



Guía metodológica del proyecto LEVEL-UP

Itinerario formativo de empleabilidad
y continuidad educativa

COORDINACIÓN Y SUPERVISIÓN DE CONTENIDOS:

Irene Soria López - Ayuda en Acción

ELABORADO POR:

Thania Martín-Romo Parejo - Ayuda en Acción

Irene Soria López - Ayuda en acción

Maria Ceia - Asociación Pautas e Melodias

CON LA COLABORACIÓN DE LOS SOCIOS DEL PROYECTO:

A.E. José Régio - Portalegre

IES Cuatro Caminos - Don Benito

Ajuda em Ação Portugal

Asociación Pautas e Melodias - Elvas

AGRADECIMIENTOS: queremos agradecer a todas las y los docentes así como al alumnado de los centros educativos que han participado en el proyecto LEVEL-UP. Gracias a sus comentarios, devoluciones y aportaciones LEVEL-UP es ahora una propuesta robusta y mejorada a disposición de toda persona que quiera llevarlo a cabo.

El proyecto contó con la financiación del Programa de Cooperación Interreg VI A España-Portugal (POCTEP) 2021-2027, lo que garantizó su ejecución bajo estándares de calidad y sostenibilidad transfronteriza.



Índice

1. Introducción	6
1.1. Contexto y origen del proyecto	6
1.2. Justificación de la guía	7
1.3. Objetivos de la guía	7
1.4. Destinatarios	7
2. Marco conceptual	8
2.1. Conceptos clave	8
2.2. Principios rectores	9
2.3. Alineación con marcos educativos y sociales	9

3. Marco metodológico	10
3.1. Enfoques pedagógicos y fundamentos teóricos	10
3.2. Principios metodológicos del proyecto	12
3.3. La música como herramienta educativa transformadora	14
3.4. Perspectiva inclusiva y participativa	14
4. Marco competencial	15
CP1. Inteligencia emocional	15
CP2. Comunicación	16
CP3. Toma de decisiones	16
CP4. Trabajo en equipo	17
5. Diagnóstico y planificación	19
5.1. Análisis del contexto	19
5.2. Árbol narrativo de problemas y objetivos	19
6. Diagnóstico y planificación	21
6.1. Estructura general del itinerario	21
6.2. Estructura de las sesiones grupales	24
6.3. Sesiones individuales	25
6.4. Actividades de articulación con el entorno (ACE)	28

7. Requisitos para la ejecución del proyecto	31
7.1. Recursos materiales y técnicos	31
7.2. Compromisos organizativos y operativos	32
7.3. Protocolo de coordinación	33
7.4. Perfiles profesionales (RRHH)	35
8. Seguimiento y evaluación	37
8.1. Sistema de Seguimiento	37
8.2. Evaluación	38
9. Bibliografía	40
10. Anexos	42
Anexo I – Fichas sesiones grupales	42
Anexo II – Ficha sesiones individuales	57
Anexo III – Fichas actividades	61
Anexo IV – Materiales de apoyo a las actividades	136
Anexo V – Formularios sistema de seguimiento	176

1. Introducción

1.1. Contexto y origen del proyecto

LEVEL-UP es un proyecto transfronterizo de innovación educativa y social impulsado por la organización **Ayuda en Acción**, en colaboración con la **A.E. José Régio**, el **IES Cuatro Caminos** y la **Asociación Pautas e Melodías**, financiado por el **Programa de Cooperación Interreg España-Portugal (POCTEP)**. Su **objetivo general** es diseñar una propuesta didáctica innovadora de capacidad transformadora en el área de intervención transfronteriza. Consiste en **idear, desarrollar, testar y validar una metodología que favorezca una mayor implicación, participación y motivación del alumnado que se encuentran en una situación de vulnerabilidad**. El enfoque innovador se basa en la integración de la música en itinerarios formativos

El proyecto nace de la necesidad detectada en múltiples contextos educativos: un número significativo de estudiantes de estos cursos formativos presenta **baja motivación escolar, dificultades de**

participación, carencias en competencias personales y sociales, y escasa claridad en sus objetivos vocacionales y profesionales. Estas situaciones incrementan el riesgo de abandono escolar temprano y reducen sus oportunidades de inserción educativa y laboral futura.



LEVEL-UP se plantea como una respuesta innovadora a esta realidad, ofreciendo una **metodología activa, creativa, participativa y musical** que transforma el aula en un espacio de aprendizaje significativo, inclusivo y motivador.

1.2. Justificación de la guía

La presente guía metodológica tiene como finalidad servir de **referencia técnica y pedagógica** para la implementación del proyecto LEVEL-UP en diferentes centros educativos, garantizando la fidelidad del modelo original y facilitando su **replicabilidad y escalabilidad** sin la presencia directa del equipo creador.

Su contenido recoge los fundamentos conceptuales, metodológicos y competenciales del proyecto, así como orientaciones prácticas, criterios técnicos y recomendaciones para su adecuada ejecución. De esta forma, cualquier centro o entidad educativa puede utilizar esta guía como **documento base para planificar, desarrollar, adaptar y evaluar el proyecto** en su contexto específico.

1.3. Objetivos de la guía

- Ofrecer un marco conceptual y metodológico claro que sustente el proyecto LEVEL-UP.
- Detallar los objetivos, competencias y resultados esperados.

- Proporcionar una hoja de ruta detallada para la implementación del proyecto paso a paso.
- Facilitar herramientas de evaluación, seguimiento y adaptación al contexto.
- Asegurar la calidad, coherencia y replicabilidad del proyecto en distintos entornos educativos.

1.4. Destinatarios

Esta guía está dirigida principalmente a:

- **Técnicos/as de proyectos socioeducativos** que implementen LEVEL-UP en centros educativos.
- **Docentes y equipos directivos** interesados en incorporar metodologías innovadoras en FPB y PIEF.
- **Facilitadores/as y educadores/as sociales** que trabajen con adolescentes en contextos de vulnerabilidad.
- **Administraciones públicas y entidades sociales** que busquen herramientas educativas innovadoras replicables.

2.

Marco conceptual

2.1. Conceptos clave

- **Empleabilidad:**

Capacidad de una persona para desarrollar habilidades y actitudes transferibles que faciliten su inserción laboral a lo largo de la vida.

- **Inclusión:**

Garantía de que todas las personas, independientemente de sus circunstancias, participen activamente en la vida escolar y social.

- **Participación:**

Implicación activa en el diseño, toma de decisiones y ejecución de actividades.

- **Orientación vocacional:**

Proceso de autoconocimiento y exploración de opciones formativas y laborales.

- **Competencias transversales:**

Conocimientos, habilidades y actitudes clave aplicables en distintos contextos vitales: comunicación, creatividad, trabajo en equipo, pensamiento crítico, etc.

- **Música como herramienta educativa:**

Medio universal que promueve la creatividad, la expresión, la atención y la colaboración.



2.2. Principios rectores

- **Enfoque de derechos:** acceso equitativo a educación, participación y desarrollo.
- **Enfoque de capacidades:** ampliar oportunidades reales para decidir sobre la propia vida.
- **Enfoque inclusivo y comunitario:** valorar la diversidad y construir colectivamente el aprendizaje.
- **Sostenibilidad y transformación:** generar cambios duraderos en las dinámicas educativas.
- **Innovación pedagógica:** uso de metodologías activas, gamificación y creatividad.

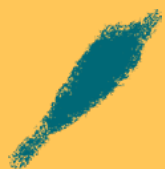
2.3. Alineación con marcos educativos y sociales

LEVEL-UP contribuye directamente a los Objetivos de Desarrollo Sostenible:

- **ODS 4:** educación inclusiva, equitativa y de calidad.
- **ODS 8:** empleo juvenil y competencias para el trabajo.
- **ODS 10:** reducción de desigualdades educativas y sociales.

Asimismo, se alinea con estrategias europeas y nacionales contra el abandono escolar temprano y a favor del desarrollo de competencias clave.





3.

Marco metodológico

El proyecto LEVEL-UP se sustenta en un **marco metodológico interdisciplinario** que combina teorías educativas clásicas y contemporáneas, enfoques pedagógicos innovadores y metodologías activas de enseñanza de la música. Este marco parte de una premisa fundamental: **la música no es únicamente un medio artístico, sino una herramienta pedagógica poderosa que favorece el desarrollo cognitivo, emocional, social y vocacional del alumnado**, especialmente en contextos de vulnerabilidad.

La propuesta metodológica de LEVEL-UP busca transformar el aula en un espacio vivo de aprendizaje significativo, donde la creatividad, la participación y la experimentación se convierten en motores del desarrollo personal y colectivo. A través de un enfoque activo, inclusivo y flexible, el proyecto responde a las necesidades reales del alumnado de la Formación Profesional Básica (FPB) en España y del Programa Integrado de Educação e Formação (PIEF) en Portugal, fomentando su motivación, mejorando su autoestima y dotándolo de competencias clave para la vida y el futuro profesional.

3.1. Enfoques pedagógicos y fundamentos teóricos

El diseño metodológico de LEVEL-UP se apoya en un conjunto de teorías educativas que han demostrado su eficacia en la promoción de aprendizajes significativos, participativos y transformadores. Estas teorías, lejos de aplicarse de forma aislada, se integran de manera coherente en el proyecto, generando un marco pedagógico sólido.

- **Teoría del Aprendizaje Activo** (John Dewey, 1938)

Dewey defendía la idea de que el aprendizaje se produce de manera más efectiva cuando el alumnado participa activamente en su proceso formativo. Este enfoque promueve la autonomía, la implicación y la reflexión crítica, elementos esenciales en el trabajo con jóvenes en situación de vulnerabilidad.

En LEVEL-UP, el aprendizaje activo se concreta en propuestas como la ejecución instrumental, la improvisación

musical, la creación colectiva y la reflexión grupal. Estas experiencias invitan al alumnado a experimentar, tomar decisiones, analizar y construir conocimiento desde la acción y la práctica.

- **Teoría del Aprendizaje Significativo** (David Ausubel, 1963)

Con origen en el constructivismo (pedagogía y psicología), que establece una serie de preceptos para que el alumnado pueda construir sus propios aprendizajes y además dotarlos de significado para esa alumna/o (interesante y que les sirva para la vida y así lo perciban). Así los nuevos conocimientos se construyen sobre conocimientos que el alumnado ya posee, de forma que ambos conocimientos interactúan, se reformulan y evolucionan al interaccionar.

- **Teoría de las Inteligencias Múltiples** (Howard Gardner, 1983)

Gardner amplió la comprensión de la inteligencia humana al proponer la existencia de múltiples inteligencias, entre ellas **la inteligencia musical**, equiparándola en importancia con otras capacidades como la lingüística o la lógico-matemática. LEVEL-UP aprovecha esta perspectiva para reconocer y potenciar el talento musical del alumnado, utilizándolo como puente para el desarrollo de otras habilidades esenciales: la memoria auditiva, el pensamiento analítico, la empatía y la cooperación. La inteligencia musical actúa como un canal de acceso al aprendizaje, generando experiencias significativas incluso en

estudiantes con trayectorias escolares complejas.

- **Teoría Sociocultural** (Lev Vygotsky, 1978)

Vygotsky planteó que el aprendizaje es un proceso social mediado por la interacción. La música, al ser una práctica comunitaria por naturaleza, refuerza este principio. Las actividades grupales de LEVEL-UP –como ensayos colaborativos, creación colectiva de piezas o presentaciones conjuntas– favorecen el desarrollo de competencias sociales esenciales: cooperación, comunicación, negociación y resolución de conflictos. Además, el trabajo en grupo refuerza el sentido de pertenencia y contribuye a reducir la sensación de aislamiento que a menudo experimenta el alumnado vulnerable.

- **Aprendizaje Experiencial** (David Kolb, 1984)

Kolb describe el aprendizaje como un ciclo que integra experiencia concreta, reflexión, conceptualización abstracta y experimentación activa. En LEVEL-UP, esta dinámica se traduce en experiencias musicales que parten de la práctica instrumental, la exploración creativa o la improvisación, se consolidan mediante la reflexión y el análisis, y se aplican de nuevo en contextos como los ensayos, la creación de productos musicales o las presentaciones públicas. Este enfoque no solo facilita la comprensión profunda de los contenidos, sino que también potencia el pensamiento crítico y la metacognición.

- **Métodos Musicales Tradicionales: Orff y Kodály**

La propuesta metodológica de LEVEL-UP se enriquece con aportes de pedagogías musicales activas como los métodos de Carl Orff y Zoltán Kodály, que sitúan la experiencia musical en el centro del aprendizaje.

El método Orff combina movimiento, ritmo, voz e improvisación para favorecer un aprendizaje multisensorial que conecta cuerpo, mente y emoción. Esto conecta directamente con la teoría de inteligencias múltiples. En LEVEL-UP, esto se refleja en actividades que integran percusión corporal, uso de instrumentos sencillos como los boomwhackers y dinámicas rítmicas colaborativas.

El método Kodály, por su parte, otorga un papel central al canto como base de la educación musical, reforzando la memoria auditiva, la escucha activa y la comprensión melódica. El uso de canciones populares adaptadas al nivel del grupo facilita la participación inclusiva y fortalece el vínculo emocional con el proceso de aprendizaje.

- **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)**

El ABP constituye el eje vertebrador del proyecto LEVEL-UP. Según Thomas (2000), el ABP promueve aprendizajes profundos y transferibles al implicar a los estudiantes en la creación de productos auténticos relacionados con problemas reales. En el marco de

LEVEL-UP, este enfoque se concreta en la creación colectiva de un producto musical final (concierto, videoclip, grabación, etc.), proceso que fomenta la planificación, el trabajo en equipo, la toma de decisiones, la creatividad y el compromiso. La culminación en un producto visible refuerza el sentido de logro y otorga al aprendizaje un propósito claro.

- **Gamificación y motivación**

La gamificación se incorpora como estrategia metodológica para incrementar la motivación y el compromiso del alumnado. Según Kapp (2012), la introducción de dinámicas de juego en el proceso educativo favorece la participación activa y la permanencia en el proyecto. En LEVEL-UP se emplean desafíos musicales por niveles, sistemas de logros simbólicos y roles rotativos que refuerzan la motivación intrínseca, fomentan la perseverancia y fortalecen el trabajo colaborativo.

3.2. Principios metodológicos del proyecto

A partir de los enfoques teóricos anteriores, LEVEL-UP articula su propuesta sobre un conjunto de principios metodológicos fundamentales:

- **Participación activa y protagonismo juvenil:** los y las estudiantes son protagonistas de su propio proceso de aprendizaje, tomando decisiones sobre el proyecto final, proponiendo ideas

y asumiendo responsabilidades en la ejecución.

- **Aprendizaje significativo:** los contenidos y experiencias están estrechamente conectados con la realidad, los intereses y las motivaciones del alumnado, lo que favorece la transferencia de lo aprendido a su vida cotidiana.
- **Creatividad como herramienta de transformación:** la creación musical y artística permite a los jóvenes resignificar sus experiencias, construir narrativas propias y desarrollar pensamiento divergente.

- **Flexibilidad y adaptabilidad:** la metodología se ajusta a los ritmos, intereses y características de cada grupo, garantizando la inclusión y la participación equitativa.
- **Evaluación continua, formativa y participativa:** la evaluación no se limita a la medición de resultados, sino que acompaña todo el proceso, orientando la toma de decisiones pedagógicas y fomentando la autorreflexión y la mejora.

Estos principios atraviesan todo el itinerario y se reflejan tanto en la estructura de las sesiones grupales como en las individuales y en las actividades de articulación con el entorno.



3.3. La música como herramienta educativa transformadora

La música es el eje vertebrador de LEVEL-UP y el vehículo pedagógico que articula todo el proceso de enseñanza-aprendizaje. Su poder radica en su capacidad para conectar con la emoción, generar cohesión social, fomentar la expresión personal y facilitar aprendizajes significativos.

Desde el punto de vista **emocional**, la música actúa como un canal de expresión que permite al alumnado explorar y gestionar sus emociones, favoreciendo el desarrollo de la inteligencia emocional. La creación musical colectiva se convierte en un espacio seguro donde se validan las experiencias personales y se refuerza la autoestima.

En el plano **cognitivo**, la práctica musical estimula la atención, la memoria, la concentración y el pensamiento analítico. La descomposición de estructuras musicales, la comprensión de patrones rítmicos o la improvisación contribuyen al desarrollo de habilidades cognitivas transferibles a otros ámbitos académicos y vitales.

En el ámbito **social**, la música promueve la cooperación, el trabajo en equipo y la construcción de comunidad. El proceso de creación colectiva exige escucha activa, comunicación eficaz, negociación y gestión de conflictos, competencias esenciales para la vida en sociedad y para la futura inserción laboral.

Finalmente, la música también tiene un **valor vocacional y orientador**, al ofrecer al alumnado la oportunidad de descubrir talentos, explorar intereses profesionales y vislumbrar posibles itinerarios formativos y laborales en el ámbito artístico, creativo o técnico.

3.4. Perspectiva inclusiva y participativa

LEVEL-UP reconoce la diversidad como un valor educativo y promueve activamente la inclusión en todas sus fases. La metodología está diseñada para ser accesible a estudiantes con diferentes ritmos de aprendizaje, estilos cognitivos y trayectorias vitales. Se prioriza la participación equitativa, evitando jerarquías rígidas y fomentando el respeto por las diferencias individuales.

La toma de decisiones compartida, el diseño colaborativo de actividades y la flexibilidad metodológica son estrategias que garantizan la participación real del alumnado. Además, el enfoque participativo se extiende a las familias, el profesorado y la comunidad educativa, promoviendo un trabajo en red que fortalece el impacto del proyecto.

LEVEL-UP entiende la educación como un proceso colectivo y dialógico. Por ello, cada actividad, dinámica o proyecto final no es un fin en sí mismo, sino un medio para construir comunidad, empoderar al alumnado y generar experiencias transformadoras que trasciendan el aula.



4. Marco competencial

El **marco competencial del proyecto LEVEL-UP** define los conocimientos, habilidades y actitudes esenciales que se promueven de forma transversal a lo largo de todo el itinerario formativo. Estas competencias constituyen la base del desarrollo personal, social y profesional del alumnado, especialmente de aquel que se encuentra en situación de vulnerabilidad educativa o social.

El proyecto entiende las competencias no como aprendizajes aislados, sino como **capacidades integrales** que se construyen a partir de la experiencia, la interacción, la práctica musical y la reflexión. A través de dinámicas participativas, procesos creativos y actividades colaborativas, el alumnado desarrolla herramientas para conocerse, comunicarse, tomar decisiones y trabajar colectivamente hacia objetivos compartidos.

Las competencias que estructuran el modelo LEVEL-UP son cuatro: **Inteligencia emocional (CP1), Comunicación (CP2), Toma de decisiones (CP3) y Trabajo en equipo (CP4)**. Cada una de ellas se desglosa en dimensiones específicas que orientan la práctica pedagógica y la evaluación formativa.

CP1. Inteligencia emocional

La **inteligencia emocional** constituye la base del desarrollo personal y relacional. En LEVEL-UP se concibe como la capacidad del alumnado para **reconocer, comprender, expresar y gestionar sus propias emociones**, así como para identificar y responder empáticamente a las emociones de los demás.

Esta competencia permite al alumnado adquirir autoconocimiento, confianza, equilibrio emocional y empatía, elementos clave para desenvolverse en entornos educativos, sociales y laborales. La dividimos en dos subcompetencias, dentro de las cuales identificamos dimensiones.

- **Autoconocimiento y autovaloración:** implica el desarrollo de las dimensiones: **autonomía personal, la autoconfianza y la capacidad de identificar fortalezas, debilidades, emociones, intereses y talentos propios**. A través de la práctica musical y las reflexiones guiadas, el alumnado aprende a poner nombre a lo que siente, reconocer sus recursos personales y descubrir su potencial.

- **Autorregulación:** implica las dimensiones de **gestión emocional**, **resiliencia** (habilidad de aprender de las dificultades y adaptarse a los cambios) y **empatía**, como la disposición a comprender y acompañar emocionalmente a otros.

Esta competencia atraviesa todas las fases del proyecto, desde las dinámicas iniciales de cohesión hasta la presentación del producto final, fomentando una relación sana consigo mismo y con los demás.

CP2. Comunicación

La **comunicación** se entiende como la capacidad de **expresar ideas, emociones y pensamientos de forma clara, coherente y respetuosa**, al mismo tiempo que se desarrolla la habilidad para **escuchar, interpretar y responder eficazmente** a los mensajes de otras personas (comunicación asertiva y empática).

En LEVEL-UP, la comunicación se trabaja desde una perspectiva amplia que integra la palabra, el cuerpo y la música como lenguajes complementarios para la expresión y la conexión interpersonal. Se potencia tanto la comunicación verbal y no verbal como la artística.

Dimensiones clave:

- **Comunicación verbal y no verbal:** desarrollo de habilidades para comunicarse oralmente y a través del cuerpo, los gestos y las miradas, favoreciendo la interacción y la comprensión mutua.
- **Expresión artística:** capacidad de expresar emociones mediante la música, el movimiento y la corporalidad, utilizando el arte como vehículo para la autoexpresión y la conexión grupal.
- **Asertividad:** habilidad para expresar opiniones, deseos o límites de manera clara y respetuosa, sin imponer ni someterse.
- **Saber escuchar:** disposición a prestar atención plena al otro, comprendiendo su mensaje y respondiendo con empatía y respeto.
- **Sensibilidad artística:** desarrollo de la capacidad de sentir y reconocer emociones a través de la música, favoreciendo la empatía estética y emocional.
- **Autoexpresión:** fortalecimiento de la voz propia, tanto literal como simbólica, para comunicar lo que se piensa, se siente y se es, dentro y fuera del grupo.

Esta competencia se despliega de forma natural en las actividades musicales del proyecto, donde la interacción constante exige escucha activa, cooperación y expresión creativa.

CP3. Toma de decisiones

La **toma de decisiones** se define como la capacidad de identificar opciones, valorar alternativas y elegir de forma reflexiva y fundamentada las acciones más adecuadas según los objetivos personales, grupales o profesionales.

Esta competencia desarrolla la autonomía, el pensamiento crítico y la capacidad de análisis, permitiendo al alumnado posicionarse activamente ante su proceso educativo y su proyecto de vida.

Dimensiones clave:

- **Capacidad de análisis:** desarrollo del pensamiento crítico para comprender la realidad, identificar problemas y evaluar distintas perspectivas antes de actuar.
- **Conocimiento del entorno:** comprensión del contexto social, educativo y laboral que rodea al alumnado, y de las oportunidades o limitaciones que ofrece.
- **Planificación estratégica:** capacidad de establecer metas, diseñar estrategias para alcanzarlas y prever los recursos necesarios.
- **Definición y selección de prioridades:** habilidad para jerarquizar tareas y tomar decisiones ajustadas al tiempo, las capacidades y los objetivos definidos.
- **Desarrollo del pensamiento creativo:** implica la resolución de problemas, la búsqueda de alternativas y la previsión de resultados desde un enfoque flexible e innovador.

En el contexto de LEVEL-UP, esta competencia se ejercita constantemente: desde la elección del proyecto final, la organización de los ensayos o la gestión del tiempo, hasta la toma de decisiones individuales en las sesiones de orientación individual.

CP4. Trabajo en equipo

El **trabajo en equipo** es una competencia clave para el éxito educativo, social y laboral. En LEVEL-UP se concibe como la capacidad para **colaborar de forma activa y productiva con otras personas** en la consecución de objetivos comunes, fomentando el respeto, la responsabilidad compartida y la cohesión grupal

Dimensiones clave:

- **Adaptabilidad:** disposición para asumir cambios, flexibilizar roles y responder positivamente ante distintas formas de trabajo o liderazgo.
- **Compromiso:** implicación activa con los objetivos colectivos, contribuyendo al éxito común y asumiendo las tareas asignadas con responsabilidad.
- **Relación interpersonal:** desarrollo de vínculos basados en la confianza, el respeto y la comunicación asertiva.
- **Responsabilidad:** cumplimiento de acuerdos, respeto por los compromisos adquiridos y cuidado de los resultados del grupo.

El trabajo en equipo es el eje que vertebra toda la metodología de LEVEL-UP. Las actividades musicales y la creación colectiva exigen coordinación, colaboración y corresponsabilidad, promoviendo un aprendizaje social que fortalece la cohesión y la pertenencia al grupo.

CÓDIGO	COMPETENCIA	DIMENSIONES
CP1	INTELIGENCIA EMOCIONAL	<p>Autoconocimiento y autovaloración</p> <ul style="list-style-type: none"> • Autonomía • Autoconfianza • Identificación de fortalezas y debilidades • Identificación de emociones • Identificación de intereses y talentos
		<p>Autorregulación</p> <ul style="list-style-type: none"> • Gestión emocional • Resiliencia (énfasis en el aprendizaje al adaptarse) • Empatía
CP2	COMUNICACIÓN	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicación verbal y no verbal • Expresión artística (capacidad de expresar emociones a través de la música y la corporalidad). • Asertividad • Saber escuchar • Sensibilidad artística (capacidad de sentir emociones a través de la música). • Autoexpresión
CP3	TOMA DE DECISIONES	<ul style="list-style-type: none"> • Capacidad de análisis (pensamiento crítico) • Conocimiento del entorno • Planificación estratégica (meta) • Definición y selección de prioridades • Desarrollo de pensamiento creativo (resolución de problemas, búsqueda de alternativas, previsión de resultados)
CP4	TRABAJO EN EQUIPO	<ul style="list-style-type: none"> • Adaptabilidad • Compromiso • Relación interpersonal • Responsabilidad

5.

Diagnóstico y planificación

5.1. Análisis del contexto

El punto de partida de LEVEL-UP es el conocimiento profundo del contexto en el que se desarrollará. El alumnado al que se dirige el proyecto suele enfrentarse a múltiples factores de vulnerabilidad: baja motivación escolar, escaso sentido de pertenencia al centro educativo, dificultades de aprendizaje, barreras socioeconómicas y desconocimiento de sus propias capacidades y oportunidades vocacionales.

Para diseñar una intervención ajustada, se recomienda realizar un **diagnóstico inicial** mediante:

- **Reuniones con el equipo docente y el departamento de orientación.**
- **Observación directa del grupo** en el aula o en contextos informales.
- **Revisión de documentación interna del centro** (informes, resultados académicos, datos de absentismo).

Este análisis inicial permite adaptar el itinerario metodológico y prever estrategias específicas de motivación, acompañamiento y participación.

5.2. Árbol narrativo de problemas y objetivos

Problema central:

Desvinculación escolar, baja motivación y déficit de competencias personales, sociales y profesionales del alumnado de FPB y PIEF, que limita sus oportunidades de continuidad educativa y laboral.

Causas principales:

- Falta de metodologías activas y motivadoras.
- Escasa conexión de los contenidos educativos con la realidad e intereses del alumnado.
- Débil orientación vocacional y desconocimiento de salidas formativas.

- Dificultades en el desarrollo de competencias transversales.
- Pocas oportunidades de participación significativa y trabajo colectivo.

Consecuencias:

- Abandono escolar temprano.
- Dificultades de inserción educativa y laboral.
- Baja autoestima y autoconfianza.
- Escasas perspectivas de futuro.

Objetivo general:

Favorecer el desarrollo integral del alumnado de FPB y PIEF mediante

procesos creativos, participativos y musicales que aumenten su motivación, desarrollen competencias clave y fortalezcan su orientación vocacional.

