PROCESO DE GESTIÓN DE FORMACIÓN PROFESIONAL INTEGRAL

FORMATO GUÍA DE APRENDIZAJE

IDENTIFICACIÓN DE LA GUIA DE APRENDIZAJE – AUDIO CUENTO

Denominación del Programa de Formación Producción Medios Audiovisuales Digitales

- **Código del Programa de Formación** 2432205
- **Nombre del Proyecto**
  Producción de Medios Audiovisuales Digitales
- **Fase del Proyecto** Ejecución
- **Actividad de Proyecto**
  Genera la documentación diseño - planeación requerida para el desarrollo de una producción audiovisual
- **Competencia**
  Coordinar actividades de del proyecto de acuerdo a la calidad acuerdo con estrategias de gestión
- y exigida por la producción proceso administrativo
- **Resultados de Aprendizaje a Alcanzar**
  Evaluar las necesidades técnicas del proyecto de acuerdo a la exigencia de la producción

Duración de la Guía 20 Horas

2. PRESENTACIÓN

La creatividad la asociamos directamente con la innovación y la creación de nuevas técnicas, procesos y
metodologías considerando únicamente la base científica, pero cuando trabajamos con sonido ¡qué es un arte!, todo tecnólogo, técnico o sonidista debe asociar la técnica con la subjetividad entre la realidad

La disyunción entre lo subjetivo y la técnica

Al realizar el diseño sonoro para un producto audiovisual todo diseñador busca crear el mayor parecido de la narración a la realidad, utilizando procesos que emulen espacios y escuchas subjetivas de un determinado paisaje sonoro, personaje objeto o cosa.

Qué es un audiocuento?

Los audiocuentos son cuentos locutados. Se trata, normalmente, de fábulas donde el personaje protagonista tiene el nombre del dueño del cuento. Animales, en su mayoría, a los que les van ocurriendo aventuras y la inmensa mayoría acaba con un final feliz.

La música que acompaña a la voz hace que les llame la atención desde muy pequeños. El límite por arriba lo marca el niño, cuando se aburra de escuchar cuentos en los que él es protagonista.

Ventajas de un audiocuento

Escuchar cuentos también es leer: Desde el punto de vista neurológico, escuchar audiocuentos es similar a leer: científicos han comprobado que las partes del cerebro que se activan al leer libros y al escuchar audiolibros son básicamente las mismas, aunque eso no quiere decir que la experiencia sea exactamente igual. De hecho, con los audiocuentos pueden darse respuestas emocionales distintas, debido a como se interpretan los textos desde el punto de vista de la voz, con sus inflexiones y pausas.

Los audiocuentos estimulan la imaginación: Al no contar con apoyo visual de imágenes, los niños y
niñas deben evocar sus propias imágenes mentales mientras escuchan el audiocuento. Este proceso de tener que imaginar lo que no ven ayuda a desarrollar fuertemente su creatividad.

Potencian la capacidad de atención: Cuando los niños consiguen enganchar con una buena historia, querrán seguir conectados a ella para saber qué sucederá y no perderse ningún detalle. Este tipo de experiencias predispone a los niños a escuchar y desarrollar su capacidad de atención.

Crean mejores lectores: Los audiocuentos exponen a los niños a una gran cantidad de vocabulario y estructuras sintácticas. Esto permitirá que puedan acceder a cuentos más complejos de los que acostumbran a leer, y que se sientan menos abrumados o intimidados al enfrentarse a textos más avanzados. De igual forma, los audiocuentos pueden ayudar a aliviar las frustraciones de los niños que presentan más dificultades mecánicas para decodificar las letras; escuchar el cuento en tiempo real permitirá que se concentren más en él que si estuviesen intentando leerlo.

2. FORMULACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE

Descripción de la(s) Actividad(es)

Individualmente narrar un cuento del género de su preferencia cuya duración sea de 2 minutos y que cuente con siguientes elementos sonoros y características:

1. Deben interactuar mínimo 3 personajes
2. Se deben utilizar sonidos acción con el fin de aumentar el interés y fortalecer la narrativa.
3. Representar cada una de las locaciones con el sonido ambiente
4. La utilización de la música debe ser completamente empática a lo que se narra

Para tener en cuenta:

- Se debe grabar la voz en tono declamatorio (evitar lectura)
- Capturar la voz con el micrófono más directivo posible
- Ecualizar la voz con el fin de lograr una equivalencia en el espectro
- Utilizar reverberación para agregar profundidad a la voz, pero su tiempo debe ser muy corto para evitar pérdida de inteligibilidad.
- Se recomienda el uso de biblioteca para la recreación de los efectos sonoros
- Los personajes que intervienen en la narrativa pueden ser interpretados por los compañeros de la ficha
- Es recomendable utilizar procesos digitales para emular espacios y agregar dinamismo a la narrativa.

Entregables:

Audiocuento en formato .mp3

Guion literario y guion técnico de audio

- **Ambiente Requerido**
  Salón cerrado, luz modular y acceso a la red eléctrica y a internet.

- **Materiales**
  Equipo de cómputo y plataforma virtual

3. ACTIVIDADES DE EVALUACIÓN

Evidencias de Aprendizaje	Criterios de Evaluación	Técnicas e Instrumentos de Evaluación
Evidencias de Producto: 1.Audio cuento en formato .mp3 2. Guion literario y guion técnico de audio en PDF y en Excel respectivamente	1.Comprende el uso de las herramientas de grabación y procesos del software de audio 2.Identifica los tipos de micrófonos sus y aplicaciones 3.Reconoce lo procedimientos técnicos para la grabación en software de audio	**Lista de Chequeo de Producto**

2. GLOSARIO DE TÉRMINOS

Audiocuento: Recurso sonoro narrativo que narra o cuenta acciones especificas mediante el sonido de una historia o situación particular.

Fuera de campo: Acción o diálogo que tiene lugar fuera del campo visual de la cámara, pero que se sugiere o se imagina.

Fuera de campo narrativo: cuando no se nos muestra de manera insistente la fuente sonora que tiene relevancia en la narración. Solamente en este caso el espectador es consciente del fuera de campo, lo que suscita intriga y anticipación.

Fuera de campo activo: en general corresponde al sonido acción o a la voz y llama la atención del espectador que quiere ver la fuente del sonido (un grito, unos sonidos de pasos que se acercan ...). Este tipo de sonidos generalmente forman parte del guion y es importante que sean elementos que aparezcan en fuera de campo.

Fuera de campo pasivo: en general corresponde al sonido ambiente y no crea una expectativa en el espectador. Es el decorado sonoro.

Sonido diagético: Sonido que se escucha en el mundo del personaje (voces y diálogos de personajes, sonidos emitidos por objetos en el espacio fílmico, música tocada por personajes).

Sonido extradiagético: Sonido que el espectador escucha pero no se percibe en el mundo del personaje (voz de narrador, efectos de sonido, música de fondo, canciones de la banda sonora); se usa para establecer un ambiente o evocar emociones.

3. REFERENTES BILBIOGRÁFICOS

Acevedo Ogliastri, Raul Fernando (Octubre 14 de 2020).*El Sonido en la Narrativa Audiovisual* (Wordpress). https://elsonidoenlanarrativaaudiovisual.wordpress.com/

Andrea Peñalver (Mayo 15 de 2020). Una introducción al uso del color en el cine: mucho más que estética (Web). https://www.caninomag.es

4. CONTROL DEL DOCUMENTO

	Nombre	Cargo	Dependencia	Fecha
Autor (es)	Raúl Fernando Acevedo Ogliastri	Instructor	Contenidos Digitales	Junio de 2022


SENA