

Implicacions de les noves pràctiques de publicació en mitjans digitals per a la creació de relats digitals personals



Marc Fuertes Alpiste

Professor lector de la Facultat d'Educació de la Universitat de Barcelona

Membre del Grup de Recerca en Ensenyament i Aprenentatge Virtual (GREAV)

marcfuertes@ub.edu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-4262-7154>

EXIT: <https://www.directorioexit.info/ficha6565/>



Núria Molas Castells

Professora lectora de la Facultat d'Educació de la Universitat de Barcelona

Membre del Grup de Recerca en Ensenyament i Aprenentatge Virtual (GREAV)

nmolascastells@ub.edu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2661-1881>

EXIT: <https://www.directorioexit.info/ficha6569/>



Jordi Quintana Albalat

Professor titular de la Facultat d'Educació de la Universitat de Barcelona

Membre del Grup de Recerca en Ensenyament i Aprenentatge Virtual (GREAV)

jordi.quintana@ub.edu

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-1225-103X>

EXIT: <https://www.directorioexit.info/ficha4112/>



Miguel Herreros Navarro

Professor d'educació secundària i batxillerat a l'institut Alhaken II (Córdoba)

Membre del Grup de Recerca en Ensenyament i Aprenentatge Virtual (GREAV)

mherrena@gmail.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-8967-6135>

EXIT: <https://www.directorioexit.info/ficha6574>

DOI

<https://dx.doi.org/10.1344/BiD2022.48.09>

Citació recomanada

Fuertes Alpiste, Marc; Molas Castells, Núria; Quintana Albalat, Jordi; Herreros Navarro, Miguel (2022, juny). "Implicacions de les noves pràctiques de publicació en mitjans digitals per a la creació de relats digitals personals". *BiD: textos universitaris de biblioteconomia i documentació*, núm. 48 (juny). <<https://bid.ub.edu/48/fuertes.htm>>. DOI: <https://dx.doi.org/10.1344/BiD2022.48.09> [Consulta: dd-mm-aa].



Els textos publicats en aquesta revista estan subjectes –llevat que s'indiqui el contrari– a una llicència de Reconeixement 4.0 Internacional de Creative Commons. La llicència completa es pot consultar a <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/deed.ca>

Resum

Objectius: en aquest article s'estudien les pràctiques narratives informals i quotidianes d'adolescents i joves. Es pretén identificar on i com publiquen històries i quins continguts publiquen, i veure com aquestes pràctiques es podrien aprofitar en activitats educatives formals de creació de relats digitals personals (RDP).

Metodologia: per tal d'assolir els objectius de la investigació, s'ha dut a terme un estudi d'enquesta, de tipus quantitatiu i descriptiu, amb una mostra de 378 estudiants de dotze a vint-i-dos anys de Catalunya i d'Andalusia.

Resultats: els resultats han permès identificar els perfils dels participants com a publicadors i s'han detectat quatre implicacions per a les activitats amb RDP: 1) el telèfon mòbil intel·ligent és el dispositiu predominant, 2) la mobilitat i la ubicüitat del dispositiu poden impregnar les pràctiques amb RDP, 3) la identificació de noves possibilitats de composició dels relats, afegint altres capes de significació i 4) aquestes noves publicacions poden ajudar en la selecció de temes dels RDP.

IMPLICACIONES DE LAS NUEVAS PRÁCTICAS DE PUBLICACIÓN EN MEDIOS DIGITALES PARA LA CREACIÓN DE RELATOS DIGITALES PERSONALES

Resumen

Objetivos: en este artículo se estudian las prácticas narrativas informales y cotidianas de adolescentes y jóvenes. Se pretende identificar dónde y cómo publican historias y qué contenidos publican, y ver cómo estas prácticas podrían ser aprovechadas en actividades educativas formales de creación de relatos digitales personales (RDP).

Metodología: para alcanzar los objetivos de la investigación, se ha realizado un estudio de encuesta, de tipo cuantitativo y descriptivo, con una muestra de 378 estudiantes de 12 a 22 años de Cataluña y de Andalucía.

Resultados: los resultados han permitido identificar los perfiles de los participantes como publicadores y se han detectado cuatro implicaciones para las actividades con RDP: 1) el teléfono móvil inteligente como dispositivo predominante, 2) la movilidad y la ubicuidad del dispositivo puede impregnar las prácticas con RDP, 3) la identificación de nuevas posibilidades de composición de los relatos, añadiendo nuevas capas de significación y 4) estas nuevas publicaciones pueden ayudar en la selección de temas de los RDP.

IMPLICATIONS OF THE NEW PRACTICES OF PUBLICATION ON DIGITAL MEDIA FOR THE CREATION OF PERSONAL DIGITAL STORYTELLING

Abstract

Objectives: this article studies the informal and everyday narrative practices of teenagers and young people. The aims are to identify where and how they publish stories and what content they publish, and to see how these practices could be used in formal educational activities to create personal digital storytelling (PDS).

Methodology: to achieve the research objectives, a quantitative and descriptive survey study was carried out with a sample of 378 students aged 12 to 22 from Catalonia and Andalusia.

Results: the results allowed us to identify the publication profiles of the participants and helped us elicit four implications of the new publication practices to carry out activities with PDS: 1) the smartphone as a predominant device 2) the mobility and ubiquity of the device can permeate PDS practices, 3) new possibilities of composition of the stories have been identified, adding new layers of meaning and 4) these new publications can help in the selection of topics of PDS.

