

artikulu nabarmenak artículos destacados

iraila / septiembre



DURÁN, Conxita, et al. [Educación física emocional en adolescentes. Identificación de variables predictivas de la vivencia emocional](#). *Cultura, ciencia y deporte: revista de ciencias de la actividad física y del deporte de la Universidad Católica San Antonio*. Guadalupe, Murcia : Universidad Católica San Antonio de Murcia, Departamento de C.A.F.D, 2015, **10**(28), pp. 5-18. eISSN 1989-7413

La práctica del deporte en la asignatura de educación física incluye una serie de variables, entre ellas, dos internas (dominios de acción motriz y competición) y tres externas (emociones, género e historial deportivo). Se analiza la capacidad predictiva de las mismas en la intensidad de las emociones positivas, negativas y ambiguas experimentadas por los alumnos. Han participado 220 estudiantes de ESO y se ha utilizado la escala GES (Games and Emotion Scale) para medir la intensidad emocional con dos juegos, uno competitivo y otro no competitivo. Para analizar los datos se ha empleado la técnica estadística de los árboles de clasificación CHAID. Las emociones positivas se viven más intensamente, el dominio y la competitividad parecen ser las que más influyen. Las negativas registran valores inferiores influidos por la competición y el historial deportivo y el género. En las emociones ambiguas, de nivel intermedio, influyen la competición y el género. Este estudio aporta criterios sobre la utilización del juego deportivo en programas de educación física emocional en adolescentes.

SIND MARTÍNEZ, J., C. MEDRANO SAMANIEGO y J. Ignacio MARTÍNEZ DE MORENTÍN. [Transmisión de valores en adolescentes: un análisis con videojuegos](#). *Revista Latina de Comunicación Social*. La Laguna: José M. de Pablos Coello, 2015, (60), pp. 230-251. eISSN 1138-5820

Se analizan los hábitos de uso de los videojuegos de acuerdo a la edad y al género y el tipo de valores que transmiten los videojuegos. Han participado 110 estudiantes en un estudio correlacional y se han utilizado dos instrumentos el "Cuestionario sobre hábitos de consumo de videojuegos" y el listado de valores de Schwartz. Los resultados muestran que los chicos adolescentes utilizan más los videojuegos que las chicas y que la edad no es un factor relevante. Además indican que transmiten valores, tanto individualistas (éxito, reconocimiento social) y colectivistas (lealtad, servicio), según el tipo de videojuego. Faltan estudios sobre las consecuencias de los videojuegos en la transmisión de los valores y éste es un campo en el que hay mucho que investigar.

MORENO MÍNGUEZ, Almudena. [La empleabilidad de los jóvenes en España: explicando el elevado desempleo juvenil durante la recesión económica](#). *Revista Internacional de investigación en Ciencias Sociales*. Paraguay: Universidad Autónoma de Asunción, 2015, **11**(1), pp. 3-20. eISSN 2226-4000

Se realiza un análisis exploratorio del desempleo juvenil basado en la explotación de datos de las encuestas de juventud del INJUVE (Instituto Nacional de la Juventud) y de la EPA (Encuesta de Población Activa). Existe un desacuerdo acerca de las causas del alto paro juvenil: carencias formativas y elevado abandono escolar temprano, fallas del sistema productivo. Hay un cierto consenso sobre a qué jóvenes afecta más: los de menor edad, los menos formados, los de las clases sociales más humildes, las minorías étnicas y los hombres. Las políticas educativas y laborales para paliar el desempleo no son eficaces. El paro afecta a jóvenes con diferentes niveles de formación; los más formados soportan mejor la crisis aunque han de hacer frente a la falta del suficiente trabajo cualificado y los menos formados la padecen en mayor medida porque han salido del sistema de formación de forma prematura. La tasa de temporalidad aumenta cada vez más, es de las más altas de la OCDE (Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico), y la conversión de contratos temporales en indefinidos disminuye.



HEZKUNTZA, HIZKUNTZA POLITIKA
ETA KULTURA SAILA
Gazteria eta Kirol Zuzendaritza

DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN,
POLÍTICA LINGÜÍSTICA Y CULTURA
Dirección de Juventud y Deportes