Objetivos específicos:

- Despertar el interés y la motivación por el aprendizaje a través de metodologías innovadoras.
- Desarrollar competencias clave.
- Promover el trabajo colaborativo, la participación y la creatividad.
- Facilitar procesos de autoconocimiento y exploración vocacional.
- Reducir el riesgo de abandono escolar temprano.





6. Itinerario LEVEL-UP

6.1. Estructura general del itinerario

LEVEL-UP propone un itinerario formativo de 14 sesiones grupales (12 de 100 minutos, y 2 de 50 minutos), estructurado en 6 bloques pedagógicos diferenciados pero

conectados entre sí, que responden a un proceso coherente de aprendizaje, creación y desarrollo competencial. Esta división no es casual: sigue la misma lógica que cualquier proceso creativo real y permite al alumnado recorrer un camino completo, desde la motivación inicial hasta la presentación pública de un producto colectivo.

BLOQUE	SESIONES	OBJETIVO PRINCIPAL
0. Bienvenida y diagnóstico	SG0	Presentación, pretest, normas, creación de clima
1. Vinculación y exploración	SG1-SG3	Crear confianza, explorar la música, generar ideas
2. Experimentación y selección	SG4-SG8	Profundizar en lo musical, definir el proyecto musical
3. Creación y desarrollo	SG9-SG11	Producir y ensayar el producto final
4. Exposición pública	SG12	Presentar el resultado
5. Cierre y evaluación	SGX	Reconocer el proceso y celebrar logros

Esta estructura en 6 bloques responde a la lógica natural de cualquier proceso creativo auténtico:

- Crear el espacio.
- Explorar sin juicios.
- Probar y elegir.
- Construir y materializar.
- Compartir con el mundo.
- Celebrar y aprender del camino.

Además, responde a las necesidades específicas del alumnado adolescente: empieza con el juego y el vínculo, avanza hacia la creación y la acción, y culmina en el reconocimiento y la celebración, garantizando así un proceso motivador, significativo y competencialmente rico. A continuación, pasamos a detallar cada bloque y dar una pincelada sobre las sesiones que lo componen.

Bloque 1.

Inicio (SGO)

Este bloque marca el punto de partida del proyecto. Es un espacio para presentarlo al alumnado, establecer las normas de convivencia y realizar un diagnóstico inicial (pretest) que permita adaptar el proceso a las características del grupo.

Aquí se construye el marco de seguridad emocional y organizativa, clave para que los adolescentes participen desde la confianza y la implicación.

- Permite al alumnado entender el sentido del proyecto desde el principio.
- Crea un contrato grupal y unas expectativas compartidas.
- Sienta las bases para un ambiente de trabajo colaborativo.

SGO – “¡Despegamos!” - Presentación del proyecto y normas del juego

- Bienvenida al proyecto LEVEL-UP.
- Pretest inicial.
- Construcción del decálogo de normas del grupo.

Bloque 2.

Exploración y vínculo (SG 1, 2, 3)

Estas tres primeras sesiones están centradas en fortalecer el vínculo entre los participantes y con la facilitadora, en explorar la música de forma lúdica y en abrir el pensamiento creativo.

Se apuesta por dinámicas activas, actividades de cohesión, juegos y espacios para compartir intereses. Además, se presentan las múltiples formas que puede adoptar el producto final, sin imponer ninguna, favoreciendo así la libertad creativa y el protagonismo juvenil.

- Genera motivación y sentido de pertenencia.
- Favorece la confianza, clave para la expresión creativa.

- Introduce la música como lenguaje común sin presiones técnicas.

SG1. “Reset y conexión” – Dinámicas de vínculo, confianza y cohesión.

SG2. “Explora el beat” – Primeros contactos con la música, juegos sonoros, exploración libre.

SG3. “Imagina tu LEVEL-UP” – Lluvia de ideas creativas: posibles productos finales, formatos y sueños.

Bloque 3.

Experimentación y selección de ideas (SG 4, 5, 6, 7, 8)

En este bloque se pasa de la exploración a la acción creativa intencionada. El grupo experimenta con materiales, formatos y recursos; prueba ideas, las evalúa y las mejora; y aprende a trabajar desde la iteración y la reflexión colectiva.

Aquí se produce la selección de la idea que servirá como base del producto final y se realiza una primera planificación general.

- Transforma la creatividad espontánea en pensamiento proyectual.
- Promueve la toma de decisiones consensuadas y el pensamiento crítico.
- Enseña que el error es parte del proceso creativo.

SG4. “Del caos al concepto” – Selección inicial de ideas.

SG5. “Manos al ritmo” – Experimentación con recursos (Boomwhackers, sonido, ritmo, expresión).

SG6. “Prototipo en progreso” – Pequeños ensayos o pruebas piloto.

SG7. “A fina la idea” – Toma de decisiones colectivas y concreción del proyecto.

SG8. “Blueprint creativo” – Planificación básica: qué, cómo y quién hará el producto final.

Bloque 4.

Materialización del proyecto (SG 9, 10, 11)

En este bloque se pasa del papel a la práctica. El alumnado distribuye tareas, asume roles y responsabilidades, organiza tiempos y recursos y se involucra directamente en la creación del producto final.

Este bloque es clave para desarrollar competencias transversales como el trabajo en equipo, la planificación, la gestión de proyectos o la resolución de problemas.

- Pone en práctica aprendizajes técnicos, sociales y emocionales.
- Potencia el trabajo colaborativo real.
- Conecta el proyecto con la realidad y genera productos tangibles.

SG9. “Crea en equipo” – Distribución de tareas, roles y cronogramas.

SG10. “Construye tu mundo” – Desarrollo del producto (grabación, ensayo, montaje, etc.).

SG11. “Pulir el diamante” – Últimos ajustes, ensayo general, pruebas técnicas.

Bloque 5.

Exposición pública (SG 12)

Es el momento culminante del proceso: el alumnado comparte el resultado de su trabajo con la comunidad educativa u otros públicos. Puede adoptar múltiples formas (actuación, vídeo, exposición, instalación artística, etc.), reflejando así la diversidad de caminos que ha explorado el grupo.

Este bloque es clave para reforzar el sentido y la autoestima del alumnado, al ver reconocido su trabajo en un contexto real.

- Da sentido a todo el itinerario.
- Refuerza la autoestima y el orgullo del trabajo realizado.
- Potencia competencias comunicativas y de exposición pública.

SG 12: “Showtime: Level-Up Live” - Presentación pública del proyecto: actuación, vídeo, performance, instalación, etc.

Bloque 6.

Cierre y celebración (SG X)

Este último bloque no es solo una clausura: es un espacio para mirar atrás, valorar el proceso y reconocer los logros individuales y colectivos.

También permite dar feedback, recoger aprendizajes y poner en valor el camino recorrido, no solo el producto final.

- Cierra el ciclo de aprendizaje con reflexión y celebración.
- Refuerza la motivación y el sentido de logro.
- Favorece la transferencia de aprendizajes a futuros proyectos.

SG X: “Misión cumplida: celebración y reconocimiento” - Cierre del proceso, reflexión y celebración.

- Evaluación del proceso.
- Reconocimiento colectivo.
- Entrega de diplomas y despedida.

6.2. Estructura de las sesiones grupales

Las sesiones grupales se realizan con todo el grupo-clase, generando dinámicas participativas y de trabajo en equipo, de forma que puedan desarrollar competencias que implican a otras personas. Si bien también habrá momentos de reflexión individual, introspección y trabajo individual, pero de menor duración e intensidad. Se recomienda que las sesiones sean activas y participativas en su metodología principal, ya que hemos comprobado que actividades basadas en la escritura, explicación magistral sostenida o introspección de larga duración tienden a ser menos

motivantes e incluso rechazadas por ser percibidas como “clases normales”.

En caso de hacer subdivisiones y crear equipos/grupos, se recomienda seguir técnicas creación de grupos cooperativos y sus principios básicos: interdependencia positiva, interacción promocional cara a cara, responsabilidad y valoración personal, habilidades interpersonales y de manejo de grupos pequeños, y procesamiento en grupo (Díaz-Aguado, 2006; Johnson & Johnson, 1992, 2009).

Cada sesión se divide en tres momentos:

1. **Inicio (10-15 min):** dinámica rompehielos, activación y/o revisión del proceso anterior.
2. **Desarrollo (70-75 min):** actividades principales (exploración musical, improvisación, diseño, ensayo, creación, etc.).
3. **Cierre (10-15 min):** reflexión colectiva, uso del emocionómetro musical y planificación de los siguientes pasos.

El itinerario está diseñado para que cada sesión **construya sobre la anterior**, siguiendo una lógica pedagógica constructivista y progresiva que culmina, al final de itinerario, en un producto final auténtico (actuación, videoclip, grabación musical...).

Se puede ver el detalle de todas las sesiones grupales en sus correspondientes fichas en el Anexo I.

6.3. Sesiones individuales

Además del trabajo grupal, LEVEL-UP incluye un componente fundamental: las **sesiones individuales de orientación y acompañamiento**, cuyo objetivo es profundizar en el proceso de autoconocimiento, identificar intereses vocacionales, explorar sus intereses académicos y profesionales, establecer objetivos personalizados, y ofrecer un acompañamiento personalizado en la orientación de su futuro formativo y laboral. Estas sesiones de tú a tú permiten generar un espacio seguro de confianza con el alumnado donde conocerlos de otra manera, propiciar una comunicación más personal y trabajar necesidades y objetivos personalizados.

En ningún caso estas sesiones tienen como finalidad abordar problemáticas de carácter personal o psicológico. Ante la detección de situaciones sensibles, se establecerán mecanismos de derivación al Departamento de Orientación del centro educativo, garantizando siempre la protección, el bienestar y la seguridad del alumnado.

Los **objetivos** de las sesiones individuales son:

- Facilitar un espacio de reflexión sobre la trayectoria educativa, intereses y expectativas del alumnado.
- Fomentar el autoconocimiento y la introspección para la identificación de fortalezas y áreas de mejora.
- Explorar intereses, motivaciones y aspiraciones.

- Analizar opciones académicas y profesionales adaptadas a su realidad.
- Acompañar en la toma de decisiones vocacionales.
- Definir objetivos y un Plan de Acción Individual (PAI) simplificado que guíe sus próximos pasos
- Detectar necesidades de apoyo personal o educativo.
- **Número de sesiones:** 2 por participante (una inicial y una intermedia). Ampliable a 3 si se considera necesario.
- **Duración:** 50 minutos cada una.
- **Espacio:** despacho tranquilo que garantice privacidad. Si se considera mejor un espacio informal para favorecer la comodidad de la alumna/o y su apertura, es mejor elegir ese tipo de espacio.

Con estos objetivos en mente el rol del facilitador/a debe caracterizarse por:

- Generar un clima de confianza y respeto.
- Practicar la escucha activa y la empatía, sin juicios ni imposiciones.
- Guiar el diálogo mediante preguntas abiertas que favorezcan la autoexploración.
- Ofrecer información clara y adaptada a las características del alumnado.
- Evitar desviarse hacia temas personales, manteniendo el foco en la orientación vocacional y educativa.
- **Estructura de cada sesión:**
 - Acogida y creación de clima de confianza.
 - Exploración de intereses, habilidades y motivaciones.
 - Reflexión sobre aprendizajes y evolución dentro del proyecto.
 - Orientación sobre itinerarios formativos o laborales posibles.
 - Establecimiento de objetivos personales y próximos pasos.

Las temáticas a tratar en cada una de las dos sesiones propuestas es la siguiente y en el siguiente orden lógico incremental.

6.3.1. Estructura y desarrollo de las sesiones individuales

El diseño de la estructura de estas sesiones busca un equilibrio entre alcanzar los objetivos propuestos y plantear un número de sesiones por alumna/o realista y realizable. Así, la estructura básica propuesta es la siguiente:

Sesión 1:

Autoconocimiento y Exploración

- Recorrido educativo hasta el momento (experiencias, dificultades, logros).
- Intereses, motivaciones y expectativas personales.

- Identificación de fortalezas y áreas de mejora (análisis DAFO).
- Posibles opciones académicas y profesionales.
- Primeros pasos hacia un objetivo educativo/laboral.

Sesión 2:

Definición de Objetivo y Plan de Acción

- Expectativas académicas y profesionales a medio y largo plazo.
- Revisión y ajuste del objetivo planteado en la sesión anterior.
- Diseño de un Plan de Acción Individual (PAI) simplificado.
- Identificación de apoyos y recursos necesarios.
- Posibles dificultades y estrategias para afrontarlas.

Se puede ver el detalle de todas las sesiones individuales en su correspondiente ficha en el Anexo II.

6.3.2. Protocolo en caso de detección de temas personales sensibles

El **principio rector** en toda la intervención, y especialmente en las sesiones individuales es que **todas las actuaciones deben regirse por el principio de bienestar del alumno/a, garantizando siempre un acompañamiento respetuoso, seguro y ajustado al marco educativo y orientador.**

Durante las sesiones individuales podrían surgir situaciones de carácter personal que exceden el ámbito vocacional y educativo, como:

- Problemas familiares o escolares.
- Situaciones de bullying, maltrato o violencia.
- Consumo de sustancias u otros factores de riesgo.
- Cualquier otra circunstancia que comprometa el bienestar del alumno/a.

Procedimiento de actuación:

- Escucha activa y respeto, permitiendo que el alumno/a se exprese libremente.
- **No intervenir directamente ni asumir funciones de carácter psicológico, terapéutico o social.**
- **Derivar al equipo correspondiente del centro educativo** (Departamento de Orientación, tutoría, equipo directivo, según protocolo interno).
- **Informar al alumno/a** de manera clara y transparente **sobre la necesidad de la derivación**, explicando que se hace en beneficio de su bienestar y seguridad.

Importante: **El facilitador/a debe limitar su intervención al acompañamiento vocacional y profesional. Cualquier situación personal detectada se debe canalizar a los servicios competentes del centro educativo.**

6.4. Actividades de articulación con el entorno (ACE)

El proyecto Level Up busca **potenciar la orientación vocacional y profesional de los estudiantes**, fomentando no solo el desarrollo de competencias técnicas y transversales, sino también el conocimiento del entorno educativo, laboral y cultural en el que se desenvuelven. Dentro de este marco, las **actividades de articulación con el entorno se presentan como un eje fundamental para acercar al alumnado a realidades externas que enriquecen su proceso de exploración y toma de decisiones sobre su futuro académico y profesional.**

La conexión con el entorno es clave para ampliar horizontes y ofrecer experiencias significativas tanto con otros centros educativos y formativos, como con empresas y agentes del entorno que permitan la conexión con el mundo formativo y laboral. Un objetivo fundamental es ampliar la red de colaboraciones, estrechar lazos, **crear nuevas oportunidades** y planificar y ejecutar otro tipo de actividades para que el alumnado tenga diferentes tipos de relación con empresas, entidades, centros educativos/formativos, instituciones y personas del entorno.

Estas actividades son necesarias porque:

- **Fomentan la orientación vocacional:** Ayudan a clarificar intereses profesionales y académicos a través de experiencias directas en distintos entornos.
 - **Desarrollan competencias transversales:** Comunicación, trabajo en equipo, adaptabilidad y pensamiento crítico se potencian al interactuar con profesionales y escenarios reales.
 - **Amplían la red de contactos:** El alumnado establece vínculos con empresas, instituciones educativas y profesionales del sector musical, lo que facilita futuras oportunidades de empleo o colaboración.
- Las actividades previstas se irán ajustando a las necesidades del centro educativo y el alumnado, teniendo en cuenta su rama de estudios, intereses y motivaciones, y las oportunidades formativas y laborales del entorno cercano.

6.4.1. Estructura de las actividades ACE

Se estructuran en tres categorías que reflejan los principales ámbitos de desarrollo del estudiante:

- **Educación:**
 - Ejemplos: ferias de Formación Profesional (FP), visitas a otros Institutos de Educación Secundaria (IES).
 - Objetivo: Ampliar la perspectiva educativa, conocer alternativas formativas y comparar metodologías de aprendizaje.

- **Preparación:** Se hablará previamente con el centro de formación para estar alineados sobre los objetivos de la actividad, así como su desarrollo y duración.
- **Empleo:**
 - **Ejemplos:** ferias de empleo, visitas a empresas del sector de interés, visitas de empresas al centro educativo.
 - **Objetivo:** Introducir al alumnado en el mercado laboral, conocer perfiles profesionales y competencias demandadas, explorar oportunidades de empleo y prácticas.
 - **Preparación:** Se hablará previamente con la empresa para estar alineados sobre los objetivos de la actividad, así como su desarrollo y duración.
- **Música:**
 - **Ejemplos:** visitas a centros musicales, encuentros con músicos, participación de profesionales musicales en el centro.
 - **Objetivo:** Promover la sensibilización cultural, estimular la creatividad y mostrar la diversidad de posibilidades en ámbitos artísticos y creativos.
 - **Preparación:** Se seleccionarán preferentemente personas que sean referentes para el alumnado y/o con

las que se puedan identificar. También se hablará previamente con dichas personas para enfocar los encuentros a charlas y “meet and greet” con temáticas relevantes para el desarrollo personal y profesional del alumnado. Por ejemplo: historias de superación, cómo enfrentar fracasos, gestión de expectativas, el trabajo en la industria musical, el papel de la creatividad en la vida y el trabajo, etc.

Se recomienda realizar una actividad de cada categoría, garantizando así un recorrido completo por educación, empleo y música, para ofrecer una visión integral del entorno del alumnado.

Estas actividades se recomienda realizarlas en paralelo al itinerario grupal, insertándolas en momentos clave del mismo. Se ha de propiciar que el alumnado esté preparado para estas actividades y que saque el mayor provecho de ellas.

6.4.2. Metodología y recomendaciones para la implementación

Para que las actividades sean efectivas, deben seguirse las siguientes pautas:

- **Planificación previa:**
 - Definir objetivos claros y resultados esperados.
 - Seleccionar las instituciones, empresas o profesionales adecuados según el perfil del alumnado.
 - Coordinar fechas y logística con antelación.

- **Preparación del alumnado:**

- Informar sobre el contexto y la finalidad de la visita o actividad.
- Formular preguntas de interés y criterios de observación.
- Preparar materiales o documentación relevante.

- **Ejecución:**

- Fomentar la participación activa y la observación crítica.
- Registrar impresiones y aprendizajes (a través de diarios, fotos, informes o presentaciones).
- Propiciar espacios de interacción con profesionales o responsables de las actividades.

- **Evaluación y seguimiento:**

- Reflexionar sobre la experiencia mediante debates o trabajos escritos.
- Analizar el impacto en la orientación vocacional y profesional del alumnado.
- Incorporar aprendizajes para futuras actividades del proyecto.

En conclusión, la implementación de actividades de articulación con el entorno en el proyecto LEVEL-UP es estratégica para potenciar la orientación vocacional integral del alumnado. Su estructura en tres categorías (educación, empleo y música) asegura un acercamiento equilibrado a distintas realidades y oportunidades, fomentando la exploración, la toma de decisiones informada y la motivación hacia el desarrollo académico y profesional.

Se puede ver el detalle de todas las actividades de articulación con el entorno (ACE) en sus correspondientes fichas en el Anexo III.



7.

Requisitos para la ejecución del proyecto

Dado todo lo anterior, y para poder implementar el proyecto de la manera más efectiva y eficaz posible, se recomienda cumplir con los requisitos mínimos que se explican a continuación: recursos materiales y técnicos, compromisos organizativos y operativos, y perfiles profesionales (RRHH).

7.1. Recursos materiales y técnicos

Al implementarse el proyecto en centros educativos, los espacios han de ser provistos por el propio centro. Esto se ha de gestionar antes del inicio del proyecto.

Espacios:

- Disponibilidad de un **aula o espacio polivalente para el desarrollo de sesiones grupales** que permita diferentes configuraciones: con mesas y sillas, o bien retirar las mismas y dejar un espacio diáfano para dinámicas más activas.
- Disponibilidad de un **espacio para poder realizar las sesiones**

individuales que sea tranquilo, silencioso y asegure la privacidad.

- Disponibilidad de **espacio de trabajo para el/la técnico/a** del proyecto cuando no esté interviniendo con el alumnado. Idealmente tipo despacho, que puede ser compartido con otro personal del centro.

Materiales:

- Acceso a **mobiliario** flexible (mesas móviles, sillas suficientes) que permita dinámicas participativas.
- Disponibilidad de los **materiales didácticos** propuestos por el proyecto.
- **Instrumentos musicales sencillos** (boomwhackers, instrumentos de percusión, campanillas musicales afinadas, xilófono, etc.). Si están codificadas las notas por colores, tanto mejor.
- **Metrónomo** digital.
- **Material de papelería.**

Técnicos:

- **Recursos audiovisuales** básicos: proyector, pizarra o pantalla digital, altavoces.
- **Conexión estable a internet** en los equipos técnicos para poder reproducir vídeos, audios y similares.
- **Ordenadores, tablets o dispositivos móviles para uso del alumnado** en actividades puntuales.

7.2. Compromisos organizativos y operativos

Dado que es un proyecto que se lleva a cabo dentro del centro educativo en horario escolar, se requiere un fuerte compromiso del equipo del centro (directivo y docente) con el proyecto. Destacamos aquí los puntos principales.

7.2.1. En cuanto al centro educativo

Antes de iniciarse el proyecto el mismo ha de ser **presentado, aceptado y aprobado tanto por el del equipo directivo como por el equipo docente**. Es importante que todo el equipo conozca y valore la aportación que el proyecto va a tener para el alumnado y el centro, y que se comprometan con el mismo.

Una vez aprobado, se recomienda incluir el proyecto en la Programación General Anual (PGA), Proyecto Educativo o Plan Curricular u otro documento oficial del centro. De esta forma el proyecto pasa a complementar las acciones que se vienen

haciendo desde el centro, siguiendo una misma lógica. Idealmente se designará a una persona del centro educativo para ser la referente para el proyecto, de forma que sea interlocutor único para temas logísticos y organizativos.

Se ha de tener en cuenta que la intervención con alumnado requiere unos tiempos propios. Al ser en horario lectivo, se ha de **reservar tiempo para la ejecución de las sesiones**. Para ello se recomienda que no coincida siempre con la misma clase o docente.

Una vez puesto en marcha el proyecto se recomienda mantener **reuniones periódicas** entre **equipo docente del centro** y el **equipo técnico** del proyecto, con el objetivo de valorar avances, dificultades, prevenir problemas y asegurar el éxito del proyecto. Se puede hablar de casos concretos, necesidades detectadas, actividades previstas, etc. Para esta última parte también se recomienda mantener reuniones con el **equipo de orientación** del centro, sobre todo si trabajan con el alumnado objetivo del proyecto.

7.2.2. En cuanto al alumnado

Las principales beneficiarias del proyecto son las alumnas y alumnos que van a participar en el mismo. Así que se han de **seleccionar los grupos/clases que van a participar** en el mismo. Si bien el proyecto ha sido diseñado para alumnado de PIEF y FPB, con unas ligeras adaptaciones se puede llevar a cabo con alumnado de otros niveles. Esta selección se ha de hacer con tiempo suficiente para poder agendar los diferentes tipos de sesiones.

Se ha de **presentar el proyecto al alumnado como parte de su formación en el centro para asegurar su asistencia y participación.**

Si se presenta como algo externo u optativo es altamente probable que no asistan a las sesiones o lo hagan de forma poco regular, reduciéndose así mucho el impacto que tendrá en ellas/os. Por ello es importante que el alumnado se comprometa a asistir y participar activamente en las sesiones.

Para asegurar un buen clima en el aula, el alumnado ha de **aceptar el Decálogo de Convivencia en el Aula** que elaborarán ellas/os mismas/os (más información sobre cómo elaborarlo en la Ficha de Actividad D del Anexo III). No ha de ser una imposición, sino un acuerdo entre todas las personas, alumnado, facilitador/a y docente. Lo fundamental es fomentar un clima de respeto, inclusión y participación, así como poner en práctica estrategias de resolución pacífica de conflictos.

Además, se ha de considerar la adaptación de las actividades a la diversidad del alumnado. Si bien se proponen actividades diversas, se anima a la adaptación de la misma en función de los intereses, necesidades y perfiles concretos del grupo con el que se trabaje.

7.2.3. En cuanto a colaboraciones externas

Sobre todo, para las actividades de articulación con el entorno (ACE) se ha de tener una red de contactos confiable y sólida. Las actividades ACE son muy variadas en su temática, por lo que estas colaboraciones pueden ir desde artistas, técnicos audiovisuales, músicos/as, hasta centros educativos y formativos, empresas,

autónomas/os, entidades o administraciones públicas.

Se recomienda que estos contactos se realicen antes del inicio del proyecto, tratando de asegurar la colaboración de, al menos, dos colaboradores/as para cada tipo de actividad. De esta forma si uno finalmente no puede, se tendrá un reemplazo.

Se han de mantener conversaciones con estas colaboraciones externas para asegurarse de que conocen el proyecto y sus objetivos, así como la actividad concreta en la que colaboran y lo que se espera de ellas/os en la misma.

7.3. Protocolo de coordinación

Para garantizar la eficacia del proyecto y maximizar su impacto, resulta imprescindible establecer mecanismos de coordinación regulares y efectivos entre todos los agentes implicados en la vida académica y personal del alumnado.

Este protocolo establece las pautas de coordinación entre diferentes agentes implicados en el proyecto, con el fin de asegurar un trabajo conjunto, coherente y centrado en el bienestar del alumnado. Dichos agentes son:

- Equipo técnico del Proyecto LEVEL-UP.
- Profesorado de los grupos participantes.
- Departamento de orientación del centro educativo.
- Equipo directivo del centro (como garantes institucionales del proceso).

Los objetivos principales de esta coordinación son los siguientes:

- Garantizar la comunicación fluida y bidireccional entre el equipo técnico del proyecto y el centro educativo.
- Favorecer la detección temprana de necesidades y problemáticas a nivel grupal e individual.
- Coordinar acciones y estrategias educativas que refuercen el acompañamiento integral del alumnado y el abordaje de sus necesidades.
- Generar un espacio de reflexión y mejora continua del proyecto en su implementación, potenciando el vínculo y la confianza entre los diferentes agentes educativos.
- Promover la coherencia y continuidad entre la intervención del proyecto y la acción educativa del centro. Se evitan así intervenciones fragmentadas o aisladas.

Para cumplir estos objetivos nos basamos en unos principios de funcionamiento:

- **Confidencialidad:** toda la información sobre casos individuales se manejará de acuerdo con la normativa de protección de datos y con criterios éticos de intervención socioeducativa.
- **Corresponsabilidad:** todos los agentes implicados comparten la responsabilidad del bienestar del alumnado.
- **Continuidad:** se asegura la presencia de todos los agentes implicados en el

proyecto LEVEL-UP en todas las fases de coordinación.

- **Flexibilidad:** el protocolo puede adaptarse según las necesidades del centro y del alumnado.

Se recomienda mantener otros canales de comunicación, como el e-mail para temas que requieran trazabilidad, o la plataforma interna del centro (u otros canales oficiales) para comunicaciones oficiales hacia el alumnado y familias.

Proponemos aquí una serie de reuniones para asegurar la coordinación y el flujo de información, pudiendo adaptarse a las circunstancias, estructura y tiempos de cada centro y equipos. Además de esta, se contemplan reuniones extraordinarias cuando se detecten casos urgentes que requieran atención inmediata.

7.3.1. Reuniones con profesorado

- **Periodicidad:** una vez al mes. Propuesta: aprovechar el horario de claustro o reunión de coordinación docente.
- **Contenidos principales:**
 - Evolución general del proyecto en el aula.
 - Problemáticas detectadas en dinámicas grupales.
 - Propuestas de mejora metodológica.
 - Estrategias conjuntas para reforzar el clima de convivencia y aprendizaje.

