

Acciones artísticas III Encuentro PedaLAB

28 de mayo de 2026, 11.30 h

Hall. Facultad de Ciencias de la Educación.

Inercia digital

Alumnado Grado de Primaria (Mención Educación Musical), Grado de Historia y Ciencias de la Música y Grado de Primaria (Grupo C).

A través de una coreografía de autómatas se representa la mecanización de nuestra identidad a través del uso de la tecnología. Ponemos nuestra atención en la coreografía involuntaria de lo cotidiano a través de los gestos que realizamos para hacer un *selfie*, escuchar música, escribir un mensaje o consumir información a través del *scroll* y del *zoom*.

Esta acción se fractura con momentos de silencio deliberado donde la lectura de textos relacionados con la escucha aparece como un acto de resistencia frente a la inercia digital. La acción evoluciona desde la repetición estéril hacia una saturación sonora que es reflejo del colapso de nuestra atención y se resuelve con la interpretación polifónica de la palabra escuchar. Para finalizar, un *selfie* colectivo, en el que el rostro desaparece para dar protagonismo a la imagen de una oreja reivindicando el oído como el órgano esencial para recuperar nuestra humanidad perdida entre píxeles y algoritmos.

Fuera del frame

Alumnado CDP Escuelas Ave María (Málaga)

Se trata de una propuesta que explora la conexión existente entre los consumos musicales de las y los alumnos de 1º de ESO, los mandatos de género inconscientes y el uso crítico de la tecnología. La pieza pretende utilizar el espacio del hall y sus escaleras, así como el cuerpo y el movimiento para ejemplificar el tránsito desde la socialización normativa hasta el "despertar crítico" de la adolescencia producido como resultado directo de la intervención pedagógica.

Instalación-Mural "Asamblea"

Alumnado CEIP Ntra. Sra. De Monteagud (Uleila del Campo – Almería)

La acción artística "**Asamblea**" nace de dos procesos de trabajo desarrollados en el aula. Por un lado, el alumnado exploró las formas y los rostros a partir del estudio de varias esculturas de **Miquel Barceló**, aprovechando su exposición en el Museo Arqueológico de Almería. Esta investigación nos llevó a reflexionar sobre los cuerpos, la diversidad y las distintas maneras de representar un rostro. A partir de este proceso, el alumnado elaboró esculturas blancas de caras sin rasgos definidos. Estas figuras, todavía en construcción, convivieron en el aula con una propuesta de pensamiento filosófico sobre la democracia, inspirada en los materiales "**Preguntas para la democracia**" de **Ellen Duthie**. Finalmente, ambos caminos se unieron en una instalación-mural titulada "**Asamblea**". En ella, los rostros representan la variedad de personas, ideas y pensamientos que forman una comunidad. Entre las esculturas aparecen carteles con preguntas creadas por el alumnado sobre qué significa participar en la comunidad y sobre qué es la democracia y cuál es su sentido.

Exposición fotográfica “Lo infraordinario”

Participantes II Encuentro PedaLAB

Actividad fotográfica realizada por las participantes del II Encuentro PedaLAB en Casa de Porras durante la Deriva Creativa: Fotografiar para activar el encuentro estético con lo patrimonial y dinamizada por Jaime Mena. Es el resultado de un proceso de reflexión para activar la dimensión de lo fotográfico como forma de comprensión que trasciende las relaciones cotidianas con la imagen.

Aula Magna. Facultad de Ciencias de la Educación.

Luces y sombras en mi búnker

Alumnado CEIP Ntra. Sra. De Monteagud (Uleila del Campo, Almería)

La acción artística “**Luces y sombras en mi búnker**” es una performance de sombras, gesto, imagen y sonido creada a partir de varios referentes artísticos y musicales. El alumnado ha trabajado con la obra *Staatstheater*, de **Mauricio Kagel**, como punto de partida para descubrir otras formas de entender el teatro musical. Esta obra nos ayudó a pensar que una escena puede construirse no solo con palabras, sino también con gestos, movimientos, objetos y sonidos. También nos hemos inspirado en **Delia Derbyshire**, compositora pionera de la música electrónica. Su relación con el sonido y su experiencia de infancia en un búnker durante los bombardeos de la Segunda Guerra Mundial nos sirvieron para imaginar qué se puede escuchar en un lugar cerrado, protegido y aislado del exterior. A partir de estas ideas, el grupo pensó el **búnker como una metáfora del cuerpo**: un lugar que a veces puede resultar incómodo o difícil de habitar, pero que también nos protege, nos sostiene y nos permite seguir adelante. Desde esta imagen, el alumnado exploró acciones cotidianas, gestos y objetos relacionados con la vida dentro de un búnker.

