



GUÍAS Y SCOUTS
DE CHILE



FICHA DE ACTIVIDADES JOTA-JOTI 2025



¡Hola a todos!

Estamos muy emocionados de presentarles este increíble conjunto de actividades, diseñado especialmente para el JOTA-JOTI 2025. Sabemos que les encanta la aventura, el aprendizaje y, sobre todo, ¡la diversión! Por eso, hemos preparado una variedad de desafíos adaptados a todas las edades y niveles de dificultad, para que cada uno de ustedes, sin importar su experiencia, pueda participar y disfrutar al máximo.

¿Qué tenemos preparado?

Estas actividades están diseñadas para poner a prueba su creatividad, ingenio y habilidades de comunicación, todo mientras se conectan con scouts de todo el mundo. Ya sea que estén explorando con un mapa, enviando mensajes secretos o estableciendo contacto con radioaficionados, cada desafío ofrece una oportunidad única para aprender y crecer.

Queremos inspirarlos a probar algo nuevo, trabajar en equipo y descubrir nuevas formas de comunicación y tecnología. Recuerden, cada desafío es una oportunidad para aprender y cada actividad es una puerta abierta a nuevas aventuras.

¡A prepararse!

Preparen sus equipos, afinen su ingenio y exploremos juntos este emocionante mundo de la comunicación y la tecnología. Estamos seguros de que será una experiencia inolvidable.

¡Nos vemos en el JOTA-JOTI 2025!

Ficha de actividad

Conexión con Scouts de Otros Países



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 90 min

Participantes:

Fecha:

Objetivo: Fomentar la comunicación intercultural y el intercambio de experiencias entre scouts de diferentes países.

Materiales:

- Computadoras, tablets o smartphones con acceso a internet
- Software de videoconferencia (Zoom, , etc.)
- Proyector y pantalla (opcional)
- Auriculares y micrófonos.

Lugar sugerido: Centro de actividades con acceso a internet (puede ser al aire libre o en interiores)

Descripción:

1.- Introducción (10 minutos):

- Reúne a los participantes y explica el objetivo de la actividad.
- Divide a los participantes en grupos pequeños si es necesario.

2.- Preparativos (10 minutos):

- Conecta con un grupo de scouts de otro país a través de videoconferencia.
- Asegúrate de que el equipo esté funcionando correctamente.

3.- Sesión de Intercambio (60 minutos):

- Los scouts se presentan y comparten sus experiencias en JOTA-JOTI y otros eventos.
- Preguntas y respuestas entre los grupos de scouts.
- Actividades interculturales como compartir canciones, juegos y anécdotas.

4.- Conclusión (10 minutos):

- Cierra la sesión agradeciendo a los scouts participantes.
- Discute las experiencias y aprendizajes obtenidos con los participantes.

Recomendaciones: - Coordinar previamente con los scouts de otros países para asegurar su participación.

- Fomenta el respeto y la comprensión intercultural.

- Supervisa la actividad para garantizar una comunicación fluida y efectiva.



Anexos:

Observaciones:

Ficha de actividad

Mesa Pide SSTV



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 90 min

Participantes:

Fecha:

Objetivo: Realizar juegos de competencia lúdicas a través de equipos circunstanciales que promuevan la sana competencia utilizando tecnología combinada como celulares, radios y decodificadores de SSTV

Materiales:

- 1 Handy o PMR por cada grupo
- 1 Handy o PMR para transmisión de imágenes
- 1 teléfono Android por equipo con la App robot36 para decodificar los mensajes
- 1 teléfono con la App SSTV Encoder para codificar y enviar las imágenes (dirigente).
- Imágenes con mensaje de instrucción

Lugar sugerido: Área abierta con espacio para correr que los dirigentes puedan dispersarse, de esa forma damos más dificultad ya que los chicos deberán buscar al dirigente que le entregara la prueba de deben cumplir

Descripción:

1.- Introducción (25 - 30 minutos):

- Se explica los chicos la actividad indicando que es una mesa pide diferente donde para poder cumplir las pruebas tendrán descifrar las pistas que recibirán a través de imágenes, estas pistas pueden contener acertijos con instrucciones para la siguiente prueba, para ello deberán utilizar una radio para escuchar la transmisión de imágenes y un celular con la app robot36 para recibir la imagen.
- Previamente al inicio del juego se les solicita que descarguen la aplicación indicada, (robot36).
- Se puede transmitir una imagen de prueba para que todos los equipos tengan claro el funcionamiento de la app.

2.- Desarrollo (60 minutos):

- Para el desarrollo del juego se van transmitiendo 1 a uno los mensajes codificados a través del celular usando al app sstv encoder y un Handy, teniendo el cuidado de dar a los niños y jóvenes el tiempo suficiente para descifrar cada mensaje y cumplir con las tareas o pruebas indicadas

Recomendaciones:

- Asegurarse de que todos comprendan la dinámica del juego.
- Fomentar el trabajo en equipo en el desarrollo de cada prueba.
- Asegurar la seguridad de los niños y niñas en cada momento.



Anexos:

- Descargar robot36 :

https://play.google.com/store/search?q=robot36+-+sstv+image+decoder&c=apps&hl=es_419

- Descargar SSTV Encoder :

https://play.google.com/store/apps/details?id=om.sstvencoder&hl=es_419

Observaciones:

Ficha de actividad

Comunicación a través de Señales de Mano



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 45 min

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivo: Aprender a comunicarse utilizando señales de mano, desarrollando habilidades de observación y coordinación.

Materiales:

- Fichas o tarjetas con señales de mano ilustradas (opcional)
- Silbato (para indicar inicio y fin de la actividad)

Lugar sugerido: Al aire libre (parque, jardín, campamento)

Descripción:

1.- Introducción (10 minutos):

- Reúne a los participantes y explica el objetivo de la actividad.
- Muestra y enseña algunas señales de mano básicas utilizadas en diferentes contextos (ej., señales de tráfico, señales de emergencia, señales de comunicación no verbal).
- Divide a los participantes en equipos pequeños (de 5 a 10 personas).

2.- Práctica de Señales (15 minutos):

- Cada equipo debe practicar las señales de mano enseñadas, comunicándose entre ellos sin hablar.
- Se pueden utilizar tarjetas con señales ilustradas para que los participantes las imiten.
- Los equipos deben crear una secuencia de señales para representar un mensaje sencillo (ej., "necesito ayuda", "todo está bien").

3.- Juego de Comunicación (20 minutos):

- Organiza un juego donde cada equipo debe enviar y recibir mensajes utilizando únicamente señales de mano.
- Un participante de cada equipo se coloca en un extremo del área de juego con un mensaje escrito en una tarjeta.
- El resto del equipo está en el otro extremo del área de juego.
- El participante con el mensaje debe transmitirse a su equipo utilizando señales de mano.
- El equipo que interprete correctamente el mensaje más rápido gana.

Recomendaciones:

- Asegúrate de que todos los participantes puedan ver claramente las señales de mano.
- Adapta la dificultad de las señales según la edad de los participantes.
- Fomenta el trabajo en equipo y la comunicación efectiva.
- Supervisa la actividad para garantizar que todos los participantes sigan las instrucciones y se diviertan



Anexos:

Observaciones:

Ficha de actividad

Juegos de Comunicación Sin Palabras



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 60 min

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivo: Desarrollar habilidades de comunicación no verbal y fortalecer la cohesión del equipo.