Rebut: 14/10/2021
Acceptat: 17/02/2022

1 Introducció

Els relats digitals (*digital storytelling*) de tipus personal (RDP a partir d'ara) són narracions personals breus, desenvolupades de manera no professional i explicades amb mitjans digitals (Lambert, 2009, 2013; Rodríguez Illera i Londoño, 2009). Aquestes narracions s'utilitzen com a activitat educativa (Annacontini i Rodríguez Illera, 2019; Gregori Signes i Brígido Corachan, 2014; Wu i Chen, 2020) per a la formació reflexiva (Villalustre i del Moral, 2014), d'apoderament i d'alfabetització digital i mediàtica (Anderson, Chung i Macleroy, 2018; Frawley i Dyson, 2014; Gutiérrez i Tyner, 2012; Livingstone, 2004, Robin, 2009,) o per a la promoció del pensament crític (Chan, 2019; Yang i Wu, 2012). Són presents en contextos d'educació secundària (Herreros, 2012, 2019; Rodríguez Illera i Londoño, 2009), en la formació de persones adultes (Rodríguez Illera *et al.*, 2011), amb estudiants de grau (Fuentes Alpiste i Londoño Monroy, 2013; Fuentes Alpiste *et al.*, 2020; Fuentes Alpiste, 2021) i en l'àmbit socioeducatiu (Fuentes Alpiste i Galván Fernández, 2019). Es tracta d'activitats en forma de taller que segueixen una metodologia per a guiar els participants en el procés d'ideació –normalment, implicant exercicis col·lectius com els "cercles d'història" (Lambert, 2009)–, de creació d'un guió literari que configura una veu en *off*, de producció de mitjans audiovisuals, de muntatge del vídeo, de socialització i visionat col·lectiu dels RDP i de reflexió sobre el procés de creació (Londoño Monroy, 2012).

En l'actualitat, aquestes pràctiques narratives amb RDP dins del context educatiu, que tenen una intencionalitat educativa i formativa, conviuen amb les pràctiques que els joves fan en el seu àmbit privat i informal, sense una intencionalitat educativa, d'accés, publicació o comentari de fotografies editades o vídeos de producció pròpia en les xarxes socials, d'autofotos o d'històries d'Instagram (Warfield, 2015), vídeos de YouTube, etcètera. Per exemple, l'aplicació Instagram habilita un enfocament narratiu que permet la publicació d'imatges i de vídeos que integren l'expressivitat de la mimesi i la diegesi (Eagar i Dann, 2016). La mimesi és el que es mostra, com una autofoto, i la diegesi és el que no es mostra en la imatge, sinó en un text explicatiu que acompanya la imatge.

Hi ha alguns estudis sobre com es poden integrar aquestes noves pràctiques en entorns educatius formals des d'un punt de vista d'alfabetització transmèdia (Scolari *et al.*, 2018), i també sobre la integració de mitjans socials en l'educació en general (Dennen *et al.*, 2020; Stewart, 2016) o com aquests s'integren en pràctiques d'escriptura en l'educació formal (Galvin i Greenhow, 2020). Tanmateix, en cap d'elles no apareixen estudis sobre com la creació d'històries en els mitjans socials digitals pot influenciar les activitats de creació de narratives o de relats digitals tradicionals.

L'interès d'aquest estudi és explorar les connexions de la publicació de narratives digitals en els nous mitjans socials digitals i com aquestes podrien beneficiar la metodologia dels RDP. Aquesta metodologia podria canalitzar les noves pràctiques digitals des de l'àmbit educatiu formal incorporant nous formats o processos de publicació que no coincideixen amb la definició original d'RDP. Per a aquesta recerca es plantegen dos objectius d'investigació:

1. Descriure i analitzar pràctiques de producció de continguts i d'històries en els mitjans socials digitals per part d'adolescents i joves.
2. Relacionar les noves pràctiques de publicació amb les activitats de creació d'RDP en contextos educatius.

Amb aquest propòsit, la investigació es basa en un estudi d'enquesta de tipus quantitatiu i descriptiu sobre les pràctiques de publicació d'històries per part d'adolescents i joves (de dotze a vint-i-dos anys) dins de la nova ecologia de mitjans socials i de participació.

A continuació, apuntem implicacions educatives i revisem estudis recents que ens serviran per al debat. L'article conclou amb quatre implicacions de les pràctiques de publicació informals per a les activitats de creació d'RDP en contextos educatius formals, que són el primer pas descriptiu que ha de permetre una futura proposta d'intervenció educativa.

1.1 La nova ecologia de la participació en els mitjans digitals

L'aparició del web social o web 2.0 i l'ús de mitjans socials i de nous dispositius mòbils ha afavorit el que alguns autors anomenen una *nova ecologia de la participació* (Ciancia, 2013; Jenkins *et al.*, 2009). Aquesta noció està definida per l'augment de la presència de mitjans i de dispositius i del creixement del nombre d'opcions per a crear i difondre històries a les xarxes socials (Ito, 2008), una pràctica reservada fins fa poques dècades als professionals (Williams, 2009). El paper dels joves és concebut com a productors i creadors, i no només com a consumidors (Aparici i García, 2018). El propòsit de crear històries es pot interpretar des de la noció d'audiència activa, de societat de l'espectacle i de paradigma narcisista (Abercrombie i Longhurst, 1998; Débord, 1967), en el qual els aspectes de la vida diària, i en alguns casos de l'esfera privada, passen a ser publicats i compartits públicament (De Ridder i Van Bauwel, 2015). Aquestes pràctiques esdevenen, especialment en el col·lectiu d'adolescents i joves, font de socialització i una manera de comunicar-se, relacionar-se i crear comunitats (Elzo, 2008).

Moltes vegades aquestes pràctiques no s'han adquirit ni es relacionen amb els contextos d'aprenentatge formal (Cortés *et al.*, 2018), tot i que són competències mediàtiques que es poden reconèixer com a rellevants per a l'aprenentatge en l'educació formal (Erstad *et al.*, 2016).

Emmarcats en aquest constructe teòric de la nova ecologia de la participació, Mirra *et al.* (2018) proposen quatre eixos que es poden relacionar amb l'ús d'RDP en contextos educatius formals:

1. Un consum digital crític basat en la comprensió i l'anàlisi crítica dels mitjans.
2. Una producció digital crítica que promogui des de l'educació experiències guiades de creació de continguts digitals.
3. El desenvolupament de coneixements per a una distribució digital crítica que aprofiti les possibilitats de difusió i de socialització de les produccions digitals mitjançant diferents contextos.
4. Una pedagogia per a la invenció digital que permeti imaginar noves pràctiques amb els nous mitjans i les seves possibilitats.

