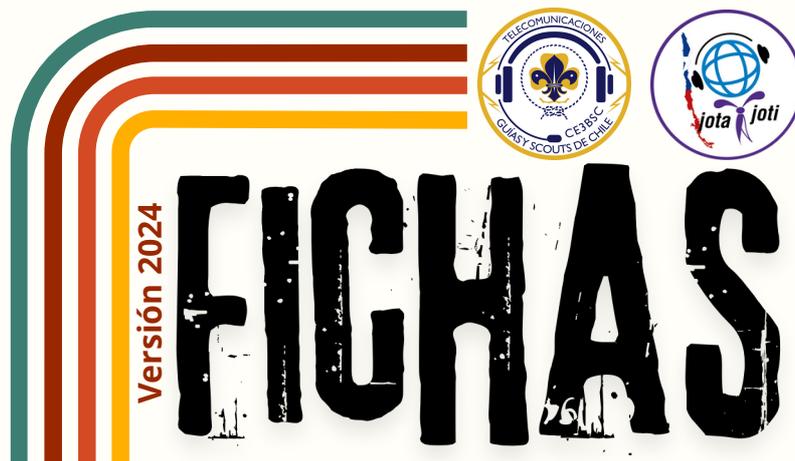




GUÍAS Y SCOUTS
DE CHILE



de Actividades

¡Hola a todos !

Estamos muy emocionados de presentarles este increíble conjunto de actividades diseñado especialmente para el JOTA-JOTI 2024. Sabemos que a todos nos encanta la aventura, el aprendizaje y, sobre todo, ¡la diversión! Por eso, hemos preparado una variedad de actividades orientadas a todas las edades y niveles de dificultad, para que cada uno de ustedes, sin importar su edad o experiencia, pueda participar y disfrutar al máximo.

Estas actividades están diseñadas para desafiar su creatividad, ingenio y habilidades de comunicación, todo mientras nos conectamos con Scouts de todo el mundo. Ya sea que estés explorando el bosque, enviando mensajes secretos, o estableciendo contacto con radioaficionados, cada actividad ofrece una oportunidad única para aprender y crecer.

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

Así que, ¡preparen sus equipos, afinen su ingenio y vamos a explorar juntos este emocionante mundo de la comunicación y la tecnología! ¡Estamos seguros de que será una experiencia inolvidable!

¡Nos vemos en el JOTA-JOTI 2024!

FICHA DE ACTIVIDAD

Comunicación a través de Señales de Mano



Unidades menores



Unidades intermedias



Unidades mayores

Duración: 45 min.

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivos:

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 de la actividad:

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.

FICHA DE ACTIVIDAD

Comunicación a través de Señales de Mano

ANEXOS:



Diccionario lengua de Señas

https://especial.mineduc.cl/wp-content/uploads/sites/31/2018/07/Diccionario_LSCh_A-H.pdf

Observaciones:

FICHA DE ACTIVIDAD

Juegos de Comunicación Sin Palabras



Unidades menores



Unidades intermedias



Unidades mayores

Duración: 60 min.

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivos:

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 de la actividad:

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.



GUÍAS Y SCOUTS DE CHILE

FICHA DE ACTIVIDAD

Juegos de Comunicación Sin Palabras

Nº: 02

ANEXOS:

Large empty rectangular area for attachments.

Observaciones:

Large empty rectangular area for observations.

FICHA DE ACTIVIDAD

Carrera de comunicación



Unidades menores



Unidades intermedias



Unidades mayores

Duración: 60 min.

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivos:

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 de la actividad:

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.



Nº: 03

FICHA DE ACTIVIDAD

Carrera de comunicación

ANEXOS:

Large empty rectangular area for attachments.

Observaciones:

Large empty rectangular area for observations.

FICHA DE ACTIVIDAD

Exploración con Mapas y Brújulas

- Unidades menores Unidades intermedias Unidades mayores

Duración: 90 min.

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivos:

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 de la actividad:

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.



