

ÍNDICE

2 Para padres

3 Manualidades
paso a paso

4 Para todos

5

6 Nuevas
adquisiciones

7 Direcciones
de interés

7 Actividades
destacadas

8 Colaboraciones

9 Pasatiempos

9 Concurso
pasatiempos

9 Contacta
con nosotros

Bienvenid@s a la entrega número dieciséis de nuestra revista digital del Centro Joven Lobete. Esta publicación pretende haceros llegar a vuestro correo electrónico las últimas noticias de lo que ocurre en el Centro e informaros de las recientes adquisiciones de juegos, películas, libros, música, etc. Si cambiáis vuestra dirección de correo acordaos de notificarlo en el Centro para que podáis seguir recibiendo todos los envíos.

Además puedes pertenecer al equipo de redacción, que hace posible que esta publicación bimensual salga adelante. Infórmate en el aula de informática del Centro, por correo electrónico o por teléfono.

La revista digital ya tiene cuenta de correo propia para que nos mandes directamente los comentarios y/o ideas que quieras sobre la revista o el Centro.

revistaalade3@gmail.com

FOTOS DE ACTIVIDADES



Radio en Internet



Taller de Carnaval



Graffiti con el Ordenador



Educación Vial



Lucha contrareloj



Polaroid en Internet



Pirograbado



Plástico mágico



Tu nombre en ...

EQUIPO DE REDACCIÓN

Mikel Velliska [12 años], Álvaro Sotés [12 años], Adrián Antón [11 años], Sara Fernández [13 años], Nahuel Rodríguez [12 años], Jezba Iqbal [18 años], Tania Iqbal [11 años], Magda Ciuaric [12 años], equipo de monitores del Centro Joven Lobete.

EL DESARROLLO INTELECTUAL EN LA ADOLESCENCIA

Los años previos a la adolescencia son cruciales. En ellos se sientan las bases de la futura persona. Por eso no es en absoluto vano el celo de los padres por preservar el estado de salud de sus hijos y por ofrecerles la mejor educación.

Pero si eso es válido para todos los aspectos de su personalidad, resulta definitivo para su desarrollo intelectual.

Con la llegada de la adolescencia, tiene lugar la eclosión del pensamiento. Al final del proceso de desarrollo, será capaz de llegar al estadio intelectual más evolucionado, más propiamente humano.

Este último estadio en el desarrollo intelectual es lo que se conoce como el pensamiento formal. De hecho es una nueva manera de pensar. De forma progresiva adquirirá capacidad para valorar distintas posibles soluciones a un problema, podrá prever las consecuencias de actuaciones presentes, adquirirá capacidad crítica al ser capaz de relacionar realidades concretas con reglas generales o abstractas y podrá reflexionar sobre diferentes realidades posibles.

Desarrollo del pensamiento formal en la adolescencia

El desarrollo del pensamiento formal en la adolescencia se produce de una forma significativamente diferente al desarrollo físico. Mientras que éste se produce de una forma progresiva, relativamente rápida (tres o cuatro años) y en una secuencia semejante en la mayoría de los individuos, el desarrollo intelectual tiene lugar con más lentitud (siete u ocho años), en una progresión irregular y con notables diferencias entre unos y otros.

A los 11 o 12 años se suele producir un cambio brusco en la manera de pensar de los chicos y chicas. Reúne algunas características del nuevo estadio aunque aún es muy rudimentaria. Pero no será hasta los 20 años o más cuando bastantes de nuestros hijos alcanzarán una cierta plenitud del pensamiento formal.

La pubertad, y con ella los cambios físicos y fisiológicos que la determinan, es un cambio necesario y predecible que acaece con escasa participación de las influencias del medio. Sin embargo, las habilidades intelectuales propias del pensamiento formal constituyen un cambio que no necesariamente se da en todos los individuos y que depende de las influencias del ambiente.

Los cambios físicos de la pubertad son fruto de la dotación genética, sin embargo, los cambios en la estructura del pensamiento necesitan la influencia positiva del ambiente. Se ha podido llegar a esta afirmación tan rotunda al constatarse que, en algunas de las sociedades, ninguna persona adulta demostraba competencia para superar con éxito algunas pruebas que requerían habilidades intelectuales propias del pensamiento formal y que no habían sido desarrolladas previamente.

La conclusión educativa para los padres resulta evidente: tienen que asegurar la estimulación sensorial e intelectual en la edad infantil y ofrecer al hijo o hija entre 11 y 20 años ocasiones de reflexión y de diálogo sobre asuntos diversos. Además, en ambas edades, será crucial, por su influencia, la elección del mejor centro educativo posible.

Fuente: <http://www.solohijos.com>

MANUALIDADES PASO A PASO

CORBATA SERPIENTE



¿Qué necesitas para empezar?

Una corbata nueva o de segunda mano, relleno, cola blanca, fieltro rojo, tijeras, un lápiz o palo largo y 2 ojos Googley.



