

Cómics y videojuegos para comprender el mundo de los virus

Desde el 1 de julio y durante 20 semanas, la Universidad de Nebraska (EE UU) presenta un cómic semanal de una página sobre la COVID-19. La iniciativa pertenece a un proyecto mayor, *Mundo de Virus*, con programas de radio, aplicaciones o videojuegos donde estos seres microscópicos son protagonistas.

Eva Rodríguez

20/7/2020 08:00 CEST



Novelas gráficas del proyecto 'Mundo Virus' / © Museo Estatal de la Universidad de Nebraska

“Hay más **microbios** en tu boca que personas en la Tierra. En este momento, miles y miles de millones de **hongos**, **bacterias** y **virus** están cubriendo tu lengua, parasitando tus dientes y aromatizando tu aliento. ¿Horrible? Tal vez. ¿Saludable? ¡Seguramente!”, así comienza unos de los libros publicados dentro del proyecto [Mundo de Virus](#), una iniciativa de la Universidad de Nebraska (EE UU), capitaneada por [Judy Diamond](#), Miembro de la Asociación Estadounidense para el Avance de la Ciencia.

Además de textos, Diamond y su equipo han creado [programas de radio](#), [aplicaciones para móvil](#), [cómic interactivos](#), [ilustraciones](#), animaciones, [videojuegos](#) y multitud de [contenidos](#) entorno a los virus. El objetivo lo tienen claro: aumentar el conocimiento de aquellas personas que no conocen estos campos, pero que necesitan comprenderlos para tomar decisiones sobre su

salud.

“Esperamos alentar a los jóvenes a conocer la biología de los virus y las enfermedades infecciosas”, dice Judy Diamond

El proyecto comenzó en 2007 con una subvención del *Science Education Partnership Program* ([SEPA](#), por sus siglas en inglés) de los Institutos Nacionales de Salud de EE UU. Después de cinco años de financiación, obtuvieron otra por el mismo período para una extensión del proyecto que se llamó *Biología del ser humano*. Es un trabajo en equipo que se basa en algunos de los proyectos de **divulgación** puestos en marcha anteriormente por Diamond: [Explore Evolution](#) y [Wonderwise Women in Science](#).

“Queremos alentar a los **jóvenes** a conocer la biología de los virus y las **enfermedades infecciosas**. Ellos son una fuerza poderosa para educar a los adultos y esperamos inspirarlos a seguir carreras relacionadas con la salud y la investigación”, declara a SINC la científica, que es además profesora del Museo Estatal de la Universidad de Nebraska.

COVID-19 protagoniza su propio cómic

Entre las propuestas más recientes está un [nuevo cómic](#) –cuya primera entrega se publicó el uno de julio– centrado en el nuevo coronavirus que ha provocado la pandemia actual. Esta **historieta** de divulgación está financiada por la [National Science Foundation](#) y durante 20 semanas, la Universidad de Nebraska irá publicando una página nueva sobre la COVID-19.

“Se discutirán muchos temas, incluyendo cómo se propaga el virus de persona a persona a través de nuestras redes sociales, cómo funciona el virus dentro del cuerpo y cómo muta. Todos estos asuntos formarán parte de una historia y a veces el virus será un personaje dentro del **cómic**”, dice a SINC [Patricia Wonch Hill](#), que participa en el equipo científico para la creación del cómic y es coordinadora de investigación en el Centro de Investigación de Metodología y Evaluación de la Universidad de Nebraska-Lincoln (EE UU).

El cómic tratará cómo se propaga el virus de persona a persona, cómo funciona dentro del cuerpo y cómo muta

Para su elaboración, cuentan con un grupo diverso de asesores que incluye expertos en **virología**, educación científica, diversidad, así como bibliotecas públicas y académicas y otras publicaciones. “Buscamos una agenda de investigación de aprendizaje innovadora y urgente, que evalúe y responda a la necesidad de información científica durante la **pandemia**”, apuntan.

Para Wonch Hill, “el nuevo **coronavirus** no es la primera ni la última pandemia. Si podemos aprovechar este momento cuando es muy destacado en las mentes de las personas y aprender lo que podamos, con suerte estaremos mejor preparados para nuevos virus en el futuro”.



Fragmento de la primera entrega del cómic sobre COVID-19. / © Bob Hall (Museo Estatal de la Universidad de Nebraska)

Una iniciativa con gran acogida

Los **interactivos** y las **aplicaciones** son los materiales más populares del

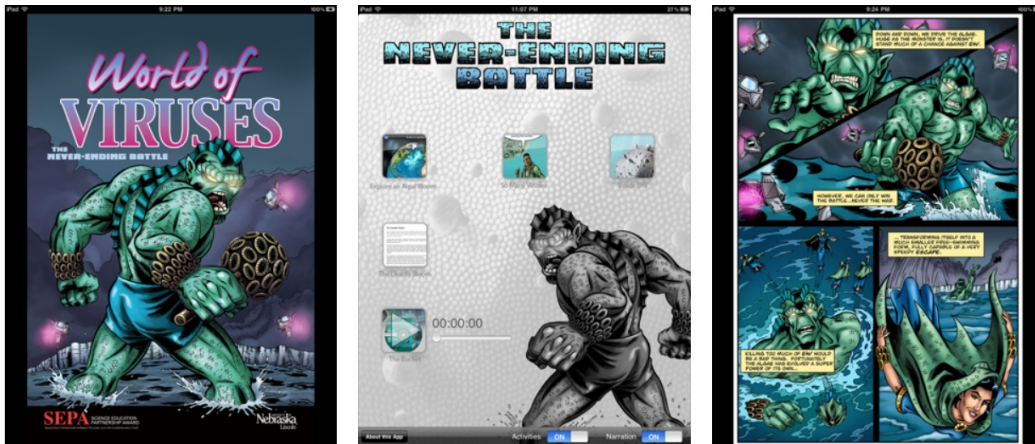
proyecto. Entre sus creaciones, los cómics permiten al usuario interactuar, por ejemplo, con los miles de millones de virus de los océanos.