Nº: 04

FICHA DE ACTIVIDAD

Exploración con Mapas y Brújulas

ANEXOS:

Large empty rectangular area for attachments.

Observaciones:

Large empty rectangular area for observations.

FICHA DE ACTIVIDAD

Carrera de Mensajes de Emergencia



Unidades menores



Unidades intermedias



Unidades mayores

Duración: 60 min.

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivos:

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 de la actividad:

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 de emergencia en cada punto de control.

3. Desarrollo de la Carrera (40 minutos):

- Los equipos deben correr de un punto a otro, recogiendo y transmitiendo mensajes de emergencia.
- Ejemplo de mensajes: "Se necesita agua en el campamento base", "Un scout se ha perdido, necesita ayuda en el punto X".
- El equipo que complete todos los mensajes 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 comunicación.

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.



GUÍAS Y SCOUTS
DE CHILE



Nº: 05

FICHA DE ACTIVIDAD

Carrera de Mensajes de Emergencia

ANEXOS:

Large empty rectangular area for attachments.

Observaciones:

Large empty rectangular area for observations.

FICHA DE ACTIVIDAD

Caza del Tesoro con Mapas y Claves



Unidades menores



Unidades intermedias



Unidades mayores

Duración: 90 min.

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivos:

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 de la actividad:

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 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.



GUÍAS Y SCOUTS
DE CHILE



Nº: 06

FICHA DE ACTIVIDAD

Caza del Tesoro con Mapas y Claves

ANEXOS:

Large empty rectangular area for attachments.

Observaciones:

Large empty rectangular area for observations.

FICHA DE ACTIVIDAD

Carrera de Telegramas



Unidades menores



Unidades intermedias



Unidades mayores

Duración: 90 min.

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivos:

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 de la actividad:

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



Nº: 07

FICHA DE ACTIVIDAD

Carrera de Telegramas

ANEXOS:

ejemplo

SOLICITUD TELEGRAMA

ORDINARIO URGENTE CONTESTACION PAGADA ACUSE DE RECIBO

PROCEDENCIA _____ A _____ DE _____ 20 ____

DESTINATARIO _____ TELEFONO _____

DOMICILIO _____

DESTINO _____

TEXTO _____

REMITENTE _____

DOMICILIO _____

TELEFONO _____ FIRMA _____

Observaciones:

FICHA DE ACTIVIDAD

Conexión con Scouts de Otros Países

Unidades menores

Unidades intermedias

Unidades mayores

Duración: 90 min.

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivos:

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, Skype, 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 de la actividad:

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 (5 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.



GUÍAS Y SCOUTS
DE CHILE



Nº: 08

FICHA DE ACTIVIDAD

Conexión con Scouts de Otros Países

ANEXOS:

Large empty rectangular area for attachments or notes.

Observaciones:

Large empty rectangular area for observations.

FICHA DE ACTIVIDAD

Juegos de Comunicación y Confianza



Unidades menores



Unidades intermedias



Unidades mayores

Duración: 60 min.

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivos:

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, campamento, área abierta)

Descripción de la actividad:

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 los participantes comprendan las reglas de los juegos.
- Fomenta la participación y el trabajo en equipo.
- Supervisa la actividad para garantizar la seguridad y el disfrute de todos.



GUÍAS Y SCOUTS
DE CHILE



Nº: 09

FICHA DE ACTIVIDAD

Juegos de Comunicación y Confianza

ANEXOS:

Large empty rectangular area for attachments or additional notes.

Observaciones:

Large empty rectangular area for observations.

FICHA DE ACTIVIDAD

Comunicación con Silbatos



Unidades menores



Unidades intermedias



Unidades mayores

Duración: 45 min.

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivos:

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, campamento, área abierta)

Descripción de la actividad:

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.



GUÍAS Y SCOUTS DE CHILE

FICHA DE ACTIVIDAD

Comunicación con Silbatos

Nº: 10

ANEXOS:

Large empty rectangular area for attachments.