1.2 Pràctiques de producció i de publicació d'històries

Per a descriure les pràctiques de producció d'adolescents i joves es pot constatar, en primer lloc, l'estreta relació entre la seva quotidianitat i la tecnologia. Segons diversos estudis analitzats (AIMC 2020a, 2020b;

IAB i Elogia, 2020; Kemp, 2019; The Social Media Family, 2019), es connecten diàriament a la xarxa i s'hi estan connectats una hora, arribant en alguns casos a estar-s'hi més de tres hores. El 66 % dels infants i dels joves entre 10 i 15 anys tenen telèfon mòbil, i en el cas dels de quinze anys, el percentatge és del 94 % (INE, 2019). Sobre els temes de les publicacions d'històries en els adolescents, Londoño Monroy (2012) observa que l'edat és una variable clau per a l'elecció dels temes. Si bé les persones adultes poden reflexionar sobre fets del passat, els infants i els adolescents encara no tenen aquesta perspectiva, sinó que estan reunint elements per a definir i crear la seva identitat narrativa (McAdams, 1996).

El tipus de contingut que generen i comparteixen es focalitza en la projecció de la seva imatge, tot entenent les xarxes com un espai central en la seva socialització, tant real com virtual, que arriba fins i tot a generar nous codis d'escriptura per a comunicar-se, i atenent variables estètiques com l'ús d'emojicons (Almansa Martínez *et al.*, 2013). Les seves publicacions estan reforçades pels comentaris de l'audiència, fet que els encoratja a millorar-ne les produccions (Gértrudix *et al.*, 2017).

Aquest desplegament i millora de les pràctiques de composició de les seves publicacions es relaciona amb les competències digitals i l'evolució de l'alfabetització digital. Malgrat això, els joves segueixen necessitant l'acompanyament i l'aprenentatge per a fer front a les exigències de l'ecosistema mediàtic i per a desenvolupar una actitud crítica (Masanet, 2014).

Destaquem que hi ha pocs estudis que trobin diferències sobre què es publica en funció de la variable sexe. Segons Scolari *et al.* (2018), les noies utilitzen els mitjans socials digitals emfatitzant l'aspecte relacional i de participació, mentre que els nois se centren més en aspectes de joc (videojocs). Aquestes diferències poden ser preocupants per l'estereotipació de gènere que impliquen, on les noies destaquen pels aspectes emocionals i els nois pels aspectes d'acció, violència i humor (Masanet, 2014).

2 Metodologia

Aquest estudi té dos objectius: d'una banda, estudiar les pràctiques de publicació d'històries per part d'adolescents i joves sota el paraigua conceptual de la nova ecologia de la participació en mitjans socials digitals. De l'altra, relacionar les noves pràctiques de producció i publicació d'històries amb les activitats de creació d'RDP. Per això es plantegen dues preguntes d'investigació, la primera amb una subpregunta:

1. Quin tipus de pràctiques de producció i de publicació de continguts i d'històries duen a terme els participants en els mitjans socials digitals?
 - 1.1. Hi ha diferències per intervals d'edat o de gènere pel que fa als hàbits de producció?
2. Quines implicacions poden comportar aquestes noves pràctiques de publicació amb la creació d'RDP en contextos formals?

2.1 Mostra

La mostra de l'estudi són 378 estudiants d'Andalusia i de Catalunya d'educació secundària obligatòria (un 27,2 %), postobligatòria –batxillerat, cicles formatius de grau mitjà i programes de formació i inserció– (un

46,8 %) i estudiants universitaris (un 25,9 %). El mostreig ha estat no probabilístic i de tipus intencional (Latorre *et al.*, 1996), i basat en la facilitat d'accés a participants joves per part dels investigadors.

L'edat dels participants està entre els 12 i els 22 anys (mitjana de 16,08 anys), 221 són de gènere femení (58,5 %), 151 són de gènere masculí (40,2 %) i 5 són qualificats com "altres" (1,3 %).

2.2 Instrument i procediment de recollida i d'anàlisi de dades

La metodologia de l'estudi és de tipus quantitatiu i descriptiu i segueix un mètode d'estudi per enquesta (Ruiz Bueno, 2009) per mitjà d'un qüestionari *ad hoc*, validat per tres experts en investigació educativa i amb una prova pilot prèvia. S'ha optat per aquest instrument perquè es contempla com una eina vàlida per estudiar les percepcions i les opinions dels estudiants (Creswell, 2013). En el disseny de l'instrument s'han considerat les orientacions de l'American Association for Public Opinion Research (AAPOR, 2018). L'aplicació s'ha fet en línia, durant el 2018, sempre amb la presència d'un investigador de l'equip en el moment de recollir les respostes per resoldre qualsevol consulta i reduir el nombre de casos perduts (Estalella i Ardèvol, 2011).

El qüestionari està format per trenta-sis preguntes dividides en tres blocs: el primer és relatiu a dades sociodemogràfiques (edat, gènere, país i educació), el segon permet veure on publiquen històries (mitjans utilitzats, xarxes favorites) i el tercer permet obtenir informació sobre com publiquen aquestes històries (tipologia d'històries i procés d'elaboració de la publicació).

Les respostes obtingudes s'han analitzat mitjançant estadístiques descriptives utilitzant el programa IBM SPSS. Es presenten dades estadístiques descriptives i comparació de percentatges. Per a respondre la subpregunta, s'han encreuat les variables d'estudi relatives a la producció d'històries amb les variables independents d'edat i de gènere i s'han aplicat proves de contrast (ANOVA i khi quadrat). Com que la variable geogràfica no aporta diferències significatives en cap dels resultats, només ens fixem en les variables d'edat i de gènere.

3 Resultats

El dispositiu més comú des del qual publiquen els continguts és el telèfon intel·ligent (el 71,7 % ho fan sempre en aquest dispositiu), mentre que a l'altre extrem hi ha l'ordinador de sobretaula, amb el qual el 94,7 % no publica mai o de manera poc freqüent. El lloc on acostumen a publicar és des de casa en un 90,21 % i, en segon lloc, des d'espais d'oci social, com ara bars, botigues o cafeteries. Molt pocs participants afirmen publicar des del centre educatiu i, si ho fan, predomina l'aula (11,64 %). Es desconeix si als centres educatius hi ha una restricció en l'ús d'aquests dispositius. Encara que s'utilitzin dispositius mòbils, només un 18,25 % dels enquestats publica des dels mitjans de transport.