7.3.2. Reuniones con el departamento de orientación

- **Periodicidad:** una vez al mes (con flexibilidad según necesidades detectadas).
- **Contenidos principales:**
 - Compartir información relevante sobre casos individuales del alumnado.
 - Coordinación de estrategias de acompañamiento individual.
 - Intercambio de recursos, técnicas y seguimiento de intervenciones.
 - Valoración del impacto del proyecto en la orientación educativa y vocacional.

7.4. Perfiles profesionales (RRHH)

El proyecto LEVEL-UP combina un enfoque socioeducativo, de orientación vocacional, educativa y laboral, con un componente musical como hilo conductor transversal.

Para su implementación eficaz, es fundamental contar con un **equipo técnico cualificado** que garantice la integración coherente de ambos componentes y que favorezca la creación de un vínculo sólido con el alumnado. Por un lado, competencias técnicas y experiencia en intervención socioeducativa y orientación sociolaboral con jóvenes en situación de vulnerabilidad, preferentemente dentro de centros educativos. Y por otro lado competencias técnicas y experiencia en interpretación musical y enseñanza de la música.

Durante el pilotaje del proyecto estos fueron los perfiles que intervinieron en sendos centros educativos.

- España (2024/25): Una educadora social con conocimientos básicos en música asumió tanto las sesiones grupales como las individuales.
- Portugal (2024/25): El proyecto se desarrolló con dos perfiles diferenciados:
 - Una profesora de música para las sesiones grupales.
 - Una psicóloga para las sesiones individuales.

Estas experiencias han permitido identificar fortalezas y áreas de mejora en relación con la configuración del equipo técnico. Con estos aprendizajes estas son las recomendaciones que hacemos en cuanto a los perfiles.

A) Cuando el proyecto es desarrollado por una sola persona.

Esta persona debe contar con formación y competencias en:

- Orientación educativa, vocacional y laboral.
- Intervención socioeducativa con jóvenes en situación de vulnerabilidad.
- Música (conocimientos teóricos y prácticos aplicables en dinámicas grupales e individuales).

Perfil recomendado: educador/a social o psicólogo/a con formación complementaria en música, o bien un/a profesor/a de música

con formación específica en orientación y acompañamiento socioeducativo.

B) Cuando el proyecto es desarrollado por dos personas

Una persona debe contar con formación en orientación educativa, vocacional y laboral (preferiblemente psicólogo/a o educador/a social). La otra persona debe contar con formación en música (profesor/a de música u otro perfil con experiencia docente y práctica musical).

Ambos profesionales deben estar presentes tanto en las sesiones grupales como en las individuales, para:

- Favorecer la continuidad y el vínculo con el alumnado desarrollando una relación de confianza y respeto mutuo.
- Asegurar la integración real entre lo socioeducativo y lo musical.
- Evitar la fragmentación de responsabilidades y garantizar coherencia pedagógica.

Con todo esto en mente las competencias mínimas que deberían tener estas personas son las siguientes:

- Habilidades de comunicación, mediación y acompañamiento emocional.
- Capacidad de trabajo en equipo interdisciplinar.
- Formación en metodologías activas y participativas de enseñanza-aprendizaje dentro del aula.

- Sensibilidad hacia la diversidad cultural, social y personal del alumnado.
- Competencias para la gestión grupal y acompañamiento individual.
- Compromiso con el enfoque inclusivo y participativo del proyecto.
- Conocimiento del contexto educativo y social del alumnado.
- Conocimiento y competencias de orientación vocacional y profesional, y del entorno donde vaya a trabajar.

El éxito del proyecto LEVEL-UP depende en gran medida de la configuración de su equipo técnico. Se recomienda asegurar que el perfil o los perfiles seleccionados reúnan de forma conjunta los conocimientos en orientación socioeducativa y vocacional, así como en música, y que exista presencia conjunta en todas las fases de intervención. De esta manera, se fortalece el impacto del proyecto, se potencia el vínculo con el alumnado y se asegura la coherencia metodológica.

Recomendaciones generales:

- Mantener una comunicación fluida con el equipo docente.
- Fomentar un clima grupal seguro, inclusivo y motivador.
- Priorizar la participación activa y la toma de decisiones compartida.
- Introducir progresivamente el componente vocacional.
- Adaptar el ritmo del proyecto al grupo.

8. Seguimiento y evaluación

Una parte importante de las intervenciones tiene que ver con **saber si se está implementando lo que se planificó, al ritmo adecuado, y si la intervención tiene un impacto en la vida de las personas jóvenes** con las que trabajamos. Es la única forma de saber si el proyecto funciona y hacer ajustes y mejoras de ser estas necesarias.

Para ello hay un sistema de seguimiento y una evaluación diseñados ad-hoc para LEVEL-UP. En los siguientes dos apartados se explican los puntos clave de estos dos aspectos. Para ahondar más en la evaluación se recomienda leer el informe de evaluación, que incluye el diseño, las metodologías, las herramientas, análisis, conclusiones y recomendaciones de la evaluación.

8.1. Sistema de Seguimiento

El sistema de seguimiento es una herramienta que permite, por un lado, **recoger información de caracterización sobre los centros educativos y el alumnado**. Y, por otro lado, **información sobre la ejecución del proyecto**: cuántas sesiones se han hecho, quién ha asistido a

las mismas, si ha habido desviaciones con respecto a lo diseñado, etc.

La recogida de estos datos es útil para **diferentes fines**:

- Conocer las características de los centros y jóvenes con los que se implementa el proyecto y poder adaptarlo a las mismas.
- Dar contexto y posibles explicaciones a los datos finales de la evaluación (de procesos y de impacto).
- Informar a grupos de interés como financiadores, equipos directivos, familias e instituciones públicas.

Las **personas implicadas** en este seguimiento son las siguientes:

- **Personal técnico**: llevan a cabo la intervención con el alumnado y registran la información relevante.
- **Coordinación del proyecto**: pueden registrar alguna información, pero sobre todo lo

utilizarán para hacer seguimiento del avance y alcance.

- **Equipo MEAL:** diseña y coordina el sistema, analiza los datos y realiza informes al respecto.
- **Otros grupos de interés:** empresas, instituciones, dirección y otras personas a las que haya que informar, rendir cuentas o justificar el trabajo realizado en el proyecto. Esto pueden ser tanto financiadores, como equipos directivos, como familias, como instituciones públicas u otros agentes interesados. Estos grupos de interés recibirán información recogida a través del sistema de seguimiento, normalmente mediante informes, infografías, eventos de difusión de resultados, etc.

La información que se recoge se puede dividir en dos grandes bloques relacionados.

Información de caracterización: de los centros educativos y del alumnado. Esto permite saber qué características tienen y qué necesidades y dificultades podrían surgir. No ofrece también unas variables estructurales para apoyar y contextualizar la evaluación, con unas posibles variables moduladoras de los resultados.

Información de las actividades: qué se está realizando, cuándo y qué tal está saliendo. Esto permite saber si se está siguiendo la temporalización planificada, si hay desviaciones, modificaciones o adaptaciones y el motivo de las mismas. En tiempo real permite hacer ajustes a sesiones siguientes. Al final del proyecto permite evaluar todos los procesos para hacer

mejorar generales para el siguiente curso, como parte de la evaluación de procesos misma. Y en cuanto a la evaluación de impacto, puede ofrecer posibles explicaciones a los resultados de la misma.

La información relevante dependerá de las necesidades e intereses de estos distintos grupos. Si bien al inicio del proyecto se debería hacer un análisis de la información más relevante a recoger, de forma que ésta no sea demasiada ni escasa o insuficiente. En función de los objetivos de la evaluación y los informes que se quieran hacer, se determinará que información se ha de recoger.

En el Anexo V se encuentran los formularios utilizados en el piloto y la información que se recoge y que resultó relevante en el piloto. Se recomienda valorar si toda esa información es útil cuando se ponga en marcha LEVEL-UP, si se puede prescindir de algo, o si, por el contrario, hay que añadir nueva información a recoger.

8.2. Evaluación

La **evaluación de LEVEL-UP** se plantea del total del proyecto, poniendo el foco principal en los **procesos y resultados**. De esta forma se consigue valiosa **información, conclusiones y recomendaciones para mejorar el proyecto** en futuras ediciones, **así como sobre el impacto en el alumnado**. Si bien se puede encontrar una explicación detallada de la evaluación en el Informe de Evaluación, aquí se explica lo básico para entenderla.

Por un lado, se hizo una **recogida de información cuantitativa** relacionada con el impacto en el alumnado. Se midió al inicio, SGO, y al final, SGX, el nivel

competencial de cada alumna/o en las competencias y dimensiones incluidas en el marco competencial. Esto se hizo con unos **test autoinformados**. Así pudimos ver si se producía una mejora en dichas competencias, que están directamente relacionadas con la inserción sociolaboral (entendida como continuidad educativa y mejora de la empleabilidad).

Por otro lado, se realizaron **grupos focales** con el alumnado para **recoger información**

cualitativa. También hicimos **entrevistas semiestructuradas** con las técnicas del proyecto, el profesorado y el equipo directivo implicados directamente en el proyecto a distintos niveles. Indagamos tanto sobre el impacto como sobre los procesos (metodología, actividades, tiempos, etc.).

Toda esta información se analizó con distintas técnicas y herramientas para llegar a las conclusiones y recomendaciones que se pueden leer en el informe de evaluación.



9.

Bibliografía

- Adorno, T. W. (1973). *Philosophy of Modern Music*. Continuum.
- Ausubel, D. P. (1963). *The psychology of meaningful verbal learning*. Grune & Stratton.
- Comisión Europea. (2010). *Europa 2020: Estrategia para un crecimiento inteligente, sostenible e integrador*. Luxemburgo: Oficina de Publicaciones de la Unión Europea.
- Comisión Europea. (2018). *Recomendación del Consejo sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente (2018/C 189/01)*. Diario Oficial de la Unión Europea, C 189/1.
- Comisión Europea. (2020). *Agenda Europea de Capacidades para la Competitividad Sostenible, la Equidad Social y la Resiliencia*. Luxemburgo: Oficina de Publicaciones de la Unión Europea.
- Consejo de la Unión Europea. (1997). *Resolución del Consejo sobre la Estrategia Europea de Empleo (EEE)*. Luxemburgo: Diario Oficial de las Comunidades Europeas.
- Delors, J. (1996). *La educación encierra un tesoro: Informe a la UNESCO de la Comisión Internacional sobre la Educación para el Siglo XXI*. París: UNESCO.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. Macmillan.
- Díaz-Aguado, M. J. (2006). *Del acoso escolar a la cooperación en las aulas*. Madrid: Pearson Educación.
- Freire, P. (1970). *Pedagogía del oprimido*. Siglo XXI Editores.
- Gardner, H. (1983). *Frames of mind: The theory of multiple intelligences*. Basic Books.
- Goleman, D. (1995). *Emotional intelligence: Why it can matter more than IQ*. Bantam Books.
- Johnson, D. W., & Johnson, F. (2009). *Joining together: group theory and group skills*. Boston: Allyn & Bacon.
- Johnson, D. W., & Johnson, F. (1992). *Positive interdependence key to effective cooperation* En Hertz-Lazarowitz, R. & Miller, N. (Eds.) *Interaction in cooperative groups* Cambridge, MA: Cambridge University Press.

Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer / Wiley.

Kodály, Z. (1956). *Music education for all*. Boosey & Hawkes.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice Hall.

Nussbaum, M. C. (2011). *Creating capabilities: The human development approach*. Harvard University Press.

OECD. (2019). *Future of education and skills 2030: Learning compass*. París: Organisation for Economic Co-operation and Development.

Orff, C. (1978). *Music for children*. Schott Music.

Robinson, K. (2001). *Out of our minds: Learning to be creative*. Capstone.

Ryan, R. M., & Deci, E. L. (2000). Self-determination theory and the facilitation of intrinsic motivation, social development, and well-being. *American Psychologist*, 55(1), 68-78.

Sen, A. (1999). *Development as freedom*. Oxford University Press.

Skinner, B. F. (1953). *Science and human behavior*. Macmillan.

Thomas, J. W. (2000). *A review of research on project-based learning*. San Rafael, CA: Buck Institute for Education.

UNESCO. (2015). *Educación 2030: Marco de acción para la educación 2030*. París: Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.

Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.

World Health Organization. (1997). *Life skills education for children and adolescents in schools*. Programa de Salud Mental de la OMS.

10. Anexos

ANEXO I

Fichas sesiones grupales

SGO	¡DESPEGAMOS!
Competencias	CP1 (Autoconocimiento) CP2 (Comunicación y escucha) CP4 (Trabajo en equipo)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Generar un clima seguro y de confianza • Presentar Level-Up • Realizar el pretest • Acordar el marco de convivencia del grupo
Duración	50'
Puntos clave	<ul style="list-style-type: none"> • Buscar crear un clima seguro desde el inicio, comprensión del proyecto y recogida de línea base con el pretest • <i>Tips de facilitación:</i> abre con cercanía y humor, explicita expectativas y cierra formalizando normas co-creadas (sentido de pertenencia)

Desarrollo de la sesión

Código	Actividad	Duración	Recursos
A.O.	Presentación Level-UP Breve presentación del proyecto Level-up y de la facilitadora	10'	PPT de presentación del proyecto, aula, bolígrafos, un ovillo de lana
D.	Decálogo de normas Co-creación de 6-8 acuerdos operativos del grupo	10'	Rotuladores, cartulinas
A.O.1	Conócete mejor Explicación y ejecución de la evaluación PreTest	30'	Ordenadores, link al cuestionario

SG1	RESET Y CONEXIÓN
Competencias	CP1 (Autoconocimiento) CP2 (Comunicación y escucha) CP4 (Trabajo en equipo)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Romper el hielo • Empezar a construir vínculo • Abrir la exploración de intereses
Duración	100'
Puntos clave	<ul style="list-style-type: none"> • Buscar primeras conexiones reales y un “tono” participativo • <i>Tips de facilitación:</i> modela tú primero; valida aportes; ritmo ágil (sin debates largos)

Desarrollo de la sesión

Código	Actividad	Duración	Recursos
A.T	Emocionómetro Conocer el estado inicial del grupo	15'	Emocionómetro
A.1.	Proyecto LEVEL-UP Breve presentación del proyecto	5'	PPT (si queremos apoyarnos en algo)
A.1.1	Mi canción Presentación individual con música	15'	Papel, boli, altavoz, acceso a música
B	Dinámicas de vinculación Dinámicas rompehielos para generar clima	20'	Seleccionar al menos dos de la batería de dinámicas
A.1.2	¿Dónde está el dueño del sonido? Juego de seguimiento y traducción a ritmo	20'	Boomhackers, timer
AT.3	Imaginamos nuestro Level-Up (S1) Presentación de opciones de producto final	20'	Videos, pizarra
AT.2	Círculo de diálogo Cierre breve con 1-2 preguntas guía	10'	Sillas en círculo

SG2	EXPLORA EL BEAT
Competencias	CP2 (Escucha) CP3 (Pensamiento creativo) CP4 (Trabajo en equipo)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Explorar recursos básicos dinámicas rítmicas cooperativas
Duración	100'
Puntos clave	<ul style="list-style-type: none"> Qué se consigue: confianza para experimentar + primeras micro-destrezas rítmicas <u>Tips de facilitación:</u> alterna prueba rápida + mini reflexión (1')

Desarrollo de la sesión

Código	Actividad	Duración	Recursos
A.T	Emocionómetro Check-in del grupo	10'	Emocionómetro
A.T.1	Conexión en 5' Repaso de la última sesión e ideas clave del día	5'	—
A.2.1	Cuenta con el equipo Conteo cooperativo con metrónomo	10'	App metrónomo, altavoz
A.2	¿Cuál es el tubo? Discriminación tonal (juego por equipos)	25'	Boomhackers, vendas
B	Dinámicas de vinculación Juegos de confianza/cooperación	20'	Seleccionar al menos dos de la batería de dinámicas
AT.3	Imaginamos nuestro Level-Up (S2) Lluvia de ideas de formatos y Talentos	20'	Post-it, rotuladores, cartulinas...
AT.2	Círculo de diálogo Cierre breve con 1-2 preguntas guía	10'	Sillas en círculo

SG3	IMAGINA TU LEVEL-UP
Competencias	CP2 (Escucha) CP3 (Pensamiento creativo) CP4 (Trabajo en equipo)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Concretar ideas potentes y preparar el terreno para seleccionar opciones
Duración	100'
Puntos clave	<ul style="list-style-type: none"> • Qué se consigue: mapa de ideas claro y compartido • <u>Tips de facilitación:</u> visibiliza “tenemos / necesitamos” en pizarra

Desarrollo de la sesión

Código	Actividad	Duración	Recursos
A.T	Emocionómetro Check-in del grupo	10'	Emocionómetro
A.T.1	Conexión en 5' Repaso de la última sesión e ideas clave del día	5'	—
A.3.1	El maestro relojero Dirección/estructura: mini composición	20'	Boomhackers, objetos sonoros
A.3	Círculo de improvisación Impro pautada (grabar y escuchar)	15'	Boomhackers, grabadora
B	Dinámicas de vinculación Rompehielos activo, energía	20'	Seleccionar al menos dos de la batería de dinámicas
AT.3	Imaginamos nuestro Level-Up (S3) Clasificar ideas y recursos	20'	Mural, Post-it
AT.2	Círculo de diálogo Cierre breve con 1-2 preguntas guía	10'	Sillas en círculo

SG4	DEL CAOS AL CONCEPTO
Competencias	CP1 (Autoconocimiento) CP2 (Comunicación) CP3 (Toma de decisiones) CP4 (Trabajo en equipo)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Contrastación de ideas, primeras decisiones y prototipos simples
Duración	100'
Puntos clave	<ul style="list-style-type: none"> Qué se consigue: criterios compartidos y primeras mini-pruebas. <u>Tips de facilitación:</u> facilita decisiones por criterios (viabilidad, tiempo, recursos)

Desarrollo de la sesión

Código	Actividad	Duración	Recursos
A.T	Emocionómetro Check-in del grupo	10'	Emocionómetro
A.T.1	Conexión en 5' Repaso de la última sesión e ideas clave del día	5'	—
A.4.1	La voz del grupo Nombre + canción de equipo	15'	Altavoz, rotuladores, cartulinas
A.4	El paseo y el tiempo Exploración corporal del ritmo	15'	Espacio amplio, fichas
A.4.2.	El paisaje que da forma a la melodía (1) Contexto tonal y percepción	25'	Aula
AT.4	De la idea al proyecto (S4) Selección/fusión por criterios	20'	Mural "criterios", rotuladores
AT.2	Círculo de diálogo Cierre breve con 1-2 preguntas guía	10'	Sillas en círculo

SG5	MANOS AL RITMO
Competencias	CP2 (Comunicación) CP3 (Toma de decisiones) CP4 (Trabajo en equipo)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Desarrollar prototipos con letra/ritmo y entrenar la asertividad en decisiones
Duración	100'
Puntos clave	<ul style="list-style-type: none"> Qué se consigue: prototipo más definido + acuerdos asertivos <i>Tips de facilitación:</i> separa momentos de divergencia (crear) y convergencia (decidir)

Desarrollo de la sesión

Código	Actividad	Duración	Recursos
A.T	Emocionómetro Check-in del grupo	10'	Emocionómetro
A.T.1	Conexión en 5' Repaso de la última sesión e ideas clave del día	5'	—
A.5	El paisaje que da forma a la melodía (2) Escribir letra + probar mayor/menor	35'	Boomhackers
A.5.1	El viaje de la asertividad Role-play para acordar decisiones	15'	Tarjetas de rol
AT.4	De la idea al proyecto (S5) Recursos/roles: tenemos-necesitamos	25'	Pizarra, post-its
AT.2	Círculo de diálogo Cierre breve con 1-2 preguntas guía	10'	Sillas en círculo

SG6	PROTOTIPO EN PROGRESO
Competencias	CP1 (Autoconocimiento) CP2 (Comunicación) CP3 (Toma de decisiones) CP4 (Trabajo en equipo)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Afinar el prototipo: sensibilidad sonora, movimiento y coordinación
Duración	100'
Puntos clave	<ul style="list-style-type: none"> Qué se consigue: mayor calidad expresiva y cohesión rítmica <u>Tips de facilitación</u>: alterna escucha profunda + acción (probar)

Desarrollo de la sesión

Código	Actividad	Duración	Recursos
A.T	Emocionómetro Check-in del grupo	10'	Emocionómetro
A.T.1	Conexión en 5' Repaso de la última sesión e ideas clave del día	5'	—
A.6	El sonido del silencio Escucha del entorno + música	25'	Altavoz
A.6.2.	La torre imposible Reto exprés de trabajo en equipo	10'	Spaguettis, 1m de cinta adhesiva, nube de gominola
A.6.1.	Música y emoción del movimiento (1) Dramatización guiada por música	20'	Altavoz
AT.4	De la idea al proyecto (S6) Prototipos/pruebas por equipos	20'	Diferentes materiales según necesidades
AT.2	Círculo de diálogo Cierre breve con 1-2 preguntas guía	10'	Sillas en círculo

SG7	AFINA LA IDEA
Competencias	CP1 (Autoconocimiento) CP2 (Comunicación) CP3 (Toma de decisiones) CP4 (Trabajo en equipo)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Probar la pieza en otros contextos y vincularla a objetivos personales (PAI)
Duración	100'
Puntos clave	<ul style="list-style-type: none"> Qué se consigue: robustez del prototipo + anclaje en metas individuales <u>Tips de facilitación:</u> pide feedback concreto: “+1 cosa que funciona / +1 mejora”

Desarrollo de la sesión

Código	Actividad	Duración	Recursos
A.T	Emocionómetro Check-in del grupo	10'	Emocionómetro
A.T.1	Conexión en 5' Repaso de la última sesión e ideas clave del día	5'	—
A.7	Música y emoción del movimiento (2) Misma pieza con música distinta / sin música	35'	Altavoz
A.7.1	P.A.I Mini PAI: objetivos a corto plazo	20'	Fichas PAI
AT.4	De la idea al proyecto (S7) Concreción de propuesta final	20'	Mural de decisiones
AT.2	Círculo de diálogo Cierre breve con 1-2 preguntas guía	10'	Sillas en círculo

SG8	BLUEPRINT CREATIVO
Competencias	CP2 (Comunicación) CP3 (Toma de decisiones) CP4 (Trabajo en equipo)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Diseñar el plan del evento/producto: decisiones, checklist y fechas
Duración	100'
Puntos clave	<ul style="list-style-type: none"> Qué se consigue: hoja de ruta clara (qué-cómo-cuándo-quién) <i>Tips de facilitación:</i> trabajar en formato tablero (tareas por columnas)

Desarrollo de la sesión

Código	Actividad	Duración	Recursos
A.T	Emocionómetro Check-in del grupo	10'	Emocionómetro
A.T.1	Conexión en 5' Repaso de la última sesión e ideas clave del día	5'	—
A.8	Parte 1. Soñamos el evento Formato, lugar, público, duración	30'	Ficha planificación
A.8	Parte 2. Checklist estratégico Tareas de menor a mayor complejidad + fechas Fechas clave y reservas Bloquear espacios/recursos (pre-solicitudes)	45'	Pizarra, post-its
AT.2	Círculo de diálogo Cierre breve con 1-2 preguntas guía	10'	Sillas en círculo

SG9	CREA EN EQUIPO
Competencias	CP2 (Comunicación) CP3 (Toma de decisiones) CP4 (Trabajo en equipo)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Reparto de roles y microplanes • Diseño de la escaleta
Duración	100'
Puntos clave	<ul style="list-style-type: none"> • Qué se consigue: responsabilidades claras + escaleta versión 1 • <u>Tips de facilitación</u>: tarjetas de rol con entregables y plazos

Desarrollo de la sesión

Código	Actividad	Duración	Recursos
A.T	Emocionómetro Check-in del grupo	10'	Emocionómetro
A.T.1	Conexión en 5' Repaso de la última sesión e ideas clave del día	5'	-
A.8	Parte 3. Cada quien con su rol Asignación de roles + microplanes	30'	Tarjetas de rol
A.8	Parte 4. Diseño de escaleta Orden, tiempos, transiciones, recursos	40'	Pizarra, post-its
AT.2	Círculo de diálogo Cierre breve con 1-2 preguntas guía. Resolución de dudas	15'	Sillas en círculo

SG10	CONSTRUYE TU MUNDO
Competencias	CP2 (Comunicación) CP3 (Toma de decisiones) CP4 (Trabajo en equipo)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Ajustes finales del plan. • Ensayo por bloques con logística técnica
Duración	100'
Puntos clave	<ul style="list-style-type: none"> • Qué se consigue: escaleta Versión 2 + bloqueos técnicos resueltos • <u>Tips de facilitación</u>: ensayos por partes antes del general

Desarrollo de la sesión

Código	Actividad	Duración	Recursos
A.T	Emocionómetro Check-in del grupo	10'	Emocionómetro
A.T.1	Conexión en 5' Repaso de la última sesión e ideas clave del día	5'	—
A.8	Parte 5. Ajustes y revisión final Checklist, responsables, coherencia	30'	Tablero tareas
	Ensayo por bloques Pruebas de cada bloque de la escaleta	35'	Pizarra, post-its
	Logística técnica Proyector, micros, lugar...	15'	—
A.T.2	Círculo de diálogo Resolución de dudas y acuerdos	10'	Sillas en círculo

SG11	PULIR EL DIAMANTE
Competencias	CP2 (Comunicación) CP3 (Toma de decisiones) CP4 (Trabajo en equipo)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Materializar el producto (desarrollo/edición/ensayo general)
Duración	100'
Puntos clave	<ul style="list-style-type: none"> Qué se consigue: versión casi definitiva del producto <u>Tips de facilitación:</u> acompaña con preguntas guía y no con soluciones

Desarrollo de la sesión

Código	Actividad	Duración	Recursos
A.T	Emocionómetro Check-in del grupo	10'	Emocionómetro
A.T.1	Conexión en 5' Repaso de la última sesión e ideas clave del día	5'	—
A.11	Activación y repaso del plan Estado de tareas, bloqueos, ajustes	15'	Checklist, escaleta
A.11	Desarrollo del producto Construcción/edición/ensayo en equipos	50'	Materiales necesarios
	Pruebas técnicas Últimos test de sonido/vídeo/espacio	10'	—
A.T.2	Círculo de diálogo Resolución de dudas y acuerdos	10'	Sillas en círculo

SG12	SHOWTIME: LEVEL-UP LIVE
Competencias	CP2 (Comunicación) CP3 (Toma de decisiones) CP4 (Trabajo en equipo)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Realizar el evento final con o sin público
Duración	100'
Puntos clave	<ul style="list-style-type: none"> Qué se consigue: cerrar el ciclo mostrando proceso y producto <u>Tips de facilitación:</u> una persona externa controla tiempos/transiciones

Desarrollo de la sesión

Código	Actividad	Duración	Recursos
A.12	Recepción y bienvenida Maestro/a de ceremonias + contexto	10'	–
	Presentación del proceso Qué hicimos, cómo y por qué	15'	–
	Presentación del producto Núcleo del evento (formato elegido)	50'	–
	Reconocimientos Agradecimientos y menciones	10'	–
	Cierre creativo Mensaje final + foto grupal	15'	–

SGX	MISIÓN CUMPLIDA: CELEBRACIÓN Y RECONOCIMIENTOS
Competencias	CP1 (Autoconocimiento) CP2 (Comunicación) CP4 (Trabajo en equipo)
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Evaluar el proceso, celebrar logros y cerrar con diplomas
Duración	50'
Puntos clave	<ul style="list-style-type: none"> • Qué se consigue: sentido de logro y transferencia de aprendizajes • <i>Tips de facilitación:</i> comentarios específicos (no genéricos) en los reconocimientos

Desarrollo de la sesión

Código	Actividad	Duración	Recursos
A.X	Reconocimiento y diplomas Entrega de diplomas	10'	Diplomas
A.X.1	Conócese mejor 2 (Post-test) Cuestionario final (misma herramienta)	35'	Post-test
	Cierre simbólico Una palabra para el futuro	5'	–

ANEXO II

Fichas sesiones individuales

FICHA DE SESIONES INDIVIDUALES

Título	S.I	SESIONES INDIVIDUALES
Ciclo formativo	FPB/PIEF	
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar el autoconocimiento del alumnado • Resolver dudas sobre su trayectoria educativa y profesional • Identificar y potenciar sus fortalezas • Definir un objetivo educativo/profesional realista 	
Duración	30' a 55'	
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Papeles y bolígrafos. Espacio independiente 	
Anexos	ANX.15_DAFO, ANX.12.1_PAI, ANX.16_Escalera	

¿En qué consiste una sesión individual?

