

Proyecto: Educación Literaria (Lengua Castellana y Literatura)
5º y 6º de Educación Primaria / 1º y 2º de ESO

¡Silencio! Se graba



PARA EL PROFESORADO

¡SILENCIO! SE GRABA

Justificación

Un podcast, término anglosajón, es un archivo de audio grabado para su publicación en la red. Hay numerosas herramientas que nos permiten generar archivos de audio. Supone una actividad muy atractiva para el alumnado y nos permite trabajar el lenguaje oral.

La grabación de archivos de audio puede abordarse desde distintas actividades, desde las más básicas a las más complejas: grabar lecturas, presentar un tema, ambientar una historia, comentar una actividad realizada en clase o crear nuestro propio programa de radio.

Crear una emisora de radio escolar es un objetivo más ambicioso, pero su creación puede ofrecer muchas posibilidades y convertirse en un verdadero reto educativo. Las actividades que se pueden plantear en un programa de radio escolar pueden ser variadas: Comentar las noticias del centro, presentar nuestros temas musicales favoritos, comentar una película, un libro o realizar lecturas o dramatizaciones sonoras.

Las actividades que se sugieren en la presente propuesta pueden trabajarse de forma independiente o enmarcada en un proyecto más amplio, como es la creación de la emisora de radio escolar.

A través de las siguientes actividades vamos a trabajar la capacidad comunicativa (lectura, escritura y lenguaje oral) sin olvidar la creatividad y las competencias lingüística y digital. Todas las actividades propuestas se preparan con la finalidad de ser grabadas, pero pueden ser llevadas a cabo con un formato tradicional, para trabajar el lenguaje escrito y la comunicación oral.

Además de potenciar la investigación y la experimentación, la propuesta se basa en el trabajo en equipo. Se proponen actividades colaborativas que potencian el debate y la reflexión y además promueven la colaboración y el respeto entre el alumnado. Dicha colaboración es un pilar fundamental para desarrollar con éxito las actividades. El trabajo en equipo requiere asumir responsabilidades individuales y grupales por parte de todos sus integrantes ya que cada uno de ellos deberá asumir un rol determinado para completar la actividad de forma óptima.

Objetivos

- Conocer las características y técnicas para hacer una óptima lectura: adecuada articulación, ritmo, entonación, respiración...
- Preparar distintos tipos de locuciones y grabaciones: lectura de textos, cuentos, poemas, noticias, presentaciones de temas, debates, entrevistas.
- Redactar diferentes tipos de textos con la finalidad de ser leídos y grabados.
- Expresarse oralmente de forma correcta.
- Utilizar herramientas para grabar los archivos de audio, publicarlos y compartirlos

en la red.

- Crear efectos sonoros.
- Desarrollar actitudes responsables y respetuosas hacia los demás miembros del equipo.

Si además se opta por crear una radio escolar, podemos trabajar los objetivos siguientes:

- Conocer las características de lenguaje radiofónico.
- Conocer distintos tipos de programas y géneros radiofónicos.
- Redactar un guion radiofónico indicando temática, ideas principales, tiempo, efectos especiales, música...

Contenidos

- Escritura de textos de diverso tipo hasta llegar a desarrollar pequeños guiones radiofónicos.
- Creación y utilización de recursos sonoros: Efectos especiales, sonidos de la naturaleza, música. Pueden descargar archivos sonoros con licencia de uso desde la página del Banco de imágenes y sonidos del INTEF (<https://procomun.intef.es/>)
- Grabación de audios utilizando la herramienta Audacity.
- Edición y publicación de archivos de audio.

Descripción de las actividades

En las actividades propuestas se trabaja la lectura, escritura, locución y grabación de textos, poemas y canciones. Para realizar las grabaciones se propone la herramienta Audacity, pero puede utilizarse en su lugar la grabadora del PC, un teléfono móvil o una tableta.

El alumnado aprenderá a generar y a buscar recursos sonoros adecuados para la grabación que va a realizar, a editar los archivos de sonido, a exportarlos y finalmente a publicarlos en el blog de aula.

Las actividades propuestas se presentan en un formato de complejidad creciente. Se adjuntan tutoriales de las actividades propuestas para su realización con la herramienta Audacity. El profesorado facilitará el tutorial a los equipos que vayan a realizar cada actividad.

Actividad. Lectura y grabación de un texto. La lectura de textos es habitual en el aula. En este caso se propone la grabación de la lectura con la herramienta Audacity pero, como se indica anteriormente, también puede realizarse con la grabadora del PC, la tableta o un teléfono móvil. Si el profesorado va a desarrollar las seis actividades de la propuesta se aconseja el uso de Audacity. La realización de las actividades con esta herramienta les permitirá familiarizarse con sus características y funcionalidades. Esta primera actividad puede realizarse con el grupo al completo. Conviene que trabajen previamente el texto que van a leer. Será interesante observar la reacción del alumnado al escucharse leyendo. Les permitirá reflexionar sobre sus lecturas y realizar correcciones sobre las mismas.

Sugerencia: Para insertar los archivos sonoros en el blog hay varias posibilidades. Una de ellas es subir la grabación a la Mediateca de Educamadrid e insertar el enlace de la grabación en nuestro blog. Otra opción es incluir una nueva página en el blog que tenga

insertada la pizarra colaborativa Padlet. Los archivos sonoros se incluirán en esta herramienta y aparecerán directamente publicados en nuestra página.

Actividad. Paisaje sonoro. Una lectura se acompaña de efectos sonoros realizados por los propios alumnos y alumnas. Pueden escribir sus propios textos y acordar qué sonidos acompañarán a la lectura. En grupo decidirán cómo generarlos y en qué momentos de la lectura incluirlos. Pueden utilizar el móvil o una tableta para la grabación de la actividad. Será necesario disponer de diverso material como pajitas, papeles, vasos de plástico, botellas, arena fina o cualquier elemento que pueda generar sonido y sea útil para realizar los efectos necesarios para la actividad.

Actividad. Mezclar archivos de voz con música de fondo. En esta actividad se debe utilizar la herramienta Audacity. Los alumnos y alumnas aprenderán a mezclar en un mismo archivo su voz y una música de fondo.

Actividad. Lectura y grabación de una noticia. El alumnado aprenderá a redactar noticias y a poner locuciones en un mini noticiario que será grabado con Audacity. Añadirán música para enfatizar y complementar el mensaje.

Actividad. Dramatización de un cuento. En este caso se realizará la grabación colectiva de un cuento. El equipo deberá asumir los roles de narradores, personajes y equipo técnico.

Actividad. Proyecto: Creamos nuestra emisora escolar. En esta última propuesta nos atrevemos a presentar la realización de un proyecto de carácter anual. En esta actividad, que debe desarrollarse en distintas sesiones a lo largo del curso, se fijan los pasos básicos para la creación de un programa de radio. La lectura nos introduce en el lenguaje radiofónico para conocer algunos tipos de programas, la importancia de la música en la radio, los efectos sonoros, la relevancia de los silencios... La actividad continuará con la creación de un equipo de trabajo en el que cada miembro debe asumir una responsabilidad dentro del programa. Aprenderemos a crear un guion y a completar una parrilla radiofónica para fijar todos los detalles relevantes y necesarios para grabar el programa, editarlo y publicarlo.

Orientaciones para el desarrollo de las actividades

Las actividades de esta propuesta trabajan la lectura, la escritura y el lenguaje oral. La grabación de las intervenciones del alumnado supone un elemento motivador importante, a la vez que se convierten en motor de actividad y creatividad.

Las grabaciones pueden realizarse utilizando herramientas como el teléfono móvil o la tableta aunque en esta propuesta se invita al profesorado a incorporar el uso de Audacity. Audacity es una herramienta muy sencilla e intuitiva y su curva de aprendizaje es mínima por lo que su utilización es muy recomendable.

Para llevar a cabo la propuesta realizaremos los siguientes pasos:

- Descarga e instalación del programa Audacity (<http://audacity.es/>).
- Crear una estructura de carpetas en el equipo para guardar las grabaciones. Es muy importante que los alumnos y alumnas conozcan de antemano la carpeta en la

que se van a guardar todos los archivos grabados. Puede ser, por ejemplo, **Sonidos> Rincón Enriquecimiento> Actividad 1> Lectura1**, dentro de esta subcarpeta habrá dos carpetas más, una para los proyectos, puede llamarse así mismo y otra para los archivos finales o MP3, es decir, en ambos casos debe usar un nombre suficientemente descriptivo. Por lo tanto, dentro de Lectura 1 se creará una carpeta llamada Proyectos y otra llamada Exportados_MP3.

- Se explicará al alumnado la actividad que se va a llevar a cabo.
- Se piden diferentes tareas en relación a las actividades que se van a desarrollar en la propuesta: leer, escribir, realizar efectos sonoros, incorporar música a un audio, escribir y poner una locución de una noticia, realizar una lectura dramatizada de un cuento y finalmente preparar un programa de radio con diferentes secciones.
- Los miembros de cada equipo deben asumir diferentes roles y tareas en cada una de las actividades.

Tareas que deben realizar en cada equipo de trabajo:

- Escritura o preparación del texto o del guion radiofónico a desarrollar con la participación de todo el equipo (deben especificar también los recursos que necesitarán para llevarlo a cabo).
- Selección y descarga de los efectos sonoros necesarios para la grabación, desde el Banco de imágenes y sonidos del INTEF (<https://procomun.intef.es/>), por parte de los encargados de esta tarea. Para agilizar el desarrollo de la actividad y rentabilizar los tiempos de trabajo, los recursos también pueden ser facilitados directamente por el profesorado.
- Desarrollo de cada una de las funciones establecidas en el equipo de trabajo: lectura y ensayo de guiones, ajuste de tiempos, selección de banda sonora, cortes previstos, etc.

Para las actividades: Noticiero, Cuentos sonoros y Crear una emisora escolar de radio

Además de las anteriores tareas:

- Realización del guion radiofónico. Se les facilitará una plantilla. El Programa no superará los 15 minutos de duración.
- Grabación del guion utilizando la herramienta Audacity.
- Edición del archivo, corrección de errores y aplicación de efectos.
- Exportar el archivo a formato MP3.
- Utilización del archivo sonoro con distintas finalidades: programa de radio, presentación de un tema, cuentos sonoros, ambientar una determinada temática, etc.
- Publicación en el blog de aula.

Una vez finalizada cada una de las actividades, las grabaciones realizadas se publicarán en la Mediateca de Educamadrid (<https://mediateca.educa.madrid.org/>) y a continuación serán referenciadas desde el blog de aula.

Otra opción que hemos mencionado anteriormente es la de introducir una pizarra o mural Padlet en el blog para mostrar todos los audios en una misma página.

Materiales y recursos

Para llevar a cabo esta propuesta se precisa:

Proyecto: Educación Literaria (Lengua Castellana y Literatura)
5º y 6º de Educación Primaria / 1º y 2º de ESO

- Equipo informático con acceso a Internet
- Micrófono.
- Descarga e instalación del Programa Audacity (<http://audacity.es/>).
- Descarga de archivos sonoros desde página oficial del INTEF (<https://procomun.intef.es>)

Si opta por la utilización de un teléfono móvil o tableta para la realización de las actividades 1 y 2, deberá tener instalado en el mismo la aplicación Grabadora de sonidos.

Temporalización

Las actividades pueden realizarse en el tiempo destinado a la asignatura de Lengua en Educación Primaria o en los tiempos de libre disposición que se hayan establecido por el centro. Dadas las características de la propuesta, se sugiere destinar otros tiempos de trabajo extra para el desarrollo de las actividades, especialmente los tiempos destinados a búsqueda de recursos y documentación.

