

DESCONÉCTATE PARA CONECTARTE: EL CÓMIC COMO HERRAMIENTA DE
PREVENCIÓN DE LA NOMOFOBIA.

ISABEL GÓMEZ ZULETA

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA
ESCUELA DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
FACULTAD DE DISEÑO GRÁFICO
MEDELLÍN
2023

DESCONÉCTATE PARA CONECTARTE: EL CÓMIC COMO HERRAMIENTA DE
PREVENCIÓN DE LA NOMOFOBIA.

ISABEL GÓMEZ ZULETA

Trabajo de grado para optar al título de Diseñador Gráfico

Asesor

MARIBEL RODRÍGUEZ VELÁSQUEZ

Mg. Diseño y creación interactiva

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA
ESCUELA DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

MEDELLÍN

2023

1 de noviembre de 2023

Isabel Gómez Zuleta

“Declaro que este trabajo de grado no ha sido presentado con anterioridad para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en ésta o en cualquiera otra universidad”. Art. 92, parágrafo, Régimen Estudiantil de Formación Avanzada.

Firma del autor (es)

Isabel G.

NOTA DE ACEPTACION

CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN.....	8
1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA.....	9
1.2. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN.....	9
1.3. JUSTIFICACIÓN.....	9
1.4. OBJETIVO GENERAL.....	10
1.5. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	10
2. METODOLOGÍA.....	11
3. RESULTADOS.....	12
3.1. CREACION DE HISTORIA COMO APORTE AL UNIVERSO NARRATIVO DE LOS AGENTES I PARA APORTAR A LA PREVENCIÓN DE LA NOMOFOBIA.....	12
3.2. CREACIÓN DEL CÓMIC DESCONÉCTATE PARA CONECTARTE COMO APORTE A LA PREVENCIÓN DE LA NOMOFOBIA.....	16
3.3. VALIDACIÓN POR PARTE DE LOS NIÑOS USUARIOS TIPO DEL MENSAJE COMUNICADO A TRAVÉS DEL CÓMIC.....	23
4. CONCLUSIONES.....	27
5. REFERENCIAS.....	28

LISTA DE FIGURAS Y TABLAS

Figura 1. Bocetos que representan el estilo gráfico de Carlota en el cómic a crear.

Figura 2. Primera página del cómic.

Figura 3. Segunda página del cómic.

Figura 4. Tercera página del cómic.

Figura 5. Cuarta página del cómic.

Figura 6. Quinta página del cómic.

Figura 7. Formulario impreso con las preguntas de percepción.

Figura 8. Una de las respuestas a las dos primeras preguntas del formulario.

Figura 9. Una de las respuestas a las dos primeras preguntas del formulario.

RESUMEN

En esta monografía se aborda cómo la rápida evolución tecnológica ha transformado profundamente la vida cotidiana, especialmente para las generaciones más jóvenes, quienes han crecido inmersos en la era digital. La nomofobia, caracterizada por el miedo irracional a quedarse sin celular, se ha identificado como un riesgo significativo, afectando la salud mental y las relaciones interpersonales, especialmente en niños. Aunque en Colombia se han implementado medidas generales para promover el uso responsable de las TIC, no existen estrategias específicas para abordar la nomofobia en niños, una población particularmente vulnerable. La investigación se propuso diseñar un cómic como herramienta educativa para prevenir la nomofobia en niños de 8 a 10 años. Se justificó la elección del cómic como medio por su capacidad para transmitir mensajes de manera atractiva y comprensible, especialmente para la población infantil. La metodología aplicada combinó elementos de investigación aplicada e investigación-creación, adoptando un enfoque cualitativo debido a la naturaleza social y cultural del fenómeno estudiado. El cómic se basó en el universo narrativo transmedia de los "Agentes I", siendo Carlota Acevedo (Agente A) el personaje principal encargado de abordar la nomofobia. La creación del cómic, titulado "Desconéctate para Conectarte", fue exitosa al plasmar la historia de Juana y su relación con la nomofobia, utilizando un estilo gráfico atractivo. La validación con niños en las pruebas de usuario mostró una comprensión general del riesgo asociado al uso excesivo del celular, identificándolo como una forma de "adicción al celular". La mayoría de los niños expresaron la relevancia del mensaje, destacando la importancia de mantener conexiones interpersonales y reflexionar sobre el uso de la tecnología. El cómic demostró ser efectivo al transmitir de manera clara y comprensible el mensaje de prevención de la nomofobia.

PALABRAS CLAVE: NOMOFOBIA; COMIC; RIESGOS EN INTERNET

1. INTRODUCCIÓN

En las últimas décadas, la humanidad ha experimentado un crecimiento en la tecnología con una velocidad vertiginosa. Los descubrimientos científicos en esta área nos han llevado a transformar nuestras vidas de múltiples maneras, lo que ha traído una serie de consecuencias en la forma en que nos relacionamos con el entorno, y en la naturaleza de nuestros pensamientos, comportamientos y hábitos. Al integrarse este auge tecnológico con nuestra cultura tan aceleradamente, comienzan a aparecer nuevos fenómenos sociales que crecen al mismo ritmo y afectan a todos los habitantes del planeta de formas diversas. En ocasiones, desconocemos el alcance de estas consecuencias por la naturaleza misma de la transformación constante de las condiciones tecnológicas, por lo que surgen diferentes efectos, tanto positivos como negativos, que cambian nuestra percepción de la realidad colectivamente.