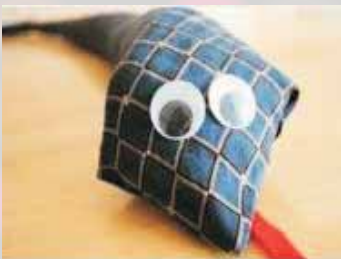
Abre la corbata por el extremo pequeño e introduce un poco de relleno por el mismo. Utiliza el lápiz o el palo largo para empujar hacia abajo el relleno.



Trata de conseguir llenarla por lo menos hasta la mitad, y luego haz lo mismo con la otra abertura de la corbata. Llena y repite hasta que toda la corbata quede rellena.



Una vez que la corbata esté toda rellena, entonces cerrar con cola blanca ambos extremos.



Aplicar cola caliente para pegar los 2 ojos Googley a la parte superior de la serpiente o a la parte superior del área grande de la corbata. Por el otro lado, pega el trozo rojo de fieltro simulando la lengua.



Finalmente has conseguido un regalo original y sencillo para el día del padre. Tal vez tu padre no sea capaz de usarla, pero seguro que será muy feliz con tu regalo.

GEOCACHING

¿Qué es Geocaching?

El Geocaching es un juego que consiste, básicamente, en **esconder y buscar tesoros**.

Para practicar el Geocaching se necesita (casi imperiosamente) un **dispositivo GPS**. Las personas participantes (**geocachers**) se registran en la web oficial (www.geocaching.com), y allí buscan las coordenadas de los tesoros. Son los propios geocachers los que esconden estos tesoros, y los que los dan de alta en la web creando un nuevo **caché**.

Te preguntarás qué son exactamente los cachés. Pues bien, **son los tesoros**, que suelen ser tupperwares con diferentes objetos dentro y un libro de registro o bitácora. Estos objetos varían desde monedas, muñecos, pines; hasta llaveritos pasando por todo tipo de rarezas.



Hay distintos **tipos de cachés**. Algunos ejemplos son:



Tradicional: que consta de un caja plástica o de metal, que guarda un obsequio y una bitácora de visitas.



Múltiple: Uno o varios cachés dan las coordenadas de ubicación del caché final.



Virtual: Ubicar un hito que puede ser una obra arquitectónica o escultura, o algo similar y su hallazgo debe ser registrado en una foto.

Por cierto... los **geomuggles** (sí, por lo de **Harry Potter**), son todas aquellas personas **ajenas al geocaching**. A veces se utiliza con tono despectivo pues se considera que pueden estropear el juego si descubren los tesoros y los expolían o malversan. Ahora ya no eres un geomuggle, ¡enhorabuena! Sólo te falta registrarte y empezar la aventura.

Tras investigar sobre este tema, creo que se debería hacer una excursión del Centro Joven por Logroño y alrededores buscando cachés con una cuenta del Centro. Aprenderíamos mucho y nos resultaría muy divertido.

Álvaro Sotés [11 años]

PARA TODOS CURIOSIDADES DEL GOOGLE EARTH

Al explorar el mundo con Google Earth te puedes encontrar con curiosas imágenes que son captadas por el satélite. Os mostramos unas cuantas encontradas por nosotros.

1.- Publicidad gigante

18 31 45.67 S 70 15 05.25 W



2.- La dos estaciones

43 6 13.2 N 141 12 40.9 E



3.- Mickey Mouse tiene su propio lago

28.396403,-81.578271



4.- Dirigible Blanco

51°23'42.58"N 6°30'15.73"E



5.- Animal print de un caballo en una montaña

31 39 45.70N, 106 35 16.31W



6.- ¿Guitarra o piscina?

36°33'5.84"N 4°37'13.96"W



Si quieres ver más imágenes, prueba ahora tú a buscarlas. Te damos los datos que necesitas.

7.- ¿Un poco de tráfico?

33 21 28.57N, 44 26 24.44E

8.- Lago de sangre en Irak

33 23'46.08" N 44 29'17.03"E

9.- Logo de Mozilla Firefox en el medio del desierto

45 07'25.39"N 123 06'49.08W

10.- Caballo en el campo

51°39'3.55"N 3°15'20.91"W

11.- Indígena con auriculares

50° 0'38.20"N 110° 6'48.32"W

12.- ¿Explosión bajo el agua?

16 54 09.21N, 99 58 15.34W

13.- Crucero visto desde arriba

20 29 06.30 N 86 58 27.51 W

14.- Arrugas en el fondo del mar

23°28'11.84"N 75°51'57.68"W

15.- Sin Palabras...

