



Simón sube de nivel: creación de cómic para aportar a los riesgos en el consumo de contenidos violentos por parte de niños y niñas

Angélica María Martínez Rojas

Juliana Saldarriaga Ramírez

Trabajo de grado presentado para optar al título de Diseñador Gráfico

Directora

Maribel Rodríguez Velásquez en Ciencias sociales Doctor (PhD)

Universidad Pontificia Bolivariana

Escuela de Arquitectura y Diseño

Diseño Gráfico

Medellín, Antioquia, Colombia

2024

El contenido de este documento no ha sido presentado con anterioridad para optar a un título, ya sea en igual forma o con variaciones, en esta o en cualquiera otra universidad.

Agradecimientos

Agradecemos a nuestros profesores y asesores de este proyecto que nos brindan la guía, su paciencia y el conocimiento para nuestro futuro laboral.

Agradecemos a nuestros padres y seres queridos que nos impulsan a nuestra educación.

Tabla de contenido

Resumen	6
Abstract	7
Introducción	8
1. Planteamiento del problema	9
1.1 Pregunta de investigación.....	11
2. Justificación.....	12
3. Objetivos	13
3.1 Objetivo general	13
3.2 Objetivos específicos.....	13
4. Marco Teórico	14
4.1 La influencia actual de las nuevas tecnologías.....	14
4.2 El Internet en Colombia.	15
5. Metodología	16
6. Resultados	17
6.1 Factores de violencia en las nuevas tecnologías.	17
6.2 Creación narrativa visual. Comic Simón sube de nivel.	19
6.3 Sinopsis de la historia:.....	20
6.4 Historia:.....	20
6.5 Bocetos:.....	22
6.6 Comic:	28
6.7 Trabajo de campo para validación del cómic.....	38
7. Conclusiones	41
Referencias	43

Lista de figuras

Figura 1 Personaje Simón	19
Figura 2 Boceto viñeta parte 4	23
Figura 3 Boceto viñeta parte 5	24
Figura 4 Boceto viñeta parte 6	25
Figura 5 Boceto viñeta parte 7	26
Figura 6 Boceto viñeta parte 9	27
Figura 7 Parte 1 de Simón sube de nivel.....	28
Figura 8 Parte 2 de Simón sube de nivel.....	29
Figura 9 Parte 3 de Simón sube de nivel.....	30
Figura 10 Parte 4 de Simón sube de nivel.....	31
Figura 11 <i>Parte 5 de Simón sube de nivel</i>	32
Figura 12 <i>Parte 6 de Simón sube de nivel</i>	33
Figura 13 <i>Parte 7 de Simón sube de nivel</i>	34
Figura 14 <i>Parte 8 de Simón sube de nivel</i>	35
Figura 15 <i>Parte 9 de Simón sube de nivel</i>	36
Figura 16 <i>Parte 10 de Simón sube de nivel</i>	37
Figura 17 <i>Niños y niñas de la Institución Educativa Yermo y Parra</i>	39
Figura 18 <i>Desarrollo de la lectura de cómic con grupo de estudiantes de quinto de primaria</i> ...40	

Resumen

Este trabajo de grado muestra la investigación, diseño, creación y evaluación de un cómic dirigido a niños y niñas de entre 7 a 12 años que aborda la problemática de la desensibilización a la violencia en niños y niñas debido al consumo de contenido violento e inapropiado para su edad. El cómic tiene un enfoque narrativo y visual que permite a los niños comprender las consecuencias de la problemática y aprender a buscar posibles soluciones. Este proyecto busca ser un apoyo dinámico y eficaz para la educación de los niños sobre los riesgos que pueden encontrarse al navegar en internet.

La evaluación del cómic se llevó a cabo mediante un trabajo de campo con estudiantes de quinto grado, garantizando de esta manera, la pertinencia y efectividad del contenido en la sensibilización de los niños y niñas frente a esta problemática

Palabras clave: Transmedia, Internet, Contenidos Violentos, Cómic

Abstract

This thesis shows the research, design, creation, and evaluation of a comic aimed at children between 7 and 12 years old. The comic addresses the problem of desensitization to violence in children due to the consumption of violent and age-inappropriate content. The comic has a narrative and visual approach that allows children to understand the consequences of the problem and learn to find possible solutions. This project seeks to be a dynamic and effective support for children's education about the risks they may encounter when surfing the Internet.

The comic was evaluated through fieldwork with fifth-grade students, thus ensuring its relevance and effectiveness in raising children's awareness of this problem.

Keywords: Transmedia, Internet, Violent Content, Comic.

Introducción

Este proyecto de grado, refleja el proceso de creación y evaluación del cómic “Simón sube de nivel” para aportar al proyecto de formación transmedia sobre los riesgos asociados al uso de internet en niños (Cano-Vásquez, Rodríguez-Velásquez; Betancur-Agudelo, y Gómez-Santamaría, 2021) con el fin de brindarle a los niños de entre 7 y 12 años, una nueva fuente dinámica de información y visibilización de una problemática en la que muchos de ellos sin siquiera saberlo, pueden estar envueltos como lo es la desensibilización a la violencia. Problemática que es abordada en este cómic, el cual busca exponerla, mostrar sus consecuencias y brindar posibles métodos que ayudarán a solucionar el problema.

Actualmente, los niños crecen envueltos en un ambiente tecnológico y, por ende, inmersos en la red. Por esta razón, es importante que los riesgos a los que están expuestos les sean visibilizados de una manera cercana y sencilla, que se acerque a su cotidianidad.

Teniendo en cuenta lo anterior, esta monografía, desarrollada como trabajo de grado para el pregrado en diseño gráfico, el proceso de investigación, planeación y creación del cómic, además, presenta los resultados de la evaluación de la eficacia y funcionamiento del cómic realizados en un trabajo de campo con niños del grado quinto de la Institución Educativa Yerma Parres II, Medellín Colombia.

1. Planteamiento del problema

Conociendo a grandes rasgos la desensibilización como la pérdida de emoción, reacción y sensibilidad ante ciertos temas o situaciones específicas, debido a la alta y continua exposición que tiene el individuo a contenido altamente violento surge la problemática de la desensibilización en niños y adolescentes por el alto consumo de contenido violento o inapropiado para la edad, a través de medios tecnológicos como redes sociales, video juegos, entre otros.

Con el auge y avance de la tecnología, este problema se ha visto cada vez más presente en la vida cotidiana de los niños y jóvenes, por ende, se han realizado diversos estudios para analizar esta problemática, evaluar la veracidad de las teorías y llegar a ciertas conclusiones que desplegarán algunas formas de evitar, tratar y/o dar solución a este problema.

Teniendo presente lo anteriormente propuesto, la principal problemática a resolver en este trabajo de investigación es la creación de un cómic para aportar a la propuesta de formación transmedia Agentes I, creada por docentes investigadores de la Universidad Pontificia Bolivariana. “Agentes I, riesgos en la red” tiene como propósito “aportar en la prevención sobre los riesgos asociados al uso de internet en niños entre los 7 y 12 años” (Cano-Vásquez, Rodríguez-Velásquez; Betancur-Agudelo, y Gómez-Santamaría, 2021).

La temática principal en la que se basará este cómic “explicativo” es la desensibilización de los niños a la violencia debido al alto y desmedido consumo y exposición de estos a contenido violento en internet, videojuegos, redes sociales, entre otros.

Con el objetivo de tener un conocimiento más profundo y acertado de la problemática a tratar en el cómic, primero se revisaron varios documentos anteriormente publicados que trata el tema, siendo así usados como antecedentes para este trabajo de investigación y para resolver varias dudas del planteamiento del cómic, incluyendo factores como: el entorno, personalidad, contexto social, familiar y cognitivo del personaje principal, entre otros, que serán decisivos para la creación de un cómic con un ambiente y personajes realmente justificados, inmersos y ejemplificadores de la problemática a tratar (la desensibilización de los niños a la violencia debido al alto y desmedido consumo y exposición de estos a contenido violento en internet).

Para dar a entender de una manera más clara y concisa lo anteriormente planteado, la problemática específica a resolver en este trabajo de investigación es cómo realizar un cómic que aporte a los niños de entre 7 y 12 años, una enseñanza en cuanto a los riesgos de consumir alto

contenido violento. Para esto, se han investigado diferentes documentos con ayuda de los cuales se basa este trabajo de investigación para tener un mayor entendimiento de la temática para el momento de crear el cómic. Esta es una problemática actual, que sigue avanzando cada vez más y que afecta a niños alrededor de todo el mundo. Por esto, es importante que se mencionen brevemente algunos de los trabajos, documentos e investigaciones en las que fue basada la investigación de esta problemática.

El documento de investigación en el que se basó principalmente esta investigación de la problemática fue “Influencia en la violencia de los medios de comunicación: guía de buenas Prácticas” escrito por Juan Menor Sendra y María Cruz López de Ayala López.

