RADIO CLUB USHUAIA Asociación civil sin fines de lucro
RCU LU8XW – RADIO CLUB USHUAIA * LU8XW lu8xw2017@gmail.com
Teléfono celular y WhatsApp 02901664336
Avda. Intendente Ingeniero Jorge Garramuño 234 Ushuaia Tierra del Fuego Antártida e Islas del Atlántico Sur CP 9410

Noviembre 09/11/2026

Manual del instructor

ANEXO 1

1) **¿Como enseñar un contenido a un grupo de niños adolescentes jóvenes y adultos mayores?**

Para enseñar un contenido (de reglamentación, ética operativa o técnica) a un grupo muy diverso de niños, adolescentes, jóvenes, adultos y adultos mayores, es fundamental considerar las diferentes necesidades y preferencias de cada grupo. Aquí hay algunas estrategias y enfoques que pueden ser útiles:

- **Estrategias de aprendizaje lúdico y activo**: Incorporar juegos y actividades lúdicas puede estimular la creatividad y la participación en el proceso de aprendizaje.
- **Actividades intergeneracionales**: Reunir a personas de diferentes generaciones para compartir experiencias y aprender juntas puede enriquecer al grupo y fomentar el respeto entre generaciones.
- **Interacción efectiva**: Promover la comunicación y la interacción entre niños, jóvenes, adultos y adultos mayores a través de juegos sociales y proyectos puede fortalecer la relación intergeneracional.
- **Enseñanza en grupos de edades múltiples**: Utilizar un enfoque de educación de edades múltiples puede ayudar a gestionar un aula donde alumnos de diferentes edades y niveles de habilidad comparten un espacio de aprendizaje.

¿Cómo hablar con un niño… ahí comenzamos a entender como pensamos, como aprendemos etc.?

https://youtu.be/7iZnyWHPVfM

Luego de ver y escuchar a este niño podemos quizás pensar en esos tres puntos que el menciona:

RADIO CLUB USHUAIA Asociación civil sin fines de lucro
RCU LU8XW – RADIO CLUB USHUAIA * LU8XW lu8xw2017@gmail.com
Teléfono celular y WhatsApp 02901664336
Avda. Intendente Ingeniero Jorge Garramuño 234 Ushuaia Tierra del Fuego Antártida e Islas del Atlántico Sur CP 9410

1) Al escuchar a un niño aprendemos y a veces nos cuesta aceptarlo…
2) Podríamos mejorar la relación con los niños escuchando y hablando, no solo hablando…
3) Generar en ellos confianza… que sientan que podemos escuchar lo que tienen que decir.

Sabemos que hay adultos que temen hablar con un niño, que quizás pueda saber mas que el sobre algún tema… Pero también hay adultos que saben escucharlos, disfrutan y aprenden al hablar con un niño.

- **Dinámicas de autoconocimiento y conocimiento**: Implementar dinámicas que fomenten la autoexpresión y el entendimiento, como mapas de gustos y discusiones sobre historias personales, puede enriquecer las interacciones humanas y fortalecer la cohesión grupal.

https://youtu.be/SbQOUFoxI5Y

Estas estrategias pueden ayudar a crear un ambiente de aprendizaje inclusivo y efectivo, donde todos los participantes se sientan valorados y motivados a contribuir al proceso de enseñanza y aprendizaje.

9 Estrategias de aprendizaje divertido para adolescentes y adultos



Anna-Emilia Hietanen



ANNA-EMILIA HIETANEN | Instituto Escalae

LU1XU MIGUEL

RADIO CLUB USHUAIA Asociación civil sin fines de lucro
RCU LU8XW – RADIO CLUB USHUAIA * LU8XW lu8xw2017@gmail.com
Teléfono celular y WhatsApp 02901664336
Avda. Intendente Ingeniero Jorge Garramuño 234 Ushuaia Tierra del Fuego Antártida e Islas del Atlántico Sur CP 9410

"No dejamos de jugar porque envejecemos; envejecemos porque dejamos de jugar." **- George Bernard Shaw**

Es común pensar que solamente las niñas y los niños juegan y se benefician del juego en los procesos de aprendizaje (y, desafortunadamente hay muchas personas que no entienden la importancia del juego, ni siquiera en la enseñanza en las edades tempranas).