37 48 16.85N 14 02 35.48E

Míkel Velliska [12 años]

y Adrián Antón [11 años]

NUEVAS ADQUISICIONES

LIBROS



JUEGOS



MÚSICA



DIRECCIONES DE INTERÉS

Esta sección pretende informaros sobre páginas que pueden ser interesantes para vosotros, bien porque son divertidas, porque pueden ayudaros a recoger información para vuestros trabajos de clase o simplemente, porque podéis aprender algo de culturilla general.

www.picmagick.com

Úsala para editar tus fotografías directamente en el navegador de Internet, sin necesidad de instalar ningún programa, sin registros y sin coste. La aplicación es muy meritoria, ya que contiene abundantes herramientas para quitar los ojos rojos, mejorar la coloración, brillo y contraste, efectos gráficos, recorte, etc.

www.fonts2u.com

Úsala para descargar más de 40.000 tipos de letras diferentes. La inmensa mayoría son gratuitos, aunque algunos exigen un donativo. Una cómoda agrupación temática te permite filtrar según tus necesidades. Hay de todo: caracteres festivos, manuscritos, pictogramas, decorativos, góticos y mucho más.

www.rockola.fm

Es una emisora de música que te permite elegir canciones a partir de tu estado de ánimo: optimista, intenso, sentimental o melancólico. Pero ésa es tal vez la forma más directa de ponerse a escuchar música ya que también puedes buscar artistas, seleccionarlos por etiquetas o bien ver que músicos te recomienda el sistema, si te gusta el tema que estás actualmente oyendo, ...

www.info.lojoven.es

Infojoven es un servicio que el Ayuntamiento de Logroño que pone a disposición de todos los jóvenes de la ciudad una serie de recursos para ayudarles a encontrar la información útil y actual en el momento que la necesiten.

ACTIVIDADES DESTACADAS

El **5 de marzo** anímate y ven al desfile de carnaval. Pasaremos una tarde divertidísima !!!

El **9 de marzo** podrás aprender a buscar en Internet, un espacio web gratuito donde almacenar tus cosas. Seguro que te resultará útil.

El **22 de marzo** es el día mundial del agua. Aprenderemos cómo ahorrar agua, el planeta nos lo agradecerá.

En Semana Santa tendremos un montón de actividades emocionantes. El día **26 de abril** iremos a **montar a caballo**, el **día 27 y 28** nos iremos de **excursión a Barcelona** y el **día 29** pasaremos una tarde divertida en la **bolera**.

Los **jueves 12 y 19 de mayo** aprenderemos a hacer nuestros propios cómics. Podremos convertirnos en el superhéroe más veloz o en el supervillano más malvado.

El **25 de junio** tendremos otra excursión a **Zarautz**, donde aprenderemos a hacer **surf** en sus magníficas playas.

Los días **27, 28 y 29 de junio** podremos crear una **vidriera** para decorar nuestro rincón de casa favorito.

COLABORACIONES

Podéis mandarnos por correo electrónico o traérnos al Centro Joven los dibujos que queráis que publiquemos en la revista digital. Animaros a expresar vuestra creatividad y a dar a conocer vuestra destreza artística a todo el mundo.



Dibujo realizado por **Magda Ciauric**
[12 años] para la revista digital.



Dibujo realizado por **Sara Fernández** [13 años] para la revista digital.

PASATIEMPOS

Sopa de Letras

M	U	D	D	E	J	X	U	P	X	M
H	A	E	E	F	Ñ	D	O	E	A	A
R	R	S	M	A	Ñ	I	O	L	J	O
D	R	E	C	U	X	S	C	U	J	U
I	U	A	P	A	U	F	X	C	I	I
I	S	U	C	U	R	R	K	A	A	L
A	J	C	C	U	E	A	X	N	E	L
R	I	I	L	V	O	Z	C	I	Y	A
A	N	T	I	F	A	Z	C	C	O	J
J	J	J	G	N	H	J	R	O	I	E
A	X	R	X	W	J	E	Y	B	J	O
B	R	I	L	L	A	N	T	I	N	A

Accesorios de carnaval

Máscara Disfraz
Brillantina Bocina
Peluca Maquillaje
Antifaz

8 diferencias



Jeroglífico



CONCURSO PASATIEMPOS

Ponemos a prueba tus neuronas. Si eres de los tres primeros en enviarnos la solución del jeroglífico de arriba, recibirás un regalo. Mándanos la solución a la dirección de correo electrónico de la revista digital "revistaalade3@gmail.com".

La **solución** al problema del número anterior es: $888+88+8+8+8=1000$
Las ganadoras son: **Marta Gil Riva e Isabel Aquique**

CONTACTA CON NOSOTROS

¿Tienes dudas sobre algo relacionado con el Centro? ¿Quieres que se compre algo en particular en la próxima compra? ¿Alguna sugerencia?

Los monitores Ainhoa, Jose y Antonio, te ayudarán en lo que necesites saber.

Anímate y mándanos un correo contándonos lo que quieras.

Por correo electrónico: cjlobete@logro-o.org o revistaalade3@gmail.com
Por teléfono: 941 249 630
Viniendo a vernos: C/ Obispo Blanco Nájera, 2