Los niños de hoy en día nacieron y crecieron en medio de esta revolución digital, la tecnología es parte intrínseca de su realidad cotidiana, gran parte de la información y contenido que circula es consumido exclusivamente a través de las tecnologías, y el mundo virtual es habitado por ellos desde temprana edad a través del internet y las redes sociales. Es una infancia profundamente distinta a la que se vivía hace un par de décadas, y no es sorpresa que nos veamos cortos de herramientas para identificar y prevenir los nuevos riesgos y amenazas que surgen de la mano del cambio en el estilo de vida de los niños en consecuencia a su exposición a la tecnología y el uso de internet. El riesgo en la red se refiere a la posibilidad de sufrir consecuencias negativas al utilizar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), especialmente para los menores de edad. La nomofobia es uno de estos riesgos que surgen a partir del uso de internet; es el miedo irracional a quedarse sin celular, ya sea momentáneamente o para siempre. Este miedo puede causar afecciones psicológicas importantes como la angustia, la desesperación, la falta de atención, la inseguridad, el estrés e incluso la ira no controlada. García y Fabila (2014) afirman que la nomofobia tiene una dimensión interpersonal, ya que la patología comportamental puede hacer que la persona no preste atención a todo lo que hay en su realidad, como la familia, los amigos o el trabajo, y por lo tanto no comparta con los que lo rodean. Según Young (1998), algunos síntomas de alarma que pueden estar relacionados con la nomofobia son privarse de sueño para estar conectado a la red,

descuidar otras actividades importantes, pensar en la red constantemente, intentar limitar el lapso de conexión sin conseguirlo, mentir sobre el tiempo real que se está conectado o jugar un videojuego.

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

En Colombia, se han tomado algunas medidas de prevención contra el mal uso de las TIC. Cano-Vásquez, L. M., Rodríguez-Velásquez, M., Betancur-Agudelo, L., y Gómez-Santamaría, C., (2021) afirman que a través de la iniciativa En TIC Confío y del Plan Vive Digital, el Ministerio de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones impulsa el uso responsable de las TIC para aumentar la seguridad y la confianza en el ciberespacio. También, agregan que el plan incluye campañas para prevenir malas conductas que animan a los niños y a los formadores a participar en la solución del problema. Sin embargo, en nuestro país no existen medidas creadas específicamente para combatir la nomofobia en los niños, la cual es una población vulnerable a este riesgo que cada día es más común.

1.2. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Es el cómic efectivo para prevenir e informar a los niños entre 8 y 10 años de la nomofobia como riesgo asociado al uso de internet?

1.3. JUSTIFICACIÓN

Para acercarnos a la prevención de la nomofobia, se plantea que es una problemática de la que se deben hacer conscientes los niños y educadores para poder implementar medidas acertadas de prevención y seguridad. Algunos de los medios que suelen facilitar la comunicación y el aprendizaje en la infancia son las historias visuales, como las caricaturas, los cuentos ilustrados, o los cómics. Por lo tanto, uno de los resultados de esta investigación reside en la creación de una propuesta visual y narrativa enmarcada bajo los lineamientos del cómic, una herramienta de comunicación por medio de viñetas que contienen ilustraciones acompañadas de texto para darle vida a una historia. Se pretende que esta propuesta sea clave como elemento educativo en diferentes espacios,

especialmente los académicos, para usar como punto de partida y contexto en la conversación de la problemática. También, con el objetivo de facilitar la transmisión de la información a través de un formato atractivo y amigable para los niños.

1.4. OBJETIVO GENERAL

Elaborar un cómic para prevenir a los niños de los riesgos a los que se exponen al usar el internet, especialmente la nomofobia.

1.5. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Crear una historia dentro del universo narrativo transmedia de los Agentes I que dé cuenta de una situación común entre los niños con la nomofobia como tema principal.
- Plasmar la historia de forma visual mediante un personaje principal definido en un formato de cómic con un estilo gráfico amigable y claro.
- Averiguar si el mensaje es correctamente recibido por los niños a través del cómic.

2. METODOLOGÍA

En este trabajo de grado se lleva a cabo una investigación de tipo aplicada ya que se busca prevenir el problema asociado al objeto de estudio y la muestra poblacional, a través de un producto (cómic) que nace de este proyecto, asimismo, se enmarca en la investigación-creación ya que se busca diseñar cómo es y cómo se manifiesta este riesgo asociado al uso de internet en niños, describiendo sus propiedades más importantes a través del cómic y luego su efectividad en el mensaje transmitido. Todo esto será de carácter cualitativo debido a que lo que se busca medir es de carácter social y cultural con datos claves no-numéricos.