De Ayala (2018), analiza la influencia que tienen los medios de comunicación en la violencia. Se destaca que, si bien no existe una relación causal directa, la exposición a contenidos violentos puede aumentar la probabilidad de que las personas se comporten de forma agresiva. Según este artículo, estos son algunos de los efectos del consumo de contenido violento en los medios:

Aumento de la agresividad: La exposición a la violencia en los medios puede desencadenar comportamientos agresivos en las personas, especialmente en niños y jóvenes.

Desensibilización ante la violencia: La constante exposición a la violencia puede hacer que las personas se vuelvan menos sensibles al sufrimiento ajeno, normalizando la violencia como forma de resolución de conflictos.

Imitación de comportamientos: Los niños y jóvenes pueden imitar los comportamientos violentos que observan en los medios, especialmente si estos son presentados como modelos a seguir.

Así mismo, hay algunos factores que pueden aumentar el riesgo de la desensibilización en los niños, estos son: La edad, la personalidad, y el contexto social y familiar.

No obstante, el documento también plantea varios métodos para reducir este riesgo, como Limitar el tiempo de exposición a los medios, seleccionar contenidos adecuados según la edad, como juegos o páginas con contenido educativo y positivo, fomentar el diálogo familiar sobre los contenidos que se consumen, enseñar a los niños a ser críticos en cuanto al contenido que consumen y, por último, fomentar la realización de actividades que se alejen de los medios tecnológicos.

Teniendo en cuenta todo lo planteado en este documento, se retoma lo anteriormente mencionado a cerca de la problemática principal de este trabajo de investigación, esto debido a

que, en el cómic que se debe realizar para los niños de entre 7 y 12 años, se deben sintetizar todos estos factores anteriormente mencionados, es decir, para la creación del cómic se debe de encontrar la manera de sintetizar de forma concreta y sencilla todos estos riesgos, factores y soluciones de la problemática de la desensibilización de la violencia en los niños, de manera que sea clara para los niños de entre 7 y 12 años, convirtiéndose así en un método de enseñanza, reflexión y moraleja para estos.

Para concluir, este trabajo de investigación busca diseñar un cómic que integre lo gráfico y narrativo, logrando enviar un mensaje y aprendizaje a los niños, para fomentar conciencia en esta problemática poco conocida, pero que, sin embargo, no deja de afectar a muchos niños y niñas alrededor de todo el mundo.

1.1 Pregunta de investigación

¿Cómo se puede diseñar un cómic que sea claro y conciso para dar a entender a los niños de 7 a 12 años, a cerca de la problemática de la desensibilización a la violencia por el consumo de este contenido en medios digitales, para que conozcan este riesgo, sus consecuencias y las soluciones que pueden implementar para prevenirlo?

2. Justificación

Con el avance y apogeo de la tecnología, la problemática de la desensibilización a la violencia en niños de 7 a 12 años es cada vez mucho más común y se presenta alrededor de todo el mundo. Esto generando conflictos en la convivencia, desarrollo y comportamiento de los niños, ya que estos adquieren actitudes y comportamientos negativos y agresivos debido al alto consumo y exposición a este tipo de contenido; de esta manera, los niños que permanecen consumiendo este tipo de contenido sin ninguna limitación o acompañamiento, crecerán imitando este tipo de comportamientos que observan y de esta manera, crecerán en un entorno y en un contexto violento, desembocando así en futuros adultos que presentarán conflictos en términos de convivencia e interacciones con terceros. Por esta razón es importante, representar en el cómic esta problemática tan poco reconocida pero que conlleva grandes consecuencias.

El cómic busca educar a los niños para que puedan tener una infancia y preadolescencia saludable, en la que convivan sanamente y sepan manejar los tiempos en que navegan en la red y el tipo de contenido al que se ven expuestos. Así mismo, este cómic desea prevenir que los niños se vean envueltos en esta problemática, que aprendan a reconocerla, prevenirla y solucionarla.

3. Objetivos

3.1 Objetivo general

Diseñar un cómic para niños de 7 a 12 años que les ayude a entender el riesgo del consumo repetitivo de contenido violento en medios digitales y las formas de prevenirlo.

3.2 Objetivos específicos

- Investigar acerca de la problemática de los riesgos de la desensibilización en niños a la violencia por el consumo de contenido violento en redes sociales, internet, entre otros medios digitales.
- Crear una narrativa que desarrolle y la problemática de la desensibilización, teniendo de esta manera la base para la creación y diagramación del cómic.
- Validar el comic con usuarios tipo para determinar la eficiencia y eficacia del producto para abordar el riesgo.

4. Marco Teórico

4.1 La influencia actual de las nuevas tecnologías.

Palacio y Cabrera (2017) indica que el Internet ha influido en todos los aspectos de la vida humana. El mundo considera que es una nueva era de revolución a nivel o incluso mayor a las anteriores como por ejemplo la revolución industrial. Los niños y jóvenes en la actualidad han crecido alrededor de estas nuevas tecnologías que surgen a partir del internet.

La portabilidad a partir de diferentes equipos de transmisión de la información, conducen a un descenso del consumo de otros medios más tradicionales. De Ayala (2018) señala que el descenso en el consumo de televisión contrasta con el mayor tiempo que los adolescentes dedican al Internet. A continuación, indica también citando a la (INE, 2018). que la totalidad de los adolescentes españoles de 10 a 15 años tienen acceso online.

De Ayala (2018) citando a (Fundación Telefónica, 2017) indica que el Smartphone es la forma más común de acceso a la internet, además de que, continúa mencionando, estos dispositivos también permiten el acceso a un amplio abanico de apps de juegos, de fotos y videos compartidos, entre otros, lo que provoca el aumento en el tiempo de uso de los medios sociales entre los jóvenes.

Las Heras, J. (2012). ya lo indicaba anteriormente que los usuarios jóvenes llegaban a consumir un tercio del total de minutos online, por lo que se constituían en el segmento de audiencia más comprometido con esta red social:

“Las páginas web a las que tienen acceso representan una parte muy importante de sus vidas. Éstas se transforman en una fuente alternativa a la educación formal, con una variedad de mensajes que incluyen temas como el rol de los amigos, el rol de la familia y el rol de género, además de temas como el sexo, la violencia y el consumo de bienes.” (Las Heras, J., 2012).

Las Heras, J. (2012), en su estudio revela que los adolescentes entrevistados manifiestan estar conscientes de los riesgos que pueden encontrar en la red, algunos manifiestan que han experimentado algún grado de ansiedad o angustia al navegar por Internet.

Pese a lo anterior, el internet y el uso de los elementos de difusión virtual deben ser también aprovechados para desarrollar metodologías educativas. Palacio y Cabrera (2017) indican que la educación no es ajena a la influencia del internet el cual está en permanente evolución cuyo desarrollo y medición están todavía en proceso de perfeccionamiento. Por otro lado, Las Heras

(2012) señala que el uso de Internet puede generar tanto riesgos como oportunidades para los niños y jóvenes.

4.2 El Internet en Colombia.

Cuando nos referimos al uso del internet en Colombia y su masificación, se obtienen de la investigación la siguiente información:

Valenzuela, et al. (2009) nos informa que en Colombia alrededor del 70% de su población (cerca de 30 millones de usuarios) contaba con acceso a telefonía móvil, más del 16% (una cifra superior a 7 millones de usuarios) tienen acceso a Internet, de los cuales aproximadamente el 11% (750 000 personas) son suscriptores de banda ancha. Esto nos indica el grado de permeabilidad de estas tecnologías en el país. La Comisión Nacional de Comunicaciones señala que en el año 2023 se presentó un aumento en los usuarios de telefonía móvil logrando un alcance a 44.95 millones de personas. Postdata (2024),

También se indica en este estudio que la banda ancha aumentó estrepitosamente en los años 2006 y 2007, incluso generando una desmotivación del uso de la telefonía tradicional y generando el declive de herramientas como el fax.

Este estudio también presenta un uso intensivo del correo electrónico entre los usuarios de la red el cual es considerado en varios espacios como medio oficial de divulgación de información. Valenzuela, et al. (2009).

5. Metodología

Este trabajo de investigación busca a partir de la problemática de la desensibilización a la violencia en niños de 7 a 12 años, crear un cómic para la página web “Agentes I” de la Universidad Pontificia Bolivariana que brinde una enseñanza a los niños o adultos responsables que tengan acceso a esta, a cerca de esta problemática, cómo prevenirlo y algunas formas de tratarla. Por ende, la metodología de investigación incluye la investigación de la problemática, la creación de los personajes, la narrativa, diagramación del cómic y técnica de ilustración, todo esto en pro de realizar una pieza gráfica llamativa, clara, concisa y agradable para los niños que accedan a la página a leerlo, esta investigación es de carácter cualitativo, ya que los resultados se evaluarán a partir de la observación del trabajo de campo con los niños de 7 a 12 años, recolectando así datos no numéricos que den a entender la reacción de los niños hacia el cómic.

