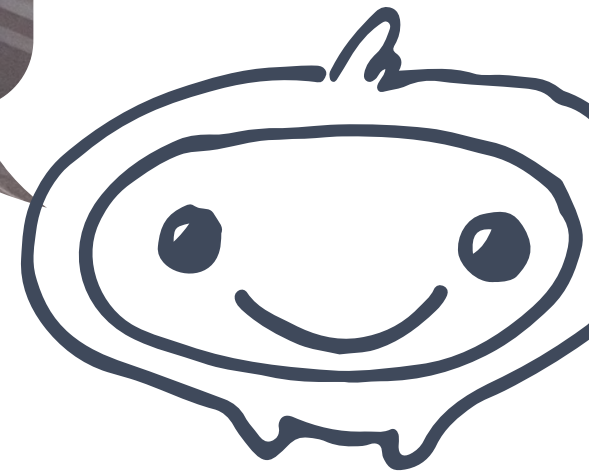


LA MOCHILA



Vicent Casabó Escrig



ÍNDICE

Justificación	p.03
La acción, diégesis y ejes narrativos	p.03
Público objetivo	p.03
El espacio	p.04
El tiempo real	p.04
El tiempo diegético	p.04
La diégesis.....	p.05
Viaje emocional	p.06
Cocreación	p.07
Moodboard	p.07
Arquetipos	p.08
Dinámicas de ampliación	p.10
Conclusiones	p.11
Bibliografía	p.11



JUSTIFICACIÓN

Bullying, la pandemia, aislamiento social... son muchas las razones que llevan a un **aumento** realmente preocupante de la tasa de **intentos de suicidio entre los adolescentes**, de hecho, ya se trata de principal causa de muerte en esta franja de edad.

En este contexto está totalmente justificado el desarrollo de acciones que nos permitan acercarnos a las personas que están barajando esta opción y ofrecerles apoyo y alternativas para que la descarten.

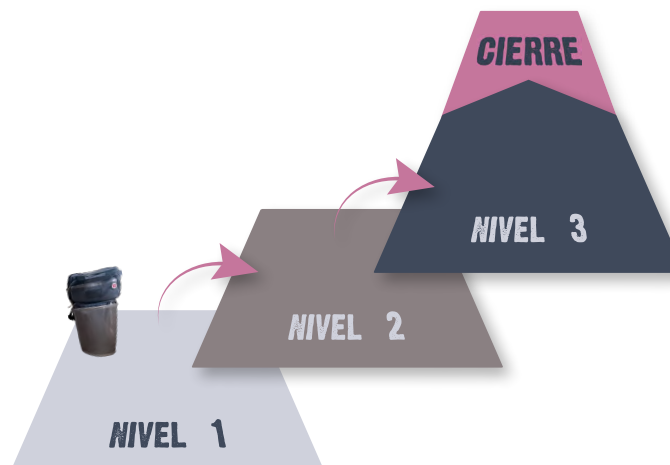
Una de las mayores dificultades es **detectar la situación antes de que sea demasiado tarde**. Está demostrado que las personas tienden a abrirse y comunicarse antes entre iguales, por este motivo, el **objetivo** de esta experiencia no es tanto apelar a las personas que piensan en el suicidio como **ayudar a los adolescentes a abrir los ojos y detectar situaciones de riesgo** a su entorno **para dar la voz de alarma** y activar el protocolo cuanto antes mejor.

A pesar de estar pensada en el contexto del suicidio, se pretende que esta también sea una herramienta de valor que ayude en casos de acoso u otros problemas que en muchas ocasiones pasan desapercibidos en la comunidad educativa.

LA ACCIÓN, DIÉGESIS Y EJES NARRATIVOS

Para contribuir a aliviar este problema, se ha desarrollado una **narrativa trans-media** que pretende generar espacios de comunicación y evidenciar situaciones que nos pueden poner alerta y, por lo tanto, nos ayudan a actuar a tiempo. Hay que tener claro que esta herramienta, por sí sola, no resolverá el problema, pero quizás sea una piedra más para **sensibilizar** y hacer que los alumnos se impliquen en la mejora de la situación.

Para conseguirlo, se ha diseñado una experiencia de **realidad alternativa** pensada cómo una narración con **una estructura de acordeón gamificada**.