El cómic se elabora a partir del universo narrativo transmedia de Agentes I, un universo previamente creado a partir de la teoría presentada en la investigación Cano-Vásquez, L. M., Rodríguez-Velásquez, M., Betancur-Agudelo, L., y Gómez- Santamaría, C., (2021). Diagnóstico de riesgos asociados al uso de internet en niños: un camino para la prevención a través de narrativas transmedia. A partir de esta base teórica, se construye una historia alrededor del riesgo a tratar en este trabajo: la nomofobia. En esta, el personaje principal fue creado teniendo en cuenta las características de un sujeto que sufre de miedo irracional a perder el celular, del mismo modo, fue seleccionado el personaje ya existente del universo narrativo para que encajara con el personaje creado. Con esto definido, se crea un estilo gráfico de tono amistoso con el propósito de llegar fácilmente a este grupo de edad. Finalizado el producto se procede a realizar las pruebas de usuario para obtener los datos sobre la percepción y recepción de la información presentada.

Estos datos son recolectados de forma presencial en un salón de 30 niños de grado 5to en el Instituto Educativo José Acevedo y Gómez sede Costa Rica en la ciudad de Medellín. Se repartieron cómics impresos a cada niño participante en grupos de a cinco y se les otorgó el tiempo necesario para leerlo en su totalidad, el cual fue 20 minutos. Por medio de seis preguntas que cada usuario responde de forma libre y escrita a mano en un cuestionario impreso, nos enteramos a través de las respuestas proporcionadas de qué

manera llegó el mensaje del cómic a los niños.

3. RESULTADOS

3.1. CREACION DE HISTORIA COMO APORTE AL UNIVERSO NARRATIVO DE LOS AGENTES I PARA APORTAR A LA PREVENCIÓN DE LA NOMOFOBIA

La historia del cómic se basa en el universo narrativo previamente creado en la investigación principal, que según Cano-Vásquez, L. M., Rodríguez-Velásquez, M., Betancur-Agudelo, L., y Gómez- Santamaría, C., (2021) se fundamenta en un grupo de cinco niños huérfanos que trabajan como agentes encubiertos del gobierno y son llamados Agentes I. Cada semana, en colaboración con las directivas de los colegios con casos de niños en situaciones no favorables vinculadas al uso de internet, ingresan de forma encubierta para reestablecer el balance y la justicia en las aulas, y ayudar a esos niños a encontrar con su talento escondido las herramientas para enfrentar las situaciones de vulnerabilidad a las que quedan expuestos con el uso de la red. La narrativa transmedia se establece a partir de la creación de seis personajes, cada uno caracterizado por su diversidad étnica y cultural; poseen valores y principios que les permiten ser optimistas, alegres, tener fe en la sociedad y querer ayudar a otros niños; además, sus talentos los animan a superar las dificultades. También, afirman que la creación de la narrativa mediante personajes permite la producción de diferentes relatos, los cuales se caracterizan por ser flexibles y por poseer vacíos narrativos, cualidades que en el contexto de las narrativas transmedia son ideales porque invitan a los consumidores a seguir el relato por diferentes medios y a complementarlos. Los personajes buscan crear en la audiencia infantil una visión de mundo que reconoce los valores, principios y talentos como factores indispensables para enfrentar las adversidades.

En este caso, el personaje escogido para hacer el rol de agente en nuestra historia es Carlota Acevedo, Agente A. Es una niña de 9 años en los registros de Bienestar Familiar, está cursando cuarto grado de primaria en una institución educativa de su barrio; pero realmente su educación está a cargo de Lola la tutora, lo que permite que en el horario del

colegio pueda infiltrarse activamente en los demás colegios donde se detectan casos de ciberacoso. Es independiente, libre, descomplicada, divertida y le gusta mucho la aventura. Es la líder del grupo de agentes. Adora la música y toda su vida gira en torno a las notas musicales. Le gusta el chocolate, ver televisión y nunca deja su celular en casa, en el que entre otras utilidades, mantiene su colección musical. (Villa y Rodríguez, 2019) Gracias a esto es perfecta para nuestra historia que gira alrededor del miedo irracional a perder el celular. Por otro lado, el personaje creado para ser la protagonista de esta historia se llama Juana, una niña llena de vida, social y con una gran pasión por la música, sin embargo, el uso excesivo del celular empieza a cambiar su comportamiento, lo que preocupa a su familia y amigos. Aquí es donde entra Carlota con su misión. A continuación, la sinopsis del cómic:

Juana es una chica muy social y amante de la música. Le gusta tocar el piano desde que aprendió a amarlo en la banda de la escuela. Es bastante popular y muchos de sus compañeros la admiran. Sin embargo, últimamente le gusta más navegar el internet y de vez en cuando relacionarse en línea con otras personas de intereses similares en su celular. Algunos compañeros han notado que Juana ha cambiado; en los descansos ya casi no habla con sus amigos por estar en el celular, incluso, sus compañeros de banda mencionan que Juana se distrae mucho en los ensayos. También, su hermanito siente que Juana ya no le presta atención y los momentos que tienen juntos cada vez son menos. Cada que alguien lo menciona, Juana lo niega. Lola observa a través de las redes sociales que Juana es activa socialmente en diferentes comunidades virtuales, especialmente en las de artistas musicales que le gustan, pero al observar las redes de sus compañeros, en todas las fotos sale mirando el celular. Lola sabe que Carlota usa bastante su celular y le gusta mucho la música, así que podría conectar fácilmente con Juana, entonces le escribe un mensaje mandándole su nueva misión. Carlota escucha la notificación mientras disfruta de su música con audífonos y recibe toda la información para infiltrarse.

