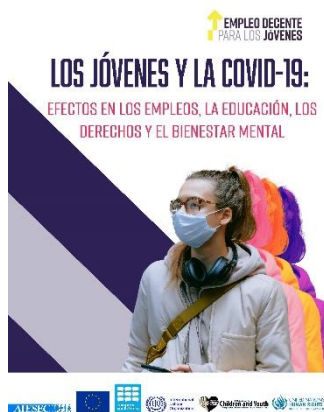


## Artículos destacados del centro de documentación del OVJ. Octubre de 2020



GARDINER, D. y [et al.], 2020. [Los jóvenes y la pandemia de la COVID-19: efectos en los empleos, la educación, los derechos y el bienestar mental](#). Organización Internacional del Trabajo (OIT)

La pandemia de la COVID-19 ha perturbado todos los aspectos de nuestras vidas. Incluso antes del inicio de la crisis, la integración social y económica de los y las jóvenes era un reto continuo. En la actualidad, a menos que se tomen medidas urgentes, es probable que los y las jóvenes sufran impactos graves y duraderos a causa de la pandemia. Este estudio indica las conclusiones de la Encuesta Mundial sobre los Jóvenes y la Pandemia de la COVID-19 llevada a cabo por los socios de la Iniciativa Mundial sobre Empleo Decente para los Jóvenes entre abril y mayo de 2020. Esto fue en un momento en el que la pandemia de la COVID-19 se había traducido rápidamente en una crisis económica. Esta encuesta mundial tuvo por objeto reflejar los efectos inmediatos de la pandemia en las vidas de los y las jóvenes (de 18 a 29 años) en lo que respecta al empleo, la educación,

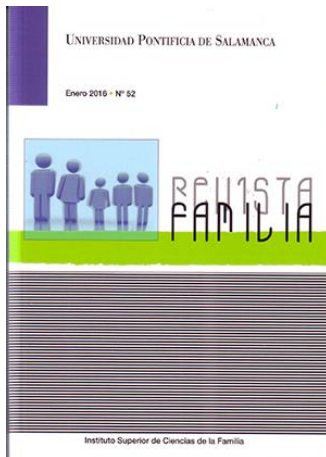
el bienestar mental, los derechos y el activismo social. Se recibieron más de 12 000 repuestas de 112 países, y una gran parte provino de jóvenes instruidos y con acceso a Internet. La población de la encuesta es representativa de los y las estudiantes y de los trabajadores jóvenes que han alcanzado un nivel de educación superior, que juntos representan aproximadamente una cuarta parte de la juventud en los países de la muestra. El estudio revela que el impacto de la pandemia en los y las jóvenes es sistemático, profundo y desproporcionado. Éste ha sido particularmente duro para las mujeres jóvenes, los jóvenes de menor edad y la juventud que vive en países de ingresos más bajos. Los y las jóvenes se preocupan por el futuro y por el lugar que tendrán en el mismo. Este estudio resume su historia.



PÉREZ ESCODA, A. y GARCÍA-RUIZ, R., 2020. [Comunicación y educación en un mundo digital y conectado](#). Presentación. Icono14, vol. 18, no. 2, pp. 1-15. ISSN 1697-8293

La transformación digital construye sociedades basadas en lógicas participativas y conectadas donde los ciudadanos se convierten en usuarios en red que participan en igualdad de condiciones desde dispositivos móviles. La cada vez más naturalizada interacción virtual, acentuada tras los últimos sucesos de confinamiento global por la pandemia Covid-19, obliga a una continua reflexión en la que la comunicación y la educación son factores determinantes en el avance de la sociedad. La cuestión que emerge ante un panorama de inexorable penetración tecnológica y conectividad es si se están realizando las acciones y prácticas adecuadas para que esa participación resulte crítica y democrática. En este contexto se presenta este monográfico donde comunicación y educación se entrelazan para ofrecer aportes significativos en cuatro áreas: 1) la comunicación tratada en el ámbito educativo: el periodismo en el aula y las competencias transmedia; 2)

las redes sociales como espacios para la comunicación y la educación: uso de Twitter e Instagram en contexto educativo, bots, desinformación, bulos y competencias digitales; 3) las nuevas generaciones conectadas, y 4) actores emergentes en la comunicación y la educación: youtubers, gamers plataformas OTT y responsabilidad familiar.



VALDUNCIEL BUSTOS, A., 2020. [La tecnología: puerta fácil de los menores a la violencia](#). Revista de ciencias y orientación familiar, no. 58, pp. 149-159. ISSN 1130-8893

Este artículo no pretende entrar en la polémica sobre si el consumo de la violencia que nuestros menores y adolescentes realizan a través de las nuevas tecnologías aumenta su nivel de violencia en la vida real o no. Tampoco pretende ser un estudio científico que corrobore conclusiones significativas sobre si nuestros jóvenes de hoy son más violentos que los de generaciones pasadas. Tan solo se pretende describir a sus progenitores que desde el ordenador o con un smartphone en la mano con acceso a internet, nunca ha sido tan fácil para cualquier menor acceder a contenidos violentos como ahora. Y en el caso de que los progenitores ya no dudaran de la anterior afirmación, se persigue retratar diversos ejemplos para que sean verdaderamente conscientes de qué se habla cuando nos referimos a consumir contenidos violentos a través de las nuevas tecnologías: videojuegos, imágenes reales de violencia explícita extrema y contenidos pornográficos violentos.