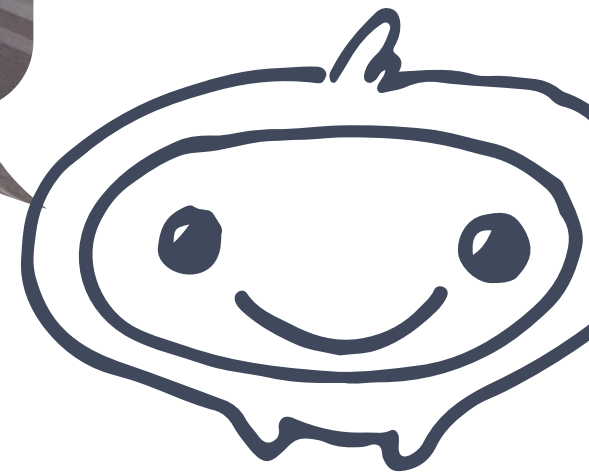


LA MOTXILLA



Vicent Casabó Escrig



ÍNDEX

Justificació	p.03
L'acció, diègesi i eixos narratius	p.03
Públic objectiu	p.03
L'espai	p.04
El temps real	p.04
El temps diegètic	p.04
La diègesi	p.05
Viatge emocional	p.06
Cocreació	p.07
Moodboard	p.07
Arquetips	p.08
Dinàmiques d'ampliació	p.10
Conclusions	p.11
Bibliografia	p.11



JUSTIFICACIÓ

Bullying, la pandèmia, aïllament social... són moltes les raons que porten a un **augment** realment preocupant de la taxa **d'intents de suïcidi entre els adolescents**, de fet, ja es tracta de principal causa de mort en aquesta franja d'edat.

En aquest context està totalment justificat el desenvolupament d'accions que ens permetin apropar-nos a les persones que estan barallant aquesta opció i oferir-los suport i alternatives per tal que la descartin.

Una de les majors dificultats és **detectar la situació abans no sigui massa tard**.

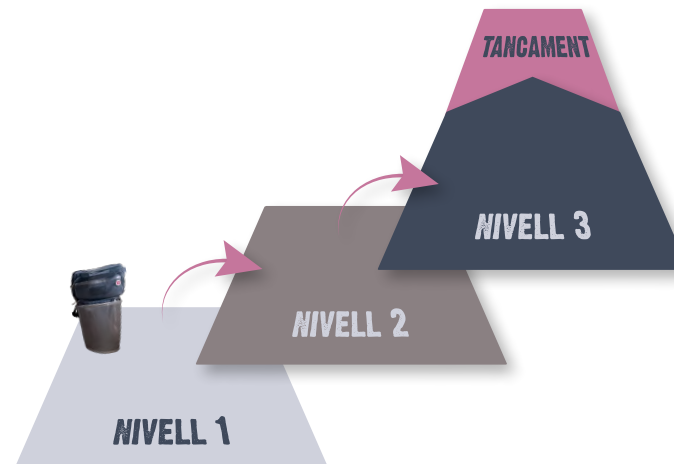
Està demostrat que les persones tendeixen a obrir-se i comunicar-se abans entre iguals, per aquest motiu, l'**objectiu** d'aquesta experiència no és tant apel·lar a les persones que pensen en el suïcidi com **ajudar als adolescents a obrir els ulls i detectar situacions de risc** al seu entorn per tal de **donar la veu d'alarma** i activar el protocol com més aviat millor.

Tot i estar pensada en el context del suïcidi, es pretén que aquesta també sigui una eina de valor que ajudi en casos d'assetjament o altres problemes que en moltes ocasions passen desapercebuts a la comunitat educativa.

L'ACCIÓ, DIÈGESI I EIXOS NARRATIUS

Per tal de contribuir a alleujar aquest problema, s'ha desenvolupat una **narrativa transmèdia** que pretén generar espais de comunicació i evidenciar situacions que ens poden posar alerta i, per tant, ens ajuden a actuar a temps. Cal tenir clar que aquesta eina, per si sola, no resoldrà el problema, però pot ser una pedra més per a **sensibilitzar** i fer que els alumnes s'impliquin en la millora de la situació.