Observaciones:

Large empty rectangular area for observations.

FICHA DE ACTIVIDAD

Taller de Nudos y Comunicación con Cuerdas



Unidades menores



Unidades intermedias



Unidades mayores

Duración: 60 min.

Participantes: 10 a 20

Fecha:

Objetivos:

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 o en un área de actividades bajo techo

Descripción de la actividad:

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.



GUÍAS Y SCOUTS
DE CHILE

Nº: 11

FICHA DE ACTIVIDAD

Taller de Nudos y Comunicación con Cuerdas

ANEXOS:

Large empty rectangular area for attachments or additional notes.

Observaciones:

Large empty rectangular area for observations.

FICHA DE ACTIVIDAD

Mensajes en Código de Semáforo

Unidades menores

Unidades intermedias

Unidades mayores

Duración: 45 min.

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivos:

Enseñar a los participantes a usar el código de semáforo para transmitir mensajes visuales.

Materiales:

- Pares de banderas de semáforo (rojas y amarillas) o cualquier color disponible
- Guía del código de semáforo
- Carteles con mensajes para codificar

Lugar sugerido: Al aire libre (espacio amplio)

Descripción de la actividad:

1. Introducción (10 minutos):

- Explica el objetivo de la actividad y la importancia del código de semáforo en la comunicación a larga distancia.
- Muestra cómo sostener y mover las banderas para representar las letras del alfabeto.

2. Práctica del código (15 minutos):

- Divide a los participantes en parejas.
- Cada pareja practica enviando y recibiendo mensajes simples utilizando el código de semáforo.

3. Juego de Comunicación (15 minutos):

- Organiza un juego en el que las parejas deben enviar y recibir mensajes más complejos utilizando el código de semáforo.
- Gana la pareja 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 de semáforo.

Recomendaciones:

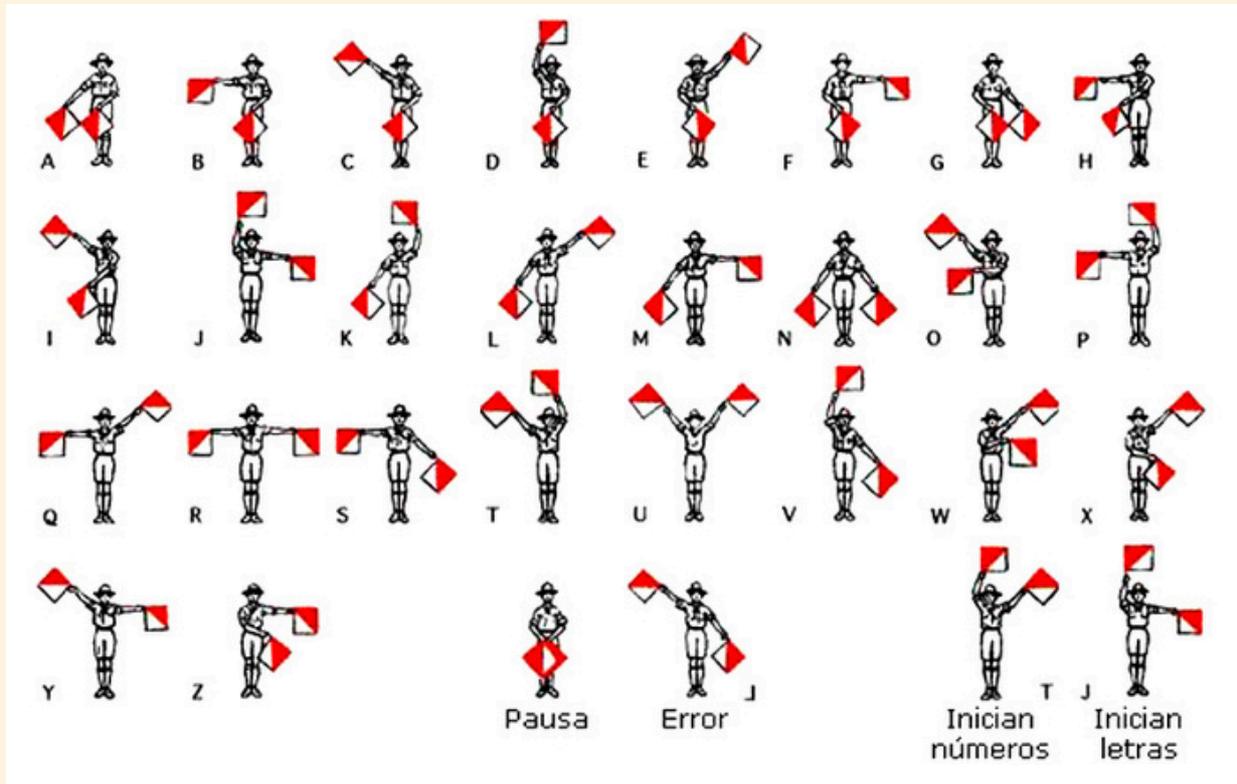
- Asegúrate de que los participantes comprendan cómo utilizar el código de semáforo antes de comenzar la actividad.
- Supervisa la actividad para garantizar la seguridad y la correcta ejecución de los movimientos de las banderas.