Materiales:

- Carteles con instrucciones para los juegos
- Silbato (para indicar inicio y fin de cada juego)
- Cuerda para delimitar áreas de juego

Lugar sugerido: Al aire libre (parque, jardín, campamento)

Descripción:

1.- Introducción (10 minutos):

- Reúne a los participantes y explica el objetivo de la actividad.
- Divide a los participantes en equipos pequeños (de 5 a 10 personas).

2.- Juego 1: Charadas (15 minutos):

- Cada equipo elige a un participante que actuará sin hablar.
- El participante recibe una palabra o frase que debe representar con gestos y movimientos.
- El equipo debe adivinar la palabra o frase en el menor tiempo posible.

3.- Juego 2: Pictionary Sin Palabras (15 minutos):

- Cada equipo elige a un participante que dibujará sin hablar.
- El participante recibe una palabra o frase que debe dibujar en una pizarra o papel grande.
- El equipo debe adivinar la palabra o frase en el menor tiempo posible.

4.- Juego 3: Mensaje en Cadena (20 minutos):

- Los equipos forman una fila.
- El primer participante recibe un mensaje escrito y debe transmitirlo al siguiente participante usando solo gestos y movimientos.
- El mensaje se transmite por toda la fila y el último participante debe decir en voz alta el mensaje recibido.
- Gana el equipo cuyo mensaje sea el más cercano al original.

Recomendaciones:

- Asegúrate de que todos los participantes comprendan las reglas de cada juego.
- Fomenta la participación y el trabajo en equipo.
- Supervisa la actividad para garantizar que todos los participantes sigan las instrucciones y se diviertan.



Anexos:

Observaciones:

Ficha de actividad

Carrera de Comunicación



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 60 min

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivo: Mejorar la coordinación y comunicación efectiva en equipo a través de una carrera con desafíos comunicativos.

Materiales:

- Conos o marcadores para la carrera
- Cuerda para delimitar áreas de desafíos
- Fichas o tarjetas con instrucciones de desafíos

Lugar sugerido: Al aire libre (parque, jardín, campamento)

Descripción:

1.- Introducción (10 minutos):

- Reúne a los participantes y explica el objetivo de la actividad.
- Divide a los participantes en equipos pequeños (de 5 a 10 personas).

2.- Preparativos (5 minutos):

- Establece una pista de carrera con varios puntos de desafío.
- Coloca fichas o tarjetas con instrucciones de desafíos en cada punto.

3.- Desarrollo de la Carrera (40 minutos):

- Los equipos deben correr de un punto a otro, completando desafíos comunicativos en cada punto.
- Ejemplos de desafíos:
 - Transmitir un mensaje usando código Morse.
 - Realizar un juego de charadas para adivinar una palabra.
 - Resolver un rompecabezas comunicándose sólo con gestos.
 - El equipo que complete todos los desafíos en el menor tiempo gana.

Recomendaciones:

- Asegúrate de que todos los participantes comprendan las reglas de la carrera y los desafíos.
- Fomenta la participación y el trabajo en equipo.
- Supervisa la actividad para garantizar que todos los participantes sigan las instrucciones y se diviertan.



Anexos:

Observaciones:

Ficha de actividad

Exploración con Mapas y Brújulas



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 90 min

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivo: Desarrollar habilidades de orientación y navegación utilizando mapas y brújulas

Materiales:

- Mapas de la zona
- Brújulas
- Marcadores o banderas para puntos de control
- Hojas de instrucciones

Lugar sugerido: Al aire libre (parque, jardín, campamento)

Descripción:

1.- Introducción (15 minutos):

- Reúne a los participantes y explica el objetivo de la actividad.
- Enseña a los participantes cómo leer un mapa y usar una brújula.
- Divide a los participantes en equipos pequeños (de 5 a 10 personas).

2.- Preparativos (10 minutos):

- Distribuye mapas y brújulas a cada equipo.
- Explica las instrucciones y el objetivo de la exploración (ej., encontrar puntos de control marcados en el mapa).

3.- Exploración (60 minutos):

- Los equipos deben usar sus mapas y brújulas para navegar y encontrar los puntos de control en el área designada.
- Cada equipo debe marcar cada punto de control encontrado en su hoja de instrucciones.
- El equipo que encuentre todos los puntos de control en el menor tiempo gana.

4.- Conclusión (5 minutos):

- Reúne a los equipos y revisa los resultados.
- Felicita a todos los participantes por su esfuerzo y habilidades de navegación.

Recomendaciones:

- Asegúrate de que todos los participantes comprendan cómo usar el mapa y la brújula.
- Fomenta la participación y el trabajo en equipo.
- Supervisa la actividad para garantizar que todos los participantes sigan las instrucciones y se diviertan.



Anexos:

Observaciones:

Ficha de actividad

Carrera de Mensajes de Emergencia



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 90 min

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivo: Practicar la comunicación rápida y eficiente en situaciones de emergencia.

Materiales:

- Fichas con mensajes de emergencia
- Conos o marcadores para la carrera
- Silbato (para indicar inicio y fin de la carrera)

Lugar sugerido: Al aire libre (parque, jardín, campamento)

Descripción:

1.- Introducción (15 minutos):

- Reúne a los participantes y explica el objetivo de la actividad.
- Enseña a los participantes cómo leer un mapa y usar una brújula.
- Divide a los participantes en equipos pequeños (de 5 a 10 personas).

2.- Preparativos (10 minutos):

- Distribuye mapas y brújulas a cada equipo.
- Explica las instrucciones y el objetivo de la exploración (ej., encontrar puntos de control marcados en el mapa).

3.- Exploración (60 minutos):

- Los equipos deben usar sus mapas y brújulas para navegar y encontrar los puntos de control en el área designada.
- Cada equipo debe marcar cada punto de control encontrado en su hoja de instrucciones.
- El equipo que encuentre todos los puntos de control en el menor tiempo gana.

4.- Conclusión (5 minutos):

- Reúne a los equipos y revisa los resultados.
- Felicita a todos los participantes por su esfuerzo y habilidades de navegación.

Recomendaciones:

- Asegúrate de que todos los participantes comprendan las reglas de la carrera y los mensajes.
- Fomenta la participación y el trabajo en equipo.
- Supervisa la actividad para garantizar que todos los participantes sigan las instrucciones y se diviertan.



Anexos:

Observaciones:

Ficha de actividad

Caza del Tesoro con Mapas y Claves



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 90 min

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivo: Desarrollar habilidades de orientación y resolución de problemas utilizando mapas y claves

Materiales:

- Mapas de la zona
- Claves y pistas
- Tesoro (premio)
- Marcadores o banderas para puntos de control

Lugar sugerido: Al aire libre (parque, jardín, campamento)

Descripción:

1.- Introducción (10 minutos):

- Reúne a los participantes y explica el objetivo de la actividad.
- Enseña a los participantes cómo leer un mapa y resolver claves.
- Divide a los participantes en equipos pequeños (de 5 a 10 personas).

2.- Preparativos (10 minutos):

- Distribuye mapas y primeras pistas a cada equipo.
- Explica las instrucciones y el objetivo de la caza del tesoro.

3.- Desarrollo de la Caza del Tesoro (65 minutos):

- Los equipos deben usar sus mapas y resolver claves para encontrar los puntos de control.
- Cada punto de control proporciona una nueva pista que lleva al siguiente punto.
- El equipo que encuentre el tesoro (premio) en el menor tiempo gana.