En cada nivel, los usuarios pueden interactuar con los personajes, tanto físicamente como través de las redes.

Una misteriosa mochila aparecida a la papelera del aula, hará de detonante para esta aventura que los estudiantes vivirán desde dos puntos de vista.

Público objetivo

La acción va dirigida a estudiantes de segundo ciclo de la ESO (tercero y cuarto) y está pensada para desarrollarla principalmente durante las horas de tutoría. La experiencia pretende ofrecer suficiente flexibilidad para adaptarse a las diversidades que presenta el alumnado, de forma que **todo el mundo puede participar** y vivirla desde su realidad y de acuerdo con sus posibilidades.

Los alumnos de esta franja son chicos y chicas que tienen **entre 15 y 17 años** (a pesar de que puede haber alguno más pequeño o más mayor por circunstancias personales). Presentan gran **diversidad de realidades** (extractos socioeconómicos muy diferentes, tipos de familias diversos, etc.) Pero en general, todos comparten la **necesidad de sentirse aceptados en el grupo a la vez que quieren que se valore su individualidad**.

Muchos de ellos **todavía no han desarrollado suficientes herramientas de gestión emocional** y les hace falta un apoyo para gestionar determinadas situaciones que, a causa de la edad, viven muy intensamente.

Del mismo modo, en estas edades tienen el sentimiento de **querer validar su independencia**, de forma que les cuesta pedir ayuda o consejo a personas ajenas a su círculo de amistad, que, como hemos visto, no siempre conocen las estrategias más adecuadas de gestión de las situaciones.

El espacio



La narrativa se desarrolla en 2 espacios, uno de **real** y otro **virtual**. El espacio real es el propio **centro educativo** y tiene sentido que sea así, puesto que es la mejor manera que los receptores (los alumnos) entren en esta experiencia inmersiva, sea para ellos una narración significativa y contribuya a mejorar la situación en las aulas. Dentro del centro, cobran especial importancia **el aula, los lavabos, los vestuarios, los pasillos y el patio**, a pesar de que parte de la narración se puede desarrollar en el resto de espacios educativos.



En cuanto al espacio virtual, usaremos las **redes sociales** como canal de una parte importante de la narrativa, puesto que actualmente el bullying se ha extendido en el espacio virtual y es importante que trabajemos en el sentido de hacer un uso responsable y evitar el ciberacoso.

Las redes que usaremos son **Teams** (Microsoft), **Stream** (Microsoft) y los **chats de Aulas** (Moodle). A pesar de no ser las redes que más usan los alumnos, la normativa de protección de datos de los menores nos impide usar las redes generalistas y usaremos estas que **respetan la privacidad de nuestros alumnos** en representación de las otras.

El tiempo real

La experiencia se desarrollará durante un mes, por lo tanto, habrá **cuatro sesiones de 55 min.** de tutoría y, a parte, habrá todo el tiempo que dediquen los alumnos a investigar en los **recreos, guardias, y fuera del horario lectivo**.

El tiempo diegético

Usaremos la **narración ulterior**, puesto que los alumnos están investigando hechos que han ocurrido antes de empezar la experiencia. Por tanto, la mayor parte de la narrativa será una **anacronía**, en concreto una **analepsis externa**. Nunca se producirá la narración de hechos posteriores al inicio de la experiencia, a pesar de que **para el análisis formativo de los hechos se puedan usar ucronias**.

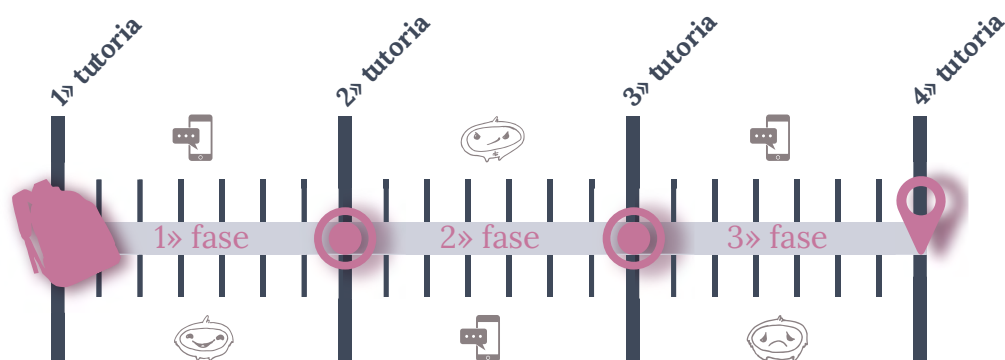
El relato será repetitivo en algunas ocasiones, dado que diferentes personajes presentarán la manera que vivieron los mismos hechos, pero en otros será singular, puesto que hay vivencias y hechos que solo conoce un personaje.

