

## **¡Silencio! Se graba**

En esta propuesta vamos a aprender a trabajar con archivos de sonido.

Aprenderemos a realizar locuciones, a redactar una noticia, a crear un paisaje sonoro creando nuestros propios efectos, a dramatizar un cuento solo con nuestra voz y a familiarizarnos con el lenguaje radiofónico, sus características, los tipos de programas, y a crear una parrilla de programación para crear nuestro propio programa radiofónico.

Las actividades planteadas te permitirán aprender a hablar en público, a comunicar una noticia, a transmitir emociones solo con tu voz y a trabajar en equipo para crear tu propio programa radiofónico.



## Actividad. Lectura y grabación de un texto



### Actividad en gran grupo. Lectura colectiva. Duración: 45 minutos

Vamos a leer un poema en grupo, lo haremos en voz alta y grabaremos cada fragmento de la lectura para luego escucharlo y posteriormente publicarlo en el blog de aula. El poema que vamos a leer es *Cantares*, del poeta Antonio Machado. Puedes proponer alguna actividad similar de algún otro texto o poema que te guste.

Mientras se realiza la grabación el resto de alumnado debe guardar silencio.



**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=6iIxz7FT0y4>

La grabación puede hacerse con diferentes herramientas. Tu profesor te indicará las que vamos a utilizar. En el caso de que utilicéis Audacity puedes consultar el **Anexo I** para aprender algunas funcionalidades básicas de la herramienta: crear un proyecto nuevo, funcionalidades de los botones de cuadro de herramientas, cómo grabar, cómo cortar fragmentos, cómo guardar el proyecto y cómo exportarlo.

(\*) Los enlaces a páginas de internet pueden cambiar, desaparecer... En ese caso, vuestros profesores os darán alternativas adecuadas.





### 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.

Escribid en equipo un texto breve en el que se incluyan referencias a sonidos de animales, de personas, de la naturaleza... y posteriormente investigad cómo imitarlos para completar un paisaje sonoro. Utilizad los materiales que habéis traído a clase (pajitas, papeles, piedras, garbanzos...). Ensayad primero con el ejemplo que veréis a continuación y cuando os parezca que está bien podréis grabarlo. NO olvidéis guardarlo en formato MP3 y con un nombre descriptivo para facilitar su posterior uso. Ver ANEXO II. Tutorial Audacity.

#### Ejemplo:

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

**Utilizad una plantilla similar a esta para preparar vuestro paisaje sonoro.**

**NOMBRE DEL EQUIPO:** \_\_\_\_\_

**INTEGRANTES:** \_\_\_\_\_

Escribid cada fragmento del texto a leer	Efectos	Cómo hacerlo y quién o quiénes lo hacen	Materiales necesarios

### **Actividad. Mezclar archivos de voz con música de fondo.**

Duración: Una única sesión de 45 minutos.

Trabajo por parejas.



En esta actividad vais a utilizar Audacity para añadir a los archivos grabados en la sesión anterior una música de fondo. Los equipos se dividirán por parejas para realizar esta actividad por lo que un mismo paisaje sonoro podrá tener distintas propuestas.

Antes de empezar a trabajar tenéis que tener descargados los archivos de música que queréis de fondo a la lectura.

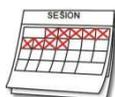
Utilizad los archivos que os facilite vuestro profesor o descargarlos desde el Banco de imágenes y sonidos del INTEF (<https://procomun.intef.es/>)

Para realizar la actividad podéis consultar el **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 para publicarla 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 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.

Ahora vais a grabar las noticias que redactasteis en la pasada sesión.

Pasos que debéis seguir:

1. Seleccionad las noticias
2. Cada miembro del equipo debe asumir una tarea: locutor de la primera noticia, locutor de la segunda noticia, locutor de la tercera noticia..., selección de los efectos sonoros y música.
3. Sesión preparatoria. Antes de grabar las noticias debéis ensayar cómo vais 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 debéis proceder a escucharlo y detectar los posibles errores. Es posible que tengáis que hacer varias grabaciones hasta lograr el resultado deseado.
7. Cuando estéis conformes guardar el proyecto con el nombre Noticia1\_definitivo, Noticia2\_definitivo, Noticia3\_definitivo...en la carpeta que os indique vuestro profesor o profesora.
8. Además deberéis seleccionar una música introductoria para dar paso a la información que vais a comunicar.
9. A continuación incluiremos la música. Con el archivo de voz abierto, importaremos el archivo de música a una nueva pista.
10. Por último deberéis exportar los archivos desde Audacity a formato MP3.
11. Publicación en el blog.

