

GEBren dokumentazio zentroko 2020ko urriko artikulu nabarmenak



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)

COVID-19aren pandemiak gure bizitzako alderdi guztiak asaldatu ditu. Krisia hasi aurretik ere, gazteak gizarteratzea eta ekonomikoki integratzea etengabeko erronka zen. Gaur egun, premiazko neurriak hartu ezean, litekeena da gazteek inpaktu larriak eta iraunkorrak izatea pandemiaren ondorioz.



Azterlan honek COVID-19aren pandemiari eta gazteei buruzko mundu inkestaren ondorioak adierazten ditu; inkesta hori Gazteentzako Enplegu Duinari buruzko Mundu Ekimeneko bazkideek egin dute, 2020ko apirila eta maiatza bitartean; hau da, galdeketa COVID-19aren pandemiak krisi ekonomikoa eratorri zuen unean egin zen. Munduko Inkestaren helburua izan zen pandemiak gazteen (18 eta 29 urte bitartekoak) bizitzetan dituen berehalako ondorioak islatzea, enpleguari, hezkuntzari, ongizateari, eskubideei eta gizarte-aktibismoari dagokienez. 112 herrialdetako 12.000tik gorako erantzun jaso ziren, eta gehienak nterneterako sarbidea zuten gazte ikasiengandik etorri ziren. Inkestan ageri den biztanleria goimailako hezkuntza-maila lortu duten ikasle eta langile gazteen adierazgarri da; izan ere, lagineko herrialdeetan horiek dira gazteen laurden bat, gutxi gorabehera.

Ikerketaren arabera, pandemiak gazteengan duen inpaktua sistematikoa, sakona eta neurritz kanpokoa da. Hori bereziki gogorra izan da emakume gazteentzat, adin txikieneko gazteentzat eta diru-sarrera txikiagoko herrialdeetan bizi diren gazteentzat. Gazteak etorkizunaz eta bertan izango duten lekuaz kezkatzen dira.



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

Eraldaketa digitalak logika parte-hartzaile eta konektatuetan oinarritutako gizarteak eraikitzen ditu, non herritarrak sare erabiltzaile bihurtzen diren eta gailu mugikorretatik baldintza berdinetan parte hartzen duten. Gero eta naturalagozat jotzen den interakzio birtualak, COVID-19aren pandemiak eragindako konfinamendu globalaren azken gertakarien ondoren areagotua, etengabeko gogoeta egitera behartzen du, non komunikazioa eta hezkuntza faktore erabakigarriak diren gizartearen aurrerabidean. Parte-hartze hori kritikoa eta demokratikoa izan dadin ekintza eta jardunbide egokiak egiten ari ote diren da, halabarrezko hedapen teknologiko eta konektagarritasunaren panoramaren aurrean, azaleratzen ari den gaia. Testuinguru horretan aurkezten da monografiko hau, non komunikazioa eta

hezkuntza elkarlotzen diren ekarpen esanguratsuak eskaintzeko lau arlotan: 1) hezkuntza-esparruan landutako komunikazioa: ikasgelako kazetaritza eta transmedia gaitasunak; 2) sare sozialak komunikaziorako eta hezkuntzarako espazio gisa: Twitter eta Instagram erabiltzea hezkuntza-testuinguruan, *bot*-ak, desinformazioa, albiste faltsuak eta gaitasun digitalak; 3) konektatutako belaunaldi berriak, eta 4) azaleratzen ari diren eragile berriak: youtuberrak, OTT plataformen *gamer*-ak eta familia-erantzukizuna.



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

Artikulu honen asmoa ez da eztabaidatzea gure adingabeek eta nerabeek teknologia berrien bidez egiten duten indarkeriaren kontsumoak bizitza errealean indarkeria-maila handitzen duen ala ez. Ez du izan nahi, ezta ere, gure gaurko gazteak aurreko belaunaldietakoak baino bortitzagoak ote diren ondorio esanguratsuak berresten dituen ikerketa zientifiko bat. Gurasoei deskribatu nahi zaie, soilik, ordenagailutik edo Interneterako sarbidea duen smartphone batetik inoiz ez dela izan orain bezain erraza adingabeentzat indarkeriazko edukiak eskuratzea. Eta gurasoek aurreko baieztapena zalantzan jarriko ez balute ere, hainbat adibide irudikatu nahi dira, teknologia berrien bidez indarkeriazko edukiak kontsumitzeaz ari garenean zertaz hitz egiten ari den jakin dezaten: bideo-jokoak, muturreko indarkeria esplizituaren irudi errealak eta eduki pornografiko bortitzak.