4.- Conclusión (5 minutos):

- Reúne a los equipos y revisa los resultados.
- Felicita a todos los participantes por su esfuerzo y habilidades de resolución de problemas.

Recomendaciones:

- Asegúrate de que todos los participantes comprendan cómo usar el mapa y resolver las claves.
- Fomenta la participación y el trabajo en equipo.
- Supervisa la actividad para garantizar que todos los participantes sigan las instrucciones y se diviertan.



Anexos:

Observaciones:

Ficha de actividad

Carrera de Telegramas



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 60 min

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivo: Practicar la transmisión rápida y precisa de mensajes cortos.

Materiales:

- Fichas con mensajes cortos (telegramas)
- Conos o marcadores para la carrera
- Silbato (para indicar inicio y fin de la carrera)

Lugar sugerido: Al aire libre (parque, jardín, campamento)

Descripción:

1.- Introducción (10 minutos):

- Reúne a los participantes y explica el objetivo de la actividad.
- Divide a los participantes en equipos pequeños (de 5 a 10 personas).

2.- Preparativos (5 minutos):

- Establece una pista de carrera con varios puntos de control.
- Coloca fichas con mensajes cortos (telegramas) en cada punto de control.

3.- Desarrollo de la Carrera (40 minutos):

- Los equipos deben correr de un punto a otro, recogiendo y transmitiendo telegramas.

Ejemplo de telegramas: "Reúnanse en el campamento base", "Traigan agua al punto de encuentro".

- El equipo que complete todos los telegramas en el menor tiempo gana.

4.- Conclusión (5 minutos):

- Reúne a los equipos y revisa los resultados.
- Felicita a todos los participantes por su esfuerzo y habilidades de transmisión de mensajes.



Recomendaciones:

- Asegúrate de que todos los participantes comprendan cómo usar el mapa y resolver las claves.
- Fomenta la participación y el trabajo en equipo.
- Supervisa la actividad para garantizar que todos los participantes sigan las instrucciones y se diviertan.

Anexos:

Observaciones:

Ficha de actividad

Juegos de Comunicación y Confianza



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 60 min

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivo: Mejorar las habilidades de comunicación y fomentar la confianza entre los participantes.

Materiales:

- Vendas para los ojos
- Cuerdas
- Conos o marcadores

Lugar sugerido: Al aire libre (parque, jardín, campamento)

Descripción:

1. Introducción (10 minutos):

- Reúne a los participantes y explica el objetivo de la actividad.
- Divide a los participantes en equipos pequeños (de 5 a 10 personas).

2. Juego de Confianza (20 minutos):

- Actividad 1: "Guía Ciego"
- Un participante con los ojos vendados es guiado por otro a través de un pequeño circuito.
- Cambian de roles para que todos tengan la oportunidad de guiar y ser guiados.

3. Juego de Comunicación (20 minutos):

- Actividad 2: "Teléfono Descompuesto"
- Los participantes se sientan en un círculo.
- El primer participante susurra un mensaje al oído del siguiente, y así sucesivamente.
- El último participante dice el mensaje en voz alta y se compara con el original.

4. Conclusión (10 minutos):

- Discute con los participantes sobre la importancia de la comunicación clara y la confianza.
- Felicita a todos los participantes por su esfuerzo y cooperación.

Recomendaciones:

- Asegúrate de que todos los participantes comprendan las reglas del juego.
- Fomenta la participación y el trabajo en equipo.
- Supervisa la actividad para garantizar que todos los participantes sigan las instrucciones y se diviertan.



Anexos:

Observaciones:

Ficha de actividad

Comunicación con Silbatos



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 45 min

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivo: Enseñar y practicar señales de comunicación utilizando silbatos.

Materiales:

- Silbatos (uno por participante)
- Carteles con señales de silbato (opcional)

Lugar sugerido: Al aire libre (parque, jardín, campamento)

Descripción:

1.- Introducción (10 minutos):

- Reúne a los participantes y explica el objetivo de la actividad.
- Entrega un silbato a cada participante.

2.- Enseñanza de Señales (10 minutos):

- Enseña a los participantes las señales básicas de silbato (por ejemplo, una señal corta para detenerse, dos señales cortas para avanzar, una señal larga para reunirse).

3. Práctica de Señales (20 minutos):

- Realiza ejercicios prácticos en los que los participantes deben responder a las señales de silbato.
- Ejemplo: Los participantes caminan libremente y deben detenerse o reunirse según las señales dadas por el instructor.

4. Juego de Comunicación con Silbatos (10 minutos):

- Organiza un juego en el que los participantes deben comunicar instrucciones utilizando solo señales de silbato.
- Ejemplo: "Juego de la carrera": Los participantes deben seguir un circuito respondiendo a las señales de silbato.

5.- Conclusión (5 minutos):

- Reúne a los participantes y revisa las señales aprendidas.
- Felicita a todos los participantes por su esfuerzo y habilidades de comunicación.



Recomendaciones:

- Asegúrate de que los participantes comprendan las señales de silbato.
- Fomenta la participación y el trabajo en equipo.
- Supervisa la actividad para garantizar la seguridad y el disfrute de todos.

Anexos:

Observaciones:

Ficha de actividad

Taller de Nudos y Comunicación con Cuerdas



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 60 min

Participantes: 10 a 20

Fecha:

Objetivo: Enseñar a los participantes diferentes tipos de nudos y cómo usarlos para comunicarse y transmitir mensajes.

Materiales:

- Cuerdas de diferentes grosores (una por participante)
- Tablas de nudos o imágenes de referencia
- Carteles con mensajes codificados

Lugar sugerido: Al aire libre (parque, jardín, campamento)

Descripción:

1.- Introducción (10 minutos):

- Explica el objetivo del taller y la importancia de los nudos en la comunicación y las actividades al aire libre.
- Presenta los diferentes tipos de nudos que se van a enseñar (nudo simple, nudo llano, nudo de ocho, etc.).

2.- Práctica de Nudos (20 minutos):

- Cada participante recibe una cuerda.
- El instructor demuestra cómo hacer cada nudo, y los participantes practican siguiendo las instrucciones.

3.- Comunicación con Nudos (20 minutos):

- Explica cómo se pueden usar los nudos para codificar y transmitir mensajes.
- Los participantes forman equipos y practican enviando mensajes codificados con nudos.

4.- Juego de Mensajes con Nudos (10 minutos):

- Organiza un juego en el que los equipos deben decodificar mensajes enviados mediante nudos.
- El primer equipo en decodificar correctamente el mensaje gana.

Recomendaciones:

- Asegúrate de que los participantes comprendan cómo hacer cada nudo correctamente.
- Supervisa a los participantes para garantizar la seguridad y la correcta ejecución de los nudos.
- Fomentar la colaboración y el trabajo en equipo.



Anexos:

Observaciones:

Ficha de actividad

Mensajes en Código de Semáforo



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 45 min

Participantes: 10 a 20

Fecha:

Objetivo:

Enseñar a los participantes a transmitir mensajes utilizando el código Morse y linternas.

Materiales:

- Linternas (una por participante)
- Guía del código Morse
- Carteles con mensajes para codificar

Lugar sugerido: Al aire libre o en un área oscura

Descripción:

1.- Introducción (10 minutos):

- Explica el objetivo de la actividad y la importancia del código Morse en la comunicación.
- Muestra cómo se utilizan las linternas para transmitir puntos (destellos cortos) y rayas (destellos largos).

