

GRABANDO LOS SONIDOS DE LA CIUDAD



Módulo II



Curso
concepto de
foto y video



Tema:
sonido y
escritura



Lección 3

Actividad “ESCUCHAR EL PATRIMONIO”

- **Descripción breve:** Caminar por la ciudad, observar y analizar el patrimonio y aprender a escuchar sonidos ambientales para seleccionar cuáles se deben grabar y cómo.
- **Metodología:** En esta actividad hay que escuchar, decidir qué grabar y cómo grabar usando las aplicaciones recomendadas a continuación.
- **Duración:** 2 horas
- **Dificultad (Alta - media - baja):** baja
- **Individual / Equipo:** individual
- **Aula / Casa:** casa
- **¿Qué necesitamos para hacer esta actividad?**
 - **Hardware:** computador, teléfono móvil con 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: Si finalmente decidimos que la grabación del discurso de nuestro guion será al aire libre, debemos identificar los sonidos ambientales, incorporarlos al proyecto audiovisual y minimizar los ruidos que puedan afectar a nuestra grabación.

Instrucciones

1. Elegir un elemento patrimonial y evaluar su ubicación.
2. Visitar la zona y analizar el sonido ambiental.
3. Definir los criterios de grabación y utilizar el móvil para grabar en exteriores.

Resultados esperados

- Conocer las técnicas de grabación e incluir las últimas aplicaciones que permiten mejorar el proyecto.
- Aprender a escuchar y usar esos sonidos para transmitir un mensaje

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

1.1 Navegación, búsqueda y filtrado de datos, información y contenido digital

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

2.4 Colaborar a través de tecnologías digitales

3. CREACIÓN DE CONTENIDO DIGITAL

3.1 Desarrollar contenido digital

4. SEGURIDAD

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 Detectar oportunidades
- 1.2 Creatividad
- 1.3 Evaluar ideas

2. RECURSOS

- 2.1 Autoconciencia y autoeficacia
- 2.2 Motivación y perseverancia
- 2.3 Movilizar recursos

3. EN ACCIÓN

- 3.1 Tomar la iniciativa
- 3.2 Planificación y gestión
- 3.3 Aprender a través de experiencias

Ejemplo:

<https://www.youtube.com/watch?v=zs5KWw8GqCo>

Sonido ambiental en un parque urbano