El tiempo destinado puede variar en función de las habilidades y estrategias de las que disponga el alumnado. También de la herramienta por la que se opte. Para la utilización de Audacity, de forma orientativa, se sugiere una sesión para preparar el diseño, una segunda sesión para descargar archivos de audio (también se pueden facilitar directamente los archivos de audio para ganar tiempo) y una tercera sesión para la grabación del mismo.

La grabación del programa de radio debe realizarse en un espacio distinto al del aula clase para evitar ruidos o interrupciones que entorpezcan la grabación. Si se va a crear la emisora de radio escolar se aconseja destinar un espacio específico para esta tarea (tutoría o despacho). Si no existe un lugar suficientemente aislado puede hacerse en los tiempos de recreo o al finalizar las clases bajo la supervisión de un profesor o profesora.

Agrupamiento

Las actividades deben realizarse en equipo (de cuatro a siete integrantes dependiendo de la actividad). Cada participante asumirá un rol dentro del mismo: voces, efectos sonoros, editor, etc.

Recuerde:

Si no desea profundizar en el conocimiento de la herramienta Audacity puede realizar las actividades iniciales 1, 2 y 3, utilizando un teléfono móvil o una tableta. En este caso deberá tener instalada la aplicación *Grabadora de sonidos*.

En las actividades en las que pueda optar por esta opción podrá ver la imagen



Indicadores de evaluación para el profesorado

TRABAJO EN EQUIPO	Actitudes generales del grupo: respeto, tolerancia, cooperación
	Motivación del grupo hacia la actividad
	Todos los componentes han participado

Proyecto: Educación Literaria (Lengua Castellana y Literatura)
5º y 6º de Educación Primaria / 1º y 2º de ESO

	En grupo han repartido funciones y tareas entre los integrantes				
INDIVIDUAL	Muestra interés por la actividad				
	Participa activamente				
	Muestra estrategias para realizar las actividades				
	Es capaz de identificar la información relevante de la accesoria				
	El trabajo realizado responde a lo planteado en la actividad				
	Muestra iniciativa y toma decisiones.				
	Analiza sus errores para corregirlos				
	Acepta, respeta y valora comentarios de otros				
	Muestra estrategias y habilidades sociales				
	Conoce y aplica la información obtenida.				
	Es capaz de realizar una autoevaluación objetiva de su trabajo				
	Respeto las normas establecidas				
	ACTIVIDADES				
1	2	3	4	5	Valoración global de la calidad del trabajo desarrollado
					Actividad. Lectura y grabación de un texto
					Actividad. Grabamos un paisaje sonoro
					Actividad. Mezclar archivos de voz con música de fondo. Audacity
					Actividad. Lectura y grabación de una noticia
					Actividad. Dramatización de un cuento
					Actividad. Proyecto: Creamos nuestra emisora escolar
					Proyecto anual

Autoevaluación para el alumnado

Una vez realizadas cada una de las actividades que componen la propuesta el alumnado valorará cada actividad realizada. Se facilita la siguiente rúbrica. Se sugiere valorar cada actividad según se completen las actividades.

1	2	3	4	5	Valora estos aspectos (1 menos puntuación y 5 máxima)
EL TRABAJO EN GRUPO					
					La composición del equipo
					Las relaciones entre los miembros del equipo
					El trabajo realizado
MI TRABAJO					
VALORA LAS ACTIVIDADES REALIZADAS					
INTERÉS DE LA ACTIVIDAD					
1	2	3	4	5	Me ha interesado: Nada=0; Poco=2; Algo=3; Bastante=4; Mucho=5
					Actividad. Lectura y grabación de un texto
					Actividad. Grabamos un paisaje sonoro
					Actividad. Mezclar archivos de voz con música de fondo. Audacity
					Actividad. Lectura y grabación de una noticia
					Actividad. Dramatización de un cuento

					Actividad. Proyecto: Creamos nuestra emisora escolar Proyecto anual
VALORA TU TRABAJO					
1	2	3	4	5	Nada original =1; Poco original=2; Algo original= 3; Original=4; Muy original=5
					Actividad. Lectura y grabación de un texto
					Actividad. Grabamos un paisaje sonoro
					Actividad. Mezclar archivos de voz con música de fondo. Audacity
					Actividad. Lectura y grabación de una noticia
					Actividad. Dramatización de un cuento
					Actividad. Proyecto: Creamos nuestra emisora escolar Proyecto anual

Si lo deseas puedes comentar lo que te ha parecido la actividad

SOLUCIONES

Actividad. Lectura y grabación de un texto

Actividad en equipo. GG. Lectura colectiva. Una única sesión de 45 minutos



En esta actividad se propone una lectura colectiva en voz alta del poema Cantares, del poeta Antonio Machado, pero esta actividad puede realizarse con cualquier texto a criterio del profesorado, incluso textos de la propia unidad en la que estén trabajando en ese momento. Es una actividad similar a las que realizan cada día en clase pero en este caso las lecturas serán grabadas.

Para realizar la actividad de forma óptima es necesario que el resto del grupo guarde silencio. Cada fragmento de lectura se guardará de forma independiente. Se irán numerando para facilitar su posible edición y la publicación conjunta.



Si opta por la utilización de la herramienta Audacity el profesorado deberá supervisar directamente la grabación. Puede mostrar primero cómo lo hace, proyectando la imagen de la herramienta y las acciones que se llevan a cabo en la PDI. La finalidad de esta tarea además de los objetivos propios del área de lengua es que el alumnado se familiarice y aprenda a utilizar Audacity. Aprenderán las funcionalidades más básicas de la herramienta: crear un proyecto nuevo, funcionalidades de los botones de cuadro de herramientas, cómo grabar, cómo cortar, cómo guardar el proyecto y cómo exportarlo. **Ver Anexo I.**

Antonio Machado (Sevilla 26 de julio de 1875- Coillure 22 de febrero de 1939) fue un poeta español, el más joven representante de la generación del 98. Muchos de sus poemas han sido convertidos en canciones. Aquí puedes ver un vídeo de Juan Manuel Serrat con la versión del poema que te proponemos para trabajar. Esperamos que te

guste:

Ver vídeo: https://www.youtube.com/watch?v=AlKqu_uHJTM

Lectura 1. Cantares. Antonio Machado

<p>Todo pasa y todo queda, pero lo nuestro es pasar, pasar haciendo caminos, caminos sobre el mar.</p>	<p>Hace algún tiempo en ese lugar donde hoy los bosques se visten de espinos se oyó la voz de un poeta gritar "Caminante no hay camino, se hace camino al andar..."</p>
<p>Nunca perseguí la gloria, ni dejar en la memoria de los hombres mi canción; yo amo los mundos sutiles, ingrávidos y gentiles, como pompas de jabón.</p>	<p>Golpe a golpe, verso a verso...</p>
<p>Me gusta verlos pintarse de sol y grana, volar bajo el cielo azul, temblar súbitamente y quebrarse...</p> <p>Nunca perseguí la gloria.</p>	<p>Murió el poeta lejos del hogar. Le cubre el polvo de un país vecino. Al alejarse le vieron llorar. "Caminante no hay camino, se hace camino al andar..."</p>
<p>Caminante, son tus huellas el camino y nada más; caminante, no hay camino, se hace camino al andar.</p>	<p>Golpe a golpe, verso a verso...</p>
<p>Al andar se hace camino y al volver la vista atrás se ve la senda que nunca se ha de volver a pisar.</p>	<p>Cuando el jilguero no puede cantar. Cuando el poeta es un peregrino, cuando de nada nos sirve rezar. "Caminante no hay camino, se hace camino al andar..."</p>
<p>Caminante no hay camino sino estelas en la mar...</p>	<p>Golpe a golpe, verso a verso.</p>

Actividad. Grabamos un paisaje sonoro.



Duración de la actividad: Dos sesiones de 45 minutos. Una sesión para la escritura y preparación de los textos y una sesión para la grabación.

Pediremos que escriban un texto breve en el que se incluyan referencias a sonidos de animales, de personas, de la naturaleza... y posteriormente deberán investigar cómo imitarlos para completar un paisaje sonoro. La actividad de cada equipo se grabará completa y se guardarán en formato MP3 con un nombre descriptivo para facilitar su posterior uso. **Ver ANEXO II. Tutorial Audacity**

A modo de ejemplo se realizará previamente la siguiente lectura:

Mientras se realiza la lectura del texto, el resto de integrantes debe ejecutar los sonidos que la acompañan. Repartid los roles. Este es el texto:

“Cuando abrió los ojos se quedó sorprendida. A su lado fluía un río de aguas cristalinas. El viento movía las hojas y comenzaba a llover. A lo lejos trotaban los caballos”

Texto	Efecto	Cómo hacerlo	Materiales
<i>“Cuando abrió los ojos se quedó sorprendida. A su lado fluía un río de aguas cristalinas.</i>	Río	Echar agua de un vaso a otro, soplar agua a través de una pajita.	2 vasos 1 pajita
<i>El viento movía las hojas...</i>	Viento	Agitando hojas de papel de seda y charol.	Hojas de papel de seda
<i>...y comenzaba a llover.</i>	Lluvia	Golpes de un dedo sobre la palma de la mano	
<i>A lo lejos trotaban los caballos”</i>	Trote de caballos	Golpeamos con los dedos una caja de cartón, dos cubos de madera.	Caja de cartón Cubos de madera

Se facilitará la plantilla

Actividad. Mezclar archivos de voz con música de fondo.

Duración: Una única sesión de 45 minutos.

Trabajo por parejas.



En esta actividad procederán a utilizar Audacity para mezclar los archivos grabados en la sesión anterior con una música de fondo.

Es conveniente darles una copia de los archivos grabados y guardar la versión original.

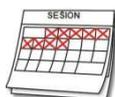
Antes de empezar a grabar deben tener descargados los archivos de música para poner de fondo a la lectura. Para hacerlo les facilitaremos el archivo o también pueden descargarlo ellos mismos desde el Banco de imágenes y sonidos del INTEF (<https://procomun.intef.es/>)

Ver Anexo III. Tutorial Audacity

Actividad. Lectura y grabación de una noticia

Cada equipo escribirá y posteriormente grabará un texto de diferente tipo.

Texto 1. Noticia periodística: Redactar una noticia del curso para su publicación en el blog. Equipo formado por 4 integrantes.



Primera sesión 45 minutos. Redacción de la noticia.

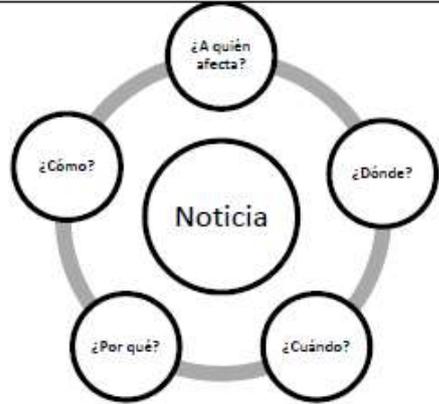
La noticia es un texto que informa sobre un determinado hecho o circunstancia. Consta de diversas partes:

Titular es el resumen de la noticia a modo de introducción.

Desarrollo o cuerpo de la noticia amplía la información y aporta datos relevantes sobre la misma.

Para que una noticia pueda ser eficaz debe comunicar las siguientes informaciones: ¿Quién es el protagonista de la noticia? ¿Qué le ha ocurrido? ¿Cuándo ha ocurrido? ¿Dónde ha ocurrido? ¿Por qué ha ocurrido? ¿Cómo ha ocurrido?