2.- Práctica del código morse (15 minutos):

- Cada participante recibe una linterna.
- Practican enviando y recibiendo mensajes simples utilizando el código Morse.

3.- Juego de Comunicación (15 minutos):

- Organiza un juego en el que los participantes deben enviar y recibir mensajes más complejos utilizando el código Morse y linternas.
- Gana el equipo que pueda transmitir y recibir el mensaje correctamente en el menor tiempo posible.

4.- Conclusión (5 minutos):

- Reúne a los participantes y repasa las lecciones aprendidas.
- Felicita a los participantes por su esfuerzo y habilidad para comunicarse utilizando el código Morse.

Recomendaciones:

- Asegúrate de que los participantes comprendan cómo utilizar el código Morse antes de comenzar la actividad.
- Supervisa la actividad para garantizar la seguridad y la correcta ejecución del uso de las linternas.

Anexos:

A	• —	N	— •	1	• — — — —	?	• — — — —
B	— • • •	O	— — —	2	• • — — —	!	— • — — — —
C	— • — • •	P	• — — — •	3	• • • — —	.	• — • — • —
D	— • •	Q	— — — • —	4	• • • • —	,	— — — • — —
E	•	R	• — •	5	• • • •	;	— • — • — •
F	• • — •	S	• • •	6	— • • • •	:	— — — — • •
G	— — — •	T	—	7	— — — • •	+	— • — • —
H	• • • •	U	• • —	8	— — — — • •	-	— — • • • —
I	• •	V	• • • —	9	— — — — •	/	— • • — •
J	• — — — —	W	• — — —	0	— — — — —	=	— • • • —
K	— • — —	X	— • • — —				
L	• — — • •	Y	— • — — —				
M	— — —	Z	— — — • •				

Observaciones:

Ficha de actividad

Comunicación con Espejos



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 45 min

Participantes: 10 a 20

Fecha:

Objetivo:

Enseñar a los participantes a transmitir señales visuales utilizando espejos.

Materiales:

- Espejos pequeños (uno por participante)
- Carteles con mensajes para codificar
- Guía de señales de espejo

Lugar sugerido: Al aire libre (espacio amplio)

Descripción:

1.- Introducción (10 minutos):

- Explica el objetivo de la actividad y la importancia de las señales de espejo en la comunicación a larga distancia.
- Muestra cómo utilizar el espejo para reflejar la luz y crear señales visuales.

2.- Práctica de Señales (15 minutos):

- Cada participante recibe un espejo.
- Practican enviando y recibiendo señales simples utilizando los espejos.

3.- Juego de Comunicación (15 minutos):

- Organiza un juego en el que los participantes deben enviar y recibir mensajes más complejos utilizando los espejos.
- Gana el equipo que pueda transmitir y recibir el mensaje correctamente en el menor tiempo posible.

4.- Conclusión (5 minutos):

- Reúne a los participantes y repasa las lecciones aprendidas.
- Felicita a los participantes por su esfuerzo y habilidad para comunicarse utilizando señales de espejo.

Recomendaciones:

- Asegúrate de que los participantes comprendan cómo utilizar los espejos antes de comenzar la actividad.
- Supervisa la actividad para garantizar la seguridad y la correcta ejecución del uso de los espejos.

**Anexos:**

Como utilizar un espejo de señales: <https://www.youtube.com/watch?v=UtvKGSOLOhU>

Observaciones:

Ficha de actividad

Creación de un Sistema de Mensajería con Latas y Cuerdas



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 45 min

Participantes: 10 a 20

Fecha:

Objetivo:

Enseñar a los participantes cómo construir y utilizar un sistema de mensajería simple utilizando latas y cuerdas.

Materiales:

- Papel
- Lápices o bolígrafos
- Ejemplos de códigos secretos (como cifrados de César, códigos de sustitución, etc.)

Lugar sugerido: Al aire libre o en un área de actividades bajo techo

Descripción:

1.- Introducción (10 minutos):

- Explica el objetivo del taller y cómo funcionan los teléfonos de cuerda para transmitir sonidos.

2.- Construcción de Teléfonos (20 minutos):

- Cada participante recibe dos vasos y una cuerda.
- Instrucciones paso a paso para hacer un pequeño agujero en el fondo de cada vaso, pasar la cuerda a través del agujero y asegurarla con un nudo o un palillo.

3.- Prueba de Teléfonos (15 minutos):

- Los participantes se dividen en parejas y prueban sus teléfonos, estirando la cuerda y hablando a través de los vasos.

4.- Conclusión (5 minutos):

- Reúne a los participantes y repasa las lecciones aprendidas.
- Felicita a los participantes por su creatividad y habilidad para comunicarse utilizando teléfonos de cuerda.

Recomendaciones:

- Asegúrate de que los participantes comprendan cómo hacer los sistemas correctamente.
- Supervisa la actividad para garantizar la seguridad y la correcta ejecución del sistema de mensajería.



Anexos:

Tutorial: <https://www.youtube.com/watch?v=047d9bZvDkY&themeRefresh=1>

Observaciones:

Ficha de actividad

Creación de Banderas de Señales Náuticas



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 60 min

Participantes: 10 a 20

Fecha:

Objetivo:

Enseñar a los participantes a crear y entender las señales náuticas utilizando banderas.

Materiales:

- Tela de colores o papel de colores
- Tijeras
- Cuerda o hilo
- Pintura o rotuladores
- Ejemplos de banderas de señales náuticas

Lugar sugerido: Al aire libre o en un área de actividades bajo techo

Descripción:

1.- Introducción (10 minutos):

- Explica el objetivo de la actividad y la importancia de las señales náuticas en la comunicación marítima.
- Muestra ejemplos de banderas de señales náuticas y su significado.

2.- Creación de Banderas (30 minutos):

- Los participantes eligen varias banderas de señales náuticas para crear.
- Cada participante recorta la tela o el papel en la forma y el color de la bandera elegida y la decora con pintura o rotuladores.

3.- Presentación de Banderas (15 minutos):

- Cada participante presenta sus banderas y explica su significado.
- Los participantes practican enviando mensajes utilizando sus banderas.

4.- Conclusión (5 minutos):

- Reúne a los participantes y repasa las lecciones aprendidas.
- Felicita a los participantes por su creatividad y habilidad para comunicarse utilizando banderas de señales náuticas.

Recomendaciones:

- Asegúrate de que los participantes comprendan cómo hacer las banderas correctamente.
- Supervisa la actividad para garantizar la seguridad y la correcta ejecución de las banderas.

Anexos:



Observaciones:

Ficha de actividad

Creación de Códigos Secretos



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 45 min

Participantes: 10 a 20

Fecha:

Objetivo:

Enseñar a los participantes a crear y utilizar códigos secretos para comunicarse de forma segura.

Materiales:

- Papel
- Lápices o bolígrafos
- Ejemplos de códigos secretos (como cifrados de César, códigos de sustitución, etc.)

Lugar sugerido: Al aire libre o en un área de actividades bajo techo

Descripción:

1.- Introducción (10 minutos):

- Explica el objetivo de la actividad y la importancia de los códigos secretos en la comunicación segura.
- Muestra ejemplos de diferentes tipos de códigos secretos.