Por otra parte, para corroborar la eficacia y validez del resultado del cómic, se hará un trabajo de campo con niños de entre 7 a 12 años, en el cual se evaluará su reacción ante el cómic, tanto gráficamente como conceptualmente, es decir, se evaluará la claridad del tema, cómo los niños lograron interpretarlo y qué enseñanza reciben de este, a la igual que su respuesta ante la apariencia de los personajes y los escenarios, evaluando que estos sirvan como apoyo didáctico y de comprensión del tema. Para esto, se realizará una observación participante para poder recopilar los resultados de la investigación, es decir, los investigadores se sumergirán en la experiencia con los niños de entre 7 a 12 años, para que de esta manera, se tenga un mayor acercamiento a la reacción de los sujetos ante el cómic, compartiendo así con ellos, sus aprendizajes, enseñanzas y conclusiones que tengan a partir de la lectura del cómic, para corroborar de esta manera la eficacia del proyecto y si la meta principal si es alcanzada.

6. Resultados

6.1 Factores de violencia en las nuevas tecnologías.

Varios investigadores desde diversos campos han explorado el papel que el internet desarrolla en los afectos emocionales de los niños y jóvenes.

Según (Kirsch, 2012) quién es citado por De Ayala (2018), la violencia ha sido considerada perniciosa por la investigación de efectos desde sus comienzos hasta la actualidad. Aun así, se detecta la necesidad de establecer diferenciaciones entre agresión, violencia y diferentes tipos de construcciones alrededor del concepto de agresión, para poder establecer con alguna precisión los efectos de los contenidos sobre los niños y los jóvenes.

De Ayala (2018) citando a (Cantor, 1998), menciona que:

Aunque a partir de la preadolescencia se tiene una mayor capacidad para seleccionar los contenidos a los que se exponen, muchos adolescentes, en particular los chicos, manifiestan una preferencia por todo tipo de contenidos audiovisuales que incluyen mensajes o imágenes violentas.

De Ayala (2018) citando a (Steinberg, 2008) continúa explicando que esta tendencia, se asocia con la propensión a desarrollar conductas de riesgo vinculadas con la exploración del entorno y de las emociones, especialmente en presencia de pares. Lo anterior eleva el interés por conocer en qué medida estos contenidos de los medios pueden afectar a los jóvenes y generar sentimientos de miedo, desensibilización y agresividad.

Bozza; Vinha, (2023), considera que la participación intensa de niños y jóvenes en entornos en línea, especialmente en redes sociales, son puntos que merecen atención por parte de los educadores y generan numerosos problemas y desafíos derivados de las relaciones virtuales y las posibilidades que ofrece este medio, tales como el cyberbullying.

Bozza; Vinha, (2023), indica que cualquier persona puede estar expuesta a estos problemas derivados de las formas de violencia en línea, pero tanto niños como jóvenes son más vulnerables al acceso a contenido inapropiado para su edad, al contacto con comportamientos dañinos, y a la influencia de los medios digitales en la constitución de la identidad de éstos.

No necesariamente se debe estigmatizar estos medios de difusión ni llegar a pensar que todos los niños y jóvenes que usan estos medios de difusión son afectados por estos contenidos violentos ni necesariamente desarrollan comportamientos agresivos; pero si es importante tener

medidas de control que permitan mitigar posibles impactos generados por los riesgos asociados a ello.

De Ayala (2018), explica que hay factores que afectan los estados de agresividad en los niños: en la adolescencia influye la familia a través de elementos como la participación de estos en la educación, la existencia de agresión verbal y física en el entorno familiar; también la influencia de los compañeros que lo rodean y que inciden en ámbitos de agresividad, popularidad y aceptabilidad; la escuela y su motivación al logro de objetivos y de deserción escolar, y; la personalidad (autoestima). De Ayala (2018) citando a Singer et al. (1999) indica que encontraron que una combinación de alta exposición a la violencia televisiva y la falta de supervisión de los padres es la que mejor explicación de un comportamiento agresivo en los niños de primaria y secundaria.

De Ayala (2018), señala la facilidad en la actualidad del ingreso por parte de los niños y jóvenes de forma voluntaria y con nula o poca restricción permite una variada accesibilidad a diferentes tipos de contenidos, que reflejan una diferencia en el tipo de consumo entre los jóvenes y diferencias entre contenidos consumidos entre mujeres y hombres, es así cómo se puede ver que las mujeres usualmente ingresan a Internet para hablar a través de la mensajería electrónica, acceder a redes sociales, escuchar música, mientras que los hombres usualmente prefieren jugar videojuegos y ver películas

También De Ayala (2018), registra un importante porcentaje de ingreso involuntario por parte de los jóvenes a contenidos violentos online, en los cuales se exponen a contenidos de peleas, palizas o de bullying, también se indica la posibilidad de exposición a páginas que promueven el racismo, la intolerancia religiosa e incluso a páginas que defienden y promueven el suicidio y el daño autoinfligido.

Bozza; Vinha, (2023) explica que los niños están en una etapa de formación por lo que tienden a reproducir algunas acciones de sus youtubers favoritos de los cuales intentan imitar los desafíos propuestos por éstos, independiente de lo grotescos o arriesgados que sean lo que indica que los menores tienen dificultades para medir los riesgos a los que están sujetos frente a este tipo de comportamientos, ya que son acciones realizadas por adultos que son referencia para ellos.

6.2 Creación narrativa visual. Comic Simón sube de nivel.

Desarrollo de los objetivos específicos:

- Crear un personaje principal para el cómic que se adapte a las características, rasgos de personalidad y contexto que puede presentar un niño con desensibilización a la violencia, ayudando así a desarrollar más claramente la temática.

Para la creación del personaje principal se reunieron diversas características físicas, emocionales y de comportamiento que se presentan generalmente en sujetos con problemas de desensibilización a la violencia.

Ilustración del personaje:

Figura 1 *Personaje Simón*



Características del personaje:

- Un niño de 9 años
- Niño extrovertido que busca encajar
- Un niño que tiene un poco acompañamiento de sus padres o adultos
- Presenta acciones agresivas con sus padres y compañeros.

- Es un niño susceptible por imitar las acciones del contenido que ve en internet, video juegos y redes sociales.
- Es un niño que no tiene ningún tipo de restricciones en el contenido que consume.
- Es un niño amante al baloncesto y a los video juegos.

Redactar una historia que integre al personaje principal, el Agente D y el Agente L -Lola-, en la cual se vea el desarrollo y desenlace de la problemática de la desensibilización, teniendo de esta manera la base para la creación y diagramación del cómic.

6.3 Sinopsis de la historia:

Simón es un niño alegre, extrovertido, amante al baloncesto y la tecnología. Sin embargo, recientemente ha estado muy sumergido en el mundo de los video juegos, tanto que ha dejado de lado, el estudio, el baloncesto y ¡hasta sus modales! Sus compañeros denuncian que se ha comportado de una forma grosera hacia ellos y sus profesores y expresan su preocupación, ya que Simón siempre se ha caracterizado por su amabilidad.

Acompaña al agente Danny en la búsqueda del problema que está teniendo Simón y conoce al peculiar amigo que se encontrarán en el camino.

6.4 Historia:

Lola se encontraba en su salón de clases cuando descubrió que los niños estaban muy emocionados por un juego que estaba causando sensación haciéndose muy famosos entre los alumnos. Ella, Intrigada decidió llamar a Danny Bedoya, conocido como el agente B por su pasión por los videojuegos, para que lo probara y descubriera qué tenía de especial.

Danny se sumergió en este juego y rápidamente se dio cuenta de que era un juego de rol por equipos, dónde los jugadores tenían que luchar entre sí. Sin embargo, se sorprendió al ver que era bastante violento para que éste no tuviera restricción por edad.

Mientras jugaba, Danny se encontró con un chico en su equipo que se enfadó mucho al perder una partida, preocupado por este comportamiento, decidió buscar al chico, y descubrió que su nombre real era Simón al hacer una llamada con el equipo.

Danny pensó en salir a caminar para recoger chatarra, en su trasegar observó a un chico muy enojado que lanzaba piedras a unas piezas metálicas que le podían servir, se acerca y le pregunta la razón de su enojo. Simón le cuenta que se molestó por no poder pasar de nivel en un

juego y por tanto los compañeros lo sacaron de la partida hasta que se tranquilizara; luego de esto, Danny le pregunta de cuál juego se trataba, y con ello identificó que era aquel con quién un rato antes estaba conectado. Danny decide seguir hablando con este chico.

Con la conversación, Danny empezó a descubrir facetas de Simón, supo que era un niño apasionado por los videojuegos, la tecnología y las redes sociales. También que le gustaba el baloncesto y montar en patineta pero que, por estar viendo tanto contenido en internet, ya no realizaba estas actividades con la misma frecuencia de antes, ya que prefería jugar videojuegos violentos y ver películas y series que en realidad son para mayores.

Simón le contó a Danny, que se había enterado de que sus compañeros durante la clase lo trataban de evadir por su comportamiento y algunas expresiones agresivas que usaba contra ellos, e incluso contra los profesores por lo que le tenían miedo. Lo que más le molestaba es que ya incluso en los videojuegos le era muy difícil formar un equipo dizque “porque me enojo fácilmente”.