Las sesiones individuales brindan orientación personalizada para que el alumnado reflexione sobre su trayectoria educativa, intereses y expectativas. A lo largo de dos encuentros, se trabaja el autoconocimiento, la identificación de fortalezas y la planificación de su futuro académico y profesional. Además, permiten resolver dudas y proporcionar información clave para que cada estudiante tome decisiones fundamentadas.

Actitud del facilitador:

El facilitador debe generar un ambiente de confianza mediante escucha activa, empatía y respeto, evitando juicios o imposiciones. Su rol es guiar con preguntas abiertas para fomentar la autoexploración y ayudar al alumno/a a tomar sus propias decisiones. Debe ofrecer información clara y adaptada a cada caso. Si surgen temas personales delicados, debe actuar con prudencia, enfocándose en la orientación vocacional y derivando la situación a los equipos especializados del centro.

Desarrollo

SESIÓN 1: Autoconocimiento y Exploración

Temas a tratar:

- Recorrido educativo hasta el momento (experiencias, dificultades, logros).
- Intereses, motivaciones y expectativas personales.
- Identificación de fortalezas y áreas de mejora mediante el DAFO.
- Identificación de posibles opciones académicas y profesionales.
- Reflexión sobre el futuro y establecimiento de un primer objetivo.

Notas del facilitador/a:

Conclusiones y acuerdos para la próxima sesión:

SESIÓN 2: Definición de Objetivo y Plan de Acción

Temas a tratar:

- Expectativas académicas y profesionales a medio y largo plazo.
- Revisión y ajuste del objetivo educativo/profesional.
- Diseño de un Plan de Acción Individual (PAI) simplificado.
- Identificación de apoyos y recursos necesarios.
- Reflexión sobre posibles dificultades y estrategias para afrontarlas.

Notas del facilitador/a:

Conclusiones y acuerdos para la próxima sesión:

Protocolo en caso de temas personales de difícil gestión

Durante la sesión pueden surgir situaciones personales sensibles como:

- Problemas familiares o escolares.
- Casos de bullying, maltrato o violencia.
- Consumo de sustancias u otras situaciones de riesgo.
- Otras

Procedimiento de actuación:

- **Escucha activa y respeto:**
Dar espacio al alumno/a para expresarse sin juzgar.
- **No intervenir directamente:**
Mantener el enfoque en la orientación vocacional y profesional.
- **Derivar al equipo correspondiente:**
Informar al equipo educativo de alumnado, equipo de orientación y, si procede, al equipo directivo. Realizar la derivación pertinente de acuerdo con el protocolo del centro.

IMPORTANTE: No realizar intervenciones psicológicas ni intentar resolver problemas personales fuera del ámbito vocacional y profesional.

ANEXO III

Fichas actividades

La fichas de actividades están identificadas por códigos, que se corresponden con los utilizados en las fichas de sesión. Aquí se ordenan según el orden de las sesiones grupales del itinerario. Las comunes o

transversales se incluyen al final. También se aduntan dos baterías de actividades para generación del vínculo y rompehielos. A continuación se presenta una relación de fichas.

FICHA DE SESIÓN	FICHA DE ACTIVIDAD
SG0 - ¡DESPEGAMOS!	A.0. - Presentación LEVEL-UP D. - Decálogo de normas A.0.1. - Conócete mejor
SG1 - RESET Y CONEXIÓN	AT. - Emocionómetro musical A.1. - Proyecto LEVEL-UP A.1.1. - Mi canción B. - Batería de dinámicas para crear vínculo A.1.2. - ¿Dónde está el dueño del sonido? AT.3. - Imaginamos nuestro LEVEL-UP AT.2. - Círculo de diálogo
SG2 - EXPLORA EL BEAT	A.T. - Emocionómetro musical AT.1. - Conexión en 5 minutos A.2.1. - Cuenta con el equipo A.2. - ¿Cuál es tu tubo? B. - Batería de dinámicas para crear vínculo AT.3. - Imaginamos nuestro LEVEL-UP AT.2. - Círculo de diálogo
SG3 - IMAGINA TU LEVEL-UP	AT. - Emocionómetro musical AT.1. - Conexión en 5 minutos A.3.1. - El maestro relojero A.3. - Círculo de improvisación B. - Batería de dinámicas para crear vínculo AT.3. - Imaginamos nuestro LEVEL-UP AT.2. - Círculo de diálogo

FICHA DE SESIÓN	FICHA DE ACTIVIDAD
SG4 - DEL CAOS AL CONCEPTO	AT. - Emocionómetro musical AT.1. - Conexión en 5 minutos A.4.1. - La voz del grupo A.4. - El paseo y el tiempo A.4.2. - El paisaje que da forma a la melodía 1 AT.4. - De la idea al proyecto AT.2. - Círculo de diálogo
SG5 - MANOS AL RITMO	AT. - Emocionómetro musical AT.1. - Conexión en 5 minutos A.5. - El paisaje que da forma a la melodía 2 A.5.1. - El viaje a la asertividad AT.4. - De la idea al proyecto AT.2. - Círculo de diálogo
SG6 - PROTOTIPO EN PROGRESO	AT. - Emocionómetro musical AT.1. - Conexión en 5 minutos A.6. - El sonido del silencio A.6.2. - La torre imposible A.6.1. - La música y la emoción del movimiento 1 AT.4. - De la idea al proyecto AT.2. - Círculo de diálogo
SG7 - AFINA LA IDEA	AT. - Emocionómetro musical AT.1. - Conexión en 5 minutos A.7. - La música y la emoción del movimiento 2 A.7.1. - PAI AT.4. - De la idea al proyecto AT.2. - Círculo de diálogo
SG8 - BLUEPRINT CREATIVO SG9 - CREA EN EQUIPO AG10 - CONSTRUYE TU MUNDO	AT. - Emocionómetro musical AT.1. - Conexión en 5 minutos A.8. - Del plan a la realidad: nuestro gran proyecto final AT.2. - Círculo de diálogo
SG11 - PULIR EL DIAMANTE	AT. - Emocionómetro musical AT.1. - Conexión en 5 minutos A.11. - Manos a la obra: nuestro producto final AT.2. - Círculo de diálogo
SG12 - SHOWTIME: LEVEL-UP LIVE	A.12. - Nuestro evento final
SGX - MISIÓN CUMPLIDA: CELEBRACIÓN Y RECONOCIMIENTOS	A.X. - Reconocimiento y diplomas A.X.1. - Conócete mejor 2

FICHA DE ACTIVIDAD A.O.

Título	A.O.	PRESENTACIÓN LEVEL UP
Competencia	SGO	CP4 - Trabajo en equipo
Ciclo formativo		FPB/PIEF
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Dar a conocer al alumnado el proyecto LEVEL-UP • Presentar a la facilitadora que lo llevará a cabo 	
Duración	20'	
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • PPT SG1 (<i>no incluida: se recomienda hacer una ppt con información básica a transmitir, pero no es necesario</i>), aula, pelota 	

Desarrollo

Introducción

Breve presentación de la facilitadora:

“Hola, soy [nombre] y os voy a estar acompañando en un proyecto muy especial en las próximas semanas”

“¿De qué trata Level-Up? Es un proyecto que combina la música y diferentes formas de aprender haciendo cosas prácticas. Aquí no se trata solo de teoría, sino de explorar quiénes sois, qué os gusta y en qué sois buenos. La idea es ayudaros a descubrir vuestros talentos, trabajar en equipo y pensar en que queréis para vuestro futuro.”

Se menciona que es un proyecto innovador que conecta España y Portugal, y que su grupo ha sido elegido como piloto para llevarlo a cabo.

FACILITADORA:

“Antes de empezar, me gustaría conoceros un poco mejor y que vosotros también me conozcáis a mí.”

Actividad rompehielos

“Vamos a jugar para aprender algo más de cada uno. Este será un espacio sin juicios, donde lo más importante es pasarlo bien y ser auténticos.”

“La Bomba de conexiones”

La facilitadora coge la pelota (que se usará posteriormente en los círculos de diálogo) y dice su nombre y algo sobre sí misma (por ejemplo, algo que le guste, una anécdota divertida o su canción favorita).

Luego, le lanza la pelota a una alumna:

“Te paso la red, ¿Cuál es tu nombre? ¿qué te gusta hacer en tu tiempo libre?”

La alumna responde y lanza la pelota a otro compañero, haciéndole una pregunta (puede ser algo sugerido, como: *“¿Cuál es tu comida favorita?”*, *“¿Qué lugar te gustaría visitar algún día?”*).

Se repite el proceso hasta que todos hayan participado.

Cierre del juego:

La facilitadora resalta que esta dinámica representa cómo están todos conectados, ya sea por intereses similares o por el simple hecho de estar juntos en el proyecto.

Concluye destacando que este será un espacio para aprender unos de otros y trabajar en equipo.

Reflexión breve:

La facilitadora anima a los estudiantes a compartir cómo se sintieron con la actividad:

Se agradece la participación y se menciona que esta conexión será importante para las actividades futuras del proyecto.

FICHA DE ACTIVIDAD A.0.1.

Título	A.0.1.	CONÓCETE MEJOR
Competencia		
Ciclo formativo	SGO	FPB/PIEF
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Realizar evaluación Pre-Test con el alumnado 	
Duración	30'	
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> PPT SG1, ordenadores, Enlace al cuestionario de evaluación o cuestionario impreso 	
Anexos	ANX.14_Conóciate mejor	

Desarrollo

Idealmente se solicitará un aula de informática o con acceso a ordenadores, donde previamente habremos puesto en cada ordenador el acceso al cuestionario.

La facilitadora les transmite el siguiente mensaje:

“Vamos a empezar la sesión de hoy con unas preguntas para que os conozcáis mejor. En total os va a llevar unos 15 minutillos. Tenéis que leer las preguntas con atención y responder aquello con lo que os identifiquéis

más. No hay respuestas unas respuestas mejores que otras, ya que todas somos diferentes y es normal que respondamos cosas diferentes.

Si alguna pregunta no la entendéis bien, volved a leerla y la interpretación que hagáis de ella seguro que es buena. Yo no os puedo explicar ninguna.

Cuando terminéis todas de responder, vamos a reflexionar sobre los temas que se han tratado en las preguntas, pero no vamos a poner en alto las respuestas, ya que son secretas y personales. Y vamos a

ver cómo estas preguntas se relacionan con las competencias que vamos a trabajar en el curso. Pero y ¿qué son las competencias? Lo sabremos después de que respondáis. Pero os puedo decir que os van a ayudar para vuestra vida y vuestras opciones de trabajar”

SE PASA EL CUESTIONARIO

Después de que todas hayan respondido, se iniciará un breve debate sobre las competencias sobre las que han respondido y con las que vamos a estar trabajando, hablando y reflexionando en conjunto sobre cada competencia:

- Qué es una competencia.
- Qué significa para vosotros “inteligencia emocional” y así con cada competencia.
- Para qué sirve cada una de las competencias en su día a día, en sus estudios, en su trabajo, etc. Esto tiene que ser un proceso donde el alumnado reflexione y ellas mismas generen las respuestas con la guía de la facilitadora.
- Un espacio de autorreflexión sobre cómo se ven individualmente en cada competencia. Esto se puede hacer eligiendo una pregunta representativa de cada competencia y haciéndoles reflexionar sobre su respuesta, esa competencia, cómo se ven en ella, etc.

FICHA DE ACTIVIDAD A.1.

Título	A.1.	PROYECTO LEVEL UP
Competencia	SG1	
Ciclo formativo		FPB/PIEF
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Dar a conocer el proyecto Level-Up de una forma motivadora y natural 	
Duración	5'	
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Aula, PPT (si queremos apoyarnos en algo) 	

Desarrollo

“Hola a todas y todos, soy [nombre de la facilitadora], y durante las próximas semanas voy a estar trabajando con vosotras y vosotros en un proyecto súper especial que se llama Level-Up.

Este proyecto está pensado para ayudaros a descubrir vuestros talentos, aprender cosas nuevas y preparar un plan para vuestro futuro... ¡todo utilizando la música como herramienta principal!

Pero tranquilos y tranquilas, no hace falta ser músicos ni saber tocar ningún instrumento. Lo importante es que participéis y lo pasemos bien mientras aprendemos juntos y juntas.”

¿Qué es Level-Up?

“Level-Up es un programa diferente, donde no vamos a hacer actividades típicas de clase. Aquí vamos a trabajar de manera práctica y divertida para:

- Descubrir en qué sois buenos y buenas, y qué os interesa.
- Mejorar cómo os comunicáis y cómo expresáis vuestras ideas.
- Aprender a trabajar en equipo y resolver problemas juntas y juntos.
- Pensar en lo que queréis hacer en el futuro y en cómo podéis conseguirlo.”

“Este proyecto está hecho para vosotras y vosotros, para que os conozcáis mejor y desarrolléis habilidades que os van a servir en vuestra vida diaria y profesional.”

Duración y qué haremos

“El proyecto empieza ahora y dura hasta mayo. Tendremos 9 sesiones: algunas serán en grupo, con actividades creativas y prácticas, y en otras trabajaremos de forma más individualizada para ayudaros con lo que necesitéis. Al final, vamos a organizar un evento final entre todos y todas donde mostraréis todo lo aprendido y creado durante el proyecto. ¡Va a estar genial!”

Cierre

“Level-Up es una oportunidad para conoceros mejor, aprender de una forma diferente y prepararos para todo lo que venga en vuestra vida. No importa de dónde venís, lo importante es hacia dónde queréis llegar. Este proyecto es vuestro momento, y yo estaré aquí para acompañaros y ayudaros.”

Frase motivadora de cierre:

“Dentro de cada una y cada uno de vosotros hay un montón de talentos esperando a salir. Vamos a descubrirlos y llevar vuestro nivel más arriba. ¿Os animáis?”

FICHA DE ACTIVIDAD A.1.1.

Título	A.1.1.	MI CANCIÓN
Competencia	SG1	CP2 – Escucha activa, expresión simbólica y autoexpresión CP4 – Relación interpersonal, adaptabilidad y compromiso
Ciclo formativo		FPB/PIEF
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Facilitar una dinámica de presentación grupal de forma creativa y significativa • Recoger canciones elegidas por el alumnado que se utilizarán como recurso motivador en distintas fases del proyecto • Promover la participación activa y la construcción de un clima grupal positivo desde los gustos e intereses musicales del alumnado 	
Duración	20'	
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Papeles y bolígrafos • Dispositivo para reproducir canciones • Una cajita o recipiente para guardar los papeles 	

Desarrollo

Introducción – Presentarnos con música (5')

La facilitadora explica la dinámica: cada estudiante se presentará al grupo diciendo su nombre y compartiendo **una canción que le guste o que sienta que lo representa en este momento**, sin necesidad de hablar de emociones ni justificar su elección.

Esa canción será anotada en un papel junto con el nombre del artista, y todas se guardarán en una cajita.

Tip de facilitación: Destaca que no hay canciones “correctas” o “incorrectas”: lo importante es que sea significativa o simplemente que les guste.

Elección y registro individual (5')

Cada alumno escribe en un papel:

- Título de la canción
- Nombre del artista

Colocan el papel en la cajita o recipiente.

Tip de facilitación: Si algún alumno no recuerda el título exacto, puede buscarlo en su móvil o preguntarlo a un compañero

Presentación al grupo (5')

Quienes quieran pueden compartir en voz alta su canción y artista al presentarse.

Opcionalmente, se puede reproducir un pequeño fragmento (máximo 30 segundos) de alguna canción.

Tip de facilitación: Mantén el ritmo ágil: esta es una actividad introductoria, no un debate.

Uso de las canciones en el proyecto (5')

Explica al grupo que todas las canciones recopiladas se utilizarán en distintas fases del proyecto:

- Como fondo musical en actividades.
- Como recurso motivador al iniciar o cerrar sesiones.
- Como herramienta de cohesión grupal en momentos clave del proceso.

Tip de facilitación: Puedes clasificar las canciones más adelante según el ambiente que generen (activadoras, relajantes, inspiradoras) y usarlas estratégicamente según el objetivo de cada sesión.

PRODUCTO FINAL: Una lista de canciones elegidas por el alumnado, que servirá como **recurso motivador y elemento identitario del grupo** a lo largo del proyecto.

FICHA DE ACTIVIDAD A.1.2.

Título	A.1.2.	¿DÓNDE ESTÁ EL DUEÑO DEL SONIDO?
Competencia	SG1	CP1 – Inteligencia emocional CP2 – Comunicación CP3 – Toma de decisiones CP4 – Trabajo en equipo
Ciclo formativo		PIEF/ FPB
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Interpretación rítmica del movimiento • Desarrollo de la expresión musical 	
Duración	20' a 40' (depende del número de alumnos)	
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de boomwhackers, cronómetro 	

Desarrollo

Paso 1: División y preparación del grupo

La clase se divide en dos grupos que competirán entre sí jugando el juego *¿Dónde está el dueño del sonido?* El juego consta de lo siguiente:

El jugador 1 del equipo A se une a los miembros del equipo B. El equipo B define a un jugador (por ejemplo, el jugador 4 del equipo B) que será el propietario *del sonido* e informa al jugador 1 del equipo A sin que los otros miembros del equipo A lo sepan.

Paso 2: Adivina quién es el dueño del sonido

Los jugadores del equipo B se mueven libremente por el espacio del aula, al mismo tiempo que el temporizador se enciende en una cuenta ascendente. El jugador 1 del equipo A, utilizando 1 o 2 boomwhackers, traduce musicalmente los movimientos del *propietario del sonido* (en este caso el jugador 4 del equipo B), mientras que sus compañeros del equipo A intentan adivinar quién es el dueño del *sonido*.

Si el equipo A identifica al *propietario del sonido* dentro del tiempo estipulado (entre

30' y 60') gana un punto. Si el equipo A deja pasar el tiempo o identifica erróneamente al propietario del sonido, no gana ningún punto.

Paso 3: Desarrollo

El juego continúa con el intercambio de roles, con el equipo A moviéndose en el espacio y el equipo B adivinando quién es el dueño del *sonido*. Y también se repite para que cada miembro del equipo pase por la experiencia de usar boomwhackers para traducir el movimiento en sonido/ritmo.

Paso 4: Reflexión

Una vez finalizado el juego, se llama a los estudiantes a reflexionar. Algunas preguntas para guiar la reflexión:

- ¿Es fácil establecer una relación entre el movimiento y el sonido/ritmo?
¿Por qué?
- ¿Qué es lo más difícil de este juego?
- ¿Cómo puede el equipo que se mueve en el espacio dificultar la identificación del propietario del sonido? ¿Cómo se traduciría esa idea en sonido/ritmo?
- ¿Te gusta estar en la posición de moverte en el espacio, adivinar o producir el sonido? ¿Por qué?

FICHA DE ACTIVIDAD A.2.

Título	A.2.	¿CUAL ES EL TUBO?
Competencia	SG2	<p>CP1 – Inteligencia emocional</p> <p>CP2 – Comunicación</p> <p>CP4 – Trabajo en equipo</p>
Ciclo formativo		PIEF/ FPB
Objetivos		<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la concentración en el sentido auditivo • Desarrollar la noción y la percepción del sonido de los sonidos bajos y altos y la discriminación tonal
Duración		20' a 45' (depende del número de alumnos)
Recursos necesarios		<ul style="list-style-type: none"> • Juego de boomwhackers, con los ojos vendados (algo para vendar los ojos)

Desarrollo

Paso 1: Coloca los boomwhackers

El facilitador coloca a los boomwhackers en el suelo, uno al lado del otro, expuestos por tamaños, desde el más grande (izquierda) hasta el más pequeño (derecha). Para simplificar la actividad, solo se utilizarán las notas de Do mayor, sin accidentes (sostenidos # y bemoles b): Do, Re, Mi, Fa, Sol, La y Si.

Debes hacer dos juegos de estos, uno para el equipo A y otro para el equipo B.

Paso 2: Divida a los estudiantes en dos grupos

La clase se divide en dos grupos que competirán entre sí jugando el juego *¿Cuál es el tubo?* El juego consta de lo siguiente:

El jugador 1 del equipo A se coloca en el suelo detrás del primer conjunto de tuberías para poder alcanzarlas fácilmente, con las tuberías frente a él con las más grandes a la izquierda y las más pequeñas a la derecha. Se coloca una venda en los ojos al jugador 1 del equipo A para que pierda su sentido visual y tenga que mantener su elección en la audición.

El jugador 1 del equipo B se coloca en el suelo detrás del segundo juego de tuberías, elige una de las tuberías y toca algunos golpes.

El jugador 1 del equipo debe, en solo tres intentos, tratar de encontrar la tubería con el mismo sonido / la misma letra.

Nota: entre cada intento, el jugador 1 del equipo B vuelve a jugar unos golpes para recordar el sonido.

Si el jugador 1 del equipo A logra encontrar la tubería, en tres intentos o menos, el equipo A recibe 1 punto.

Luego, el jugador 1 del equipo A se quita la venda de los ojos y se la pasa al jugador 1 del equipo B, quien se la pone en los ojos y vuelven a jugar con los roles invertidos. Si el jugador 1 del equipo B logra encontrar la tubería, el equipo B recibe 1 punto.

El juego sigue poniendo en juego los elementos restantes: 2, 3, 4...; de cada equipo. Todos los jugadores deben participar y, si es necesario, cuando los equipos no tienen el mismo número de elementos, algún jugador puede participar más de una vez.

El equipo ganador será el que logre ganar más puntos al final.

Paso 3: Reflexión

Una vez finalizado el juego, se llama a los estudiantes a reflexionar. Algunas preguntas para guiar la reflexión:

- ¿Encuentras una relación entre el sonido y el tamaño de las válvulas? ¿Cuál?
- ¿Qué sucede cuando tienen los ojos vendados? ¿Qué es diferente? ¿Cómo se sienten? ¿A dónde va la atención?
- ¿Cuál es el papel del silencio en este juego?
- ¿Te gusta estar en la posición de producir un sonido o tener que adivinar? ¿Por qué?

FICHA DE ACTIVIDAD A.2.1.

Título	A.2.1.	CUENTA CON EL EQUIPO
Competencia	SG2	CP2 – Escucha activa, comunicación no verbal CP4 – Trabajo en equipo, adaptabilidad, compromiso
Ciclo formativo		FPB/PIEF
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la escucha activa, la concentración y la atención plena • Desarrollar la coordinación grupal a través del ritmo y el silencio • Promover la cohesión del equipo y la toma de decisiones colectivas sin comunicación verbal • Mejorar el sentido del tempo y la sincronización a través del uso de un metrónomo digital 	
Duración	10'	
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio amplio donde el grupo pueda colocarse en círculo • Metrónomo digital (app gratuita en móvil/tablet o versión web) • Altavoz (opcional) para que el pulso sea audible para todos 	

Desarrollo

- Si dos personas hablan al mismo tiempo, deben reiniciar desde “1”.

Formación del círculo y explicación (3')

El grupo se coloca de pie en círculo.

El reto es lograr completar la secuencia sin interrupciones.

La facilitadora explica la dinámica:

- El grupo debe contar en voz alta del 1 hasta el número total de participantes.
- Cada número lo dice solo una persona, y nadie puede acordar un orden previamente ni comunicarse verbalmente.

Tip de facilitación: Mantén el tono lúdico. Puedes decir: “No hay prisa por llegar al número final, pero sí por escucharnos mejor”.

Primera ronda sin metrónomo (3-4')

Realizan la dinámica como en la versión original. Esto servirá como “línea base” para luego comparar el trabajo con ritmo.

Tip de facilitación: Tras dos o tres intentos, detén la actividad y reflexionen en grupo: ¿Qué les ha resultado fácil? ¿Qué ha sido lo más difícil?

Introducción del metrónomo digital (5')

Ahora se añade un nuevo elemento: el pulso rítmico del metrónomo.

El grupo deberá seguir contando sin perder el tempo marcado por el metrónomo.

Solo se puede decir un número por cada pulso.

Si dos personas hablan a la vez o alguien se adelanta o atrasa respecto al pulso, el conteo reinicia.

Tip de facilitación: Empieza con un tempo lento (60-70 bpm) y, si lo logran, aumenta la velocidad gradualmente para añadir dificultad.

Variante avanzada (opcional, 5)

Cuando el grupo consiga completar la secuencia siguiendo el pulso, añade un nuevo reto:

Repetir la dinámica con los ojos cerrados, confiando únicamente en el oído y en el ritmo común.

Tip de facilitación: Aquí se refuerza la escucha activa y la confianza grupal. Puedes cerrar esta fase con una mini reflexión sobre cómo el ritmo puede “ordenar” la acción colectiva.

RESULTADOS ESPERADOS

Mejora de la coordinación, atención y escucha grupal.

Mayor consciencia del ritmo colectivo y del papel de cada persona en el equipo.

Capacidad del grupo para autorregularse sin necesidad de comunicación verbal.

Sugerencia de extensión

Puedes vincular esta actividad con otras del proyecto relacionadas con la música, la sincronización o la ejecución de productos finales (como ensayos de presentaciones, coreografías o actuaciones), ya que les entrena en ritmo, escucha y colaboración.

FICHA DE ACTIVIDAD A.3.

Título	A.3.	CÍRCULO DE IMPROVISACIÓN
Competencia	SG3	CP1 – Inteligencia emocional CP2 – Comunicación CP3 – Toma de decisiones CP4 – Trabajo en equipo
Ciclo formativo		PIEF/ FPB
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la colaboración y la coordinación entre los miembros del grupo • Desarrollo de la noción de tiempo y ritmo 	
Duración	20' a 45' (depende del número de alumnos)	
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de boomwhackers, grabadora de audio y cronómetro 	

Desarrollo

Paso 1: Preparación

Los estudiantes están dispuestos en círculo, sentados en sillas, cada uno con un tubo en la mano que les golpeará las rodillas.

Nota 1: Solo se utilizarán las notas C, D, E, G y A.

Nota 2: la actividad se puede realizar con toda la clase al mismo tiempo o dividirse en grupos pequeños.

Paso 2: Reglas de improvisación

El facilitador propone al grupo realizar y grabar una improvisación con una duración máxima de 2'.

La improvisación tiene reglas que el grupo debe cumplir:

1. Debe tener un principio, un medio y un final.
2. Debe respetar el tiempo impuesto por un elemento externo: por ejemplo, un

ostinato rítmico o un groove tocado por el facilitador.

