



El cómic: un método de concientización sobre los retos peligrosos en internet

Verónica Hurtado Gaviria

Trabajo de grado presentado para optar al título de Diseñador Gráfico

Tutora

Maribel Rodríguez Velásquez Doctora (PhD) en Ciencias Sociales

Universidad Pontificia Bolivariana

Escuela de Arquitectura y Diseño

Diseño Gráfico

Medellín, Antioquia, Colombia

2024

Contenido

Resumen	6
Abstract	7
Introducción	8
1.1 Planteamiento del problema	9
1.2 Marco referencial	9
1.2.1 ¿Qué son los retos virales?	9
1.2.2 Las comunidades en línea y su relación con los retos virales	10
1.2.3 La influencia de los retos virales.....	10
1.2.4 Los cómics y su función educativa	11
1.2.5 Elementos de un cómic	12
1.3 Justificación.....	13
1.4 Objetivos	13
1.4.1 Objetivo general	13
1.4.2 Objetivos específicos.....	13
1.5 Pregunta de investigación.....	14
Marco teórico	15
2.1 ¿Qué es un producto transmedia?.....	15
2.2 ¿Qué es un cómic?.....	16
2.3 ¿Qué es un webcómic y su funcionalidad para el proyecto Agentes I?	17
2.4 La viralidad en internet: los retos virales	17
2.5 El algoritmo de las aplicaciones web	18
2.6 El concepto de riesgos y su prevención	19
2.7 El concepto de narrativa para la creación de cómics.	20
2.8 El Diseño Centrado en el Usuario y su implementación en el proyecto.	21

Metodología	23
Resultados	25
4.1 Creación del cómic.....	25
4.1.1 Desarrollo de la narrativa	25
4.1.2 Apropiación de los personajes:	28
4.1.3 Creación de guion y storyboard	34
4.1.4 Elección tipográfica y diagramación inicial.....	40
4.1.5 Finalización del cómic	45
4.2 Trabajo con grupos focales.....	54
Conclusiones	58
Referencias	60
Anexos.....	63
7.1 Instrumento de evaluación usuario tipo	63

Lista de figuras

Figura 1: bocetos iniciales.....	29
Figura 2: primera digitalización y propuesta de color de Juanpa.....	30
Figura 3: primera digitalización y propuesta de color de Lola.	31
Figura 4: primera digitalización y propuesta de color de Emma.	32
Figura 5: segunda digitalización y apreciación de vistas de Juanpa.	33
Figura 6: segunda digitalización y apreciación de vistas de Lola.	33
Figura 7: segunda digitalización y apreciación de vistas de Emma.....	34
Figura 8: Primeros bocetos y observaciones del guion y storyboard 1.....	35
Figura 9: Primeros bocetos y observaciones del guion y storyboard 2.....	35
Figura 10: Primeros bocetos y observaciones del guion y storyboard 3.....	36
Figura 11: Primeros bocetos y observaciones del guion y storyboard 4.....	36
Figura 12: Primeros bocetos y observaciones del guion y storyboard 5.....	37
Figura 13: Primeros bocetos y observaciones del guion y storyboard 6.....	37
Figura 14: Primer Storyboard digital 1	38
Figura 15: Primer Storyboard digital 2.	38
Figura 16: Primer Storyboard digital 3.	39
Figura 17: Primer Storyboard digital 4.	39
Figura 18: Tipografía Nunito.	40
Figura 19: Primera diagramación de textos 1.....	41
Figura 20: Primera diagramación de textos 2.....	41
Figura 21: Primera diagramación de textos 3.....	42
Figura 22: Primera diagramación de textos 4.....	42
Figura 25: Correcciones de diagramación 1.....	43
Figura 26: Correcciones de diagramación 2.....	43

Figura 27: Correcciones de diagramación 3.....	44
Figura 28: Correcciones de diagramación 4.....	44
Figura 29: Miniatura para web cómic: El Elefante Rosado	45
Figura 30: Cómic: El elefante rosado página 1.....	46
Figura 31: Cómic: El elefante rosado página 2.....	47
Figura 32: Cómic: El elefante rosado página 3.....	48
Figura 33 Cómic: El elefante rosado página 4.....	49
Figura 34: Cómic: El elefante rosado página 5.....	50
Figura 35: Cómic: El elefante rosado página 6.....	51
Figura 36: Cómic: El elefante rosado página 7.....	52
Figura 37: Cómic: El elefante rosado página 8.....	53
Figura 38: Lectura del cómic con el grupo focal.....	54
Figura 39: Entrevista al grupo focal.....	56
Figura 40: Socialización general.....	57

Resumen

Palabras clave: retos virales, riesgos en internet, cómic, transmedia, diseño gráfico.

Esta monografía documenta el proceso de creación de un cómic para concientizar a los niños y niñas entre 7 y 12 años, sobre los riesgos que presentan los retos virales del internet. Hace parte del proyecto transmedia “Agentes I”, que busca aportar a prevenir los riesgos asociados al uso de internet en menores de edad. Este documento, contiene el proceso de inmersión teórica para entender el riesgo de la viralización de contenidos peligrosos y la creación de retos dentro de las plataformas digitales y las comunidades en línea, que afectan a los más pequeños en su proceso de adaptación y desarrollo de su personalidad. Se hace uso del método del Diseño Centrado en el Usuario y los procesos de creación de narrativas transmedia, para ello, se expone el desarrollo y producción del cómic, desde la invención de una narrativa que explica los peligros del riesgo de internet a tratar y el desarrollo de la parte visual, que complementa los diálogos y refuerza el mensaje por medio de ilustraciones. De igual manera, se encuentra la validación de lo contenidos del cómic en un trabajo con grupos focales desarrollado con los alumnos de la Institución Educativa Yermo y Parres 2.

Con este trabajo se logra evidenciar el cómic es un medio idóneo para conectar con los niños y niñas, porque la combinación de ilustraciones y textos facilita la comprensión de ideas complejas. Además, emplear un estilo narrativo sencillo y presentar los conceptos de manera lúdica y entretenida, logra captar y mantener la atención, lo que favorece el aprendizaje, evidenciando que el Diseño Gráfico aporta a la creación de experiencias pedagógicas.

Abstract

Keywords: viral challenges, internet risks, comic, transmedia, graphic design.

This monograph documents the process of creating a comic to raise awareness among children between 7 and 12 years of age, about the risks involved by viral internet challenges. It is part of the transmedia project “Agentes I”, which seeks to contribute to preventing the risks associated with internet use among minors. This document contains the theoretical immersion process to understand the risk of the viralisation of dangerous content and the creation of challenges within digital platforms and online communities, which affect children in their process of adaptation and personality development. The User-Centred Design method and the processes of creating transmedia narratives are used in this project. To this end, the development and production of the comic is presented, from the invention of a narrative that explains the dangers of the internet risk to be dealt with and the development of the visual part, which complements the dialogues and reinforces the message by means of illustrations. Likewise, the contents of the comic were validated in a focus group work developed with the students of the Institución Educativa Yermo y Parres 2.

This work shows that comics are an ideal medium for connecting with children, because the combination of illustrations and text facilitates the understanding of complex ideas. In addition, using a simple narrative style and presenting concepts in a playful and entertaining way, manages to capture and maintain attention, which favours learning, demonstrating that Graphic Design contributes to the creation of pedagogical experiences.

Introducción

En la actualidad, gracias al crecimiento del mundo virtual, las fuentes de información digital corresponden a un medio fundamental para comunicar y encontrar entretenimiento, tanto para jóvenes como para adultos. Por ello, es que a medida que dicho medio crece y se enriquece, se comienzan a encontrar diversos impedimentos para navegar en él de forma segura, gracias a el acceso ilimitado a plataformas sociales, videos y contenidos en línea; esto afecta especialmente a los niños, quienes no cuentan con los recursos adecuados para desenvolverse en este nuevo medio.

Dentro de aquel problema, es entonces que se desarrolla el proyecto transmedia llamado “Agentes I” (Cano Vásquez, Rodríguez Velásquez, Betancur Agudelo, & Gómez Santamaría, 2021), el cual tiene como propósito educar a niños y niñas entre los 7 y 12 años sobre los riesgos que conlleva la navegación en el internet y, a su vez, ofrece concejos para prevenirlos. Parte de la propuesta transmedia se realiza por medio de cómics, que ejemplifican los diferentes riesgos en la red a los cuales se pueden someter los menores y les ofrece una serie de consejos para evitarlos, así como una enseñanza en forma de moraleja.

La monografía de producto aquí presentada fue desarrollada en la Facultad de Diseño Gráfico y documenta el proceso de creación de un cómic infantil diseñado para sensibilizar a los niños y niñas sobre los riesgos del internet. Este proyecto de investigación hace parte de un semillero de Diseño Gráfico donde se desarrolla el proyecto “Agentes I” y contiene la recopilación de datos y el análisis del proceso, para generar uno de los cómics que hacen parte de la serie de narrativas realizadas en el proyecto transmedia, donde se toma como principal riesgo del internet los retos peligrosos que se vuelven virales y recorren tanto las redes sociales como las comunidades en línea.

Esta premisa se desarrolla a través de la creación de personajes cercanos y la ejemplificación de situaciones de la cotidianidad por medio de una narrativa amigable, buscando transmitir un mensaje claro: no todo lo que se ve en la red es seguro, y es vital pensar antes de actuar. Cuenta con un enfoque lúdico y creativo, donde se utiliza el lenguaje gráfico y narrativo agradable y sencillo de comprender, propio del cómic, para capturar la atención de los jóvenes lectores, invitándolos a reflexionar sobre la importancia de la seguridad en línea y el autocuidado.

1.1 Planteamiento del problema

Los menores de edad son una de las poblaciones que más riesgos corren dentro del internet, pues se encuentran en una etapa de su desarrollo donde la curiosidad y la inexperiencia, juegan en su contra la mayoría de las veces; ellos son mucho más susceptibles a lo que observan.

Uno de los riesgos más preocupantes es la proliferación de retos peligrosos, que incitan a los más jóvenes a realizar actividades temerarias que, no solo pueden desembocar en posibles consecuencias graves, de igual manera pueden atentar contra sus vidas.

Ante esta realidad, la sensibilización temprana se vuelve esencial para proteger a las nuevas generaciones, quienes no cuentan aún con los recursos necesarios para enfrentarse a las nuevas realidades que se viven con el auge del internet y las redes sociales.

Con el objetivo de abordar esta problemática, surge la necesidad de productos que no solo entretengan, sino que eduquen y concienticen. Por esta razón, es que el cómic no solo pretende entretener, sino convertirse en una herramienta educativa que permita a padres y educadores abrir un diálogo sobre los retos en internet, brindando a los niños las herramientas necesarias para tomar decisiones informadas en su vida digital.

1.2 Marco referencial

1.2.1 ¿Qué son los retos virales?

La palabra “reto”, según la Real Academia Española significa: “objetivo o empeño difícil de llevar a cabo, y que constituye por ello un estímulo y un desafío para quien lo afronta”. Dentro de las redes sociales, estos retos se presentan como actividades divertidas o emocionantes, que buscan ser replicadas, marcando tendencias entre las comunidades en línea. Muchas veces, estas actividades se presentan como una acción difícil de lograr, y que, precisamente por su complejidad, generan un estímulo y se transforman en un desafío motivador para quien decide enfrentarlas. Sin embargo, no todos estos desafíos se encuentran libres de riesgos, pues muchas veces lo que despierta la curiosidad o las ganas de intentarlo, es la necesidad de probarse a uno mismo ante situaciones de riesgo y poner a prueba diversas habilidades para generar un impacto y sentirse parte

de un grupo. Esto mayormente incita a los más jóvenes a realizar actividades temerarias que, no solo pueden desembocar en posibles consecuencias graves, de igual manera pueden atentar contra sus vidas.

1.2.2 Las comunidades en línea y su relación con los retos virales

Las comunidades de internet, como su nombre lo indica, son grupos que se desarrollan, generalmente dentro de las redes sociales, donde conviven personas con intereses similares. El problema con estas comunidades es que no todas cuentan con un contenido adecuado para los menores y no siempre hay un control dentro de ellas para prevenir que ellos accedan a contenidos inadecuados.

Las comunidades pueden encontrarse en diversas presentaciones: grupos cerrados en las redes sociales, grupos en las aplicaciones de mensajería, o los algoritmos de las aplicaciones de internet, que encuentran patrones en las búsquedas de contenido y ayudan a segmentar la interacción con las personas con las se comparten intereses, creando comunidades abiertas. En esta última, es donde, en su mayoría, se muestran los retos virales que circulan constantemente por la red, gracias a las funciones que realiza el algoritmo de las aplicaciones.