Danny, lo observó muy preocupado, se acercó al muchacho e intentó explicarle a Simón que el tipo de contenido que estaba consumiendo en la internet, sólo estaba agravando su situación. Le señaló que al estar expuesto a contenido tan violento todo el tiempo hacía que, inconscientemente, comenzara a reflejar e imitar esos comportamientos en su vida real y esto se le afectaba más y más sus sentimientos, lo hacía más vulnerable y lo alejaba de los demás.

Simón escuchó atentamente las palabras de Danny y comprendió que necesitaba hacer cambios en su vida para mejorar su situación.

Danny le dijo a Simón que los padres para evitar estos problemas tratan de establecer en sus hijos, límites de tiempo para jugar en internet y, además, evitan que usen ciertas páginas y juegos, pero que es deber de cada uno ser consciente de esto y poner sus propios límites. Danny le dijo que estaba convencido de que él, Simón, también podría lograrlo, le recomendó usar juegos más adecuados para su edad, porque no siempre tendría la mediación de sus padres, y pasar tiempo con otros chicos de su misma edad, para esto es importante entender los sentimientos de los otros.

Simón se queda pensativo por un momento, reflexionando todo lo que Danny le dijo. Simón agradecido por el consejo de Danny, decidió seguir sus sugerencias y comenzar a hacer cambios positivos en su vida.

Luego de caminar por un rato y al llegar a las gradas de una cancha de baloncesto por la que cruzaban, Danny le regala a Simón un robot que había construido con las piezas de chatarra

que había recolectado en su camino. Le dijo a Simón que el robot sería una compañía divertida mientras jugaba al baloncesto.

Simón estaba emocionado con su nuevo robot. Juntos salieron a la cancha de baloncesto que aprovecharon para jugar con otros jóvenes que allí departían, disfrutaron de una tarde llena de diversión y amistad, cómo hace mucho tiempo no lo hacía.

Al final del día, Danny se reunió con Lola y le contó todo lo que había aprendido al hablar con Simón. Lola, de acuerdo con el reporte de Danny identificó una necesidad de establecer filtros adecuados para contenidos en internet a los cuales están expuestos los niños, ya que el contenido violento puede tener consecuencias negativas en su comportamiento y bienestar emocional.

Unos días después, mientras Lola y Danny disfrutaban de unos deliciosos helados, vieron en un parque un chico sonriente junto con su robot, departiendo con amigos alegremente alrededor de un balón...

6.5 Bocetos:

A continuación, se presentan los bocetos que permiten definir las viñetas del comic.

