

Creación de relatos sonoros como recurso pedagógico en la enseñanza artística

Creation of Audio Stories as a Pedagogical Resource in Artistic Teaching

Johanna Guamán Zurita*

Juan Diego Gutama Galán*

*Universidad Nacional de Educación, UNAE

Resumen

En el presente proyecto se expondrá el uso y creación de relatos sonoros aplicados a la enseñanza artística y enfocados a una interdisciplinariedad que involucra la literatura y la creación de audio. Desde la rama de las artes sonoras, se parte del trabajo de Pierre Schaefer que se basa en el uso de materiales cotidianos que se denominan *objetos sonoros* y se usan para la composición. Se toman como referente las etapas de desarrollo cognitivo de Piaget, para enfocarse en la de operaciones concretas, en la que el niño aprende a partir de los fenómenos y objetos de la realidad. Además, se toma como antecedente a Jack Foley, quien fue el pionero en la creación del diseño sonoro en el cine. Es por ello que, para este proyecto, se plantea la elaboración de una narración corta, mediante el uso de sonidos que serán obtenidos de la grabación o creados por medio de objetos sonoros. Se usaron las TIC, en la creación de relatos sonoros con estudiantes de básica media, los que oscilan entre las edades de nueve a once años.

Palabras clave: relatos sonoros, recursos tecnológicos, enseñanza- aprendizaje, educación, creatividad

Abstract

This project is about the use and creation of audio stories to teach artistic knowledge. It has an interdisciplinarity approach that involves literature and sound creation. From the sound arts, we start from the work of Pierre Schaefer, which is based on the use of daily materials for sound composition, these materials known as *sound objects*. Also, we are taking as a reference the stages of cognitive development of Piaget, this are focused on the stage of concrete operations, when a child learns from the phenomenon and objects of reality. In addition, Jack Foley is a reference. He was the pioneer in the creation of sound design in cinema.

The object of this project is the creation a short story using sounds, which will be obtained from the recording or recreating sound objects. Finally, the use of ICT in the creation of sound stories with middle school students, whose ages rage are between 9 and 11 years.

Keywords: audio stories, technological resources, teaching-learning, education, creativity

Introducción

El presente proyecto, titulado “Creación de relatos sonoros como recurso pedagógico en la enseñanza artística”, trata de dar solución a una problemática encontrada en el aula: la falta de recursos para desarrollar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta carencia dificulta el aprendizaje de los estudiantes y, muchas veces, causa falta de motivación por aprender la asignatura. Es por esto que en este proyecto se pretende implementar estrategias que implican el uso de herramientas y recursos como: celulares, computadoras, plataformas digitales y programas de acceso libre para la edición de audio.

De igual forma, este proyecto tiene un enfoque interdisciplinar que no solo se centra en Educación Artística y Cultural (ECA), sino que integra otras asignaturas. El ejemplo más significativo es la materia de Lengua y Literatura, la que ha estado estrechamente relacionada con este proyecto desde su concepción, pasando por la fase de redacción de un guion, hasta llegar a su producto final.

En primer lugar, se realizó una revisión de la literatura que ha permitido escoger las estrategias y herramientas adecuadas para la elaboración de la planificación y construcción del relato sonoro con los estudiantes. Además, las estrategias, así como los recursos, son materiales que están al alcance de los estudiantes y se adaptan a sus necesidades.

Herramientas tecnológicas o TIC

En las últimas dos décadas, los avances tecnológicos en el campo de la informática y la comunicación se evidencian en la gran cantidad de información sobre procesos de producción, interacción y comunicación. Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se podrían englobar en tres ramificaciones: redes, terminales y servicios.

Para Cruz *et al.* (2019), el uso de las TIC dentro del aula de clase tiene como objetivo innovar el proceso de enseñanza-aprendizaje, buscar el desarrollo cognitivo de los estudiantes de una manera didáctica e incentivar la interacción entre la comunidad educativa.

Uno de los factores más relevantes de la incorporación de las TIC en las aulas de clase es el criterio y uso que les dará el docente. Esto va a depender de distintos factores del contexto educativo como: el número de estudiantes que hay en un aula, su edad y competencia digital; los objetivos de su inclusión en función de las competencias que se pretende desarrollar; la existencia de estudiantes con necesidades especiales y el método didáctico con el que se trabajó anteriormente.

Relatos sonoros

Los relatos sonoros son historias o narraciones que se construyen a partir de sonidos ambientales o creados con *objetos sonoros* y buscan independizarse del lenguaje verbal y de las imágenes, su objetivo es depender netamente del sonido para comunicar el mensaje deseado.

El relato sonoro tiene como principal antecedente el paisaje sonoro propuesto por el compositor y pedagogo musical, Murray Schafer, quien “desde finales de los años 60’s del siglo xx, acuña el término [...] refiriéndose a los sonidos producidos en un espacio determinado” (Cárdenas y Martínez, 2015, p. 132). Schafer propuso el uso de sonidos como signos y representaciones para describir un contexto determinado. El paisaje sonoro, desde su concepción, tuvo “una orientación educativa que se enfocó en la concientización de las personas hacia una

buena utilización de su entorno, con el fin de crear y recrear ambientes sonoros sanos” (Cárdenas y Martínez, 2015, p. 136).

Por otra parte, este tipo de relato busca relatar una historia en concreto, a diferencia del paisaje sonoro que desea plasmar un lugar en específico, por medio de representaciones sonoras. Para elaborarlo es indispensable clasificar los sonidos y su función, además de realizar un guion en el que se deben organizar los sonidos que representarán todas las acciones y lugares que se desea incluir en una línea temporal. Dicha composición, como toda historia, deberá estructurarse en una introducción, desarrollo y final.

Para la elaboración de un relato sonoro se clasificará los sonidos en dos grandes grupos: ambientales y acción.

Tabla 1. Tipos de lenguaje sonoro

Sonido ambiental	Sonido de acción
Representa los sonidos implícitos de un lugar.	Representa acciones realizadas por uno o varios personajes de una narración. Además incluye los sonidos de los objetos con los que el protagonista interactúa.
Ejemplo: sonidos naturales como lluvia, viento o animales. También, incluye el ruido de los entornos y sonidos industriales.	Ejemplo: sonidos como pasos, golpes, bostezo, sonidos provocados al conducir (movimiento de palanca, pedales, motor, etc.).

Fuente: elaboración propia

Además de la recopilación de sonidos ambientales o de acción, por medio de la grabación; para la construcción del relato sonoro, en esta propuesta, se apunta al uso de materiales auditivos para conseguir los tipos de lenguaje sonoro mencionados anteriormente. De acuerdo con Rocha (1995), un objeto sonoro es “la intención de abstraer y revelar las cualidades de un sonido específico al grabarlo y editarlo” (p. 3). La etapa del análisis y edición del sonido abre un abanico de posibilidades comunicativas y el resultado de esta experimentación puede ser usado para crear ambientes sonoros y representaciones para un relato.

Recursos pedagógicos

Los recursos pedagógicos juegan un papel fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje y facilitan el trabajo del docente. Además, “pueden y deben cumplir como materiales curriculares al servicio del proceso de aprendizaje” (Ruiz y García, 2001, p. 175). Por otro lado, todos los recursos o materiales, pueden usarse con fines educativos, por lo que Rodríguez (2005) argumenta que deben cumplir una función:

- De apoyo al aprendizaje, es decir que, debido a que juegan un papel esencial al ser los canalizadores de la selección y almacenamiento de la información, deben favorecer la interiorización de los contenidos;
- Estructuradora que permite ordenar toda la información que se recibe, pasando de lo abstracto a lo concreto y lo accesible; y
- Motivadora que propicie que todo material sea llamativo y, por tanto, una fuente de interacción que favorezca el aprendizaje. (p. 23)

Enseñanza artística

Tomando en cuenta el contexto nacional, la enseñanza de la educación artística siempre ha sido limitada y ha estado aislada del resto de asignaturas que se imparten en la educación media. Sin embargo, el Ministerio de Educación del Ecuador (2016), en el currículo de ECA plantea lo siguiente, “el proceso de enseñanza y aprendizaje debe abordarse desde todas las áreas del conocimiento y por parte de las diversas instancias que conforman la comunidad educativa, con un enfoque interdisciplinar y multidisciplinar del conocimiento” (p. 15). Es por ello que en la enseñanza artística los estudiantes ponen en práctica todos sus conocimientos adquiridos desde su experiencia.

Por otro lado, es importante que el docente tome en cuenta el desarrollo cognitivo de los estudiantes, esto le permitirá conocer las fortalezas y habilidades de su grupo. En este proyecto se desarrolló con alumnos de básica media, cuyas edades oscilan entre los nueve y once años, las que se encuentran en el estadio de las operaciones concretas, según la teoría de Piaget. En esta etapa “su pensamiento es concreto, puede clasificar, seriar, y establece relaciones” (Apud, 2018, p. 50). Además, los pensamientos del niño se vuelven maduros, por lo que pueden solucionar problemas de forma lógica, por medio de eventos u objetos concretos del medio. En esta fase del desarrollo se necesita asociar el conocimiento con objetos o fenómenos del mundo real, de tal forma que logre interiorizar lo que está aprendiendo.

Metodología

Este proyecto está destinado a los estudiantes de básica media (séptimo de básica) del programa de educación ecuatoriano y sigue la planificación curricular de la materia dedicada a la formación artística, conocida como ECA. Asimismo, da respuesta a los objetivos planteados en el currículo, los que para este nivel son incorporar: “contenidos y destrezas que requieren el uso de recursos tecnológicos (cámaras fotográficas, teléfonos móviles, computadoras, etc.), siempre considerando la disponibilidad de los mismos en las escuelas” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2016, p. 106).

La incorporación de las TIC en el aula supone un conflicto por su ausencia. Uno de los motivos de esta es la carencia en planificación docente y las capacidades implícitas en el manejo de estas herramientas. Las TIC se deben incorporar a la clase con un enfoque de innovación escolar, esto conlleva que, en primera instancia, el docente analice los beneficios y las formas en las que se pueden usar. Su uso no consiste en cambiar el soporte en el que el docente impartirá clase, sino en usarlas como herramientas que incentiven el desarrollo y la interacción de la clase.

Al adentrarse en este proyecto, se ha tomado a la creación de relatos sonoros como una oportunidad para incorporar las TIC, tanto en el trabajo docente como en el estudiantil. La actividad mencionada se presta para la exploración del medio escolar y familiar; para el desarrollo de la comunicación e imaginación; la experimentación sonora y el manejo de herramientas digitales.

En respuesta a esta problemática se ha visto la necesidad de elaborar una propuesta con cinco etapas en las que los estudiantes pueden crear su propio relato sonoro, a partir de materiales comunes y sonidos del medio. Estas son:

1. Exposición sobre los tipos de lenguaje sonoro

En esta etapa el docente, a manera de introducción, presentará los tipos de lenguajes sonoros, los que se clasifican en ambientales y de acción. En este punto, los estudiantes deben tener clara la clasificación para poder construir el relato sonoro. En primer lugar, se tienen los sonidos ambientales, por ejemplo, las olas del mar, el cantar de las aves, entre otros. Por otro lado, están los de acción, estos pueden ser los provocados al cocinar, la respiración, pasos y demás.

2. Elaboración del guion

En esta segunda etapa, el estudiante debe describir las acciones específicas que se incluyen en lo que desea contar por medio del lenguaje sonoro, es decir, debe trazar una ruta a seguir, para que el relato tome forma y sentido. Por ejemplo, si se quiere contar cómo una persona toma una ducha, se deberá redactar un guion con las acciones que implica esta actividad, como: (1) levantarse de la cama, (2) caminar al baño, (3) abrir la llave de agua y (4) ducharse. En este momento lo importante es que el estudiante no tenga dudas sobre la escena que desea representar, esta debe ser clara y simple para poder traducirla al lenguaje sonoro.

3. Recolección de sonidos

Para la tercera fase, en primera instancia, el docente debe exponer distintas formas de recolectar sonidos, como la exploración. Esta permite reflexionar sobre los sonidos ambientales que se escuchan día a día. Además se pueden hacer excursiones a lugares de interés. Por ejemplo, si en el guion aparece como escenario el campo, se deberían visitar y explorar lugares donde registrar sonidos de animales, ríos y otros relacionadas con dicho entorno. Para el registro de los sonidos se puede usar la grabadora de un teléfono móvil.

Por medio de materiales sonoros, creados con objetos comunes que se encuentran en casa, los estudiantes pueden recrear los sonidos escritos previamente. Por ejemplo, si en el guion se nombran los huesos del tronco de una persona, se pueden romper paletas de madera. Asimismo, si en el guion se habla de un trueno en una tormenta, se puede producir el artificio al golpear una hoja de techo.

Otra manera de obtener sonidos es mediante la exploración en internet, un ejemplo claro es la plataforma digital Freesound que, actualmente, es uno de los principales bancos sonoros de uso libre.

4. Trabajo con los objetos sonoros

En este momento, el docente deberá trabajar con sus estudiantes sobre los sonidos que recolectaron con anterioridad. Es necesario usar herramientas digitales para edición de audio, como Reaper. Esta aplicación se utilizará con el fin de analizar las características de los sonidos recolectados, además de poder editar sus cualidades. Por ejemplo, si el protagonista del guion está caminando dentro de una iglesia. En primer lugar, el estudiante deberá grabar sus pasos en casa. Luego, con la ayuda de Reaper, se puede aumentar la reverberación de su grabación, dando a entender la cualidad sonora que tiene una iglesia.

5. Montaje del relato

Una vez trabajado cada sonido de manera individual, los estudiantes dispondrán de un repertorio sonoro que servirá para el montaje de su historia. Finalmente, en la quinta etapa, el estudiante, con ayuda del docente, deberá realizar el montaje de los sonidos para articular el relato auditivo. Este trabajo se realizará en la aplicación Reaper, para ello el docente explicará las principales funciones del *software*, por ejemplo, el uso de efectos de sonido (*delay*, *chorus*, *reverb*), la posibilidad de cortar un audio o manipular la velocidad de reproducción de cada sonido. Esto facilitará la construcción del relato.

Resultados

Para implementar este proyecto, se procedió a dividirlo en cinco períodos de cuarenta y cinco minutos, para trabajar conjuntamente los estudiantes. Además, se realizó una labor autónoma, por parte de los alumnos, con el fin de cumplir los objetivos de cada etapa.

En la primera tutoría con el alumnado, se explicó el concepto de relato sonoro, se indicó el programa a utilizar (Reaper) —para lo que, los estudiantes debían tenerlo descargado en su computador—, además, el docente dictó las pautas para la elaboración del guion.

Luego, en grupos de tres personas, se procedió a elaborar el guion con los estudiantes (ver Anexo 1). Este tenía un formato libre, es decir, los alumnos escogieron la temática. Otra de las pautas fue que no fuera muy extenso, debía ser sintético. En este texto se presenta, a modo de ejemplo, uno de los guiones elaborados por los estudiantes.

En la fase del proyecto correspondiente a la recolección y recreación de sonidos, los estudiantes acumularon sonidos recreados en clase y en casa, grabaciones del medio ambiente y otros que provenían de plataformas digitales, como Freesound.

La etapa final del trabajo resultó ser extensa y tuvo varios momentos. Primero, el docente procedió con la explicación del uso del programa, después se realizó una selección de sonidos adecuados para narrar del relato sonoro y, finalmente, se trabajó en el montaje del proyecto. Así mismo, cabe recalcar que, para llevar a cabo este trabajo, los estudiantes utilizaron medios digitales que están a su alcance, como celulares, grabadoras de sonidos, computadores y el programa Reaper (editor de audio de acceso libre).

Conclusión


En conclusión, el proyecto tuvo resultados satisfactorios, se logró elaborar el relato sonoro, lo que era el objetivo principal de la iniciativa. Debido a que esta clase de actividades no suelen ser usuales en la planificación escolar, en cada etapa los estudiantes tuvieron distintas interrogantes y problemas que resolver. Sin embargo, con el debido acompañamiento docente, se dio solución a todos ellos. Por otra parte, cabe señalar que los proyectos de esta naturaleza potencian la creatividad e imaginación del estudiante y los exponen a nuevas maneras de expresarse, las que no necesariamente requieren del lenguaje verbal para comunicar un mensaje. Así mismo, es importante mencionar que, durante todas las etapas, el docente debe realizar una evaluación continua que permita visualizar los logros del estudiante, así como las falencias que deben ser corregidas en posteriores sesiones.

Referencias bibliográficas

- Apud, Z. (2018). Inteligencias Múltiples en el trabajo docente y su relación con la Teoría del Desarrollo cognitivo de Piaget. *Revista Killkama sociales*, 2(2), 4-52. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6538370.pdf>.
- Cárdenas, R. y Martínez, D. (2015). El Paisaje sonoro, una aproximación teórica desde la semiótica. *Revista de investigación desarrollo e innovación*, 5(2), 129-140. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6763096.pdf>.
- Cruz, M.; Pozo, M.; Aushay, H. y Arias A. (2019). Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. *Revista e-Ciencias de la Información*, 9(1), 3-15, <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/eciencias/article/view/33052>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2016). *Currículo de los niveles de educación obligatoria, Educación Media ECA*. Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/08/ECA-completo.pdf>
- Moreno Lucas, F. (2015). Función pedagógica de los recursos materiales en educación infantil. *Vivat Academia*, (133),12-25. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=525752885002>
- Rocha, M. (1995). Desdoblado el objeto sonoro natural a través de la música electroacústica. *Revista Pauta*, 14(53-54), 107-116. <http://hdl.handle.net/11271/1013>
- Rodríguez, M. (2005). *Materiales y Recursos en educación infantil. Manual de los usos prácticos para el docente*. Ideaspropias Editorial. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=279223>.
- Ruiz, F. y García, M. (2001). Cuestiones metodológicas sobre el uso de los materiales en el contexto escolar. En Ruiz, F. y García, M. *Desarrollo de la motricidad a través del juego*. Editorial Gymmnos, 169 -196. <https://www.redalyc.org/pdf/5257/525752885002.pdf>.

Anexos

Anexo 1. Ejemplo de un guion para la elaboración de un relato sonoro



Elaboración del Guión

Grado: 7mo EGB	Materia: Educación Cultural y Artística	Fecha:
Tema: Relatos Sonoros	Lección:	
Objetivo: Crear relatos sonoros mediante el uso de las Tics.		
Materiales: - Hojas de papel - Lápiz - Esferos - Computadora	Objetivo de aprendizaje Elaborar un guión para la creación de un relato sonoro.	
Actividad: Guión Título del relato: Día de fuego Narración del relato Introducción - Entra una llamada - Responde el teléfono - Conversación (sonidos) - Los bomberos se alistan - Sonidos de cierres - Botas y trajes - Pasos corriendo - Deslizarse por los tubos de la estación - Pasos corriendo - Puerta corrediza - Puertas de los vehículos - Cinturón se seguridad - Sonido de la llave - Sonido de la llave accionando el camión - Motor del camión de los bomberos - Llantas al arrancar - Vehículo en movimiento con sirena	Camino al accidente - Sonido de ambiente de otros vehículos - Tráfico - Sirena - Bocina - Ladridos de perros Legada al accidente - El camión de los bomberos se estaciona - Sonido del fuego - Abren y cierran puertas - Sacan la escalera y la manguera de agua - Gritos - Colocan y suben la escalera - Abren el agua - Tumban la puerta - Cristales rotos - Pasos - Llanto de un bebé - Caída de escombros - Agua apagando el incendio - Pasos sobre el agua (chapoteo) - Respiración agitada - Bomberos tosiendo Fin del relato	

Anexo 2. Evidencias fotográficas

Figura 1. Trabajo en Reaper

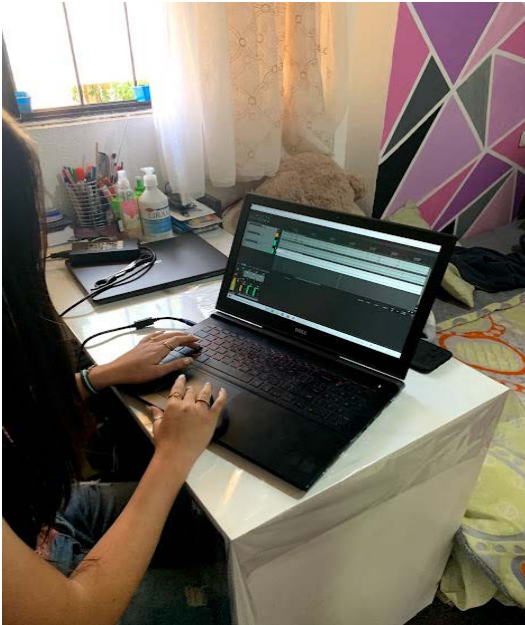


Figura 2. Revisión de sonidos



Fuente: elaboración propia
Figura 3. Recreación de sonidos



Fuente: elaboración propia

Fuente: elaboración propia
Figura 4. Recolección de sonidos



Fuente: elaboración propia

[🏠 Volver al índice](#)