

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

Gaur egungo testuinguruan, berrikuntza, 4.0 industria eta XXI. mendeko zeharkako konpetentziak nagusitzen direla, gero eta eginkizun garrantzitsuagoa hartzen ari da Lanbide Heziketa. Euskal Autonomia Erkidegoan, erronka nagusia da enplegua duten herritarren artean gero eta gehiago izatea kualifikazio ertaina dutenak eta gero eta gutxiago behe-mailakoa dutenak. Etorkizunari begira, teknologien kontua aintzat hartzeaz gain, jarrera berritzailea beharko da, eta taldean lan egitearen aldekoa, bai eta aldatetako egiteko prest dagoen etengabeko prestakuntza ere. Ezagutza orokor zabala izan behar dute profesional berriek, bai eta ezagutza espezifiko sakona ere. Horregatik, hain zuzen, oso ezaugarri desberdinetako 2.000 lagun ari dira taldean lanean, Lanbide Heziketaren arlo didaktikometodologikoa berritzeko helburuz, zeharkako konpetentzien identifikazioa eta hautaketa bilatzen, bai eta elkarlana sustatzen duten metodologia aktiboak ere (arazoetan oinarritutako ikaskuntza, proiektuetan oinarritutako ikaskuntza, eta abar). Aldaketa horiek guztiak ETHAZI agerpen progresiboko ereduari islatzen dira, hauek guztiak oinarri: erronketan oinarritutako programazioa, irakasle-taldeek garatutako programazioak, antolaketa-malgutasuna eta konpetentzien ebaluazioa, pertsonen eta haien ikaskuntzen bilakaera xede duena.

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

Gailu mugikorrek lagungarriak izan daitezke haur- eta gazte-literatura sustatzeko, baina teknologia bakarrik ez da nahikoa horretarako. Funtsezkoa da irakurketa digitalak eskatzen dituen konpetentzia guztietan prestatzea (irakurketa eta idazketa analogikoa eta konpetentzia digitalak); prestakuntzak euskarri analogikoa edo digitala erabiltzeko joeran eragiten baitu. Prestakuntza jasotzeaz gain, dagoen eskaintzaren berri eduki behar da, eta, horretarako, irakurketa-gidak eta gomendioak ditugu, aplikazioen gomendioak eta irakurketa-sare espezializatuak. Horrez gain, liburu elektronikoa sortzeko eta zabaltzeko prozesuan parte hartzen duten eragileen arteko aliantzak eta sinergiak behar dira: gurasoek ez dute jarraitu behar euskarri horiek arbuizatu; editoreak ahalegindu behar dira euskarri berriak eskaintzen – oraindik oso gutxi dago-eta–, lan inprimatuak digitalizatzen, mundu digitalerako produktuak, aberastutako testuak, app liburuak sortzen, eta abar; eskolek ere lagundu dezakete irakurketa digitala sustatzeko planen bidez, eta liburutegiek liburu elektronikoko, irakurketa-aplikazioak eta app liburuak eskaintzen, eta irakurketa digitala sustatzeko kanpainak egiten. Azkenik, Administrazioak edizio digitala babestu behar du, laguntzak emanez, neurri fiskalak, kanpainak eta ikerketak eginez, eta konpetentzia nagusizat joz curriculumean euskarri mota guztietan irakurtzeko konpetentzia

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

Gazteek gero eta gehiago erabiltzen dituzte ausazko jokoak *online*. Gizartean oso onartuta daude, teknologiak erabiltzen trebea izatea eskatzen dute, eta entretenitzeko era bat dira. Adinak aurrera egin ahala, areagotu egiten da haien erabilpena, eta, kasu batzuetan, jardueraren patologikoa bilakatzen da, konpulsiozkoa. Irabazteko, plazera lortzeko, ingurune sozialak bultzatuta edo ihes egiteko jokatzeko dute gazteek, eta patologia horretan erortzeko arriskua dute. Mutilek neskek baino arazo gehiago dituzte jokoarekin: maizago jokatzeko dute, lehenago hasten dira, apustu gehiago egiten dute, eta arrisku handiagoak hartzen dituzte beren gain. Ludopatiaren sorburua gizartean dago, lanean, norberaren ingurunean, aldagai biologikoetan. Eta, nerabeen kasuan, depresioarekin lotzen da, bai eta antsietatearekin, delitu-jokabidearekin eta eskola-arazoekin ere, baina ez da egoera kroniko bat. Gazteak babesteko, ez dezaten ludopatia garatu, politika sozialek aintzat hartu behar dituzte bi kontu hartu behar dituzte aintzat: kostu sozialak eta jokalariek babesteko beharra. Joko-industriak, bestalde, ordaindu beharko lukete haien kostuaren parte bat. Joko-eskaintza murrizteko, legeak behar ditugu; eskaera gutxitzeko, heziketa. Gurasoek ideia hau sustatu behar dute: jokoak denbora eta dirua galarazten dute. Eskolak arriskuez jabebarazi behar ditu nerabeak. Online-apustuen enpresek estrategiei ekin behar diete herritar kalteberri eragin ahal zaizkien kalteak gutxitzeko. Badago Jokoaren Aholku Batzordea, informazioaren eta sentsibilizazioaren bidez prebentzioa lantzeko.

Política y
Sociedad