



Educación emocional para familias : Aprendiendo entre robots

Voluntariado, asignatura transversal en la escuela y en la vida

ELISA MORENO. PROFESORA DE LENGUA CASTELLANA Y LITERATURA EN EL COLEGIO NUESTRA SEÑORA DEL CARMEN DE ZARAGOZA

El 'Virus de la lectura' es un proyecto pequeño de ejecución pero ambicioso de fondo, que alumnos voluntarios de ESO y bachillerato van a desarrollar en algunos hospitales de Zaragoza, para acercar la lectura a los enfermos. Pero... ¿qué valores aporta el voluntariado a los adolescentes? Os damos diez razones:

- 1 Conciencia ciudadana.** Participar en actividades de voluntariado permite a nuestros hijos formar su conciencia ciudadana, comprender mejor la realidad de los otros; en este caso, de los enfermos ingresados en los hospitales.
- 2 Educación emocional.** Es la educación necesaria para el desarrollo de las competencias emocionales. Solo desde la emoción, muchos de los aprendizajes se convierten en significativos. Desde esta práctica, por ejemplo, se intervendrá en aspectos como la autogestión emocional, habilidades para la vida y el bienestar.
- 3 Compromiso.** El adolescente aprende y siente la necesidad de comprometerse con la realidad actual. Desarrolla, in-

tegra y practica conceptos como diversidad, comprensión, sensibilidad y agradecimiento, entre otros.

- 4 Crecimiento personal.** El voluntariado mejora la autoestima y perspectiva de su propia vida; permite a los jóvenes valorar y apreciar su situación familiar, económica, física, cultural y ambiental.
- 5 Solidaridad.** Educar en valores les hace ser conscientes de que otras personas los necesitan.
- 6 Generosidad.** La disponibilidad de su tiempo, la empatía y la pertenencia a un colectivo despiertan su generosidad.
- 7 Participación.** Acción frente a pasividad. Los adolescentes aprenden a estar, a ser y a formar parte de un proyecto colectivo social.
- 8 Empatía.** El voluntariado despierta, genera interés por las personas que sufren. El sufrimiento mueve a ayudar a los demás aún sin esperar ninguna recompensa.
- 9 Motivación.** Muchos adolescentes encuentran en el voluntariado la motivación que no tienen en su vida. De esta forma, el voluntariado influye y estimula el cambio en su propia vida.
- 10 Ser y hacer lectores.** 'El virus de la lectura' pretende fomentar la lectura para los otros. Una lectura que promueve la conciencia ciudadana, la educación emocional, el compromiso, el crecimiento personal, la solidaridad, la generosidad, la participación, la empatía y la motivación.



ASOCIACIÓN ARAGONESA DE PSICOPEDAGOGÍA
www.psicoaragon.es

ENTRADAS ANALÓGICAS CON ARDUINO



■ Antonio Rey, alumno de 2º de ESO, nos enseña en el vídeo de hoy a realizar todos los montajes.

CRISTIAN RUIZ. COORDINADOR TIC DEL COLEGIO JUAN DE LANUZA DE ZARAGOZA

■ Hoy, comenzamos a trabajar las entradas analógicas en Arduino, en nuestro caso, con potenciómetros. Todos los esquemas de montaje, con toda la información ampliada la encontraréis en: <http://openlanuza.com/entradas-analogicas-con-arduino/>.

El funcionamiento básico de un potenciómetro es el de una resistencia variable, de forma que a medida que giramos su palanca variamos el valor de la resistencia interna. Un potenciómetro tendrá 3 patas: una conectada a 5V, otra a GND y la tercera, situada en el medio, será la que vaya conectada a nuestra entrada analógica. En Arduino podemos encontrar 6 entradas analógicas (AO-A5). Internamente, Arduino tiene un convertidor analógico-digital que mapea la tensión recibida a un número entero. Los valores van desde 0V igual a 0, hasta 5V igual a 1.023. El resto de los valores se calculan de manera proporcional.

● En primer lugar, vamos a realizar un montaje del potenciómetro. Podéis ver el esquema de montaje en la web. Una vez realizado, procederemos a cargar desde el IDE el programa, que podemos encontrar en **Ejemplos-Basics-AnalogReadSerial**. Lo único que estamos haciendo con este programa es leer valores de la entrada AO, utilizando la función `analogRead()`, y visualizarlos por el monitor serie. Abriremos el monitor del puerto serie y comprobaremos cómo van variando los valores de 0 a 1.023 a medida que giramos el potenciómetro.

● En el segundo montaje propuesto, el objetivo es montar un led de tal forma que varíe la velocidad de parpadeo en función de cómo utilicemos nuestro potenciómetro. El esquema de montaje lo podéis encontrar en el artículo web. A continuación, cargamos el programa desde **Ejemplos-Analog-AnalogInput**. El programa consta de instrucciones para encender y apagar el led, y, en medio, una pausa cuya duración será el valor del potenciómetro. A mayor valor, más pausa entre encendido y apagado.

● Aprovechando este mismo montaje, podemos realizar una tercera práctica, consistente en que nuestro led brille según los valores del potenciómetro. Para ello, cargamos **Ejemplos-Analog-AnalogInOutSerial** y comprobamos cómo varía la intensidad del led en función de cómo giramos nuestro potenciómetro.

● Y, ya, nuestro reto semanal. Os desafiamos a que hagáis un montaje con 6 leds de forma que se vayan iluminando uno u otro en función del valor del potenciómetro. La solución está en: www.openlanuza.com. Pero, primero, inténtalo por tu cuenta. ¡Hasta la próxima, amigos robóticos!

Caja de herramientas TIC

UNAS APLICACIONES MUY APETITOSAS

DIEGO ARROYO MURILLO. ASESOR DE FORMACIÓN DEL CIFE JUAN DE LANUZA-UFU ZUERA

■ En muchos de nuestros centros educativos tenemos a nuestra disposición diferentes y muy valiosos dispositivos para trabajar con las TIC. Hoy, en esta sección, nos vamos a centrar, concretamente, en el uso de tabletas y sus aplicaciones; mejor dicho: en algunas aplicaciones a las que podemos sacarles mucho rendimiento a la hora de trabajar con nuestros alumnos. La mayoría de ellas son para el sistema operativo Android.

- Apps para tomar notas: **Evertone, Color Note, Google Keep...**



- Para la edición de vídeos: **Magisto, WeVideo y Animoto.**
- Por si queremos crear historias: **Comic y Meme Creator, Talking o Talking Tom & Ben.**
- Apps para diseñar mapas conceptuales:

motiven y aprendan con ellas. Nuestro objetivo, como docentes, es guiarles y ofrecerles las oportunidades necesarias para que ellos puedan aprender, todos juntos, disfrutando del camino y el progreso.

Mindomo, MindMeister, Mindjet...

- Y de realidad aumentada: **Layar o Aurasma.**
- Apps de participación activa en el aula: **Plickers, ClassDojo, Socrative, Kahoot!, Trello...**

Como ya sabéis aplicaciones hay muchas, muchísimas más, y casi todas muy interesantes. Sin embargo, solo nos serán útiles cuando nuestros alumnos y alumnas se