La diégesis

La peculiaridad de esta experiencia es que desarrolla **dos narraciones en paralelo**.

En ambos casos, el **protagonista** es, según los modos ficcionales de Frye, **mimético bajo**.

La narrativa se estructurará en **tres fases y un cierre**.



1ª Fase

Espacio físico

Las narraciones parten de un detonante, una mochila que aparece a la papelera del aula donde empieza la narrativa (una mochila en aula). Las dos mochilas tienen en común que contienen algún libro de texto, una agenda, un cuaderno, un parte de conducta y un estuche. Se diferencian en el que una contiene un díptico de planificación familiar y el prospecto de la píldora del día después y la otra contiene un bote vacío de esteroides, dípticos de gimnasios y dietistas, un teléfono

no roto y una camiseta con un cerdo dibujado en la espalda.

La **primera sesión** el profesor/a llegará 10 - 15 minutos tarde para dejar tiempos a los alumnos de descubrir las mochilas y que investigan libremente.

Pasado ese tiempo, entrará al aula e informará que la mochila pertenece a un alumno/a del centro que “ya no se encuentra con nosotros” y los propone el reto de investigar qué ha pasado, pero tienen que ser sutiles, no pueden hacer un interrogatorio, se tienen que infiltrar para averiguarlo. En la sesión se les **explica las reglas de la narrativa** y se les dice que, **además de hacer la investigación, serán los actores** que desarrollarán la narrativa de la otra clase.

Se repartirán los roles y, el resto de la sesión, **formarán equipos de investigación**, analizarán el contenido de la mochila y formularán las primeras hipótesis.

La fase durará una semana y **la información que recibirán tendrá que ver con quién era el desaparecido y con quien se relacionaba**. El **tono general** de la comunicación será **de burla hacia el alumno misterioso**, a pesar de que habrá como mínimo un personaje que hablará con respeto sobre el protagonista.

Finalizará con la 2ª tutoría, donde se hará una **reflexión sobre cómo pueden sentirse las personas cuando son objeto de bromas y en qué punto dejan de tener gracia**.

Espacio virtual

En las redes también habrá algunos **mensajes en tono en broma** hacia la víctima que, incluso citan hechos pasados o reenvían mensajes del chat de la víctima para burlarse.

2ª Fase

Espacio físico

En la 2ª fase, los alumnos descubrirán **rumores** sobre quien dejó embarazada a la chica, la orientación sexual del chico y sobre que se ha hecho unos retoques estéticos y no ha conseguido los resultados deseados. **El tono vuelve a ser de burla pero menos sutil** que en la 1.ª etapa.

El objetivo es que en la tercera sesión de tutoría se trabaje **cómo nos afectan los rumores, la gestión emocional de estos sentimientos y la reflexión antes de difundir según qué informaciones.**

Espacio virtual

Los mensajes en el espacio virtual empiezan a ser más duros y aparecen “memes” que explicitan los rumores que se están esparciendo por el centro. Vuelven a aparecer mensajes de los protagonistas reenviados por los compañeros y citas a sus reacciones para averiguar como están viviendo la situación.

3ª Fase

Espacio físico

La **tercera fase** supone una **escalada en el acoso** y culmina el día antes de la tutoría con una calma tensa...

Los alumnos sabrán que ha pasado algo gordo, pero de repente, los acosadores no quieren hablar o se esconden y los “amigos” están tan afectados que no pueden comunicar nada.

Espacio virtual

Los mensajes traslucen nerviosismo y hay acusaciones entre los personajes pero, sin concretar qué ha pasado. Se borran algunos de los mensajes que reían de las víctimas.