1.2.3 La influencia de los retos virales

Hay diversas categorías dentro de los retos virales. Algunos de ellos son poco riesgosos, como los retos de baile o fonomímica realizados en aplicaciones como Tiktok o, retos que fomentan actitudes positivas, como el reto del balde de agua helada (mejor conocido como *Ice Bucket Challenge*), que busca sensibilizar a las personas, en este caso por la enfermedad esclerosis lateral amiotrófica de siglas ELA.

Pero la existencia de otro tipo de retos, que se vuelven peligrosos para la salud y la vida del menor, también tiene una selección grande de ejemplos: el Reto de la Ballena Azul, donde distintos administradores de comunidades en internet dan una serie de tareas a completar por los jugadores, algunas de ellas incitando a hacerse cortes o enfrentarse a situaciones de riesgo como dejarse colgar en balcones, y teniendo como última misión de este juego el suicidio; o *The Shell Challenge*, que

se basa en comer cualquier alimento o producto con su propio envoltorio o cáscara, lo que lleva en gran parte de los casos a la asfixia.

Pero ¿por qué les atraen tanto estos retos virales a los menores? Como la plataforma *Healty Children* (2023) informa, esto se debe a que los cerebros de los menores continúan en desarrollo y, la parte del cerebro encargada de la racionalidad, no se encuentra desarrollada en su totalidad. Por ello, los niños no necesariamente van a tomarse el tiempo de analizar si lo que están viendo es seguro de replicar o no, especialmente cuando hay miles de personas que tampoco analizaron los riesgos y están fomentando la difusión de dicho contenido.

Para prevenir estos riesgos, los padres y tutores desempeñan un papel fundamental, ya que pueden hablar directamente sobre aquellas tendencias y ayudarles a crear la habilidad de calcular el riesgo de lo que puede pasar a alguien que asume el reto. Pero muchas veces la charla no es lo único que se necesita, en la actualidad hay diversas maneras de enseñar sobre una temática, de forma que pueda ser digerible para un menor de edad. En este proyecto, trabajamos con los webcómic y cómics, como una herramienta de difusión de contenido didáctica e informativa.

1.2.4 Los cómics y su función educativa

En este proyecto se utiliza las premisas de cómic y webcómic, como una forma de arte y narrativa que se basa en la comunicación por medio de imágenes y texto. Su utilidad parte desde su atractivo y accesibilidad para diversos tipos de público, pues facilita el aprendizaje y la enseñanza gracias al apoyo visual que tienen las narraciones. Teniendo en cuenta que el público principal del proyecto Agentes I son los niños menores de 12 años, se vuelve un recurso perfecto para exponer los riesgos supone participar en retos peligroso de internet.

Según Rolando Rías Reyes (2023), en la web de la Escuela de Profesores de Perú, este tipo de narraciones transforman el proceso de aprendizaje en una experiencia divertida y enriquecedora, ya que aumenta la concentración de los estudiantes al ser normalmente un contenido que permite el uso de un lenguaje simple y coloquial, llevando un entendimiento claro de los mensajes y, por ello es una herramienta tan eficaz de aprendizaje. Él dice que “el uso de cómics en la educación básica es una estrategia efectiva para fomentar la comprensión lectora, estimular la imaginación y apoyar a estudiantes con diferentes estilos de aprendizaje. Los cómics pueden convertir el proceso

de aprendizaje en una experiencia divertida y enriquecedora, lo que aumenta el compromiso de los estudiantes y mejora la retención de información.” (Reyes. 2023).

1.2.5 Elementos de un cómic

Dentro de la creación de un cómic, se deben tener en cuenta diversos elementos, tanto de composición como de historia. La narrativa corresponde al componente que se encarga de guiar al lector a través de la historia, es el planteamiento inicial que permite dar forma y estructura a los acontecimientos que se van a presentar y permite vincular las escenas o viñetas.

La narrativa, en un cómic se despliega de forma visual, acompañando ilustraciones con diálogos que permiten entender la historia y ayuda a sumergir al lector en una experiencia que combina lo literario y lo visual.

En el blog de Euroinnova, de nombre “¿Cuáles son los elementos de un cómic?” (Sin fecha): se identifican los elementos gráficos base para comenzar la creación del cómic, los cuales se son:

- **Viñeta:** corresponde a la unidad básica del cómic. En esta se contienen las acciones y parte de la narrativa que, de forma secuencial, forman la historia. Su tamaño y forma varía dependiendo de la percepción y las necesidades que se tengan a la hora de contar la historia.
- **Plano:** también conocido como encuadre, se refiere a la distancia y ángulo en la que se representan las acciones dentro de las viñetas. Aquí se determina la perspectiva en que los personajes, objetos y elementos de las imágenes se muestran en la viñeta.
- **Angulación:** se refiere al ángulo en el cual se ve la acción que se desarrolla en la escena.
- **Globos de texto:** también conocidos como bocadillos de texto, son recursos donde se contienen los diálogos y pensamientos de los personajes, ayudan al lector a seguir la historia y a identificar quien está hablando.
- **Onomatopeyas:** corresponden a palabras que imitan los sonidos de la vida real. Normalmente se utilizan en los sonidos de acciones y del medio ambiente.
- **Recursos simbólicos:** corresponden al conjunto de signos y símbolos que se utilizan dentro del cómic para representar ideas o conceptos, son una forma de dar profundidad a la historia.
- **Elementos temporales y espaciales:** son los elementos que nos ayudan a descubrir la temporalidad de la historia. Aquí se agrupan todos los elementos visuales (líneas de

movimiento, fondos, escalas de personajes, entre otros.) que nos ayudan a identificar fechas, estaciones y horas, entre muchos otros aspectos que nos ayudan a entender el tiempo y espacio de una narración.

1.3 Justificación

Como se ha mencionado anteriormente, en nuestra realidad actual, los niños están mucho más conectados a las redes sociales y, por lo tanto, se vuelven vulnerables a las acciones que ven de forma constante e intentan replicarlas sin prever las consecuencias. De aquí surge la importancia de enseñarles sobre estos riesgos en las redes, que muchas veces pueden resultar tan perjudiciales a la salud, como son el caso de los retos virales.

Se debe concientizar tanto a los menores como a sus padres o tutores, pues estos últimos son sus principales acompañantes y guías que se encargan de darles las herramientas de apoyo para enfrentar este tipo de situaciones.

Desde el diseño gráfico, la concientización y la prevención sobre este tipo de actividades virales en internet, es posible desarrollarla por medio de la creación de cómics, pues este formato de historias permite un acercamiento más agradable a los menores. La combinación de ilustraciones y textos permiten que los más pequeños comprendan conceptos complejos y, a su vez, permite que los padres tengan un acercamiento conjunto a la temática junto a sus hijos, creando un lazo de interacción para prevenir situaciones de riesgo en el futuro.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo general

Concientizar e informar de manera comprensible para los niños los riesgos asociados a la realización de retos viralizados en internet.

1.4.2 Objetivos específicos

- Comprender el riesgo de los retos virales en los niños.

- Crear un cómic como medio de enseñanza sobre los riesgos de internet para los niños.
- Evaluar por medio de grupos focales la validez del cómic y su funcionalidad como medio de enseñanza.

1.5 Pregunta de investigación

De acuerdo con las investigaciones realizadas sobre los riesgos de los retos virales en internet, se identifica que problemática que afecta a los menores entre los 7 y 12 años, quienes inician un proceso de concientización y conocimiento de su entorno. Así pues, en la búsqueda de advertir sobre estos riesgos que traen los retos del internet por medio de la realización de un cómic, se determinó la pregunta de investigación correspondiente como: ¿Se puede tratar y aconsejar, mediante un cómic, a niños y sus padres, sobre los riesgos de participar en retos virales de internet?

Marco teórico

Reconociendo de forma previa los riesgos asociados a la exposición de las edades tempranas a los retos virales, no solo se debe comenzar a entender de forma específica de que se trata este tipo de riesgos. De igual manera, se debe dar la integración al mundo digital y reconocer las plataformas donde estos retos toman protagonismo, identificando de este modo las funciones del producto gráfico a realizar, así como su funcionamiento como un producto de narración transmedia que aborda temas específicos sobre el mundo digital.

2.1 ¿Qué es un producto transmedia?

El término de transmedia, se comienza a expandir gracias a Henry Jenkins, quien en su libro *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (2006), comienza a hablar sobre la creación de contenidos que permiten su ampliación en los diversos medios comunicativos. Esto se conoce como convergencia mediática, un fenómeno donde se unifican y conviven las diversas plataformas de distribución de contenidos para proponer una nueva dinámica de creación, donde se proponen experiencias mucho más amplias, para los usuarios acceder a contenidos en todos los medios de comunicación existentes.

Esta premisa, nos deriva a una nueva dinámica de creación de historias a través de múltiples medios, conocida como narrativa transmedia, que se conoce por ser una forma particular de narrar que se expande a través de diferentes sistemas de significación y medios. No se trata de una adaptación de un lenguaje a otro, como lo podría ser de un libro al cine, sino del desarrollo de un mundo narrativo donde, por medio de una red de personajes y situaciones, se conforman un mundo que permite su expansión constante, por medio de múltiples plataformas, que enriquece las historias ya existentes y por medio de diversos relatos que pueden leerse de forma independiente. (Scolari, 2023).

En el ensayo “*Getting Started with Transmedia Storytelling*” de Robert Pratten, se nos explica que un producto transmedia o multiplataforma, en una definición tradicional, se trata de: Contar una historia a través de varias plataformas, preferiblemente con la participación del público, de modo que cada plataforma sucesiva aumente el disfrute de la audiencia. (Pratten. 2015).

Al contar historias a través de múltiples plataformas, podemos sobrepasar diversos límites de contenidos, productos y oportunidades de ocio, disponiendo de la tecnología de forma positiva. Además, compartir nuestros productos por múltiples plataformas, permite que se desarrolle el contenido del tamaño adecuado, con las características adecuadas, para llegar así al público más favorable de forma más amplia y rentable.

La ventaja de este tipo de productos se da en la posibilidad de expansión y difusión de proyectos, ventaja que toma el proyecto Agentes I, para crear una serie de cómics independientes que crean un mundo narrativo donde diversos personajes convergen, y enriquece el propósito inicial de enseñanza a los menores con múltiples historias que los ayudan a entender los riesgos de recorrer el internet sin recursos para protegerse a sí mismos.

2.2 ¿Qué es un cómic?

Según la Real Academia de la Lengua Española, un cómic es “Una serie o secuencia de viñetas que cuenta una historia”. Es una definición muy básica sobre este término, por ello, se recurre a la definición de la Junta de Andalucía: “un cómic o historieta, es una técnica que consiste en contar una historia a través de dibujos y textos escritos, aunque a veces puede aparecer sin texto.” (2010).

El cómic, junto con el cine, el vídeo, los dibujos animados, entre otros, forman parte de algo conocido como: las artes secuenciales. Según Tempone (2021), el arte secuencial:

“...Trata de contarnos una historia a través de secuencias. Esto, que parece muy moderno, es en realidad muy antiguo: el arte secuencial tiene sus antecedentes más remotos en las pinturas rupestres, en los jeroglíficos egipcios y en la cerámica griega. De todas formas, durante la mayor parte de la historia reciente el cómic fue considerado algo infantil...” (Tempone, 2021)

Los cómics, como hoy los conocemos se tratan de una organización narrativa de imágenes en secuencia, donde se muestran diversas acciones y se integra a una historia, con la aplicación de textos mediante el uso de globos de texto.

Después de saber esta información, se comienza a entender la diferencia con un webcómic, el cual, que consiste en una narración que comparte todas las características del comic tradicional, pero se diferencia en que su difusión se realiza por medio de las redes sociales y los sitios web. Ambos tipos de arte secuencial se utilizan dentro del proyecto Agentes I, no solo por sus fines de

narrativa transmedia y multiplataforma, de igual manera, ambas formas de distribución permiten la recopilación de los cómics independientes, tanto en la plataforma web del proyecto, como en un libro recopilatorio con todas las narrativas.

2.3 ¿Qué es un webcómic y su funcionalidad para el proyecto Agentes I?

El mundo digital nos ha traído consigo diversos avances, que han permitido la difusión de los contenidos gráficos de forma masiva. La creación de cómics especiales para la web, según Patricia Ayala García y Heliodoro Santos Sánchez (2020), se debe gracias a la popularidad del internet como medio interactivo, “debido a la diversidad de posibilidades que representan hoy en día este tipo de soportes digitales y medios de comunicación: mayor difusión, inmediatez, facilidad para ver, leer o responder desde cualquier sitio, con rapidez, sin costo o a precio muy bajo; además de proponer una interacción social en tiempo inmediato de dichos productos, prácticas y costumbres.” (p.3).