3. Durante la ejecución, los estudiantes no pueden hablar.
4. Durante la ejecución debe haber al menos un tubo tocando, pero nunca más de tres tubos al mismo tiempo.
5. La improvisación no se puede interrumpir.

Paso 3: Ejecución

El facilitador enciende la grabadora de audio, configura el temporizador y establece un tiempo (usando, por ejemplo, un ostinato rítmico). Comienza la improvisación.

Los estudiantes tocan los tubos guiados por las reglas establecidas anteriormente. A 1'30" el facilitador hace una señal a los músicos indicando que quedan 30' para el final de la improvisación y los estudiantes cierran la improvisación.

Nota 1: la improvisación puede ser inferior a 2 minutos, pero no más que eso.

Nota 2: a los 2 minutos, si la improvisación no ha terminado, el facilitador detiene la improvisación.

Paso 4: Escucha y reflexión.

Después de cada improvisación, el facilitador escuchará el audio grabado, proponiendo una reflexión sobre las siguientes preguntas:

- ¿Podemos identificar un principio, un medio y un final, una especie de camino musical que nos lleva de un punto a otro?
- ¿Qué partes te gustaron más?
¿Por qué?
- ¿Qué podemos mejorar para que la música sea más interesante?
- ¿Podemos identificar diferentes entornos musicales en una misma improvisación? ¿Qué? ¿Podemos asociarlos con emociones?

Nota: las reflexiones realizadas deben ofrecer pistas e ideas para el desarrollo de improvisaciones posteriores.

FICHA DE ACTIVIDAD A.3.1.

Título	A.3.1.	EL MAESTRO RELOJERO
Competencia	SG3	CP1 – Inteligencia emocional CP2 – Comunicación CP3 – Toma de decisiones CP4 – Trabajo en equipo
Ciclo formativo		PIEF/ FPB
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollo de la expresión musical • Introducción a la noción de composición y estructura 	
Duración	20' a 45' (depende del número de alumnos)	
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de boomwhackers y/u otros instrumentos musicales u otros objetos disponibles en la escuela 	

Desarrollo

Paso 1: director y orquesta

Para el desarrollo de esta actividad, cada alumno, a su vez, ocupa el puesto de director de orquesta del reloj y los demás constituyen su orquesta. El director de orquesta del reloj es responsable de definir algunas reglas, entre estas posibilidades:

- con qué frecuencia tocan los músicos;
- en qué parte de la música participa cada músico;
- cuando el piano se toca más fuerte o más fuerte;

Así como definir la duración de la pieza musical.

Los músicos de la orquesta son responsables de cumplir con el plan definido por el director.

Paso 2: Preparación de la pieza musical

Cada músico de la orquesta elige el instrumento que tocará en la pieza musical: boomwhacker, percusión corporal, voz, bolígrafos, etc.; y cada uno crea un sonido o frase musical repetible con una duración máxima de 3 segundos.

Cuando todos han terminado, a la señal del director, cada músico muestra su sonido o frase musical.

Luego, el director establece las reglas, tales como: en esta pieza musical cada músico tocará su sonido o frase tres veces. En el primer cuarto de la obra, solo los estudiantes 1 y 2 pueden jugar. En el último cuarto de la pieza debe haber un decrescendo, con los músicos tocando gradualmente más bajo.

Nota: cada director será libre de establecer sus reglas.

Paso 3: Ejecución

El director de orquesta del reloj se coloca frente a su orquesta y coloca uno de sus brazos en posición vertical con la mano apuntando hacia abajo. En cuanto hay silencio (es muy importante empezar desde el silencio) el conductor comienza a girar el brazo como si fuera la manecilla de un reloj, a una velocidad más rápida o más lenta (pero constante). La pieza comienza en el momento en que el brazo se convierte en un movimiento y termina cuando el brazo vuelve a la posición inicial.

Nota: el juego se puede repetir tantas veces como quieras, variando el director, las reglas, los instrumentos musicales y los sonidos o frases sonoras creadas por los músicos.

Paso 4: Reflexión

Una vez finalizada la ejecución de cada pieza, los estudiantes son llamados a reflexionar. Algunas preguntas para guiar la reflexión:

- ¿Qué es lo que más te gustó de la pieza musical? ¿Por qué?
- ¿Qué se puede mejorar?
- ¿Es importante distribuir nuestra participación musical de forma equilibrada a lo largo de la pieza? ¿Por qué? ¿Y qué pasa si en algunos momentos la densidad del sonido es mayor y en otros es menor?
- ¿Qué cambia en la música cuando variamos el volumen? ¿Y qué cambia en las emociones?
- ¿Cuál es el papel del silencio en este juego?
- ¿Te gusta más estar en el puesto de director o músico? ¿Por qué?

FICHA DE ACTIVIDAD A.4.

Título	A.4.	EL PASEO Y EL TIEMPO
Competencia	SG4	CP1 – Autoconocimiento CP2 – Saber escuchar CP4 – Relación interpersonal, adaptabilidad
Ciclo formativo		PIEF/ FPB
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Generar confianza y asentar las bases de un entorno seguro • Facilitar la presentación en un contexto lúdico y relajado • Facilitar la toma de conciencia corporal y emocional a través del movimiento y la música • Desarrollar la capacidad de reflexión sobre las emociones y su relación con experiencias y estímulos externos • Fomentar la cohesión grupal y la empatía mediante una actividad de sincronización colectiva 	
Duración	15'	
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio amplio para caminar y moverse • Fichas y bolígrafos para registrar emociones 	

Desarrollo

Paso 1: director y orquesta

- **Contextualización:** Explica al grupo que el cuerpo tiene un “ritmo personal” que refleja nuestra identidad y estado emocional. La actividad les ayudará a descubrirlo.
- **Inicio de la actividad:** Pídeles a los participantes que caminen libremente por el espacio, llenándolo de manera equilibrada. Deben buscar un ritmo que les resulte cómodo y natural, “su ritmo propio”.

- **Reflexión breve:** Tras un par de minutos, detén la actividad y pregunta:

- ¿Cómo se sintieron caminando a su propio ritmo
- ¿Ese ritmo les resulta familiar?
¿Lo sienten como propio?

2. Exploración de Ritmos y Velocidades

- **Variaciones de ritmo:** Indica a los alumnos que alteren su ritmo de manera específica. Proporcionales ejemplos como:

- Camina un poco más rápido / un poco más lento.
- Camina lo más rápido / más lento posible.
- Camina como si fueras a la escuela, al trabajo o regresaras a casa.
- Camina bajo la lluvia / camina bajo el sol.
- **Regreso al ritmo inicial:** Entre cada variación, dales unos segundos para que vuelvan a su ritmo original. Este es su “ritmo personal”.
- Reflexión breve:
 - ¿Qué sentiste al alterar el ritmo?
 - ¿Te resultó fácil o difícil volver a tu ritmo inicial?
 - ¿Qué situaciones del día a día te hacen cambiar tu ritmo natural?

3. Ritmo Grupal

- **Sincronización espontánea:** Indica al grupo que caminen con su ritmo personal y, de forma gradual, intenten caminar todos al mismo ritmo. No deben hablar entre ellos ni coordinarse explícitamente, pero deben observarse y ajustarse intuitivamente.
- Reflexión grupal:
 - *¿Cómo lograron coordinarse sin hablar?*
 - *¿Qué emociones surgieron al moverse en grupo?*
 - *¿Cómo este ejercicio puede relacionarse con la colaboración en equipo en otros ámbitos?*

FICHA DE ACTIVIDAD A.4.1.

Título	A.4.1.	EL PASEO Y EL TIEMPO
Competencia	SG4	CP2 – Comunicación verbal y no verbal, Asertividad CP3 – Toma de decisiones CP4 – Trabajo en equipo, Relación interpersonal, Compromiso
Ciclo formativo		FPB/PIEF
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Fomentar la cohesión grupal, la creatividad y el sentido de identidad del equipo al elegir una canción representativa y un nombre de equipo 	
Duración	15'	
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> Bolígrafos, rotuladores, ficha para anotar, reproductor de música 	
Anexos	ANX.3_La voz del grupo	

Desarrollo

Explica brevemente que la actividad busca identificar qué los representa como grupo para fortalecer su espíritu de equipo.

- ¿Qué mensaje queremos transmitir con nuestro nombre y canción?
- ¿Qué estilo musical nos gusta o identifica a la mayoría?

Instrucciones:

- El grupo debe elegir una canción que los represente como equipo (que refleje su energía, valores o metas).
- Crear un nombre de equipo inspirado en lo que los une.

Resultado esperado: Una lista breve de posibles nombres y canciones.

Paso 2: Decisión grupal

- El equipo vota entre las opciones generadas.
- Una vez decidido el nombre, designan un portavoz o un cartel para escribirlo.

Tendrán 10 minutos para decidirlo.

Dinámica Principal

Paso 1: Tormenta de Ideas

Preguntas para guiar el debate:

- ¿Qué palabras describen nuestra energía como equipo?

Cierre

El grupo presenta brevemente su nombre y la canción elegida.

Puedes usar un altavoz o dispositivo para reproducir un fragmento de las canciones seleccionadas si el tiempo lo permite.

FICHA DE ACTIVIDAD A.4.2.

Título	A.4.2.	EL PAISAJE QUE DA FORMA A LA MELODÍA - 1
Competencia	SG4	CP1 - Confianza en sí mismo CP2 - Expresión simbólica, expresividad artística. CP4 - Relaciones interpersonales
Ciclo formativo		PIEF/ FPB
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la autoexpresión, identificar las emociones y vincularlas a las expresiones artísticas • Introducción e integración, a través del canto, de la noción de contexto tonal, tónico y función dominante • Introducción de la noción de armonía alterando el contexto tonal de la misma melodía dada • Tomar conciencia del eco emocional que provoca una melodía en función de su contexto tonal 	
Duración	15'	
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Un aula, reproductor de video y audio para vídeo de Youtube 	
Anexos	ANX.6.1_Acompañamiento menor ANX.6.1_Acompañamiento mayor ANX.6.2_Acompañamiento modo menor (audio) ANX.6.2_Acompañamiento modo mayor (audio)	

Desarrollo

Escuchar y repetir sonidos:

El facilitador cantará una melodía simple, sin palabras, para que los estudiantes solo escuchen. Después, cantará la melodía de nuevo, y les pedirá a los estudiantes que, al final, canten el último sonido que escucharon, alargándolo un poco.

Interrupciones en la melodía:

Luego, el facilitador volverá a cantar la melodía, pero esta vez la interrumpirá en cualquier momento. Los estudiantes

deben cantar y alargar el último sonido que escucharon justo antes de que se interrumpiera.

Escoger un sonido cualquiera:

A continuación, el facilitador cantará la melodía otra vez, pero ahora les pedirá a los estudiantes que al final canten y prolonguen cualquier sonido que hayan escuchado en la melodía, no solo el último.

Experimentar con sonidos:

En esta parte, el facilitador cantará la melodía mientras los estudiantes cantan el

sonido que eligieron. Cada vez que necesiten descansar, pueden respirar y luego continuar con el mismo sonido.

Variaciones para sentir diferentes emociones:

El ejercicio se repetirá, pero ahora con dos variaciones para experimentar diferentes sensaciones:

- Cantar y prolongar un sonido de la melodía que les dé una sensación de descanso.
- Cantar y prolongar un sonido que les dé una sensación de tensión.

Reflexión final:

Tengo una melodía alegre, le pongo acordes menores, se vuelve triste y viceversa.

Relacionarlo con la vida: yo puedo estar feliz y que cambien cosas en mi entorno y estar triste y viceversa.

- Ejemplo: tema “All I want for Christmas” de Mariah Carey version Halloween:

https://youtube.com/shorts/JzjX6F_nUCk?si=JPxKcCW3hQO36y2B

Finalmente, los estudiantes se invitan a pensar y reflexionar sobre esta pregunta: ¿Puede el sonido o el ambiente en el que escuchamos una melodía cambiar cómo la sentimos o las emociones que asociamos con ella? ¿De qué manera?

Tengo una melodía alegre, le pongo acordes menores, se vuelve triste y viceversa.

Relacionarlo con la vida: yo puedo estar feliz y que cambien cosas en mi entorno y estar triste y viceversa. Ejemplo: tema “All I want for Christmas” de Mariah Carey version Halloween.

FICHA DE ACTIVIDAD A.5.

Título	A.5.	EL PAISAJE QUE DA FORMA A LA MELODÍA - 2
Competencia	SG5	CP1 - Autoconfianza CP2 - Expresión simbólica, expresividad artística CP4 - Relación interpersonal
Ciclo formativo		PIEF/ FPB
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la autoexpresión • Identificar las emociones y vincularlas a las expresiones artísticas • Tomar conciencia de la influencia del contexto tonal de una canción en el significado de su letra 	
Duración	30'	
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Instrumentos musicales de percusión - boomwhackers, reproductor para audios 	
Anexos	ANX.6.1_Acompañamiento menor ANX.6.1_Acompañamiento mayor ANX.6.2_Acompañamiento modo menor (audio) ANX.6.2_Acompañamiento modo mayor (audio)	

Desarrollo

División de grupos:

La clase se divide en dos o tres grupos de trabajo, promoviendo la cooperación y el trabajo en equipo.

Composición de letras:

Cada grupo recibe una melodía previamente presentada en la actividad “El paisaje que da forma a la melodía”. Se les pide que escriban una letra para esta melodía,

teniendo en cuenta los elementos emocionales, narrativos y estéticos que desean expresar. Este paso fomenta el desarrollo de habilidades de escritura creativa y expresión personal.

Presentación y reflexión:

Cada grupo presenta su letra ante el resto de la clase. Los integrantes del grupo pueden cantar la letra ellos mismos o elegir a un compañero que se sienta cómodo haciéndolo. Este paso fortalece la confianza en la expresión vocal y personal.

Contextos tonales:

Después de presentar la letra, la clase trabaja con un acompañamiento musical utilizando los boomwhackers, siguiendo dos contextos tonales: mayor y menor. El facilitador introduce estos tonos y los alumnos exploran cómo cambian la percepción emocional de la letra, reforzando la comprensión del impacto emocional de la música y las tonalidades.

Reflexión final:

Al finalizar la actividad, se invita a los estudiantes a reflexionar sobre cómo la letra escrita transforma la música. Se plantean preguntas como:

- “¿Puede cambiar el paisaje sonoro de la melodía si se entiende a través de una letra?”,
- “¿Qué emociones provoca el contexto tonal mayor en comparación con el menor?”,
- “¿Cómo afecta la tonalidad a nuestra percepción de la letra y la música?”

FICHA DE ACTIVIDAD A.5.1.

Título	A.5.1.	EL VIAJE DE LA ASERTIVIDAD
Competencia	SG5	CP2 – Saber escuchar, Asertividad, Empatía CP4 – Relación interpersonal, Adaptabilidad CP3 – Resolución de problemas y búsqueda de alternativas, Definición y selección de prioridades
Ciclo formativo		PIEF/ FPB
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la empatía al considerar las situaciones personales de cada integrante • Practicar la comunicación asertiva para manejar desacuerdos y llegar a acuerdos grupales • Tomar decisiones colectivas considerando tanto los destinos como la fecha del viaje 	
Duración	15'	
Recursos necesarios	<p>Tarjetas con roles que incluyan situaciones personales (12 en total)</p> <p>Listado de destinos con pros y contras:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Playa: Relajación, pero costoso y muy caluroso en junio • Montaña: Más económico y fresco, pero requiere esfuerzo físico • Ciudad cultural: Ofrece muchas actividades interesantes, pero hay multitudes y requiere organización <p>Fechas posibles:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Mayo: Mejor clima, pero algunos pueden tener exámenes • Junio: Después de los exámenes, pero puede haber compromisos familiares 	
Anexos	ANX.6_El viaje de la asertividad	

Desarrollo

División de grupos:

Explica que el grupo deberá elegir un destino y una fecha para el viaje de fin de curso, enfrentando situaciones personales que afectan a cada integrante.

Refuerza la importancia de usar empatía para entender las necesidades de los demás y asertividad para expresar las propias opiniones.

Distribución de roles:

Entrega una tarjeta a cada participante con una situación personal que deben representar durante la actividad.

Explica que su rol es proteger sus necesidades mientras escuchan y trabajan para encontrar una solución grupal.

Actividad principal:

Resolver los retos del viaje

Etapas 1: Introducción de roles

Cada participante tiene su tarjeta de rol. Hay dos modos de jugar:

1. El alumno lee su tarjeta en voz alta, explicando cómo su situación afecta la elección del destino o la fecha del viaje.
2. Nadie sabe el rol que tienen los demás, y tienen que defender su rol respetando la postura de sus compañeros.

Etapas 2: Discusión grupal y resolución

El grupo debate para elegir:

- Uno de los tres destinos.
- Una fecha para el viaje (mayo o junio).

Los participantes deben proponer soluciones creativas para que todos se sientan incluidos y sus problemas sean considerados.

Reflexión grupal:

- ¿Qué aprendistéis sobre cómo trabajar en equipo y considerar las situaciones personales de los demás?
- ¿Cómo podríais aplicar estas habilidades en situaciones reales?

12 roles con situaciones personales

“No tengo dinero suficiente para costear el viaje más caro.”

“Mi enfermedad no me permite participar en actividades intensas como caminar largas distancias.”

“Me da ansiedad estar en lugares con mucha gente.”

“No me gusta la playa porque no sé nadar ni disfruto del calor.”

“Prefiero el viaje en mayo porque en junio tengo que cuidar a mi abuela.”

“Soy alérgico al polen, y la montaña en mayo me afectaría mucho.”

“No quiero ir en junio porque tengo un examen importante justo después.”

“Tengo un problema en la rodilla, así que no puedo caminar mucho, pero quiero participar.”

“En mayo tengo una cita médica que no puedo cambiar.”

“Me interesa más la ciudad cultural porque quiero aprovechar para aprender algo nuevo.”

“No quiero ir a la montaña porque las alturas me generan mucho miedo.”

“Mi familia ya tiene un viaje planeado en junio, pero podría cambiarlo si el destino es económico.”

Fechas:

- **Mayo:** Buen clima, pero puede haber exámenes o alergias.
- **Junio:** Después de exámenes, pero compromisos familiares o más calor.

Ejemplo de destinos y fechas

Destinos:

- **Playa**

Pros: Relax, actividades grupales.

Contras: Caro y caluroso en junio.

- **Montaña**

Pros: Más económico y tranquilo.

Contras: Actividades físicas exigentes.

- **Ciudad cultural**

Pros: Actividades variadas y educativas.

Contras: Multitudes y planificación intensa.

FICHA DE ACTIVIDAD A.6.

Título	A.6.	EL SONIDO DEL SILENCIO
Competencia	SG6	CP1 – Autoconocimiento CP2 – Saber escuchar/Escucha activa
Ciclo formativo		PIEF/ FPB
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Generar confianza y establecer un entorno seguro para la expresión personal • Fomentar la toma de conciencia del entorno sonoro y la percepción individual del “silencio” • Valorar la perspectiva individual y única que cada participante tiene sobre el mundo • Preparar a los alumnos para la escucha activa de música, desarrollando sensibilidad y atención hacia los sonidos que nos rodean 	
Duración	25'	
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Altavoz, ordenador, aula 	

Desarrollo

1. Introducción y preparación

- Contextualización: Explica al grupo que la actividad tiene como objetivo descubrir el entorno sonoro que nos rodea, incluyendo aquellos sonidos que muchas veces pasan desapercibidos. Destaca la importancia de la percepción individual y la sensibilidad hacia los detalles.
- Acomodación: Invita a los alumnos a ubicarse en el espacio, acostados

o sentados, en una posición cómoda que les permita relajarse. Pídeles que cierren los ojos y se preparen para una experiencia de escucha profunda.

2. Toma de conciencia del entorno sonoro

- Primera escucha del “sonido del silencio”: Pide a los participantes que permanezcan en silencio absoluto y enfoquen su atención en los sonidos del entorno.

Orientalos con preguntas reflexivas:

- ¿Qué sonidos puedes identificar?
- ¿Cómo describirías este “silencio”?

Déjales unos minutos para que exploren auditivamente el espacio.

3. Introducción de la música

- Progresión sonora: Reproduce una pieza musical previamente seleccionada (puede ser instrumental). Inicia con un volumen casi inaudible y aumenta gradualmente hasta un nivel máximo soportable, después redúcelo de forma inversa hasta llegar al silencio. Durante este proceso, pídeles que se concentren en cómo la música interactúa con el entorno sonoro y cómo afecta sus emociones o sensaciones.
- Segunda escucha del “sonido del silencio”: Una vez que la música se detenga, dales tiempo para volver a enfocarse en los sonidos del entorno. Haz preguntas como:
 - ¿El “silencio” al inicio y al final suena igual o diferente?
 - ¿Qué cambió en tu percepción durante la actividad?

4. Reflexión y compartir experiencias

- Discusión grupal: Invita a cada participante a compartir su experiencia de escucha. Haz preguntas como:
 - ¿Qué sonidos te sorprendieron más?
 - ¿Cómo describirías el cambio entre el sonido de la música y el del silencio?
 - ¿Cómo te hizo sentir esta experiencia?
- Reflexión educativa: Relaciona la experiencia con el tema del proyecto: Explica cómo la sensibilidad hacia los detalles del entorno sonoro puede ayudarnos a mejorar nuestra atención, comprensión y empatía hacia el mundo que nos rodea.
 - Resalta la importancia de un entorno seguro y la confianza para expresar nuestras perspectivas únicas.

FICHA DE ACTIVIDAD A.6.1.

Título	A.6.1.	LA MÚSICA Y LA EMOCIÓN DEL MOVIMIENTO - 1
Competencia	SG6	CP1 – Autoconfianza CP2 – Expresión simbólica, Expresividad artística CP4 – Relación interpersonal
Ciclo formativo		PIEF/ FPB
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la autoexpresión • Identificar las emociones y vincularlas a las expresiones artísticas • Introducción e integración, a través del cuerpo en el espacio, de la noción de ritmo, enmarcada en el tiempo y el discurso de un tema determinado 	
Duración	45'	
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de sonido 	
Anexos	ANX.5_Expresando emociones a través del movimiento	

Desarrollo

Paso 1: Dividir a los estudiantes en grupos y elegir un tema musical

La clase se divide en dos o tres grupos de trabajo. El facilitador les pide a cada grupo que elijan un tema musical que les guste o que sientan que representa algo importante para ellos. Luego, deben explicar las razones de su elección a los demás grupos. Algunas preguntas que pueden guiar esta explicación son:

- ¿Por qué eligieron este tema?
- ¿Qué les gusta de esta música?

- ¿En qué situaciones suelen escucharla?
- ¿Qué emociones les transmite la canción?

Paso 2: Crear una dramatización

Después de haber explicado sus elecciones, cada grupo tendrá que seleccionar un momento de su rutina escolar: llegada a la escuela, aula de matemáticas, almuerzo en el recreo, recreo con los colegas, salida de clase cuando toda la campana, etc. que refleje las emociones que la música les transmite; y crear una dramatización que

represente ese momento. La dramatización debe expresar y enfatizar esos sentimientos de manera clara a través del movimiento.

- *Nota: No todos los alumnos tienen que bailar. Aquellos que prefieran no participar de esta manera pueden colaborar en la creación de la coreografía sin necesidad de bailar.*

Paso 3: Presentación de las dramatizaciones

Cada grupo presenta su dramatización con la música elegida. Durante la presentación, los demás estudiantes observan y toman nota.

Paso 4: Reflexión y discusión

Después de cada presentación, los estudiantes que estuvieron observando la dramatización se reúnen para compartir su punto de vista. Algunas preguntas para guiar la reflexión son:

- ¿Qué emociones sentiste al ver la dramatización de tus compañeros?
- ¿Identificaste las mismas emociones que el grupo intentó expresar o sentiste algo diferente?
- ¿Crees que una misma expresión puede despertar emociones diferentes en las personas?
- ¿La manera en que se expresa una emoción es interpretada de la misma manera por quienes la sienten y por quienes la observan?

Paso 5: Apreciación de diferentes estilos musicales

Para esta parte de la actividad, cada grupo llena una ficha en la que debe escribir:

- El nombre del grupo.
- La dramatización creada y las emociones que querían transmitir. Luego, el otro grupo tiene que adivinar las emociones relacionadas con la presentación que acaban de ver. Después, se invitará a los grupos a reflexionar sobre cómo las emociones les llevaron a elegir esa música y esa dramatización.

FICHA DE ACTIVIDAD A.6.2.

Título	A.6.2.	LA TORRE IMPOSIBLE
Competencia	SG6	CP1 – Gestión emocional CP2 – Comunicación verbal y no verbal, Escucha activa CP3 – Capacidad de análisis (pensamiento crítico), Desarrollo de pensamiento creativo CP4 – Adaptabilidad, Compromiso, Responsabilidad
Ciclo formativo		PIEF/ FPB
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar competencias blandas esenciales. • Fomentar la colaboración y coordinación entre los miembros del grupo • Fomentar la creatividad y la innovación • Promover la reflexión sobre el proceso de trabajo en equipo • Fortalecer la resiliencia 	
Duración	10'	
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • 1 paquete de espaguetis • 5 cintas de carroceros/papel celo • 5 nubes/marshmallows (golosina blanda) • 1 cinta métrica 	

Desarrollo

Fase 1: Construyamos la torre más alta

El objetivo de esta dinámica es introducir las competencias blandas de forma vivencial.

Dividimos el grupo en 2-4 subgrupos (dependiendo del tamaño del grupo).
 Repartiremos en cada grupo:

1. 1 cinta de carroceros/papel celo
2. 10 espaguetis
3. Una nube/marshmallow

Daremos la siguiente indicación: “Solo con los materiales proporcionados, el objetivo de la actividad será construir la torre más alta, que aguante sola por 10 segundos y tendréis un tiempo de 10 minutos. En la punta de la torre tenéis que meter la nube/marshmallow pegada”

Algunas aclaraciones del desarrollo de la actividad que podemos compartir con las personas participantes:

1. Solo se pueden utilizar los materiales proporcionados.
2. Los espaguetis se pueden partir.

3. No se pueden dar más espaguetis.
4. La torre debe tener una base.
5. La nube tiene que estar entera en la punta de la torre.
6. La torre se tiene que sostener a solas y aguantar 10 segundos sin apoyo.

Reflexión final

Cerraremos la actividad explicando que todos estos elementos que hemos puesto en juego (trabajo en equipo, comunicación, liderazgo, coordinación y organización, ...) son competencias blandas, que nos van a servir para cualquier trabajo.

Pasados los 10 minutos, mediremos cuál es la más alta.

Fase 2: Reflexión conjunta

Posteriormente haremos una puesta en común y reflexionaremos en torno a cómo fue el trabajo en equipo.

Algunas preguntas que nos pueden ayudar son:

- ¿Cómo ha ido el trabajo en equipo?
- ¿Cómo nos hemos organizado?
- Si se da el caso (y pasa muy a menudo) que algún grupo no ha conseguido: ¿por qué creéis que no se ha aguantado la torre?

Podemos hablar de liderazgos, comunicación, planificación ...

- ¿Cómo ha sido la comunicación del grupo?
- ¿El grupo ha trabajado de manera coordinada?
- ¿El grupo tenía compromiso en la tarea?