FICHA DE ACTIVIDAD

Mensajes en Código de Semáforo

Nº: 12

ANEXOS:



Observaciones:

FICHA DE ACTIVIDAD

Código Morse con Linternas



Unidades menores



Unidades intermedias



Unidades mayores

Duración: 45 min.

Participantes: 10 a 20

Fecha:

Objetivos:

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 de la actividad:

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.

FICHA DE ACTIVIDAD

Código Morse con Linternas

ANEXOS: Código Morse

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:

Objetivos:

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 de la actividad:

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.



GUÍAS Y SCOUTS
DE CHILE



Nº: 14

FICHA DE ACTIVIDAD

Comunicación con Espejos

ANEXOS:

Large empty rectangular area for attachments, with a light yellow-to-white gradient background.

Observaciones:

Large empty rectangular area for observations, with a light pink-to-white gradient background.

FICHA DE ACTIVIDAD

Taller de Fabricación de Teléfonos de Cuerda

Unidades menores

Unidades intermedias

Unidades mayores

Duración: 45 min.

Participantes: 10 a 20

Fecha:

Objetivos:

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

Materiales:

- Vasos de plástico o papel (dos por participante)
- Cuerda fina (aproximadamente 2 metros por teléfono)
- Tijeras
- Palillos de dientes o clips (opcional, para asegurar la cuerda)

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

Descripción de la actividad:

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 teléfonos correctamente.
- Supervisa la actividad para garantizar la seguridad y la correcta ejecución de los teléfonos.



Nº: 15

FICHA DE ACTIVIDAD

Taller de Fabricación de Teléfonos de Cuerda

ANEXOS:

Large empty rectangular area for attachments.

Observaciones:

Large empty rectangular area for observations.

FICHA DE ACTIVIDAD

Creación de Banderas de Señales Náuticas

Unidades menores Unidades intermedias Unidades mayores

Duración: 60 min.

Participantes: 10 a 20

Fecha:

Objetivos:

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 de la actividad:

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.