Para el proyecto Agentes I, el uso del comic facilita la difusión directa de las narraciones, para enseñar a los niños sobre los distintos riesgos que corren en el internet y, teniendo en cuenta el alcance que pueden llegar a tener los webcómic gracias a la difusión en la red, su recepción más rápida y eficiente permite la ampliación del proyecto.

2.4 La viralidad en internet: los retos virales

Tomando nuevamente un enfoque en los riesgos asociados al cómic escrito, debemos nuevamente centrarnos en lo que consiste la reproducción masiva de contenidos en el internet, que aunque pueda verse como una forma positiva de distribución de contenidos y dar a conocer nuevas tendencias, algunas veces esta expansión de contenidos que puede suponer un riesgo para las infancias, pues los materiales expuestos no son controlados.

Munera (2022), explica que el concepto de “viral”, viene de las ciencias médicas y tiene sus raíces en las lenguas del griego y del latín, con significado de toxina o veneno. Se apoya en la explicación de Nahler (2009), que nos dice “un virus es un organismo microscópico que contiene información genética pero que no puede reproducirse. Para replicar, debe invadir otra celda y usar

partes de la maquinaria reproductiva de esa celda” (p. 4), para explicar el fenómeno de reproducción masiva de un contenido en las redes sociales, donde se replica el contenido y se esparce en los medios digitales.

Esta misma definición ayuda a explicar la viralización de los retos en internet más específicamente, pues el contenido en los mismos no se comparte como una imagen de un meme o un escrito viral, estos son “replicados” por las personas y se esparcen en gran medida gracias a que diferentes sujetos se encuentran generando interacción con este contenido repetitivo.

La viralidad resulta muy peligrosa cuando se trata de los niños pues, a diferencia de un adulto, estos no se toman el tiempo de analizar y solo replican el contenido, lo comparten y generan una interacción constante; especialmente cuando se trata de retos, pues actualmente se cree que realizarlos te da más popularidad entre las masas y por ello los más pequeños buscan realizarlos, para sentir una pertenencia a la sociedad a la cual apenas comienzan a adentrarse.

En este mundo de la viralidad, aparecen lo que conocemos como los retos virales, los cuales consisten en desafíos o pruebas que se vuelven populares en las redes sociales y se basan en la ejecución de tareas, tanto simples como de mayor complejidad, y su principal objetivo entre los más pequeños es recibir una mayor atención de sus amistades y de quienes les siguen, así como pertenecer a las tendencias más actuales para hacerse de un lugar en los diversos grupos sociales que encuentran.

2.5 El algoritmo de las aplicaciones web

Los algoritmos de la web son el principal medio de viralización de contenidos, aplicaciones como Tiktok o Instagram, cuentan con un algoritmo web que tiende a popularizar contenidos con facilidad. En un apartado del blog de Hootsuite, creado por Stacey McLachlan (2024), se nos explica que este algoritmo se trata de una inteligencia artificial que personaliza la experiencia de los usuarios en la plataforma, mostrando videos previamente seleccionados, basándose en las interacciones y preferencias que ha mostrado el usuario cuando utiliza la aplicación.

Al tener esta estructura de red social y ofrecer contenido que cree será del interés específico de los usuarios, asegura una experiencia personalizada. Pero no solo se basa en las búsquedas de los usuarios, selecciona entre los videos que tienen más interacción de forma global, los más

adecuados para el usuario, permitiendo entonces que contenidos comiencen a popularizarse en poco tiempo y esparcirse en las redes rápidamente entre grupos de personas clave.

El mayor problema con estos algoritmos se desarrolla cuando las interacciones se enfocan en un tipo de contenido que puede ser peligroso. Y es que, en el caso de los retos virales los problemas aumentan cuanto este tipo de contenidos salen del nicho en el cual iniciaron, su alcance se multiplica y se vuelven incontrolables para las plataformas, las réplicas del reto son imparables y tienden a ponerse peligrosas con el paso del tiempo.

2.6 El concepto de riesgos y su prevención

La identificación de lo que se considera como un riesgo es un punto clave en la creación del producto principal de este proyecto, pues sin ello no se podría definir que debemos buscar prevenir. La ONG CIIFEN (2022), nos define un riesgo como “la combinación de la probabilidad de que se produzca un evento y sus consecuencias negativas. Los factores que lo componen son la amenaza y la vulnerabilidad.” (2022) Siendo la amenaza un fenómeno que puede causar daños a la salud y la integridad física y emocional, y la vulnerabilidad las características que hacen susceptibles a la persona.

Teniendo en cuenta esta definición, se puede definir que el riesgo en la red, se presenta cuando los menores, durante el uso de las tecnologías, se enfrentan a una situación donde se vean amenazados y vulnerados, de forma inesperada.

En la plataforma *Healty Children*, en el artículo “Los peligros de los retos virales en redes sociales y las razones de su atractivo para los adolescentes” (2023), se reconoce la existencia de un riesgo latente en los retos de las redes sociales, los cuales pueden llegar a generar daños físicos y atentar contra la vida del menor que participa en ellos. En el mismo artículo, se dan diversos consejos para mejorar esta capacidad de razonamiento y evitar que los menores caigan en retos virales peligrosos.

Entre los consejos, el más importante es generar conversaciones sobre estos mismos retos, permitiendo que los jóvenes compartan sus opiniones y, si es del caso, sus motivaciones por participar. Esta entrada de diálogo, permite realizar cuestionamientos a medida que se avanza la charla, sobre las implicaciones que el reto podría tener en la salud tanto física como emocional, algunos de los cuestionamientos pueden abarcar preguntas como: ¿qué es lo peor que te podría

pasar?, ¿vale la pena realizar aquello por conseguir “me gustas” y comentarios?, ¿estás dispuesto a correr el riesgo de lastimarte? Este tipo de preguntas, donde no se busca juzgar al menor por su motivación, sino hacerlo pensar más al respecto de esta, lo ayudarán a calcular los riesgos que puede tener participar en un reto u otro, así como desarrollar un carácter crítico antes estos para futuras presentaciones de los retos en el internet.

2.7 El concepto de narrativa para la creación de cómics.

La narrativa, en su definición más simple, podría decirse que es la presentación de una serie de eventos relacionados que forman un relato. A su vez, es la capacidad que tiene el ser humano de contar historias, y se refiere al conjunto de técnicas y estructuras que se utilizan para relatar eventos. Puede lograrse a través de diversos medios como la escritura, por vía oral o de forma visual; o puede darse incluso en la combinación de todos estos medios para generar un producto con más complejidad.

El propósito más evidente de una narración es divertir o convencer. Sin embargo, depende de cada autor la intención detrás de su historia. En el contexto de la creación del cómic perteneciente a este proyecto, se buscó que la narrativa tuviera un valor de aprendizaje e información sobre el riesgo expuesto, ya que su principal intención era la posibilidad de servir como elemento educativo para las infancias.

La narrativa es una parte fundamental para dar coherencia y sentido a la historia visual que se presenta dentro de un cómic. Hay diversas estructuras para su creación y, para propósito de este proyecto, se tomó como base la narrativa tradicional o narrativa aristotélica, que se presenta dentro de la obra de Aristóteles *La Poética*, por su simplicidad y la forma tan directa en que se puede presentar un relato. Esta, se establece en un esquema que consta de tres partes: situación inicial, complicaciones y resoluciones y situación final. (Rodríguez, 2024).

En los cómics, la narrativa no solo se desarrolla a través del texto, sino también mediante el arte visual, donde cada viñeta contribuye al desarrollo de la trama, estos deben ser coherentes y seguir el hilo conductor de la historia que se plantea desde la narrativa inicial, para permitir el entendimiento total del relato. Además, los diálogos del cómic deben ser concisos y efectivos, además de dirigidos al público objetivo al cual se dirige la narrativa, ya que tienen la doble función de caracterizar a los personajes y avanzar en la historia.

La premisa base del cómic se fundamenta en una narrativa global para el proyecto de Agentes I, donde un grupo de cinco niños huérfanos, cumplen una función de agentes encubiertos para el gobierno llamados los Agentes I y tienen como su tutora a la maestra Lola. (Cano Vásquez, Rodríguez Velásquez, Betancur Agudelo, & Gómez Santamaría, 2021)

Al ser parte de un proyecto transmedia, aunque la premisa principal es una parte importante para fundamentar el proyecto del cómic, el relato creado se vale de algunos personajes del universo e introduce nuevos personajes para enriquecerlo. Puede ser consumido de forma independiente, ya que comprende una historia nueva que complementa un universo narrativo, pero dicho universo se mantiene en expansión por medio de los personajes, flexibles y adaptables, e invita al lector a conocer más de ellos en otros productos del universo transmedia para rellenar los vacíos narrativos que podría encontrar en las historias.

La coordinación de todos estos elementos permite que en el cómic se genere un impacto narrativo completo y se entienda el propósito principal del relato. Pero para lograrlo con éxito, desde el primer planteamiento de la narrativa no solamente se debe conocer el quién, qué dónde y cuándo sucede la historia, partes básicas para la creación de un relato, sino que, de igual manera se debe saber el tipo de usuario, las necesidades que tiene y cómo puede involucrarse en la narrativa.

2.8 El Diseño Centrado en el Usuario y su implementación en el proyecto.

El Diseño Centrado en el Usuario, mejor conocido como DCU, es una metodología propuesta por Donald Norman, quien habló sobre dos aspectos fundamentales a la hora de realizar un diseño: la usabilidad de los productos y la conveniencia de incorporar las necesidades y los intereses reales del usuario. (Bodí, 2024).

El DCU, es un enfoque que permite explorar las necesidades y deseos de un público específico, previos al diseño de un producto. Facilita entender las posibles relaciones que puede tener un usuario con el producto y asegurar que el resultado final sea comprensible, amigable y cumpla con los propósitos iniciales del proyecto.

También puede ser entendido como un método de análisis de los usuarios, el cual, parte de las necesidades reales e intereses de las personas a las que se dirige el proyecto, para lograr que un diseño involucre y se adecue a un público objetivo. Se basa en una metodología de seis fases: planificación, modelado de usuario, prototipado, evaluación de utilidad, implementación y

mantenimiento y seguimiento. Durante estas fases, se identifican los usuarios y cómo se relacionan con los productos objetivos, así como sus necesidades, y se desarrollan los primeros prototipos, los cuales se evalúan constantemente en un proceso cíclico, hasta finalmente realizar el producto final, que también permite su renovación para la adecuación con los usuarios. (Rodríguez, 2022).

Para el desarrollo del cómic, el proceso de DCU, se enfocó en los niños entre 7 y 12 años, estudiando sus necesidades, deseos y habilidades para diseñar un producto que fuera amigable con ellos y de fácil entendimiento.

Desde la narrativa, se establece como base principal la conexión con los personajes y una narrativa centrada en su desarrollo, eje fundamental del proyecto transmedia por la facilidad de articulación de contenidos por medio de estos. Además, para los menores resulta más sencillo relacionarse con personajes que se asemejen a ellos para conectar con las historias y comprender las enseñanzas que se realizan.

La elección del producto de diseño, basándonos en el DCU, parte de la facilidad que tienen los cómic y web cómics como recursos educativos, por su sencilla comunicación al relacionar textos con imágenes. Además, durante el proceso de creación, se toman en cuenta las características del modelado de usuario para adaptar los recursos gráficos a ellos: las ilustraciones son simples y caricaturizadas, permitiendo entender fácilmente las acciones y emociones de los personajes, para seguir la narrativa principal; y para los textos, se utilizan tipografías Sans Serif con letras conformadas por figuras simples y de fácil lectura, para evitar cualquier complicación visual que pueda confundir a los niños, acompañadas de trazos suaves y redondeados, para enfatizar en la presentación amigable para el público objetivo.

Metodología

La metodología de investigación se basó en un modo de investigación-creación, desde un ámbito cualitativo, dividida en tres momentos. El primer momento, consistió en una inmersión teórica, esta inmersión tuvo como primer punto el entendimiento del riesgo escogido para el cómic, en este caso, el impacto de los retos virales peligrosos en el internet. Durante esta inmersión, se desarrolló una investigación, apoyándose en documentos, blogs y páginas web confiables, donde se permitiera entender a profundidad los riesgos ligados a los retos virales populares en el internet y, especialmente, comprender el funcionamiento de las mentes infantiles ante la viralidad en la red y los riesgos que conlleva la exposición a esta sin las herramientas necesarias para identificar un peligro. De igual manera, se dirigió esta inmersión teórica a entender el concepto de narrativas transmedia, el uso de las narrativas para la creación de comics y el diseño de este tipo de productos por medio del DCU o Diseño Centrado en el Usuario, para permitir que el producto llegue a la audiencia correcta.