Per aconseguir-ho, s'ha dissenyat una experiència de **realitat alternativa** pensada com una narració amb **una estructura d'acordió gamificada**.



A cada nivell, els usuaris poden interactuar amb els personatges, tant físicament com a través de les xarxes.

Una misteriosa motxilla apareguda a la paperera de l'aula, farà de detonant per a aquesta aventura que els estudiants viuran des de dos punts de vista.

Públic objectiu

L'acció va adreçada a **estudiants de segon cicle de l'ESO** (tercer i quart) i està pensada per a desenvolupar-la principalment durant les hores de tutoria. L'experiència pretén oferir suficient flexibilitat per a **adaptar-se a les diversitats** que presenta l'alumnat, de manera que **tothom pot participar** i viure-la

des de la seva realitat i d'acord amb les seves possibilitats.

Els alumnes d'aquesta franja són nois i noies que tenen **entre 15 i 17 anys** (tot i que pot haver-hi algun més petit o més gran per circumstàncies personals). Presenten gran **diversitat de realitats** (extractes socioeconòmics molt diferents, tipus de famílies diversos, etc.) Però en general, tots comparteixen la **necessitat de sentir-se acceptats en el grup alhora que volen que es valori la seva individualitat**.

Molts d'ells **encara no han desenvolupat suficients eines de gestió emocional** i els cal un suport per a gestionar determinades situacions que, a causa de l'edat, viuen molt intensament.

De la mateixa manera, en aquestes edats tenen el sentiment de **voler validar la seva independència**, de manera que els costa demanar ajuda o consell a persones alienes al seu cercle d'amistat, que, com hem vist, no sempre coneixen les estratègies més adients de gestió de les situacions.

L'espai



La narrativa es desenvolupa en dos espais, un de **real** i un **virtual**. L'espai real és el mateix **centre educatiu** i té sentit que sigui així, ja que és la millor manera que els receptors (els alumnes) entrin en aquesta experiència immersiva, sigui per a ells una narració significativa i contribueixi a millorar la situació a les aules.

Dintre del centre, cobren especial importància **l'aula, els lavabos, els vestuaris, els passadissos i el pati**, tot i que part de la narració es pot desenvolupar en la resta d'espais educatius.



Quant a l'espai virtual, farem servir les **xarxes socials** com a canal d'una part important de la narrativa, ja que actualment el bullying s'ha estès a l'espai virtual i és important que treballem en el sentit de fer un ús responsable i evitar el ciberassetjament.

Les xarxes que farem servir són **Teams** (Microsoft), **Stream** (Microsoft) i els **xats d'Aules** (Moodle). Tot i no ser les xarxes que més fan servir els alumnes, la normativa de protecció de dades dels menors ens impedeix fer servir les xarxes generalistes i farem servir aquestes que **respecten la privacitat dels nostres alumnes** en representació de les altres.

El temps real

L'experiència es desenvoluparà durant un mes, per tant, hi haurà **quatre sessions de 55 minuts** de tutoria i, a banda, hi haurà tot el temps que dediquen els alumnes a investigar en els **esbarjos, guàrdies, i fora de l'horari lectiu**.

El temps diegètic

Farem servir una **narració ulterior**, ja que els alumnes estan investigant fets que han ocorregut abans de començar l'experiència. Per tant, la major part de la narrativa serà una **anacronia**, en concret una **analepsi externa**. En cap moment es produirà la narració de fets posteriors a l'inici de l'experiència, **tot i que per a l'anàlisi formativa dels fets es puguin fer ucronies**.