FICHA DE ACTIVIDAD A.7

Título	A.7.	LA MÚSICA Y LA EMOCIÓN DEL MOVIMIENTO - 2
Competencia	SG7	CP1 – Confianza en sí mismo CP2 – Expresión simbólica, expresividad artística CP4 – Relaciones interpersonales
Ciclo formativo		PIEF/ FPB
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la autoexpresión, identificar las emociones y vincularlas a las expresiones artísticas • Tomar conciencia del eco emocional de un discurso rítmico en función de su contexto métrico 	
Duración	35'	
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Sistema de sonido 	

Desarrollo

Recuerda las dramatizaciones anteriores:

Primero, los estudiantes deben recordar y repasar las dramatizaciones que representaran en la actividad anterior. Luego, estas dramatizaciones se mostrarán en dos situaciones diferentes:

Opción 1: Representar con una canción diferente

Los estudiantes de otros grupos elegirán una canción que sea muy diferente de la que

el grupo eligió al principio. Luego, se les pide que expliquen por qué creen que esta nueva canción es opuesta a la primera.

Después, el grupo debe representar la misma dramatización que hizo antes, pero con esta nueva canción.

Todos los grupos presentarán sus dramatizaciones con las canciones que eligieron los otros compañeros.

Después de cada presentación, los estudiantes participarán en una charla para responder preguntas como:

- ¿Las emociones que expresan los bailarines cambian o se mantienen?
- ¿Las emociones que sienten los bailarines son siempre las mismas?
- Si la música cambia, ¿cambia la coreografía también? ¿Cómo cambia?

Opción 2: Representar sin música

Ahora, se les pide a los grupos que vuelvan a presentar sus dramatizaciones, pero esta vez sin música.

Después de cada presentación, los estudiantes discutirán preguntas como:

- ¿Qué pasa con las emociones cuando no hay música?
- ¿La dramatización sigue teniendo sentido sin música?

Reflexión sobre cómo las emociones cambian en diferentes contextos.

FICHA DE ACTIVIDAD A.7.1.

Título	A.7.1.	PAI
Competencia	SG7	CP1 – Autoconocimiento y autovaloración, Identificación de intereses y talentos CP2 – Expresión simbólica asertividad, Autoexpresión CP3 – Planificación estratégica, Desarrollo de pensamiento creativo
Ciclo formativo		PIEF/ FPB
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Introducir la herramienta del PAI • Facilitar la toma de decisiones conscientes en relación a su futuro profesional al terminar el curso • Aprender a establecer metas a corto plazo con el fin de conseguir un objetivo final • Reflexión sobre fortalezas y recursos 	
Duración	30'	
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Bolígrafos , Fichas PAI impresas (plantilla con las secciones: objetivo, fecha estimada, acciones, fortalezas, personas y recursos) 	
Anexos	ANX.12_PA I	

Desarrollo

ReFase 1: ¿Qué es un PAI?

El facilitador/a presenta la definición y el propósito del PAI (Plan de Acción Individualizado), destacando cómo esta herramienta puede ser útil para establecer metas personales a corto y medio plazo.

El facilitador explica que el PAI incluye tres elementos principales: objetivos, acciones concretas y recursos disponibles (fortalezas personales, personas que apoyan, etc.).

Se resalta que el PAI no solo está relacionado con el estudio, sino con cualquier área en la que el alumno/a quiera desarrollarse: habilidades sociales, deportivas, laborales, etc.

Fase 2: Realización de la Ficha PAI

Los estudiantes deben rellenar de manera individual la Ficha PAI en la que deben incluir:

- Objetivo: Escribir un objetivo que quieran alcanzar a corto o medio plazo (ejemplo: mejorar

mis calificaciones, desarrollar una habilidad artística, conseguir un empleo de medio tiempo, etc.).

- Fecha estimada de consecución: Determinar una fecha en la que creen que podrán lograr su objetivo (por ejemplo: en 3 meses, dentro de 6 semanas, etc.).
- Acciones concretas: Escribir qué acciones específicas van a llevar a cabo para lograr ese objetivo. Esto puede incluir estudiar una hora diaria, asistir a un curso, practicar habilidades, etc.
- Fortalezas: Identificar qué habilidades o características personales les ayudarán a alcanzar su objetivo (como organización, disciplina, creatividad, etc.).
- Personas y recursos: Identificar qué personas o recursos pueden apoyarles en su objetivo (familia, profesores, amigos, herramientas online, etc.).
- Asesoramiento individual: El facilitador/a estará disponible para resolver dudas y orientar a los estudiantes mientras completan la ficha.

Fase 3: Recogida de los PAI

Una vez que los estudiantes han completado sus Fichas PAI, el facilitador/a las recoge y las guarda para poder revisarlas por si fuese necesario enfatizar en alguna sesión individual.

Se enfatiza que estas fichas serán utilizadas para hacer un seguimiento de los objetivos personales de cada estudiante.

Reflexión final:

El facilitador/a explica que el PAI es una herramienta útil para establecer metas claras y alcanzables. Este ejercicio ayuda a los estudiantes a tomar conciencia de lo que desean lograr, cómo lo van a hacer y qué recursos necesitan.

- *Aunque la idea es trabajar el PAI con el alumnado en sesiones individuales, aquí se da el espacio a que todos puedan trabajarlo (por si se da el caso de que algún alumno no quiera acceder a las sesiones individuales por el motivo que fuera).*
- *En caso de que todos los alumnos hayan realizado su PAI en alguna de las sesiones individuales, se aprovechará esta sesión para hacer una revisión de los mismo y valorar el hacer ajustes o realizar un PAI nuevo si fuese necesario.*

FICHA DE ACTIVIDAD A.8.

Título	A.8.	DEL PLAN A LA REALIDAD: NUESTRO GRAN PROYECTO FINAL
Competencia	SG8 SG9 SG10	<p>CP1 – Empatía, autoconfianza, gestión emocional</p> <p>CP2 – Comunicación verbal y no verbal, escucha activa, asertividad</p> <p>CP3 – Pensamiento creativo, planificación estratégica, definición y selección de prioridades, resolución de problemas y previsión de resultados</p> <p>CP4 – Relación interpersonal, adaptabilidad, compromiso y responsabilidad</p>
Ciclo formativo		PIEF/ FPB
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Guiar al alumnado en el diseño, planificación y organización del proyecto final de manera colaborativa y estructurada, desde la definición del evento hasta la distribución de tareas y la preparación logística, dejando todo listo para su ejecución y presentación en la fase final 	
Duración	3 sesiones (aprox. 100 min cada una) ajustable al ritmo del grupo	
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Ficha de planificación del evento • Checklist de tareas en formato escaleta • Tarjetas de roles y tareas • Escaleta del evento final • Pizarra o pantalla y rotuladores • Cronómetro o temporizador • Recursos técnicos y materiales necesarios para ensayos y presentaciones 	
Anexos	<p>ANX.8_Ficha de planificación del evento final</p> <p>ANX. 9_Checklist</p> <p>ANX.10_Distribución de Roles y Tareas</p> <p>ANX.10.1_Tarjetas Roles</p>	

Desarrollo

Esta actividad está diseñada como un proceso continuo dividido en pasos clave que pueden desarrollarse en varias sesiones consecutivas o adaptarse al ritmo del grupo. El objetivo es que, al finalizarla, el alumnado haya diseñado, organizado y dejado listo su proyecto final.

Paso 1 – Soñamos el evento

Comienza presentando al alumnado el reto: diseñar el evento final donde mostrarán los resultados de todo su trabajo. Explica que será su oportunidad para dar vida a sus ideas y mostrar lo aprendido.

Organiza al grupo en equipos y guíalos en una lluvia de ideas sobre aspectos clave:

- Formato del evento: actuación, vídeo, exposición mixta, etc.
- Lugar: aula, auditorio, exterior o formato en línea.
- Fecha y hora: acordada con el centro.
- Recursos necesarios: materiales, tecnología, decoración, etc.
- Participantes e invitados: quién interviene y a quién quieren invitar.
- Duración aproximada del evento.

Cada grupo completará una ficha de planificación con sus decisiones y la compartirá con el resto de la clase para consensuar un plan común.

Tip de facilitación: Motiva a los grupos recordando que no hay ideas incorrectas en esta fase. Si se bloquean, propón ejemplos de formatos creativos usados en otros proyectos.

Paso 2 – Ordenamos las ideas: el checklist estratégico

Con la planificación general definida, guía al alumnado en la creación de un checklist que les ayude a visualizar el trabajo realizado y lo que falta por hacer.

Indica que deben estructurarlo en formato escalera:

- Parte superior: tareas ya completadas (por ejemplo, formato y lugar decididos).
- Escalones inferiores: tareas pendientes ordenadas de la más simple a la más compleja.

Ejemplos:

- Pequeñas: confirmar asistencia de invitados, recopilar materiales.
- Intermedias: preparar guion, diseñar cartelería.
- Complejas: ensayo general, montaje técnico.

Cada grupo añade fechas aproximadas a cada tarea para organizar los tiempos y presenta su checklist al resto del grupo para ajustar detalles.

Tip de facilitación: Usa una pizarra para construir un checklist común con aportaciones de todos. Esto ayuda a que los grupos vean cómo se conectan sus tareas con el proyecto global.

Paso 3 – Cada quien con su rol

Ahora llega el momento de repartir responsabilidades. Presenta los principales roles necesarios para la organización del evento, tales como:

- Coordinación general.
- Logística y montaje.
- Comunicación y difusión.
- Contenido y guion.
- Recursos técnicos.
- Decoración y ambiente.

Cada grupo discute sus fortalezas y decide quién asumirá cada rol. Luego, cada estudiante recibe una tarjeta con sus tareas específicas.

Finalmente, cada responsable elabora un microplan con sus pasos a seguir y lo comparte con el grupo.

Tip de facilitación: Fomenta que las decisiones se tomen en consenso. Si hay desacuerdos, plantea dinámicas breves de negociación para que el grupo llegue a acuerdos razonados.

Paso 4 – Del papel a la acción: diseño de la escaleta

Con el plan, checklist y roles definidos, es hora de construir la estructura del evento. Junto con el grupo, elaborad una escaleta que recoja:

- Orden de intervenciones y tiempos estimados.
- Transiciones entre partes.
- Recursos necesarios en cada momento.
- Coordinación entre equipos.

Esta escaleta será la hoja de ruta para el ensayo general y el evento final.

Tip de facilitación: Usa post-its o tarjetas móviles para construir la escaleta en la

pared; esto facilita reordenar bloques y visualizar la secuencia completa.

Paso 5 – Ajustes y revisión final

Antes de dar por finalizada la planificación, realiza con el grupo una revisión final del plan. Repasad juntos:

- ¿Todas las tareas tienen responsable?
- ¿Los plazos son realistas?
- ¿Hay recursos o materiales que aún deben conseguirse?
- ¿La estructura del evento es coherente y fluida?

Anota ajustes y acuerdos finales. Este será el plan que llevarán a la fase de ensayo y ejecución en las siguientes sesiones.

Tip de facilitación: Finaliza con una dinámica de compromiso: cada estudiante verbaliza en voz alta su rol y tarea principal. Esto refuerza la responsabilidad individual y colectiva.

PRODUCTO FINAL

Al finalizar esta actividad, el grupo contará con:

- Un plan detallado del evento final.
- Un checklist organizado de tareas con plazos.
- Roles y responsabilidades distribuidos.
- Una escaleta del evento que guiará el ensayo general y la presentación.

Este producto permitirá llegar a la siguiente fase (sesión 11) con todo listo para ensayar, ajustar detalles y realizar la presentación final del proyecto.

FICHA DE ACTIVIDAD A.11.

Título	A.11.	MANOS A LA OBRA: NUESTRO PRODUCTO FINAL
Competencia	SG11	<p>CP2 – Comunicación verbal y no verbal, escucha activa, expresión simbólica</p> <p>CP3 – Pensamiento creativo, planificación estratégica, definición de prioridades, resolución de problemas</p> <p>CP4 – Colaboración, adaptabilidad, compromiso y responsabilidad</p>
Ciclo formativo		PIEF/ FPB
Objetivos		<ul style="list-style-type: none"> • Desarrollar el producto final diseñado por el alumnado a lo largo del proyecto • Aplicar los aprendizajes, habilidades y acuerdos previos en una creación tangible • Trabajar de forma colaborativa para materializar una presentación coherente, significativa y creativa
Duración		100'
Recursos necesarios		<ul style="list-style-type: none"> • Materiales específicos según el tipo de producto (instrumentos, cámaras, materiales escénicos, vestuario, equipos técnicos, etc.) • Ordenadores o tablets (si se edita vídeo o material digital) • Checklist y escaleta del evento final • Espacio amplio de trabajo

Desarrollo

Activación y repaso del plan

La facilitadora abre la sesión revisando con el grupo el plan y el checklist elaborados en las sesiones anteriores.

Se repasan tareas pendientes, recursos necesarios y roles asignados.

Se aclaran dudas y se reorganizan responsabilidades si es necesario.

Tip de facilitación: Dedicar 5 minutos a que cada responsable exponga qué necesita y en qué punto está su parte. Esto evita bloqueos posteriores.

Desarrollo del producto final

Cada equipo trabaja en la creación del producto que formará parte del evento final. Según el formato elegido, pueden:

- Ensayar actuaciones musicales, teatrales o coreográficas.

- Grabar, editar o montar vídeos o podcasts.
- Diseñar exposiciones, instalaciones o materiales visuales.
- Probar el uso de recursos técnicos (sonido, proyección, iluminación).

PRODUCTO FINAL

Un producto (o productos) en fase avanzada o finalizada que será presentado públicamente en el evento final: actuación, vídeo, instalación, exposición o cualquier otra creación que represente el trabajo del grupo.

La facilitadora acompaña activamente ofreciendo apoyo técnico y pedagógico, y asegurando que el trabajo se mantenga dentro de los objetivos del proyecto.

Tip de facilitación: Circula entre los grupos haciendo preguntas que ayuden a avanzar (“¿Qué parte necesita más tiempo?”, “¿Cómo se conecta esto con vuestro objetivo inicial?”).

Cierre y reflexión breve

Al final de la sesión, cada equipo comparte un breve estado de avance: qué han completado, qué falta y qué apoyos necesitan para el día del evento.

Tip de facilitación: Finaliza con un recordatorio positivo: el trabajo de hoy es el “motor” que permitirá que el evento final sea un éxito.

FICHA DE ACTIVIDAD A.12.

Título	A.12.	NUESTRO EVENTO FINAL
Competencia	SG12	CP2 – Comunicación verbal y no verbal, escucha activa, autoexpresión CP3 – Planificación estratégica, toma de decisiones, resolución de problemas CP4 – Trabajo en equipo, compromiso, adaptabilidad y responsabilidad
Ciclo formativo		PIEF/ FPB
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Presentar públicamente el proyecto final creado por el alumnado • Compartir los resultados del trabajo colectivo, destacando aprendizajes, procesos y logros • Favorecer un espacio de celebración, reconocimiento y cohesión grupal 	
Duración	100'	
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio adaptado para el evento (aula, auditorio, sala polivalente, etc.) • Recursos técnicos según el tipo de producto (micrófonos, proyector, equipos audiovisuales...) • Materiales elaborados por el alumnado • Checklist y escaleta final 	
Anexos	ANX.11_Escaleta para el evento final	

Desarrollo

ESTRUCTURA FLEXIBLE DEL EVENTO

1. Recepción y bienvenida (10')

Preparar un espacio acogedor con música ambiental elegida por el grupo.

El maestro/a de ceremonias (facilitadora) presenta el evento y explica brevemente el proyecto.

Tip facilitación: Inicia con un mensaje breve y claro que conecte con el público y dé sentido a lo que van a ver.

2. Presentación del proceso (15')

Breve exposición del camino recorrido: ideas iniciales, fases del proyecto, aprendizajes y decisiones clave.

Puede hacerse mediante una presentación, vídeo resumen o narración conjunta del alumnado.

Tip facilitación: Asegúrate de que todos los grupos participen. Esto refuerza la sensación de pertenencia y esfuerzo compartido.

3. Presentación del producto final (40-50')

Es el núcleo del evento: el alumnado presenta el producto que ha diseñado y desarrollado (actuación, vídeo, exposición, instalación, etc.).

Puede incluir diferentes formatos en un mismo evento según las decisiones del grupo.

Tip facilitación: Mantén transiciones fluidas entre bloques y asigna un responsable de coordinar tiempos y presentaciones.

4. Reconocimientos y agradecimientos (10')

Intervención final del grupo o la facilitadora reconociendo el esfuerzo colectivo y los logros.

Agradecimientos a personas colaboradoras, docentes, familias o instituciones implicadas.

Tip facilitación: Este es un momento ideal para reforzar la autoestima del grupo. Puedes preparar diplomas simbólicos o menciones especiales.

5. Cierre creativo y celebración (10-15')

Mensaje final motivador que conecte con el proceso vivido y lo aprendido.

Foto grupal y, si el grupo lo desea, actividad final simbólica (canción conjunta, vídeo sorpresa, etc.).

Tip facilitación: Termina con un gesto que refuerce la cohesión del grupo y deje huella emocional positiva.

RESULTADO ESPERADO

Evento final significativo que muestre el proceso, el producto y los aprendizajes del alumnado.

Participación activa y colaborativa del grupo en todas las etapas del evento.

Cierre motivador que refuerce el trabajo realizado y dé valor a la experiencia compartida.

FICHA DE ACTIVIDAD A.X.

Título	A.X.	RECONOCIMIENTO Y DIPLOMAS
Competencia	SGX	
Ciclo formativo		FPB/PIEF
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Realizar entrega de diplomas Reconocer y poner en valía el trabajo realizado 	
Duración	100'	
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> Diplomas impresos, PPT cierre (al igual que la de la sesión 1, no se incluye y no es obligatoria, pero incluir una con logros, fotografías y otra información puede ser motivante para el alumnado) 	

Desarrollo

Palabras breves:

Preparativos

- Diplomas:
Personalizados con nombres y logros del proyecto.
- Fotos del Proyecto:
Realizar un PPT de cierre del proyecto.
- Fotografía:
Persona encargada de capturar la entrega y la foto grupal.

- Agradecimiento a los alumnos por su esfuerzo.
- Reconocimiento del impacto del proyecto (Level Up) en su desarrollo.
- Mención especial a los valores trabajados (esfuerzo, trabajo en equipo, innovación, etc.).

Utilizar una presentación visual (PPT) con fotos o logros destacados del proyecto.

Bienvenida e Introducción

La persona encargada (coordinador/a del proyecto) dará la bienvenida.

Entrega de Diplomas y Reconocimientos

- Cada participante será llamado por su nombre.

- Entrega de su diploma o certificado personalizado.
- Breve mención individual:

Ejemplo: “Juan ha destacado por su creatividad en los desafíos grupales” o “Ana ha mejorado sus competencias en comunicación”....

Después de entregar los diplomas, se agradecerá a todos los participantes como grupo.

Invita a una foto grupal con todos los participantes.

Cierre Motivacional

Hablar sobre cómo el aprendizaje y las habilidades adquiridas con Level Up son un primer paso hacia futuros logros.

Invita a los alumnos a seguir aplicando lo aprendido en sus vidas y proyectos futuros.

Dinámica rápida para cerrar:

- Pide a los alumnos que compartan en una palabra cómo se sienten tras el proyecto (“Motivado”, “Orguloso”, “Preparado”, etc.).

FICHA DE ACTIVIDAD A.X.1.

Título	A.X.1.	CÓNOCETE MEJOR 2
Competencia	SGX	
Ciclo formativo		FPB/PIEF
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Realizar evaluación Post-Test con el alumnado 	
Duración	30' a 40'	
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> Aula con ordenadores o acceso individual a dispositivos digitales Cuestionario cargado previamente en cada equipo (mismo formato que en la sesión inicial) Acceso a internet Pizarra o rotafolios para recoger reflexiones clave (opcional) 	
Anexos	ANX.14_Conócete mejor	

Desarrollo

1. Bienvenida y contextualización (5 min)

La facilitadora introduce la sesión con este mensaje:

“Vamos a empezar la sesión de hoy con unas preguntas para que os conozcáis mejor. En total os va a llevar unos 15 minutillos. Tenéis que leer las preguntas con atención y responder aquello con lo que os identifiquéis más. No hay respuestas mejores ni peores, ya que todas somos diferentes y es normal que pensemos y sintamos distinto. Si alguna pregunta no la entendéis bien, volved a leerla: vuestra interpretación es válida. Yo no os puedo explicar ninguna. Cuando terminéis todas, reflexionaremos juntas sobre los temas que han salido y veremos cómo se conectan con las competencias que hemos estado trabajando durante el curso!”

2. Paso del cuestionario (20 min)

Las participantes completan el mismo cuestionario que se utilizó en la sesión inicial.

Se realiza de forma individual y confidencial.

La facilitadora permanece disponible para cuestiones técnicas o apoyo emocional, pero no puede explicar las preguntas.

3. Cierre de la sesión (5-10 min)

Se agradece la participación.

Se refuerza la idea de que las competencias no son algo estático, sino que se desarrollan con la práctica y la reflexión.

Posibilidad de lanzar un mensaje inspirador (tipo: “todas tenemos herramientas, solo necesitamos reconocerlas y entrenarlas”).

La sesión puede concluir con una breve evaluación emocional o simbólica (p. ej., “elige una palabra que resuma tu evolución en el curso”).

FICHA DE ACTIVIDAD D.

Título	D.	NUESTRO DECÁLOGO DE CONVIVENCIA
Competencia	SGO	CP1 – Inteligencia emocional CP2 – Comunicación CP3 – Toma de decisiones CP4 – Trabajo en equipo
Ciclo formativo		FPB/PIEF
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Promover la creación colectiva de un decálogo de normas de convivencia que favorezca la participación, el respeto y la corresponsabilidad del grupo durante todo el desarrollo del proyecto Level-Up 	
Duración	10'	
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> Pizarra, rotuladores y post-its o cartulinas Folios o mural para la redacción final Materiales decorativos (rotus, pegatinas, etc.) 	

Desarrollo

Esta actividad busca construir un “Decálogo de Convivencia” propio del grupo, basado en la participación, el respeto y la inclusión.

Fases de desarrollo:

- El/la facilitador/a explica el objetivo de la actividad: establecer entre todos las normas que guiarán el trabajo del grupo.
- Se destaca que no se trata de imponer, sino de construir acuerdos en común.
- Cada participante propone entre 2 y 3 normas que considere importantes para la buena convivencia.
- Se anotan todas las ideas en la pizarra o mural.
- En grupo, se agrupan las normas en categorías temáticas: respeto, comunicación, responsabilidad, cuidado del entorno, etc.
- Se analizan las normas y se reformulan en lenguaje positivo, claro y realista.
- Se discuten los posibles desacuerdos hasta llegar a acuerdos comunes.

8. El grupo vota las 10 normas más representativas o las fusiona en frases conjuntas.
9. Se redacta el Decálogo final y se plasma en un mural con el compromiso de todo el grupo.

PUNTOS CLAVE

- Las normas deben ser positivas, claras, realistas y revisables.
- El proceso es más importante que el resultado: fomenta escucha, empatía y corresponsabilidad.
- Reforzar que el cumplimiento del decálogo es responsabilidad compartida, no una imposición.

Tip para el/la facilitador/a: Da espacio a todas las voces. A veces las aportaciones más valiosas vienen de quienes menos hablan.

Recuerda mantener el tono positivo y reforzar las propuestas constructivas (“¿cómo podríamos decirlo en positivo?”).

FICHA DE ACTIVIDAD A.T.

Título	A.T.	EMOCIONÓMETRO MUSICAL
Competencia	SG1 SG2 SG3 SG4	CP1 - Autoconocimiento, Gestión emocional CP2 - Expresión emocional, Escucha activa y empatía
Ciclo formativo	SG5 SG6 SG7 SG8 SG9 SG10 SG11	FPB/PIEF
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Ayudar al alumnado a identificar y expresar sus emociones a través de iconos y la música de forma creativa y rápida, favoreciendo la empatía grupal y el autoconocimiento emocional 	
Duración	10'	
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> Emocionómetro (se encuentra en esta misma ficha, pero puede ser una pizarra con una lista de emociones o tarjetas con emoticonos de las emociones, o uno personalizado) Post-its o carteles con los nombres de los alumnos Acceso a música (puede ser un altavoz o una plataforma digital con canciones) 	

Desarrollo

Fase 1: Introducción rápida

(esto solo se llevará a cabo en la primera sesión que se aplica esta actividad)

El facilitador explica que la actividad se basa en identificar una emoción personal y expresarla musicalmente.

Menciona que se utilizará un Emocionómetro, un conjunto de emociones para elegir aquella con la que se identifican en ese momento.

El facilitador enumera brevemente las emociones de la lista: Alegría, Tristeza,

Ira, Sorpresa, Miedo, Entusiasmo, Agobio, Serenidad...

Los participantes deben elegir una emoción con la que se sientan más identificados.

Fase 2: Expresión musical de la emoción

Una vez que los participantes han elegido la emoción, se les indica que deben expresar esa emoción a través de la música. Pueden hacerlo de las siguientes maneras:

- Con una canción que represente esa emoción.

- Hacer un ritmo con las manos, pies o cualquier objeto cercano.
- Imitar un instrumento musical o tararear una melodía que exprese esa emoción.

Fase 3: Cierre y reflexión rápida

El facilitador invita a los estudiantes a compartir qué emoción eligieron y por qué.

Algunas preguntas rápidas para guiar la reflexión:

- ¿Por qué elegiste esa emoción?
- ¿Cómo crees que la música o el ritmo refleja esa emoción?
- ¿Cómo crees que las emociones de los demás pueden afectar al grupo?

Cierre de la actividad:

El facilitador cierra la actividad resaltando que el autoconocimiento emocional es clave para mejorar nuestra relación con los demás y para aprender a gestionar nuestras emociones en distintos contextos, como el trabajo en equipo.

Se destaca la importancia de que el emocionómetro nos acompañará en el aula durante todo el proyecto como elemento de identificador emocional, y que si en algún momento su emoción cambia pueden levantarse a modificarlo.

Se recomienda cerrar la sesión siempre con una revisión del emocionómetro por si hubiera cambiado y hacer una breve reflexión de ello en el círculo de diálogo de cada sesión.

Emocionómetro

ALEGRÍA Diversión, sensación de bienestar causada por un motivo agradable 	AGOBIO Estrés ante situaciones difíciles o exigentes 
ENFADO Rabia intensa que puede provocar reacciones impulsivas 	DESGANA Falta de motivación o energía para continuar 
SORPRESA Asombro ante algo inesperado 	MIEDO Sensación de amenaza o riesgo que puede provocar bloqueo 
TRISTEZA Decaimiento del ánimo o sensación de pesimismo 	SERENIDAD Sensación de calma y tranquilidad 
ENTUSIASMO Sentirse capaz y motivado ante una actividad 	TIMIDEZ Inseguridad que impide comportarse con naturalidad 

FICHA DE ACTIVIDAD A.T.1.

Título	A.T.1.	CONEXIÓN EN 5'
Competencia	SG2 SG3 SG4	CP2 – Expresión verbal y escucha activa CP4 – Interacción grupal
Ciclo formativo	SG5 SG6 SG7 SG8 SG9 SG10 SG11	FPB/PIEF
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Hacer un repaso dinámico de los contenidos vistos en la sesión anterior, permitiendo que el alumnado los relacione con los objetivos de la sesión actual 	
Duración	5'	
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> Opcional: una pizarra o rotafolio para anotar rápidamente las ideas clave que surjan 	

Desarrollo

La facilitadora explica brevemente el propósito:

“Antes de empezar la sesión de hoy, haremos un repaso rápido de lo que vimos en la última sesión. Esto nos ayudará a conectar ideas y preparar el terreno para lo que vamos a trabajar hoy.”