Si ens fixem en els processos d'elaboració de continguts, el 23 % dedica menys d'un minut a la seva elaboració i publicació. De manera acumulada, un 60 % està per sota dels quatre minuts, i els participants que hi dediquen més d'una hora representen només un 3 %.

Pel que fa a les temàtiques del que publiquen, les més comunes són les aficions, els gustos i les passions (69,05 %), seguit de temes sobre persones importants (58,73 %), llocs i espais (52,91 %) o coses del dia a dia (48,94 %). Les menys comunes són les vinculades a temes relatius a les activitats professionals (8,20 %) i als processos d'aprenentatge (6,35 %).

Si analitzem aquestes temàtiques per intervals d'edat (vegeu Figura 1), trobem que entre els 12 i els 14 anys publiquen més sobre "sognis o desitjos" i sobre "llocs i espais". Els participants entre 15 i 17 anys (els més publicadors) publiquen més sobre "relacions amoroses o sentimentals" i sobre "reflexions personals". Entre els 18 i els 20 anys publiquen més sobre "processos d'aprenentatge, descobriment i coneixement" i sobre "activitats professionals o laborals", com també succeeix amb els de 21 i 22 anys (els menys publicadors).

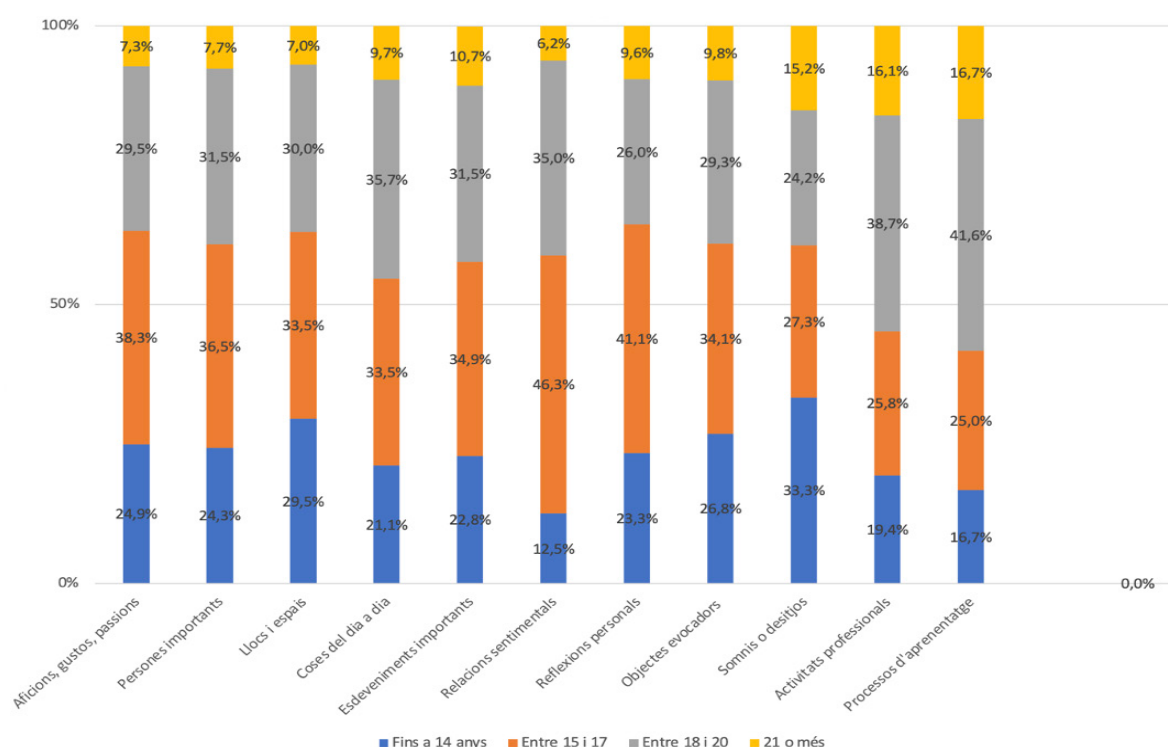


Figura 1. Temàtiques de les publicacions per edats. Font: elaboració pròpia

Les dades sobre temàtiques separades per sexes mostren que el sexe femení publica més sobre "Persones importants en la nostra vida", amb gairebé un 74 %, i en la categoria "Relacions amoroses o sentimentals", amb un 73,4 %. Els nois només arriben al 42 % respecte a les temàtiques de "Somnis o desitjos" i "Activitats professionals".

Si preguntem sobre el tipus de continguts publicats, gairebé el 90 % són fotos, el 75 % són autofotos grupals i entorn del 60 % són autofotos individuals. La majoria dels participants (83,6 %) crea el seu contingut per a publicar i un 28,3 % també l'obté d'internet, el retuita, el copia i el reenvia. També preparen (editen, retoquen) els continguts publicats en un 72 %.

Finalment, els participants que aprofiten les funcions de les històries d'Instagram o d'Snapchat per a publicar continguts efímers tenen majoritàriament entre 16 i 17 anys i són de sexe femení. Trobem diferències

significatives per edat (vegeu Taula 1), i en aplicar la prova khi quadrat la significació de 0,00 indica que la freqüència de publicació i la variable de gènere són dependents.

Amb quina freqüència publiques continguts que s'eliminen en un temps determinat?				
	Percentatge	Mitjana Edat	SD	Sig. (ANOVA)
Mai	20,90 %	14,84	2.866	p=.000
Amb poca freqüència	30,20 %	16,05	2.938	
Freqüentment	21,70 %	16,39	2.832	
Molt freqüentment	18 %	16,88	2.459	
Sempre	9,30 %	16,71	2.504	

Taula 1. Freqüència de publicació de continguts efímers per edat. Font: elaboració pròpia

4 Discussió

Per a respondre la primera pregunta de la investigació, veiem que els resultats obtinguts en el qüestionari són coherents amb les pràctiques recollides en els estudis revisats en el marc teòric. Els joves utilitzen fonamentalment el telèfon mòbil intel·ligent, que és un dispositiu que reuneix diversitat de possibilitats de comunicació, interacció, oci i recerca i de reelaboració d'informació (Gértrudix *et al.*, 2017).