Por ejemplo, si vamos a informar de la noticia de la próxima salida de los alumnos de 5º de educación Primaria. La redacción de la misma debe comunicar al menos los siguientes datos:

	<p>Redactad dos o tres noticias siguiendo las indicaciones anteriores. No olvidéis ningún dato.</p> <p>Ensayad su lectura y acordad cómo la vais a grabar. Las locuciones deben breves, concisas y claras.</p>
	 <p>También puedes utilizar la grabadora del PC, el teléfono móvil o la Tablet para realizar la grabación de la noticia.</p>



Segunda sesión. 45 minutos. Grabación de la noticia.

En esta sesión deberán grabar las noticias que redactaron en la anterior sesión.

Pasos que deben seguir:

1. Preparar dos o tres noticias.
2. Cada miembro del equipo debe asumir una tarea: locutor noticia1, locutor noticia2, locutor noticia3..., selección de los efectos sonoros y música.
3. Sesión preparatoria. Antes de grabar las noticias debéis ensayar cómo van a hacer su lectura: música introductoria, entradilla, tiempos, etc.
4. Puesta en común de los textos y formatos acordados.
5. Cada noticia se grabará en un mismo archivo en formato MP3 con el programa Audacity. **Tutorial Anexo IV.**
6. Una vez grabado el proyecto deben proceder a escucharlo y detectar los posibles errores. Es posible que tengan que hacer varias grabaciones hasta lograr el resultado deseado.
7. Cuando estén conformes deben guardar el proyecto con el nombre Noticia1_definitivo, Noticia2_definitivo, Noticia3_definitivo que previamente les habremos indicado.
8. Además deberán seleccionar la música introductoria para dar paso a la información que van a comunicar.
9. A continuación incluirán la música. Con el archivo de voz abierto, importarán el archivo de música a una nueva pista.
10. Por último deberán exportar los archivos desde Audacity a formato MP3.
11. Publicación en el blog.



También pueden utilizar la grabadora del PC, el teléfono móvil o la Tablet para realizar la grabación de la noticia

Actividad. Dramatización de un cuento.

Equipo formado por siete integrantes



Grabación de un cuento en equipo. Cada miembro del equipo asumirá una función determinada: narrador, interpretación de personajes, funciones técnicas como descargar y ejecutar los efectos sonoros, editar archivos y publicar. Cuento: "La asamblea de las herramientas"

Pasos:



Primera parte. Diseño y preparación. 20 minutos Distribución

de roles:

1. Lectura del cuento en voz alta entre todos los integrantes del equipo.
2. Reparto de personajes: martillo, sierra, lija, narrador
3. Preparar guion sonoro. Se trata de decidir qué efectos sonoros quieren incorporar a la lectura del cuento. Por ejemplo música introductoria, sonido de herramientas (serrucho, martillo, lija...) los pasos del carpintero, música final.

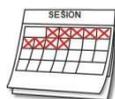
Organización de funciones:

FUNCIONES	TAREAS	OBSERVACIONES
Personajes y narrador 4 alumnos	Lectura del cuento. Cada alumno asumirá su rol e interpretará sus intervenciones.	Antes de grabar el cuento deben ensayar varias veces.
Técnicos 2 alumnos	Selección y descarga de los recursos sonoros desde la página del INTEF. También se les puede facilitar directamente	Deben descargar: sonido de martillo sobre madera, sonido limar madera, sierra y hombre silbando. Además debéis buscar una música ambiental para que suene durante la lectura del cuento. La descarga deben hacerla desde el Banco de imágenes y sonidos: https://procomun.intef.es/
Apoyo 1 alumno		

Segunda parte de la sesión.

Puesta en común de la lectura dramatizada. 25 minutos.

FUNCIONES	TAREAS	Observaciones:
Personajes y narradores	Lectura e interpretación del cuento	Lectura del texto
Técnicos	Grabar y generar archivos.	El cuento se grabará en un archivo en formato MP3 con el programa Audacity. Tutorial Anexo I.
Apoyo	Realización de los efectos sonoros cuando corresponda	



Segunda sesión de trabajo.

Primera parte. Grabación. 20 minutos

Una vez grabado el proyecto deben proceder a escucharlo y detectar los posibles errores. Es posible que tengan que hacer varias grabaciones hasta lograr el resultado deseado.

Cuando estén conformes con cada grabación deben guardar el proyecto en la carpeta que previamente les habremos indicado.

A continuación deberán exportarlas desde Audacity a formato MP3.

Segunda parte. Edición y publicación. 20 minutos

Para finalizar se incorporará música y los sonidos de fondo (opcionales) a la narración del cuento. Importante: Si incorporan efectos sonoros a la narración deben tener menor volumen para no interferir con la lectura.

Tarea opcional: Montaje de una presentación con imágenes del cuento realizadas por los alumnos y alumnas y las grabaciones realizadas.

Publicación en el blog.

Ver ANEXO V. Tutorial Audacity

Cuento. La asamblea de las herramientas.

Hoy vamos a contaros una fábula. Una fábula es un relato del que podemos aprender algo.

Nuestra fábula comienza así:

"Érase una vez un martillo, un serrucho y un trozo de papel de lija que, aunque siempre habían sido amigos, empezaban a tener entre ellos ciertos problemas. Para solucionarlos decidieron organizar una reunión para hablar y resolver esas pequeñas disputas.

La reunión comenzó muy bien, de manera amistosa, pero pronto surgió el primer problema ya que todos querían hablar a la vez y era imposible entender nada de lo que decían. Decidieron por tanto, elegir un moderador para la reunión y tanto el serrucho como la lija pensaron que el mejor candidato sería el martillo. Aunque pronto cambiaron de opinión y así lo expresaron. El serrucho intentando mantener la calma dijo:

– *Creo que eres demasiado ruidoso, Martillo, no creo que seas un buen moderador.*

¡El martillo al oír eso se enfadó muchísimo porque se sentía perfectamente capacitado para el puesto de moderador! Ser ruidoso estaba en su ser, y eso no lo podía cambiar. Rabioso, contestó:

– *Al menos no soy como tú, Serrucho ¡Eres un inepto y sólo sirves para ir y venir sobre ti mismo como un tonto! ¡Tú sí que no serás moderador!*

¡Al Serrucho le pareció fatal lo que le había dicho el martillo! Más ofendido se sintió porque antes habían sido grandes amigos. Se sintió tan mal, tan enfadado que durante unos segundos el metal de su cuerpo se calentó y se volvió de color rojo.

Al ver esto la lija empezó a reír y a reír lo que enfadó aún más a Serrucho y a Martillo. El tornillo, muy irritado, gritó:

– *¿Y tú de qué te ríes Lija? ¡Nunca serás la presidenta de la asamblea! Eres muy áspera y estar cerca de ti es muy desagradable porque arañas*

El martillo estuvo de acuerdo y sin que sirviera de precedente, le dio la razón.

– *¡Pues hala, yo también me niego!- dijo el martillo*

¡La cosa se estaba poniendo muy pero que muy fea y estaban a punto de llegar a las manos!

Pero de repente, algo inesperado sucedió: en ese momento crucial... ¡entró el carpintero!

Al notar su presencia, las tres herramientas enmudecieron y se quedaron quietas. Desde sus puestos observaron cómo, ajeno a la bronca, el carpintero colocaba sobre el suelo varios trozos de madera de haya y se ponía a fabricar una hermosa mesa.

Como es natural, el hombre necesitó utilizar diferentes herramientas para realizar el

trabajo: el Serrucho para cortar la madera, el Martillo para golpear los clavos que unen las diferentes partes, y el trozo de lija para quitar las rugosidades de la madera y dejarla suave.

La mesa quedó fantástica, y al caer la noche, el carpintero se fue a dormir. En cuanto reinó el silencio en la carpintería, las tres herramientas se juntaron para charlar, pero esta vez con tranquilidad y una actitud mucho más positiva.

El Martillo fue el primero en alzar la voz.

– Amigos, estoy avergonzado por lo que sucedió esta mañana. Nos hemos dicho cosas horribles que no son ciertas.

El Serrucho también se sentía mal y le dio la razón.

– Es cierto... Hemos discutido echándonos en cara nuestros defectos cuando en realidad todos tenemos virtudes que merecen la pena.

La Lija también estuvo de acuerdo.

– Si, chicos, los tres somos imprescindibles en esta carpintería ¡Mirad qué mesa tan bonita hemos construido entre todos!

Tras esta reflexión, se dieron un fuerte abrazo de amistad. Formaban un gran equipo y nunca dejarían de ser amigos.

Moraleja: Valora siempre tu propio trabajo pero no olvides que el que hacen otros es igual de importante que el tuyo. Todas las personas tenemos muchas cosas buenas que aportar a nuestro entorno y a los demás.

Actividad. Proyecto: Creamos nuestra emisora escolar.



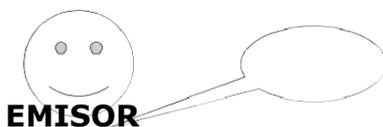
Primera sesión. 20 minutos. Lectura.

Se comunica al alumnado la intención de crear una emisora de radio escolar. Se explica que es un trabajo en equipo. El profesorado decidirá la forma de crear los grupos de trabajo. A continuación se procede a la lectura del siguiente texto:

Lectura "La radio"



La radio es un medio de comunicación que nos permite relacionar, a través de los sonidos emitidos, a un emisor y a un receptor. El fundamento de la radio es el sonido a través de la palabra o de la música.



EMISOR



RECEPTOR

La incorporación de efectos sonoros y de música a los mensajes hablados hace más atractivo el mensaje y aporta matices a la comunicación. Los oyentes escuchan los mensajes e imaginan en función de lo escuchado.

Hasta hace relativamente poco los mensajes radiofónicos estaban limitados por el tiempo en el que eran emitidos. En la actualidad, gracias a Internet, los programas radiofónicos siguen disponibles para los oyentes después de su emisión.

El sonido se define por tono (puede ser grave o agudo), intensidad (fuerte o débil) y timbre. La voz es la herramienta de los locutores y la deben conocer muy bien.

Es muy importante saber leer correctamente y pronunciar de forma clara para que los oyentes puedan entender sin dificultad los mensajes emitidos.

La música hace más atractiva la transmisión de la información y crea ambientes sonoros que acompañan a los mensajes. Su elección es muy importante, debe acompañar y complementar, nunca debe ser un obstáculo en la comunicación. Los efectos sonoros aportan matices al mensaje. Su elección debe ser cuidadosa. Podemos utilizar recursos ya existentes o crearlos nosotros mismos.



Los efectos sonoros

Veamos algunos ejemplos de cómo generar nuestros propios recursos sonoros:

- **Echar una bebida en un vaso:** se debe poner con anterioridad un poco de agua en el vaso, para que cuando se empiece a echar el líquido se produzca inmediatamente el sonido.
- **Incendio:** frotar contra el micrófono el celofán de un paquete de cigarrillos, y partir pequeños palillos de madera.
- **Ejército:** Una caja de cartón con piedras o arenilla simulará el sonido de las tropas.

- **Pasos:** mover un objeto sobre grava contenida en una caja. Un ritmo lento para caminar y rápido para correr.
- **Viento:** Soplar a través de una pajita o soplar papeles de seda.



El silencio

El silencio también forma parte del mensaje sonoro y puede utilizarse como recurso para apoyar un determinado mensaje, pero se debe tener un gran dominio del mismo, ya que su utilización en radio puede ser, si no se utiliza correctamente un elemento de confusión para el oyente.

Hoy en día podemos encontrar gran variedad de recursos sonoros en Internet por lo que podemos recurrir a estos bancos de sonidos para complementar nuestro trabajo.



Tipos de programas

Los programas radiofónicos pueden tener distintas temáticas: cine, música, cocina, libros, deportes, noticias,...