Figura 2 Boceto viñeta parte 4

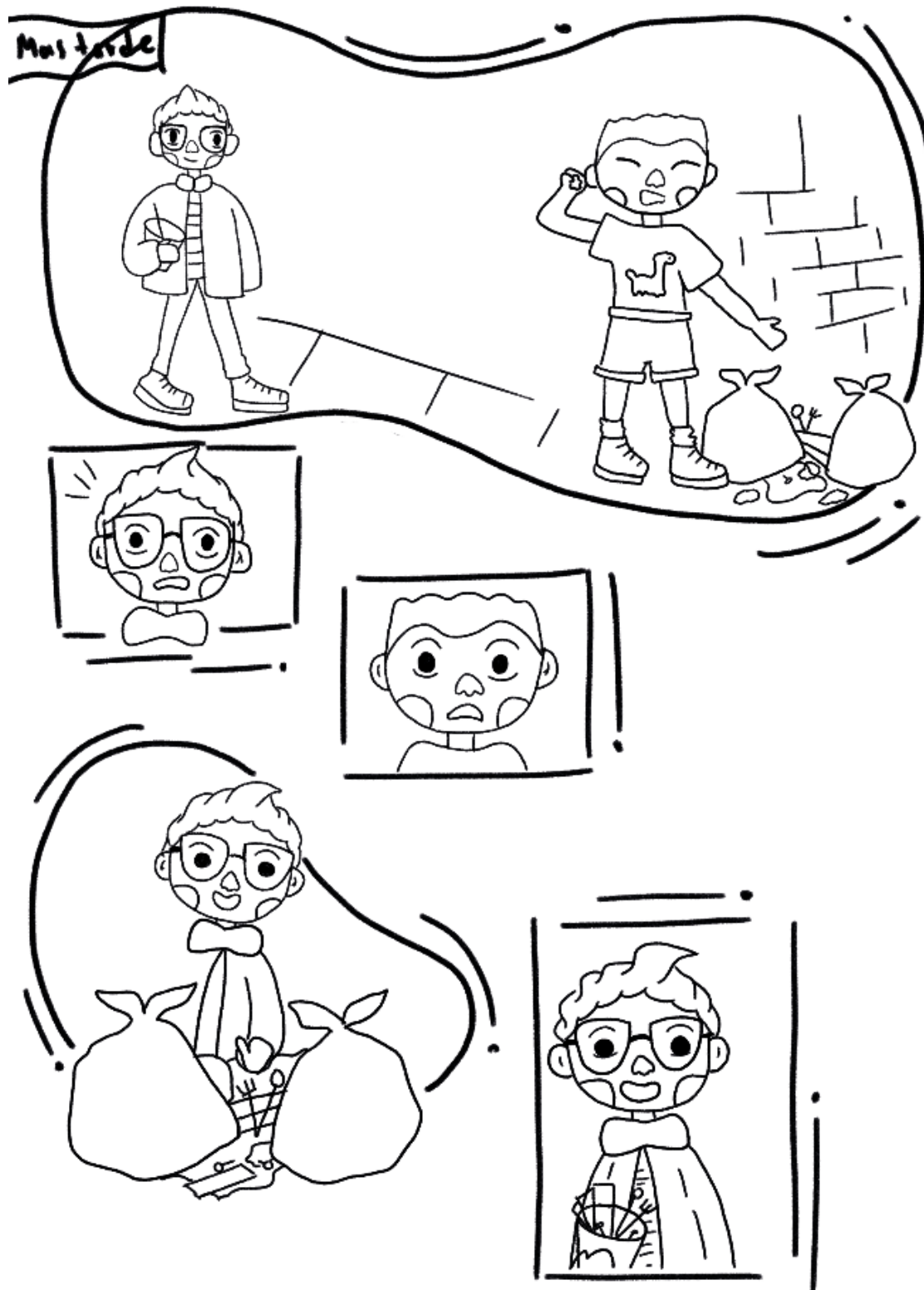


Figura 3 Boceto viñeta parte 5



Figura 4 Boceto viñeta parte 6



Figura 5 Boceto viñeta parte 7

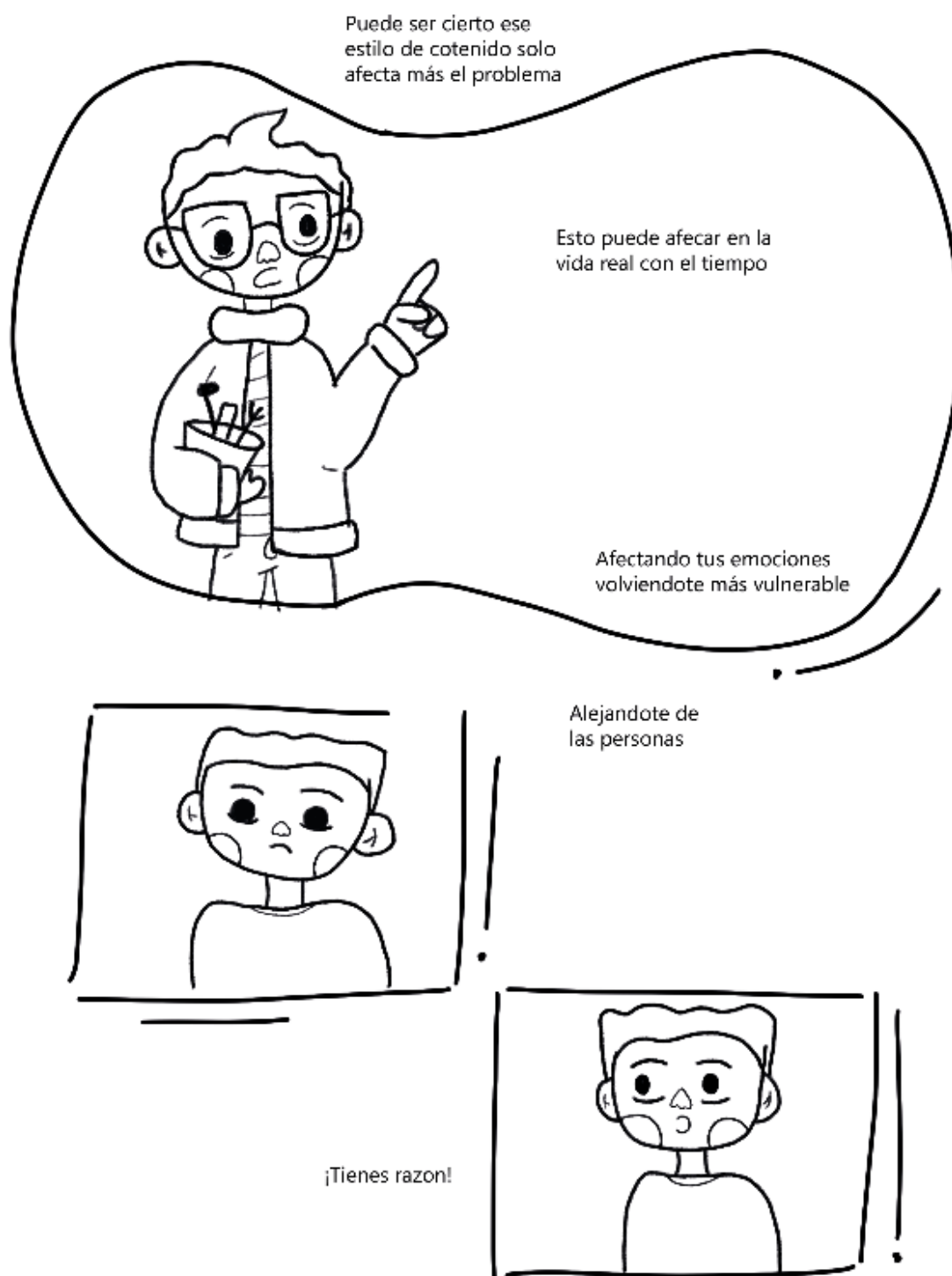
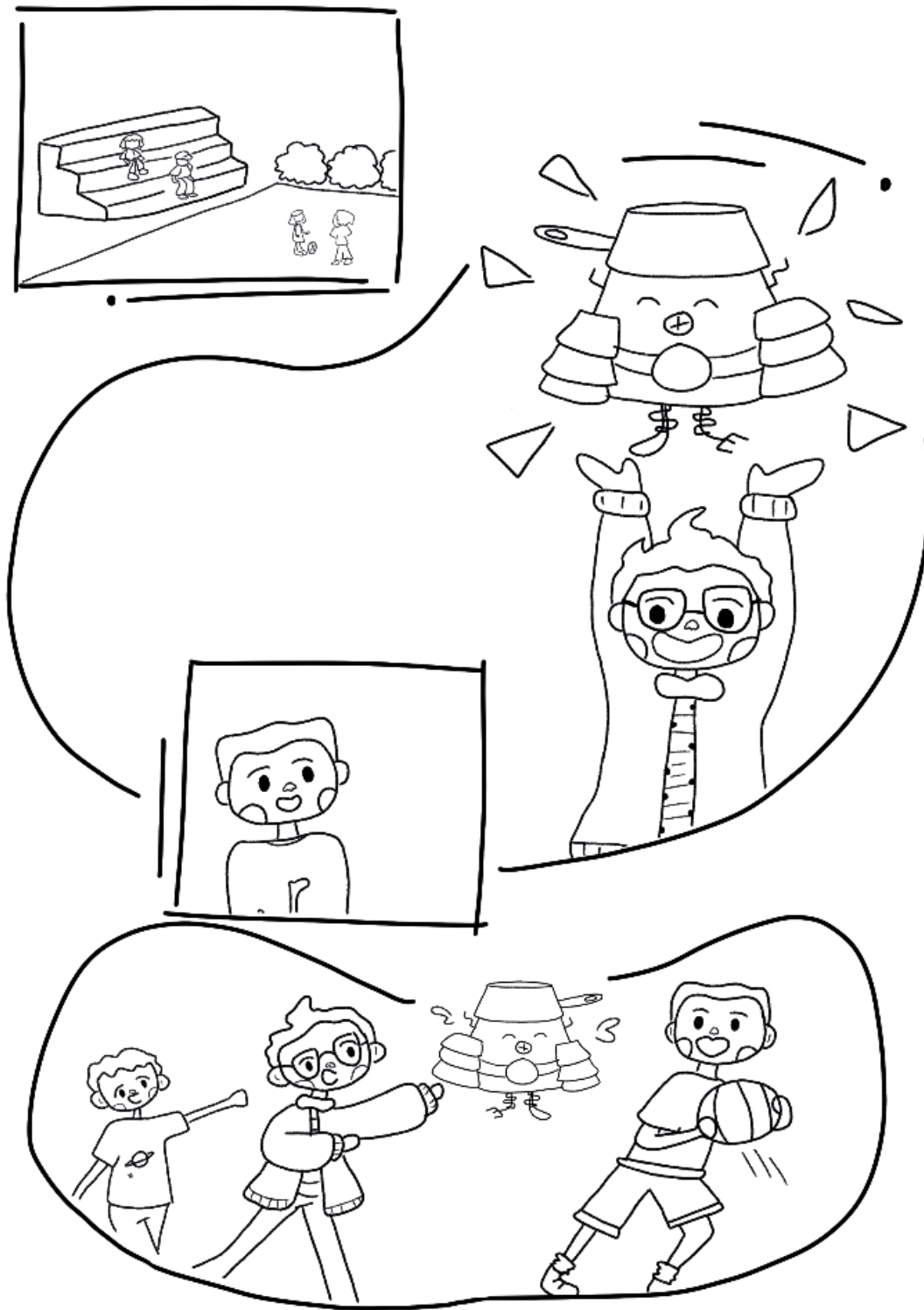