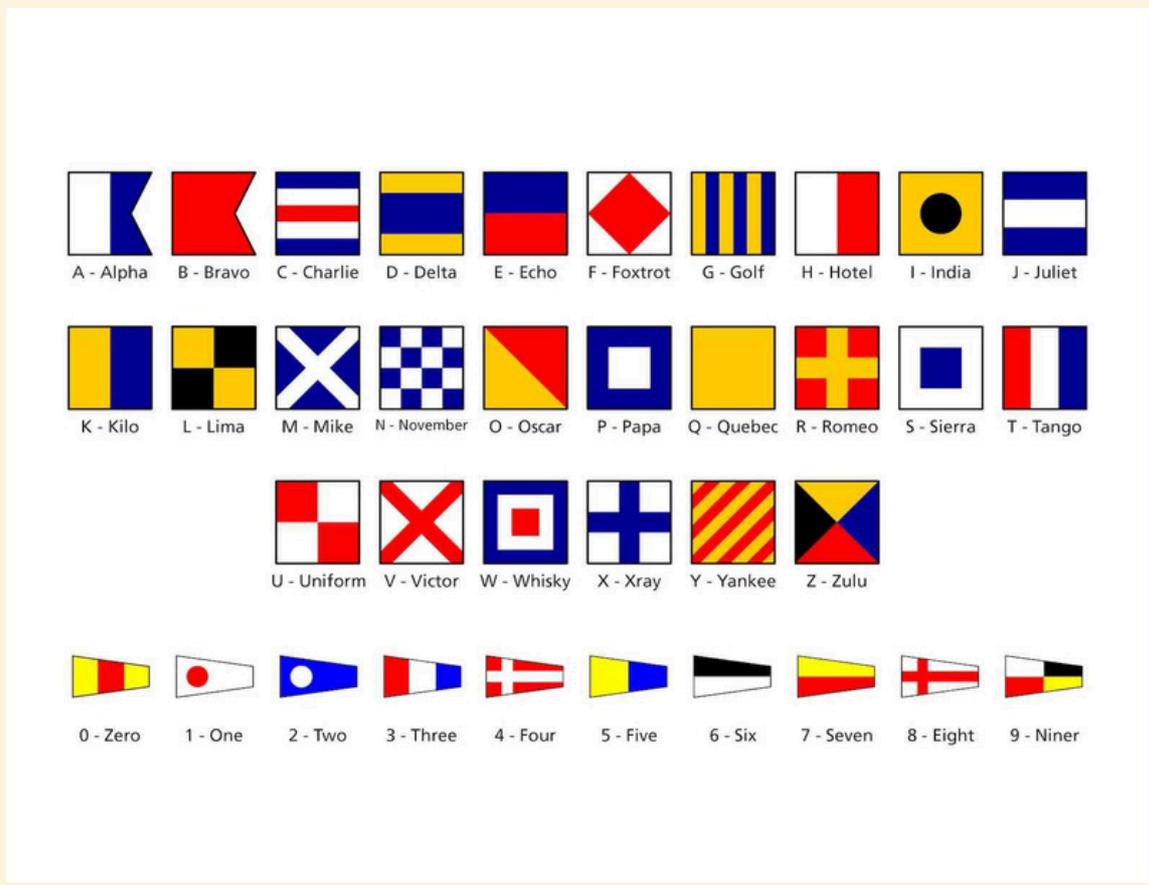
Recomendaciones:

- 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.

FICHA DE ACTIVIDAD

Creación de Banderas de Señales Náuticas

ANEXOS:



Observaciones:

FICHA DE ACTIVIDAD

Creación de Códigos Secretos

Unidades menores

Unidades intermedias

Unidades mayores

Duración: 45 min.

Participantes: 10 a 20

Fecha:

Objetivos:

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 de la actividad:

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.



GUÍAS Y SCOUTS
DE CHILE



Nº: 17

FICHA DE ACTIVIDAD

Creación de Códigos Secretos

ANEXOS:

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:

Objetivos:

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 de la actividad:

1. Introducción (10 minutos):
 - Explica el objetivo del taller y cómo funcionan los sistemas de mensajería con latas y cuerdas para transmitir sonidos.
2. Creación de códigos (15 minutos):
 - Cada participante recibe dos latas y una cuerda.
 - Instrucciones paso a paso para hacer un pequeño agujero en el fondo de cada lata, pasar la cuerda a través del agujero y asegurarla con un nudo.
3. Prueba del Sistema (15 minutos):
 - Los participantes se dividen en parejas y prueban sus sistemas, estirando la cuerda y hablando a través de las latas.
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 el sistema de mensajería con latas y cuerdas.