Suena la campana del descanso y Juana sale a sentarse a conversar con sus compañeros. Empieza a ignorarlos por usar su celular, entonces los compañeros de forma juguetona le dicen que le van a esconder el celular para recuperar a su amiga. Esto le hace sentir pánico a Juana y sale rápidamente hacia unas zonas verde alejadas del resto,

se pone sus audífonos y se sienta a navegar el internet desde su celular. Carlota observa esto y se acerca cuidadosamente. Le hace una señal de saludo, pero Juana no la ve por tener su mirada en la pantalla. Carlota le toca el hombro y Juana se asusta y se quita los audífonos, entonces Carlota se disculpa y le pregunta qué está escuchando. Conversan un rato sobre música, lo cual hacer distraer a Juana de su celular, entonces Carlota le pregunta por qué se sienta sola con el celular en descanso. Juana responde que usualmente se sienta con sus compañeros pero que hoy se molestaron y dijeron en chiste que le iban a esconder su celular y esto le asustó. Carlota le pregunta por qué, y Juana dice que no sabe qué otra cosa haría sin el celular, dice que se aburriría y aparte le preocupa perderse lo que suban a redes sociales de sus artistas favoritos. Carlota le hace caer en cuenta que en este momento las dos están hablando y que están teniendo un rato agradable conversando sobre música sin la ayuda del celular, asegurándole que, aunque en este momento sea difícil, es posible divertirse sin una pantalla. Además, le dice que tiene amigos muy valiosos que la quieren mucho, y que vale la pena cuidar las relaciones con nuestros seres queridos ya que ignorar a las personas que nos rodean puede ser muy hiriente y terminar alejándolos. En este momento Carlota le muestra a Juana una carta que le escribió su hermanito. La carta dice “Juana te extraño” escrito en letra de niño. Juana se conmueve y mira su celular de forma reflexiva. Carlota le asegura que no cree que sus amigos le vayan a quitar el celular, simplemente querían llamar su atención de nuevo, así que no tiene nada qué temer. Además, Carlota le explicó que las ganas de mirar el celular suelen irse mientras más te concentras en tu entorno del presente.

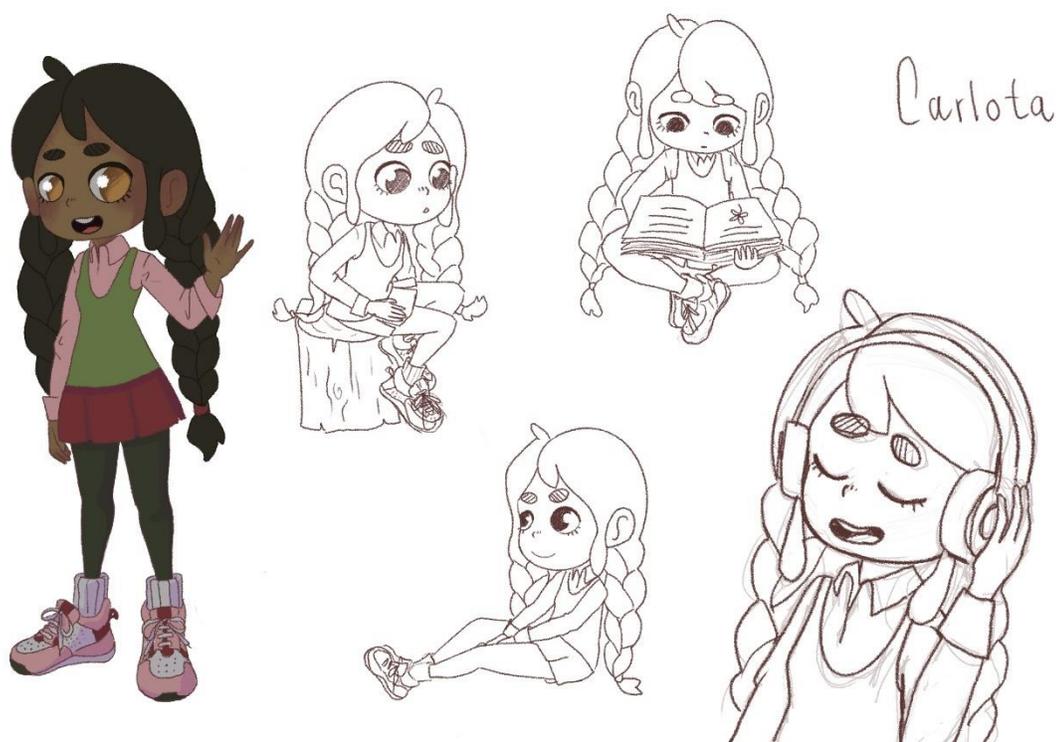
La cara de Juana se ilumina al reconocer lo real que se siente hablar con una persona de nuevo, por lo que Carlota aprovecha para hacerle saber que sus amigos no están molestos y que al contrario, esperan su regreso. Esto sorprende a Juana y se arma de valor para guardar su celular en el bolsillo. Se pone de pie y se acerca a su grupo de amigos, ellos la reciben con emoción y se ponen a conversar y jugar de nuevo como antes. Carlota se va satisfecha viendo la escena, se pone sus audífonos y se va caminando perdida en su mundo musical. Lola interrumpe su trance llamándola y le dice: Excelente misión, pero ¿no crees que deberías desconectarte un poco del celular también? Vamos, te llevo a ver música en vivo si dejas el celu en casa esta vez. Carlota, con dificultad, y también emocionada, dice que sí y ambas disfrutan del concierto y la compañía de la otra sin distracciones. Cuando reconocemos el exceso de uso del celular

y trabajamos por un equilibrio, ganamos conexión con el entorno y las personas que nos rodean, teniendo así experiencias más enriquecedoras.