En realidad, sin embargo, **el juego y el aprendizaje lúdico pueden ser sumamente útiles y efectivos para estudiantes de todas las edades, incluyendo adolescentes y personas adultas**.

AQUÍ exploramos **cómo usar el aprendizaje lúdico y activo en las aulas también con estudiantes mayores, revisaremos algunas de las mejores prácticas finlandesas y veremos 9 estrategias para poner todo esto en práctica.**

Y para que la lectura sea un poco más divertida, te propongo un juego: trata de encontrar en el texto una palabra secreta formada por 9 letras. La palabra tiene algo que ver con el aprendizaje lúdico y sus letras están dispersas en el texto. Al final del artículo, te cuento cómo comprobar si la descifraste correctamente.

El aprendizaje lúdico en Finlandia

En Finlandia, aunque el juego como un importante método para enseñanza se enfatiza más en los currículos de la educación temprana y la primaria, se reconoce su utilidad para aprendices de todas las edades.

El aprendizaje activo y lúdico estimulan la creatividad, las habilidades de pensamiento y de resolución de problemas y la participación en el proceso de aprendizaje en todos los niveles educativos. Integrar estrategias de aprendizaje lúdico y activo en la educación de jóvenes y adultos puede ayudar a los docentes/instructores a crear experiencias de aprendizaje inmersivas y dinámicas que **promuevan una comprensión más profunda de conceptos complejos** y, además, **fomenten la alegría del aprendizaje.**

El **aprendizaje lúdico, o sea aprender jugando o con la ayuda de diferentes tipos de actividades lúdicas, naturalmente se ve diferente para diferentes edades.**

LU1XU MIGUEL A. LAVALLE

RADIO CLUB USHUAIA Asociación civil sin fines de lucro
RCU LU8XW – RADIO CLUB USHUAIA * LU8XW lu8xw2017@gmail.com
Teléfono celular y WhatsApp 02901664336
Avda. Intendente Ingeniero Jorge Garramuño 234 Ushuaia Tierra del Fuego Antártida e Islas del Atlántico Sur CP 9410

Si, para estudiantes de la educación temprana, preescolar y primaria el juego es un método y filosofía fundamental en Finlandia, con estudiantes más grandes puede tomar otras formas. El aprendizaje lúdico en Finlandia puede incluir **aprendizaje basado en proyectos, tareas colaborativas de resolución de problemas y simulaciones del mundo real, entre otras cosas**.

Un ejemplo sencillo: si deseamos explicar el concepto de la corriente eléctrica, en lugar de pretender que los integrantes del grupo deban imaginar un átomo y sus cargas negativas, los electrones, es mucho mas sencillo hacer una analogía con un chorro de agua que sale de una manguera explicando que la corriente eléctrica es muy peligrosa y hay que tomar muchas medidas de seguridad al manipularla pero se asemeja a esa corriente de agua. La analogía seguramente permitirá a todos aprender el concepto de corriente eléctrica.

Estas **actividades están diseñadas para desafiar y estimular las habilidades cognitivas de los más pequeños, los adolescentes y adultos, y los alientan a explorar ideas y conceptos de manera práctica e interactiva**.

Los docentes finlandeses aplican el aprendizaje lúdico para crear un entorno que valora la exploración y la experimentación, lo que permite que los estudiantes mayores **desarrollen habilidades esenciales como la adaptabilidad, la resiliencia y el pensamiento innovador.** Todos debemos ser conscientes del valor de lo experimental en la radioafición, una actividad que debemos promover e incentivar.

El aprendizaje basado en el juego y el uso de los elementos del juego pueden además desarrollar otras habilidades del siglo XXI, como la **alfabetización digital y la multi alfabetización** (la capacidad de entender, aprovechar y producir diferentes tipos de fuentes) **y el trabajo en equipo tan importante para nosotros los radioaficionados**.

Las actividades y ambientes de aprendizaje interactivos, participativos y disfrutables **generan motivación intrínseca y curiosidad**.

La gamificación (para potenciar la educación de adolescentes y personas adultas)

¿Alguna vez te han dado una tarjeta de puntos o un programa de lealtad en un negocio (las famosas millas acumuladas, por ejemplo), prometiendo que, si ganas suficientes puntos, tendrás un descuento, un objeto o servicio gratis o algún otro beneficio? Tal vez recordaste esa tarjeta de

LU8XW MIGUEL A. LAVALLE

puntos cuando fuiste otro día de compras y decidiste ir a ese negocio específico en vez de algun otro. Si te ha pasado esto, has vivido una **experiencia de gamificación**.