Pel que fa al lloc des d'on publiquen, destaquem que ho fan sobretot des de casa (90,2 %) i de manera poc freqüent en l'espai educatiu formal (11,6 %), tot i el desconeixement de possibles normatives restrictives d'ús d'aquests dispositius en alguns dels centres educatius. Això ens pot indicar que les competències mediàtiques possiblement no es relacionen amb els contextos d'aprenentatge formals (Cortés *et al.*, 2018).

Sobre el tipus de produccions que publiquen, fonamentalment són imatges personals i autobiogràfiques, com s'ha observat a García *et al.*, (2013). Basant-nos en la distinció de la mimesi i de la diegesi estudiades per Eagar i Dann (2016), en les publicacions es generen nous codis d'escriptura per a comunicar-se, menys dependents de la diegesi (com ara etiquetes i textos breus explicatius) i seguint altres elements de la mimesi especialment estètics i visuals com l'ús d'emoticones o emojis (Almansa Martínez *et al.*, 2013).

Els continguts efímers es publiquen molt (gairebé un 80 % de les persones enquestades). Es tracta d'una forma de publicació més natural i informal (Rubio Romero i Perlado, 2017). La majoria dels participants declara que el que publiquen és propi, tot i que gairebé la quarta part també reenvia continguts de terceres persones. A més, dediquen temps a la preparació dels continguts i a la seva edició. Segons Gértrudix *et al.* (2017), la millora de la realització i l'elaboració de les produccions passa per la resposta gratificant de l'audiència.

Responent la subpregunta d'investigació, trobem que gènere i edat són variables que condicionen el que es publica. Els temes sobre els quals publiquen depenen de l'edat dels participants en la línia de l'estudi de Londoño Monroy (2012). Els més joves (entre 12 i 14 anys) no publiquen sobre el passat, i els seus temes se centren en aspectes del present i del futur, com ara els somnis o desitjos i llocs i espais. Segons McAdams (1996), estan reunint elements per a definir i crear la seva identitat narrativa.

Per sexe, veiem que les persones de sexe femení publiquen més que els de sexe masculí sobre el conjunt de temàtiques disponibles en el qüestionari. És possible que no haguem inclòs aquelles temàtiques que

els participants de sexe masculí podrien publicar (com ara "videojocs") i ho anotem com una limitació de la present investigació. La diferència entre sexes ens porta a allò que Masanet (2014) assenyala com dues esferes estereotipades de gènere que connecten les noies amb una de més sentimental i emocional i els nois amb l'acció, la violència i l'humor.

També hi ha diferències significatives d'edat i de gènere en la publicació de continguts efímers, publicats sobretot per noies d'entre 16 i 17 anys, tot seguint la tendència identificada per Scolari *et al.* (2018).

En referència a la segona pregunta d'investigació, aquestes noves pràctiques comparteixen una naturalesa autobiogràfica sobre temes significatius per a les persones que les publiquen, amb components emocionals patents, formades per mitjans audiovisuals, i on la seva creació implica la posada en pràctica de competències d'alfabetització digital. En la línia del que exposa Mirra *et al.* (2018), són activitats que, si tenen una intencionalitat educativa, poden contribuir a l'alfabetització crítica, tant de consum, producció, socialització com d'invenió.

A partir d'aquesta discussió de resultats, identifiquem quatre implicacions de les noves pràctiques de publicació en els mitjans socials digitals que poden aportar canvis en els processos tradicionals de creació d'RDP en l'àmbit educatiu. Aquestes conclusions poden ser una aportació valuosa per a la realització d'activitats educatives i formatives amb RDP de caire formal.

En primer lloc, destaquem la possibilitat d'integració del telèfon mòbil intel·ligent com a dispositiu de creació i de socialització dels RDP. Simplifiquen el nombre de dispositius necessaris i fins i tot permeten l'ús d'un dispositiu personal, en la línia de la tendència BYOD (*bring your own device*) (Johnson *et al.*, 2016). La capacitat dels mitjans socials digitals es pot aprofitar com a espai per a socialitzar els RDP acabats, i fins i tot durant el seu procés d'elaboració. Tradicionalment, l'audiència no té un vincle previ amb l'autor de l'RDP. En canvi, la comunitat de seguidors dels nous mitjans socials digitals és quelcom viu i connectat que pot aportar coses a les activitats de creació i fa necessari desenvolupar competències per a la socialització crítica mitjançant diversos contextos (Mirra *et al.*, 2018).

En segon lloc, hem identificat que els participants prefereixen publicar fora de l'horari lectiu, i guanyen els espais on la persona no té pressió i està més tranquil·la. Els tallers i les activitats de creació d'RDP poden obtenir un avantatge d'aquesta ubiqüitat que aporta el telèfon intel·ligent, donant més autonomia a l'alumnat.

En tercer lloc, els adolescents i els joves tenen en el telèfon molts mitjans que poden aprofitar per a construir els seus RDP. No cal escanejar ni recuperar els mitjans d'arxius físics perquè els obtenen directament des d'aquests dispositius. A més, els participants afegeixen emojis o estats d'ànim i connecten amb els seus seguidors afegint noves capes de significat al relat (Almansa *et al.*, 2013).

La quarta i última implicació està relacionada amb la selecció dels temes de les seves històries, on l'edat és un factor determinant (Londoño Monroy, 2012). Els participants publiquen sobre activitats pròpies, sobre persones importants, interessos, desitjos i sobre somnis. Es tracta de temes que, igual com succeeix amb els RDP, són de tipus autobiogràfic, personal i significatiu per a qui els narra. Poden ser font d'inspiració dels RDP i donar lloc a un procés de trànsit de l'àmbit més informal i quotidià a un entorn formal, introduint

les produccions dels mitjans socials digitals durant el procés de conceptualització dels RDP, com són els cercles d'història (Lambert, 2009).