El segundo momento, constó de todo el proceso de creación del producto gráfico del cómic, el cual se valió del uso de DCU, para realizar un estudio del público objetivo y así, permitir una comprensión fácil y amigable del cómic. El público fueron los niños menores de 12 años, de acuerdo con esto. se desarrolló una la gráfica que pudiera suplir sus necesidades y gustos, reflejando todo el proceso de DCU dentro del desarrollo de una narrativa y diseño del cómic que ayudara a cumplir el propósito de enseñanza y tuviera un impacto real en las infancias.

En este proceso, se enlistaron una serie de pasos a seguir para la correcta creación de la narrativa, que debía ir de la mano con la historia global planteada para el proyecto Agentes I y desarrollar un cómic acorde a las necesidades del proyecto. La primera parte del proceso de creación se basó en el desarrollo de una sinopsis de la historia principal, incluyendo a dos de los personajes principales del proyecto transmedia: Lola y el Agente I Juanpa, elegido según el propósito comunicativo del cómic; junto a la creación de un personaje original, el cual se enfrentaría al riesgo propuesto en la primera parte del proyecto.

Al tener los personajes elegidos, se continuó con una escritura de una sinopsis, teniendo en cuenta el uso de lenguaje simple para el público objetivo. Se continuó con un proceso de apropiación de los personajes, creando una línea gráfica común en las ilustraciones, con el

propósito de hacer más llevaderos los procesos siguientes en la creación del cómic: La creación de guiones técnicos y storyboards; donde se planteó la puesta final y se realizaron las modificaciones necesarias para comenzar con la finalización del producto gráfico, entintando, coloreando y ubicando los textos necesarios para explicar la historia; durante este proceso, se tomó en cuenta las características de usuario para hacer la elección de tipografía, tamaños y colores consecuentes.

Teniendo todos estos recursos, se procedió a un último momento en el proyecto, donde se realizó un trabajo de campo en grupos focales, en la Institución Educativa Yermo y Parres 2, de la ciudad de Medellín. Permitiendo así, mostrar el producto a los niños y niñas de quinto grado de dicha institución, para comprobar la comprensión del mensaje planteado en el cómic.

Resultados

4.1 Creación del cómic

4.1.1 *Desarrollo de la narrativa*

El primer paso de este proyecto consistió en crear una narrativa que pudiera ser digerible para los niños. Para este cómic, la narrativa gira en torno a los riesgos de los retos virales del internet, tomando como referencia el reto de “La Ballena Azul” de forma más pasiva, pues este reto en la realidad se desarrolla en comunidades de internet con la realización de una serie de tareas que incitan a hacer actos peligrosos y, teniendo como última misión del juego el suicidio. Por ello, se generó un reto llamado “El Elefante Rosado”, que cuenta con el mismo formato de realización de pruebas, para acceder a niveles más altos; en este reto, aunque las pruebas resulten peligrosas, no se mostrarán de forma tan explícita y no llevaran al final que plantea el juego original en el cual se basa.

Después de definir aquello, se procedió a elegir a uno de los Agentes I. Juanpa Epinayu, quien desarrollo uno de los papeles protagonistas. Juanpa tiene 10 años y no tiene registros oficiales en Bienestar Familiar, aunque está dentro de la tutoría de Lola, quien es la adulta encargada del grupo de agentes contratada por el Instituto Colombiano de Bienestar Familiar.

La peculiaridad de Juanpa no se encuentra solo en su aura misteriosa y atrayente, él es el único agente que tiene sus padres vivos en la serie de Agentes I y es Wayuu. En la web del proyecto Agentes I se cuenta que: “el Piachi’ de su comunidad tuvo un sueño en el que vio a Juanpa convertido en un Putchipü, o «palabrero», personaje que usualmente dentro de la comunidad es el encargado de actuar como intermediario en conflictos de su gente. El Piachi’ vio en el sueño que Juanpa cumplía este papel en una ciudad más grande para impactar a más personas con sus palabras. Por lo que esta es la principal razón de que el niño se encuentre dentro del grupo de Lola. (Riesgos En la Red, 2023.)

Para este cómic, la elección de Juanpa se realizó debido a su capacidad de mediar y aconsejar a las personas, ya que el diálogo es el principal recurso para hacer entender los peligros de los retos al personaje el cual se enfrenta al riesgo.

Hablando del personaje que se enfrenta al riesgo, de acuerdo a las necesidades narrativas, se creó a Emma Sánchez, una niña de 8 años que se encuentra cursando el tercer grado de la

primaria y adora la exposición en las redes. A continuación, se presentará su ficha de personaje, basada en las fichas expuestas en la web del proyecto:

- **Nombre:** Emma Sánchez
- **Edad:** 8 años
- **Estudios:** Académicos: es estudiante de tercer grado de primaria en un colegio privado. Extracurriculares: hace parte del grupo de danzas de su institución y asiste a cursos de inglés.
- **Carácter:** Es muy extrovertida, le gusta ser el centro de atención en el lugar donde se encuentra. Es amigable y cariñosa, adora hacer amigos nuevos y compartir con los demás y conocer sus gustos con el fin de aprender cosas nuevas.
- **Sueños:** Gracias a su personalidad, muchas de sus aspiraciones a futuro se basan en conseguir reconocimiento. Su gusto por el baile y el canto, cosa que quiere comenzar a practicar, la hacen soñar en ser una artista reconocida como las cantantes pop que tanto le gustan: Taylor Swift y Ariana Grande.
- **Gustos:** Adora los dulces, la música y el baile. Le gusta aprender cosas nuevas, siendo su actual interés el idioma inglés para entender las letras de sus cantantes favoritas. Siempre está conectada en las redes, por lo que lleva consigo constantemente su celular. Es amante de la moda, le gusta vestir bien y usar accesorios.
- **Odios:** No le gusta correr en educación física, las ensaladas, los libros sin ilustraciones.
- **Costumbres:** Revisar su Instagram cada mañana antes de ir a estudiar y realizar rutinas simples de cuidado de la piel junto a su madre en las mañanas y en la noche.
- **Situación familiar y pasado:** Es hija única, muy consentida por sus padres. Su madre le ha inculcado el ser muy femenina y aprender sobre cuidado personal, por eso es que lentamente se ha comenzado a interesar en temas de moda y Skin Care. Su padre, por otra parte, es un poco más estricto con ella y le exige en sus estudios, pero gracias al interés de Emma por aprender, no tiene muchos problemas en este tema. Ambos padres la apoyan en sus gustos artísticos.

Con la parte conceptual de los personajes finalizada, se escribió la sinopsis de la historia, donde se desarrolló la problemática planteada a partir de los retos virales y se integraron a todos los personajes: Juanpa, Lola y Emma, dentro de una línea narrativa. Aquí se tuvieron en cuenta los elementos básicos de una narración como lo son la creación de un inicio, un nudo y un desenlace; así como la propuesta de una moraleja para los niños lectores del cómic. La sinopsis del cómic corresponde al siguiente escrito:

“Los retos de internet invaden la escuela de Emma, pero estos populares juegos resultan ser más peligrosos para ella que divertidos.

Emma se encontraba en el celular mirando con su grupo de amigos los retos del “El Elefante Rosado” que han estado realizando. Revisando los niveles de los retos, Emma decide que es hora de ascender y escoge hacer uno que consiste en subir al techo del colegio y grabarse mientras se para en uno de los bordes.

Lola recibe la notificación del en vivo de Emma, informándose sobre lo que está pasando en la escuela con los retos del El Elefante Rosado. Decide llamar al Agente E, Juanpa, pues para esta nueva situación de riesgo, necesita de alguien mayor que los implicados, que sea tranquilo, hable con claridad, pero aun así y les transmita calma.

Las personas en la escuela hablan del reto, algunos felicitan a Emma por ser la persona con mayor nivel en los retos del Elefante Rosado, y otros, que aparentaban querer a Emma, hablan mal de ella a sus espaldas por no poder alcanzarla y motivándose a hacer retos de mayor alcance.

Juanpa llega a la escuela y se da cuenta de toda la situación, decidido a parar el reto y molesto por la actitud falsa de algunos, se acerca a Emma, impactando a todas las chicas que veían imposible hablar con él presencia misteriosa y belleza. Juanpa aborda a Emma, quien pensando que logró llamar la atención del chico con su reto, Emma se acerca feliz.

Pero Juanpa no la felicita, al contrario, le llama la atención sobre lo que acaba de hacer y a su vez reprende a los que quieren continuar con los retos. Se aparta con ella y le explica calmadamente sobre los riesgos de sus actos y la hace caer en cuenta de lo que hizo mal.

Emma le comenta que gracias a esos retos está consiguiendo amigos en la escuela y en la red. Juanpa la comprende y le dice que no está mal hacer retos y trends con sus compañeros, pero le explica que muchos solo los ven por las risas que provoca ver a otras personas en

situaciones peligrosas y le hace saber que no siempre deben realizarse solo por tener aceptación social, si alguien quiere estar a su lado, lo hace porque le gustan sus cualidades y comparte sus gustos. Además, le dice que no siempre los retos se tratan de algo positivo y le enseña algunos de los criterios para analizar los retos como buenos y malos.

Emma, totalmente encantada con lo que Juanpa le comentó, escucha atenta sus consejos. Cuando Juanpa comienza a hablar sobre los retos positivos, los cuales no traen riesgos fatales, tiene una idea para permitirle a Emma entenderlo.

Le pregunta que le gusta hacer y ella le menciona que le gusta mucho bailar y así, fusionando su talento con la fotografía, junto a la capacidad de Emma de desenvolverse frente a la cámara y su talento para el baile, le da la idea de realizar un reto de baile con una canción famosa del momento. Emma, buscando que Juanpa también esté involucrado en el reto, decide hacer la grabación en un lindo campo poco conocido cerca a la escuela, haciendo que el reto no sea solo bailar, sino también mostrar los lugares naturales más lindos para salir y pasar el rato.

El reto se vuelve famoso entre los compañeros de su escuela, vuelve popular a Emma por su baile y permite que muchos se le acerquen para poder aprender de ella, de igual manera, por la gran idea de mostrar los lugares más hermosos donde pasar el tiempo, es invitada a las salidas con sus compañeros para conocer esos sitios.

En una de esas salidas, Emma invita a Juanpa y Lola se encuentra con él allí. Lola le comenta a Juanpa que para mucho es más fácil seguir al resto para intentar encajar y ponernos en situaciones peligrosas con tal de formar parte de algo, pero no funciona del todo, pues es algo falso. En cambio, al ser uno mismo y centrarnos en lo que nos gusta, podemos ser felices, encantar a muchas personas con nuestros talentos y siempre encontraremos a alguien que los pueda admirar y compartir.”

4.1.2 Apropiación de los personajes:

El segundo momento durante el desarrollo del cómic, consistió en la bocetación y apropiación de los personajes, permitiendo el desarrollo de un estilo gráfico personal para la realización de la historia. Se inició con unos bocetos a lápiz, los cuales se pasaron de forma digital para realizar las propuestas de color y poder ser presentados en vistas lateral, trasera y frontal, para

tener las proporciones de los personajes. Más adelante, se realizaron modificaciones a estas propuestas iniciales, adaptándolas al estilo personal y permitiendo una evolución de los personajes correspondientes a la evolución en las técnicas de ilustración. Todo esto, con el fin de definir el estilo gráfico del cómic.

Figura 1: bocetos iniciales.



Figura 2: primera digitalización y propuesta de color de Juanpa.



Figura 3: primera digitalización y propuesta de color de Lola.



Figura 4: primera digitalización y propuesta de color de Emma.

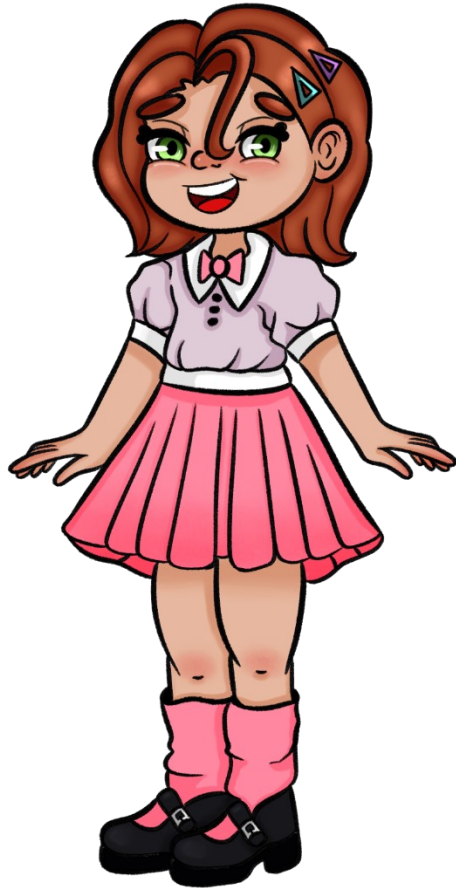


Figura 5: segunda digitalización y apreciación de vistas de Juanpa.