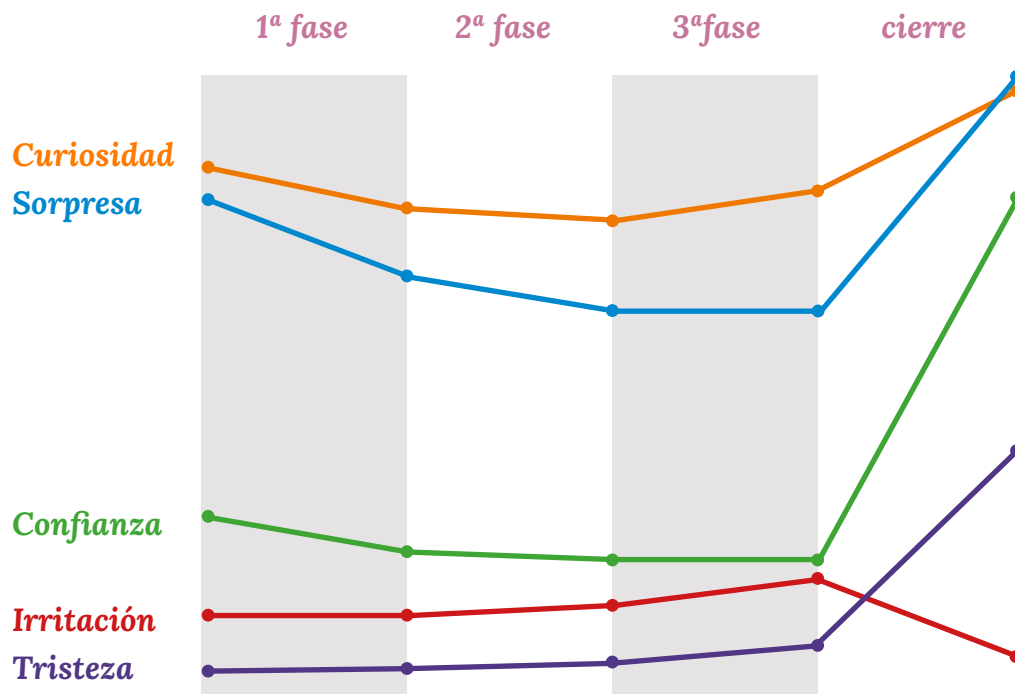
Cierre

El **cierre** es la cuarta tutoría.

Al inicio de la sesión los grupos **explican sus hipótesis** sobre que ha pasado y finalmente **se informa que el/la protagonista, no pudo soportar la presión y decidió suicidarse**. A partir de este momento, **buscaremos las señales de alarma que han aparecido durante la experiencia y como podíamos haber dado respuesta para evitar este desenlace**. Esta fase es la más delicada y **no la haremos sin el apoyo del equipo de orientación pedagógica**.

El día antes de empezar cada fase, los alumnos recibirán las indicaciones para poder performar la nueva etapa e interactuar con la otra clase.

VIAJE EMOCIONAL



COCREACIÓN

La cocreación es un elemento esencial de la dinámica. Por un lado, los usuarios tienen un **espacio de creación libre** cuando investigan, puesto que pueden interactuar **en el espacio virtual** de forma libre y la manera en que se acercan a los “actores” para averiguar qué ha pasado, también es libre.

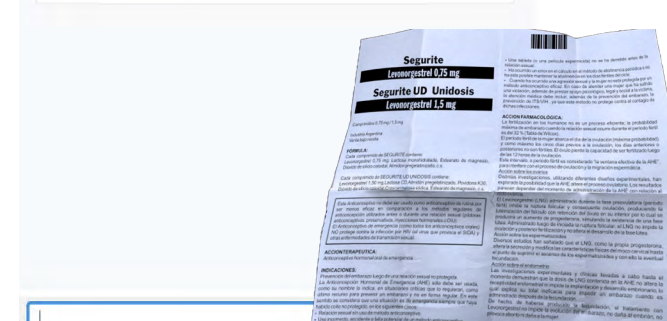
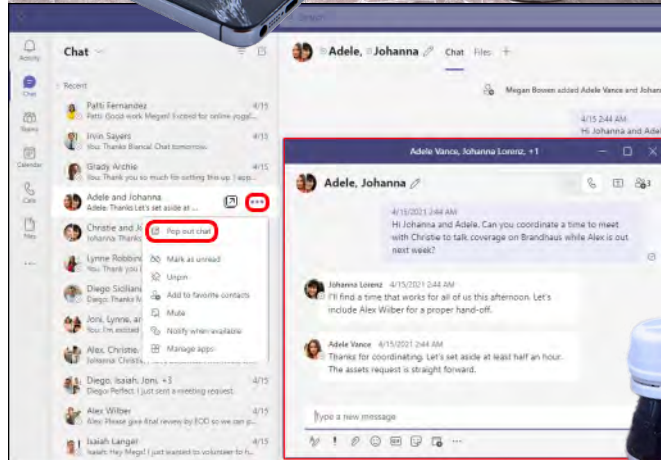
Dejarles un espacio de expresión libre nos permite **observar las dinámicas subyacentes** del al grupo, obteniendo una oportunidad única de trabajarlas en grupo y **ayudarlos a encontrar las herramientas necesarias para gestionarlas**.