5 Conclusions

Conèixer millor els usos i les pràctiques de producció i publicació de continguts i d'històries dels adolescents i dels joves pot contribuir a actualitzar les activitats educatives amb RDP i incorporar l'alfabetització digital crítica com a eix central (Mirra *et al.*, 2018), facilitant la transferència i la permeabilitat entre contextos (Cortés *et al.*, 2018; Erstad *et al.*, 2016). Malgrat les limitacions inherents a l'estudi, com la mostra àmplia però acotada, pensem que posar en pràctica aquestes experiències de publicació informal i estudiar-ne la integració en pràctiques de creació narrativa de tipus autobiogràfic en l'àmbit educatiu formal, com ara les activitats amb RDP, pot ser d'interès per a futures investigacions amb la finalitat de donar respostes que afavoreixin la participació en l'ecosistema mediàtic. És important entendre la possible convergència entre pràctiques i contextos per a poder actualitzar aquestes pràctiques educatives i que estiguin més alineades amb les competències mediàtiques quotidianes. Pensem que el transvasament competencial entre l'àmbit informal i el formal, i viceversa, pot ser positiu.

Finançament

Aquesta investigació ha estat finançada pel Ministeri de Ciència, Innovació i Universitats d'Espanya mitjançant el Programa Estatal de Foment de la Investigació Científica i Tècnica d'Excel·lència, subprograma Estatal de generació del coneixement, en la Modalitat Projectes d'R+D de Generació del Coneixement, amb el codi PID2019-108924GB-I00.

Bibliografia

AAPOR (2018). *Best Practices for Survey Research*. <<http://www.aapor.org/Standards-Ethics/Best-Practices.aspx>>. [Consulta: 30/09/2021].

Abercrombie, Nicholas; Longhurst, Brian (1998). *Audiences*. Londres: Sage.

AIMC. (2020a). *22º Navegantes en la Red – Encuesta AIMC a usuarios de Internet*. AIMC-Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación.

AIMC (2020b). *Infografía resumen 22º Navegantes en la Red*. AIMC-Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación.

Almansa-Martínez, Ana; Fonseca, Oscar; Castillo-Esparcia, Antonio (2013). "Redes sociales y jóvenes. Uso de Facebook en la juventud colombiana y española". *Comunicar*, vol. 20, núm. 40, p. 127–135. <<http://dx.doi.org/10.3916/C40-2013-03-03>>. [Consulta: 30/09/2021].

Anderson, Jim Chung; Yu-Chiao; Macleroy, Vicky (2018). "Creative and critical approaches to language learning and digital technology: findings from a multilingual digital storytelling project". *Language and Education*, vol. 32, núm. 3, p. 195–211. <<https://doi.org/10.1080/09500782.2018.1430151>>. [Consulta: 26/02/2022].

- Annacontini, Giuseppe; Rodríguez Illera, José Luis (eds, 2019). *La mossa del gambero. Teoria, metodi i contesti di pratica narrativa*. Milà: Mimesis.
- Aparici, Roberto; García Marín, David (2018). "Prosumidores y emirecs: Análisis de dos teorías enfrentadas". *Comunicar*, vol. 26, núm. 55, p.71–79. <<https://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=55&articulo=55-2018-07>>. <<https://doi.org/10.3916/C55-2018-07>>. [Consulta: 30/09/2021].
- Chan, Chitat (2019). "Using digital storytelling to facilitate critical thinking disposition in youth civic engagement: A randomized control trial". *Children and Youth Services Review*, núm. 107. <<https://doi.org/10.1016/j.childyouth.2019.104522>>. [Consulta: 26/02/2022].
- Ciancia, Mariana (2013). "Transmedia phenomena: new practices in participatory and experiential content production". *EuroTV '13: Proceedings of the 11th European Conference on Interactive TV and Video*, p. 41–44. <<https://doi.org/10.1145/2465958.2465962>>. [Consulta: 26/02/2022].
- Cortés, Sara; García-Pernía, María Ruth; de la Fuente, Julián; Martínez-Borda, Rut; Lacasa, Pilar (2018). "Young creators in open spaces: digital ethnography". *Digital Education Review*, vol. 33, núm. 1, p.185–202. <<https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/21623/pdf>>. <<https://doi.org/10.1344/der.2018.33.185-202>>. [Consulta: 30/09/2021].
- Creswell, John W. (2013). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Londres: Sage publications.
- Débord, Guy (1992). *La société de l'espectacle*. París: Gallimard (1967).
- De Ridder, Sander; Van Bauwel, Sofie (2015). "The discursive construction of gay teenagers in times of mediatization: youth's reflections on intimate storytelling, queer shame and realness in popular social media places". *Journal of Youth Studies*, vol. 18, núm. 6, p. 777–793. <<https://doi.org/10.1080/13676261.2014.992306>>. [Consulta: 30/09/2021].
- Dennen, Vanessa P.; Choi, Hajeen; Word, Kari (2020). "Social media, teenagers, and the school context: a scoping review of research in education and related fields". *Educational Technology Research and Development*, núm. 68, p.1635–1658. <<https://doi.org/10.1007/s11423-020-09796-z>>. [Consulta: 30/09/2021].
- Eagar, Toni; Dann, Stephen (2016). "Capturing and Analyzing Social Media Composite Content: The Instagram Selfie". *Consumer Culture Theory*, núm. 18, p. 245–265. <<http://dx.doi.org/10.1108/S0885-211120160000018016>>. [Consulta: 30/09/2021].
- Elogia (2018). *Estudio Anual de Redes Sociales 2018*. <https://iabspain.es/wp-content/uploads/2018/06/estudio-redes-sociales-2018_vreducida.pdf>. Madrid: IAB Spain / Elogia. [Consulta: 30/09/2021].
- Elzo, Javier (2008). *Identidad: juventud y crisis*. Madrid: Taurus.
- Erstad, Ola; Kumpulainen, Kristiina; Mäkitalo, Åsa; Schrøder, Kim Christian; Pruulmann-Vengerfeldt, Pille; Jóhannsdóttir, Thuridur (eds.) (2016). *A: Learning across contexts in the knowledge society*. Ròterdam: Sense Publishers. <<https://doi.org/10.1007/978-94-6300-414-5>>.
- Estalella, Adolfo; Ardévol, Elisenda (2011). "E-research: desafíos y oportunidades para las ciencias sociales". *Convergencia: revista de ciencias sociales*, núm. 55, p. 87–111.
- Frawley, Jessica Katherine; Dyson, Laurel Evelyn (2014). "Mobile literacies: Navigating multimodality, informal learning contexts and personal ICT ecologies". *Communications in Computer and Information Science*, núm. 479, p. 377–390. <https://doi.org/10.1007/978-3-319-13416-1_36>.
- Fuertes-Alpiste, Marc (2021). "La creació de relats digitals com a activitat de reflexió professionalitzadora i d'autoconeixement en l'itinerari del pràcticum". *Revista Catalana de Pedagogia*, núm. 19, p. 39–50. <<https://doi.org/10.2436/20.3007.01.157>>. [Consulta: 17/02/2022].