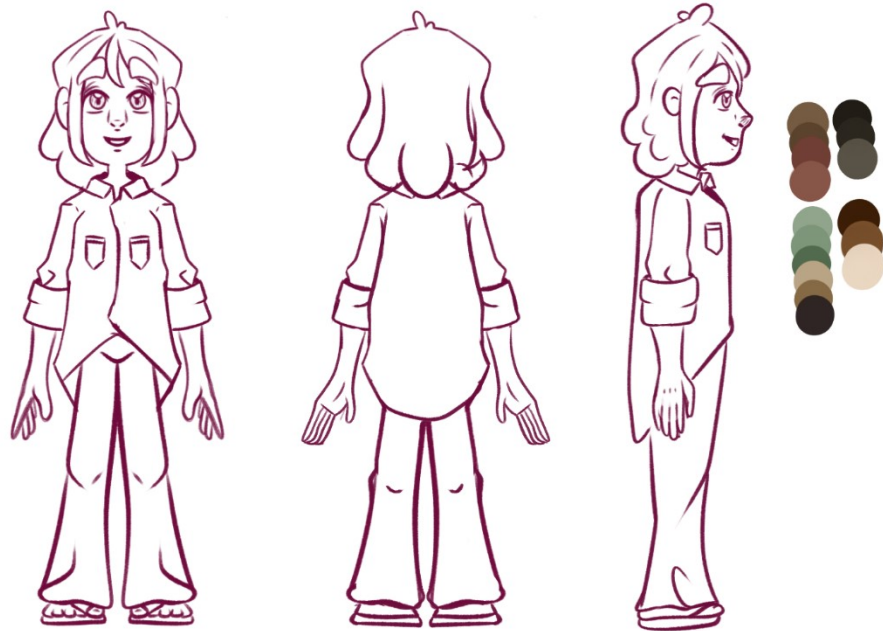


Figura 6: segunda digitalización y apreciación de vistas de Lola.

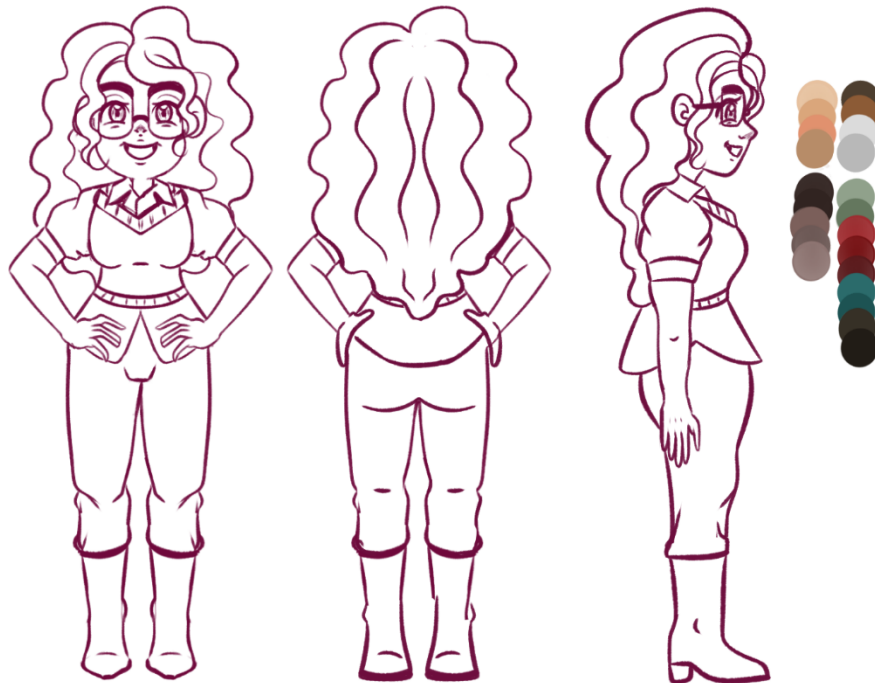
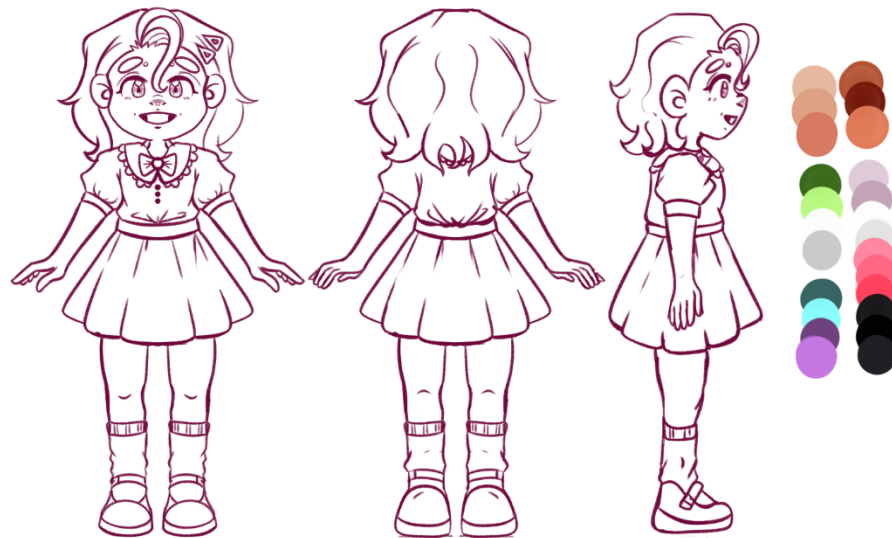


Figura 7: segunda digitalización y apreciación de vistas de Emma.



4.1.3 Creación de guion y storyboard

Posteriormente, se comenzó a desarrollar el guion para el cómic, desarrollando los diálogos tentativos para cada viñeta, teniendo en cuenta que estos debían tener lenguaje adecuado para los niños y, a su vez, llevar a una moraleja al final del cómic.

Para determinar las escenas necesarias, se unificaron estos diálogos con diversas ilustraciones en un primer Storyboard realizado en papel, creando un guía para comenzar un segundo Storyboard de forma digital, donde se inició a diagramar la ilustración junto a los cuadros de diálogo respectivos; en el proceso, se realizó una revisión de este último storyboard, determinando que correcciones se debían hacer para la diagramación del cómic final. Todo esto se hizo en un formato carta (21.59 cm x 27.94 cm), optimizando el cómic tanto para la web como para impresión.

Figura 8: Primeros bocetos y observaciones del guion y storyboard 1.

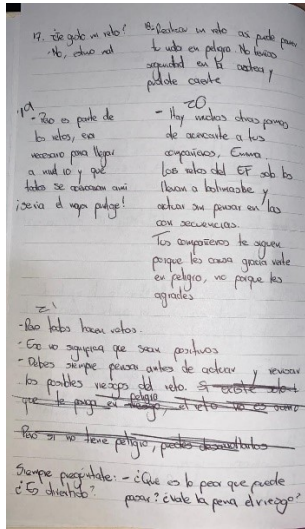


Figura 9: Primeros bocetos y observaciones del guion y storyboard 2.

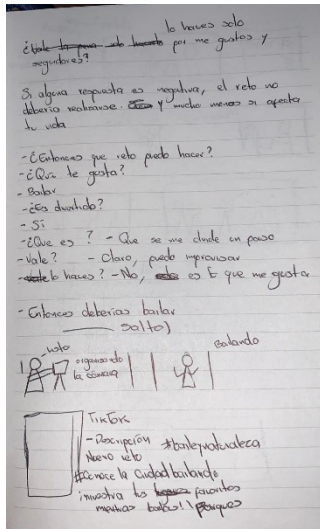


Figura 10: Primeros bocetos y observaciones del guion y storyboard 3.

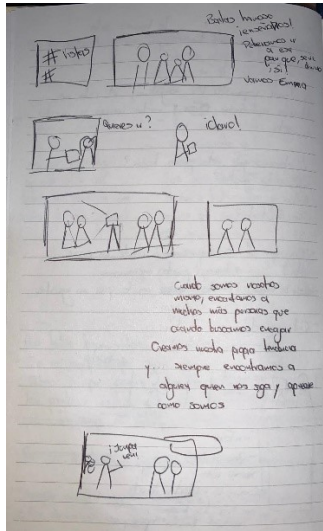


Figura 11: Primeros bocetos y observaciones del guion y storyboard 4.

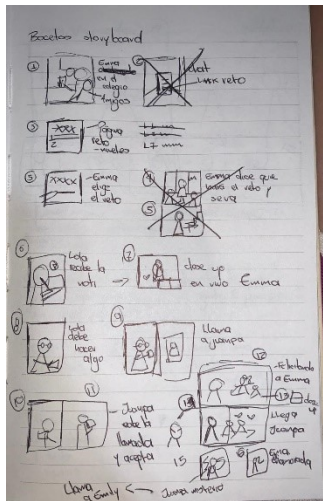


Figura 12: Primeros bocetos y observaciones del guion y storyboard 5.

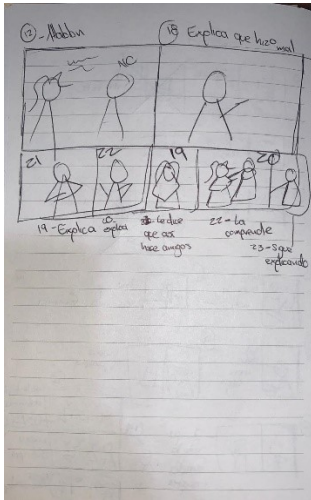


Figura 13: Primeros bocetos y observaciones del guion y storyboard 6.

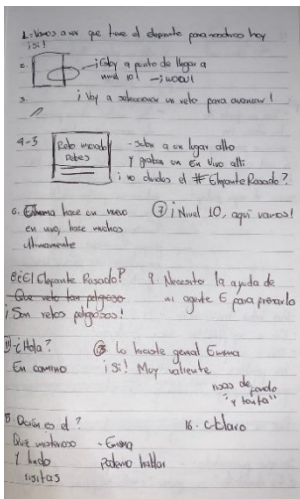


Figura 16: Primer Storyboard digital 3.



Figura 17: Primer Storyboard digital 4.



4.1.4 Elección tipográfica y diagramación inicial

Teniendo en cuenta el público al cual va dirigido el cómic, se escogió una tipografía *Sans Serif*, de fácil legibilidad y comprensión para los niños. La familia tipográfica se llama Nunito y fue descargada desde la plataforma Google Fonts, se utilizó su versión SemiBold para los diálogos.

Con la elección tipográfica, se procedió a ubicar los diálogos en las viñetas definidas en el Storyboard, permitiendo verificar los espacios para cada texto antes de comenzar a ilustrar. Durante las revisiones del proceso, fue en este momento que se modificaron algunos diálogos y viñetas, con el fin de mejorar la narrativa del comic y tener una diagramación más ordenada.

Figura 18: Tipografía Nunito.



Fuente: Adobe Fonts (s.f)

Figura 19: Primera diagramación de textos 1.



Figura 20: Primera diagramación de textos 2.



Figura 21: Primera diagramación de textos 3.

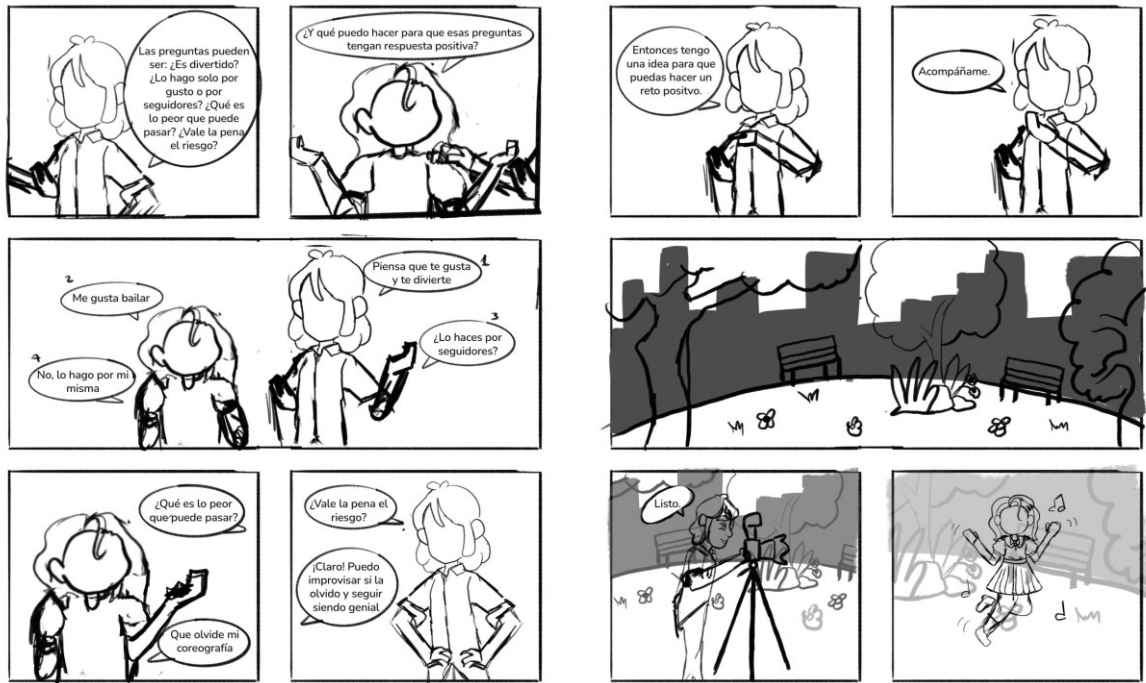


Figura 22: Primera diagramación de textos 4.