La facilitadora lanza preguntas abiertas al grupo para que respondan de manera espontánea:

- “¿Qué fue lo más importante que trabajamos en la última sesión?”

- “¿Qué os llamó más la atención o qué os resultó más útil?”
- “¿Qué idea o herramienta de la última sesión creéis que puede ser útil para lo que haremos hoy?”

Las respuestas pueden ser voluntarias o la facilitadora puede dirigir la pregunta a estudiantes al azar.

Conexión con la sesión actual

La facilitadora hace una breve síntesis de las ideas aportadas por el grupo y las enlaza con los objetivos del día.

FICHA DE ACTIVIDAD A.T.2.

Título	A.T.2.	CÍRCULO DE DIÁLOGO
Competencia	SG2 SG3 SG4 SG5 SG6	CP1 – Autoconocimiento, Empatía CP2 – Escucha activa, Expresión verbal CP4 – Colaboración y cohesión grupal, Respeto y confianza
Ciclo formativo	SG7 SG8 SG9 SG10 SG11	FPB/PIEF
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Crear un espacio seguro y de confianza en el que los participantes puedan compartir sus reflexiones, emociones y conclusiones sobre lo trabajado en la sesión • Fortalecer la cohesión grupal a través de la reflexión conjunta 	
Duración	10'	
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Espacio para formar un círculo (sillas dispuestas en círculo o en forma de semicírculo, si no es posible mover las sillas) 	

Desarrollo

Formación del círculo:

Los participantes deben sentarse en un círculo, asegurándose de que todos se puedan ver y escuchar claramente. Si el espacio es reducido o las sillas no pueden moverse, se deben organizar en forma de semicírculo o en un lugar donde todos estén lo más cerca posible.

Explicación breve:

La facilitadora explica que el círculo de diálogo es un espacio seguro donde todos tienen la oportunidad de compartir sus

pensamientos sin interrupciones. Se enfatiza que en este espacio se valora la escucha activa, el respeto a las opiniones de los demás y la empatía.

La facilitadora también menciona que no hay respuestas correctas o incorrectas; lo importante es compartir de manera honesta lo que cada uno ha reflexionado durante la sesión.

Fase 2: Realización del Círculo de Diálogo

El facilitador presenta las preguntas específicas de la sesión. Estas preguntas deberán estar alineadas con los contenidos tratados durante la clase. Ejemplos de preguntas pueden ser:

- *¿Qué fue lo que más te sorprendió de la sesión de hoy?*
- *¿Hubo algo en la sesión que te hizo sentir incómodo/a? ¿Por qué?*
- *¿Cómo crees que lo aprendido hoy puede ayudarte en tu vida diaria?*
- *¿Qué reflexiones te quedaron al final de la actividad de hoy?*
- *¿De qué manera crees que la experiencia de hoy puede cambiar algo en ti?*

Turnos de intervención:

La facilitadora invita a que los participantes comiencen a compartir sus pensamientos y reflexiones, uno por uno.

Para evitar interrupciones, se puede usar un objeto simbólico, como un “pelota de diálogo”, que pase de una persona a otra. Solo la persona que tenga el objeto podrá hablar, y al terminar, lo pasará a la siguiente persona.

Durante la intervención de cada participante, los demás deben escuchar sin interrumpir, mostrando interés y respeto.

Fase 3: Cierre y Reflexión Final

El facilitador cierra el círculo agradeciendo a todos por compartir sus reflexiones. Si lo considera necesario, puede hacer un breve resumen de los puntos clave que surgieron en la discusión.

Para concluir la actividad, la facilitadora puede lanzar una última pregunta como reflexión para el futuro. Por ejemplo:

- *¿Qué te gustaría llevarte de este círculo para aplicar en tu día a día o en próximos trabajos en equipo?*

Esta actividad se repite al final de cada sesión para garantizar que el grupo se mantenga reflexivo y que los participantes continúen desarrollando sus habilidades emocionales y comunicativas de manera constante. Sería idóneo adecuar las preguntas a cada sesión.

FICHA DE ACTIVIDAD A.T.3.

Título	A.T.3.	IMAGINAMOS NUESTRO LEVEL-UP
Competencia	SG1 SG2 SG3	CP2 – Comunicación verbal y no verbal, escucha activa, expresión simbólica CP3 – Pensamiento creativo, planificación estratégica, definición de prioridades CP4 – Colaboración, adaptabilidad, compromiso y responsabilidad
Ciclo formativo		PIEF/ FPB
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Introducir el proyecto Level-Up y su finalidad • Explorar diferentes opciones de producto final relacionadas con la música y el trabajo en grupo • Conocer los Boomwhackers y experimentar con ellos como recurso creativo • Despertar el pensamiento creativo del alumnado, fomentando propuestas originales y abiertas 	
Duración	3 sesiones, 20'	
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Presentación sobre el proyecto Level-Up • Ejemplos audiovisuales de productos finales (actuaciones, vídeos, videoclips, coreografías, etc.) • Boomwhackers u otros instrumentos sencillos • Pizarra o mural para ideas • Papel continuo, rotuladores y post-its 	

Desarrollo

(Actividad transversal – sesiones 1, 2 y 3)

SESIÓN 1

Bienvenida y presentación del proyecto

Explica qué es Level-Up: un proyecto creativo colaborativo cuyo objetivo es diseñar un producto final musical.

Presenta ejemplos de productos posibles:

- Actuación musical con Boomwhackers
- Coreografía o performance musical.
- Grabación de canción
- Grabación de videoclip
- Propuesta creativa original del grupo

Tip de facilitación: Usa vídeos inspiradores para abrir la mente del alumnado y mostrar que “música” puede significar muchas cosas.

Conociendo a nuestros aliados: los Boomhackers

Presenta los Boomwhackers, su funcionamiento básico y posibilidades creativas.

Deja que el alumnado los explore libremente para descubrir ritmos, sonidos y combinaciones.

Tip de facilitación: Haz mini retos sencillos (“cree una secuencia de 4 sonidos”) para que pierdan el miedo a experimentar.

SESIÓN 2

Lluvia de ideas creativa

En pequeños grupos, reflexionan sobre:

- ¿Qué nos gustaría crear como producto final?
- ¿Qué formatos nos atraen más?
- ¿Qué talentos tiene el grupo que podemos usar?

Cada grupo presenta sus ideas en un mural o cartulina.

El grupo completo analiza ventajas y retos de cada propuesta.

Tip de facilitación: Anima a que todas las ideas, incluso las más “locas”, se anoten. Luego se filtrarán por viabilidad.

SESIÓN 3

Conectando ideas con objetivos

Revisión colectiva de todas las propuestas.

Se clasifican según tipo de producto y recursos necesarios.

Se deja abierta la puerta a combinar ideas o modificarlas más adelante.

Tip de facilitación: Evita decidir nada definitivo todavía. El objetivo es que salgan muchas ideas y que el alumnado se sienta dueño del proceso desde el inicio.

PRODUCTO FINAL

Mapa de ideas y primeras propuestas creativas para el producto final del proyecto Level-Up, junto con un primer contacto práctico con los Boomwhackers.

FICHA DE ACTIVIDAD A.T.4.

Título	A.T.4.	DE LA IDEA AL PROYECTO
Competencia	SG4 SG5 SG6 SG7	CP2 – Comunicación y escucha activa CP3 – Pensamiento creativo, planificación estratégica, priorización CP4 – Trabajo en equipo, adaptabilidad, compromiso y responsabilidad
Ciclo formativo		PIEF/ FPB
Objetivos		<ul style="list-style-type: none"> • Guiar al alumnado en el proceso de maduración de sus ideas iniciales. • Explorar la viabilidad de cada propuesta • Tomar decisiones colectivas sobre el producto final • Iniciar la planificación básica del proyecto
Duración		4 sesiones, 20'
Recursos necesarios		<ul style="list-style-type: none"> • Murales y esquemas de ideas generados en las sesiones anteriores • Fichas de planificación y análisis de propuestas • Recursos técnicos disponibles (Boomwhackers, equipos audiovisuales, materiales escénicos, etc.) • Pizarra o pantalla

Desarrollo

(Actividad transversal – sesiones 4, 5, 6, y 7)

SESIÓN 4

Revisión de ideas y criterios de selección

Se revisan las ideas generadas en sesiones anteriores.

El grupo define criterios clave: viabilidad, recursos necesarios, tiempo, interés grupal.

Se descartan o fusionan propuestas.

Tip de facilitación: Guía sin imponer. La decisión final debe surgir del grupo, aunque tú puedes ayudarles a ver limitaciones prácticas.

SESIÓN 5

Análisis de recursos y roles

Se identifican recursos disponibles y necesidades adicionales.

Se reflexiona sobre qué habilidades hay en el grupo y qué roles podrían surgir.

Se esbozan las primeras tareas para avanzar en el proyecto.

Tip de facilitación: Crea un mural con columnas “Tenemos / Necesitamos” para visualizar lo que implica cada propuesta.

SESIÓN 6

Primeros prototipos y pruebas

El grupo experimenta con pequeñas pruebas de sus ideas:

- Ritmos con Boomwhackers.
- Pequeños ensayos coreográficos.
- Grabaciones piloto.
- Borradores de guion o storyboard.

Se documentan avances Y dificultades.

Tip de facilitación: La fase de ensayo y error es clave. Anima a fallar rápido y ajustar.

SESIÓN 7

Concreción de la propuesta final

Con base en las pruebas y reflexiones, el grupo acuerda qué producto final crearán.

Se define una primera versión del plan general del proyecto.

Tip de facilitación: Cierra la sesión con un acta de decisiones que recoja el “qué”, el “cómo” y el “quién” de la propuesta elegida.

PRODUCTO FINAL

Una idea de producto final consensuada y enmarcada dentro de un plan inicial de desarrollo, que servirá como punto de partida para las sesiones siguientes.

B. BATERÍA DE DINÁMICAS PARA CREAR VÍNCULO

(SESIONES 1, 2 y 3)

Objetivo general: Favorecer un ambiente de confianza, motivación y disfrute que impulse la participación activa en el proyecto desde el primer día.

SUGERENCIAS PARA USAR ESTA BATERÍA

- Día 1:
Mezcla dinámicas de presentación y conexión ligera (“Verdadero o falso”, “Telaraña”)
- Día 2:
Apuesta por actividades de cooperación y comunicación (“Isla desierta”, “Mapa del caos”).
- Día 3:
Ve hacia el juego creativo y expresión grupal (“Historias sin palabras”, “Reto imposible”, “Reto de los 60 segundos”).

Tip de facilitación: Siempre termina cada dinámica con una mini conversación (2-3 min) donde preguntes “¿Qué hemos aprendido de esto como grupo?” y “¿Cómo podemos usarlo en el proyecto?”. Esto convierte un simple juego en una herramienta pedagógica poderosa.

Resultado esperado

El alumnado siente el proyecto como un espacio seguro, divertido y propio.

Se construyen relaciones de confianza entre ellos y contigo desde el inicio.

El grupo está más cohesionado, motivado y preparado para entrar en la fase creativa del proyecto.

Título	VERDADERO O FALSO
Ciclo formativo	PIEF/ FPB
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Romper el hielo, conocer detalles curiosos de los demás y generar primeras risas
Duración	20'
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Ninguno

Desarrollo

Cada participante piensa 3 frases sobre sí mismo: 2 verdaderas y 1 falsa.

Por turnos las leen en voz alta y el resto debe adivinar cuál es la falsa.

Quien acierte, explica por qué lo cree, y quien mintió cuenta la historia real.

Tip de facilitación:

Empieza tú con un ejemplo divertido. Esto rebaja la tensión inicial y da permiso al grupo para soltarse.

Título	“LA TELARAÑA”
Ciclo formativo	PIEF/ FPB
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la escucha activa y descubrir puntos en común
Duración	15’
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Ovillo de lana o cuerda

Desarrollo

El grupo forma un círculo.

La persona con el ovillo dice su nombre y comparte algo sobre sí misma (“Me encanta el ramen”, “Soy malísimo bailando”).

Luego lanza el ovillo a alguien más soltar su extremo

Repite hasta que todos hayan hablado y se forme una “telaraña” de hilos.

Al final reflexionan:

“Mira cómo estamos conectados”.

Tip de facilitación:

Puedes complicarlo pidiendo que la frase sea un “reto”, “talento” o “manía rara”.
Cuanto más auténtico, más divertido.

Título	“EL RETO IMPOSIBLE”
Ciclo formativo	PIEF/ FPB
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Activar la cooperación y la creatividad colectiva
Duración	20’
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Papel, rotuladores, objetos reciclados (si hay)

Desarrollo

Tip de facilitación:

Por equipos, reciben un reto absurdo (inventado por ti) como:

Premia la creatividad por encima del resultado. El objetivo es que se ríen y colaboren sin presión.

Construir una torre con folios que aguante un boli.

Crear un invento revolucionario con 5 objetos del aula.

Diseñar el producto más inútil del mundo y venderlo.

Tienen 10 min para resolverlo y 2 para presentarlo.

Título	“LA ISLA DESIERTA”
Ciclo formativo	PIEF/ FPB
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> Fomentar el diálogo, el pensamiento crítico y la negociación grupal
Duración	20’
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> Tarjetas con objetos (o simplemente ideas orales)

Desarrollo

Tip de facilitación:

Imagina que están en una isla desierta y solo pueden elegir 5 objetos de una lista de 15.

Escucha sus razonamientos y haz preguntas retadoras (“¿Qué haríais si se rompe?”, “¿Y si sois más personas?”). Estimula el debate respetuoso.

Deben llegar a un acuerdo grupal explicando sus razones.

Al final, cada grupo presenta su selección y defiende sus decisiones.

Título	“HISTORIAS SIN PALABRAS”
Ciclo formativo	PIEF/ FPB
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Potenciar la comunicación no verbal y el trabajo en equipo
Duración	20’
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Ninguno

Desarrollo

En grupos de 4-5, deben representar una historia breve sin decir una sola palabra.

Puede ser un cuento clásico, una película o algo inventado.

El resto del grupo intenta adivinar de qué trata.

Tip de facilitación:

Este juego rompe el miedo al ridículo y genera momentos cómicos muy potentes. Perfecto para liberar tensiones al principio del proyecto.

Título	“EL MAPA DEL CAOS”
Ciclo formativo	PIEF/ FPB
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Fortalecer la comunicación y cooperación bajo presión
Duración	20’
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Cinta adhesiva o cuerda para marcar “territorios” en el suelo

Desarrollo

Crea un recorrido con zonas seguras y peligrosas en el suelo (tipo “lava”).

El grupo debe cruzar de un lado a otro sin pisar el suelo, usando objetos que tengan a mano (papel, mochilas, etc.).

Si alguien toca el suelo, todo el grupo retrocede al inicio.

Tip de facilitación:

Observa cómo se comunican y quién asume roles. Es ideal para reflexionar sobre liderazgo y colaboración al terminar.

Título	“EL RETO DE LOS 60 SEGUNDOS”
Ciclo formativo	PIEF/ FPB
Objetivos	<ul style="list-style-type: none"> • Activar el grupo, fomentar risas y cohesión rápida
Duración	20'
Recursos necesarios	<ul style="list-style-type: none"> • Cronómetro y lista de retos

Desarrollo

Tip de facilitación:

Divide al grupo en equipos.

Puedes usarlo en cualquier momento que la energía decaiga. Es un “reseteador de ambiente” muy eficaz.

Les vas lanzando retos absurdos de 60 segundos como:

- Hacer una torre con objetos personales.
- Crear una coreografía en silencio.
- Representar una escena de cine.
- Dibujar al profe con los ojos cerrados.

Se vota el más creativo.

B.1. BATERÍA DE ROMPEHIELOS CORTOS Y ACTIVOS

Duración de cada actividad:

Entre 5 y 10 minutos

Objetivo global:

Activar al grupo, romper el hielo, generar risa y conexión, levantar el ambiente y reforzar el vínculo con la facilitadora.

Estas 10 dinámicas cumplen funciones distintas pero complementarias:

- Subir la energía del grupo.
- Romper silencios incómodos.
- Fomentar interacción sin presión.
- Estimular pensamiento rápido y creatividad.
- Reforzar el vínculo contigo y entre ellos.

Puedes usarlas:

- Al principio de la sesión para “romper el hielo”.
- En medio, si notas que el grupo está disperso.
- Al final, para cerrar con energía y dejar un buen sabor de boca.

1.

“1, 2, 3... ¡CAOS!”**Objetivo:** atención, reacción y risas rápidas.**Duración:** 5 min**Materiales:** ninguno.**Desarrollo:**

Todos se colocan de pie en círculo.

El facilitador dice “1”, “2” o “3” y todos deben hacer la acción correspondiente:

“1” → saltar.

“2” → girar sobre sí mismos.

“3” → agacharse.

Después de 2 rondas, se cambian las acciones (por ejemplo, “1” = bailar, “2” = pose épica...).

Quien se equivoque sale... o hace una mini penitencia divertida (por ejemplo, contar un chiste).

Tip de facilitación: cambia el ritmo rápido para que se rían con sus propios errores. La clave está en el caos controlado.

2.

“SALUDO LOCO”**Objetivo:** romper la tensión y promover contacto positivo.**Duración:** 5-7 min**Materiales:** ninguno.**Desarrollo:**

El grupo camina libremente por el aula.

Al grito de “¡Saludo loco!”, todos deben saludar a la primera persona que vean de la forma más extraña posible: con un choque de codos, con una coreografía, con un saludo marciano...

Repite varias veces con distintas consignas: saludo elegante, saludo ninja..etc.

Tip de facilitación: tú haz el saludo más ridículo de todos. Si te ven reírte, se liberan muchísimo más.

3.

“NOMBRE Y GESTO”**Objetivo:** memorizar nombres de forma divertida.**Duración:** 5-10 min**Materiales:** ninguno.**Desarrollo:**

En círculo, cada participante dice su nombre acompañado de un gesto o pose.

El siguiente repite el nombre y el gesto anterior, y añade el suyo.

Así hasta que todo el grupo haya participado.

Tip de facilitación: incentiva la creatividad (“¡Cuanto más exagerado el gesto, mejor!”). Acabarán riéndose intentando recordar toda la secuencia.

4.

“ROCK, PAPEL, TIJERA... ¡TORNEO!”**Objetivo:** activar y generar interacción rápida.**Duración:** 5 min**Materiales:** ninguno.**Desarrollo:**

Torneo relámpago de piedra-papel-tijera.

Todos caminan por el aula desafiando a cualquiera que encuentren.

Quien gana, sigue avanzando. Quien pierde, se convierte en su “hincha” y lo sigue animando.

Al final quedan dos finalistas con grandes grupos de fans gritando.

Tip de facilitación: usa música épica de fondo para aumentar el ambiente. Es corto, simple y muy eficaz.

5.

“CATEGORÍAS RELÁMPAGO”**Objetivo:** activar la mente y romper el silencio.**Duración:** 5-7 min**Materiales:** ninguno.**Desarrollo:**

El facilitador dice una categoría rápida (frutas, pelis, animales, apps, etc.).

En orden, cada persona debe decir una palabra relacionada sin repetir ninguna anterior.

Quien dude más de 3 segundos o repita, sale de la ronda.

La siguiente ronda con una nueva categoría.

Tip de facilitación: Empieza con categorías fáciles y luego lanza alguna loca (“cosas que odiarías tener en tu nevera”).

6.

“CAMBIO DE SITIO SI...”**Objetivo:** descubrir afinidades y moverse.**Duración:** 5-7 min**Materiales:** sillas (una menos que el número de participantes).**Desarrollo:**

El grupo se sienta en círculo.

El facilitador dice: “¡Cambio de sitio si... te gusta la pizza!”, y todos los que sí deben cambiar de silla.

Quien queda sin silla lanza la siguiente frase.

Tip de facilitación: empieza con frases neutras y luego pasa a otras más curiosas o divertidas (“si has dormido en clase alguna vez”, “si te sabes un paso de TikTok”).

7.

“POSE CONGELADA”**Objetivo:** activar el cuerpo y liberar energía.**Duración:** 5 min**Materiales:** altavoz con música.**Desarrollo:**

Se reproduce música y todos bailan libremente por el aula.

Cuando paras la música, deben quedarse congelados en la pose más ridícula posible.

Repite 3-4 veces, cada vez más rápido.

Tip de facilitación: participa tú también y haz poses exageradas. El humor compartido es clave aquí.

8.

“3 COSAS EN COMÚN”**Objetivo:** conectar en pequeños grupos.**Duración:** 7-10 min**Materiales:** papel y bolígrafos (opcional).**Desarrollo:**

Forma grupos de 3 o 4 personas.

Tienen 3 minutos para descubrir tres cosas que todos tengan en común, pero no pueden ser obvias (tipo “somos humanos”).

Luego comparten sus hallazgos con el grupo.

Tip de facilitación: Repite el juego cambiando los grupos para que interactúen con distintas personas.

9.

“EL SÍ, EL NO Y EL TAL VEZ”**Objetivo:** dinamizar y activar el pensamiento rápido.**Duración:** 5 min**Materiales:** ninguno.**Desarrollo:**

Coloca tres carteles en el aula: “Sí”, “No” y “Tal vez”.

Lanza frases rápidas (“Prefiero el invierno al verano”, “Me gusta madrugar”, “Odio el brócoli”) y que corran a la zona que represente su respuesta

Da unos segundos para que compartan razones con quienes eligieron igual.

Tip de facilitación: Incluye frases absurdas o divertidas para generar risas (“Sería amigo de un alienígena”, “Me iría a Marte sin dudar”).

10.

“HISTORIAS DE UNA PALABRA”**Objetivo:** activar la creatividad colectiva en minutos.**Duración:** 5-7 min**Materiales:** ninguno.**Desarrollo:**

Todos en círculo. La primera persona dice una palabra al azar.

La siguiente añade otra para continuar una historia improvisada.

Cada uno aporta una sola palabra.

El resultado será una historia loca y divertida creada por todos.

Tip de facilitación: Limita el tiempo entre palabras a 3 segundos. Cuanto más rápido, más cómico será el resultado.

ANEXO IV

Materiales de apoyo a las actividades



En algunas sesiones se indican unos ANEXOS que se han de utilizar para poder impartir la sesión. Aquí se encuentran dichos anexos. Se presenta primero una tabla con la relación de anexos (materiales de apoyo a las actividades) y a qué actividad corresponde cada uno.

FICHA DE ACTIVIDAD	ANEXOS
A.4.1. La voz del grupo	ANX.3_La voz del grupo
A.6.1. La música y la emoción del movimiento 2	ANX.5_Expresando emociones a través del movimiento
A.5.1. El viaje de la asertividad	ANX.6_El viaje de la asertividad
A.4.2 El Paisaje que da forma a la melodía 1 A.5. El Paisaje que da forma a la melodía 2	ANX.6.1_Acompañamiento menor
	ANX.6.1_Acompañamiento mayor
	ANX.6.2_Acompañamiento modo menor
	ANX.6.2_Acompañamiento modo mayor
A.8. Del plan a la realidad, nuestro gran proyecto final	ANX.8_Ficha de planificación del evento final
	ANX.9_Checklist
	ANX.10_Distribución de Roles y Tareas
	ANX.10.1_Tarjetas Roles
A.12. Nuestro evento final	ANX.11_Escaleta para el evento final
A.7.1. PAI	ANX.12_PAI
A.T. Emocionómetro musical	ANX.13_Emocionómetro musical
A.O.1 Conócete mejor	ANX.14_Conócete mejor
A.X.1 Conócete mejor 2	ANX.15_DAFO
S.I_Sesiones individuales	ANX.16_Escalera
	ANX.12.1_PAI

ANEXO 3. LA VOZ DEL GRUPO

¡Vamos a conocernos como grupo!

Esta ficha os ayudará a decidir un nombre para vuestro grupo y elegir una canción que os represente. Trabajad juntos y juntas, compartid ideas y llegad a un acuerdo.

1. Nombre del Grupo

Escribid aquí todas las ideas de nombres que se os ocurran. ¡Pueden ser divertidos, creativos o significativos para vosotros/as!

(Haced una lluvia de ideas primero y luego elegid el que más os guste)

- Idea 1: _____
- Idea 2: _____
- Idea 3: _____
- Idea 4: _____
- Idea 5: _____

Nuestro nombre elegido es:

2. Canción que nos representa

Pensad en una canción que represente al grupo. Puede ser por su letra, el ritmo o porque os gusta mucho. ¡Primero compartid ideas y luego elegid una juntos/as!

- Idea 1: _____
- Idea 2: _____
- Idea 3: _____
- Idea 4: _____
- Idea 5: _____

La canción que elegimos es:

3. Razones de nuestra elección

Explicad por qué habéis elegido ese nombre y esa canción.

- Por qué hemos elegido este nombre:

- Por qué hemos elegido esta canción:

¡Gran trabajo en equipo!

Este será el nombre y la canción de vuestro grupo durante el Proyecto LEVEL-UP

ANEXO 5: EXPRESANDO EMOCIONES A TRAVÉS DEL MOVIMIENTO

Cada grupo debe completar esta ficha con la información de su presentación. Después de la presentación, el otro grupo intentará adivinar las emociones que han querido transmitir. Finalmente, se realizará una reflexión grupal para analizar cómo la música y el movimiento nos conectan con las emociones.

1. Nombre del Grupo:

2. Descripción de la coreografía:

(Explicad brevemente los pasos, estilo y movimientos utilizados)

3. Emociones que queríamos transmitir con nuestra coreografía:

(Escribid las emociones principales que habéis querido expresar)

Parte 2: Observadores

(Los compañeros y compañeras que observaron la coreografía completan esta sección)

4. Emociones que creemos que transmitieron nuestros compañeros/as:

(Escribid las emociones que habéis percibido durante la presentación)

5. ¿Coinciden nuestras emociones con las que el grupo intentó transmitir?

- Sí / No (marcar la opción)
- ¿Por qué? _____

Reflexión grupal

Después de cada presentación, reuníos como grupo y comentad las siguientes preguntas:

1. **¿Qué emociones sentiste al ver la coreografía de tus compañeros/as?**

2. **¿Identificaste las mismas emociones que el grupo intentó expresar o sentiste algo diferente?**

3. **¿Crees que una misma expresión puede despertar emociones diferentes en las personas?**

4. **¿La manera en que se expresa una emoción es interpretada de la misma manera por quienes la sienten y por quienes la observan?**

¡Gracias por vuestra participación!

Recordad que la música y el movimiento nos ayudan a conectar con nuestras emociones de formas muy distintas.

ANEXO 6: EL VIAJE DE LA ASERTIVIDAD

Meses

Escoge entre los meses de Mayo y Junio teniendo en cuenta sus **pros y contras**:

- **MAYO:** (**pros:** buen clima, Menos aglomeraciones; **contras:** posibilidad de exámenes, temporada de alergias)
- **JUNIO:** (**pros:** fin de exámenes, mayor disponibilidad de tiempo; **contras:** compromisos familiares, clima más caluroso)

Destinos

Elija entre tres destinos: montaña, ciudad o playa, teniendo en cuenta sus preferencias, límites personales y condiciones reales (tiempo, dinero, salud, apoyo, etc.).

Escriba declaraciones claras y asertivas para respaldar su elección.