A la par de la creación de esta sinopsis se crea también el estilo gráfico de los personajes, usando como referencia a Carlota, respetando y conservando los colores originales de este personaje para mantener su identidad y hacerla reconocible en el desarrollo de las ilustraciones. Se hizo una apropiación del personaje mediante diferentes bocetos que representaban varias actividades. Esto se evidencia en la Figura 1.

Figura 1

Bocetos que representan el estilo gráfico de Carlota en el cómic.



Nota. La imagen representa el estilo gráfico a utilizar en la creación del cómic como complemento al universo narrativo transmedia de los Agentes I. Se utiliza el personaje de Carlota como referencia para las ilustraciones a realizar.

3.2. CREACIÓN DEL CÓMIC DESCONÉCTATE PARA CONECTARTE COMO APORTE A LA PREVENCIÓN DE LA NOMOFOBIA

El cómic, según Díaz y Fernández (1990), es definido como una forma de expresión, a menudo un medio de comunicación de masas, que integra imágenes secuenciadas dibujadas, textos y unos códigos o recursos específicos. Afirma que su finalidad es persuadir al mismo tiempo que entreteniendo. Por lo tanto, se considera que es una herramienta con un gran potencial educativo debido a su facilidad para transmitir mensajes y conceptos a través de un lenguaje universal que son las imágenes, especialmente para la infancia. Se convierte en un recurso didáctico valioso ya que, como afirma Aparici (1989), el mundo perceptivo, valorativo, cognitivo de niños y jóvenes no está conformado solamente por la expresión verbal sino, fundamentalmente, por imágenes combinadas con otros recursos sonoros y/o escritos.

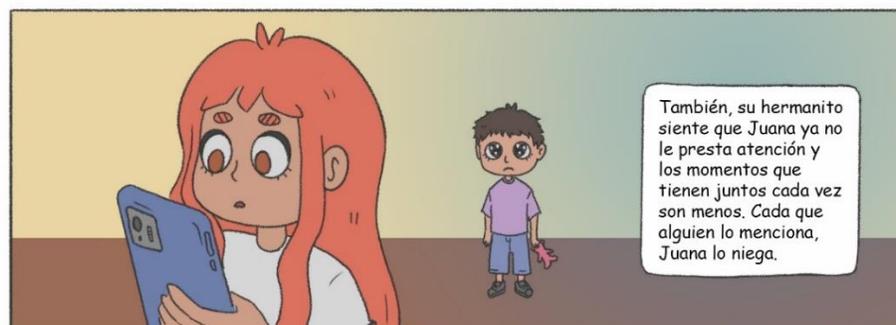
Varios elementos narrativos entran en juego, Dueñas y León (2018) destacan que es por esto por lo que se cree que es una estrategia que permite enganchar a cualquier clase de público para narrar y producir una variedad de historias, haciendo una elaboración a conciencia y desarrollando así mismos procesos de pensamiento significativos sobre cualquier tema. De esta forma, se plasma el mensaje de prevención de la nomofobia a través de ilustraciones con texto para una mejor recepción del mensaje, con la ayuda del contexto visual y simbólico, que es representado mediante un estilo gráfico infantil, amigable y divertido que capte la atención de los niños al leer la historia.

Con una historia y un estilo gráfico previamente definido, se comienza la creación del cómic con un formato propuesto de tamaño carta. A partir de la sinopsis se dividieron los diálogos que se dispondrían en cada viñeta, ocupando un total de 5 páginas para contar la historia. La primera página nos cuenta quién es Juana y lo que le ocurre con el celular (Figura 2), luego en la segunda página conocemos a Lola y su preocupación, por lo que le asigna la

misión a Carlota y se comienza a desarrollar el problema central de Juana (Figura 3). En la página tres vemos cómo Juana es afectada por este problema y Carlota aprovecha para llevar a cabo su misión (Figura 4), por lo que en la página cuatro Carlota despliega sus habilidades como agente y conversa con Juana acerca de la situación, haciéndole ver el problema que estaba enfrentando y cómo solucionarlo (Figura 5). Finalmente, en la quinta página se evidencia que la misión fue todo un éxito, pero no termina ahí, Carlota también recibe una lección sobre el uso del celular de parte de Lola, cerrando con una enseñanza general y una escena feliz. (Figura 6)

Figura 2.

Primera página del cómic.



Hecho por: Isabel Gómez Zuleta

Figura 3.
Segunda página del cómic.

