MADRID | Políticas Sociales, Familia e Igualdad



Guía Didáctica:

“Rebobinados:

un reto analógico”

Índice:

¿QUÉ ES? 3
METODOLOGÍA: 3
EL INTERCAMBIO GENERACIONAL 3
EL PACTO MUSICAL 3
EDADES RECOMENDADAS 4
OBJETIVOS 4
EXPERIENCIA 4
VALOR EDUCATIVO 5
DESARROLLO PEDAGÓGICO RECOMENDADO 5
ACTIVIDADES PREVIAS AL CONCIERTO 6
BLOQUE 1: De 4º a 6º de Primaria (exploradores del tiempo) 6
BLOQUE 2: De 1º a 2º de ESO (conectando épocas) 6
EJERCICIOS POSTERIORES AL CONCIERTO 7
BLOQUE 1: De 4º a 6º de Primaria (reflexión y Juego) 7
BLOQUE 2: De 1º a 2º de ESO (análisis y debate) 9

¿QUÉ ES?

REBOBINADOS, más que un concierto pedagógico, es un espectáculo teatral y musical interactivo que propone un divertido encuentro entre generaciones a través de la tecnología, la música y el aprendizaje compartido. La historia comienza cuando dos jóvenes de 1985 viajan por accidente al presente y descubren un mundo digital veloz e inmediato.

Para regresar a su tiempo, deben activar un mecanismo que solo funciona mediante un intercambio real entre pasado y presente:

- **Intercambio generacional.**
- **Pacto musical generacional.**

METODOLOGÍA:

EL INTERCAMBIO GENERACIONAL

Para poder regresar a su tiempo, deberán activar un mecanismo que solo funciona si se produce un verdadero intercambio entre pasado y presente. Este intercambio se articula en dos niveles:

- **Por un lado (Pasado):** los personajes del pasado enseñan al público cómo funcionaban objetos analógicos como un teléfono de rueda, una cámara fotográfica o una máquina de escribir, descubriendo juntos el valor de la paciencia, la precisión y la experiencia física.
- **Por otro (Presente):** los niños y niñas del presente les muestran cómo funcionan las herramientas actuales, desde el uso de un smartphone hasta la escucha de música en plataformas digitales, acercándoles a una forma distinta de relacionarse con el mundo.

¿Cómo se articula el intercambio?

El intercambio se desarrolla mediante la representación de las escenas guiadas.

En cada bloque, un personaje del pasado explica el funcionamiento básico de un objeto analógico (teléfono de rueda, cámara fotográfica con carrete, máquina de escribir…), y posteriormente se realiza una comparación escénica con su equivalente digital actual. Se invita a uno o dos alumnos o alumnas a participar bajo supervisión del equipo artístico.

Cada escena tiene una duración aproximada de 5–6 minutos y concluye con una breve reflexión en clave humorística.

EL PACTO MUSICAL

El elemento decisivo para cerrar el portal es un **pacto musical entre generaciones**.

Este pacto se logra mediante la combinación de canciones del pasado con músicas del presente interpretadas íntegramente en directo. Esta unión genera la “resonancia” necesaria

para completar el viaje de regreso, convirtiendo a la música en el lenguaje común que conecta ambas épocas y permite que la trama avance hacia su desenlace.

¿Cómo se realiza en directo?

El proceso consiste en la creación de una **pieza híbrida en tiempo real**. La banda comienza interpretando un fragmento reconocible de un éxito pop-rock de los años 80; progresivamente, se incorporan elementos rítmicos actuales —como bases electrónicas ligeras o patrones urbanos adaptados al público escolar—, transformando la canción sin que pierda su melodía original.

Participación y cierre: el público forma parte activa del pacto marcando el ritmo corporal o con palmas, culminando en un momento de unión donde ambas generaciones cantan juntas el estribillo. Este acto simbólico es el que activa el mecanismo escénico para cerrar el portal temporal. Todas las interpretaciones musicales se diseñan bajo un enfoque pedagógico y respetuoso, garantizando un contenido adecuado para el contexto escolar.

