¿ Por qué un curso sobre sonido, tecnología y creación?

- 1. ¿ Por qué un curso sobre sonido, tecnología y creación?
- 1.1. Objetivos y Contenidos de los bloques

Copyright 2026

1. ¿ Por qué un curso sobre sonido, tecnología y creación?

El sonido es un fenómeno que se da en la naturaleza y que involucra a la percepción humana y al aprendizaje del entorno. Es una constante en nuestra vida salvo que hayamos perdido la capacidad de escucha. El sonido es relevante y se estudia desde muchos ámbitos del conocimiento; la salud , la biología, el medio ambiente, física , la tecnología, la música, el cine, el arte y nuevos medios,...

A nivel educativo, trabajar sobre el sonido permite la creación de proyectos de aprendizaje integrados dentro de la educación STEAM ya que se pueden desarrollar proyectos desde el ámbito científico- tecnológico, ingenieril o artístico.

Además, forma parte de la cultura maker y del “do it yourself'', por la posibilidad que ofrece de crear bancos de sonido propios y ambientes sonoros de creación propia que se puede incorporar a proyectos de cualquier disciplina. Todo ellos con tecnología de bajo coste y open source, programas de fácil uso y cuyo aprendizaje contribuye a la alfabetización tecnológica y al uso de las tecnologías del aprendizaje.

Tiene aplicación en todas las asignaturas y en todos los niveles educativos y además se puede utilizar en proyectos de centro como la radio en la escuela, en la creación de cortos educativos, la megafonía de los centros educativos,....

Copyright 2026

Copyright 2026

1.1. Objetivos y Contenidos de los bloques

BLOQUE 1

Objetivos

- Conocer los elementos necesarios para realizar grabaciones de campo y sus características básicas.
- Realizar grabaciones de campo correctamente.

Contenidos:

1. Qué es lo que queremos hacer en este primer bloque.
2. Concepto de muestra o sample.
3. Principales tipos de grabadoras portátiles.
4. Principales tipos de conectores de audio.
5. Principales tipos de archivos de audio.
6. Tipos de micrófono.
7. Grabaciones de campo. Útiles de grabación. Normas básicas.

BLOQUE 2

Objetivos

Copyright 2026

- Mejorar nuestra escucha. Aprender a escuchar y recuperar en cierta medida nuestra percepción auditiva, paradójicamente dormida entre tanto estímulo sonoro.

- Adquirir un sentido crítico frente a un entorno sonoro agresivo. Concienciarnos de la necesidad de prevenir alteraciones en nuestro sistema auditivo.

- Ser capaces de analizar nuestro paisaje sonoro.

Contenidos

- *Concepto de paisaje sonoro. Concepto de ruido.*

- *El proceso de audición.*

- *Conocer y comprender los componentes objetivos del sonido. Altura o frecuencia, intensidad, duración y timbre.*

BLOQUE 3

Objetivos

· Dar a conocer una herramienta gratuita de edición de audio como es Audacity.

· Conocer las distintas partes del programa, entender cómo podemos manipular el sonido utilizando las distintas herramientas que nos ofrece, empezando desde la edición básica.

· Importar y exportar audio en distintos formatos.

Contenidos

3.1 ¿Qué es *Audacity*?

3.2 Entrando por primera vez en un programa de edición de audio.

3.3 Importar archivos de audio a *Audacity.*

3.4 Herramientas básicas.

3.5 Funciones importantes dentro de una pista de audio.

3.6 Grabar con *Audacity*.

3.7 Mezcla de volúmenes.

Copyright 2026

3.8 Exportar audio con *Audacity.*

BLOQUE 4

Objetivos

- Concepto de espacio y profundidad en una creación sonora.
- Uso de los efectos rever, eco y EQ.
- Comprender y utilizar los elementos estructurales y espaciales de una obra sonora.

BLOQUE 5

Objetivos

- Crear un paisaje sonoro.
- Comprender y utilizar los elementos estructurales y espaciales de una obra sonora.

Contenidos:

1. Creación de un paisaje sonoro. Cuestiones básicas. Elementos y fases.
2. Los sonidos.
3. La herramienta
4. El plan.
5. Un ejemplo

BLOQUE 6

Objetivos

Copyright 2026

- Iniciación al uso de samplers y muestras musicales. Trabajar con percusiones y fondos musicales.

- Grabación y tratamiento de la voz.

Contenidos:

- Tipos de samplers o muestras.

- Uso y manipulación.

- Técnicas y medios para la grabación de la voz.

Copyright 2026