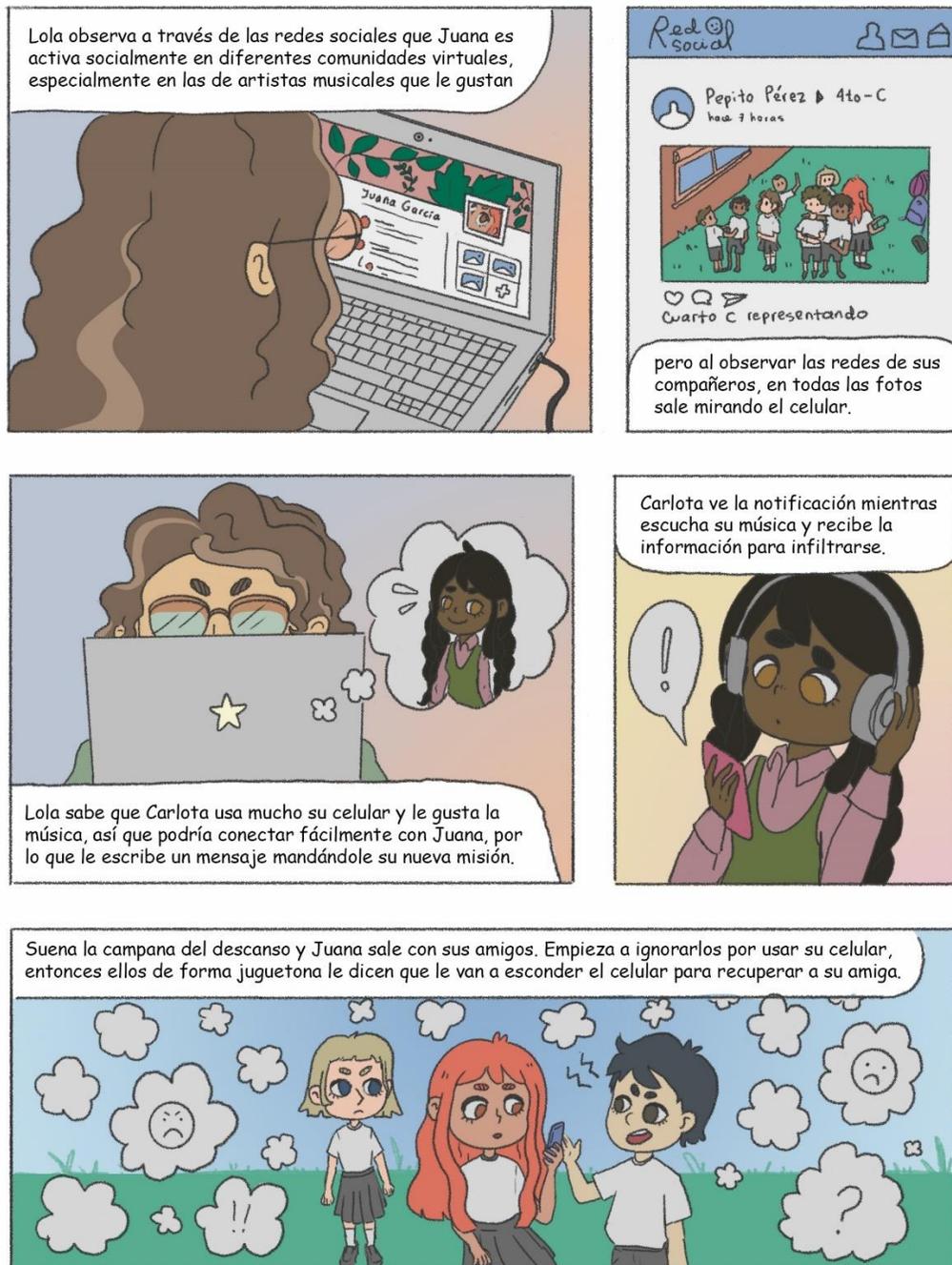


Figura 4.

Tercera página del cómic.



Hecho por: Isabel Gómez Zuleta

Figura 5.
Cuarta página del cómic.



Hecho por: Isabel Gómez Zuleta

Figura 6.

Quinta página del cómic.



Hecho por: Isabel Gómez Zuleta

3.3. VALIDACIÓN POR PARTE DE LOS NIÑOS USUARIOS TIPO DEL MENSAJE COMUNICADO A TRAVÉS DEL CÓMIC

Una vez finalizado el desarrollo del cómic, se preparó un formulario (Figura 7) de seis preguntas para evaluar cualitativamente la recepción del mensaje en los niños. Para estas pruebas de usuario se trabajó en conjunto con el Instituto Educativo José Acevedo y Gómez sede Costa Rica en la ciudad de Medellín para facilitar el espacio de lectura del cómic en un salón de 30 niños del grado quinto. El cómic fue impreso y se repartió entre los niños del salón para leerlo en grupos de a 5 participantes. Luego, a cada uno se le entregó el formulario con las preguntas y cada uno respondió de manera escrita su respuesta.

Figura 7.

Formulario impreso con las preguntas de percepción.


RIESGOS EN LA RED

Responde las preguntas a partir del comic leído.