### Actividad. Dramatización de un cuento.

Equipo formado por siete integrantes

En esta actividad vais a grabar 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 sesión de trabajo.

#### Primera parte. Diseño y preparación. 20 minutos

Tenéis 20 minutos para diseñar y preparar la actividad. Lo primero que debéis hacer es acordar las funciones de cada miembro del equipo.

#### 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 queréis incorporar a la lectura del cuento. Por ejemplo música introductoria, sonido de herramientas (serrucho, martillo, lija...), música final.
4. 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 debéis ensayar varias veces.
Técnicos 2 alumnos	Selección y descarga de los recursos sonoros desde la página del INTEF. También se les puede facilitar directamente	Debéis 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 debéis hacerla desde el Banco de imágenes y sonidos: <a href="https://procomun.intef.es/">https://procomun.intef.es/</a> También podéis generar vuestros propios recursos sonoros.
Apoyo 1 alumno		

## Segunda parte.

En esta segunda parte de la sesión tenéis que asumir las funciones que os habéis asignado: Los actores deben leer y ensayar la dramatización, los técnicos y el apoyo deben buscar y descargar los recursos sonoros y la música que vais a necesitar. **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.

En esta segunda sesión de trabajo tenéis 20 minutos para grabar la dramatización. Este es un trabajo en equipo por lo que es muy importante que os organicéis y estéis atentos a las indicaciones que os den los técnicos (miembros del equipo que van a realizar la grabación). En los siguientes 20 minutos se realizará la edición del archivo añadiendo música de fondo.

### Primera parte. Grabación de la dramatización. 20 minutos

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

Cuando estéis conformes con cada grabación debéis guardar el proyecto en la carpeta que os indique vuestro profesor o profesora.

A continuación deberéis 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. Recordad que si incorporáis 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

### Texto del cuento. La asamblea de las herramientas.

VOZ	TEXTO	EFFECTOS
<b>NARRADOR/A 1</b>	Hoy vamos a contaros una fábula. Una fábula es un relato del que podemos aprender algo. <i>Nuestra fábula comienza así:</i>	
<b>NARRADOR/A 2</b>	<i>"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.</i>	<b>MUSICA AMBIENTAL</b>
<b>NARRADOR/A 1</b>	<i>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.</i>	<b>SONIDO DE GENTE HABLANDO</b>
<b>NARRADOR/A 2</b>	<i>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:</i>	
<b>SERRUCHO</b>	<i>- Creo que eres demasiado ruidoso Martillo, no creo que seas un buen moderador.</i>	
<b>NARRADOR/A 1</b>	<i>¡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:</i>	
<b>MARTILLO</b>	<i>- 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!</i>	
<b>NARRADOR/A 2</b>	<i>¡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.</i>	
<b>NARRADOR/A 1</b>	<i>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:</i>	<b>Risas</b>
<b>TORNILLO</b>	<i>- ¿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</i>	
<b>NARRADOR/A 2</b>	<i>El martillo estuvo de acuerdo y sin que sirviera de precedente, le dio la razón.</i>	
<b>MARTILLO</b>	<i>- ¡Pues hala, yo también me niego!-</i>	