Figura 25: Correcciones de diagramación 1.



Figura 26: Correcciones de diagramación 2.

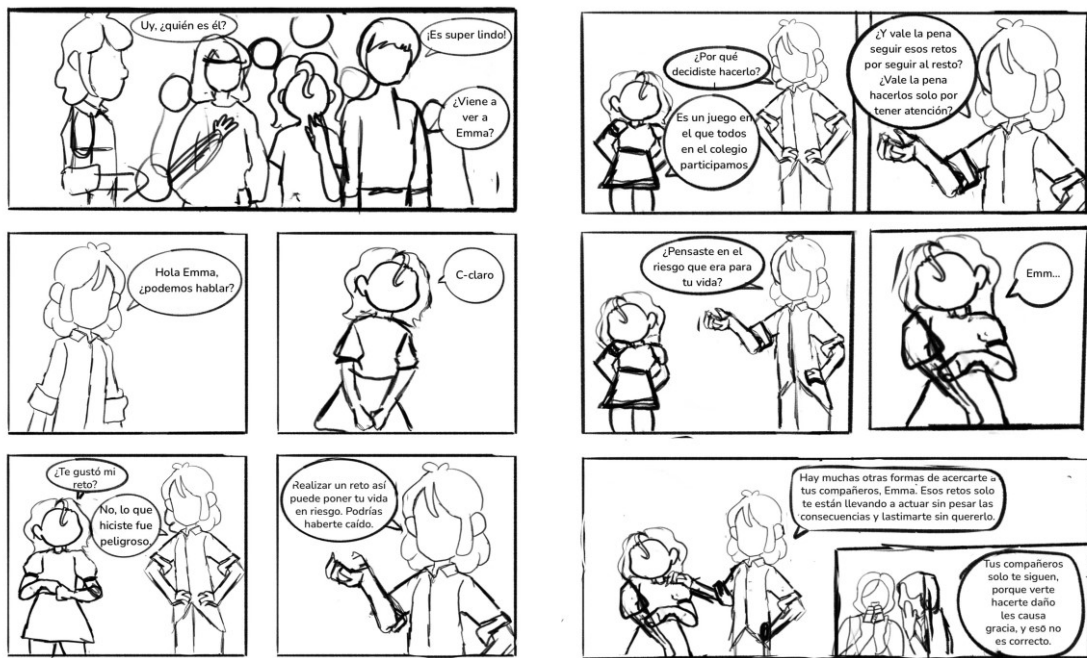


Figura 27: Correcciones de diagramación 3.

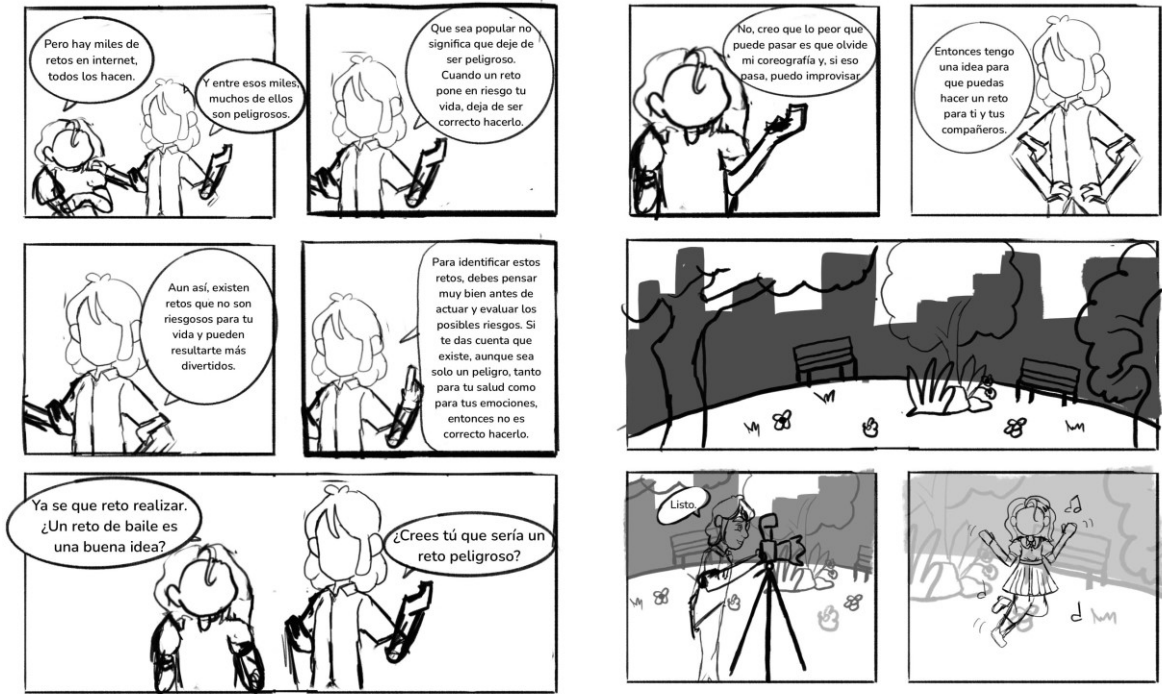


Figura 28: Correcciones de diagramación 4.



4.1.5 Finalización del cómic

Para la primera parte de la finalización, se diagramaron tanto las viñetas como los globos de textos, de forma dinámica, para proceder a una nueva revisión de los diálogos, permitiendo arreglar los errores ortográficos y gramaticales pertinentes.

Posteriormente, se realizó el Line Art de las ilustraciones finales, las cuales fueron llevadas a una revisión para validar su entendimiento en conjunto con los textos, antes de comenzar con el coloreado y dar por finalizada la composición, que de igual manera se sometió a una última revisión para aprobar su contenido.

Para desarrollar esto, se tuvo en cuenta el formato planteado durante la creación del Storyboard, así como las especificaciones para un impreso: modo de color CMYK y resolución de 300 dpi. Teniendo esto determinado, se realizó la finalización de las ilustraciones y la diagramación, generando el archivo para impresión del cómic y, de igual manera, la creación de un archivo que permitió la adaptación para ser publicado de forma digital en la web del proyecto.

Figura 29: Miniatura para web cómic: El Elefante Rosado



Figura 30: Cómic: El elefante rosado página 1.



Por: Verónica Hurtado Gaviria

Figura 31: Cómic: El elefante rosado página 2.

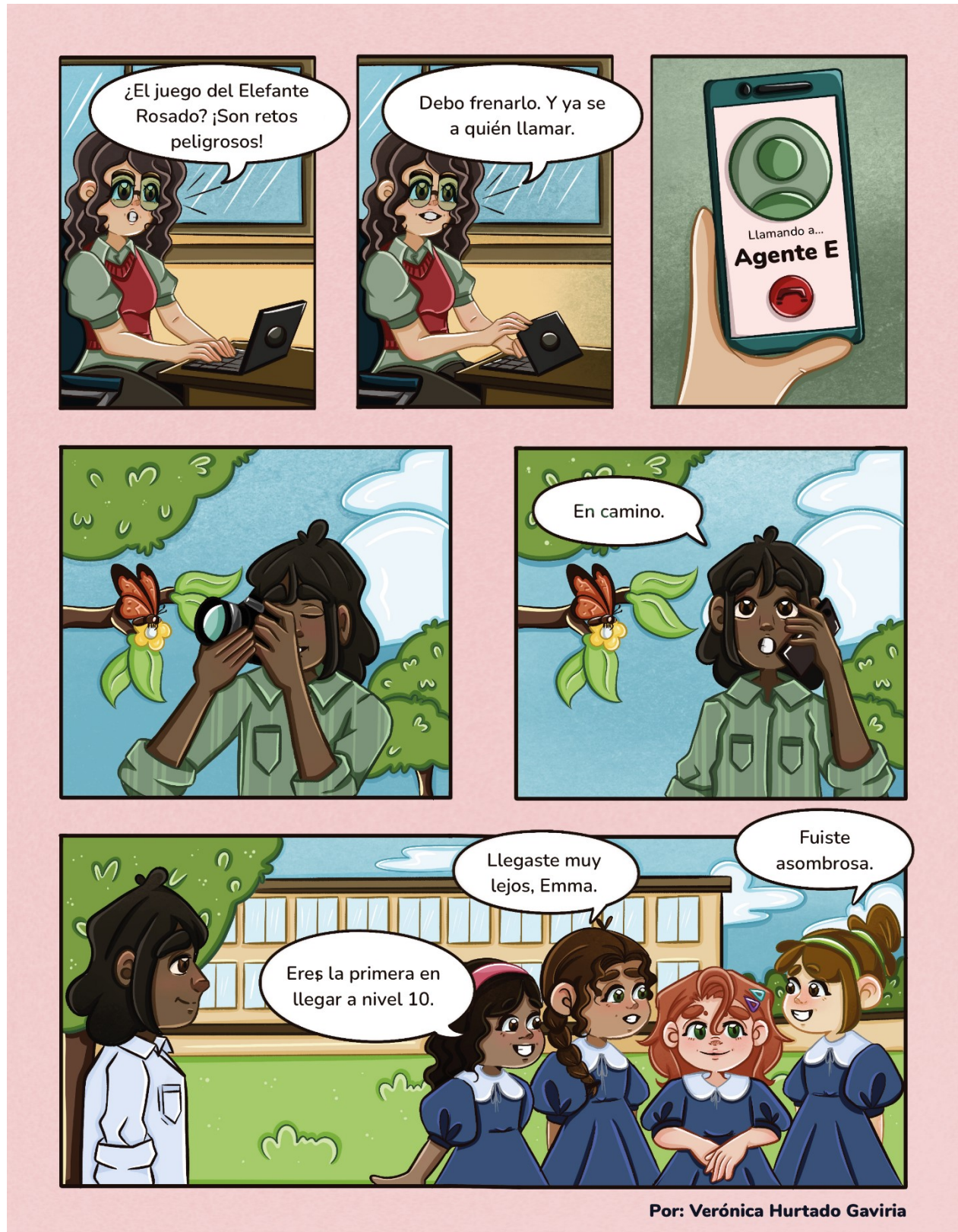


Figura 32: Cómic: El elefante rosado página 3.



Por: Verónica Hurtado Gaviria

Figura 33 Cómec: El elefante rosado página 4.

