

## 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

IGorputz heziketako irakasgaien kirola praktikatzeak aldagai batzuk ditu, besteak beste, bi barruko (menderatzea ekintza eragilea eta lehia) eta bi kanpoko (emozioak, generoa eta kirol-historia). Aztertzen da horien gaitasun iragarlea ikasleek nabaritutako emozio positiben, negatiboen eta anbiguen intentsitatean. Parte hartu dute DBHko 220 ikaslek, eta GES (Games and Emotion Scale) eskala erabili da emozio-intentsitatea neurtzeko, bi joko erabilia, bata lehiakorra eta bestea ez lehiakorra. Datuak aztertzeko arbolen CHAID sailkatze-teknika estadistikoa erabili da. Emozio positiboak intentsitate handiagoz bizi dira: dirudenez menderatzea eta lehiakortasuna dira eragin handiena dutenak. Negatiboek balio txikiagoa dute, lehiak, kirol-historiak eta generoak eraginda. Emozio anbiguoetan, maila ertainekoak, eragina dute lehiak eta generoak. Ikerketa honek irizpideak ematen ditu kirol-jokoa nerabeen gorputz-heziketa programetan erabiltzearen inguruan.

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

Facebook Aztertzen dira bideo-jokoen erabilera-ohiturak, adinaren arabera eta bideo-jokoek transmititzen dituzten balio-moten arabera. 110 ikaslek hartu dute parte ikerketa korrelazional batean, eta bi tresna erabili dira: "Bideo-jokoen kontsumo-ohituren gaineko galdetegia" eta Schwartz-en balio-zerrenda. Eraitzek erakusten dute mutil nerabeek neskek baino gehiago erabiltzen dituztela bideo-jokoak, eta adina ez dela faktore aipagarri bat. Gainera, aipatzen dute balioak transmititzen dituztela, bai indibidualistak (arrakasta, aintzatespen soziala) bai kolektibo mailan (leialtasuna, zerbitzua), bideo-jokoaren arabera. Bideo-jokoek balioen transmisioan duten eraginari buruzko ikerketak falta dira, eta arlo horretan asko dago ikertzeko.

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

Analisi bat egin da aztertzeko gazteen langabezia, INJUVEk (Espainiako Gazteriaren Erakundeak) eta EPAk (Biztanleria Aktiboaren Inkesta) egindako gazteriaren inguruko inkesten datuen ustiapenean oinarrituta. Desadostasun bat dago gazteen langabeziaren zergatien inguruan: prestakuntza-gabeziak eta eskola goiz uztearen tasa handia, ekoizpen-sistemaren akatsak. Nolabaiteko adostasun bat dago erabakitzean zein diren eragin gehien jasotzen duten gazteak: adinez gazteenak, prestakuntza hobe jaso dutenak, jende xumeena, gutxiengo etnikoak eta gizonezkoak. Hezkuntza- eta lan-politikak ez dira eraginkorrak langabezia arintzeko. Langabeziak hainbat prestakuntza-maila duten gazteengan du eragina; prestakuntza hobe dutenek hobeto jasaten dute krisia, nahiz eta aurre egin behar dieten lan kualifikatu ezari, eta prestakuntza txikiagoa dutenek gaizkiago daramate, prestakuntza-sistematik azkarregi atera baitira. Behin-behinekotasun tasa gero eta handiagoa da, OCDEko (Ekonomia Lankidetzeta eta Garapenerako Antolakundea) altuenetarikoa da, eta behin-behineko kontratuak gutxiagotan bihurtzen dira mugagabeko kontratu.



HEZKUNTZA, HIZKUNTZA POLITIKA  
ETA KULTURA SAILA  
Gazteria eta Kirol Zuzendaritza

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