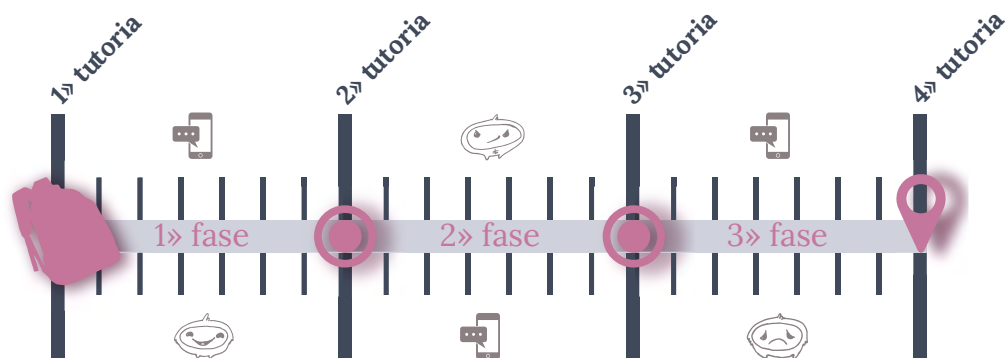
El relat serà repetitiu en algunes ocasions, puix diferents personatges presentaran la manera que van viure els mateixos fets, però en altres serà singlatiu, ja que hi ha vivències i fets que sols coneix un personatge.

La diègesi

La peculiaritat d'aquesta experiència és que desenvolupa **dues narracions en paral·lel**.

En tots dos casos, el **protagonista** és, segons els modes fictivals de Frye, **mimètic baix**.

La narrativa s'estructurarà en **tres fases i un tancament**.



1ª Fase

Espai físic

Les narracions parteixen d'un detonant, una motxilla que apareix a la paperera de l'aula on comença la narrativa (una motxilla a cadascuna de les dues aules).

Les dues motxilles tenen en comú que contenen algun llibre de text, una agenda, un quadern, un part de conducta i un estoig. Es diferencien en el fet que una conté un díptic de planificació familiar i el prospecte de la píndola de l'endemà i l'altra conté un pot buit

d'esteroides, díptics de gimnasos i dietistes, un telèfon trencat i una samarreta amb un porc dibuixat a l'esquena.

La **primera sessió** el professor/a arribarà 10 - 15 minuts tard per tal de deixar temps als alumnes de descobrir les motxilles i que investiguen lliurement.

Passat eixe temps, entrarà a l'aula i informarà que la motxilla pertany a un alumne/a del centre que "ja no es troba amb nosaltres" i els proposa el repte d'investigar què ha passat, però han de ser subtils, no poden fer un interrogatori, s'han d'infiltrar per esbrinar-ho. En la sessió se'ls **expliquen les normes de la narrativa** i se'ls diu que, **a banda de fer la investigació, seran els actors** que desenvoluparan la narrativa de l'altra classe.

Es repartiran els rols i, la resta de la sessió, **formaran equips d'investigació**, analitzaran el contingut de la motxilla i formularan les primeres hipòtesis.

La fase durarà una setmana i **la informació que rebran tindrà a veure amb qui era el desaparegut i amb qui es relacionava**. El **to general** de la comunicació serà **de burla cap a l'alumne misteriós**, tot i que hi haurà com a mínim un personatge que parlarà amb respecte sobre el protagonista.

Finalitzarà amb la 2na tutoria, on es farà una **reflexió sobre com poden sentir-se les persones quan són objecte de bromes i en quin punt deixen de tenir gràcia**.

Espai virtual

A les xarxes també hi haurà alguns **missatges en to de broma** cap a la víctima que, fins i tot citen fets passats o reenvien missatges del xat de la víctima per tal de burlar-se.

2ª Fase

Espai físic

A la **segona fase**, els alumnes descobriran **rumors** sobre qui va deixar embarassada a la noia, l'orientació sexual del noi i sobre que s'ha fet uns retocs estètics i no ha aconseguit els resultats desitjats.

El to torna a ser de burla però menys subtil que a la 1a etapa.

L'objectiu d'aquesta fase és que a la tercera sessió de tutoria es treballi **com ens afecten els rumors, la gestió emocional d'aquests sentiments i la reflexió abans de difondre segons quines informacions.**

Espai virtual

Els missatges a l'espai virtual comencen a ser més durs i apareixen "memes" que expliciten els rumors que s'estan escampant pel centre. Tornen a aparèixer missatges dels protagonistes reenviats pels companys i cites a les seves reaccions per tal d'esbrinar com estan vivint la situació.