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.



GUÍAS Y SCOUTS DE CHILE

FICHA DE ACTIVIDAD

Creación de un Sistema de Mensajería con Latas y Cuerdas

Nº: 18

ANEXOS:

Large empty rectangular area for attachments.

Observaciones:

Large empty rectangular area for observations.

FICHA DE ACTIVIDAD

Juego de Rol de Comunicaciones de Emergencia

Unidades menores

Unidades intermedias

Unidades mayores

Duración: 60 min.

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivos:

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 de la actividad:

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.



GUÍAS Y SCOUTS
DE CHILE



Nº: 19

FICHA DE ACTIVIDAD

Juego de Rol de Comunicaciones de Emergencia

ANEXOS:

Large empty rectangular area for attachments or additional notes.

Observaciones:

Large empty rectangular area for observations.

FICHA DE ACTIVIDAD

Creación de Circuitos de Comunicación Simples

Unidades menores

Unidades intermedias

Unidades mayores

Duración: 60 min.

Participantes: 10 a 20

Fecha:

Objetivos:

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 de la actividad:

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.

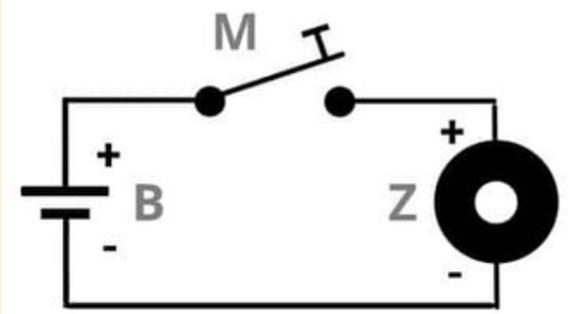
Recomendaciones:

- 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.

FICHA DE ACTIVIDAD

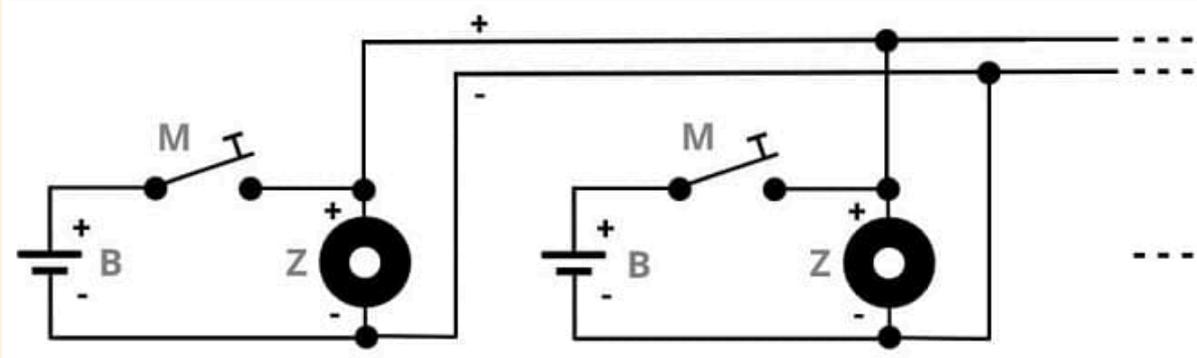
Creación de Circuitos de Comunicación Simples

ANEXOS:



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)

<https://morsecw.com/>

Observaciones:

FICHA DE ACTIVIDAD

Desafío de Comunicación en la Oscuridad

Unidades menores

Unidades intermedias

Unidades mayores

Duración: 45 min.

Participantes: 10 a 20

Fecha:

Objetivos:

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 de la actividad:

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 (10 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.



Nº: 21

FICHA DE ACTIVIDAD

Desafío de Comunicación en la Oscuridad

ANEXOS:

Large empty rectangular area for attachments.

Observaciones:

Large empty rectangular area for observations.

