





# ESCRIBIR, LEER Y GRABAR



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

## Actividad “GRABAR Y REGISTRAR”

- **Descripción breve:** Escribir un guion corto, leerlo en voz alta para que se pueda grabar y luego buscar música que lo complemente. Trabajar con los programas recomendados y usarlos libremente.
- **Metodología:** En esta actividad se debe practicar todas las lecciones del curso de Fotografía. Hay que escribir, grabar y escuchar.
- **Duración:** 4 horas
- **Dificultad (Alta - media - baja):** alta
- **Individual / Equipo:** individual
- **Aula / Casa:** casa
- **¿Qué necesitamos para hacer esta actividad?**
  - **Hardware:** computador, 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:** La elección del elemento patrimonial, la redacción de sus características, la lectura, la grabación del discurso, la elección de la música y la valoración de todo el conjunto tocando al mismo tiempo será una experiencia que nos permitirá mejorar en cada una de las piezas que se solicitan en esta actividad.

## Instrucciones

1. Elegir un elemento patrimonial y escribir una breve reseña.
2. Leerlo en voz alta y grabar la voz en off.
3. Elegir una pista de audio que pueda acompañar la grabación del guion.

## Resultados esperados

- Conocer las técnicas de grabación e incluir las últimas aplicaciones que permiten mejorar el proyecto.
- Aprender a escuchar y definir la versión que tiene la mejor calidad de audio.
- Escuchar por primera vez todos los elementos juntos para evaluar si la transmisión de la información es correcta.

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

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

**DIGICOMP (Competencias desarrolladas):**

### **1. INFORMACIÓN Y ALFABETIZACIÓN DE DATOS**

1.1 Gestión 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

3.2 Integrar y reelaborar 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 Evaluación de ideas

### 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 Aprender a través de experiencias

Ejemplo:

<http://www.radio-espana.es/podcasts/curiosidades-de-la-historia>

*Roma, Egipto, Grecia... Conoce algunos de los momentos más interesantes de la historia a través de nuestros entretenidos podcasts en los que relatamos algunos curiosos episodios históricos. (Versión en español).*