Figura 6 Boceto viñeta parte 9



6.6 Comic:

Figura 7 Parte 1 de *Simón sube de nivel*

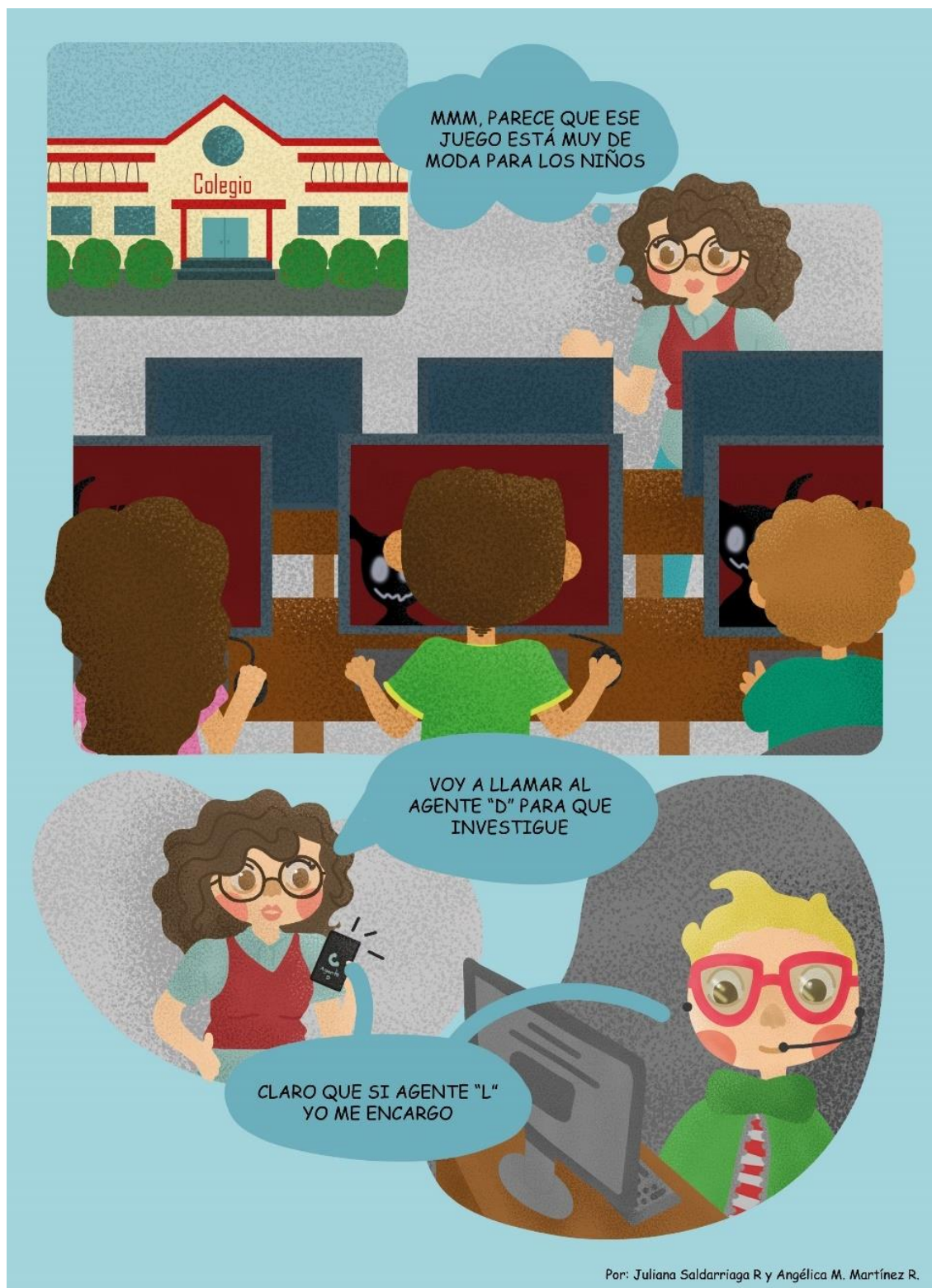


Figura 8 Parte 2 de Simón sube de nivel

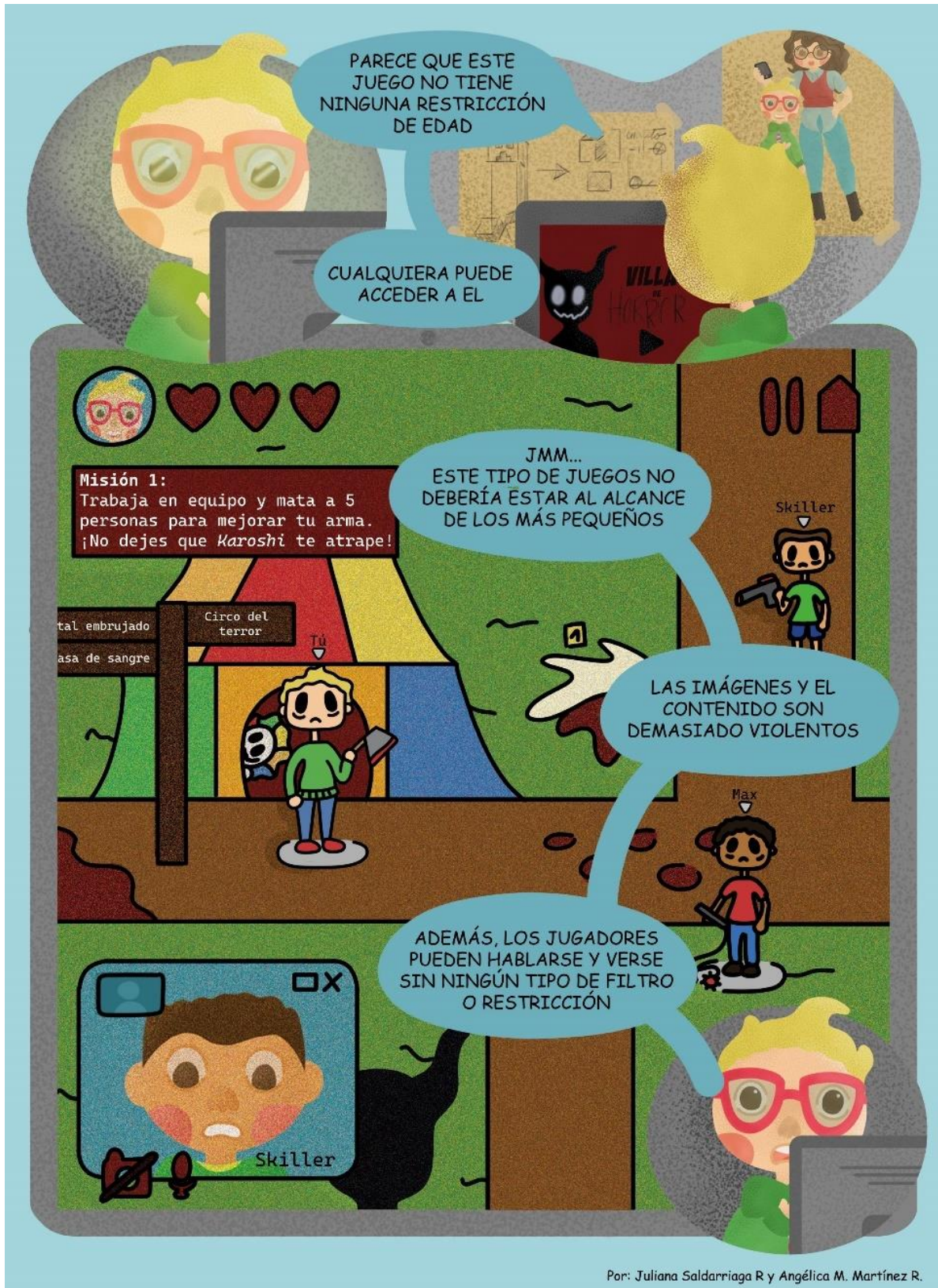


Figura 9 Parte 3 de Simón sube de nivel



Figura 10 Parte 4 de Simón sube de nivel



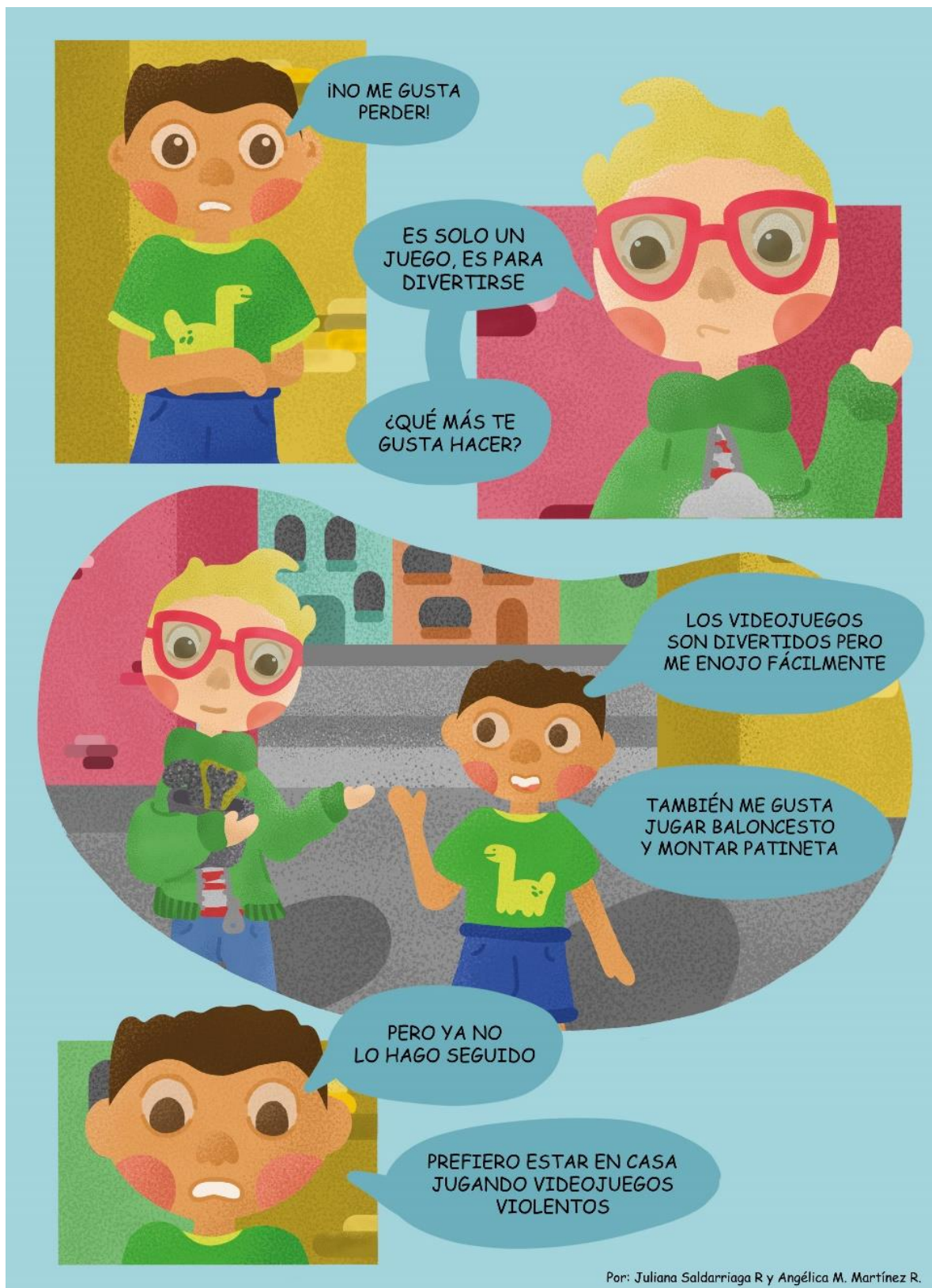
Figura 11 Parte 5 de *Simón sube de nivel*

