

“La pradera”, de Ray Bradbury

y características de los relatos de ciencia ficción

Marcá la opción correcta

1. Los personajes principales del cuento son:
 - George, Lydia, Wendy y Peter
 - John, Lucy, William y Pattie
 - Jane, Luke, Winston y Pam

2. El cuarto de juegos es
 - Una sala de cine con una pantalla de neoplasma y sonido ultra hd
 - Una sala con imágenes multidimensionales con olorificadores y acústica especial.
 - Un espacio con los juegos electrónicos más sofisticados.

3. ¿Por qué llora Lydia al salir del cuarto (al comienzo del cuento)?
 - Porque le tiene fobia a los leones
 - Porque pensó que los leones habían comido a sus hijos
 - Porque las sensaciones que le transmitió el cuarto habían sido demasiado reales

4. Lydia le propone a su esposo tomar vacaciones porque:
 - Se siente inútil en su casa, mentalmente agotada por el efecto que le generan los dispositivos electrónicos.
 - Está agotada por las tareas hogareñas, que son intensas.
 - Necesita conectarse con la naturaleza.

5. ¿Qué paisaje ven Lydia y George al entrar al cuarto de juegos?
 - Una selva con serpientes
 - Un bosque verde con un río encantador y una montaña
 - Una región de África con leones hambrientos

6. ¿Qué le preocupa a George luego observar el cuarto?
- Que la vida familiar y la comunicación entre padres e hijos estaba empeorando por el uso excesivo del cuarto
 - Que, como la habitación captaba las emanaciones telepáticas de las mentes de los niños, no podría significar nada bueno una sabana con animales dispuestos a matar.
 - Que, luego de estar allí, los niños podrían sufrir pesadillas.
7. ¿Qué edad tienen los hijos de George y Lydia?
- 14 y 15
 - 10
 - 7 y 8
8. Los niños, según comentan sus padres...
- Tienen problemas psiquiátricos.
 - Son tímidos y tienen dificultades para comunicarse.
 - Son perfectamente normales.
9. En un determinado momento, George consulta a David Mc Clean, que es:
- El mejor amigo de George
 - Un especialista en nuevas tecnologías destinadas al público infantil.
 - Un psicólogo
10. Según Mc Clean, los niños se aferraron a su cuarto de juegos porque:
- Tenía entretenimientos con una calidad superior y sumamente adictivos.
 - De alguna forma la habitación comenzó a reemplazar a los padres, porque ellos lo permitieron.
 - Sus padres querían que los niños estuvieran entretenidos mientras ellos trabajaban.

11. Luego de considerar la situación, Mc Clean aconseja:

- Cerrar definitivamente el cuarto de juegos y llevar a los niños a terapia durante un año.
- Mudarse y comenzar una vida nueva lejos de la tecnología
- Cerrar el cuarto de juegos por un tiempo, hasta que el comportamiento de los niños mejorara y así fortalecer los vínculos familiares.

12. ¿Cómo es la reacción de los chicos cuando George desconecta el cuarto de juegos?

- Comienzan a llorar y a vociferar histéricamente y arrojan objetos.
- Amenazan a sus padres y los golpean.
- Les ruegan con lágrimas en los ojos que vuelva a activarlo.

13. Luego de la reacción de los niños, George accede a encender por unos minutos el cuarto. Momentos más tarde, se escuchan los gritos de los chicos. ¿A qué deben esos gritos?

- Los niños se espantaron por los feroces leones.
- Los niños cambiaron el cuarto y lo convirtieron en un cementerio tenebroso.
- Los niños quisieron llamar la atención de sus padres para hacerlos descender y entrar al cuarto.

Sobre las características del relato de ciencia ficción

14. ¿Qué tipo de mundo presenta el cuento?

- Un mundo real
- Un mundo posible
- Un mundo imposible

15. ¿Qué visión de la ciencia ficción se aprecia en este relato?

- Visión optimista o utópica
- Visión pesimista o distópica

16.¿Qué tema te parece que es el principal en el cuento?

- La rebelión de las máquinas
- Las realidades o dimensiones paralelas.
- La deshumanización del hombre

17.¿Qué tipo de personajes aparecen?

- Científicos y exploradores
- Alienígenas y robots
- Personas comunes afectadas por los avances científicos