2.- Creación de códigos (15 minutos):

- Los participantes crean sus propios códigos secretos utilizando las técnicas aprendidas.
- Cada participante escribe un mensaje codificado utilizando su código.

3.- Intercambio de Mensajes (15 minutos):

- Los participantes se dividen en parejas y se intercambian los mensajes codificados.
- Cada pareja intenta descifrar el mensaje utilizando el código secreto.

4.- Conclusión (5 minutos):

- Reúne a los participantes y repasa las lecciones aprendidas.
- Felicita a los participantes por su creatividad y habilidad para comunicarse utilizando códigos secretos.

Recomendaciones:

- Asegúrate de que los participantes comprendan cómo crear y utilizar los códigos correctamente.
- Supervisa la actividad para garantizar la seguridad y la correcta ejecución de los códigos.



Anexos:

Observaciones:

Ficha de actividad

Juego de Rol de Comunicaciones de Emergencia



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 60 min

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivo:

Enseñar a los participantes la importancia de la comunicación efectiva en situaciones de emergencia a través de un juego de rol.

Materiales:

- Papel
- Lápices o bolígrafos
- Ejemplos de códigos secretos (como cifrados de César, códigos de sustitución, etc.)

Lugar sugerido: Al aire libre o en un área de actividades bajo techo

Descripción:

1.- Introducción (10 minutos):

- Explica el objetivo del juego y la importancia de la comunicación en situaciones de emergencia.
- Asigna roles a los participantes (por ejemplo, coordinador de emergencia, rescatador, víctima, etc.).

2.- Desarrollo del Juego (40 minutos):

- Lee una situación de emergencia y deja que los participantes actúen según sus roles.
- En cada situación, los participantes deben comunicarse efectivamente para resolver la emergencia.

3.- Conclusión y Retroalimentación (10 minutos):

- Discute con los participantes sobre lo que aprendieron y cómo pueden mejorar su comunicación en situaciones de emergencia.
- Felicita a los participantes por su participación y esfuerzo.

Recomendaciones:

- Asegúrate de que los participantes comprendan sus roles y la importancia de la comunicación.
- Supervisa la actividad para garantizar la seguridad y la correcta ejecución del juego.



Anexos:

Observaciones:

Ficha de actividad

Creación de Circuitos de Comunicación Simples



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 60 min

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivo:

Enseñar a los participantes los conceptos básicos de la electrónica y la comunicación a través de la creación de circuitos simples.

Materiales:

- Pilas
- Bombillas pequeñas
- Interruptores
- Cables
- Placas de pruebas (opcional)

Lugar sugerido: Área de actividades bajo techo

Descripción:

1.- Introducción (10 minutos):

- Explica los conceptos básicos de los circuitos eléctricos y cómo se utilizan en la comunicación.

2.- Construcción de Circuitos (40 minutos):

- Los participantes trabajan en grupos para crear circuitos simples que incluyan una fuente de energía (pila), un interruptor y una bombilla.
- Los participantes prueban sus circuitos para asegurarse de que funcionan correctamente.

3.- Conclusión (10 minutos):

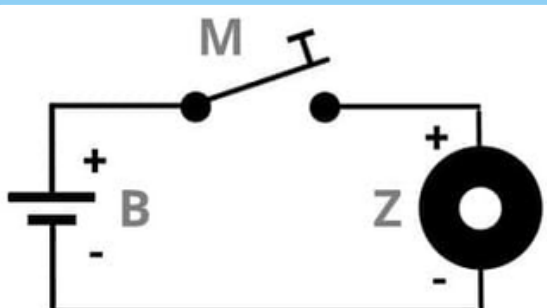
- Discute con los participantes sobre lo que aprendieron y cómo se pueden utilizar los circuitos en la comunicación.
- Felicita a los participantes por su creatividad y habilidad para construir circuitos.

Recomendaciones:

- Asegúrate de que los participantes comprendan los conceptos básicos de los circuitos antes de comenzar la actividad.
- Supervisa la actividad para garantizar la seguridad y la correcta ejecución de los circuitos.

Anexos:

<https://morsecw.com/>

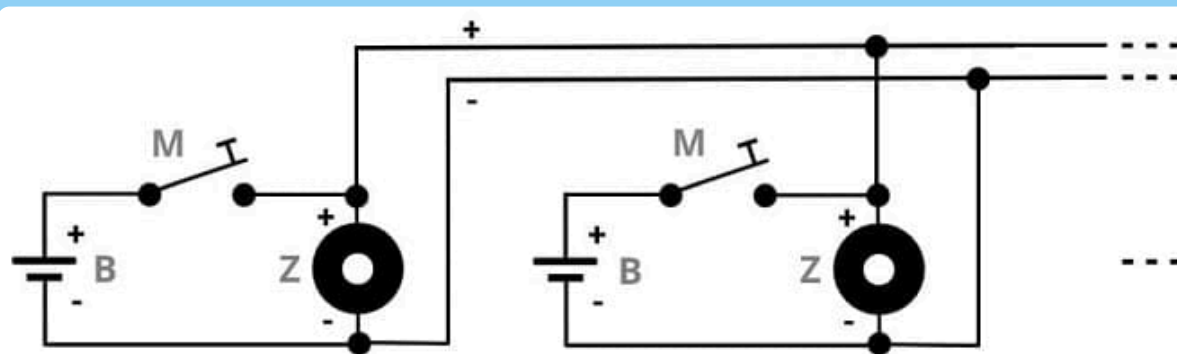


Oscilador - generador de tono básico para practicar CW

M: Manipulador - Llave

Z: Zumbador - buzzer

B: Pila - batería (adecuada al máximo voltaje que admita el zumbador - buzzer)



Operador A

Operador B

Se pueden añadir todas las estaciones - osciladores que se deseen conectándolos en paralelo al cable de dos conductores que los enlaza a todos y respetando la polaridad

M: Manipulador - Llave

Z: Zumbador - buzzer

B: Pila - batería (adecuada al máximo voltaje que admita el zumbador - buzzer)

Observaciones:

Ficha de actividad

Desafío de Comunicación en la Oscuridad



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 45 min

Participantes: 10 a 20

Fecha:

Objetivo:

Enseñar a los participantes a comunicarse eficazmente en condiciones de baja visibilidad.

Materiales:

- Linternas
- Cuerdas para delimitar el área de juego
- Objetos para obstáculos (opcional)

Lugar sugerido: Al aire libre por la noche o en un área de actividades bajo techo con luces apagadas

Descripción:

1.- Introducción (5 minutos):

- Explica el objetivo del desafío y la importancia de la comunicación en condiciones de baja visibilidad.

2.- Desarrollo del Desafío (35 minutos):

- Los participantes se dividen en equipos y se les asigna una tarea que deben completar en la oscuridad utilizando solo linternas para comunicarse.
- Ejemplos de tareas incluyen encontrar objetos específicos o guiar a un compañero a través de un área con obstáculos.

3.- Conclusión (5 minutos):

- Reúne a los participantes y repasa las lecciones aprendidas.
- Felicita a los participantes por su creatividad y habilidad para comunicarse en la oscuridad.

Recomendaciones:

- Asegúrate de que los participantes comprendan las reglas y la importancia de la seguridad.
- Supervisa la actividad para garantizar la seguridad y la correcta ejecución del desafío.