Por otro lado, cuando hacen de actores de la otra dinámica, la creación es dirigida. Se les da unas directrices bastante detalladas, pero hay un margen para la cocreación dentro de los parámetros establecidos.

En este caso, hay que hacer una **supervisión de los mensajes** que emiten para que se mantengan dentro de las directrices de la narrativa.

La cocreación es un **elemento fundamental para hacer que los alumnos se impliquen** en la experiencia y, por lo tanto, contribuye al éxito de esta.

MOODBOARD



ARQUETIPOS

Generar arquetipos de los usuarios resulta de gran ayuda para hacer un buen diseño de experiencia, pero en este caso, como los usuarios tienen que representar un papel que representa a otros compañeros ficticios, se ha decidido **usar como arquetipos los mismos personajes generados**.

Así, se incluyen los personajes de los protagonistas y de algunos de los roles que imprescindiblemente tienen que aparecer en la experiencia. A pesar de que aquí desarrollamos un número considerable de arquetipos, es probable que no haya uno para cada alumno. En este caso, se pueden usar más de una vez o bien crear nuevos con la ayuda del departamento de orientación.



Andrea /El imán de problemas

Historial: Andrea parece que atrae los problemas. Últimamente, mantuvo relaciones de riesgo con un compañero del centro y quedó embarazada. Sus padres son muy tradicionales y no aceptan esta situación, de

forma que fue sola a planificación familiar para tomar la píldora del día después.

Un amigo del chico se enteró de la historia y la esparció por el centro. Andrea no pudo soportar la presión de que sus padres se pudieran enterar y acabó suicidándose.

Emociones: Andrea tiene miedo de que sus padres puedan enterarse de su embarazo y esta situación hace que se muestre vigilante con ellos. También siente rabia por la situación que está viviendo y repulsión hacia los compañeros que están esparciendo su secreto. Todo ello le ha hecho sentir una profunda aflicción.



Pol /El vergonzoso

Historial: Pol vive acomplejado por su cuerpo. Presenta sobrepeso y no tiene ningún músculo definido ni los dientes alineados. Se compara con los compañeros y los vestuarios le provocan pánico.

Ha desarrollado un trastorno alimentario y toma anabolizantes para tener un cuerpo más musculado, pero los compañeros no dejan de burlarse, tanto de su cuerpo como de su orientación sexual. Las bromas han escalado hasta el punto que en Pol decide suicidarse.

Emociones: Pol siente repulsión hacia su cuerpo, irritación cuando recibe las bromas y rabia cuando ve que trata de modificar su situación y no lo consigue. La tristeza y el aislamiento son insoportables y finalmente decide suicidarse.

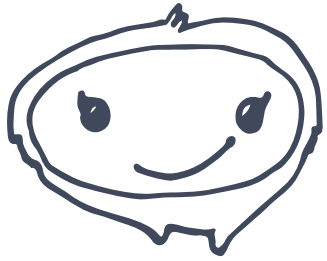


Jaime /El agresor

Historial: A Jaime le encanta ser el centro de atención, para conseguirlo, no deja de gastar bromas a los compañeros, cuestiona los profesores constantemente y siempre va un paso más allá para conseguirlo.

Emociones: Jaime tiene una gran confianza y es alegre. Ante los hechos siente miedo y nervios porque se siente culpable y teme que lo acusen de ser el causante de la muerte.

Objetivo: Disimular y conseguir que no lo relacionen con el acoso que ha vivido la víctima.