“En ese momento, la audiencia de los programas de radio están en más de cinco millones de oyentes. El libro *Un planeta de virus*, con [Carl Zimmer](#), ahora está disponible en más de diez idiomas y la siguiente edición será en húngaro”, añade la directora de la iniciativa. También se acaba de publicar la versión [en castellano](#) del libro de Zimmer.

En ese momento, la audiencia de los programas
de radio del proyecto están en más de cinco
millones de oyentes

El proyecto no para de crecer y está totalmente vinculado a los [avances científicos](#) que se desarrollan en la Universidad Nebraska y entre sus colaboradores. Tanto *Mundo de virus* como *Biología Humana* cuentan con un equipo propio de investigación y evaluación para los diferentes contenidos.

“Las dos áreas integran una evaluación inicial y formativa, con una agenda de investigación en ciencias sociales y cognitivas para guiar nuestros programas. La investigación cognitiva estudia modelos innovadores de virus, **vacunas** y el origen de las enfermedades infecciosas. La de ciencias sociales explora el compromiso de los jóvenes con los cómics científicos, y cómo la identidad científica en los adolescentes cambia con el tiempo y se vincula con las relaciones sociales y la **desigualdad**”, afirman.



Cómic interactivo 'La batalla sin fin (virus del océano). / © Brent Schoonover, Angie Fox y Tom Floyd (Museo Estatal de la Universidad de Nebraska)

Estudiantes que ven *in situ* el trabajo de los virólogos

Dentro de este proyecto divulgativo también han desarrollado el denominado [Omaha Science Media](#) que incorpora equipos de **profesores** y **estudiantes** dentro de los laboratorios de virología en el [Centro Médico](#) de la universidad. “Los emparejamos con profesionales de los medios de comunicación, les dimos equipos de grabación de audio y video de alta calidad. Posteriormente, les ayudamos a crear materiales para el aula sobre investigación en virología”, señala Diamond.

La iniciativa se centra en alumnos de **escuela secundaria** para que adquieran experiencia en medios de comunicación científica, al cubrir historias de ciencia locales. “Los profesores y estudiantes participan habitualmente en experiencias de investigación; sin embargo, a la mayoría no se les da la oportunidad de experimentar o entender el proceso científico en su totalidad”, explican.

La iniciativa se centra en alumnos de escuela secundaria,
para que adquieran experiencia en medios de
comunicación científica, al cubrir historias de ciencia
locales

Wonch Hill añade: “Los jóvenes son nuestro futuro y que escojan carreras

centradas en la salud, la ciencia y la **epidemiología** puede marcar la diferencia en futuras pandemias y para el estudio de los distintos brotes de virus. Si queremos resolver los problemas del futuro, debemos inspirar a una amplia masa laboral y diversa de próximas generaciones que puedan abordar estos problemas”.

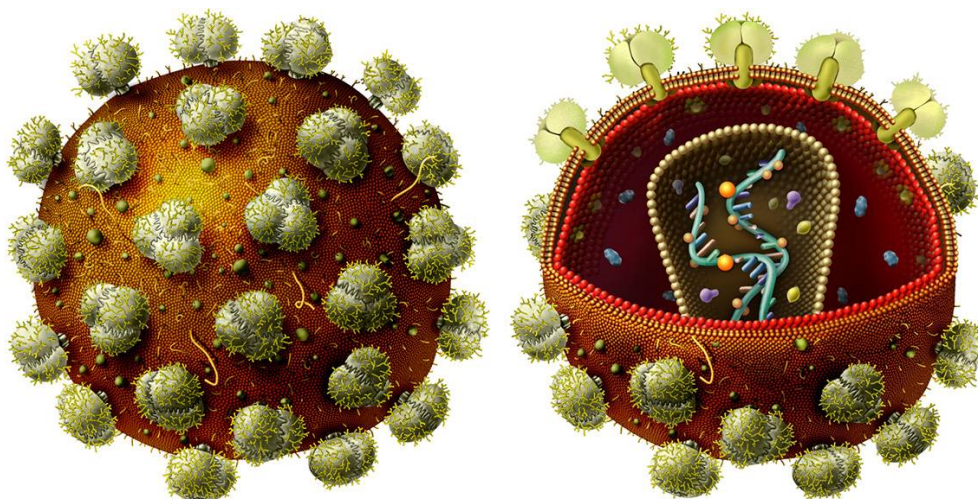


Ilustración que forma parte del material de divulgación. Virus de inmunodeficiencia humana (VIH) que causa el SIDA. / Angie Fox (Museo Estatal de la Universidad de Nebraska)

Derechos: **Creative Commons**

TAGS

CÓMIC | VIDEOJUEGOS | COVID-19 | DIVULGACIÓN | VIRUS | PANDEMIA |

Creative Commons 4.0

Puedes copiar, difundir y transformar los contenidos de SINC. [Lee las condiciones de nuestra licencia](#)