Acuerda con tus compañeros y compañeras de equipo el tipo de programa que os gustaría realizar. Una vez hayáis seleccionado la temática a desarrollar tendréis que pensar en el formato que queréis darle: noticias, entrevistas, magazine...ya que en función de la elección que hagáis tendréis que escribir vuestro guion.



Programa de noticias. Podemos distinguir:

- **Titulares:** Se anticipa al oyente las noticias que se darán en el programa.
- **Desarrollo de las noticias.** Este segundo apartado amplía el contenido del titular.
- **Cierre de la noticia.** Un recordatorio de las noticias que se han abordado y se recuerda la hora del siguiente noticiario.

La voz del locutor o locutora de las noticias debe ser neutra ya que su finalidad es comunicar los hechos de forma objetiva.



Programa de entrevistas

Las entrevistas son un género informativo en el que se interroga a una persona que aporta datos sobre un tema concreto (medicina, cine, música...), un trabajo (libro, educación, cine, premios, música...), una noticia (cultura, política...).

Las preguntas deben prepararse muy bien porque deben comunicar al oyente la información sobre el tema que se aborda. Deben ser preguntas concretas y pertinentes que guíen al entrevistado en su discurso para ayudarle a comunicar de forma eficaz la información.

El tratamiento de las entrevistas puede ser más relajado que el de las noticias y admite un tipo de lenguaje más coloquial.

Magazine

El Magazine es un informativo que puede contener diversas secciones: reportajes, entrevistas, debates.... Suelen ser de corta duración y muy dinámicos. Estas secciones pueden ser: cine, música, cocina, deportes, humor... Un magazine comienza con el nombre del programa, la sintonía, la presentación de los locutores y un sumario de los contenidos a desarrollar el programa.

Segunda parte de la sesión. 20 minutos.

Crear equipos de trabajo. Una vez creados los equipos, bien de forma espontánea o bien establecidos por el profesorado esta segunda sesión se destinará a cohesionar el grupo.

Tareas:

Deben decidir el tipo de Programa que van a preparar. Su nombre, contenidos... Deben distribuir los roles o responsabilidades.

Deben definir las características o estilo que quieren dar a su Programa: clásico, humorístico, informal, innovador...En función de estas características tendrán que seleccionar los efectos sonoros, la sintonía del Programa, etc.

Para ayudarles con estas tareas se facilita la siguiente plantilla que deberán completar llegando a acuerdos entre todos los integrantes del equipo.

Nombre del equipo de trabajo: _____

INTEGRANTES	FUNCIONES	TAREAS	OBSERVACIONES

Título del Programa:

Temática:

Duración total:

Resumen del Programa:



Segunda sesión. Creamos nuestro guion radiofónico

Duración: 40 minutos.

Tareas:

- ✓ **Crear el guion radiofónico.** Deben seleccionar la temática general del Programa, cada una de las secciones que lo conformarán y el tiempo de cada una de ellas. También deben decidir los recursos sonoros que van a utilizar.
- ✓ **Completar la programación o parrilla.** Establecer la duración programa y cada una de los apartados contenidos en el mismo: noticias, música, humor, infantil, cocina en nuestra parrilla de programación.

La duración total del Programa no debe exceder los 15 minutos.

Ver anexos del Tutorial Audacity

Plantilla para completar la parrilla del programa

Título del Programa:

	Tiempo	Texto	Recursos necesarios	Responsables
Noticias				
Música				
Humor				
Cocina				
TIEMPO TOTAL	15 minutos			



Tercera sesión.

Primera parte. Selección de música. 20 minutos.

Los equipos pueden descargar los recursos necesarios de la página de Imágenes y sonidos del INTEF (<https://procomun.intef.es/>), o bien el profesorado puede facilitar directamente los recursos necesarios para la realización de la actividad.

Segunda parte. Lectura y ensayo del Programa.

Puesta en común. 25 minutos.

Lectura en clase de cada una de los contenidos del Programa. Corrección de errores y sugerencias. Cada miembro del equipo asumirá su rol: locutor, técnicos de efectos, técnicos de grabación, etc.



Cuarta sesión. Grabación del programa utilizando Audacity. 45 minutos.

Grabación de las intervenciones. Debe hacerse en un espacio aislado o bien en un momento en el que se eviten interrupciones o sonidos que entorpezcan la grabación. Edición y publicación en el blog.

Pueden mejorar la calidad de la grabación realizada siguiendo las indicaciones de los Anexos I, II, III, IV y V en el que se explican los pasos para realizar las actividades 1 a 5.

NOTA: Al ser una emisora escolar este trabajo debe realizarse con la periodicidad que se determine en el centro: un programa al mes, al trimestre, etc.; para realizarlo se seguirán las mismas pautas establecidas en esta propuesta de trabajo. Pueden modificarse los contenidos y las secciones para hacer el programa más variado.

Si has completado toda la propuesta ¡Felicidades!

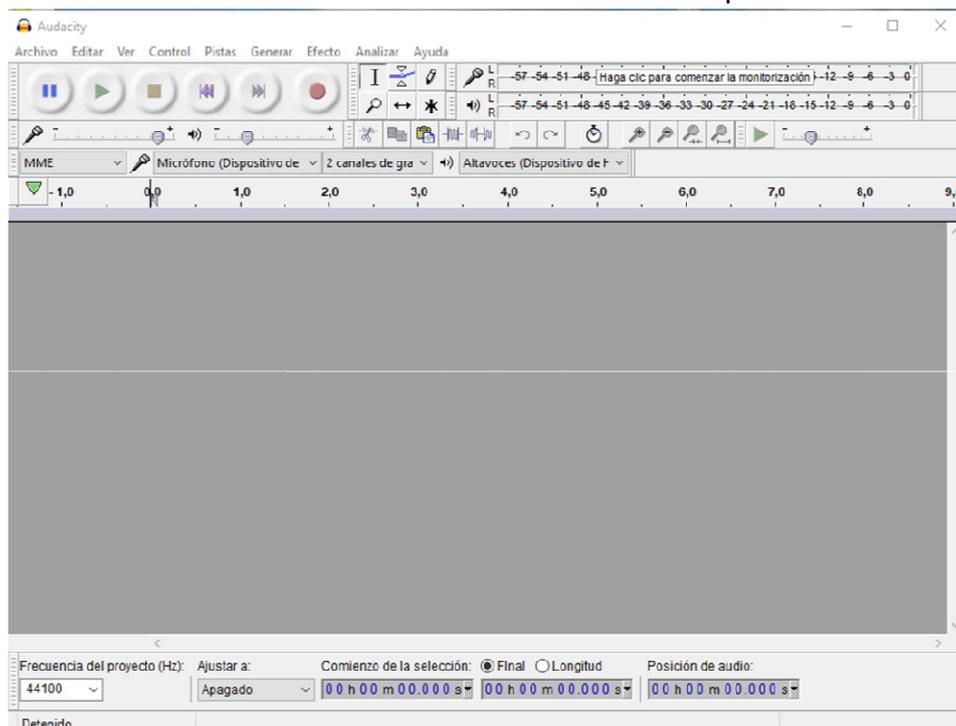
Anexos

ANEXO I. TUTORIAL AUDACITY

Audacity es una aplicación informática que nos permite grabar y editar sonidos.

El entorno de Audacity

Vamos a conocer sus funcionalidades básicas. Este es su aspecto:

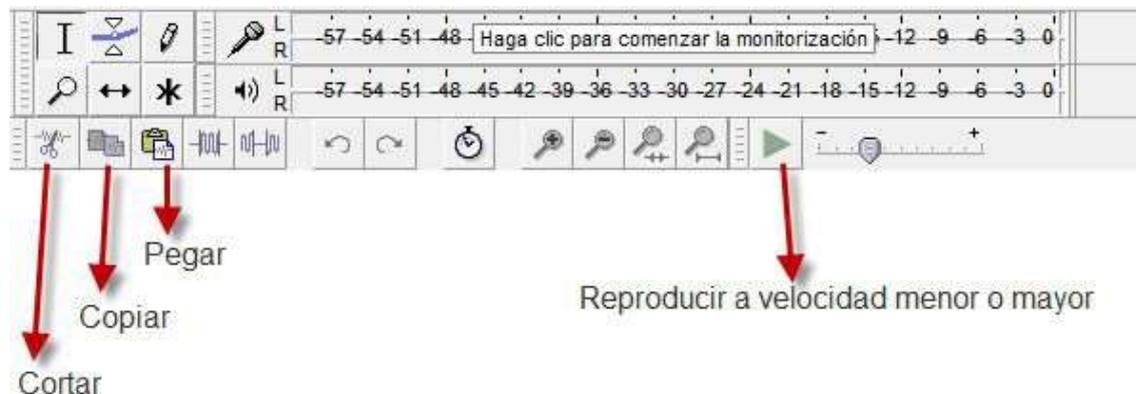


Los botones que nos van a permitir grabar nuestros propios sonidos son los que ves en la parte superior de la imagen:



También puedes ver las siguientes barras:

- La barra de edición:



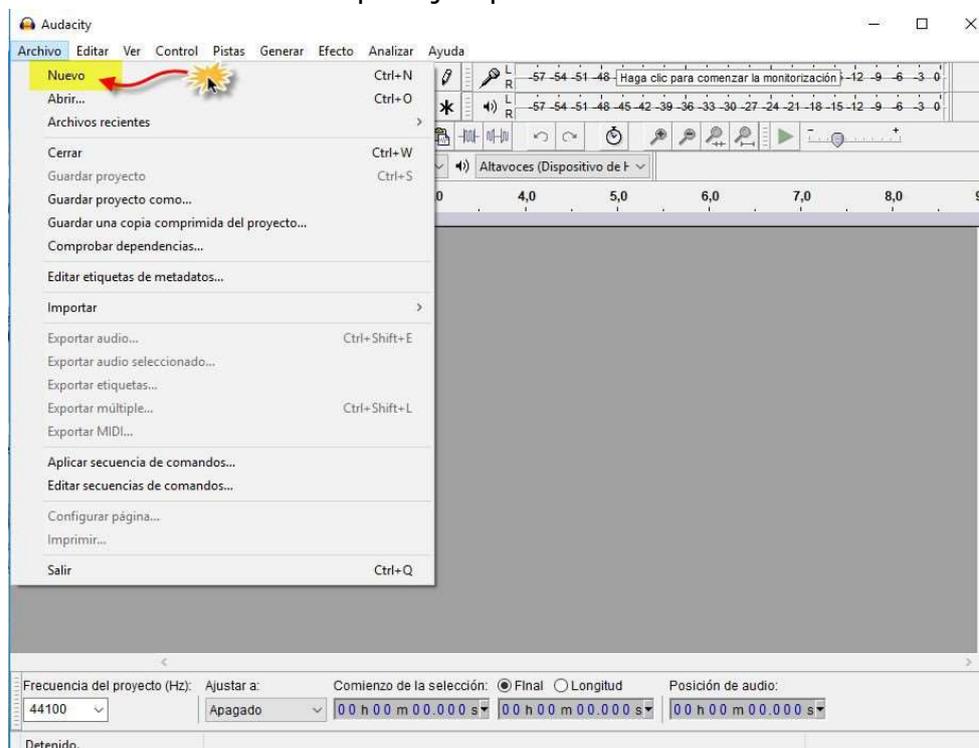
La barra de mezclas:



Actividad. Nuestra primera grabación con Audacity.

Para hacer nuestra primera grabación seguiremos los siguientes pasos:

1. Abre Audacity
2. Conecta el micrófono al equipo
3. Clic en **Archivo > Nuevo**
4. Pon nombre al archivo: por ejemplo Actividad1



El alumno o alumna que haga la locución debe leer el texto de forma clara y articulando bien cada palabra. No debe acercarse demasiado al micrófono.

