

artikulu nabarmenak
artículos destacados

ekaina/junio



ASTIGARRAGA ECHEVERRÍA, Eugenio, Agustín AGUIRRE ANDONEGI y Xavier CARRERA FARRAN. [Innovación y cambio en la Formación Profesional del País Vasco. El modelo ETHAZI](#). Revista Ibero-americana de Educação. Organización de Estados Iberoamericanos, mayo-agosto 2017, **74**, 55-82. ISSN 1681-5653

La FP progresivamente va adquiriendo un papel relevante en el contexto actual de innovación e industria 4.0 y de las competencias transversales del Siglo XXI. En el contexto de la CAPV el principal reto es incrementar el nivel de población ocupada con niveles de cualificación media y reducir el número de personas ocupadas de cualificación inferior. De cara al futuro, además del componente tecnológico serán necesarias una actitud innovadora, de trabajo en equipo y una formación continua abierta al cambio. Los nuevos profesionales deben tener amplios conocimientos generales y un conocimiento especial en profundidad. Por ello desde 2009 personas de diferentes perfiles trabajan en grupo para innovar en el área didáctica –metodológica de la Formación Profesional buscando la identificación y selección de competencias transversales y de metodologías activas que fomenten el trabajo colaborativo (aprendizaje basado en problemas, aprendizaje basado en proyectos, etc.). Todos estos cambios se reflejan en el modelo de surgimiento progresivo, ETHAZI, que se basa en la programación con base en retos, en las programaciones desarrolladas por equipos docentes, en la flexibilidad organizacional y en la evaluación de las competencias orientada hacia la evolución de las personas y sus aprendizajes.

GARCÍA-RODRÍGUEZ, Araceli y Raquel GÓMEZ-DÍAZ. [Literatura Infantil y juvenil en tabletas y smartphones: una oportunidad para lograr nuevos lectores](#). Anuario ThinkEPI. Barcelona: El Profesional de la Información, 2017, 167-174 ISSN 1886-6344

Los dispositivos móviles pueden ser aliados en el fomento de la literatura infantil y juvenil, pero la tecnología por sí sola no basta. Un aspecto clave es la formación en todas las competencias que requiere la lectura digital (lectura y escritura analógica y competencias digitales) ya que esa formación incide en la tendencia de utilizar un soporte analógico o digital. La formación debe ir unida a un buen conocimiento de la oferta existente mediante guías y recomendaciones de lectura, recomendaciones de aplicaciones y redes de lectura especializadas. Son necesarias las alianzas y sinergias entre los diferentes agentes que intervienen en el proceso de creación y difusión del libro electrónico: los padres han de eliminar el rechazo hacia este tipo de soportes para la lectura; los editores debe esforzarse en ofrecer una oferta en nuevos formatos, aún minoritaria y además de digitalizar lo impreso, crear productos para el mundo digital con textos enriquecidos, libros app. etc.; las aulas pueden colaborar con planes de lectura digital y la bibliotecas esforzándose en ofrecer libros electrónicos, aplicaciones de lectura, libros app. y campañas de lectura digital. Por último, la administración debe apoyar la edición digital con ayudas, medidas fiscales, campañas, investigaciones e introducción de la lectura en todo tipo de soportes como una competencia principal del curriculum.

GARCÍA RUIZ, Pablo, Pilar BUIL y María José SOLÉ MORATILLA. [Consumo de riesgo: menores y juegos azar online. El problema del "juego responsable"](#). Política y sociedad, Madrid: Universidad Complutense, Servicio de publicaciones, 2016, **53**(2), 551-575. ISSN 1130-8001

El uso de los juegos de azar *online* ha aumentado entre la juventud. En una sociedad en la que están ampliamente aceptados, apelan a las habilidades tecnológicas y son una forma de entretenimiento que aumenta con la edad y se convierten, en muchos casos, en una actividad compulsiva patológica. Los jóvenes son una población de riesgo que juega por ganancia, por placer, por contexto social o por escapismo. Los chicos juegan más a menudo, comienzan más pronto, apuestan más, asumen más riesgos y tienen más problemas con el juego que las chicas. La ludopatía tiene su origen en factores como la sociedad, el trabajo, el círculo o las variables biológicas y en los adolescentes se asocian a la depresión, la ansiedad, el comportamiento delictivo o los problemas en la escuela. La ludopatía adolescente no es un estado crónico. Para proteger a los jóvenes y prevenir el desarrollo de la ludopatía se necesitan políticas sociales que tengan en cuenta los costes sociales, que deberían sufragar en parte las industrias del juego, y las necesidades de protección del jugador. Se necesita legislación para reducir la oferta de juego y educación para reducir la demanda. Los padres deben fomentar la idea de que el juego es perder tiempo y dinero y la escuela debe hacer conscientes a los adolescentes de los riesgos. Las empresas de apuestas online deben adoptar estrategias para minimizar los daños en población vulnerable. Existe un Consejo Asesor del Juego responsable cuyo objetivo es la prevención mediante la información y la sensibilización.

Política y
Sociedad