Anexos:

Observaciones:

Ficha de actividad

Competencia de Eco-localización



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 45 min

Participantes: 10 a 20

Fecha:

Objetivo:

Enseñar a los participantes a utilizar el sonido para localizar objetos y personas, similar a la eco-localización utilizada por algunos animales.

Materiales:

- Vendas para los ojos
- Objetos para esconder
- Silbatos o campanas

Lugar sugerido: Al aire libre o en un área de actividades bajo techo

Descripción:

1.- Introducción (5 minutos):

- Explica el objetivo de la competencia y cómo funciona la eco-localización.

2.- Desarrollo de la Competencia (35 minutos):

- Los participantes se dividen en equipos y se les vendan los ojos.
- Los equipos deben encontrar objetos escondidos o localizar a otros miembros del equipo utilizando solo el sonido de silbatos o campanas.
- El equipo que encuentre la mayor cantidad de objetos o personas en el menor tiempo posible gana.

3.- Conclusión (5 minutos):

- Reúne a los participantes y repasa las lecciones aprendidas.
- Felicita a los participantes por su creatividad y habilidad para utilizar la eco-localización.

Recomendaciones:

- Asegúrate de que los participantes comprendan las reglas y la importancia de la seguridad.
- Supervisa la actividad para garantizar la seguridad y la correcta ejecución de la competencia.



Anexos:

Observaciones:

Ficha de actividad

Carrera de Orientación con Mensajes Cifrados



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 50 min

Participantes: 10 a 20

Fecha:

Objetivo:

Enseñar a los participantes habilidades de orientación y descifrado de mensajes mientras completan un recorrido.

Materiales:

- Mapas del área
- Brújulas
- Tarjetas con mensajes cifrados
- Sobres con pistas
- Papel y lápiz

Lugar sugerido: Al aire libre en un área grande y segura

Descripción:

1.- Introducción (5 minutos):

- Explica las reglas de la carrera y cómo utilizar mapas y brújulas para orientarse.
- Introduce los diferentes tipos de cifrados que usarán para descifrar los mensajes.

2.- Desarrollo de la Carrera (35 minutos):

- Los participantes se dividen en equipos y reciben un mapa, una brújula y una tarjeta con un mensaje cifrado.
- Cada equipo debe encontrar ubicaciones específicas y descifrar mensajes en cada parada para avanzar al siguiente punto.
- El primer equipo en completar todas las paradas y descifrar el mensaje final gana.

3.- Conclusión (10 minutos):

- Reúne a los participantes para discutir las habilidades aprendidas y la importancia de la orientación y el cifrado.
- Felicita a todos los equipos por su esfuerzo y cooperación.

Recomendaciones:

- Asegúrate de que todos los participantes sepan utilizar una brújula y leer un mapa antes de empezar.
- Supervisa la actividad para garantizar la seguridad y proporcionar asistencia si es necesario.

Anexos:

<https://www.oocities.org/gruposanjorge/colibri/tecnicas2.htm>

Observaciones:

Ficha de actividad

Búsqueda del Tesoro Digital



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 60 min

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivo:

Fomentar la colaboración y el uso de tecnología para resolver pistas y encontrar el "tesoro".

Materiales:

- Teléfonos inteligentes o tabletas con acceso a Internet
- Pistas digitales (códigos QR, enlaces, etc.)
- Un "tesoro" digital o físico

Lugar sugerido: Al aire libre o en un área de actividades bajo techo con acceso a Internet

Descripción:

1.- Introducción (10 minutos):

- Explica las reglas de la búsqueda del tesoro digital y cómo utilizar los dispositivos para escanear códigos y acceder a pistas.

2.- Desarrollo de la Búsqueda (40 minutos):

- Los participantes se dividen en equipos y reciben la primera pista digital.
- Utilizando sus dispositivos, los equipos deben seguir las pistas, resolver acertijos y completar desafíos para avanzar.
- El primer equipo en encontrar el "tesoro" digital o físico gana.

3.- Conclusión (10 minutos):

- Reúne a los participantes para discutir las habilidades aprendidas y la importancia de la colaboración y el uso responsable de la tecnología.
- Felicita a todos los equipos por su esfuerzo y creatividad.

Recomendaciones:

- Asegúrate de que todos los participantes tengan acceso a dispositivos con Internet antes de comenzar.
- Supervisa la actividad para garantizar la seguridad y proporcionar asistencia técnica si es necesario.



Anexos:

Observaciones:

Ficha de actividad

Búsqueda del Tesoro con Walkie-Talkies



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 60 min

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivo:

Fomentar la colaboración y la comunicación efectiva utilizando walkie-talkies para encontrar el "tesoro".

Materiales:

- Walkie-talkies (uno por equipo)
- Pistas y mapas del área
- Un "tesoro" (premio)

Lugar sugerido: Al aire libre en un área segura y delimitada

Descripción:

1.- Introducción (10 minutos):

- Explica las reglas de la búsqueda del tesoro y cómo utilizar los walkie-talkies para comunicarse.
- Divide a los participantes en equipos y distribuye los walkie-talkies.

2.- Desarrollo de la Búsqueda (40 minutos):

- Los equipos reciben la primera pista y deben comunicarse a través de los walkie-talkies para encontrar las siguientes pistas y ubicaciones.
- Los equipos deben colaborar y comunicarse efectivamente para avanzar en la búsqueda.
- El primer equipo en encontrar el "tesoro" gana.

3.- Conclusión (10 minutos):

- Reúne a los participantes para discutir las habilidades aprendidas y la importancia de la comunicación y la colaboración.
- Felicita a todos los equipos por su esfuerzo y trabajo en equipo.

Recomendaciones:

- Asegúrate de que todos los participantes sepan utilizar los walkie-talkies antes de comenzar.
- Supervisa la actividad para garantizar la seguridad y proporcionar asistencia si es necesario.



Anexos:

En caso de no poseer equipo de radioaficionado, Handy o similar, puede utilizarse la aplicación para móvil Zello (u otra similar)

- ZELLO (IOS): <https://zello.com/es-la/downloads/ios/>
- ZELLO (ANDROID): <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.loudtalks>
- ZELLO (PC): <https://zello.com/es-la/downloads/desktop/>

[JOTA-JOTI Manual de Radioaficionados](#)

Observaciones:

Ficha de actividad

Concurso de Vídeos Cortos



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 120 min

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivo:

Fomentar la creatividad y las habilidades de comunicación a través de la creación de vídeos cortos

Materiales:

- Teléfonos inteligentes o cámaras de vídeo
- Accesorios para el vídeo (opcional)
- Materiales de edición (opcional)

Lugar sugerido: Al aire libre o en un área de actividades bajo techo con acceso a dispositivos de grabación

Descripción:

1.- Introducción (10 minutos):

- Explica las reglas del concurso y los criterios de evaluación para los vídeos.

2.- Creación de Vídeos (90 minutos):

- Los participantes se dividen en equipos y se les da tiempo para planificar, grabar y editar (si es posible) sus vídeos cortos.
- Los vídeos deben tener una duración máxima de 3 minutos y pueden abordar cualquier tema relacionado con JOTA-JOTI o la comunicación.

3.- Presentación y Evaluación (20 minutos):

- Cada equipo presenta su vídeo al grupo.
- Los vídeos se evalúan según criterios como creatividad, mensaje y calidad de la presentación.
- Se elige un vídeo ganador.

Recomendaciones:

- Asegúrate de que todos los participantes tengan acceso a dispositivos de grabación y, si es posible, a herramientas de edición.
- Supervisa la actividad para garantizar la seguridad y proporcionar asistencia técnica si es necesario.