FICHA DE ACTIVIDAD

Competencia de Eco-localización



Unidades menores



Unidades intermedias



Unidades mayores

Duración: 45 min.

Participantes: 10 a 20

Fecha:

Objetivos:

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 de la actividad:

1. Introducción (5 minutos):
 - Explica el objetivo de la competencia y cómo funciona la eco-localización.
2. Desarrollo del Desafío (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 (10 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.



GUÍAS Y SCOUTS
DE CHILE



Nº: 22

FICHA DE ACTIVIDAD

Competencia de Eco-localización

ANEXOS:

Large empty rectangular area for attaching documents or notes.

Observaciones:

Large empty rectangular area for recording observations.

FICHA DE ACTIVIDAD

Carrera de Orientación con Mensajes Cifrados

Unidades menores

Unidades intermedias

Unidades mayores

Duración: 45 min.

Participantes: 10 a 20

Fecha:

Objetivos:

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 de la actividad:

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 del Desafío (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.



Nº: 23

FICHA DE ACTIVIDAD

Carrera de Orientación con Mensajes Cifrados

ANEXOS:

Large empty rectangular area for attachments.

Observaciones:

Large empty rectangular area for observations.

FICHA DE ACTIVIDAD

Búsqueda del Tesoro Digital

Unidades menores

Unidades intermedias

Unidades mayores

Duración: 60 min.

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivos:

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 en un área grande y segura

Descripción de la actividad:

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 (35 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.



Nº: 24

FICHA DE ACTIVIDAD

Búsqueda del Tesoro Digital

ANEXOS:

Large empty rectangular area for attachments.

Observaciones:

Large empty rectangular area for observations.

FICHA DE ACTIVIDAD

Búsqueda del Tesoro con Walkie-Talkies



Unidades menores



Unidades intermedias



Unidades mayores

Duración: 60 min.

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivos:

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 de la actividad:

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 (35 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.



Nº: 25

FICHA DE ACTIVIDAD

Búsqueda del Tesoro con Walkie-Talkies

ANEXOS:

Large empty rectangular area for attachments.

Observaciones:

Large empty rectangular area for observations.

FICHA DE ACTIVIDAD

Concurso de Vídeos Cortos

Unidades menores

Unidades intermedias

Unidades mayores

Duración: 120 min.

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivos:

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 de la actividad:

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.



GUÍAS Y SCOUTS
DE CHILE



Nº: 26

FICHA DE ACTIVIDAD

Concurso de Vídeos Cortos

ANEXOS:

Large empty rectangular area for attachments.

Observaciones:

Large empty rectangular area for observations.

FICHA DE ACTIVIDAD

Senderismo con Comunicación



Unidades menores



Unidades intermedias



Unidades mayores

Duración: 3 horas.

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivos:

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 de la actividad:

1. Introducción (10 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.

FICHA DE ACTIVIDAD

Senderismo con Comunicación

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/>



Tutorial Zello (Luis Ricardo RM)



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:

Objetivos:

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 de la actividad:

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.

FICHA DE ACTIVIDAD

Competencia de Mensajes en Morse

Nº: 28

ANEXOS:



JOTA-JOTI Manual de Radioaficionados

Observaciones:

FICHA DE ACTIVIDAD

Competencia de Radios de Dos Vías



Unidades menores



Unidades intermedias



Unidades mayores

Duración: 60 min.

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivos:

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 de la actividad:

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.

FICHA DE ACTIVIDAD

Competencia de Radios de Dos Vías

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/>



Tutorial Zello (Luis Ricardo RM)



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:

Objetivos:

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 de la actividad:

1. Introducción (10 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.
- 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/>

FICHA DE ACTIVIDAD

Competencia de Radioaficionados

Nº: 30

ANEXOS:



Tutorial Zello (Luis Ricardo RM)



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:

Objetivos:

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 de la actividad:

1. Introducción (10 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 (10 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.