La gamificación viene del término ***gamification*** **en inglés** y **refiere al uso de diferentes elementos del juego, como puntos, tablas de calificación (*leaderboards*) y diferentes tipos de insignias o distintivos de logros**. Las tiendas y comercios usan mucho este tipo de elementos para incentivarnos a consumir más, **pero la gamificación puede también ser usada en la educación**. Cuando lo usamos en la enseñanza, no estamos usando un juego completo (sea digital, juego de mesa etc.) como una actividad de aprendizaje, **sino solamente tomamos algunos elementos que caracterizan los juegos para hacer el proceso de aprendizaje más activo.**

Aprovechar los elementos de juego en la educación puede ayudarnos a **crear ambientes de aprendizaje que "enganchan" más a nuestros estudiantes y promueven la participación y la motivación**. Integrar diferentes elementos de juego en las clases puede fomentar una competencia amistosa, pero también **un sentido de responsabilidad mayor sobre los propios resultados de aprendizaje**. Hay que tener cuidado, sin embargo: **mucho énfasis en premios externos puede llevar a los estudiantes a enfocarse en conseguir el mayor número de puntos o insignias posible, por ejemplo, en vez de concentrarse en el propio aprendizaje**.

¿Cómo integrar el juego en la educación de niños, adolescentes y adultos?

Ya hemos visto los diferentes beneficios de usar el juego y los elementos del juego con estudiantes de todas las edades. Aquí tenemos algunos ejemplos sobre cómo usar el juego, gamificación y aprendizaje basado en el juego con niños, adolescentes y personas adultas.

1. **Los juegos pueden ser utilizados para mejorar las dinámicas grupales en tu salón de clases.** Los juegos en la educación no necesitan limitarse a juegos educativos. Un uso práctico, también en grupos con niños, adolescentes y personas adultas, pueden ser juegos meramente lúdicos que **ayudan a las personas a conocerse, sentirse más relajados y generar una mayor pertenencia al grupo**. Este tipo de juegos benefician al aprendizaje indirectamente, ya que cuando las personas se sientan seguras, aprenden más y mejor.

LU8XW MIGUEL A. LAVALLE

2. Utilizar juegos de roles que simulan situaciones de la vida real puede ser útil para enseñar o fortalecer tanto habilidades como contenidos. Las situaciones pueden ser diseñadas por ejemplo para que el estudiantado desarrolle sus habilidades sociales y competencias emocionales como el manejo de conflictos y la empatía en contextos laborales, en asociaciones o comunitarios. Pero también se pueden usar para enseñar contenidos, por ejemplo, para entender la actuación de personajes históricos o cualquier otro contenido.

3. Diseñar proyectos de investigación basados en juegos interactivos de simulación. Este tipo de proyectos permiten a tus estudiantes explorar temas complejos y realizar investigaciones prácticas sobre problemas locales o globales, como juegos de simulación que fomenten la comprensión de la política internacional y las dinámicas culturales o más específicamente que se investigue como hacer una instalación de una antena de VHF con el cable coaxial adecuado, y tantas otras cosas.

4. Integra a tus clases juegos educativos digitales que se ajusten al nivel de habilidad de cada estudiante y ofrezcan retroalimentación inmediata, como aplicaciones interactivas de idiomas que se adapten al progreso individual de cada estudiante en el aprendizaje de un nuevo idioma. Este tipo de juegos se pueden usar tanto para aprender algo nuevo, como para repasar o evaluar los aprendizajes. La práctica del idioma (ingles especialmente) en nuestro mundo radial es esencial desde el principio para comprender como funciona ese mundo…

5. Fortalece las habilidades prácticas de tus estudiantes con simulaciones. Utiliza simulaciones virtuales o presenciales como experiencias de aprendizaje basadas en la realidad para permitir que los estudiantes adquieran habilidades prácticas en entornos seguros. Simulacros de experiencias reales del mundo de la radio para fomentar el espíritu emprendedor y la toma de decisiones o simulacros sobre el trabajo sobre diferentes situaciones del mundo de las comunicaciones.