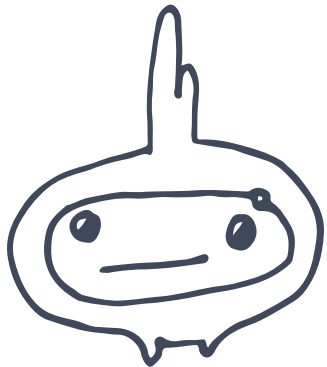


Sara /Doña perfecta

Historial: Sara es la alumna perfecta, siempre saca buenas notas, no se relaciona con nadie que no busque la excelencia y puede resultar muy seca y desagradable con la gente que no le interesa.

Emociones: Sara está muy aburrida de las distracciones al aula y se irrita cada vez que se produce una. Siente tristeza por lo que ha pasado, pero esta emoción se ve superada por el cansancio de la enésima distracción al aula.

Objetivo: Que se resuelva la situación cuanto antes mejor y continuar con las clases.

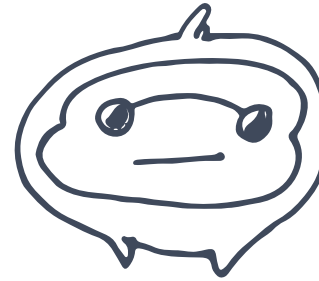


Laia /La alternativa

Historial: Laia tiene intereses culturales y es más madura que muchos de sus compañeros. No se relaciona con demasiados compañeros, pero tampoco los rehuye. Sentía simpatía por la víctima, aunque no tenía mucha relación.

Emociones: Laia siente apatía y poca pertenencia al grupo clase. El desenlace hace que se enfade con los agresores porque los acusa de ser demasiado infantiles y provocar la situación con su inmadurez.

Objetivo: Dejar pasar la situación y combatir el sistema.



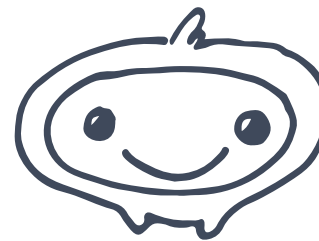
Oscar /El miedica

Historial: Oscar es víctima de acoso, no tiene muchas relaciones en el centro y es muy introvertido.

Ante el acoso de los compañeros, opta para pasar desapercibido, dado que mientras se meten con otro, no lo hacen con él.

Emociones: En general, Oscar vive atemorizado y se siente aislado, lo que hace que se sienta afligido. Siente aversión hacia los compañeros y los percibe como una amenaza. Con el desenlace siente preocupación porque cree que ahora el acoso se centrará en él y será la próxima víctima.

Objetivo: Pasar desapercibido y cambiar de centro.

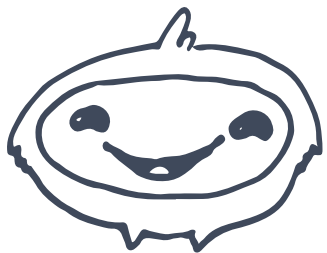


Carlos /El amigo

Historial: Carlos siempre ha sentido simpatía hacia la víctima. Le escuchaba y se consideraba su amigo, a pesar de que raramente la defendía cuando había alguna situación de acoso.

Emociones: Carlos siente preocupación e irritación durante la experiencia, pero siente una gran aflicción con el desenlace y culpabilidad por no haber defendido más su amigo.

Objetivo: Desenmascarar a los culpables, pero de momento está bloqueado por la situación y no puede reaccionar.



Juana /La graciosa

Historial: Juana es simpática y no deja de reír, siempre bromea, a pesar de que de vez en cuando puede hacer una broma de algún compañero, no lo hace con mala intención y no se ensaña.

Emociones: Juana vive feliz y usa el humor para afrontar las situaciones difíciles. Siente pena por el desenlace, pero no quiere implicarse ni enfrentarse a los compañeros.

Objectiu: Superar cuanto antes mejor una situación complicada.

DINÁMICAS DE AMPLIACIÓN

Además de la experiencia principal, proponemos un par de dinámicas para profundizar en el trabajo de la experiencia.

Búsqueda de sentimientos

Los alumnos reciben un listado de sentimientos y tienen que buscar imágenes de personas que están experimentando dichos sentimientos y apuntar donde las han encontrado.

Las fotos que encontrarán los alumnos estarán situadas en los espacios del centro educativo donde estadísticamente podemos encontrar más personas exteriorizando este sentimiento, por ejemplo, la tristeza se encontrará a los baños.