Figura 12 Parte 6 de *Simón sube de nivel*

Figura 13 Parte 7 de Simón sube de nivel



Figura 14 Parte 8 de Simón sube de nivel

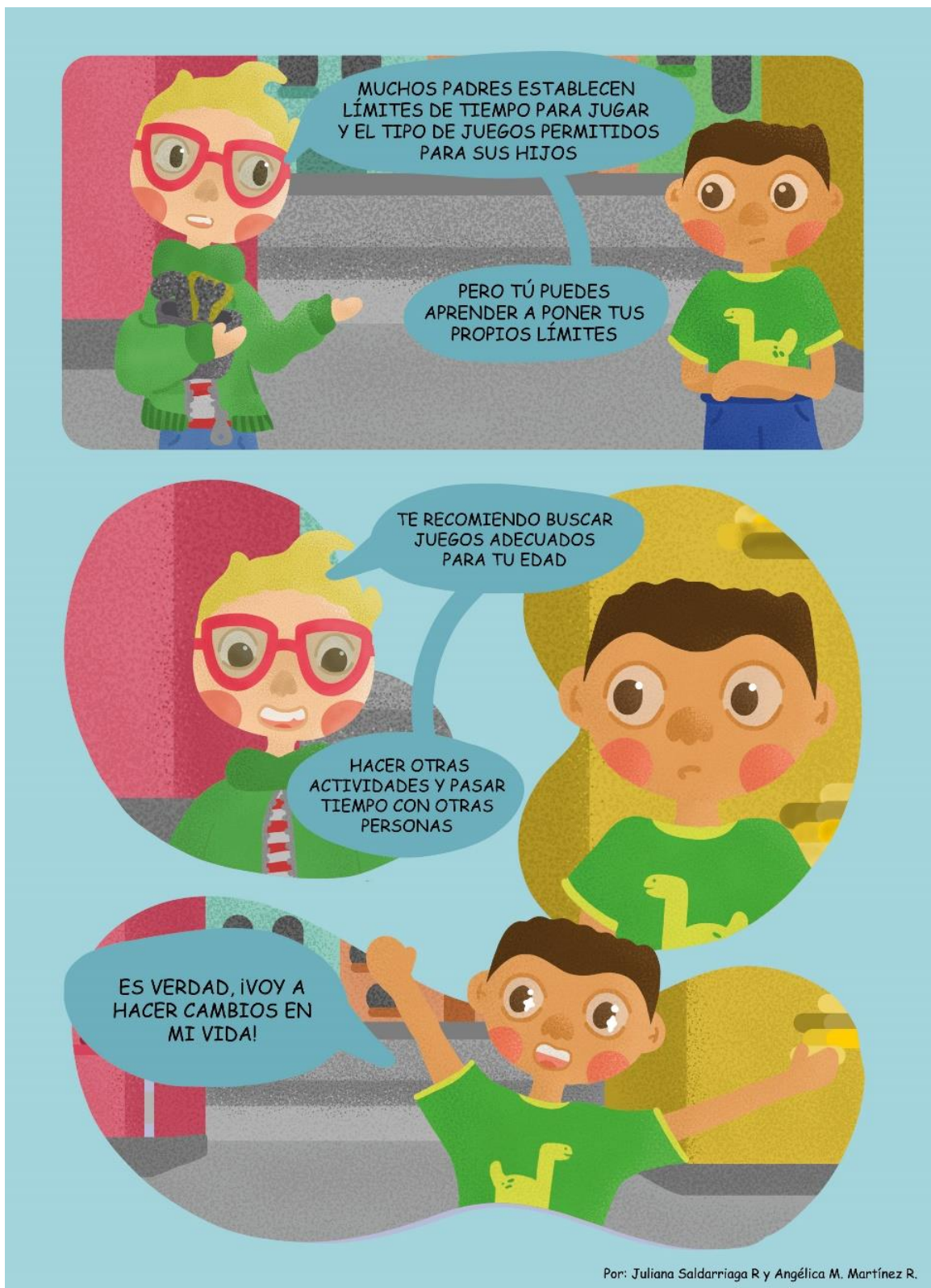


Figura 15 Parte 9 de Simón sube de nivel

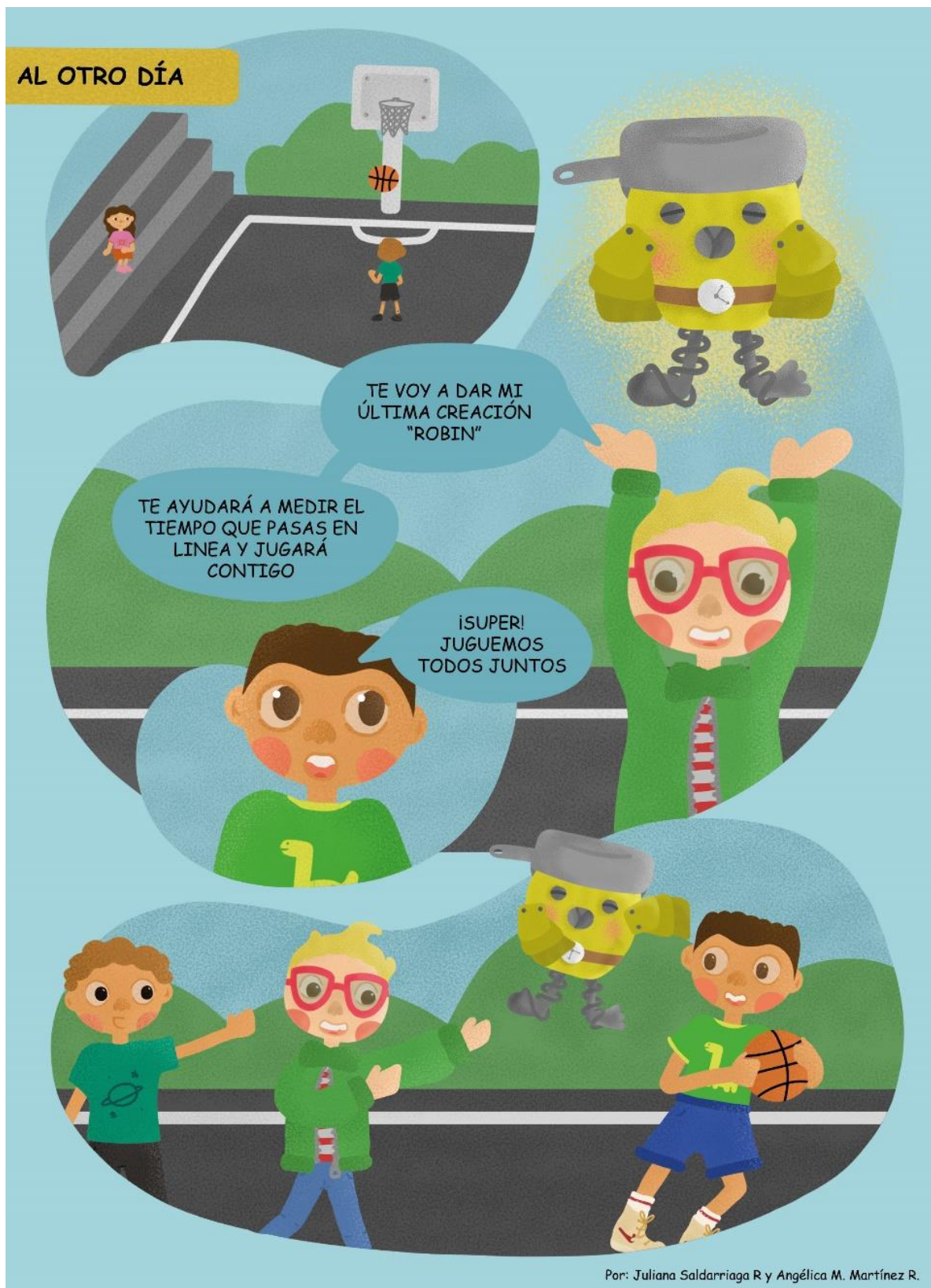


Figura 16 Parte 10 de Simón sube de nivel



6.7 Trabajo de campo para validación del cómic

Para validar la aceptación del cómic se hizo un trabajo de campo con los niños y las niñas que están cursando el grado quinto en la Institución Educativa Yermo y Parra, ubicada en el barrio Belén. La institución educativa es de carácter público.

Para el proceso de validación se consideraron las siguientes preguntas:

- ¿De qué riesgo crees que se habla en el cómic?
- ¿Cómo se puede prevenir el riesgo?
- ¿Qué hacer si alguno se encuentra ante este riesgo?
- ¿Te parece que el cómic es entretenido y es una buena forma de aprender sobre este riesgo?
- ¿Qué opinas de cómo se resolvió el riesgo en el cómic?
- ¿Cómo crees que puede afectar el riesgo a los niños y las niñas en la vida real?
- ¿Alguna vez has visto o sentido algo parecido con el riesgo que pasa en el cómic en la vida real?
- ¿Qué crees que se podría hacer para solucionar esos riesgos en la vida real?
- ¿Cómo te hace sentir lo que les sucede a los personajes en el cómic?
- ¿Qué crees que se podría hacer para solucionar esos riesgos en la vida real?
- ¿Recuerdas los personajes que aparecieron en el cómic?
- ¿Reconoces el GAME OVER en el videojuego que juegan Simón y el agente D?
- ¿Qué te parecen los colores del cómic?

En primer lugar, se hizo una conversación común donde se pudo introducir el tema de los riesgos en internet, cómo participar en la actividad y así mismo conocer la intención del trabajo a desarrollar.

Figura 17 Niños y niñas de la Institución Educativa Yermo y Parra.



Después, los niños y las niñas se dividieron en grupos para leer el cómic más fácilmente. Al hacerlo, los niños entendieron mejor el cómic, dando como resultado que pudieran interpretarlo mejor y cumpliendo así, el objetivo propuesto en el cómic. Los niños pudieron reconocer a los personajes y las funciones de cada uno de ellos. Por otro lado, también pudieron darse cuenta de la problemática del consumo de contenido violento en la internet, logrando captar cómo se desarrollaba y se le daba solución en el cómic.