Proyecto: Educación Literaria (Lengua Castellana y Literatura)

5º y 6º de Educación Primaria / 1º y 2º de ESO

5. Cuando estés listo para empezar haz una indicación al alumno o alumna que realizará la locución, para que se prepare. Un par de segundos antes de que

comience a hablar, haz clic en el botón **Grabar**



6. Para pausar la lectura y realizar el cambio para que lea otro miembro del

equipo, haz clic en el botón **Pausa**



7. Cuando el siguiente participante esté listo volveremos a hacer clic en el botón Pausa para seguir grabando.

8. Cuando terminen todos de leer haz clic en botón **Detener**



9. Para escuchar lo que has grabado haz clic en el botón **Reproducir**



10. Si no te gusta la grabación podéis repetirla. Para deshacer lo grabado haz clic en **Editar > Deshacer**. SE deshace la última grabación realizada.

11. No olvides guardar cada vez que se termine de leer un fragmento.

13. Cuando finalicen todos vuelve a guardar.

14. Aplica al archivo el efecto **Normalizar**.

15. Una vez guardados los cambios debemos escuchar la grabación haciendo clic en **Reproducir**.

Cómo guardar los archivos grabados

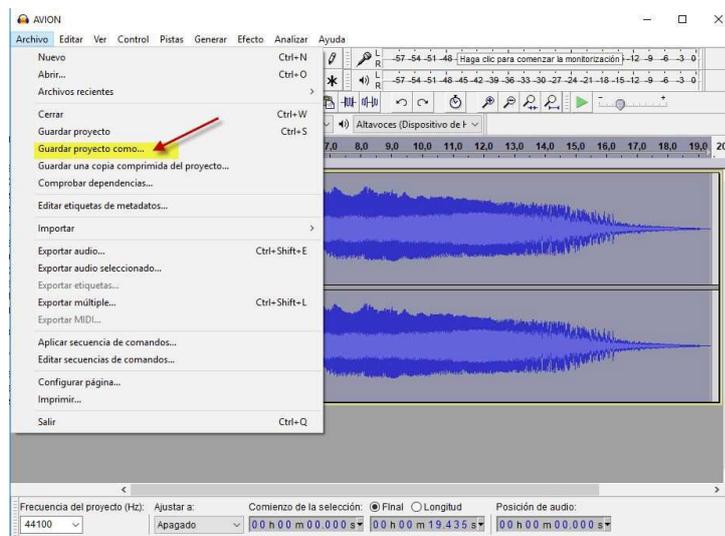
16. Cuando termines, si la grabación es correcta, debes guardar el trabajo en el ordenador. Para ello **Archivo > Guardar proyecto**. Deberás poner un nombre al archivo. Para facilitar la edición y uso posterior del archivo pon un nombre suficientemente descriptivo, por ejemplo: Lectura1

17. Es muy importante tener clara la carpeta en la que vamos a guardar todos los archivos grabados. Puede ser en **Sonidos > Rincón Enriquecimiento > Actividad 1 > Lectura1** dentro de esta subcarpeta habrá dos carpetas una para los proyectos, puedes llamarla así y otra para los archivos finales o MP3, también puedes usar este nombre.

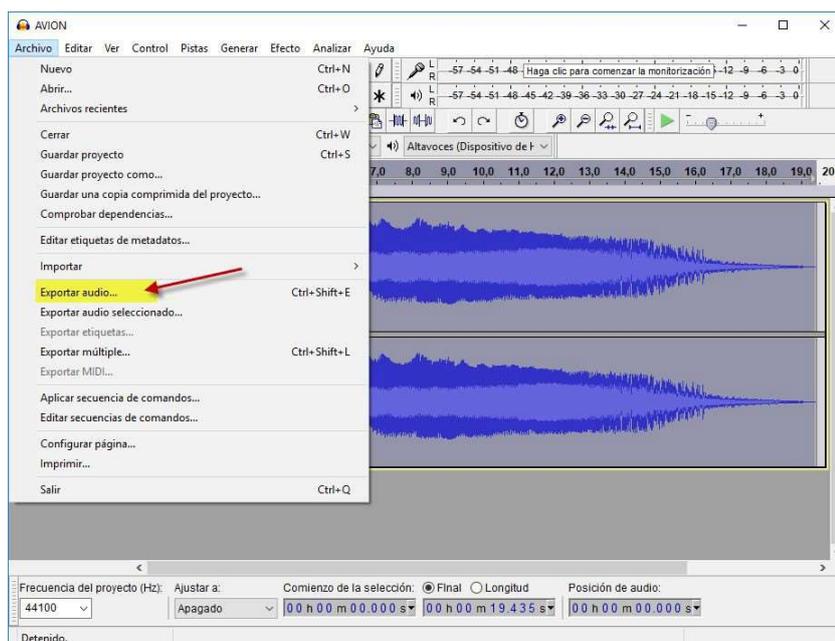
18. Cuando guardas el proyecto éste se guarda con la extensión de audio .aup. Esta extensión significa que estás guardando un proyecto de Audacity, en el que se guarda la información necesaria de la grabación pero todavía no es un MP3.

Proyecto: Educación Literaria (Lengua Castellana y Literatura)

5º y 6º de Educación Primaria / 1º y 2º de ESO



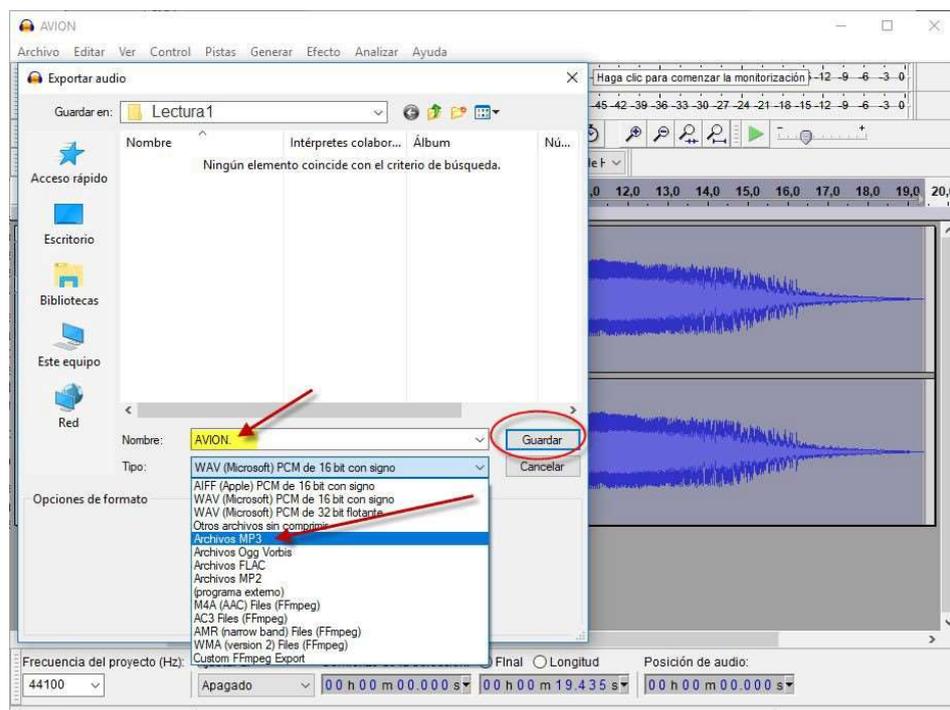
Para guardar la grabación con formato MP3 debes ir a **Archivo > Exportar audio**, como puedes ver en la imagen:



19. Cuando se abra la pantalla para buscar la carpeta en que guardar el archivo debes ponerle nombre y seleccionar la extensión MP3. Para terminar haz clic en botón **Guardar**. Observa la imagen:

Proyecto: Educación Literaria (Lengua Castellana y Literatura)

5º y 6º de Educación Primaria / 1º y 2º de ESO



Ya has realizado tu primera grabación con Audacity. Enhorabuena.

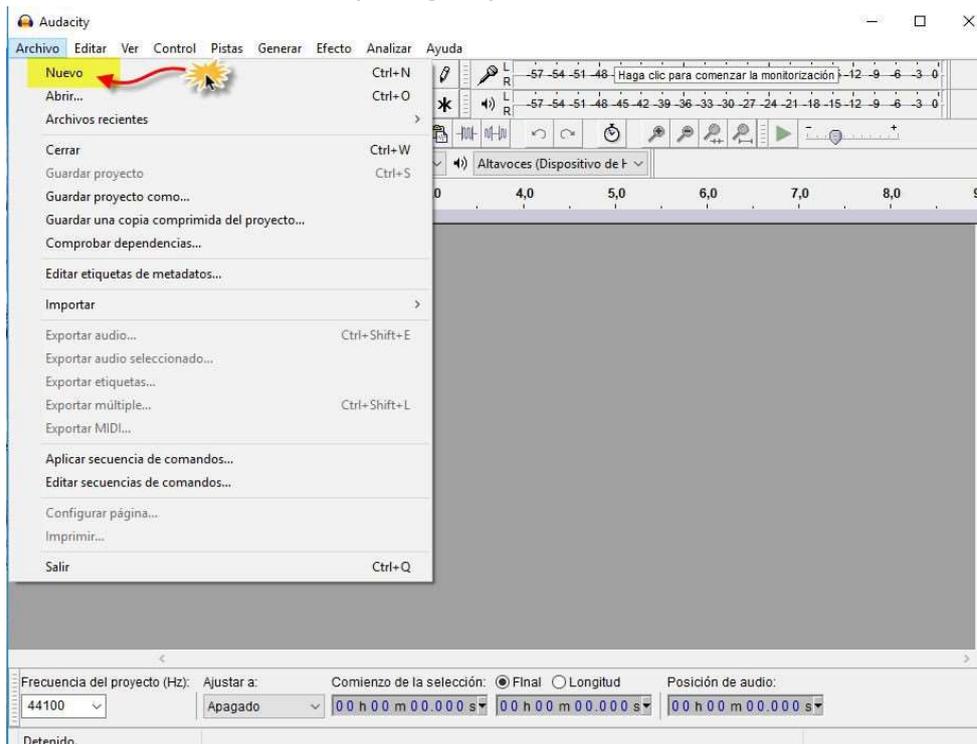
ANEXO II. TUTORIAL AUDACITY

Actividad. Paisaje sonoro. Grabación de voz y efectos sonoros.

Sigue los mismos pasos que para la actividad anterior pero durante la grabación la voz debe intercalarse con los efectos sonoros.