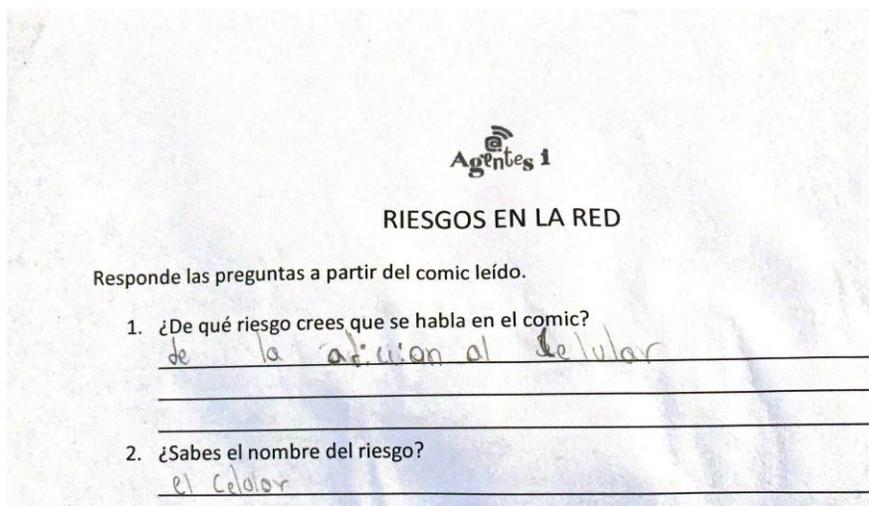
1. ¿De qué riesgo crees que se habla en el comic?
pues que no tenemos que estar tan
pegados al celular por podemos perder
nuestras cosas queridas.
2. ¿Sabes el nombre del riesgo?
nose pero se que si le usamos mucho el
celular nuestra mente se va debilitando y
nos volveremos bobitos.
3. ¿Tu o a alguien que conozcas se ha visto involucrado en una situación de estas?
¿Qué hicieron?
mi mamá porque es muy adicta al celular
y mi hermano la ve y tambien esta
dejando el bicho de tenerlo mucho tiempo
porque el la ve y tambien caje el
bicho.
4. ¿Cómo crees que se pueden reducir estos riesgos?
haciendo actividades
comiendo o durmiendo
saliendo con tus amigos
leyendo o escuchando
5. ¿Qué otros riesgos conoces?
la adiccion al dulce o comer
la adiccion de puleas
6. Escribe tu opinión sobre el comic
es buena porque enseña que no usarlos
tanto el celular.

Nota. La figura muestra tanto las preguntas como las respuestas de uno de los niños participantes en las pruebas de usuario.

De los 30 niños encuestados, 27 entregaron el formulario con sus respuestas escritas. Al leer cada una de las respuestas de la primera y segunda pregunta, encontramos que la gran mayoría de los niños identificaron el riesgo tratado en el cómic con el nombre de “Adicción al celular” (Figura 8), con 23 respuestas haciendo mención de ello. Los demás 4 niños identificaron el riesgo describiéndolo como “Riesgo a perder amigos y familia” (Figura 9), lo cual nos muestra que el mensaje del cómic respecto al riesgo tratado en general es claro, con algunas pocas interpretaciones más inclinadas hacia las consecuencias del riesgo y no el riesgo como tal. Al no ser mencionado el término “Nomofobia” en el cómic, no hubo mención de él en las respuestas, siendo reemplazado por la expresión “Adicción al celular” la cual se considera una victoria en la interpretación del riesgo.

Figura 8.

Una de las respuestas a las dos primeras preguntas del formulario.



The image shows a handwritten form titled "RIESGOS EN LA RED" with the logo "Agentes 1" at the top. Below the title, it says "Responde las preguntas a partir del comic leído." There are two questions and their answers written in blue ink:

1. ¿De qué riesgo crees que se habla en el comic?
de la adicción al celular
2. ¿Sabes el nombre del riesgo?
el celular

Nota. Aquí se muestra la respuesta de la gran mayoría de participantes en las dos primeras preguntas del formulario.

Figura 9.

Una de las respuestas a las dos primeras preguntas del formulario

Agentes 1

RIESGOS EN LA RED

Responde las preguntas a partir del comic leído.

1. ¿De qué riesgo crees que se habla en el comic?
Riesgo de perder a amigos, familia etc,
2. ¿Sabes el nombre del riesgo?
adicción al celular

Nota. Aquí se muestra la respuesta de algunos pocos participantes en las dos primeras preguntas del formulario.

Respecto a la tercera pregunta del formulario, se leen respuestas mucho más variadas, siendo “No he visto” la respuesta más repetida entre 13 niños, haciendo referencia a que no conocen a nadie que le haya pasado algo similar. Las otras 14 respuestas contienen un “Sí” con la variación de que todas mencionan a una persona diferente en sus vidas atravesando esa situación, como sus madres, sus padres, sus amigos del colegio, familiares, y hasta se mencionan a ellos mismos, reconociendo sus propios hábitos al usar el celular. Esto nos demuestra que la historia plasmada en el cómic es una situación que la mayoría de los niños ha presenciado, ya sea en ellos mismos o en las personas de su entorno.