6. Implementa sistemas de recompensas y desafíos en el proceso de aprendizaje como forma de gamificar a tus clases y para fomentar la participación de los estudiantes. Estos sistemas pueden incluir por ejemplo la creación de tablas de líderes y la concesión de insignias de logros para motivar la superación personal y el compromiso con la mejora continua. Estos se pueden hacer tanto en clases presenciales como en entornos de aprendizaje virtuales. Lo

LU1XU MIGUEL A. LAVALLE

importante es que las reglas sean claras y que el uso de los elementos de juego realmente sirva para los objetivos de aprendizaje. También es buena idea diversificar las formas de conseguir puntos o insignias, por ejemplo. Si solamente se premian cosas que favorecen a pocos estudiantes y las mismas personas siempre ganan, la gamificación puede volverse aburrida, predecible e incluso contraproducente. Por eso, es bueno que se puedan ganar puntos por diferentes tipos de esfuerzos, habilidades o conocimientos, para que todos los estudiantes realmente sientan que puedan tener la oportunidad de ganar.

7. **Crea juegos colaborativos interdisciplinarios (sobre varios temas que pueden ser de técnica, reglamentación y operación) que requieran la integración de conocimientos de diferentes campos de estudio,** como juegos de resolución de problemas matemáticos que incorporen principios de ciencias y tecnología para promover un enfoque holístico del aprendizaje.

8. **Aprender algún contenido a través de un juego puede ayudar a tus estudiantes a tener aprendizajes más significativos.**

En vez de dar catedra o pedir que tus estudiantes hagan un proyecto o trabajo grupal, diseña un juego para enseñar un contenido específico. Puede tomar tiempo, pero si es bien hecho, vas a ver como tus estudiantes se divierten y aprenden al mismo tiempo.

9. Resolver problemas en equipo son una buena forma para fomentar la cooperación y el trabajo en equipo. Proporciona desafíos de resolución de problemas en equipo que requieran colaboración y comunicación efectiva entre los estudiantes, como la resolución de enigmas matemáticos complejos o construir algo en un límite de tiempo específico.

Algunas recomendaciones

Uno de los atractivos de los juegos son **las conexiones sociales**. Incorporar elementos colaborativos cuando usas el aprendizaje basado en juego puede ser muy útil y ayudar a tus estudiantes a generar experiencias más significativas.

La competencia es uno de los elementos del juego que se usan en la gamificación y la competencia amistosa puede ayudar a enganchar a tus estudiantes en el proceso de aprendizaje.

LU1XU MIGUEL A. LAVALLE

Sin embargo, **enfatizar demasiado en la competencia puede bloquear la creatividad y en el peor de los casos, llevar a actitudes negativas hacia el trabajo de los demás**.

Es necesario destacar el aprendizaje colaborativo para ayudar a generar una cultura de cooperación e intercambio de conocimientos más saludable, incluso cuando uses desafíos como una forma de enseñanza-aprendizaje.

Fomenta una mentalidad de crecimiento sobre ideas fijas de inteligencia o habilidad. **Enfatiza el valor del esfuerzo, la perseverancia y la mejora continua**. El juego y las simulaciones son una forma idónea para practicar estos valores, ya que permiten un ambiente de aprendizaje en que equivocarse no es tan serio.

Recuerda que **la seguridad psicológica es muy importante para los procesos de aprendizaje**. **Si las personas no se sientan seguras, no participan ni comparten sus ideas u opiniones, y además pueden estar enfocadas en no equivocarse en vez de concentrarse en lo que están aprendiendo.**

Los juegos pueden ayudar a generar un ambiente de aprendizaje psicológicamente seguro. Pero **algunos juegos, como simulaciones o juegos de roles, también pueden requerir que exista un ambiente seguro desde antemano** para que realmente se pueda aprovechar todo su potencial.

Empezar a usar el aprendizaje lúdico en tus clases puede sentirse como una tarea que tomará mucho tiempo. Y es cierto que la planeación puede tomar un poco más tiempo, pero vale mucho la pena e incluso puede ayudar a hacer más rápido y/o menos pesado otras partes de tu proceso de enseñanza, como la evaluación. **Recuerda que puedes empezar con pasos pequeños.**

2) Ayudas didácticas para el aula para continuar aprendiendo mientras jugamos…

Existen en la web innumerables recursos didácticos que ayudaran a mostrar desde adentro fenómenos que a menudo son difíciles de explicar simplemente con palabras, gráficos, dibujos, etc.