Pasos:

1. Abre Audacity
2. Conecta el micrófono al equipo
3. Clic en **Archivo > Nuevo**
4. Pon nombre al archivo: por ejemplo Actividad2

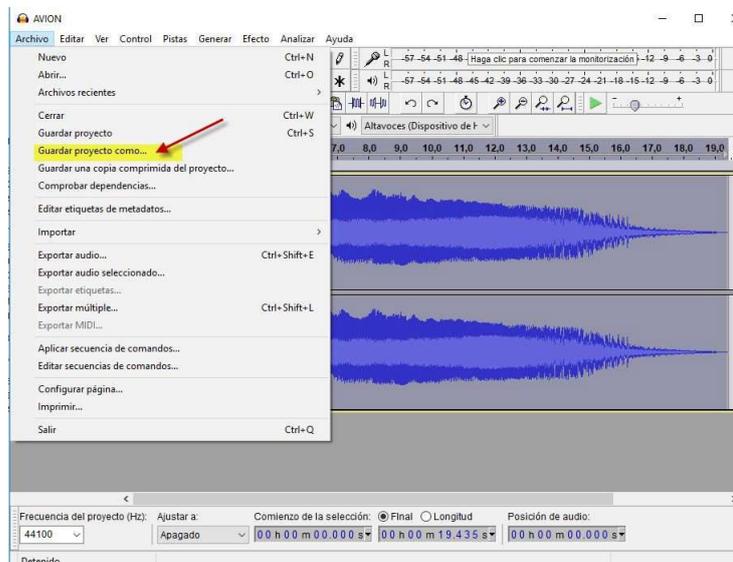


5. El alumno o alumna que haga la locución debe leer el texto de forma clara y articulando bien cada palabra. No debe acercar demasiado el micrófono a su boca. Los miembros del equipo que hacen los efectos sonoros deben estar atentos al momento en el que deben realizarlos. Al ser un texto breve la grabación se hará sin interrupciones.
6. Cuando estés listo para empezar haz una indicación al alumno o alumna que realizará la locución, para que se prepare. Un par de segundos antes de que comience a hablar, haz clic en el botón **Grabar** 
7. Si necesitas pausar la grabación por algún motivo, haz clic en el botón **Pausa** . Antes de seguir guarda los cambios.
8. Cuando quieras reanudar la grabación vuelve a hacer clic en el botón Pausa para seguir grabando.
9. Cuando terminen todos haz clic en botón **Detener** 
10. Para escuchar lo que has grabado haz clic en el botón **Reproducir** 

11. Si no te gusta la grabación podéis repetirla. Para deshacer lo grabado haz clic en **Editar > Deshacer**. SE deshace la última grabación realizada.
12. Aplica al archivo el efecto **Normalizar**.
13. No olvides guardar
14. Una vez guardados los cambios debemos escuchar la grabación haciendo clic en Reproducir.

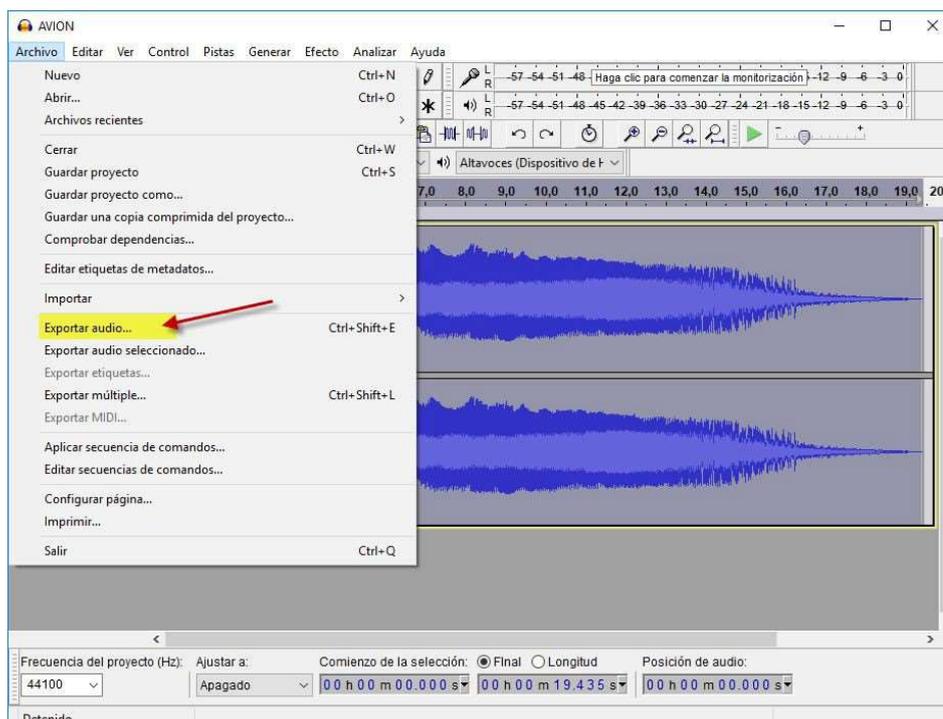
Cómo guardar los archivos grabados

15. Cuando termines, si la grabación es correcta, debes guardar el trabajo en el ordenador. Para ello **Archivo > Guardar proyecto**. Deberás poner un nombre al archivo. Para facilitar la edición y uso posterior del archivo pon un nombre suficientemente descriptivo, por ejemplo: Lectura2
16. Es muy importante tener clara la carpeta en la que vamos a guardar todos los archivos grabados. Puede ser en **Sonidos > Rincón Enriquecimiento > Actividad 2 > Lectura2** dentro de esta subcarpeta habrá dos carpetas una para los proyectos, puedes llamarla así y otra para los archivos finales o MP3, también puedes usar este nombre.
17. Cuando guardas el proyecto éste se guarda con la extensión de audio .aup. Esta extensión significa que estás guardando un proyecto de Audacity, en el que se guarda la información necesaria de la grabación pero todavía no es un MP3.

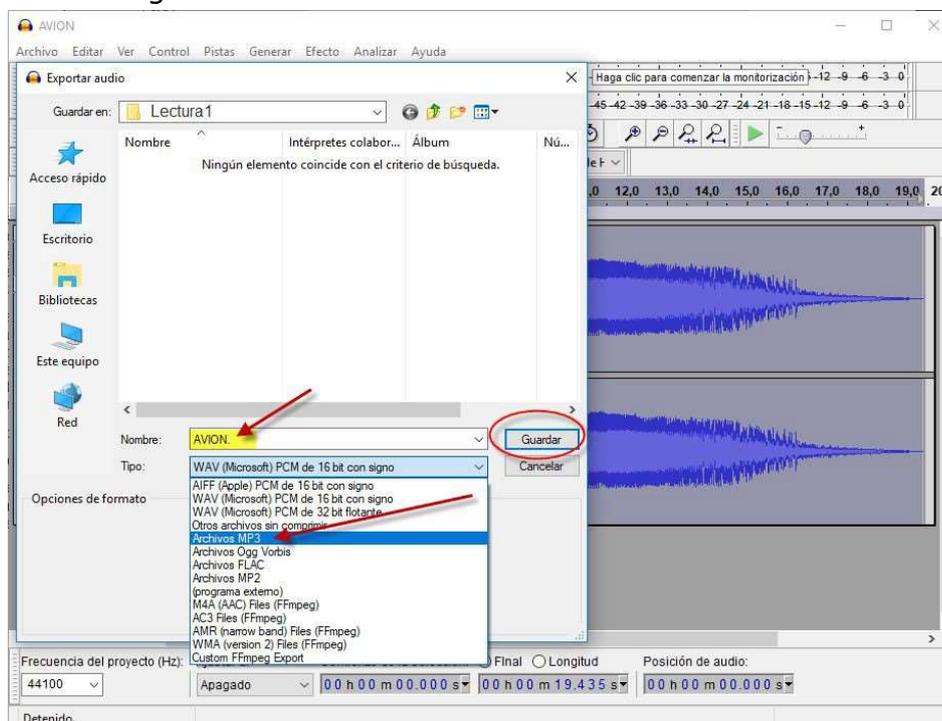


Para guardar la grabación con formato MP3 debes ir a **Archivo > Exportar audio**, como puedes ver en la imagen:

Proyecto: Educación Literaria (Lengua Castellana y Literatura) 5º y 6º de Educación Primaria / 1º y 2º de ESO



18. Cuando se abra la pantalla para buscar la carpeta en que guardar el archivo debes ponerle nombre y seleccionar la extensión MP3. Para terminar haz clic en botón **Guardar**. Observa la imagen:



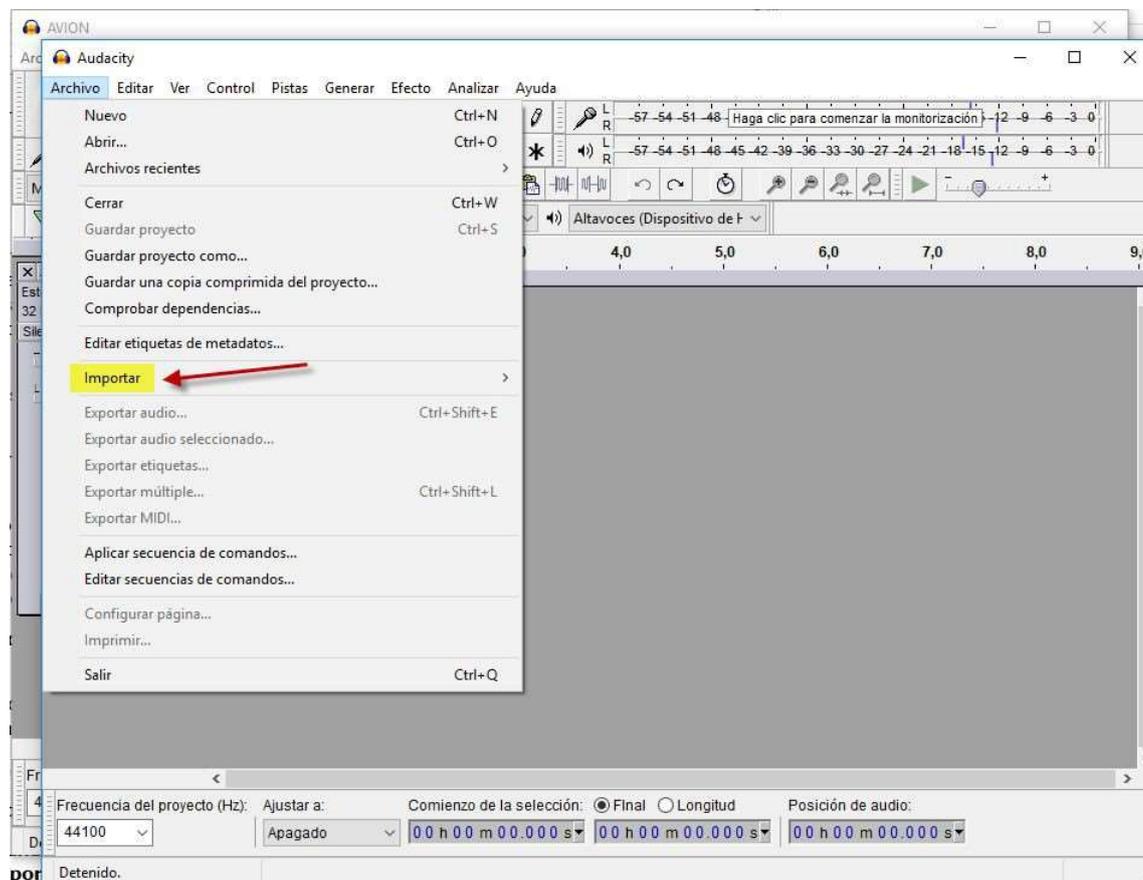
Ya has completado la actividad. Enhorabuena.

ANEXO III. TUTORIAL AUDACITY

Actividad. Mezclar archivos de voz con música de fondo.