El objetivo de la actividad es que los alumnos **mejoren su capacidad de identificar sentimientos mediante la observación física**, también **sensibilizarlos sobre los espacios donde es más fácil observarlos**.



Climograma de sentimientos

Antes de empezar cada clase, los alumnos tendrán que marcar en una pantalla qué sentimiento experimentan (al estilo de las pantallas de satisfacción que podemos encontrar por ejemplo en los aeropuertos). De este modo, **se hará una media y obtendremos el “clima general de la aula”** (sabremos si están nerviosos, alegres...) y, en caso de necesidad, podremos **hablar y trabajar la situación para mejorar el ambiente** y, por lo tanto, las condiciones educativas.

CONCLUSIONES

La problemática del suicidio adolescente es un tema muy delicado y no se puede tomar a la ligera.

La narrativa transmedia es una herramienta muy potente para crear una experiencia inmersiva y hacer que el mensaje llegue mejor a los receptores.

Mezclar este tipo de narrativa con un tema tan sensible, requiere una importante tarea de documentación y consultas con psicólogos para dotar la narrativa de la seriedad y el respeto que requiere. Pero

si se trabaja bien, con el asesoramiento necesario y las herramientas adecuadas, es quizás una de las mejores maneras de llegar a los adolescentes y ayudarlos a gestionar una situación tan difícil, mejorando el clima del aula.

Además, el hecho de desarrollarla en el centro educativo, ayuda a hacer que los alumnos la hagan suya y, por lo tanto, que sea todo un éxito.

BIBLIOGRAFÍA

- Lupton, E. “El diseño como storytelling”. Barcelona: Gustavo Gili, 2019. ISBN 9788425231865
- Santa, Belén i Sancho, Olalla. “*Storytelling: recursos narratius. Com construir històries transmèdia*”. Barcelona FUOC. PID_00251461
- Leibovitz Libedinsky, Talia “*Storytelling digital: recursos narratius. Estudi de casos «Titanic Real Time» i «Todo está bien»*”. Barcelona, FUOC. PID_00251482
- Scolari, Carlos A. “*NARRATIVAS TRANSMEDIA Cuando todos los medios cuentan*”. Editorial Deusto. ISBN 9788423413362
- Lashey, Mark C. i Creech, Brian. “*Voices for a new Vernacular: A forum on Digital Storytelling. Interview with Henry Jenkins*”. International Journal of Communication 11(2017), Forum 1061–1068 . 1932–8036/2017FRM0002
- Sánchez-Navarro, Jordi i Lapaz Castillo, Lola “*¿Cómo analizar la narración en un relato corto?*”. Editorial UOC. 2015. ISBN: 978-84-9064-770-7
- Conselleria de Sanitat Universal i Salut Pública, Generalitat Valenciana “[Prevenición del suicidio, guía formativa para el ámbito escolar](#)”
- Franch Albert, Carles; Llorca Valmaña, Esmeralda; Villaescusa Gil, Maribel; Fernández Marco, Maria del Carmen; Gomis Selva, Nieves; Carril Santos, Pilar i Prieto Rubio, Vicent “[ORIENTACIONES PARA LA INTERVENCIÓN FRENTE A UNA SITUACIÓN DE AUTOLESIONES O CONDUCTAS SUICIDAS EN EL ÁMBITO ESCOLAR](#)”
- Conselleria d'Educació, Cultura i Esport. “[Programa de promoción de la salud som imprescindibles](#)”

WEBGRAFÍA

- Westbrook, Adam. “[Storytelling + Design thinking: design stories to be great user experiences](#)” Febrer 2014.
- Viana, Lourenço. “[Storytelling + Design thinking: design stories to be great user experiences](#)”. Octubre 2015
- Collias, Karen. “[Design thinking and storytelling](#)”. Knowledge Without Borders
- Inchauste, Francisco. “[UX Storytelling For A Better User Experience](#)”. Febrer 2010

ASESORAMIENTO PSICOLÓGICO

- González Gil, Dina. Col·legiada CV14063

IMÁGENES

- Asifibhuiya. “[Display broken iPhone](#)” Pixabay (pàg. 7)
- GutinBdn. “[Material-apreendido-rio-grande-2](#)” (pàg. 7)
- Casabó Escrig, Vicent. Resta d'imatges