Anexos:

Observaciones:

Ficha de actividad

Senderismo con Comunicación



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 240 a 360 min

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivo:

Enseñar a los participantes técnicas de comunicación y navegación mientras disfrutan de una caminata al aire libre

Materiales:

- Mapas del sendero
- Brújulas
- Walkie-talkies
- Agua y meriendas
- Botiquín de primeros auxilios

Lugar sugerido: Sendero o parque natural

Descripción:

1.- Introducción (15 minutos):

- Explica las reglas del senderismo, la ruta a seguir y cómo utilizar las brújulas y los mapas.
- Divide a los participantes en equipos y distribuye los walkie-talkies.

2.- Senderismo y Comunicación (1.5 a 2.5 horas):

- Los equipos siguen la ruta marcada, utilizando mapas y brújulas para navegar.
- Durante la caminata, los equipos deben comunicarse a través de los walkie-talkies para resolver pequeños desafíos o recibir instrucciones adicionales.

3.- Conclusión (15 minutos):

- Reúne a los participantes para discutir las habilidades aprendidas y la importancia de la comunicación y la navegación en el senderismo.
- Felicita a todos por su esfuerzo y colaboración.

Recomendaciones:

- Asegúrate de que todos los participantes lleven ropa y calzado adecuados para el senderismo.
- Supervisa la actividad para garantizar la seguridad y proporcionar asistencia si es necesario.



Anexos:

En caso de no poseer equipo de radioaficionado, Handy o similar, puede utilizarse la aplicación para móvil Zello (u otra similar)

- ZELLO (IOS): <https://zello.com/es-la/downloads/ios/>
- ZELLO (ANDROID): <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.loudtalks>
- ZELLO (PC): <https://zello.com/es-la/downloads/desktop/>

– [JOTA-JOTI Manual de Radioaficionados](#)

Observaciones:

Ficha de actividad

Competencia de Mensajes en Morse



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 60 min

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivo:

Enseñar a los participantes a utilizar el código Morse para comunicarse de manera efectiva.

Materiales:

- Lámparas de señalización o linternas
- Tarjetas con el alfabeto Morse
- Papel y lápiz

Lugar sugerido: Al aire libre o en un área de actividades bajo techo

Descripción:

1.- Introducción (10 minutos):

- Explica las reglas del código Morse y cómo utilizar las lámparas de señalización para enviar mensajes.

2.- Competencia (40 minutos):

- Los participantes se dividen en equipos y deben enviar y recibir mensajes en código Morse utilizando las lámparas de señalización.
- Los equipos reciben puntos por cada mensaje correctamente enviado y recibido.

3.- Conclusión (10 minutos):

- Reúne a los participantes para discutir las habilidades aprendidas y la importancia del código Morse en la comunicación.
- Felicita a todos los equipos por su esfuerzo y precisión.

Recomendaciones:

- Asegúrate de que todos los participantes conozcan el alfabeto Morse antes de comenzar.
- Supervisa la actividad para garantizar la seguridad y proporcionar asistencia si es necesario.

Anexos:

A	• —	N	— •	1	• — — — —	?	• — — — —
B	— • • •	O	— — — —	2	• • — — — —	!	— • — — — —
C	— • — — •	P	• — — — •	3	• • — — —	.	• — • — • —
D	— • •	Q	— — — • —	4	• • • — —	,	— — — • — —
E	•	R	• — •	5	• • • •	;	— • — — • •
F	• • — — •	S	• • •	6	— • • • •	:	— — — — • •
G	— — — •	T	—	7	— — — • •	+	— • — — •
H	• • • •	U	• • — —	8	— — — — • •	-	— — • • • —
I	• •	V	• • • — —	9	— — — — — •	/	— • • — •
J	• — — — —	W	• — — — —	0	— — — — —	=	— • • — —
K	— • — —	X	— • • — —				
L	• — — • •	Y	— • — — —				
M	— — —	Z	— — — • •				

Observaciones:

Ficha de actividad

Competencia de Radios de Dos Vías



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 60 min

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivo:

Fomentar la colaboración y la comunicación efectiva utilizando radios de dos vías.

Materiales:

- Radios de dos vías (uno por equipo)
- Tarjetas con instrucciones o desafíos

Lugar sugerido: Al aire libre en un área grande y segura

Descripción:

1.- Introducción (10 minutos):

- Explica las reglas de la competencia y cómo utilizar los radios de dos vías para comunicarse.

2.- Competencia (40 minutos):

- Los participantes se dividen en equipos y deben completar una serie de desafíos utilizando los radios de dos vías para comunicarse.
- Los desafíos pueden incluir encontrar ubicaciones específicas, resolver acertijos o realizar tareas en equipo.

3.- Conclusión (10 minutos):

- Reúne a los participantes para discutir las habilidades aprendidas y la importancia de la comunicación efectiva.
- Felicita a todos los equipos por su esfuerzo y colaboración.

Recomendaciones:

- Asegúrate de que todos los participantes sepan utilizar los radios de dos vías antes de comenzar.
- Supervisa la actividad para garantizar la seguridad y proporcionar asistencia si es necesario.



Anexos:

En caso de no poseer equipo de radioaficionado, Handy o similar, puede utilizarse la aplicación para móvil Zello (u otra similar)

- ZELLO (IOS): <https://zello.com/es-la/downloads/ios/>
- ZELLO (ANDROID): <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.loudtalks>
- ZELLO (PC): <https://zello.com/es-la/downloads/desktop/>

– [JOTA-JOTI Manual de Radioaficionados](#)

Observaciones:

Ficha de actividad

Competencia de Radioaficionados



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 90 min

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivo:

Introducir a los participantes en el mundo de la radioafición y fomentar habilidades de comunicación.

Materiales:

- Equipos de radioaficionados
- Antenas portátiles
- Manuales de operación de radioaficionados
- Papel y lápiz

Lugar sugerido: Al aire libre o en un área de actividades bajo techo con acceso a equipos de radioaficionados

Descripción:

1.- Introducción (20 minutos):

- Explica las reglas de la competencia y cómo utilizar los equipos de radioaficionados.
- Proporciona una breve introducción a la radioafición y su importancia en las comunicaciones de emergencia.

2.- Competencia (60 minutos):

- Los participantes se dividen en equipos y deben establecer contacto con otros radioaficionados.
- Los equipos reciben puntos por cada contacto realizado y por la calidad de la comunicación establecida.

3.- Conclusión (10 minutos):

- Reúne a los participantes para discutir las habilidades aprendidas y la importancia de la radioafición.
- Felicita a todos los equipos por su esfuerzo y precisión en las comunicaciones.

Recomendaciones:

- Asegúrate de que todos los participantes reciban una breve capacitación sobre el uso de los equipos de radioaficionados antes de comenzar.
- Supervisa la actividad para garantizar la seguridad y proporcionar asistencia técnica si es necesario.



Anexos:

Jota-Joti Manual de Radioaficionados

Observaciones:

Ficha de actividad

Videojuegos de Realidad Aumentada (AR) al Aire Libre



Unidades
Menores



Unidades
Intermedias



Unidades
Mayores

Duración: 90 min

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivo:

Integrar tecnología y actividades al aire libre mediante el uso de aplicaciones de realidad aumentada.