3ª Fase

Espai físic

La **tercera fase** suposa una **escalada en l'assajament** i culmina el dia abans de la tutoria amb una calma tensa...

Els alumnes sabran que ha passat alguna cosa grossa, però de sobte, els assajadors no en volen parlar o s'amaguen i els "amics" estan tan afectats que no poden comunicar res.

Espai virtual

Els missatges deixen veure nerviosisme i hi ha acusacions entre els personatges però, sense concretar què ha passat. S'esborren alguns dels missatges que reien de les víctimes.

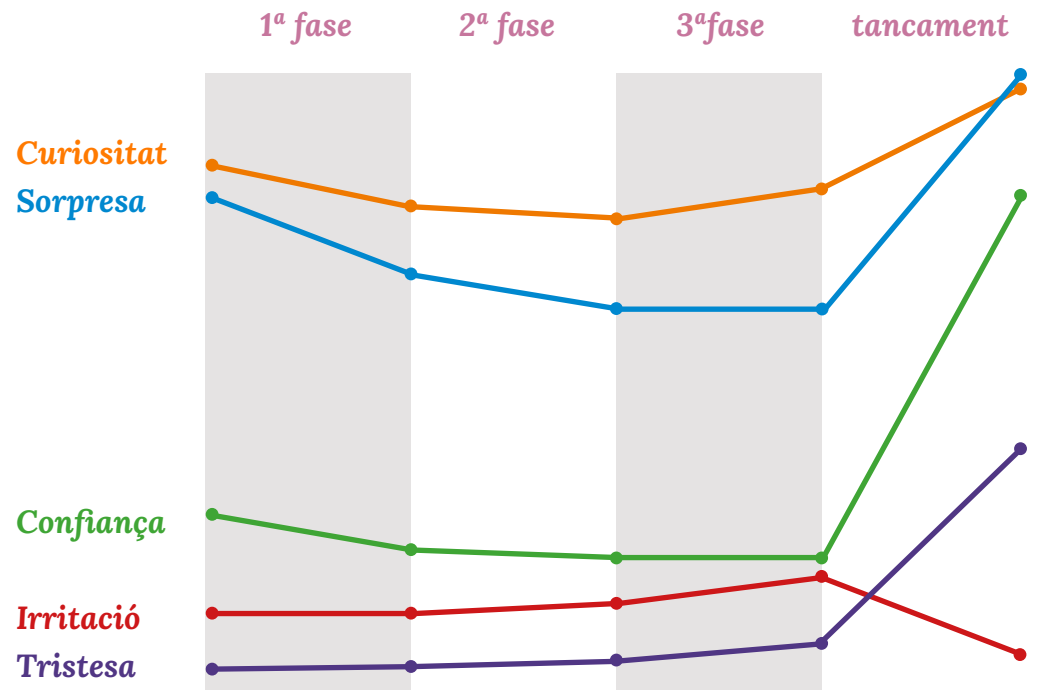
Tancament

El **tancament** és la quarta tutoria.

A l'inici de la sessió els grups **expliquen les seves hipòtesis** que ha passat i finalment **s'informa que el/la protagonista, no va poder suportar la pressió i va decidir suïcidar-se**. A partir d'aquest moment, **cercarem els senyals d'alarma que han aparegut durant l'experiència i com podíem haver-ne donat resposta per tal d'evitar aquest desenllaç**. Aquesta fase és la més delicada i **no la farem sense el suport de l'equip d'orientació pedagògica**.

El dia abans de començar cada fase, els alumnes rebran les indicacions per poder performar la nova etapa i interactuar amb la classe del costat.

VIATGE EMOCIONAL



COCREACIÓ

La cocreació és un element essencial de la dinàmica. D'una banda, els usuaris tenen un **espai de creació lliure** quan investiguen, ja que poden interactuar **en l'espai virtual** de manera lliure i la manera en què s'apropen als "actors" per tal d'esbrinar què ha passat, també és lliure.