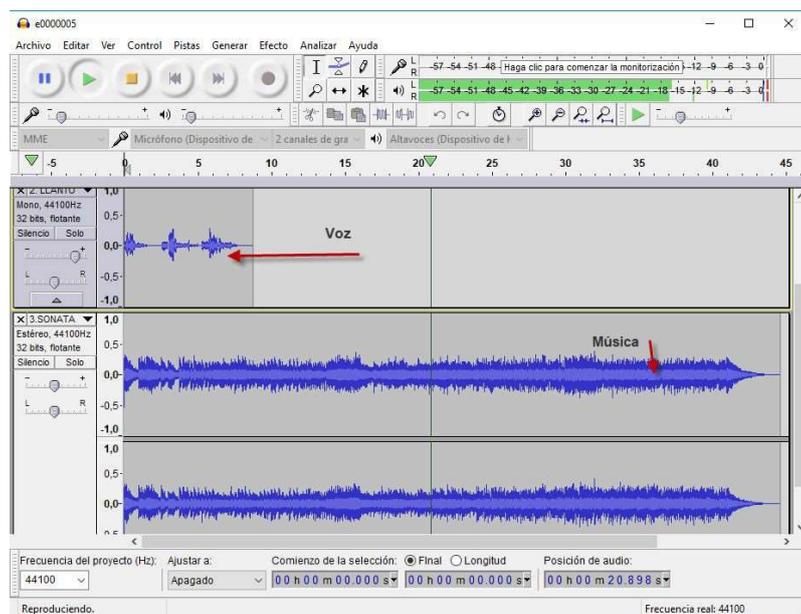
En Audacity es muy fácil mezclar archivos de sonido. En esta actividad vamos a aprender a mezclar el archivo de audio, grabado en la sesión anterior, con música. Para hacerlo utilizaremos el archivo con música que nos facilitará nuestro profesor o también podremos descargarlo desde el Banco de imágenes y sonidos del INTEF (<https://procomun.intef.es>)

Abre Audacity e importa el archivo grabado con vuestra voz tal como ves en la imagen:



Al importar se carga el archivo de audio en una pista. A continuación volvemos a importar pero esta vez un archivo de audio con música, que sonará de fondo de la lectura. Cuando importamos el archivo de música, éste se incorpora en una nueva pista.

Proyecto: Educación Literaria (Lengua Castellana y Literatura)
5º y 6º de Educación Primaria / 1º y 2º de ESO



Antes de continuar aplica el efecto **Normalizar**

Para guardar procedemos como en la actividad anterior **Archivo>Guardar proyecto como...Actividad3**

A continuación exportaremos el archivo con la extensión MP3 que unificará voz y música en un solo archivo. Para ello **Archivo> Exportar audio> Actividad3**

Ambos archivos se guardarán en la carpeta indicada anteriormente pero en la subcarpeta Actividad 3 para diferenciarlos de los archivos generados en la anterior actividad.

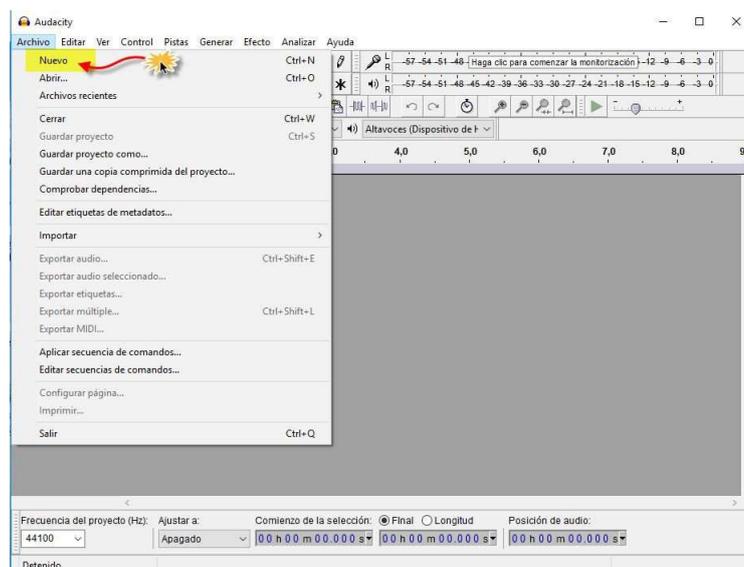
Felicidades. Has terminado la actividad

ANEXO IV. TUTORIAL AUDACITY

Actividad. Lectura y grabación de un noticiario. Voz y música en un único archivo.

Pasos:

1. Abre Audacity
2. Conecta el micrófono al equipo
3. Clic en Archivo > Nuevo
4. Pon nombre al archivo: por ejemplo Actividad4



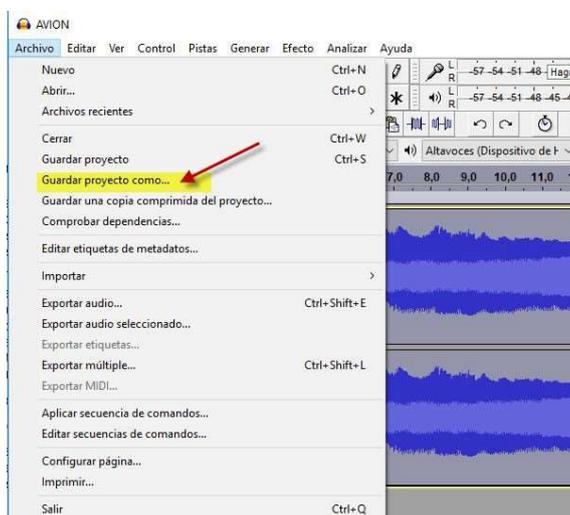
5. Los alumnos o alumnas que hagan las locuciones debe leer el texto de forma clara y articulando bien cada palabra. No deben acercarse demasiado al micrófono.
6. Cuando estés listo para empezar haz una indicación al miembro del equipo que realizará la locución¹, para que se prepare. Un par de segundos antes de que comience a hablar, haz clic en el botón **Grabar** .
7. Para pausar la lectura y realizar el cambio para que lea otro participante, haz clic en el botón **Pausa** . Antes de seguir guarda los cambios.
8. Cuando el siguiente alumno o alumna esté listo volveremos a hacer clic en el botón Pausa para seguir grabando.
9. Cuando terminen todos de leer haz clic en botón **Detener** .
10. Para escuchar lo que has grabado haz clic en el botón **Reproducir** .
11. Si no te gusta la grabación podéis repetirla. Para deshacer lo grabado haz clic en **Editar > Deshacer**. Se deshace la última grabación realizada.
12. No olvides guardar cada vez que termine de leer un fragmento.
13. Cuando finalicen todos vuelve a guardar. Una vez guardados los cambios debemos escuchar la grabación haciendo clic en Reproducir.

Cómo guardar los archivos grabados

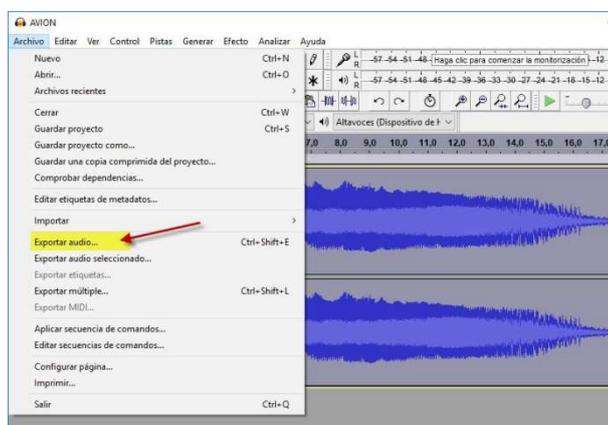
14. Cuando termines, si la grabación es correcta, debes guardar el trabajo en el ordenador. Para ello **Archivo>Guardar proyecto**. Deberás poner un nombre al archivo. Para facilitar la edición y uso posterior del archivo pon un nombre suficientemente descriptivo, por ejemplo: Lectura1

15. Es muy importante tener clara la carpeta en la que vamos a guardar todos los archivos grabados. Puede ser en **Sonidos> Rincón Enriquecimiento> Actividad 4> Lectura4** dentro de esta subcarpeta habrá dos carpetas una para los proyectos, puedes llamarla así y otra para los archivos finales o MP3, también puedes usar este nombre.

16. Cuando guardas el proyecto éste se guarda con la extensión de audio .aup. Esta extensión significa que estás guardando un proyecto de Audacity, en el que se guarda la información necesaria de la grabación pero todavía no es un MP3.



Para guardar la grabación con formato MP3 debes ir a Archivo> Exportar audio, como puedes ver en la imagen siguiente:



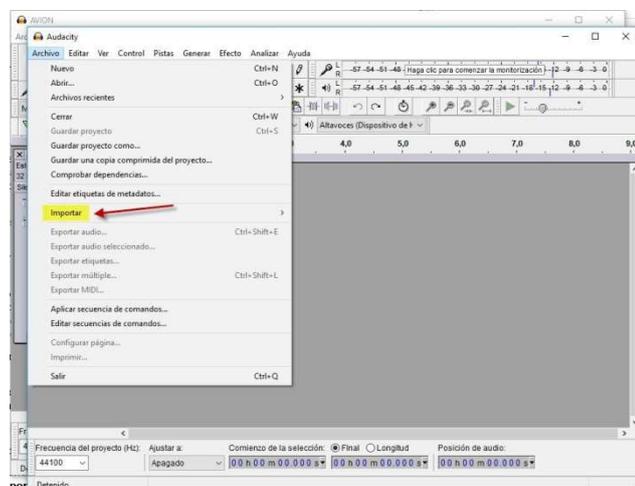
17. Cuando se abra la pantalla para buscar la carpeta en que guardar el archivo debes ponerle nombre y seleccionar la extensión MP3. Para terminar haz clic en botón Guardar.

Añadir música

A continuación incorporaremos una música identificativa del noticiario. Utilizaremos el archivo con música que nos facilitará nuestro profesor o también podremos descargarlo desde el Banco de imágenes y sonidos del INTEF (<https://procomun.intef.es/>)

Sigue estos pasos:

1. Abre Audacity e importa el archivo grabado con la música tal como ves en la imagen:



2. Al importar se carga el archivo de música en una pista.
3. A continuación volvemos a importar pero esta vez un archivo de audio con la grabación del noticiario.
4. Cuando importamos el archivo, éste se incorpora en una nueva pista. Selecciona la pista completa de voz y pégala a continuación del fragmento de música.
5. Selecciona el fragmento de música y pégalo al final del fragmento de voz.
6. De esta forma, la música sonará al principio y al final de nuestro noticiario.

Para guardar procedemos como en la actividad anterior **Archivo>Guardar proyecto como...Actividad4**

Antes de continuar escucha cómo ha quedado la grabación.

A continuación exportaremos el archivo con la extensión MP3 que unificará voz y música en un solo archivo. Para ello **Archivo> Exportar audio> Actividad4** Ambos archivos se guardarán en la carpeta indicada anteriormente pero en la subcarpeta Actividad 4 para diferenciarlos de los archivos generados en la anterior actividad.

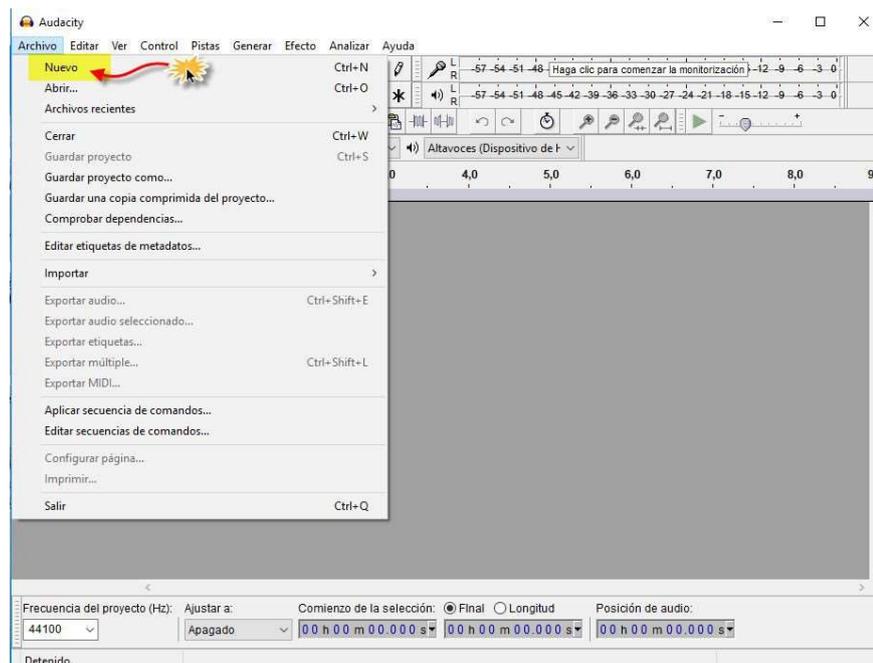
Estupendo. Ya has completado la actividad.