Materiales:

- Teléfonos inteligentes o tabletas con aplicaciones de realidad aumentada
- Conexión a internet o datos móviles
- Baterías portátiles para recargar dispositivos

Lugar sugerido: Parque o área abierta con buena señal de GPS

Descripción:

1.- Introducción (15 minutos):

- Explica qué es la realidad aumentada y cómo se utilizarán las aplicaciones para los videojuegos.
- Divide a los participantes en equipos y distribuye los dispositivos con las aplicaciones ya instaladas.

2.- Juego (60 minutos):

- Los equipos se desplazan por el área designada, completando misiones o desafíos dentro de la aplicación de realidad aumentada.
- Las misiones pueden incluir encontrar objetos virtuales, resolver acertijos o competir contra otros equipos en tiempo real.

3.- Conclusión (15 minutos):

- Reúne a los participantes para discutir las experiencias vividas y las habilidades tecnológicas aprendidas.
- Felicita a todos los equipos por su participación y creatividad.

Recomendaciones:

- Asegúrate de que los dispositivos estén completamente cargados antes de comenzar.
- Supervisa la actividad para garantizar la seguridad y proporcionar asistencia técnica si es necesario.



Anexos:

Ejemplo:

VRZOO Wild Animals Simulator

Observaciones:

Ficha de actividad

Simulación de Comunicación Satelital



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 90 min

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivo:

Introducir a los participantes en el mundo de las comunicaciones satelitales y su importancia en las telecomunicaciones.

Materiales:

- Simuladores de comunicación satelital (aplicaciones móviles o software)
- Antenas parabólicas portátiles (opcional)
- Materiales educativos sobre satélites y telecomunicaciones

Lugar sugerido: Al aire libre o en un área con buena vista del cielo

Descripción:

1.- Introducción (20 minutos):

- Explica los conceptos básicos de las comunicaciones satelitales y cómo funcionan.
- Proporciona una breve demostración de cómo utilizar los simuladores de comunicación satelital.

2.- Simulación (60 minutos):

- Los participantes trabajan en equipos para completar una serie de tareas relacionadas con la comunicación satelital.
- Las tareas pueden incluir establecer contacto simulado con satélites, transmitir datos y resolver problemas de comunicación.

3.- Conclusión (10 minutos):

- Reúne a los participantes para discutir las habilidades y conocimientos adquiridos.
- Felicita a todos por su esfuerzo y participación en la simulación.

Recomendaciones:

- Asegúrate de que todos los participantes tengan acceso a los simuladores y comprendan cómo utilizarlos antes de comenzar.
- Supervisa la actividad para garantizar la seguridad y proporcionar asistencia técnica si es necesario.



Anexos:

Simulador de GPS(Android)

Observaciones:

Ficha de actividad

Radio Orienteering



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 240 - 360 min

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivo:

Enseñar a los participantes a combinar habilidades de orientación y radioafición para encontrar estaciones de radio ocultas.

Materiales:

- Receptores de radio portátiles
- Mapas del área
- Brújulas
- Emisores de radio ocultos

Lugar sugerido: Parque o área abierta con varias ubicaciones ocultas

Descripción:

1.- Introducción (20 minutos):

- Explica las reglas del radio orienteering y cómo utilizar los receptores de radio para encontrar los emisores ocultos.
- Divide a los participantes en equipos y distribuye los receptores de radio y los mapas.

2.- Radio Orienteering (1.5 a 2.5 horas):

- Los equipos deben utilizar los receptores de radio y las brújulas para encontrar las estaciones de radio ocultas en el área designada.
- Cada equipo registra el tiempo que tarda en encontrar todas las estaciones.

3.- Conclusión (20 minutos):

- Reúne a los participantes para discutir las habilidades aprendidas y la importancia de la orientación y la radioafición.
- Felicita a todos los equipos por su esfuerzo y precisión en la actividad.
-

Recomendaciones:

- Asegúrate de que todos los participantes comprendan cómo utilizar los receptores de radio antes de comenzar.
- Supervisa la actividad para garantizar la seguridad y proporcionar asistencia si es necesario.



Anexos:

En caso de no poseer equipo de radioaficionado, Handy o similar, puede utilizarse la aplicación para móvil Zello (u otra similar)

- ZELLO (IOS): <https://zello.com/es-la/downloads/ios/>
- ZELLO (ANDROID): <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.loudtalks>
- ZELLO (PC): <https://zello.com/es-la/downloads/desktop/>

— [JOTA-JOTI Manual de Radioaficionados](#)

Observaciones:

Ficha de actividad

Contacto entre Radioaficionados



Unidades Menores



Unidades Intermedias



Unidades Mayores

Duración: 240 min

Participantes: 10 a 20

Fecha:

Objetivo:

Fomentar el conocimiento y la práctica de las comunicaciones por radio entre los participantes, y promover la cooperación y la amistad entre radioaficionados.

Materiales:

- 2 radios de dos vías (transceptores)
- Antenas portátiles
- Baterías de repuesto
- Cuadernos y lápices para anotar contactos
- Mapas para ubicar las estaciones de radioaficionados
- Relojes o cronómetros

Lugar sugerido: Al aire libre, en un parque o área abierta donde se pueda instalar el equipo de radio sin interferencias.

Descripción:

Preparación:

- Antes de la actividad, los líderes deben preparar una breve explicación sobre qué son los radioaficionados y cómo funcionan las comunicaciones por radio.
- Se establecerán dos estaciones de radio en puntos distintos del área designada. Cada estación contará con un transceptor y una antena portátil.

Introducción:

- Los participantes recibirán una introducción sobre el uso básico del equipo de radio, la terminología adecuada y las normas de operación.

División en Equipos:

- Los participantes se dividirán en equipos de 2-3 personas. Cada equipo tendrá la oportunidad de operar el equipo de radio.

Establecimiento de Contacto:

- Cada equipo tomará turnos para establecer contacto con la otra estación de radio. Utilizarán los procedimientos correctos para hacer una llamada, responder y mantener una conversación breve.
- Se proporcionarán temas de conversación o preguntas simples para que los participantes las utilicen durante sus contactos.

Registro de Contactos:

- Los participantes anotarán detalles de cada contacto en sus cuadernos, incluyendo la hora, el nombre de la persona con la que hablaron y el contenido de la conversación.

**Rotación:**

- Después de cada contacto, los equipos rotarán para que todos los participantes tengan la oportunidad de operar el equipo y establecer contacto.

Discusión y Reflexión:

- Al final de la actividad, los participantes se reunirán para discutir su experiencia. Los líderes facilitarán una reflexión sobre la importancia de las comunicaciones por radio y cómo esta actividad fomenta la cooperación y la amistad entre radioaficionados.

Recomendaciones:

- Asegúrate de que los participantes comprendan los conceptos básicos de los circuitos antes de comenzar la actividad.
- Supervisa la actividad para garantizar la seguridad y la correcta ejecución de los circuitos.

Anexos:

En caso de no poseer equipo de radioaficionado, Handy o similar, puede utilizarse la aplicación para móvil Zello (u otra similar)

- ZELLO (IOS): <https://zello.com/es-la/downloads/ios/>
- ZELLO (ANDROID): <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.loudtalks>
- ZELLO (PC): <https://zello.com/es-la/downloads/desktop/>

— [JOTA-JOTI Manual de Radioaficionados](#)

Observaciones:



GUÍAS Y SCOUTS
DE CHILE