EDADES RECOMENDADAS

Este concierto está recomendado para alumnos desde 4º de Primaria a 2º ESO.

OBJETIVOS

- Reflexionar sobre la **evolución tecnológica** y nuestra relación con el conocimiento.
- Poner en valor la **curiosidad y la cooperación** intergeneracional.
- Fomentar la **escucha activa** a través de interpretaciones musicales pedagógicas.
- Desarrollar la **participación activa** del alumnado.

EXPERIENCIA

El espectáculo no solo se contempla, se vive.

Los alumnos y alumnas suben al escenario, prueban objetos, participan en las escenas y forman parte activa de la resolución de la historia.

La banda sonora en directo acompaña este proceso, creando un ambiente dinámico, participativo.

El resultado es una experiencia teatral donde las alumnas y los alumnos se involucran en la historia y descubren que cada generación tiene algo valioso que enseñar y aprender.

VALOR EDUCATIVO

La propuesta invita a reflexionar, desde el juego y la risa, sobre la evolución tecnológica y la manera en que cada época construye su relación con el conocimiento.

El espectáculo pone en valor la curiosidad, la cooperación y el intercambio intergeneracional como motores de aprendizaje.

Dejando un mensaje muy importante para el alumnado, “no importa la edad; todos y todas enseñamos y todas y todos aprendemos”.

DESARROLLO PEDAGÓGICO RECOMENDADO

Recomendamos la realización de las actividades previas para la preparación y comprensión de lo que van a ver en el concierto, y una serie de actividades posteriores para reforzar lo aprendido.

Objetivo general:

Preparar a el alumnado para disfrutar y comprender mejor el encuentro entre generaciones y el intercambio tecnológico-musical del espectáculo, fomentando su creatividad y expresión artística.

Objetivos específicos:

- Familiarizar a las alumnas y los alumnos con objetos analógicos y su evolución hacia lo digital.
- Desarrollar habilidades de expresión oral, artística y creativa mediante el intercambio de experiencias.
- Promover el trabajo en equipo y la colaboración para resolver retos comunes.

ACTIVIDADES PREVIAS AL CONCIERTO

Para que el alumnado llegue al espectáculo con el contexto necesario, se proponen las siguientes dinámicas adaptadas por niveles:

BLOQUE 1: De 4º a 6º de Primaria (exploradores del tiempo)

- **Actividad: "el Museo de los Trastos Raros"**
  - **Dinámica:** se pide a las alumnas y los alumnos que pregunten en casa por un objeto que sus familias usaran y que ya no se utilice (un casete, un walkman, una cámara de carrete o un teléfono de disco).
  - **En clase:** deben explicar al resto del grupo para qué servía y cómo creen que funcionaba. Se fomenta la curiosidad sobre la "experiencia física" frente a la digital.
- **Actividad: "el Ritmo de la Máquina"**
  - **Dinámica:** utilizando percusión corporal, los alumnos deben imitar sonidos analógicos (el tecleo de una máquina de escribir, el rebobinado de una cinta, el dial de una radio) y tratar de mezclarlos con un ritmo de canción actual que les guste.

BLOQUE 2: De 1º a 2º de ESO (conectando épocas)

- **Actividad: "entrevista Intergeneracional: ¿cómo vivíais sin Wi-Fi?"**
  - **Dinámica:** las alumnas y alumnos realizarán una entrevista breve a una persona mayor de 40 años. El foco será la música: ¿cómo descubrían canciones nuevas?, ¿qué hacían si querían volver a escuchar un tema concreto?.
  - **Debate:** en el aula se contrastará la "paciencia y precisión" del pasado (esperar a que sonara en la radio para grabarla) frente a la "inmediatez" actual (plataformas digitales).
- **Actividad: "análisis del pacto musical"**
  - **Dinámica:** la profesora o el profesor presenta una canción pop-rock de los 80. El alumnado debe identificar qué elementos la hacen sonar "antigua" (sintetizadores, cajas de ritmos específicas) y proponer cómo se podría transformar en un tema actual (cambio de base rítmica, uso de autotune o estructuras urbanas). Esto les prepara para entender la "resonancia" que verán en directo.

