

# ¿ 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](#)

# 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,....



# 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

- 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.
- 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

- 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.