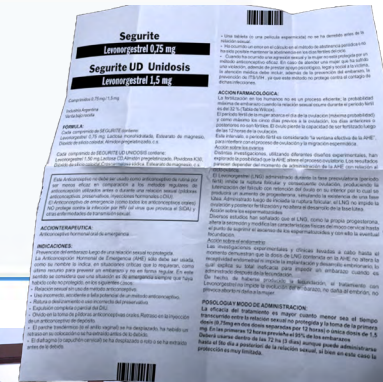
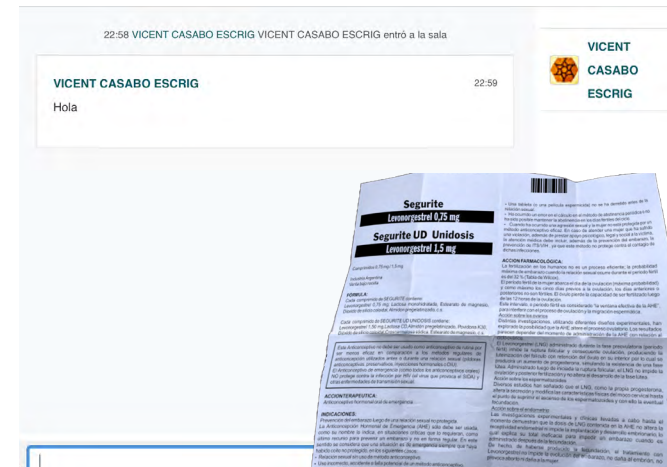
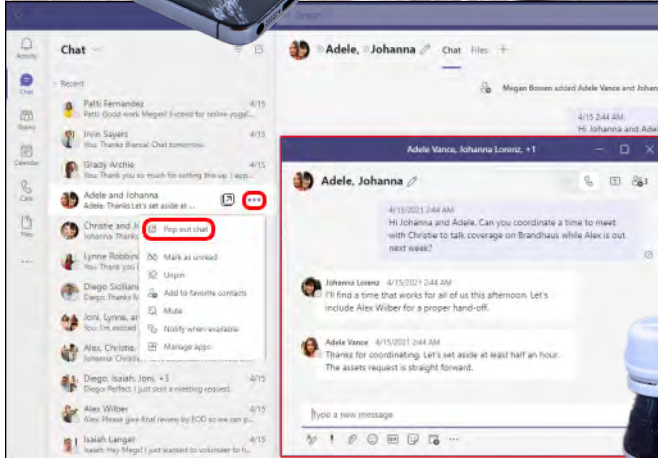
Deixar-los un espai d'expressió lliure ens permet **observar les dinàmiques subjacents** que hi ha al grup, obtenint una oportunitat única de treballar-les del grup i **ajudar-los a trobar les eines necessàries per a gestionar-les**.

D'altra banda, quan fan d'actors de l'altra dinàmica, la creació és dirigida. Se'ls dona unes directrius força detallades, però hi ha un marge per a la cocreació dintre dels paràmetres establerts.

En aquest cas, cal fer una **supervisió dels missatges** que emeten per tal que es mantinguin dintre de les directrius de la narrativa.

La cocreació és un **element fonamental per tal de fer que els alumnes s'impliquin** en l'experiència i, per tant, contribueix a l'èxit d'aquesta.

MOODBOARD



ARQUETIPS

Generar arquetips dels usuaris resulta de gran ajuda per tal de fer un bon disseny d'experiència, però en aquest cas, com que els usuaris han de representar un paper que representa a altres companys ficticis, s'ha decidit **fer servir com a arquetips els mateixos personatges** generats.

Així, s'inclouen els personatges dels dos protagonistes i d'alguns dels rols que indispensablement han d'aparèixer a l'experiència. Tot i que aquí desenvolupem un nombre considerable d'arquetips, és probable que no hi haja un per a cada alumne. En aquest cas, es poden fer servir més d'una volta o bé crear-ne de nous amb l'ajut del departament d'orientació.



Andrea /L'imant de problemes

Historial: Andrea sembla que atreu els problemes. Darrerament, va mantenir relacions de risc amb un company del centre i va quedar embarassada. Els seus pares són molt tradicionals i no acceptarien aquesta situa-

ció, de manera que va anar sola a planificació familiar per prendre la píndola de l'endemà.