- Fuertes-Alpiste, Marc; Galván Fernández, Cristina (2019). "Los relatos digitales en la formación de los operadores socioeducativos". A: Rodríguez Illera, José Luis y Annacontini, Giuseppe (eds.), *Metodologías narrativas en educación*. p. 179–192. Barcelona: Edicions UB.
- Fuertes-Alpiste, Marc; Londoño Monroy, Gloria (2013). "Diseño y creación de Relatos Digitales Personales como actividad de aprendizaje en la asignatura Usos, Posibilidades y Límites de las TIC, del Grado en Educación Social de la Universitat de Barcelona". A: C. Gregori-Signes y M. Alcantud-Díaz, M. *Experiencias con el Relato Digital*. [e-book]. València: JPM Ediciones.
- Fuertes-Alpiste, Marc; Molas-Castells, Núria.; Rubio, Maria Jose; Martínez-Olmo, Francesc; Galván, Cristina (2020). "Relatos digitales de adolescentes y jóvenes en la nueva ecología de la participación". A: C. Lindín; M. B. Esteban; J. C. F. Bergmann; N. Castells y P. Rivera-Vargas (eds.), *Llibre d'actes de la I Conferència Internacional de Recerca en Educació. Educació 2019: reptes, tendències i compromisos* (4 y 5 de noviembre de 2019, Universidad de Barcelona). Albacete: LiberLibro.
- Galvin, Sarah; Greenhow, Christine (2020). "Writing on Social Media: a Review of Research in the High School Classroom". *TechTrends*, núm. 64, p. 57–69. <<https://doi.org/10.1007/s11528-019-00428-9>>. [Consulta: 30/09/2021].
- García, Antonio; López de Ayala, María-Cruz; Catalina-García, Beatriz (2013). "Hábitos de uso en Internet y en las redes sociales de los adolescentes españoles". *Comunicar*, vol. XXI, núm. 41, p. 195–204. <<https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=41&articulo=41-2013-19>>. [Consulta: 30/09/2021].
- Gertrúdx Barrio, Manuel; Borges Rey, Eddy; García García, Francisco (2017). "Redes sociales y jóvenes en la era algorítmica". *TELOS*, núm. 107, p. 1–13. <<https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero107/redes-sociales-y-jovenes-en-la-era-algoritmica/>>. [Consulta: 30/09/2021].
- Gregori-Signes, Carme; Brígido Corachán, Anna María (2014). *Appraising Digital Storytelling across Educational Contexts*. València: Publicacions de la Universitat de València.
- Guerrero-Pico, Mar; Masanet, María José; Scolari, Carlos Alberto (2018). "Toward a typology of young producers: Teenagers' transmedia skills, media production, and narrative and aesthetic appreciation". *New Media & Society*, vol. 21, núm. 2, p. 336–353. <<https://doi.org/10.1177/1461444818796470>>. [Consulta: 30/09/2021].
- Gutiérrez, Alfonso; Tyner, Kathleen (2012). "Educación para los medios, alfabetización mediática y competencia digital". *Comunicar*, vol. XIX, núm. 38, p. 31–39. <<https://www.revistacomunicar.com/index.php?contenido=detalles&numero=38&articulo=38-2012-05>>. [Consulta: 30/09/2021].
- Herreros, Miguel (2012). "El uso educativo de los relatos digitales personales como herramienta para pensar el Yo" [The educative use of personal digital storytelling as tool for thinking on my-Self]. *Digital Education Review*, núm. 22, 68–79. <<https://revistes.ub.edu/index.php/der/article/view/11296/pdf>>. [Consulta: 17/02/2022].
- Herreros, Miguel (2019). *La auto-representación del Yo (Self) a través del Digital Storytelling: el digital Storytelling como herramienta para trabajar la identidad personal (Self) en bachillerato*. Tesis doctoral. <<http://hdl.handle.net/10803/668725>>. Barcelona: Universidad de Barcelona. [Consulta: 17/02/2022].
- IAB; Elogia (2020). *Estudio Anual de Redes Sociales 2020*. <<https://iabspain.es/estudio/estudio-redes-sociales-2020/>>. [Consulta: 30/09/2021].
- INE Instituto Nacional de Estadística (2019). *Encuesta sobre Equipamiento y Uso de Tecnologías de Información y Comunicación en los Hogares, Año 2019*. <https://www.ine.es/prensa/tich_2019.pdf>. [Consulta: 30/09/2021].
- Ito, Misuko (2008). "Education vs. entertainment: a cultural history of children's software". A: Salen, Katie. *The ecology of games. Connecting youth, games and learning*, p. 89–116. Massachusetts: MIT Press.