Los sonidos asociados a esos objetos y acciones fueron organizados y programados en **Scratch** para sonificar la performance. De esta manera, el alumnado pudo relacionar la programación, la escena y el sonido, creando una experiencia en la que los gestos y las sombras dialogan con una composición sonora construida digitalmente. Además, se elaboró un vídeo en el que se exploró la **desfiguración de la imagen y del color**, buscando elementos visuales cercanos a la estética **glitch**. Esta exploración nos permitió pensar el error, la alteración y el fallo visual como posibilidades creativas, y no solo como algo que debe corregirse. La pieza también conecta con tertulias realizadas en clase a partir del poema musicalizado “**Huesos**”, de **Loreto Sesma**, y otros materiales audiovisuales cercanos al alumnado. Estas conversaciones nos permitieron reflexionar sobre la relación con el propio cuerpo, la influencia de las redes sociales y la manera en que las imágenes que vemos afectan a cómo nos miramos.

Sonando planetas

Alumnado Colegio Santo Domingo (Granada)

La acción artística se articula en torno a la escucha. Nos hemos convertido en investigadores sonoros tras un encargo de la NASA para cartografiar nuestro planeta y ser elegidos para investigar y clasificar los sonidos que hay en Granada. De esta investigación hemos extraído unas grabaciones que se plasman en un mapa sonoro de nuestro colegio donde se ha puesto en práctica un método propio de escucha y se ha descrito cada sonido escuchado. La segunda fase del proyecto ha consistido en la búsqueda y descubrimiento de nuevos planetas en la galaxia donde los sonidos son protagonistas. Así, se ha conseguido grabar en los siguientes siete planetas: PAMALU, Cubiculo, Troncusculo, Kuki, Mosina, Musicario y Fantasía.

El mito de Hermes y La leyenda Encantada

Alumnado CEIP Doctor Guirao Gea (Vélez Rubio, Almería)

Como consecuencia de un acercamiento científico y reflexivo sobre el origen y evolución de la humanidad, decidimos musicalizar diferentes mitos y leyendas que manifestasen la riqueza cultural y el pensamiento de distintos pueblos a lo largo de la historia. Surgen así dos acciones artísticas interrelacionadas en la forma, pero separadas en el tiempo. En ***El mito de Hermes*** el alumnado busca dar vida al nacimiento y vida de Hermes a través de pequeños pasajes musicalizados a través de la técnica de *live coding*, la danza y la interpretación en directo. En ***La leyenda de la Encantada***, de igual forma y utilizando los mismos medios (musicalización con *live coding*, teatralización, danza...), el alumnado da vida a una leyenda local de la comarca de los Vélez, que habla sobre el amor, la intolerancia y la pérdida.

Al! ¿Qué va a ser de mí?"

Alumnado IES Antonio de Mendoza (Alcalá La Real)

Esta acción artística nace de la incertidumbre del alumnado ante un futuro marcado por la evolución tecnológica constante y el avance acelerado de la IA. La pieza busca conciliar el entorno digital con los procesos artesanales y manuales, reivindicando la creatividad humana como un valor insustituible, pero sin dar la espalda a las potentes herramientas que la tecnología actual ofrece a la creación.

Territorio Norte

Alumnado IES Cartuja (Granada)

El alumnado transita desde el espacio físico y acústico del aula y del barrio hasta el patrimonio monumental y musical relacionado con la estancia de Carlos V en Granada. Al hacer uso de la IA y la programación con Scratch, el alumnado ha reflexionado sobre la necesidad de utilizar herramientas de creación que les conecten con los demás.

La acción comienza con un paisaje sonoro compuesto en Scratch que representa una tertulia dialógica en el aula y el camino desde el instituto hasta sus casas. Con hilos y telas simbolizamos la red comunicativa del aula y cómo, al separarnos, nuestra comunicación se transfiere al teléfono móvil.

La segunda sección de la acción viaja a la época de Carlos V con la interpretación de un fragmento de "Mille Regretz" de Josquin des Prés y la proyección de fotos que el alumnado hizo en las visitas que hemos hecho para conocer el patrimonio arquitectónico y las propuestas plásticas de Rosa Brun y Sonia Navarro del ciclo ***Buscar el fresco de Granada***, inspiradas en el contexto que encontró el emperador en su breve estancia en Granada en el año 1526.

La acción termina con la proyección de microcortos realizados por el alumnado con la herramienta [Krea.ai](https://krea.ai) en el contexto del programa cultural "Territorios Animados". La proyección se acompaña de percusión inspirada en sus preferencias musicales. Las telas que simbolizaban el distanciamiento que provoca la tecnología, terminan por silenciar la interpretación.