Un amic del noi es va assabentar de la història i la va escampar pel centre. Andrea no va poder suportar la pressió que els seus pares es poguessin assabentar i va acabar suïcidant-se.

Emocions: Andrea té por que els seus pares puguin assabentar-se del seu embaràs i aquesta situació fa que es mostri vigilant amb ells. També sent ràbia per la situació que està vivint i repulsió cap als companys que estan escampant el seu secret. Tot plegat l'ha fet sentir una profunda aflicció.



Pol /El vergonyós

Historial: Pol viu acomplexat pel seu cos. Presenta sobrepès i no té cap múscul definit ni les dents alineades. Es compara amb els companys i els vestuaris li provoquen pànic. Ha desenvolupat un trastorn alimentari i

pren anabolitzants per tal de tenir un cos més musculat, però els companys no deixen de burlar-se, tant del seu cos com de la seva orientació sexual. Les bromes han escalat fins al punt que en Pol decideix suïcidar-se.

Emocions: Pol sent repulsió cap al seu cos, irritació quan rep les bromes i ràbia quan veu que tracta de modificar la seva situació i no ho aconsegueix. La tristesa i l'aïllament són insuportables i finalment decideix suïcidar-se.

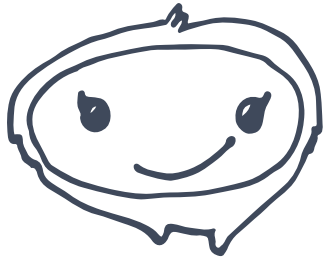


Jaume /L'agressor

Historial: A Jaume li encanta ser el centre d'atenció, per tal d'aconseguir-ho, no deixa de gastar bromes als companys, qüestiona els professors constantment i sempre va un pas més enllà per a aconseguir-ho.

Emocions: Jaume té una gran confiança i és alegre. Davant dels fets sent por i nervis perquè se sent culpable i tem que l'acusin de ser el causant de la mort.

Objectiu: Disimular i aconseguir que no el relacionin amb l'assajament que ha viscut la víctima.

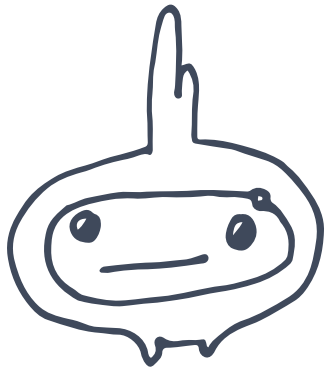


Sara /Na perfecta

Historial: Sara és l'alumna perfecta, sempre treu bones notes i no es relaciona amb ningú que no busqui l'excel·lència i pot resultar molt seca i desagradable amb la gent que no li interessa.

Emocions: Sara està molt avorrida de les distraccions a l'aula i s'irrita cada volta que es produeix una. Sent tristesa pel que ha passat, però aquesta emoció es veu superada pel cansament de l'enèsima distracció a l'aula.

Objectiu: Que es resolgui la situació com més aviat millor i continuar amb les classes.

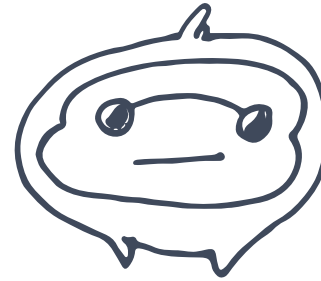


Laia /L'alternativa

Historial: Laia té interessos culturals i sent que és més madura que molts dels seus companys. No es relaciona amb massa companys, però tampoc no els defuig. Sentia simpatia per la víctima, encara que no tenia gaire relació.

Emocions: Laia sent apatia i poca pertinença al grup classe. El desenllaç fa que s'enfadi amb els agressors perquè els acusa de ser massa infantils i provocar aquella situació amb la seva immaduresa.

Objectiu: Deixar passar la situació i combatre el sistema.



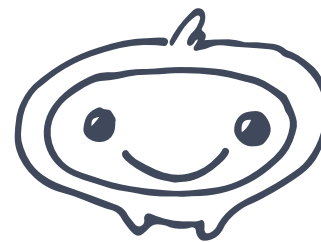
Òscar /El poruc

Historial: Òscar és víctima d'assajament, no té gaires relacions al centre i és molt introvertit.

