





# GRABAR Y ESCUCHAR



 Módulo II  Curso concepto de foto y video  Tema: sonido y escritura  Lección 3

## Actividad

- **Descripción breve:** Grabar con un teléfono móvil el sonido ambiental que se pueda identificar en el espacio del bien cultural o natural seleccionado.
- **Metodología:** Ubicarse en un lugar donde se pueda registrar exactamente lo necesario. Identificar el espacio donde mejor se escucha el sonido y registrar el ruido ambiental.
- **Duración:** 3 horas
- **Dificultad (Alta - media - baja):** media
- **Individual / Equipo:** individual
- **Aula / Casa:** casa
- **¿Qué necesitamos para hacer esta actividad?**
  - **Hardware:** cuaderno, teléfono móvil, micrófono
  - **Software:**
    1. Voice Record Pro (<https://play.google.com/store/apps/details?id=ca.bejbej.voicerecordpro&hl=es>)
    2. Quick Voice (<https://apps.apple.com/es/app/quickvoice-recorder/id284675296>)
    3. Audacity (<https://www.audacityteam.org/>)
  - **Otros recursos:** ninguno



## Descripción

**Texto descriptivo:** Una vez que hemos identificado los sonidos ambientales, tenemos que grabarlos con nuestro teléfono móvil. Tenemos que asegurarnos de evitar posibles interrupciones e intentar registrar exactamente lo que estamos buscando. El sonido ambiental también sería importante para la descripción del elemento.

## Ilustración:



## Instrucciones

1. Identificar el sonido ambiental.
2. Seleccionar el área para grabar.
3. Grabar el sonido ambiental con un teléfono móvil.

## Resultados esperados

- Aprender sobre técnicas de grabación.
- Aprender a grabar sonido ambiental evitando posibles interrupciones

**Esta actividad se puede utilizar en otros (módulos, cursos, temas, lecciones):**

- **Módulo II, Curso video, Tema sonido, Lección 1.**



## DIGICOMP (Competencias desarrolladas):

- 1. INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DE DATOS**
- 2. COMUNICACIÓN Y COLABORACIÓN**
  - 2.1 Interactuar a través de tecnologías digitales
  - 2.2 Compartir a través de tecnologías digitales
  - 2.3 Compromiso con la ciudadanía a través de tecnologías digitales
- 3. CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL**
  - 3.1 Desarrollar contenido digital
- 4. SEGURIDAD**
  - 4.1 Protección de dispositivos
  - 4.2 Protección del medio ambiente
- 5. SOLUCIÓN DE PROBLEMAS**
  - 5.1 Solucionar problemas técnicos
  - 5.2 Identificar necesidades y respuestas tecnológicas
  - 5.3 Usar creativamente tecnologías digitales

## ENTRECOMP (Competencias desarrolladas):

- 1. IDEAS Y OPORTUNIDADES**
  - 1.1 Creatividad
- 2. RECURSOS**
  - 2.1 Autoconciencia y autoeficacia
  - 2.2 Motivación y perseverancia
- 3. EN ACCIÓN**
  - 3.1 Tomar la iniciativa
  - 3.2 Planificación y gestión
  - 3.3 Trabajar con otros
  - 3.4 Aprender a través de experiencias

Ejemplo:

[https://youtu.be/JIG4\\_e4nFAs](https://youtu.be/JIG4_e4nFAs)

El sonido y la música de la serie web: Libre

Javi Cano nos cuenta el trabajo realizado por el equipo de sonido: Amanda Pons, Daniel Canelo, David Carratalá y Daniel Álvarez. Los desafíos para rodar las escenas y algunas anécdotas durante el rodaje.

<https://youtu.be/TKBzjSSaKXU>

Este es el video de CADARN sobre la grabación de sonido en el lugar. Cubre cómo configurar la cámara y el micrófono para grabar, los conceptos básicos de la tecnología y la terminología del micrófono, y su uso durante la filmación.