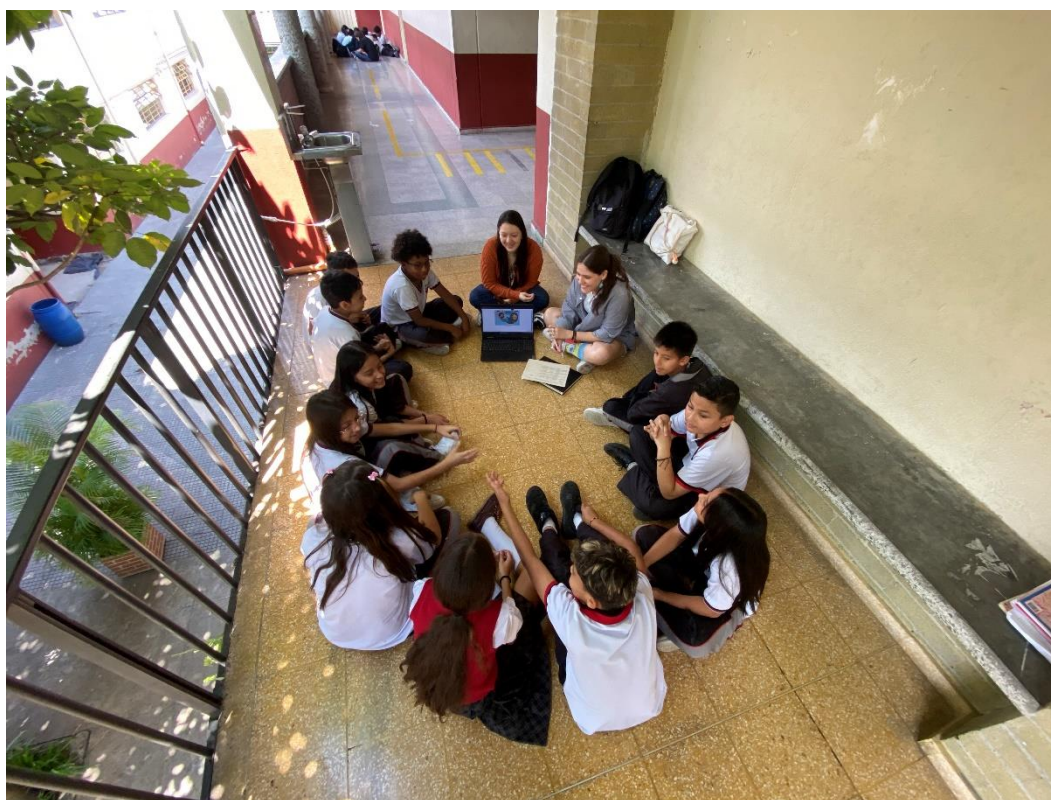
Los niños y las niñas pudieron generar una conexión con Simón y el Agente D, logrando identificar este tipo de situaciones en la vida real aceptando y comunicando que algunos de los niños jugaban videojuegos o consumían este tipo de contenido de violencia a través de las redes sociales, incluso que algunos pueden estar consumiendo aún este tipo de contenido a través de estos medios.

A través de esta conversación, los niños y niñas, contaban que muchas veces el contenido violento, ha llegado a afectar sus emociones, no obstante, también comentaron que en la mayoría de las situaciones lo mejor que hacían era hacer una actividad física para relajarse como practicar

un deporte o en otros casos hablar con un adulto responsable en figuras de padres, profesores o adultos de confianza. También lograron relacionar algunas historias que pasaron en el salón de clase y que presentaban una situación similar de consumo de contenido violento como lo hacía Simón en el comic. Mencionaron que, en esos casos, inicialmente lo comentaban en sus grupos de compañeros y luego le decían a la profesora para tratar de solucionarlo.

Esto nos da información demasiado enriquecedora para comprender cómo se desarrolla la problemática en estos espacios educativos y también ver que se logra con el guion la facilidad para leer el cómic. Así mismo, se hizo entretenido y divertido para ellos al utilizar colores y un estilo gráfico que les atrajo, estos manifiestan que sintieron más conexión con las ilustraciones del cómic. Los niños obtuvieron una conciencia del riesgo que existe en este tipo de contenido, también una visión más clara de cómo poner, por sí mismos, sus propios límites a dicho contenido, el cómo pedir ayuda y, qué otras actividades pueden hacer para alejarse de ese riesgo, logrando percibir lo que sucedía en estas situaciones y sus posibles soluciones.

Figura 18 *Desarrollo de la lectura de cómic con grupo de estudiantes de quinto de primaria.*



7. Conclusiones

Finalizadas las tres fases de este proyecto: investigación, creación y evaluación, es indispensable analizar las conclusiones que brinda este trabajo.

Para empezar, se hace evidente con la investigación y el trabajo de campo con los niños y niñas de la Institución Educativa Yermo y Parra que la problemática tratada en este trabajo de investigación (La desensibilización a la violencia en niños debido al consumo de contenido violento e inapropiado para su edad) es una realidad para los niños y niñas que crecen y se desarrollan en un entorno tecnológico, es por esto, que se hace esencial que estos cuenten con diferentes fuentes de información que les permitan conocer los riesgos a los que están sometidos al momento de navegar en internet, usar plataformas digitales, etc. Esto con el fin de que aprendan de una forma dinámica y cercana a reconocer cuando se encuentren en situaciones de riesgo y conozcan sus posibles soluciones.

Por otra parte, al exponer el cómic a los niños y niñas de la Institución Educativa Yermo y Parra, fue posible llegar a la conclusión de que el cómic (Simón sube de nivel) realizado en este trabajo de grado logró satisfactoriamente cumplir su objetivo, los niños lograron reconocer fácilmente la problemática principal del cómic, sus posibles soluciones y formas de prevención.

Es importante resaltar que el impacto positivo que tuvo el cómic en la evaluación con los niños y niñas se debe a la forma cercana y sencilla con la que se comunicó la problemática a través de una historia acompañada de imágenes que hacían mucho más dinámico el proceso de lectura. Esto evidenció el buen estudio que se realizó a las necesidades del público objetivo (niños y niñas de 7 a 12 años) y de la problemática que abarca el cómic.

Asimismo, se constató que las ilustraciones y colores del cómic fueron llamativos para los niños, pudieron distinguir los personajes y los escenarios en los que se encontraban, las acciones que realizaban y su conexión con la historia.

La narrativa del cómic fue cercana y clara para los niños, se pudo observar que los niños al leer el cómic hacían paralelos de situaciones de su vida diaria, logrando de esta manera que los niños sintieran mucho más cercana y común la problemática, y, por ende, haciendo más sencillo su reconocimiento.

Para finalizar, la metodología empleada para la evaluación del cómic en el trabajo de campo con los niños y niñas de la Institución Educativa Yermo y Parra, fue esencial para analizar la efectividad, comprensión y cercanía de los niños hacia el cómic, ya que el trabajar directamente

con el público objetivo del producto, se facilitó una conversación fluida y cercana acerca de las percepciones del comic, logrando de esta manera, generar un mejor análisis de la eficacia de la comunicación del cómic, tanto narrativa como visualmente. El diseño es una herramienta poderosa para educar, inspirar y crear conciencia.

Referencias

- Bozza, T. C. L.; Vinha, T. P. Cyberbullying, ciberagresión y riesgos online: ¿Cómo puede actuar la escuela ante los problemas de la (ciber)convivencia?. *Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação*, Araraquara, v. 18, n. 00, e023059, 2023. e-ISSN: 1982-5587. DOI: <https://doi.org/10.21723/riaee.v18i00.18444>
- Cano Vasquez, L. M., Rodriguez Velasquez, M., Betancur Agudelo, L., & Gómez Santamaría, C. (2021). *Diagnóstico de riesgos asociados el uso de internet en niños. Un camino para la prevención a través de narrativas transmedia*. (Universidad Pontificia Bolivariana). Universidad Pontificia Bolivariana. <https://doi.org/10.18566/978-958-764-934-5>
- De Ayala López, M. C. L. Influencia en la violencia de los medios de comunicación: guía de buenas prácticas. *Juventud y violencia*, 15.
- Las Heras, J. (2012). La adicción de los adolescentes a Internet: ¿La incipiente epidemia del siglo 21. *Claves de Políticas Públicas*, 8.
- Postdata. (13 de mayo de 2024). <https://www.postdata.gov.co/>. Indicadores de acceso al internet.
- Puerta, M. P., & Peña, K. I. C. (2017). La gobernanza de internet como plataforma para impulsar políticas en la educación con TIC. El caso de Colombia. *Revista opera*, (21), 5-23.
- Valenzuela, J. I., Camacho, J. C., Argüello, A., Cendales, J. G., & Fajardo, R. (2009). Percepciones de los trabajadores del sector salud frente a Internet y las tecnologías móviles en Colombia. *Revista Panamericana de Salud Pública*, 25, 367-374.