**Proyecto: Educación Literaria (Lengua Castellana y Literatura)**

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

<b>NARRADOR/A 1</b>	<i>dijo el martillo</i>	
<b>NARRADOR/A 2</b>	<i>¡La cosa se estaba poniendo muy pero que muy fea y estaban a punto de llegar a las manos!</i>	
<b>NARRADOR/A 1</b>	<i>Pero de repente, algo inesperado sucedió: en ese momento crucial... ¡entró el carpintero!</i>	<b>Sonido de puerta</b>
<b>NARRADOR/A 2</b>	<i>Al notar su presencia, las tres herramientas enmudecieron y se quedaron quietas.</i>	<b>Sonido de pasos acercándose</b>
<b>NARRADOR/A 1</b>	<i>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.</i>	<b>Sonidos consecutivos de: Serrucho, martillo, lija</b>
<b>NARRADOR/A 2</b>	<i>La mesa quedó fantástica, y al caer la noche, el carpintero se fue a dormir. En cuanto reinó el</i>	<b>Sonido de pasos alejándose</b>
<b>NARRADOR/A 1</b>	<i>El Martillo fue el primero en alzar la voz.</i>	
<b>MARTILLO</b>	<i>– Amigos, estoy avergonzado por lo que sucedió esta mañana. Nos hemos dicho cosas horribles que no son</i>	
<b>NARRADOR/A 2</b>	<i>El Serrucho también se sentía mal y le dio la razón.</i>	
<b>SERRUCHO</b>	<i>– Es cierto... Hemos discutido echándonos en cara nuestros defectos cuando en realidad todos tenemos</i>	
<b>NARRADOR/A 1</b>	<i>La Lija también estuvo de acuerdo.</i>	
<b>LIJA</b>	<i>– Si, chicos, los tres somos imprescindibles en esta carpintería ¡Mirad qué mesa tan bonita hemos construido</i>	
<b>NARRADOR/A 2</b>	<i>Tras esta reflexión, se dieron un fuerte abrazo de amistad. Formaban un gran equipo y nunca dejarían de</i>	
<b>NARRADOR/A 1</b>	<i>Moraleja: Valora siempre tu propio trabajo pero no olvides que el que hacen otros es igual de importante que</i>	<b>Música ambiental</b>

## Actividad. Proyecto: Creamos nuestra emisora escolar.



### Primera sesión.

#### Primera parte de la sesión. 20 minutos. Lectura.

Si habéis llegado a esta actividad es que vais a crear una emisora de radio escolar. Para realizar este objetivo es necesario trabajar en equipo. Antes de empezar conviene tener en cuenta algunas cuestiones importantes.

#### 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 el 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:

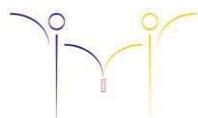
- **Echar una bebida en un vaso:** se debe poner con anterioridad un poco de agua en el vaso, para que cuando se empieza a echar el líquido se produzca inmediatamente el sonido.
- **Incendio:** frotar contra el micrófono el celofán de un paquete de cigarrillos, y partir pequeños palillos de madera.
- **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.**

Ahora empezaréis a trabajar en vuestra emisora de radio. La primera tarea será crear el equipo de trabajo.

Acuerda con tus compañeros y compañeras de equipo el tipo de Programa que vais a preparar. Elegid temática, nombre, contenidos...

Distribuid los roles o responsabilidades que cada uno de vosotros deberéis asumir.

Acordad las características o estilo que queréis dar a vuestro Programa: clásico, humorístico, informal, innovador...En función de estas características tendréis que seleccionar los efectos sonoros, la sintonía del Programa, etc.

Para ayudaros con estas tareas aquí tenéis una plantilla que deberéis 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

### Primera parte de la sesión. 40 minutos.

Ahora que ya tenéis vuestro equipo formado y sabéis qué tipo de Programa preparar y el estilo que queréis darle, es el momento de crear el guion radiofónico. Para ello seleccionareis la temática general del Programa, cada una de las secciones que lo conformarán y el tiempo asignado a cada una de ellas. También debéis decidir los recursos sonoros que vais a utilizar.

### La parrilla

Preparareis vuestra programación o parrilla. Estableceréis la duración del programa y cada una de los apartados contenidos en el mismo: noticias, música, humor, infantil, cocina. Recordad que la duración total del Programa no debe exceder los 15 minutos. Para la realización de la actividad podéis consultar los anexos del **Tutorial Audacity**.

### Plantilla para completar la parrilla del programa

Título del Programa: .....

	Tiempo	Texto	Recursos necesarios	Responsables
<b>Noticias</b>				
<b>Música</b>				
<b>Humor</b>				
<b>Cocina</b>				
<b>TIEMPO TOTAL</b>	<b>15 minutos</b>			



### **Tercera sesión.**

#### **Primera parte. Selección de la música. 20 minutos.**

Pedid a vuestro profesor o profesora los recursos sonoros necesarios para vuestro programa o descargarlos directamente. Para descargarlos utiliza la página de Imágenes y sonidos del INTEF (<https://procomun.intef.es/>),

#### **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.

Podéis mejorar la calidad de la grabación realizada siguiendo las indicaciones que podéis encontrar en 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!