Nota pedagógica: *estas actividades buscan que las alumnas y los alumnos no sean un espectador pasivo, sino que lleguen al auditorio con una reflexión previa sobre el valor de cada generación y la evolución de la tecnología.*

EJERCICIOS POSTERIORES AL CONCIERTO

Tras la asistencia al espectáculo, se proponen las siguientes actividades para reforzar los conceptos de evolución tecnológica, paciencia analógica y la unión musical vivida.

BLOQUE 1: De 4º a 6º de Primaria (reflexión y Juego)

El Diccionario del Pasado:

Instrucciones: durante el espectáculo, los personajes de 1985 nos enseñaron objetos que para ellos eran cotidianos, pero que hoy han cambiado mucho. ¿Recuerdas para qué servía cada uno? y ¿Cual es su equivalente digital actual?:









Sugerencia para el profesor: una vez completado el ejercicio, se puede abrir un breve debate con las siguientes preguntas:

1. *¿Qué objeto os pareció más difícil de usar?*
2. *¿Cuál de los objetos actuales creéis que será "antiguo" dentro de otros 40 años?*

Reporteros y reporteras del Tiempo:

Dinámica: imaginad que vuestra clase es la redacción de un periódico de papel de los de antes. Los alumnos y las alumnas os convertiréis en reporteros y reporteras encargados de cubrir la noticia del concierto **REBOBINADOS**. El objetivo es crear, entre todos, un periódico físico que documente el intercambio entre generaciones.

Instrucciones para los alumnos y alumnas:

1. **El Titular:** pensad en una frase corta y llamativa que resuma lo más emocionante que ocurrió en el portal temporal.
2. **El Cuerpo de la Noticia:** desarrollad un texto contando qué fue lo que más os sorprendió. Podéis hablar de los objetos analógicos que aparecieron, del viaje de los personajes desde 1985 o de cómo se sintió el "Pacto Musical".
3. **Ilustración Analógica:** para ser fieles a la época, en lugar de imprimir una foto digital, debéis **dibujar** a mano la escena de la que estáis hablando en vuestro artículo.
4. **Pie de Foto:** escribid una pequeña nota debajo de vuestro dibujo explicando qué está ocurriendo en esa imagen.

Resultado final: una vez terminados todos los artículos, se pueden grapar o pegar en un mural común. Así, tendréis un **periódico completo** hecho por vosotros que hable del concierto y de cómo el pasado y el presente se conectaron a través de la música y el aprendizaje compartido.

La Canción Híbrida:

Esta actividad consiste en crear un nuevo estribillo para una canción actual, pero que hable de un objeto antiguo.

Reto: Intenta cantarlo con alguno de los ritmos empleados en el concierto o con alguna canción que conozcas de los años 80.

BLOQUE 2: De 1º a 2º de ESO (análisis y debate)

Análisis de la "Resonancia":

Actividad: describe con tus palabras en qué consistió el "Pacto Musical".

¿Qué sentiste cuando la música de los 80 se mezcló con ritmos actuales?.

¿Crees que la melodía original perdió su esencia o se enriqueció?.

Crítica Tecnológica:

Actividad: redacción breve (10-15 líneas).

En el espectáculo se ha destacado el **"valor de la paciencia"** de la época analógica frente a la **"inmediatez"** de la era digital.

Tras conocer el reto de los personajes, reflexiona sobre lo siguiente: ¿qué aspectos positivos crees que hemos perdido con la tecnología actual y cuáles hemos ganado?.

Diseño de un Nuevo Reto:

Actividad: si tú fueras el protagonista y viajaras al año 2060, ¿qué objeto actual llevarías para enseñar a los chicos y chicas del futuro y cómo crees que habrán cambiado las canciones para entonces?.

Sugerencia final para el aula: *se recomienda terminar con una escucha en clase de las canciones originales de los años 80 que aparecieron en el espectáculo, para que el alumnado identifique ahora, con el oído "entrenado", los elementos que la banda transformó durante el directo.*


educa pop