ANEXO V. TUTORIAL AUDACITY

Actividad. Dramatización de un cuento. Voz, efectos sonoros y música.

Sigue estos Pasos:

1. Abre Audacity
2. Conecta el micrófono al equipo
3. Clic en **Archivo > Nuevo**
4. Pon nombre al archivo: por ejemplo Actividad5



5. Los alumnos o alumnas que hagan la locución deben leer el texto de forma clara y articulando bien cada palabra. No deben acercarse demasiado al micrófono. Los alumnos que realizan los efectos sonoros deben estar atentos para ejecutarlos en el momento adecuado.
6. Cuando estés listo para empezar haz una indicación al miembro del equipo que comenzará la locución, para que se prepare. Un par de segundos antes de que comience a hablar, haz clic en el botón **Grabar** .
7. Si necesitas pausar la lectura, haz clic en el botón **Pausa** .
8. Antes de seguir grabando guarda los cambios.
9. Cuando estés listo para continuar volveremos a hacer clic en el botón Pausa para seguir grabando.
10. Cuando terminen todos de leer el cuento haz clic en botón **Detener** .
11. Para escuchar lo que has grabado haz clic en el botón **Reproducir** .
12. Si no te gusta la grabación podéis repetirla. Para deshacer lo grabado haz clic en **Editar > Deshacer**. Se deshace la última grabación realizada. También puedes guardar varias versiones y en un trabajo más avanzado seleccionar los fragmentos

más idóneos para el montaje final.

13. Cuando finalicen todos vuelve a guardar.

14. Aplica al archivo el efecto **Normalizar**.

15. Una vez guardados los cambios debemos escuchar la grabación haciendo clic en **Reproducir**.

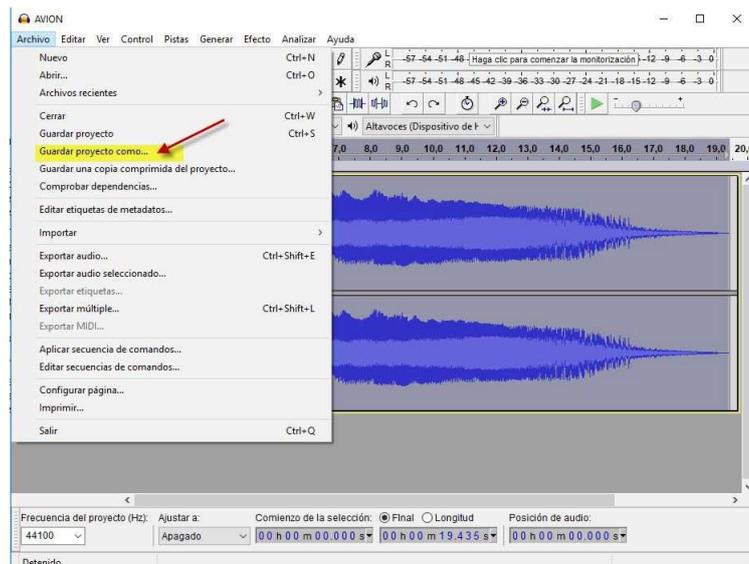
Cómo guardar los archivos grabados

16. **Archivo>Guardar proyecto**. Da un nombre al archivo. Para facilitar la edición y uso posterior pon un nombre suficientemente descriptivo, por ejemplo:

Actividad 5

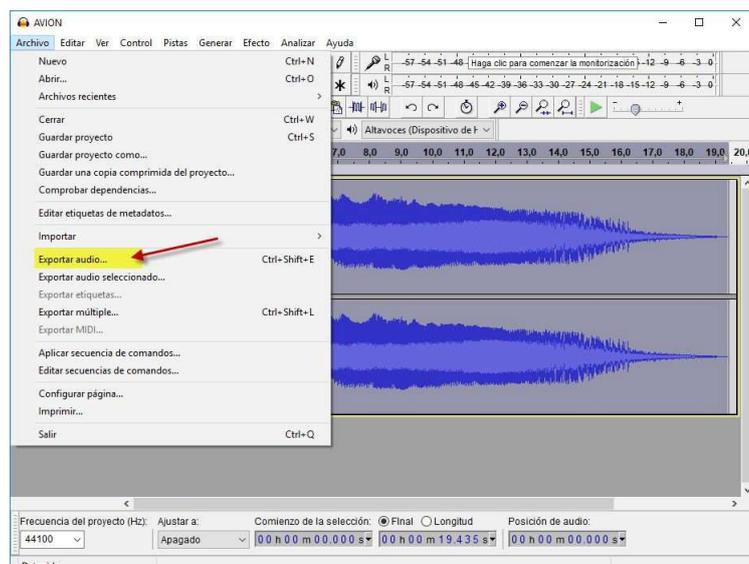
17. Guarda tu trabajo en **Sonidos> Rincón Enriquecimiento> Actividad 5>Equipo1> Versión1** dentro de esta subcarpeta habrá dos carpetas una para los proyectos, puedes llamarla así y otra para los archivos finales o MP3, también puedes usar este nombre.

18. Cuando guardas el proyecto éste se guarda con la extensión de audio .aup. Esta extensión significa que estás guardando un proyecto de Audacity, en el que se guarda la información necesaria de la grabación pero todavía no es un MP3.

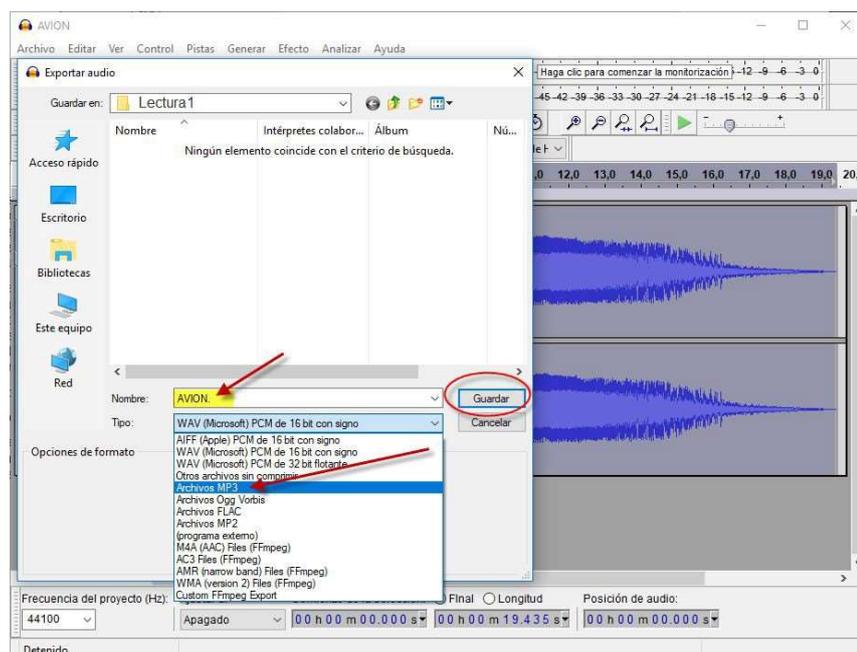


Para guardar la grabación con formato MP3 debes ir a **Archivo> Exportar audio**, como puedes ver en la imagen:

Proyecto: Educación Literaria (Lengua Castellana y Literatura)
5º y 6º de Educación Primaria / 1º y 2º de ESO



19. Cuando se abra la pantalla para buscar la carpeta en que guardar el archivo debes ponerle nombre y seleccionar la extensión MP3. Para terminar haz clic en botón Guardar. Observa la imagen:



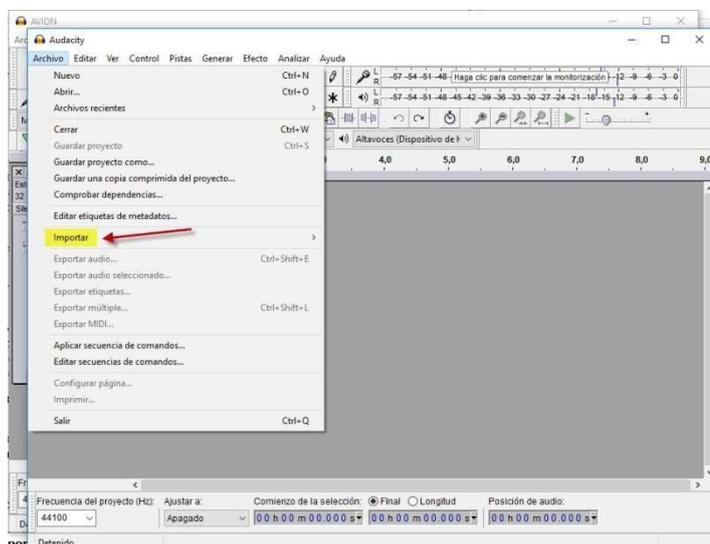
Incorporar efectos sonoros

A continuación incorporaremos efectos sonoros a la grabación.

Previamente los habremos descargado del Banco de imágenes y sonidos del INTEF (<https://procomun.intef.es/>)

Sigue estos pasos:

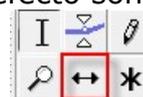
1. Abre Audacity e importa el archivo grabado con la grabación del cuento tal como ves en la imagen:



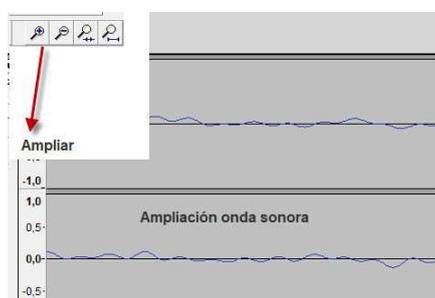
2. Al importar se carga el archivo en una pista de audio.

3. A continuación importamos los efectos sonoros.

4. El archivo se incorpora al inicio de una nueva pista. Nosotros necesitamos que el efecto sonoro se oiga en un momento determinado de la narración. Para poder colocarlo en el sitio adecuado debemos modificar la línea de tiempo con la herramienta Desplazamiento en el tiempo. Selecciona el efecto sonoro, haz clic en el



icono que ves recuadrado en rojo en la imagen siguiente: y desplaza el efecto sonoro hasta el lugar adecuado.



5. Para controlar mejor la línea de tiempo de nuestro archivo y encajar de forma lo más perfecta posible el fragmento del efecto sonoro, puedes utilizar la lupa Ampliar, que agranda la línea de tiempo y nos permite un mayor control sobre la misma.

6. De esta forma, la narración incorporará los efectos sonoros en el momento adecuado.

7. Para incorporar una música de fondo a la narración importaremos a una nueva pista el archivo de música deseado. Ajustaremos a la línea de tiempo. Aplicaremos el efecto Normalizar y guardaremos nuestro trabajo.

Proyecto: Educación Literaria (Lengua Castellana y Literatura)
5º y 6º de Educación Primaria / 1º y 2º de ESO

Para guardar procedemos como en las actividades anteriores **Archivo>Guardar proyecto como...Actividad5**

Antes de continuar escucha cómo ha quedado la grabación.

A continuación exportaremos el archivo con la extensión MP3 que unificará narración, efectos sonoros y música en un solo archivo.

Para ello **Archivo> Exportar audio> Actividad5**

El archivo se guardará en la carpeta indicada anteriormente pero en la subcarpeta Actividad 5 para diferenciarlos de los archivos generados en la anterior actividad.

Enhorabuena. Has completado la actividad