- Jenkins, Henry; Purushotma, Ravi; Weigel, Margaret; Clinton, Katie; Robison, Alice J. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century*. Massachusetts: MIT Press. <<https://doi.org/10.7551/mitpress/8435.001.0001>>.
- Johnson, L.; Adams Becker, S.; Cummins, M.; Estrada, V.; Freeman, A.; Hall, C. (2016). *NMC Informe Horizon 2016 Edición Superior de Educación*. <<http://www.aprendevirtual.org/centro-documentacion-pdf/2016-nmc-horizon-report-HE-ES.pdf>>. Austin: The New Media Consortium.
- Kemp, Simon (2019). *Digital 2019*. <<https://datareportal.com/reports/digital-2019-global-digital-overview>>. Nova York: WeAreSocial; Vancouver: Hootsuite. [Consulta: 30/09/2021].
- Lambert, Joe (2009). *Digital Storytelling Cookbook*. Berkeley: Digital Diner Press.
- Lambert, Joe (2013) *Digital storytelling: Capturing lives, creating community*. Londres: Routledge.
- Latorre, Antonio; del Rincón, Delio; Arnal, Justo (1996). *Bases Metodológicas de la Investigación Educativa*. Barcelona: GR92.
- Livingstone, Sonia (2004). "Media Literacy and the Challenge of New Information and Communication Technologies". *Communication Review*, núm. 7, p. 36–50. <<https://doi.org/10.1080/10714420490280152>>. [Consulta: 26/01/2022].
- Londoño-Monroy, Gloria (2012). "Aprendiendo en el aula: contando y haciendo relatos digitales personales". *Digital Education Review*, núm. 22, p.19–36.
- Masanet, Maria José (2014). *Representació mediàtica i interpretació adolescent de la sexualitat i la relació amorosa en la ficció seriada*. Tèsi doctoral. <<https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/292732/tmjmj.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Barcelona: Universitat Pompeu Fabra. [Consulta: 30/09/2021].
- McAdams, Dan P. (1996). "Personality, Modernity, and the Storied Self: A Contemporary Framework for Studying Persons". *Psychological Inquiry*, vol. 7, núm. 4, p. 295–321. <https://doi.org/10.1207/s15327965pli0704_1>. [Consulta: 30/09/2021].
- Mirra, Nicole; Morrell, Ernest; Filipiak, Danielle (2018). "From Digital Consumption to Digital Invention: Toward a New Critical Theory and Practice of Multiliteracies". *Theory Into Practice*, vol. 57, núm. 1, p. 12–19. <<https://doi.org/10.1080/00405841.2017.1390336>>. [Consulta: 30/09/2021].
- Robin, Bernard R. (2009). "Digital Storytelling: A Powerful Technology Tool for the 21st Century Classroom". *Theory Into Practice*, vol. 47, núm. 3, p. 220–228. <<https://doi.org/10.1080/00405840802153916>>. [Consulta: 26/02/2022].
- Rodríguez Illera, José Luis; Fuertes, Marc; Londoño Monroy, Gloria (2011). "Histoires numériques avec des adultes". I. Loidice; P. Plas; N. Rajadell (eds.). *A: Université et Formation tout au long de la vie*. París: L'Harmattan.
- Rodríguez-Illera, José Luis; Londoño, Gloria (2009). "Los relatos digitales y su interés educativo". *Educação, Formação & Tecnologias*, vol. 2, núm. 1, p. 5–18. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3047308.pdf>. [Consulta: 30/09/2021].
- Rubio-Romero, Juana; Perlado Lamo de Espinosa, Marta (2017). "Snapchat o el impacto del contenido efímero". *TELOS*, núm. 107, p. 1–15. <<https://telos.fundaciontelefonica.com/archivo/numero107/snapchat-o-el-impacto-del-contenido-efimero/?output=pdf>>. [Consulta: 30/09/2021].
- Ruiz-Bueno, Antonio (2009). "Método de encuesta: construcción de cuestionarios, pautas y sugerencias". *REIRE Revista d'Innovació i Recerca en Educació*, vol. 2, núm. 2, p. 96–110. <<https://doi.org/10.1344/reire2009.2.2226>>. [Consulta: 30/09/2021].

- Scolari, Carlos Alberto; Masanet, María-José; Guerrero-Pico, Mar; Establés, María-José (2018). "Transmedia literacy in the new media ecology: Teens' transmedia skills and informal learning strategies". *El profesional de la información*, vol 27, núm. 4, p. 801–812. <<https://doi.org/10.3145/epi.2018.jul.09>>. [Consulta: 30/09/2021].
- Stewart, Olivia G. (2016). "A critical review of the literature of social media's affordances in the classroom". *E-Learning and Digital Media*, vol. 12, núm. 5–6, p. 481-501. <<https://doi.org/10.1177/2042753016672895>>. [Consulta: 30/09/2021].
- The Social Media Family (2019). *V Estudio sobre los usuarios de Facebook, Twitter e Instagram en España*. <<https://thesocialmediafamily.com/informe-redes-sociales/>>. The Social Media Family. [Consulta: 30/09/2021].
- Villalustre Martínez, Lourdes; del Moral Pérez, Esther (2014). "Digital storytelling: una nueva estrategia para narrar historias y adquirir competencias por parte de los futuros maestros". *Revista Complutense de Educación*, vol. 5, núm. 1, p. 115–132. <http://dx.doi.org/10.5209/rev_RCED.2014.v25.n1.41237>. [Consulta: 30/09/2021].
- Warfield, Katie (2015). "The Model, The #Realme, and The Self-conscious Thespian: Digital Subjectivities, Young Canadian Women, and Selfies". *The International Journal of the Image*, vol. 6, núm. 2 <<https://doi.org/10.18848/2154-8560/CGP/v06i02/44167>>.
- Williams, Bronwyn T. (2009). *Shimmering literacies. Popular culture & reading & writing online*. Nova York: Peter Lang.
- Wu, Jing; Chen, Der-Thanq Victor (2020). "A Systematic Review of Educational Digital Storytelling". *Computers & Education*, vol. 147. <<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103786>>.
- Yang, Ya-Ting C.; Wu, Wan-Chi I. (2012). "Digital Storytelling for enhancing student academic achievement, critical thinking, and learning motivation". *Computers & Education*, vol. 59, núm. 2, p. 339–352. <<https://doi.org/10.1016/j.compedu.2011.12.012>>.