VER PARA CREER en la Física es una constante que atraviesa el mundo experiencial, y ¿que mejor que entrar a un laboratorio? y ver como funcionan las cosas de manera simple y directa sin límite de edades…

LU1XU MIGUEL A. LAVALLE

Algunos de esos recursos didácticos los ofrece la Universidad de colorado U.S.A. en esta pagina web:

PhET: Simulaciones gratuitas en línea de física, química, biología, ciencias de la tierra y matemáticas. | Simulaciones PhET

En este sitio podremos visualizar animaciones que demuestran claramente el fundamento de fenómenos físicos complejos de manera simple y de fácil comprensión, sin necesidad de recurrir a la Matemática para demostrar que esos fenómenos ocurren…

Para comenzar a comprender los conceptos de carga y campo podemos ver este sitio:

Cargas y campos 1.0.69

Cuando se trate de ver el comportamiento de las cargas eléctricas también podemos verlo de manera simple aquí: Globos y electricidad estática

Por ejemplo, si deseamos comprender/explicar que es la capacidad y como se comporta frente a la carga eléctrica podemos ir a: https://phet.colorado.edu/sims/html/capacitor-lab-basics/latest/capacitor-lab-basics_all.html?locale=es Tambien podemos simplemente por analogía definir la capacidad de un capacitor con la cantidad de gua con que llenamos un balde…

Si deseamos comenzar a comprender la definición de corrientes producidas en una bobina por desplazamiento de un campo magnético (imán) podemos verlo aquí: Ley de Faraday

De este modo con estos recursos y muchas más animaciones, podremos mostrar que ocurre en estos laboratorios virtuales muy simples con las leyes físicas básicas, que son el fundamento de las telecomunicaciones, de una manera sencilla y accesible para niños de cualquier edad… (9 a 80… años)

3) Jugar a escuchar estaciones de radio del mundo:

Un **excelente recurso didáctico accesible a todos en su PC, notebook, laptop o celulares son los SDR o los denominados receptores controlados por software.**

Habrá quienes crean que estas nuevas tecnologías van en contra de la RADIO, sin embargo, esas personas no están advirtiendo que hoy si no disponemos de un transceptor de radio podemos escuchar voces desde cualquier confín de la tierra.

¿Cuáles son algunos de los beneficios de los SDR?

LU1XU MIGUEL A. LAVALLE

Los receptores SDR (receptores controlados por software) ofrecen una serie de beneficios que los hacen ideales para diversas aplicaciones, especialmente en el ámbito de la radioafición y la investigación.

Por ejemplo:

a) Ofrecen flexibilidad: Los receptores SDR permiten cambiar rápidamente entre diferentes modos de funcionamiento y frecuencias sin necesidad de modificar el hardware. Esto es especialmente útil para los radioaficionados que necesitan adaptarse a diferentes situaciones y señales.

b) Son pequeños y económicos: Gracias a su tamaño compacto, los receptores SDR son ideales para uso en distintos lugares y circunstancias, como expediciones o en lugares remotos donde el espacio es limitado.

c) Tienen muy bajo consumo de energía: Son energéticamente eficientes, lo que los hace perfectos para uso en dispositivos móviles o en entornos donde la energía es escasa.

d) Pueden conectarse a otros dispositivos y sistemas, lo que permite una integración más fácil y flexible en proyectos de radioafición y otros campos.

e) Están disponibles en numerosos dispositivos al alcance de muchas personas, lo que permite que receptores SDR sean una opción popular y versátil para los entusiastas de la radio y los profesionales que buscan una solución de comunicación flexible y eficiente.

Para los aprendices del mundo de la RADIO (aspirantes a radioaficionados), son un recurso valioso que les permite ir conociendo desde el inicio de los cursos el mundo de la radioafición con todo lo bueno y malo que escuchamos, lo que a medida que aprenden, les permite diferenciar quienes operan mal o bien… y comprender las normas, modos, códigos, etc. de la actividad radial.

La oportunidad de usar los SDR cuando lo deseen significa un enorme acercamiento al mundo de la radioafición que permite a los no iniciados ir comprendiendo como funciona ese mundo, cuáles son sus reglas, que debemos y no debemos hacer, como debemos identificar a las estaciones, como registrar un QSO en el libro de guardia, en fin una multitud de saberes que permiten al instructor poner en contacto a los aspirantes con el mundo de la radioafición y con su guía ir corrigiendo errores y ampliando el campo de los saberes de cada aspirante.