FICHA DE ACTIVIDAD

Videojuegos de Realidad Aumentada (AR) al Aire Libre

Nº: 31

ANEXOS:

Ejemplo:



[VR ZOO Wild Animals Simulator](#)

Google Play

Observaciones:

FICHA DE ACTIVIDAD

Simulación de Comunicación Satelital

Unidades menores Unidades intermedias Unidades mayores

Duración: 90 min.

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivos:

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 de la actividad:

1. Introducción (10 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.

FICHA DE ACTIVIDAD

Simulación de Comunicación Satelital

ANEXOS:



Simulador de GPS (Android).

Observaciones:

FICHA DE ACTIVIDAD

Radio Orienteering

Unidades menores

Unidades intermedias

Unidades mayores

Duración: 3 horas.

Participantes: 10 a 30

Fecha:

Objetivos:

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 de la actividad:

1. Introducción (10 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 (10 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.

FICHA DE ACTIVIDAD

Radio Orienteering

Nº: 33

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/>



Tutorial Zello (Luis Ricardo RM)



JOTA-JOTI Manual de Radioaficionados

Observaciones:

FICHA DE ACTIVIDAD

Contacto entre Radioaficionados

Unidades menores

Unidades intermedias

Unidades mayores

Duración: 2 horas.

Participantes: 4 a 20

Fecha:

Objetivos:

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 (cantidad mínima)
- 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 de la actividad:

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. (continúa ->)

FICHA DE ACTIVIDAD

Contacto entre Radioaficionados

Descripción de la actividad (continuación)

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:

- Asegurarse de que el equipo de radio esté en buen estado y con las baterías cargadas antes de la actividad.
- Tener en cuenta las condiciones climáticas y elegir un lugar adecuado que minimice las interferencias.
- Estar preparado para ayudar a los participantes que puedan tener dificultades para operar el equipo de radio.
- Promover una actitud respetuosa y colaborativa durante las comunicaciones.

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/>



[Tutorial Zello \(Luis Ricardo RM\)](#)



[JOTA-JOTI Manual de Radioaficionados](#)

Observaciones:

OTRAS ACTIVIDAD

Actividades básicas

- Cómo construir una llave Morse
- Cómo usar una radio (CB - PMR)
- Cómo realizar una radiocomunicación
- Cómo usar Zello
- Juego: prisioneros
- Juego: batalla naval
- Juego: mapas y caminos
- Juego: alce rojo

Actividades intermedias

- Cómo construir una antena dipolo para Banda Civil (CB)
- Juego: escucha de radio - estaciones de todo el mundo
- Juego: ¡historia de espías!
- Juego: caza del monumento
- Juego: triangulación
- Juego: estaciones de números
- Juego: juego telefónico de subtonos

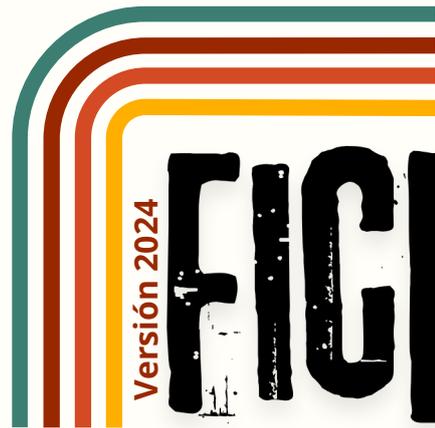
Actividades avanzadas

- Cómo construir una radio de cristal
- Cómo construir un transceptor Morse
- Imágenes SSTV desde el espacio
- Llamar (QSO) a la Estación Espacial Internacional vía radio amateur
- Juego: escucha de radio - modos digitales
- Juego: escucha de radio - mensajes navales
- Juego: caza de la zorra

[JOTA-JOTI Manual de Radioaficionados](#)



GUÍAS Y SCOUTS
DE CHILE



Versión 2024

FICHAS

de Actividades

Elaborado por:

Sebastian Navarrete Recabal

Jorge Tobar Pinto

Comisión de Telecomunicaciones

Guías y Scouts de Chile