

artikulu nabarmenak artículos destacados

2012



abendua



Dinisman, Tamar; Montserrat, Carme; Casas, Ferran. The subjective well-being of Spanish adolescents: Variations according to different living arrangements.

Haur eta nerabeen ongizate subjektiboa elementu garrantzitsutzat jotzen da euren bizi-kalitatea ulertu ahal izateko. Hala ere, ez dakigu askorik horri buruz. Harrera-etxeetan, guraso bakarreko etxeetan edo bi gurasoko etxeetan bizi diren nerabeen artean dauden aldeak aztertzea da ikerlan honen xedea. Azterlan horretatik erator daitekeenez, harrera-etxeetan bizi diren nerabeek bizimodu ezegonkorragoa dute. Eraitza hauek agerian uzten dute ahulenen ongizate subjektiboa, bereziki harrera-etxeetan bizi diren gazteengan, landu beharrak duen garrantzia.

[Children and Youth Services Review](#), 34. lib., 12. zk., 2012ko abendua, 2374–2380. or.



Nenga, Sandi Kawecka. Not teh community, but a community: transforming youth into citizens through volunteer work.

Diskurtso publikoak aditzera ematen duenez, borondatezko lanak gazteak herritar produktibo bilakatuko ditu, gazteak euren komunitateetara lotzen baititu. Baina ez ohi dira "komunitate" terminoaren esanahia eta praktika aztertzen. Behaketatik eta 47 boluntariori egindako elkarrizketetatik eskuratutako datuak erabilita, egileak honako ondorio hau ateratu du: gazteen hiru komunitate-mota daudela, eta elkarri lotuta daudela borondatezko lanaren bitartez. Horietako bat ikasleen talde homogeneo batek osatuta zegoen. Bigarren mota bazterkeria-egoeran zeuden lagunen sareekin lotutako boluntarioetatik eratu zen. Hirugarren komunitatea irabazi-asmorik gabeko hainbat erakunderekin lotura sendorik gabe erlazionatutako gazteek osatzen dute.

[Journal of Youth Studies](#), 15. lib., 8. zk., 2012ko abendua, 1063-1077. or.



Rubio Méndez, María. Retos y posibilidades de la introducción de videojuegos en el aula.

Bideojokoek gero eta babes handiagoa jasotzen ari dira pedagogiaren arloko berrikuntzari lotutako ikertzaileen aldetik, ikasgeletan hezkuntza-tresna gisa erabiltzeko. Hala ere, arazo ugari landu behar dira sakonki, konponbide gogobetegarriak eta eraginkorrak aurkituko badira. Artikulu honetan, egileak teknologiaren eta hezkuntzaren arteko harremanetan dauden arazorik premiazkoenetako batzuk aztertzen ditu, betiere bideojokoek arazo horien konponketan izan lezaketen eginkizuna azpimarratuta: bigarren ataka digitala, genero -ataka digitala eta alfabetizazio digitala kritikoak. Era berean, bideojokoek hezkuntzan izan ditzaketen erabileren inguruko ikuspegia ere eskaintzen du.

[Revista de estudios de juventud](#), 98. zk., 2012ko iraila, 118-134. or.