





NARRACIÓN Y GRABACIÓN



-  Módulo II  Curso concepto de foto y video  Tema: sonido y escritura  Lección 4

Actividad

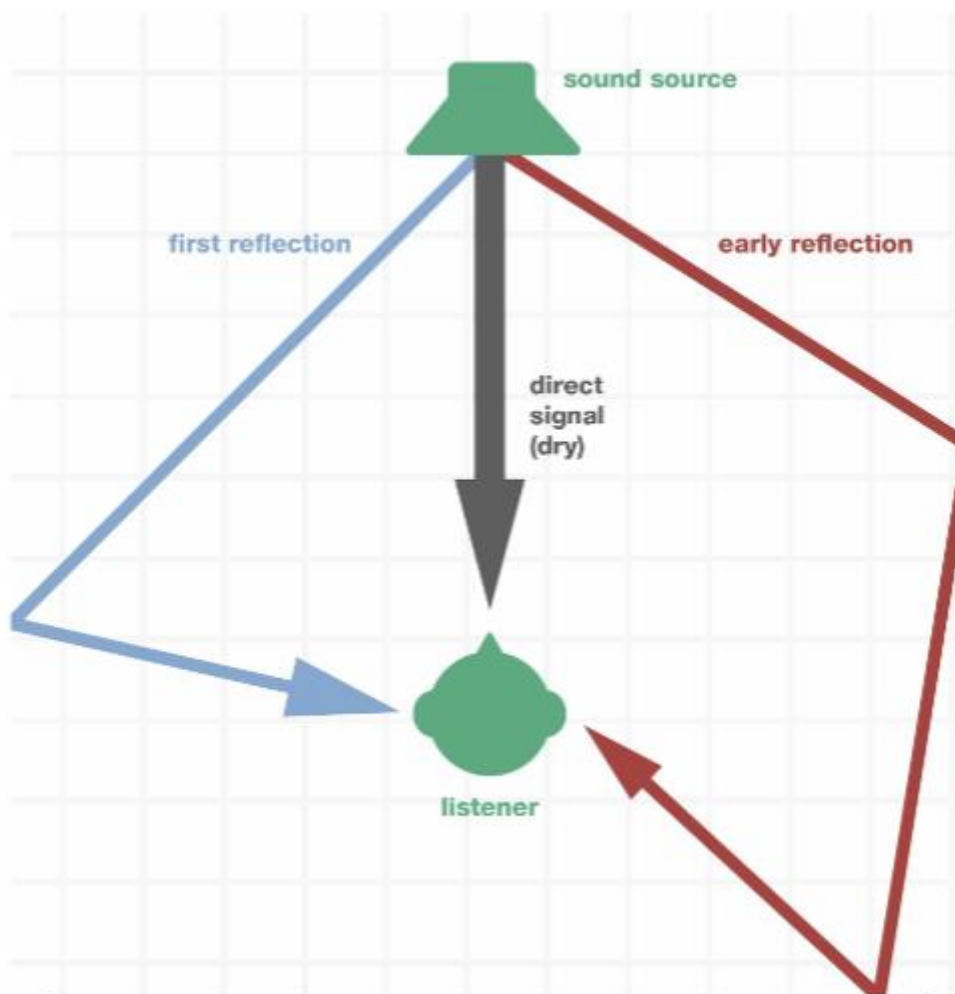
- **Descripción breve:** Grabar en un espacio interior la lectura de un guion preparado para una realidad patrimonial.
- **Metodología:** Organizar el espacio para realizar la grabación, descargar todas las aplicaciones necesarias para utilizar en la grabación, practicar el guion a leer y grabarlo.
- **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 seleccionado el elemento cultural / natural, vamos a registrar la lectura del guion que hemos escrito para nuestra realidad patrimonial. Tenemos que asegurarnos de que tenemos todas las aplicaciones y el hardware necesarios para realizar la grabación. Tenemos que comprobar que el sonido ambiental del lugar no interrumpa nuestra lectura. Después de tener todo organizado, podemos empezar a grabar nuestro guion.

Ilustración:



Instrucciones

1. Practicar la lectura del guion.
2. Organizar el espacio interior para la grabación.



3. Grabar el guion.

Resultados esperados

- Completar la grabación del guion utilizando las herramientas necesarias para transmitir el 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

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/8ClwSNm362E>



Este video muestra algunas de las herramientas más comunes y simples del programa gratuito de edición de audio Audacity. Me ocupo de la grabación, el ajuste del volumen, la compresión de audio, la selección y eliminación de clips, la importación de música, la división de pistas y el ajuste del volumen. Lo hice principalmente para mis estudiantes en clases de escritura y retórica en la Universidad de Rockford.