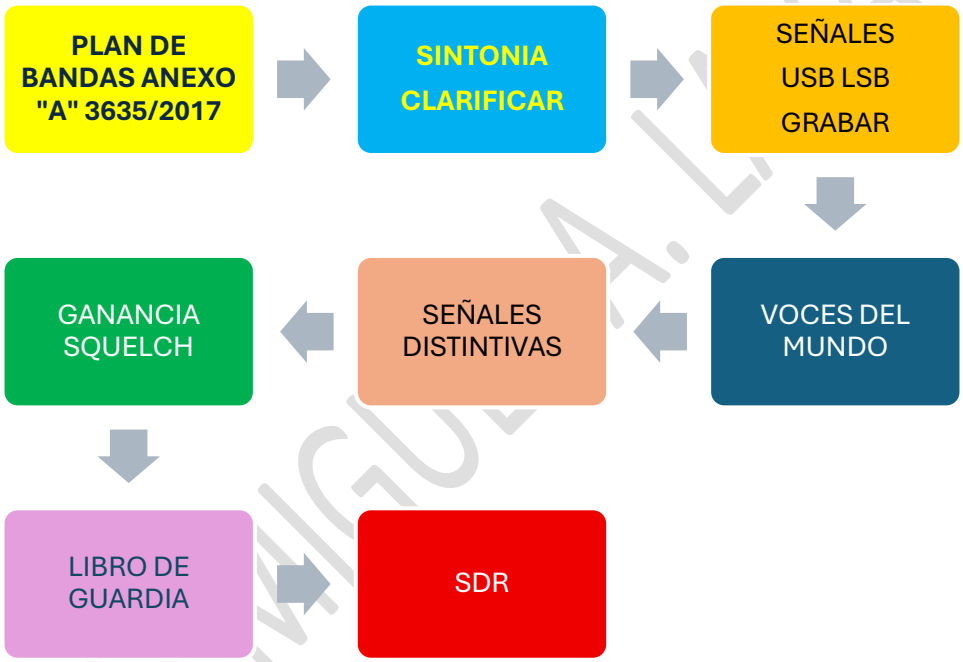
LU1XU MIGUEL A. LAVALLE

RADIO CLUB USHUAIA Asociación civil sin fines de lucro
RCU LU8XW – RADIO CLUB USHUAIA * LU8XW lu8xw2017@gmail.com
Teléfono celular y WhatsApp 02901664336
Avda. Intendente Ingeniero Jorge Garramuño 234 Ushuaia Tierra del Fuego Antártida e Islas del Atlántico Sur CP 9410

Pensemos que de las clases que podíamos tener hace un par de décadas a las de hoy, la diversidad de recursos que tenemos al alcance de la mano los instructores, es enorme.

Por estas razones el instructor hoy cuenta con numerosas herramientas didácticas, pero quizás la más importante es aprender a que debemos enseñar a un grupo de personas de una diversidad de edades y saberes muy grande, lo que nos obliga a hacer la reingeniería de nuestras clases.

Por ejemplo, ARMAR UN MAPA CONCEPTUAL:



¿Qué es UN MAPA CONCEPTUAL y para qué sirve?

Intentaremos una definición

Un mapa conceptual es una representación gráfica que muestra conceptos y las conexiones entre ellos mediante líneas y palabras de enlace. Se organiza desde ideas generales hacia otras más específicas, formando una estructura jerárquica.

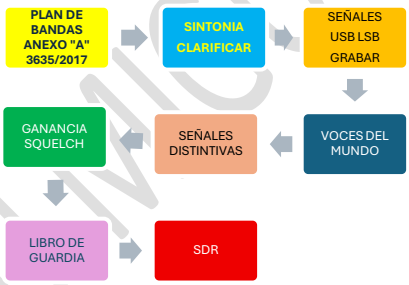
¿Para qué sirve?

RADIO CLUB USHUAIA Asociación civil sin fines de lucro
RCU LU8XW – RADIO CLUB USHUAIA * LU8XW lu8xw2017@gmail.com
Teléfono celular y WhatsApp 02901664336
Avda. Intendente Ingeniero Jorge Garramuño 234 Ushuaia Tierra del Fuego Antártida e Islas del Atlántico Sur CP 9410

Para...