En las respuestas de la cuarta pregunta, nos encontramos con aún más variedad en las opiniones de los niños. Una de las respuestas más frecuentes fue “hablar y aconsejar a la persona afectada”, refiriéndose al diálogo como una herramienta poderosa de prevención y reducción del riesgo. También, una de las respuestas de varios niños fue “usar el celular con menos frecuencia”. Otras de las respuestas incluían actividades como leer más libros, estudiar, hacer deporte, distraerse con otras cosas e incluso pasar más tiempo en la naturaleza. De esta forma, comprobamos que, al leer el cómic los niños pueden identificar herramientas y comportamientos para reducir este riesgo asociado al uso del celular.

Al preguntarle a los niños participantes de las pruebas de usuario sobre el conocimiento de otros riesgos en la quinta pregunta, se percibe que la pregunta fue interpretada por casi todos fuera del contexto de los riesgos asociados a la red. Esto se evidencia en respuestas como “adicción a azúcar y drogas” refiriéndose a otros riesgos que conocían. Algunos pocos respondieron riesgos como “la Tablet, el televisor y el computador”, enmarcándolos dentro del contexto tecnológico y el uso que le damos a estos dispositivos en paralelo al celular. Este hallazgo nos habla de poca claridad al presentar la existencia del resto de riesgos asociados al uso de internet en el cómic.

Cuando llegamos a la última pregunta nos encontramos con una mayoría de respuestas positivas de parte de los niños, resaltando que “estaba muy bueno”, “fue muy comunicativo” y que “me hizo reflexionar”. Gran parte de las respuestas mencionan la importancia de cuidar el contacto y la conexión con otras personas para no reemplazarlas por “aparatos” y poder compartir con ellas. Otras respuestas simplemente afirman que “es verdad lo que pasa con el celular” y que “es una situación que se vive muchas veces”, algunos incluso mencionan que “todos tenemos adicciones grandes o pequeñas”.

En conjunto, estos resultados respaldan la efectividad del cómic como herramienta educativa para abordar la nomofobia, nos demuestran que el mensaje comunicado a través de la historia ha sido correctamente recibido, y en general, hubo una percepción adecuada de la enseñanza que nos deja el cómic. Esto destaca su capacidad para transmitir mensajes claros y generar reflexiones significativas entre los niños participantes.

4. CONCLUSIONES

El producto gráfico narrativo de esta monografía es una respuesta a la preocupación emergente de los riesgos asociados al uso de internet en niños, especialmente la nomofobia. Esta investigación se propuso diseñar una herramienta educativa efectiva y atractiva: un cómic titulado "Desconéctate para Conectarte". A través de la creación de una historia dentro del universo narrativo transmedia de los "Agentes I", la investigación buscó abordar de manera preventiva la nomofobia en niños de 8 a 10 años. A partir de esto, se concluye que:

- La efectividad del cómic se evidenció mediante la validación con niños, quienes identificaron el riesgo como una forma de "adicción al celular". Este resultado respalda la capacidad del cómic para comunicar de manera clara y comprensible conceptos complejos a los niños.
- El cómic como herramienta educativa demostró ser relevante al abordar la nomofobia dentro de un contexto narrativo transmedia. La historia de los "Agentes I" no solo cautivó la atención de los niños, sino que también proporcionó un contexto atractivo para aprender.
- La respuesta positiva de los niños y sus reflexiones sobre la importancia de mantener conexiones interpersonales y limitar el uso del celular y otros dispositivos resaltan la relevancia de abordar no solo los riesgos asociados al uso de internet, sino también fomentar una responsabilidad digital desde una edad temprana.

En resumen, el cómic "Desconéctate para Conectarte" emerge como una contribución significativa en la prevención de la nomofobia, proporcionando a los niños herramientas visuales y narrativas para entender y gestionar el uso de la tecnología de manera equilibrada. La combinación de narrativa transmedia y elementos visuales atractivos se comprueba como una herramienta valiosa para abordar los desafíos de esta era digital, promoviendo una relación saludable y equilibrada con la tecnología desde la niñez.

5. REFERENCIAS

Cano, L. Rodríguez, M. Betancur, L. & Gómez, C. (2021) Diagnóstico de riesgos asociados al uso de internet en niños: un camino para la prevención a través de narrativas transmedia. Editorial Universidad Pontificia Bolivariana.

García, V. & Fabila, A. (2014). Nomofilia vs. nomofobia, irrupción del teléfono móvil en las dimensiones de vida de los jóvenes. Un tema pendiente para los estudios en comunicación. Razón y Palabra.

Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *Cyberpsychology & Behavior*.

Fernández, M. & Díaz, O. (1990). El cómic en el aula. Alhambra Longman.

Aparici, R. (1992) El cómic y la fotonovela en el aula. Ediciones de la Torre Proyecto Didáctico Quirón.

Dueñas, A. & León, M. (2018) El cómic como estrategia pedagógica entre 2.000 y 2.015. Universidad Cooperativa de Colombia. Facultad de Educación.

Villa, V y Rodríguez- Velásquez, M. (2019) Sitio Web Agentes i. Riesgos en la Red <https://airiesgosenlared.wordpress.com/personajes/>