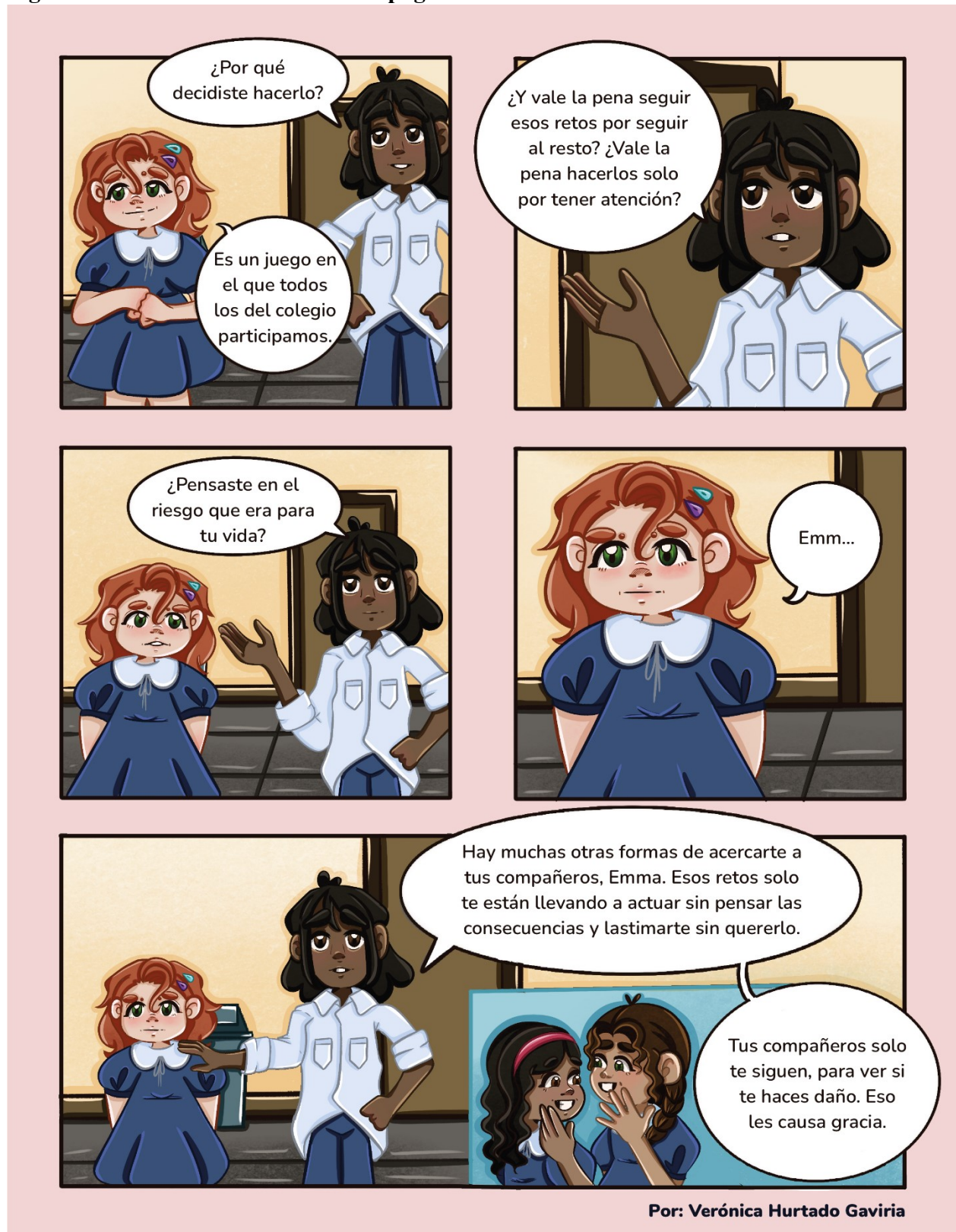


Figura 34: Cómic: El elefante rosado página 5.

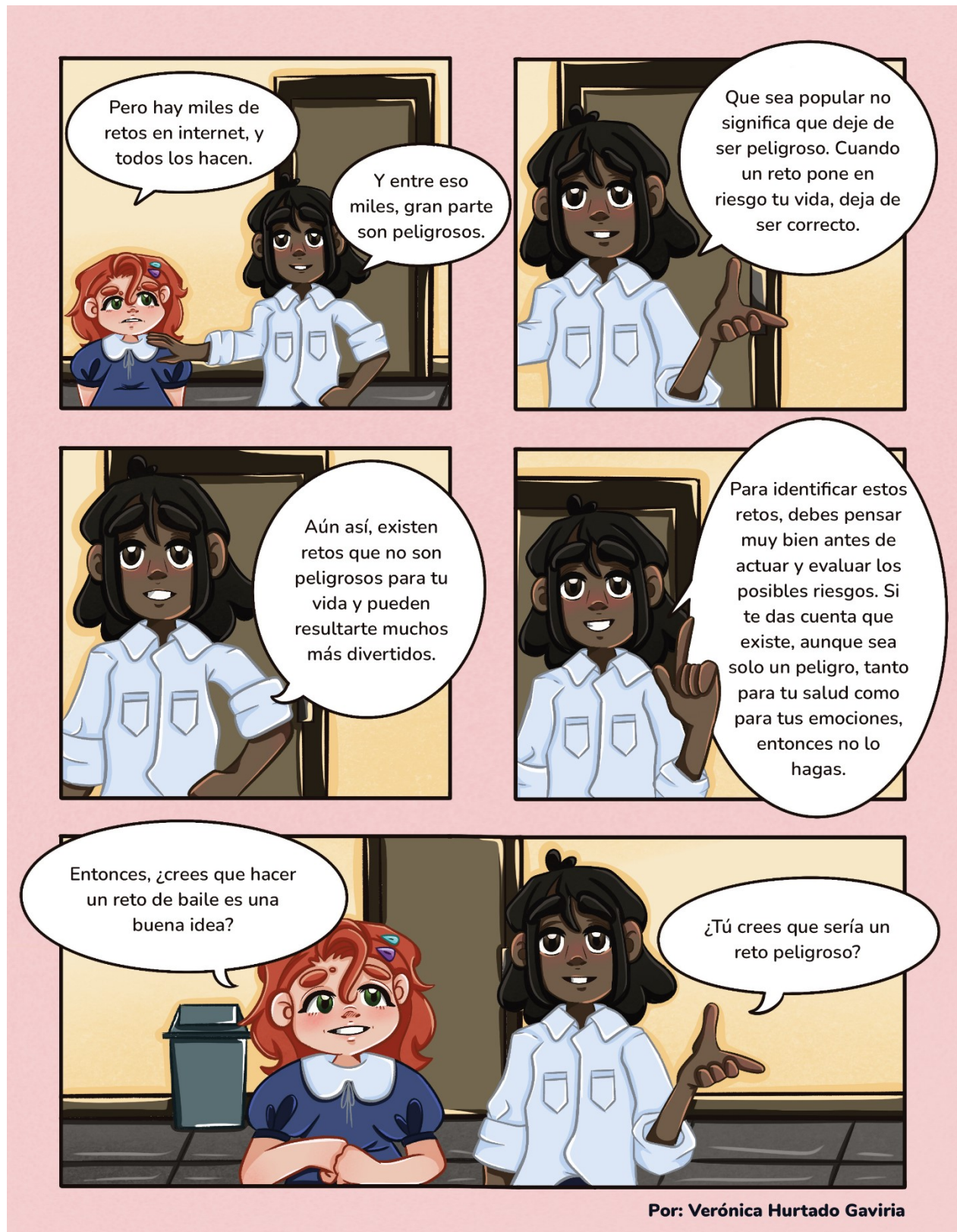


Figura 35: Cómic: El elefante rosado página 6.



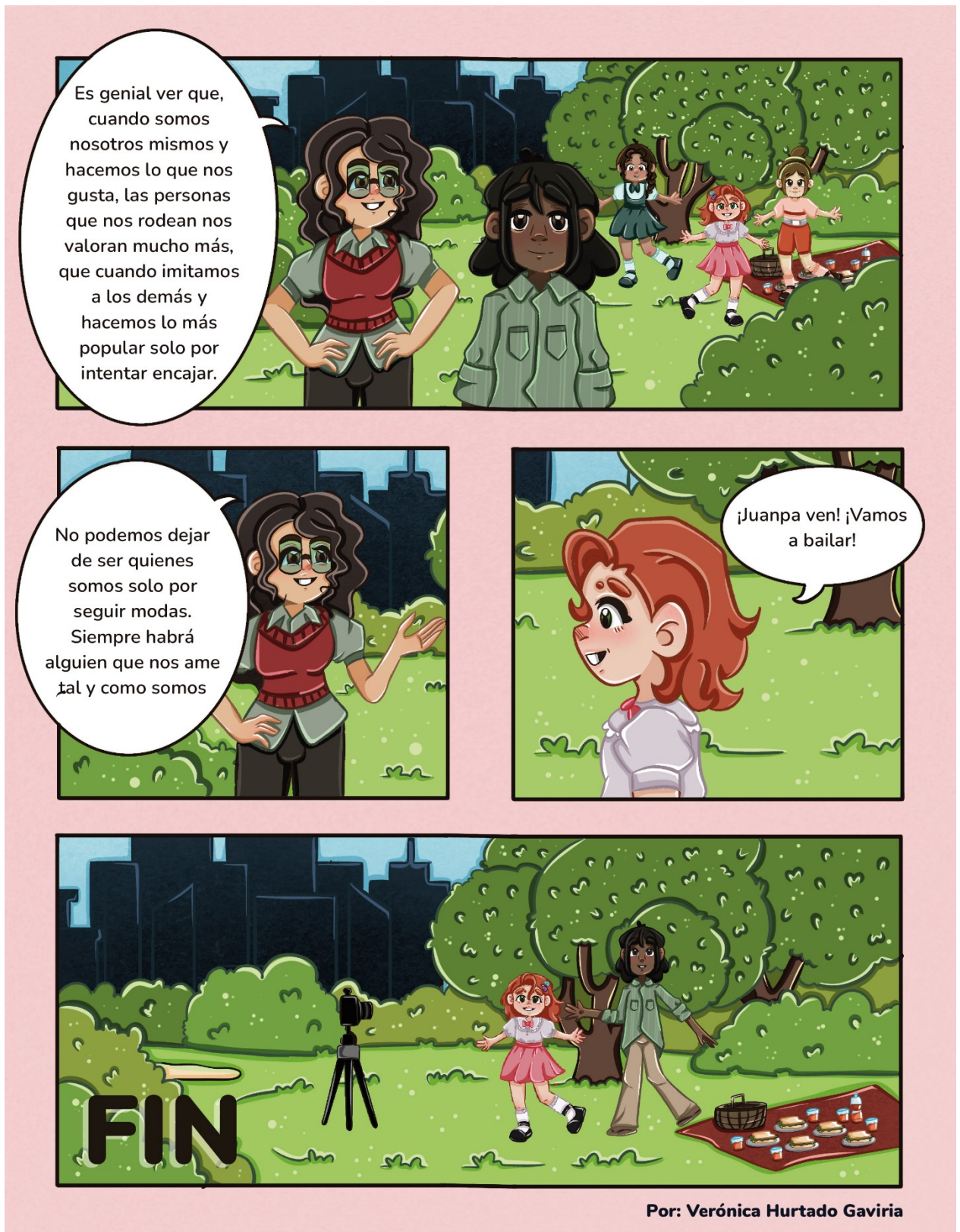
Por: Verónica Hurtado Gaviria

Figura 36: Cómic: El elefante rosado página 7.



Por: Verónica Hurtado Gaviria

Figura 37: Cómic: El elefante rosado página 8.



4.2 Trabajo con grupos focales

Con el objetivo de comprobar la usabilidad del cómic como medio de enseñanza y su capacidad de transmitir mensajes claros sobre los peligros de internet, se realizó un trabajo con grupos focales en la Institución Educativa Yermo y Parres 2, con niños y niñas de quinto grado.

La finalidad de estos grupos fue analizar si el cómic proporcionaba efectivamente herramientas para afrontar los peligros derivados de la viralización de contenidos peligrosos, como lo son los retos que se vuelven virales, y promover un uso adecuado del internet para fomentar el entretenimiento sano por medio de actividades positivas.

Los estudiantes del salón de “Quinto 2”, fueron divididos en un grupo de 8 personas para facilitar una discusión fluida y cómoda. Se les presentó el cómic por medio de la plataforma “Riesgos en la Red” del proyecto transmedia Agentes I. De forma voluntaria, cada uno de los chicos leyó una de las páginas del cómic, permitiendo que todos se mantuvieran atentos a la información.

Después de la lectura, para identificar la comprensión sobre los contenidos del cómic y su relación con experiencias personales, se comenzó a realizar un listado de preguntas las cuales se presentaron en un documento de instrumento de evaluación usuario tipo; así como preguntas básicas sobre la narrativa y los personajes.

Figura 38: Lectura del cómic con el grupo focal.



La primera pregunta, se basó en que los niños explicaran si habían entendido el riesgo del cual trataba el cómic, de forma inmediata, los menores enunciaron que se trataban de retos que ponían en riesgo su vida, además, agregaron que muchas veces los realizaban para seguir tendencias y ganar popularidad, “volverse virales” y “creerse mejores que los demás”. Esa pregunta, abrió una conversación sobre sus historias con los retos, contando como seguían las tendencias de la red social TikTok y se unían a retos que les mandaban sus amigos por video, además, relacionaron los niveles que Emma debía adquirir para subir en el reto con las rachas de TikTok y expresaron que, así como Emma, se esforzaban en subirlas pues eso les daba un estatus entre sus amigos.

Las siguientes preguntas, tuvieron una respuesta común, pues lo que compartieron sobre cómo prevendrían ese tipo de riesgos y qué harían si se enfrentaban a la situación expuesta en el cómic, se resumía en acudir a sus padres por ayuda y su consejo. Mientras se realizaban estas preguntas, se presentó la pregunta “¿alguno de ustedes haría el reto que hizo Emma?” y la respuesta general fue un “no”, pues les parecía muy peligroso, durante esta misma pregunta, uno de los niños entrevistados comentó que, por su parte, él podría desarrollar el reto que Emma hizo junto a Juanpa, el reto de baile, ya que le resultaba inofensivo y agregó que lo haría con la supervisión de un adulto para poderlo publicar. Durante las respuestas, hubo una opinión general sobre pedir el consejo y el acompañamiento de sus padres si querían integrarse a este tipo de actividades en el internet, pues ellos podrían asesorarlos y ayudarlos a investigar sobre esos temas.

