
Título: En la vida real
Texto: Cory Doctorow
Ilustración: Jen Wang
Editorial: Saprستي
Año: 2015
ISBN: 978-84-94316-21-0

Etaapa educativa/cursos: 1º y 2º ESO

Temas: videojuegos, desigualdades, la realidad virtual/la realidad, amistad, autopercepción.

Competencias: Competencia social y cívica, competencia en comunicación lingüística, conciencia y expresiones culturales

ODS nº: 4 (Educación de calidad), 5 (Igualdad de género), 8 (Trabajo decente y crecimiento económico) y 10 (Reducción de las desigualdades)

En la vida real



¿De qué nos habla este cómic?

¿De qué podemos hablar cuando lo hayamos leído? ¿Qué preguntas resuelve? ¿Qué preguntas provoca?

Este cómic nos cuenta la historia de una adolescente que descubre qué hay más allá de los juegos de multijugador en línea en los que participa y cobra conciencia de la realidad de otras personas en otros países.

Considero que el cómic retrata de una manera muy lúdica y dinámica el descubrimiento de “los otros”, cómo son, cómo viven, qué situación tienen y eso hace que la protagonista asuma cuántas circunstancias existen más allá de sus vivencias y decida, en la medida de sus posibilidades, pasar a la acción.

La historia nos hace también interrogarnos sobre cuánto hay de cierto en los avatares que nos podemos crear en el mundo virtual y en cómo proyectamos en ellos nuestros deseos y frustraciones y también nos puede animar a investigar sobre la participación de las chicas en los videojuegos, sobre las razones de la elección de un avatar u otro para jugar o sobre si la elección de un tipo de videojuegos (fantasía, bélico, histórico) responde más al gusto propio o a una franja de edad

Algo que destacar en la lectura del texto.

Destacaría en la lectura la evolución de todos los personajes, ya que este cómic responde al modelo de novela de aprendizaje enmarcada en el muy atractivo espacio virtual y en el mundo de los videojuegos. Este escenario logra que el lector adolescente sea rápidamente absorbido por la historia y puede que le lleve a cuestionarse comportamientos, anécdotas por haberlas vivido también.

El cómic incluye un prólogo muy interesante cuya lectura (si no queremos spoilers) dejaría para el final.

Algo que destacar en la lectura de imagen.

Respecto a la lectura de la imagen, cuatro son los puntos a destacar:

El uso de colores muy vivos

Un trazo cercano al manga, muy vivo y ágil

La composición de las viñetas junto con la elección de una tipografía que facilita la lectura

La organización de la portada, la contraportada, la solapa y las guardas con una continuidad lograda a partir de elementos muy identificables del universo de los videojuegos y que ya activa nuestros conocimientos previos

Una actividad para el uso de este cómic en tu aula.

El alumnado puede hacer un booktrailer de la obra leída, en el que destaquen los ODS que aparecen en la historia y de qué manera aparecen estos.

Puede pensar en actividades y juegos de su vida diaria en los que también encuentren estos ODS, puede resumir o ilustrar el cómic en una o varias palabras/viñetas que describan qué se va a encontrar, pueden crear un cómic continuación sobre qué pasará con esos personajes (fanfiction) en un futuro.

En la web encontramos

En la red podemos encontrar, tanto reseñas de la obra, como caracterización de los personajes en distintos portales como pinterest, ted talks de Corey Doctorow así como su propio blog o la web de Jen Wang con links a otras obras suyas en las que guioniza y dibuja la historia.

<https://www.jenwang.net/>

<https://www.youtube.com/watch?v=2-CvOrDODds>