer en clase sus hallazgos sobre el mejor planeta para vivir. Propicie un diálogo en torno a las propuestas individuales.
- **La imaginación también es argumento.** A partir de la investigación y exposición sobre los planetas y sus condiciones de vida, invite a sus estudiantes a imaginar una historia de ciencia ficción en la que los terrícolas viajan al planeta seleccionado para vivir una aventura extraterrestre. Para ello, proponga que desarrollen en su escrito la respuesta a cuatro interrogantes: ¿quiénes son los personajes principales y secundarios? ¿Cómo llegaron a vivir allí? ¿Cuál es la mayor dificultad que deben superar en ese lugar? ¿Cómo resuelven el problema? Invítelos a revisar sus ideas en pareja y permítales hacer correcciones periódicas a la escritura de los textos. Una vez esté terminado el trabajo, invítelos a elaborar un libro de ciencia ficción con una selección de los cuentos producidos.



Solucionario

Vamos a despegar

1. La máquina, el brazo del hombre



2. El futuro de la raza humana

Globo aerostático, submarino, comunicaciones radiales, el viaje a la Luna, las expediciones polares.

En pleno vuelo

1. Neptuno ¿un planeta con hielo?

Es el planeta más alejado del Sol.

Aterrizando

1. Características de la ciencia ficción

	Viajes interplanetarios	Desarrollo de la tecnología	Situación soñada o imaginada
Clarx busca vida inteligente	X		
El sueño de Simón		X	X
La supercomputadora se malogró		X	
Diario de un robot	X	X	
Xixtor y Zastor del planeta Polux	X		
El viaje a la Luna			X
¿Y si tuvieras una máquina del tiempo?			X

Fragmentos especiales

«A pesar de que contamos cada día con más máquinas, todavía tenemos que hacer nosotros mismos algunos deberes en casa: arreglar nuestra habitación, hacer las tareas, tender la cama. ¿Llegará el día que un robot haga todo eso por nosotros?». (pág. 19)

«El hombre se convirtió en un héroe mundial y dejó una gran lección para todos: que algunos de los problemas más complicados, muchas veces, tienen la solución más sencilla». (pág. 44)

«La pequeña humana está dormida, pero me gusta estar a su lado. Es extraño. Recuerdo que antes del accidente solo quería que regresara a su cámara de hibernación». (pág. 59)

«Inmediatamente después, todas las personas del mundo se preocuparon por lo que habían escuchado. No querían que unos extraterrestres vinieran a invadir el planeta. Así que comenzaron a hacer planes para dejar de usar plásticos, reciclar la basura, cuidar el agua, dejar de ensuciar los océanos... Desde los niños hasta los presidentes, todos decidieron que, a partir de ese momento, cuidarían la Tierra, conscientes de que, si no lo hacían, se arriesgaban a una terrible invasión en unos años». (pág. 72-73)