Una de las preguntas planteadas, fue si les gustaba el cómic como medio de aprendizaje y las respuestas fueron positivas. Compartieron que les permitía relacionar lo que aprendían en texto con las ilustraciones y así les resultaba más sencillo memorizar, además les entretenía leer ese tipo de historias, también, se comprobó durante esta pregunta si recordaban el nombre del cómic y los personajes, siendo una respuesta afirmativa.

Adicionalmente, se realizó una pregunta sobre las enseñanzas del cómic, a lo que se obtuvieron diversas respuestas, principalmente resaltando el tener más seguridad en la vida para no tener que participar en ese tipo de retos. Uno de los niños entrevistados resumió la enseñanza de la siguiente manera cuando los demás terminaron de dar sus opiniones: “A mí me enseñó a no seguir ese tipo de modas malas y hacer modas buenas, constructivas, que te enseñen algo.” (Entrevistado, 2024). Gracias a esa intervención, los chicos comenzaron a contar más de sus

vivencias con los retos y a hablar como no pensaron nunca en lo que podría suceder si algo salía mal o dañaban a alguien, diciendo que no se fijaban si el reto era bueno o malo hasta que era tarde y, gracias al cómic, estaban reflexionando sobre sus acciones para poder tomar las precauciones necesarios y participar en retos que no pudieran dañarlos ni a los demás en un futuro.

Figura 39: Entrevista al grupo focal.



Finalmente, en una charla grupal con el grado quinto, se pudo comprobar que los chicos sabían del tema de los retos virales, contando sus conocimientos sobre retos como “Momo” y “La Ballena Azul”, demostrando la necesidad de crear contenidos adecuados para ellos y así proporcionarles herramientas para enfrentarlos. De igual manera, se comprobó nuevamente la efectividad del cómic como un medio educativo entretenido que, no solo enseña de forma amena a los menores, sino que de igual manera, despierta el interés por conocer más contenidos similares y acercarse así al proyecto transmedia Agentes I, en la búsqueda de acceder a las diversas historias sobre la temática y conocer mejor a los personajes que se presentaron en las narraciones.

Figura 40: Socialización general.



Conclusiones

A lo largo del desarrollo de este proyecto, la investigación teórica fue clave para comprender el contexto de la población infantil y la problemática abordada, la cual, está centrada en la influencia que tienen los retos virales en los niños y niñas, y cómo estos pueden representar un riesgo si no se cuentan con las herramientas adecuadas para enfrentarlos.

El aporte para prevenir esta problemática se realizó a través del diseño gráfico, por medio de la creación de un cómic, en el cual, se propicia de forma eficiente la comprensión de conceptos teóricos en niños y niñas, gracias al uso de una metodología para la investigación-creación que permitió llegar a los resultados deseados.

La metodología planteada, garantizó llevar un proceso donde la investigación cualitativa ayudó a recopilar datos relevantes para entender la problemática, a través del análisis y la observación de los diversos procesos que llevan a un niño a formar parte de los retos virales. Además, permitió ayudar a entender la forma en la que ellos interpretan y reciben de manera más comprensible los mensajes, para ajustar y optimizar el trabajo de diseño del cómic. Lo que garantizó que su finalización, no solo fuera atractiva, sino que cumpliera con transmitir el mensaje sobre los riesgos de los retos virales del internet y cómo enfrentarlos de manera clara y efectiva.

Se observó que el diseño gráfico puede ser una herramienta poderosa para influir en el aprendizaje de los niños. A través del uso de colores vivos, ilustraciones divertidas, personajes amigables y una narrativa motivadora, se crea un entorno visual que ayuda a los niños a encontrar una nueva manera de aprender, donde el conjunto de texto e ilustración, se utilizan para transmitir y transformar una información compleja, en un recurso más fácil de comprender. Esto se descubre por medio de la aplicación del Diseño Centrado en el Usuario (DCU), donde se vuelve clave el entendimiento de las necesidades y expectativas de los niños y niñas, para desarrollar un diseño alineado con sus intereses y habilidades.

Además, desde la propuesta de un proyecto transmedia como lo es Agentes I, se logra articular diversas historias como base para la realización de los productos gráficos como el cómic presentado en este proyecto, de igual modo, maximizar la participación y la interacción del público infantil con los personajes, situaciones y enseñanzas que se ofrecen desde la narrativa, facilitando esto mismo por medio de la integración de diferentes medios y plataformas.

Todo este proyecto, tuvo como su fase final el trabajo con grupos focales, el cual se valió como una herramienta clave para la recolección de percepciones, opiniones y experiencias de los niños y niñas, quienes no solo se vieron altamente involucrados en la historia, sino que compartieron de forma positiva las enseñanzas que el cómic les dejaba y las herramientas que tenían ahora para enfrentarse a dichos retos, mediante una interacción dinámica entre los participantes que permitía compartir situaciones relacionadas al riesgo y dar soluciones a futuros problemas en la red.

Además, durante este trabajo con grupos focales, se recibió de muy buena forma la implementación del cómic para compartir este tipo de información más compleja, pues entre los mismos niños y niñas, coincidían que era una mejor manera de entender los contenidos textuales, ya que tenían la oportunidad de relacionarlos con imágenes y, así, divertirse mientras estaban aprendiendo.

Referencias

- ¿Qué es la narrativa? *Inteligencia Narrativa*. (2020, 21 mayo). Retrieved from <https://inteligencianarrativa.com/narrativa/>
- Asale, R. & Rae. (s. f.). *cómic* | *Diccionario de la lengua española*. «Diccionario de la Lengua Española» - Edición del Tricentenario. Retrieved from <https://dle.rae.es/c%C3%B3mic>
- Asale, R. & Rae. (s. f.). *reto* | *Diccionario de la lengua española*. «Diccionario de la Lengua Española» - Edición del Tricentenario. Retrieved from <https://dle.rae.es/reto>
- Ayala García, P. Santos Sánchez, H. (2020, 03 Julio). *El webcómic interactivo como narrativa transdisciplinar en la era de la cultura digital*.
- Bodí, Ó. (2024, 29 agosto). *Del Diseño Centrado en el Usuario al Diseño Centrado en la Sociedad: Hacia un Impacto Positivo en la Era Actual*. Folks. Retrieved from <https://folksbrands.com/del-diseno-centrado-en-el-usuario-al-diseno-centrado-en-la-sociedad/>
- Cano Vásquez, L. Rodríguez Velásquez, M. Betancur Agudelo, L. & Gómez Santamaría, 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. <https://doi.org/10.18566/978-958-764-934-5>.
- Definición de riesgo*. CIIFEN. (s. f.). Retrieved from <https://ciifen.org/definicion-de-riesgo/>
- Euroinnova Business School. (s.f). *Cuáles son los elementos de un comic*. Retrieved from <https://www.euroinnova.edu.es/articulos/escuelaiberoamericana/elementos-de-un-comic>
- Google Fonts. (s. f.). *Nunito - Google Fonts*. <https://fonts.google.com/specimen/Nunito>
- HealthyChildren.org. (s. f.). *Los peligros de los retos virales en redes sociales y las razones de su atractivo para los adolescentes*. Retrieved from https://www.healthychildren.org/Spanish/family-life/Media/Paginas/Dangerous-Internet-Challenges.aspx?_gl=1*1ubz1wf*_ga*MjEyNzEwMDM3Ni4xNzA5OTEzZmZyX*_ga_FD9D3XZVQQ*MTcwOTkxMzM2MS4xLjAuMTcwOTkxMzM2NC4wLjAuMA
- Huertas Pedreros, T. (2016). *El análisis narrativo estructural del cómic*.
- Jenkins, H. (2003, junio 6). *Convergence is reality*. Retrieved from <https://www.technologyreview.com/2003/06/06/234198/convergence-is-reality/>

- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. NYU Press. Retrieved from <http://www.jstor.org/stable/j.ctt9qffwr>
- Junta de Andalucía. (s. f.) *Tema 9: El lenguaje del cómic*. Retrieved from https://www.juntadeandalucia.es/averroes/centros-tic/11000289/helvia/aula/archivos/repositorio/0/126/teoria_2_ESO_-_9_COMIC.pdf
- maribelrodriguezv. (2020, 4 septiembre). *Diseño Centrado en el Usuario (DCU)* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=8EeVsW_DAgQ
- McLachlan, S. (2024, 18 marzo). *Cómo funciona el algoritmo de TikTok y cómo hacerte viral en 2024*. Social Media Marketing & Management Dashboard. Retrieved from <https://blog.hootsuite.com/es/algoritmo-de-tiktok/#:~:text=As%C3%AD%20como%20el%20algoritmo%20de,una%20cuenta%2C%20TikTok%20toma%20nota.>
- Múnera Montoya, J. (2022, 02 febrero). *Lo viral y el espiral de lo efímero*. Unilasallista Corporación Universitaria.
- Nunito from Google*. (s. f.). <https://fonts.adobe.com/fonts/nunito>
- Prado-Aragón, J. (1995, 1 de octubre) “Aprender a narrar con el cómic”. *Comunicar* 3, núm. 5. Retrieved from <https://doi.org/10.3916/C05-1995-14>.
- Pratten, R. (2015). *Getting Started with Transmedia Storytelling*.
- Riesgos En la Red*. (2023, 23 septiembre). <https://airiesgosenlared.wordpress.com/>
- Ríos Reyes, R. (2023, 3 agosto). *Uso del cómic como recurso educativo para el aprendizaje en educación básica - Escuela de Profesores del Perú*. Escuela de Profesores del Perú. Consultado el 23 de marzo de 2024. <https://epperu.org/uso-del-comic-como-recurso-educativo-para-el-aprendizaje-en-educacion-basica/#:~:text=Los%20c%C3%B3mics%20ofrecen%20un%20mundo,pensar%20fuera%20de%20lo%20com%C3%BAAn.>
- Rodríguez Velásquez, M. (2024). *Introducción a la narrativa*.
- Scolari, C. (2013). *NARRATIVAS TRANSMEDIA Cuando todos los medios cuentan*.
- Sistema Nacional de Protección de Niñas, & Adolescentes, N. y. (s/f). *Retos virales en redes sociales: evitar que este mal se propague entre niñas, niños y adolescentes*. gob.mx. (2023, 21 febrero) Retrieved from <https://www.gob.mx/sipinna/articulos/retos-virales-en-redes-sociales-evitar-que-este-mal-se-propague-entre-ninas-ninos-y-adolescentes?idiom=es>

Tempone, D. (2021, Junio 2). *Blog-ilustración*. Retrieved from

Yusef, H. M., & Sergio, O. S. (s. f.). *Informe APEI sobre usabilidad*. Retrieved from <https://www.nosolousabilidad.com/manual/3.htm>

Anexos

7.1 Instrumento de evaluación usuario tipo

Cómo usar la rúbrica:

Investigador: Cuando los niños y las niñas terminen de leer el cómic, realizar de forma individual o colectiva las preguntas e indicar con una X (equis) en la parte inferior del criterio de evaluación que corresponde. Adicionar observaciones si son necesarias.

Institución educativa:

Grado:

Fecha:

Pregunta	Criterio	Criterio	Criterio	Observaciones
¿De qué riesgo crees que se habla en el comic?	La mayoría de los estudiantes identifican claramente el riesgo que trata el comic.	Pocos estudiantes identifican claramente el riesgo que trata el comic.	Ningún estudiante identifica el riesgo que trata el comic.	
¿Cómo se puede prevenir el riesgo?	La mayoría de los estudiantes logran nombrar acciones para prevenirlo.	Pocos estudiantes logran nombrar acciones para prevenirlo.	Ningún estudiante logra nombrar acciones para prevenirlo.	
¿Qué hacer si alguno se encuentra ante este riesgo?	La mayoría de los estudiantes logran nombrar acciones para manejarlo adecuadamente.	Pocos estudiantes logran nombrar acciones para manejarlo adecuadamente.	Ningún estudiante logra nombrar acciones para manejarlo adecuadamente.	
¿Te parece que el cómic es entretenido y es una buena forma de aprender sobre este riesgo?	La mayoría de los estudiantes consideran que el comic es entretenido y es una buena forma de	Pocos estudiantes consideran que el comic es entretenido y es una buena forma	Ningún estudiante considera que el comic es entretenido y es una buena forma	

	aprender sobre esté riesgo.	de aprender sobre esté riesgo.	de aprender sobre esté riesgo.	

Diligenciado por: