



## CAJA DE HERRAMIENTAS DE RECURSOS

### SECUENCIA 13: Integración de elementos de audio en el Libro de Aventuras

**Objetivo:** Educadores y Trabajadores Juveniles (para guiar a los jóvenes)

**Duración estimada:** 60 - 90 minutos

**Contexto:** Contextos de aprendizaje formales, no formales e informales

**Materiales:** Ordenadores con Audacity, micrófono, guiones de historias (creados en las Secuencias 5-7), auriculares.

Las actividades pueden realizarse de forma individual, colaborativa o en entornos facilitados, dependiendo del contexto educativo y las necesidades de los alumnos.

## 1. OBJETIVOS

Al final de esta secuencia, los participantes habrán logrado lo siguiente:

- **Identifica los puntos clave del sonido:** Selecciona qué partes del Libro de Aventuras necesitan refuerzo auditivo (narración, efectos de sonido) para mejorar la inmersión.
- **Producir activos de audio:** Grabar y editar clips de voz y paisajes sonoros usando herramientas de código abierto (Audacity).
- **Mejorar la accesibilidad:** Crea versiones de audio de los textos principales para apoyar a los lectores con dificultades (SLD/SLI).
- **Exportación para integración:** Generar archivos optimizados listos para insertarse en plataformas como Twine (Secuencia 9) o Genially (Secuencia 12).

## 2. DESCRIPCIÓN DE LA SECUENCIA

Esta secuencia no es un curso de edición independiente, sino el paso en el que "damos voz" a nuestra historia climática.



El sonido en un libro de aventuras cumple un doble propósito: **la inmersión emocional y la accesibilidad**. En esta fase, los participantes transformarán los guiones escritos y los desafíos climáticos identificados en las secuencias anteriores en experiencias auditivas. Utilizaremos **Audacity** para limpiar grabaciones de voz y mezclar efectos de sonido que representen el entorno (por ejemplo, el sonido de una sequía, el viento en un bosque).

## 2.1. Resultados tangibles

Al final de la secuencia, los participantes elaborarán un pequeño banco de sonidos ("Sound Asset Pack") listo para integrarse en los entornos digitales de la historia creados en las Secuencias 9 y 12, incluyendo:

- Archivos de narración (voz en off) para la introducción y el final.
- Efectos de sonido cortos (SFX) para decisiones clave.
- Una atmósfera de fondo (bucle) que refleja el ambiente de la historia.

## 3. ACTIVIDADES PROPUESTAS

### Actividad 1 - El Guion Sonoro (Planificación) Duración: 15 min

**Descripción:** Los participantes revisan su estructura narrativa (creada en [la Secuencia 6](#)). Identifican tres momentos clave en los que el sonido es vital:

- ¿Cómo suena el "Desafío Climático" ([Secuencia 1](#))? (Por ejemplo, ¿es un río seco? ¿Una tormenta?).
- ¿Cómo suena el "[Héroe Climático](#)" (Secuencia 3)?
- ¿Qué texto es demasiado largo y necesita leerse en voz alta para ser accesible?

Al final de esta actividad, los participantes elaboran un breve guion sonoro o plan de audio vinculado a escenas clave, detallando los sonidos que deben escucharse.

### Actividad 2 - Grabar la Narrativa (La Voz) Duración: 30 min Descripción:

- Usa Audacity para grabar la introducción de la historia.
- Enfoque práctico: Aprender a interpretar el guion.



- Técnica: Grabación, usando la herramienta Selección para eliminar errores y respiraciones pesadas, y usando la herramienta Normalizar para mantener el volumen constante.
- Consejo de accesibilidad: Hablar con claridad y despacio es vital para los usuarios finales.

Si tienes la posibilidad, lo mejor es aislar al grupo en otra habitación y que graben con un micrófono (puede ser uno con un simple auricular), sin embargo, un micrófono de portátil es todo lo que realmente necesitas para esta actividad.

### Actividad 3 - Crear sonidos atmosféricos

**Duración:** 30 min

**Descripción:**

- Importar sonidos libres de regalías (viento, lluvia, maquinaria) que representen el conflicto medioambiental. ([freesound.org](https://freesound.org))
- Utiliza la herramienta Envelope Tool en Audacity para bajar automáticamente el volumen de la música de fondo cuando empieza la narración (ducking manual).
- Aplica Fade In y Fade Out para crear bucles suaves que no corten bruscamente.

### Actividad 4 - Exportar activos

**Duración:** 15 min

**Descripción:**

- A diferencia de un podcast largo, aquí exportamos clips individuales.
- Selecciona cada fragmento y usa Archivo > Exportar > Selección de Exportación.
- Formato recomendado: MP3 (para web/Genially/Twine) para mantener el tamaño del archivo pequeño.
- Nombra los archivos lógicamente (por ejemplo, Scene1\_Intro.mp3, Effect\_Victoria.mp3).

## 4. CAJA DE HERRAMIENTAS DIGITALES: herramientas para la secuencia

- Audacity: Software principal de edición (Código abierto).
- Genially: Tiene un sistema sencillo integrado de grabación y subida de sonido.
- Ocenaudio: Herramienta sencilla y rápida de edición de audio.



- Canva: Tiene una app integrada para añadir voces de lectura, sonidos y mucho más.
- Bancos de sonido: (por ejemplo, [Freesound.org](https://www.freesound.org), BBC Sound Effects) para encontrar sonidos meteorológicos que no se pueden grabar en clase.
- Micrófono USB: Recomendado para mejor calidad de voz (aunque el micrófono del PC va bien para las corrientes de aire).

## **5. CÓMO APLICAR ESTAS ACTIVIDADES EN CONTEXTOS FORMALES E INFORMALES**

### **Educación formal (aula)**

- Literatura/Lengua: Lectura expresiva de textos escritos por estudiantes. Análisis de la entonación.
- Ciencia: Grabación de 'informes de campo' simulados sobre el tema ambiental elegido.

### **Educación no formal (trabajo juvenil)**

- Arte sonoro (Foley): Crear efectos de sonido manualmente usando objetos cotidianos (por ejemplo, plástico arrugado para simular fuego), fomentando la creatividad 'maker'.
- Inclusión: Los jóvenes que prefieren no aparecer en cámara ni escribir pueden liderar la identidad sonora del proyecto.

## **6. ADAPTACIONES PARA ESTUDIANTES CON DIFICULTADES DE APRENDIZAJE**

Esta secuencia es fundamental porque el resultado (audio) es una herramienta de apoyo para personas con dislexia, pero el proceso de creación también debe ser inclusivo:

- Interfaz simplificada: Oculta las barras de Audacity no utilizadas (Ver > barras de herramientas) para reducir la carga cognitiva visual.



- Retroalimentación visual: Enseñar a los estudiantes a 'ver el sonido' (una forma de onda grande significa ruido fuerte, una línea plana significa silencio) les ayuda a comprender conceptos abstractos.
- Trabajo en pareja: Un alumno se encarga del ratón (habilidades motoras) y otro dirige la grabación (creatividad), alternando los roles.

## 7. TUTORIALES RELACIONADOS

- Vinculado a [la Secuencia 9](#) (Twine) y [la Secuencia 12](#) (Cordialmente): "Cómo insertar tus archivos de audio en la historia final".
- Vinculado a [la Secuencia 14](#) (Accesibilidad): "Verificar que el audio sea claro y comprensible".