Davant l'assajament dels companys, opta per passar desapercebut, donat que mentre es claven amb un altre, no ho fan amb ell.

Emocions: En general, Òscar viu atemorit i se sent aïllat, el que fa que se senti afligit. Sent aversió cap als companys i els percep com una amenaça. Amb el desenllaç sent preocupació perquè creu que ara l'assajament se centrarà en ell i serà la propera víctima.

Objectiu: Passar desapercebut i canviar de centre.

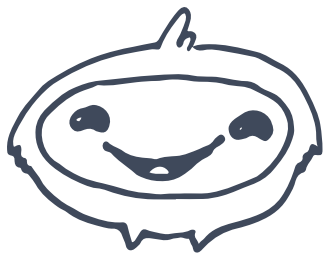


Carles /L'amic

Historial: Carles sempre ha sentit simpatia cap a la víctima. L'escoltava i es considerava el seu amic, tot i rarament la defensava quan hi havia alguna situació d'assajament.

Emocions: Carles sent preocupació i irritació durant l'experiència, però sent una gran aflicció amb el desenllaç i culpabilitat per no haver defensat més el seu amic.

Objectiu: Desemmascarar als culpables, però de moment està bloquejat per la situació i no pot reaccionar.



Joana /La graciosa

Historial: Joana és simpàtica i no deixa de riure, sempre fa broma, tot i que de tant en tant pot fer una broma d'algun company, no ho fa amb mala intenció i no s'acarnissa.

Emocions: Joana viu feliç i fa servir l'humor per a afrontar les situacions difícils. Sent pena pel desenllaç, però no vol implicar-se ni enfrontar-se als companys.

Objectiu: Superar com més aviat millor una situació complicada.

DINÀMIQUES D'AMPLIACIÓ

A banda de l'experiència principal, proposem un parell de dinàmiques per tal d'aprofundir en el treball de l'experiència.

Recerca de sentiments

Els alumnes reben un llistat de sentiments i han de cercar imatges de persones que estan experimentant els sentiments del llistat i apuntar on les han trobades.

Les fotos que trobaran els alumnes estaran situades als espais del centre educatiu on estadísticament podem trobar més persones exterioritzant aquest sentiment, per exemple, la tristesa es trobarà als banys.

L'objectiu de l'activitat és que els alumnes **millorin la seva capacitat d'identificar sentiments mitjançant l'observació física**, també **sensibilitzar-los sobre els espais on és més fàcil observar-los**.



Climograma de sentiments

Abans de començar cada classe, els alumnes hauran de marcar en una pantalla quin sentiment experimenten (a l'estil de les pantalles de satisfacció que podem trobar per exemple als aeroports). D'aquesta manera, **es farà una mitjana i obtindrem el "clima general de l'aula"** (sabrem si estan nerviosos, alegres...) i, en cas de necessitat, podem **parlar i treballar la situació per tal de millorar l'ambient** i, per tant, les condicions educatives.

CONCLUSIONS

La problemàtica del suïcidi adolescent és un tema molt delicat i no es pot prendre a la lleugera.

La narrativa transmèdia és una ferramenta molt potent per tal de crear una experiència immersiva i fer que el missatge arribi millor als receptors.

Barrejar aquest tipus de narrativa amb un tema tan sensible, requereix una important tasca de documentació i consultes amb

psicòlegs per tal de dotar la narrativa de la serietat i el respecte que requereix. Però si es treballa de valent, amb l'assessorament necessari i les eines adients, potser una de les millors maneres d'arribar als adolescents i ajudar-los a gestionar una situació tan difícil, millorant el clima de l'aula.

A més, el fet de desenvolupar-la al centre educatiu, ajuda a fer que els alumnes la facin seva i, per tant, que sigui tot un èxit.

BIBLIOGRAFIA

- 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](#)”

WEBGRAFIA

- 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

ASSESSORAMENT PSICOLÒGIC

- González Gil, Dina. Col·legiada CV14063

IMATGES

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