1) **Organizar información: Permite estructurar un tema desde lo general a lo particular, facilitando la visión global.**
2) **Facilitar la comprensión y el aprendizaje: Al visualizar relaciones, mejora la memorización y la retención de contenidos.**
3) **Sintetizar contenidos complejos: Ayuda a extraer ideas principales y eliminar detalles innecesarios.**
4) **Detectar relaciones y lagunas de conocimiento: Muestra cómo se conectan los conceptos y qué partes requieren más estudio.**
5) **Apoyar exposiciones, investigación y planificación: Se usa en educación, proyectos y análisis de la información.**

En el ejemplo podemos observar los siguientes conceptos:



1) **Plan de bandas aludiendo al ANEXO "A" de la resolución 3635/2017 (página 32 ASIGNACIÓN DE FRECUENCIAS Y MODOS – PLAN DE BANDAS DE FRECUENCIAS), una información vital para conocer bandas, frecuencias, modos, potencias y detalles esenciales para el buen radioaficionado.**
2) **En el bloque siguiente SINTONIA-CLARIFICAR: nos sumergimos en el procedimiento necesario para escuchar a una estación en determinada frecuencia ajustando precisamente la frecuencia (otro concepto esencial) dentro de una banda y modo por**

LU1XU MIGUEL A. LAVALLE

ejemplo LSB o USB, según corresponda, para que la voz que escuchamos sea clara y de un tono razonable y entendible. Aquí también podemos aprovechar el concepto de MEMORIA QUE ALGUNOS SDR poseen como función, para aprender cómo usarlas.

3) En el bloque siguiente SEÑALES-USB/LSB-GRABAR aprenderemos que el SDR posee la capacidad de sintonizar modos diferentes por ejemplo CW, SSB o BLU, AM y FM, una aplicación práctica de la reglamentación y la técnica que debemos conocer a la perfección.
4) En el bloque GANANCIA-SQUELCH APRENDEMOS prácticamente a manipular y verificar resultados de estos controles tan importantes de cualquier transceptor de radio FISICO y/o virtual cómo el SDR.
5) Con el bloque SEÑALES DISTINTIVAS, ENTRAMOS DE LLENO DURANTE LA ESCUCHA y este ES UN TEMA ESENCIAL, dado que en la operación la IDENTIFICACION ES UN TEMA CENTRAL AL QUE DEBEMOS prestarle mucha atención y allí surgirán conceptos de la reglamentación y la ética operativa hermanados, y los conceptos de la resolución 3635/2017 en la página 16 en el Capítulo VIII – Señales Distintivas e Identificación y la Tabla de las letras iniciales de los sufijos de la pagina 17 y a continuación las SDE o señales distintivas especiales, temas importantísimos en la cuestión reglamentaria y de la ética operativa.
6) En el bloque que denominamos VOCES DEL MUNDO queremos representar no solo las estaciones de radioaficionados que se escuchan en los SDR ubicados a lo largo y a lo ancho del planeta, sino otras voces y música de emisiones de broadcasting que llegan desde lugares remotos a nuestros oídos y que en su conjunto forman la MAGIA DE LA RADIO.
7) Numerosos SDR incluyen la función LIBRO DE GUARDIA un entrenamiento valioso para aprender la importancia del registro de lo que escuchamos, el formato de los archivos etc.

Obviamente el uso del SDR posibilita a todos los interesados sean o no radioaficionados bucear y aprender mucho sobre nuestra actividad por lo que considero que estas nuevas tecnologías son excelentes instrumentos de aprendizaje.

LU1XU MIGUEL A. LAVALLE

RADIO CLUB USHUAIA Asociación civil sin fines de lucro
RCU LU8XW – RADIO CLUB USHUAIA * LU8XW lu8xw2017@gmail.com
Teléfono celular y WhatsApp 02901664336
Avda. Intendente Ingeniero Jorge Garramuño 234 Ushuaia Tierra del Fuego Antártida e Islas del Atlántico Sur CP 9410

Buen amigos por el momento nada mas.

73

Miguel Ángel Lavalle - LU1XU / LT7X

LU1XU MIGUEL A. LAVALLE