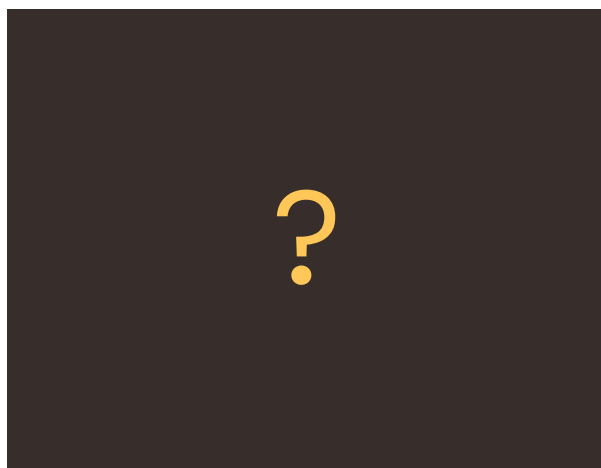
- **MONTAÑA** (**pros:** económico, ambiente tranquilo y relajado, actividades al aire libre como senderismo; **contras:** exige esfuerzo físico, no recomendable para personas con problemas de movilidad, alergias al polen en mayo)
- **CIUDAD** (**pros:** actividades variadas y educativas, oportunidad de aprender sobre cultura e historia, ideal para quienes prefieren ambientes urbanos; **contras:** multitudes pueden generar ansiedad, planificación intensa y posible estrés, puede ser costoso dependiendo de la ciudad)
- **PLAYA** (**pros:** espacio para relajarse, actividades grupales como deportes acuáticos, clima agradable; **contras:** puede ser costoso, caluroso en junio, no apto para quienes no disfrutan el agua)
- **?** (esta tarjeta solo llevara un signo de interrogación sin destino añadido por si tuviesen que seleccionar un nuevo destino al no ponerse de acuerdo en ninguno de los propuestos)

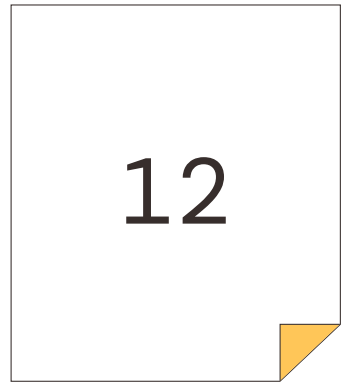
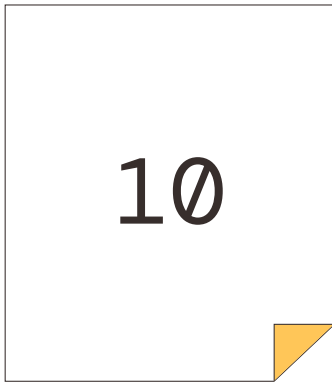
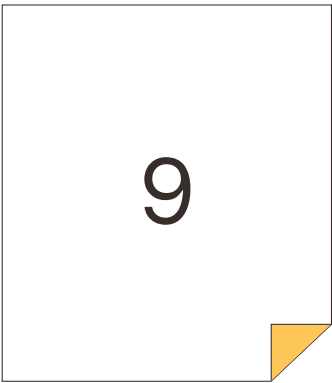
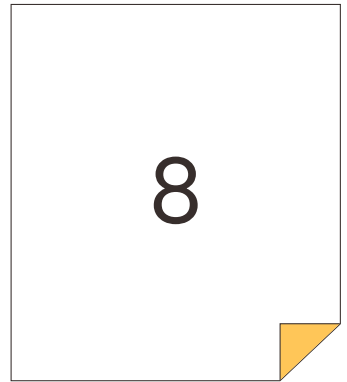
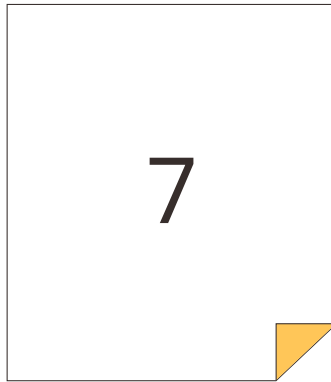
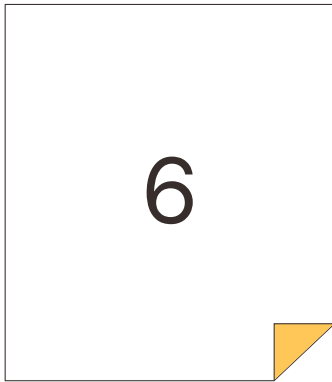
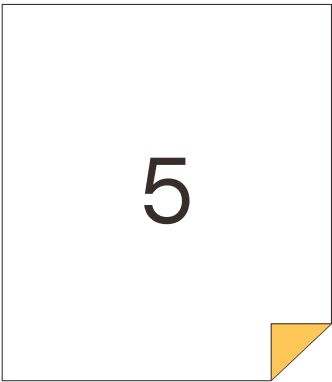
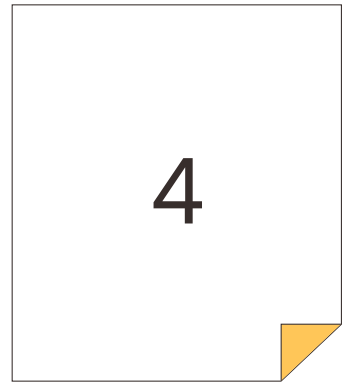
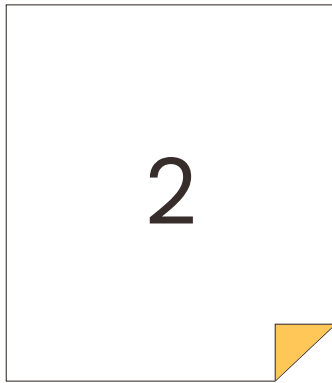
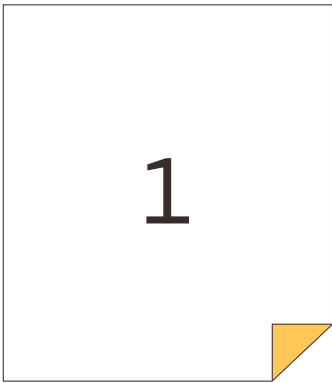
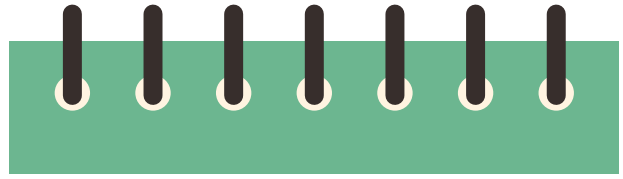
Roles

Cada persona tendrá asignado uno de estos roles sin que el resto de compañeros lo sepa, y deberá escoger la mejor opción de viaje en base a su rol asignado.

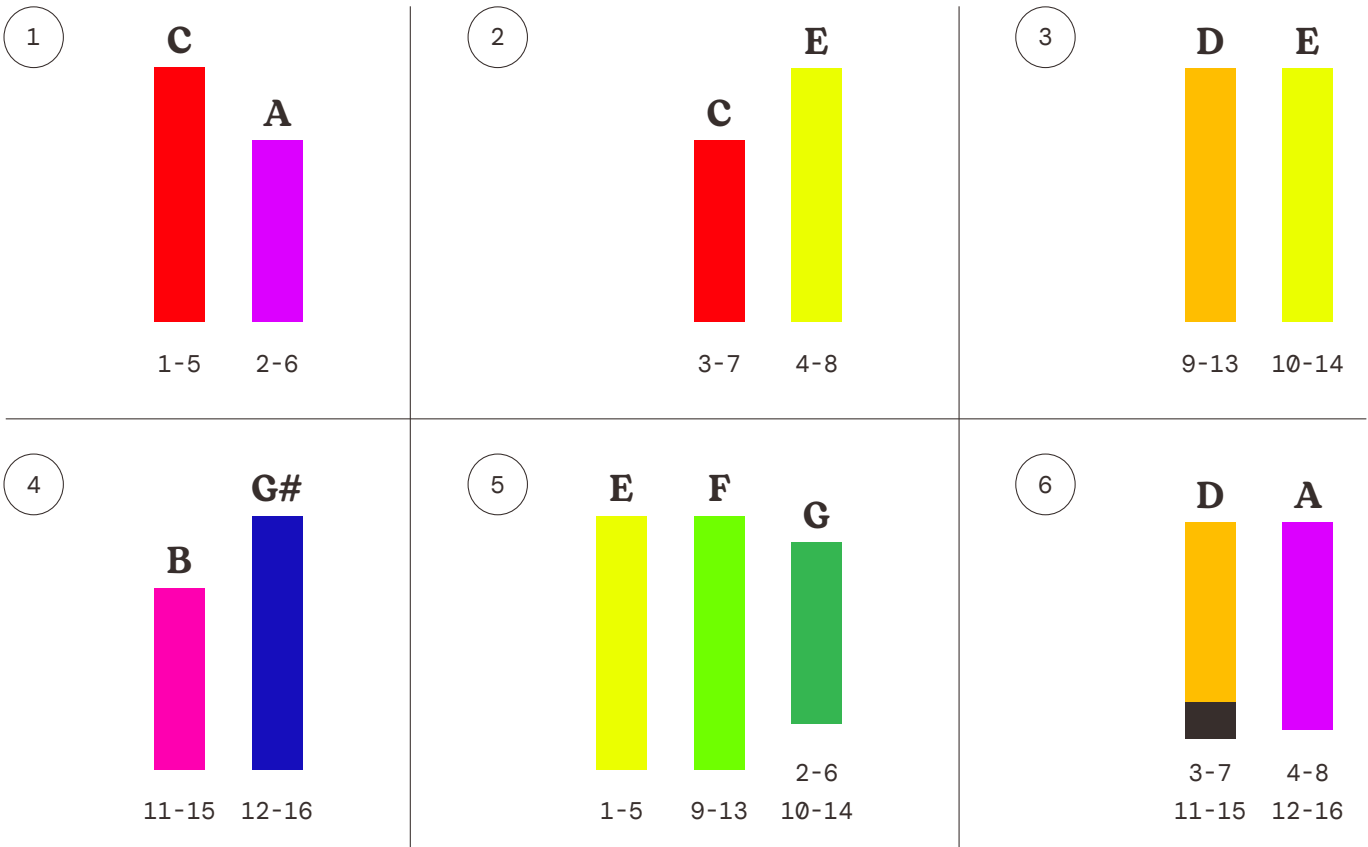
1. “No tengo suficiente dinero para pagar el viaje más caro”.
2. “Mi estado de salud no me permite caminar largas distancias”.
3. “Me pongo ansioso en lugares con mucha gente”.

4. “No me gusta la playa porque no sé nadar y no aprecio el calor”.
5. “Tengo un problema en la rodilla; No puedo caminar mucho, pero quiero participar”.
6. “Mi familia ya tiene un viaje programado en junio, pero puedo cambiarlo si el destino es económico”.
7. “No quiero ir a las montañas porque las alturas me dan bastante miedo”.
8. “Estoy más interesado en la ciudad porque quiero aprovechar la oportunidad para aprender algo nuevo”.
9. “En mayo tengo una cita médica que no puedo cambiar”.
10. “Prefiero el viaje en mayo porque en junio tengo que cuidar a mi abuela”.
11. “Soy alérgico al polen y la montaña en mayo me afectaría mucho”.
12. “No quiero ir en junio porque tengo un examen importante justo después”.





ANEXO 6.1: ACOMPAÑAMIENTO MENOR



ANEXO 6.1: ACOMPAÑAMIENTO MAYOR



ANEXO 6.2: ACOMPAÑAMIENTO MODO MENOR

Se trata de un audio con el acompañamiento en modo menor.

ANEXO 6.2: ACOMPAÑAMIENTO MODO MAYOR

Se trata de un audio con el acompañamiento en modo mayor.

ANEXO 8: FICHA DE PLANIFICACIÓN DEL EVENTO FINAL

Proyecto LEVEL-UP

Nombre del grupo: _____

Fase 1: Lluvia de ideas

(Anota todas las ideas que surjan para cada pregunta)

- **Formato de presentación:** _____

(Actuación en vivo, vídeo, combinación, otro...)

- **Lugar:** _____

(Aula, auditorio, en línea, otro...)

- **Día y hora:** _____

(Semana acordada con 2GB, día y hora específicos...)

- **Recursos necesarios:** _____

(Materiales, equipo técnico, decoración, vestuario...)

- **Personas involucradas:** _____

(Alumnado, profesorado, familiares, otros invitados...)

- **Duración estimada:** _____

(Tiempo total del evento...)

Fase 2: Decisión y planificación

(Elegid y definid de manera concreta cada aspecto del evento final)

1. **Formato de presentación elegido:** _____

2. **Lugar del evento:** _____

3. **Día y hora seleccionados:** _____

4. **Recursos necesarios:** _____

5. **Personas involucradas:** _____

6. **Duración del evento:** _____

Fase 3: Resumen final. *(Resumen de las decisiones tomadas por el grupo)*

- **Formato final:** _____

- **Lugar:** _____

- **Día y hora:** _____

- **Recursos necesarios:** _____

- **Personas involucradas:** _____

- **Duración estimada:** _____

Presentación grupal

(Preparad una breve presentación para compartir vuestras decisiones con el resto de la clase)

- **Nombre del portavoz del grupo:** _____

- **Puntos clave a presentar:**

1. _____

2. _____

3. _____

Cierre

Recordad que la colaboración es clave para que el evento sea un éxito. Cada uno de vosotros y vosotras tiene un papel importante en la organización y realización del evento.

¡Gracias por vuestra participación y esfuerzo!

2. Personas de contacto

Nombre:

Rol/Función:

Contacto (teléfono/correo):

Nombre:

Rol/Función:

Contacto (teléfono/correo):

Nombre:

Rol/Función:

Contacto (teléfono/correo):

Nombre:

Rol/Función:

Contacto (teléfono/correo):

Nombre:

Rol/Función:

Contacto (teléfono/correo):

Nombre:

Rol/Función:

Contacto (teléfono/correo):

Nombre:

Rol/Función:

Contacto (teléfono/correo):

Personas de contacto**Nombre:**

Rol/Función:

Contacto (teléfono/correo):

Nombre:

Rol/Función:

Contacto (teléfono/correo):

Nombre:

Rol/Función:

Contacto (teléfono/correo):

Nombre:

Rol/Función:

Contacto (teléfono/correo):

Nombre:

Rol/Función:

Contacto (teléfono/correo):

Nombre:

Rol/Función:

Contacto (teléfono/correo):

Nombre:

Rol/Función:

Contacto (teléfono/correo):

3. Otra información relevante

- **Recursos necesarios:** _____

- **Presupuesto estimado:** _____

- **Posibles inconvenientes:** _____

- **Propuestas de mejora:** _____

4. Compromisos del equipo

Nos comprometemos a:

Fecha de próxima revisión del checklist:

ANEXO 10: DISTRIBUCIÓN DE ROLES Y TAREAS

Nombre del evento: _____

Fecha del evento: _____

1. Roles y responsabilidades

Nombre:

Rol asignado:

Descripción de tareas:

Fecha límite:

Estado:

Nombre:

Rol asignado:

Descripción de tareas:

Fecha límite:

Estado:

Nombre:

Rol asignado:

Descripción de tareas:

Fecha límite:

Estado:

Nombre:

Rol asignado:

Descripción de tareas:

Fecha límite:

Estado:

Roles y responsabilidades

Nombre:

Rol asignado:

Descripción de tareas:

Fecha límite:

Estado:

Nombre:

Rol asignado:

Descripción de tareas:

Fecha límite:

Estado:

Nombre:

Rol asignado:

Descripción de tareas:

Fecha límite:

Estado:

Nombre:

Rol asignado:

Descripción de tareas:

Fecha límite:

Estado:

Nombre:

Rol asignado:

Descripción de tareas:

Fecha límite:

Estado:

2. Personas de contacto (internas y externas)

Nombre:

Rol/Función:

Contacto (teléfono/correo):

Nombre:

Rol/Función:

Contacto (teléfono/correo):

Nombre:

Rol/Función:

Contacto (teléfono/correo):

Nombre:

Rol/Función:

Contacto (teléfono/correo):

Nombre:

Rol/Función:

Contacto (teléfono/correo):

Nombre:

Rol/Función:

Contacto (teléfono/correo):

Nombre:

Rol/Función:

Contacto (teléfono/correo):

Personas de contacto (internas y externas)

Nombre:

Rol/Función:

Contacto (teléfono/correo):

Nombre:

Rol/Función:

Contacto (teléfono/correo):

Nombre:

Rol/Función:

Contacto (teléfono/correo):

Nombre:

Rol/Función:

Contacto (teléfono/correo):

Nombre:

Rol/Función:

Contacto (teléfono/correo):

Nombre:

Rol/Función:

Contacto (teléfono/correo):

Nombre:

Rol/Función:

Contacto (teléfono/correo):

3. Recursos necesarios

Recurso:

Responsable:

Estado (pendiente/disponible):

Recurso:

Responsable:

Estado (pendiente/disponible):

Recurso:

Responsable:

Estado (pendiente/disponible):

Recurso:

Responsable:

Estado (pendiente/disponible):

Recurso:

Responsable:

Estado (pendiente/disponible):

Recurso:

Responsable:

Estado (pendiente/disponible):

Recurso:

Responsable:

Estado (pendiente/disponible):

Recursos necesarios

Recurso:

Responsable:

Estado (pendiente/disponible):

Recurso:

Responsable:

Estado (pendiente/disponible):

Recurso:

Responsable:

Estado (pendiente/disponible):

Recurso:

Responsable:

Estado (pendiente/disponible):

Recurso:

Responsable:

Estado (pendiente/disponible):

Recurso:

Responsable:

Estado (pendiente/disponible):

Recurso:

Responsable:

Estado (pendiente/disponible):

4. Compromisos de los participantes

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

5. Otras informaciones relevantes

6. Fechas clave

- | | |
|---------|---------|
| • _____ | • _____ |
| • _____ | • _____ |
| • _____ | • _____ |
| • _____ | • _____ |

7. Observaciones

ANEXO 10.1: TARJETEAS ROLES

TARJETA DE ROL:

Coordinador/a General

Tareas asignadas:

- Asegurar que todo se cumpla según lo planeado.
- Organizar reuniones de seguimiento.
- Coordinar el progreso general del evento.
- Supervisar que cada equipo cumpla con sus tareas.
- Resolver imprevistos y asegurar el cumplimiento de los plazos.

TARJETA DE ROL:

Responsable de Recursos

Tareas asignadas:

- Gestionar los materiales y recursos necesarios.
- Asegurar que todos los equipos cuenten con los insumos requeridos.
- Coordinar la adquisición de elementos técnicos y decorativos.
- Controlar el uso eficiente de los recursos.

TARJETA DE ROL:

Responsable de la Logística

Tareas asignadas:

- Organizar el espacio del evento.
- Coordinar el montaje del escenario, sillas y equipo audiovisual.
- Garantizar que todo esté listo para el evento.
- Supervisar la disposición de los elementos en el lugar.

TARJETA DE ROL:

Responsable de la Comunicación

Tareas asignadas:

- Difundir información sobre el evento.
- Enviar invitaciones a los asistentes.
- Coordinar con personas externas (invitados, padres, etc.).
- Gestionar la comunicación interna del equipo.

TARJETA DE ROL:

Responsable del Contenido

Tareas asignadas:

- Asegurar la coherencia de la presentación.
- Coordinar los ensayos de las presentaciones.
- Revisar el guion y los materiales visuales.
- Asegurar que los tiempos de presentación sean adecuados.

TARJETA DE ROL:

Encargado de la Decoración y Ambiente

Tareas asignadas:

- Diseñar la ambientación del espacio acorde al tema del evento.
- Supervisar la colocación de elementos decorativos.
- Asegurar que la decoración esté lista antes del evento.
- Coordinar con el equipo de recursos para obtener los materiales necesarios.

TARJETA DE ROL:

Tareas Adicionales

Tareas asignadas:

- Asumir tareas pequeñas pero importantes.
- Apoyar a otros equipos cuando sea necesario.
- Solucionar imprevistos menores.
- Estar disponible para cualquier necesidad de último minuto.

ANEXO 11: ESCALETA PARA EL EVENTO FINAL

Título del evento: _____

Fecha y hora: _____

Lugar: _____

Duración total del evento: (minutos) _____

Objetivo del evento:

Participantes:

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

HORA	DURACIÓN (min)	ACTIVIDAD	RESPONSABLE/S	RECURSOS NECESARIOS	OBSERVACIONES
		Apertura y bienvenida:			
		Presentación resultados:			
		Demostración práctica: (ej. Melodía trabajada, coreografía, grabación, etc.)			
		Reconocimiento a participantes:			
		Intervención de invitados: (opcional)			
		Cierre y despedida:			

Checklist de recursos

1. Tecnológicos:

- Micrófonos
- Altavoces
- Proyector
- Ordenador
- Conexión a internet

2. Materiales:

- PPT
- Instrumentos o herramientas necesarias para la demostración
- Decoración del espacio

3. Logística:

- Organización de asientos o espacios para los asistentes
- Control del tiempo (cronograma detallado)
- Identificación del equipo de apoyo

Anotaciones Adicionales:

ANEXO 12: PAI

Nombre: _____

**¿Qué objetivo tengo
a corto plazo?**

(En los próximos 6 meses)

**¿Qué pasos tengo
que llevar a cabo para
conseguir mi objetivo?**

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.

**¿Cuándo lo voy
a conseguir?**

**¿Con qué recursos cuento
para conseguirlo?**

**¿Qué personas
pueden ayudarme
a conseguirlo?**

ANEXO 12.1: PAI

MIS OBJETIVOS

Objetivo 1 ¿Qué quiero conseguir?	Fecha ¿Cuándo lo voy a conseguir?

Acciones	Fecha

Recursos con los que cuento

Competencias, conocimientos, habilidades, actitudes...	Personas o recursos en los que me puedo apoyar

¿Lo he cumplido?

--	--

Observaciones:

--

ANEXO 12.1: CONÓCETE MEJOR

¡CONÓCETE MEJOR!

Estas preguntas te van a ayudar a descubrir qué se te da bien y qué cosillas podrías mejorar. Todo un viaje de autodescubrimiento.

Así que es importante que respondas con sinceridad.
Además, nadie va a saber qué has respondido.



***enlace o código QR
al formulario/test
de evaluación***

ANEXO 15: DAFO

Análisis DAFO personal

Nombre: _____

Fecha: _____

Curso: _____

Instrucciones:

Reflexiona sobre ti mismo/a y completa cada sección con ideas claras y concretas.

FORTALEZAS (¿Qué se me da bien?)

Ejemplo: Soy bueno/a trabajando en equipo, me gusta ayudar a los demás.

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

DEBILIDADES (¿Qué necesito mejorar?)

Ejemplo: Me cuesta hablar en público, me distraigo con facilidad.

- _____
- _____
- _____
- _____
- _____

OPORTUNIDADES (¿Qué cosas pueden ayudarme a mejorar?)

Ejemplo: Participar en actividades escolares, recibir apoyo de mis profesores.

- _____
- _____
- _____
- _____

AMENAZAS (¿Qué obstáculos pueden dificultar mi mejora?)

Ejemplo: Falta de tiempo, miedo a equivocarme.

- _____
- _____
- _____
- _____

REFLEXIÓN FINAL:

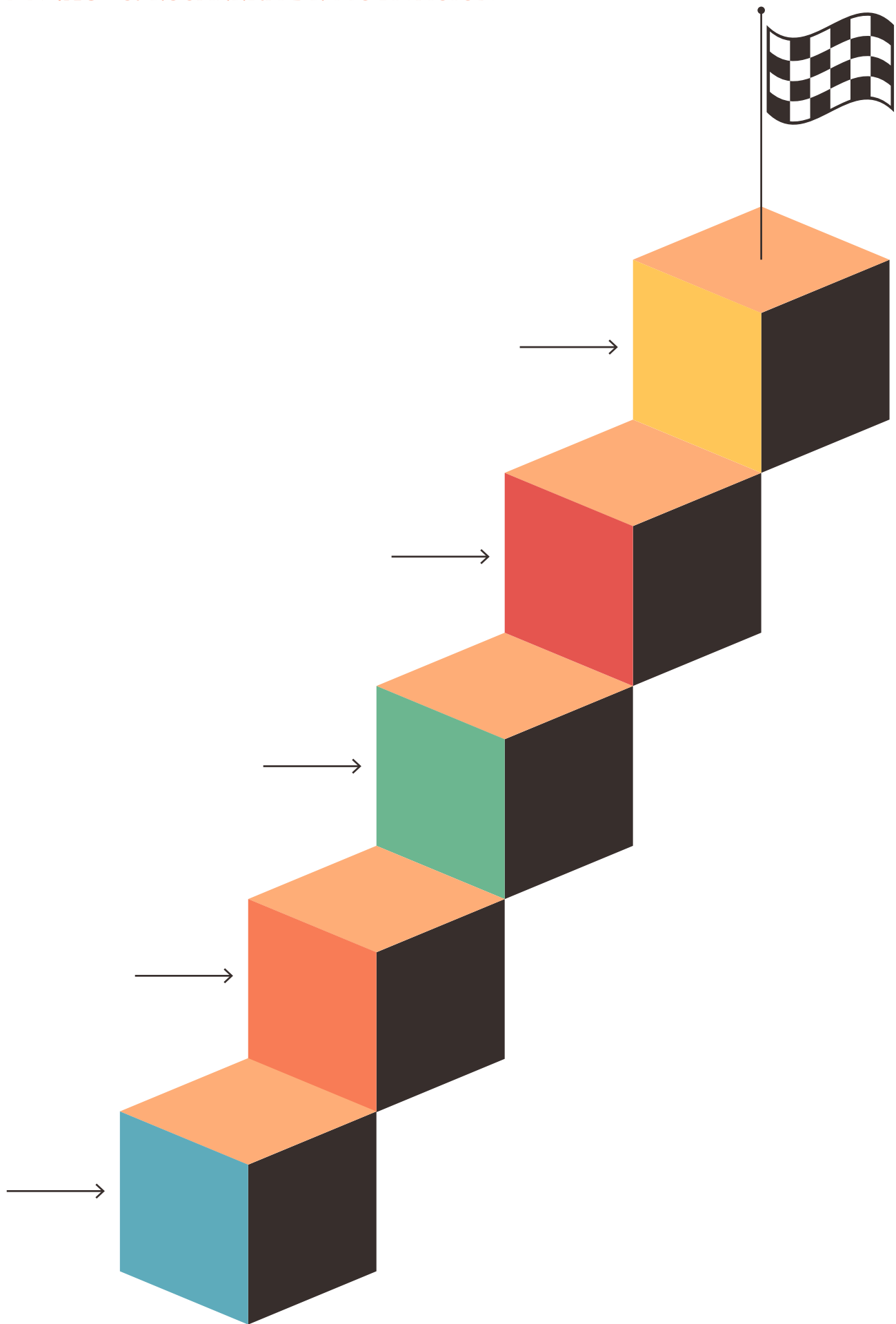
¿Qué puedo hacer para mejorar mis debilidades y aprovechar mis oportunidades?

- _____
- _____
- _____
- _____

Compromiso personal:

Me comprometo a trabajar en:

ANEXO 16: ESCALERA DE MOTIVACIÓN



ANEXO V

Formularios sistema de seguimiento

Los formularios que se presentan a continuación son modelos basados en los utilizados en el piloto de LEVEL-UP. Se recogió la información online a través de la plataforma de formularios Microsoft Forms. Esto permite hacer ramificaciones en las preguntas según las respuestas que se den a determinadas preguntas. Se recomienda seguir este procedimiento para que el formulario sea adaptativo en función de las respuestas, lo que lo hace más cómodo e intuitivo de responder.

En algunas preguntas y respuestas se indica lo debería ponerse en función del centro o centros que lo implementen, con ejemplos para clarificar. Como se observa, algunos formularios incluyen listados de asistencia con nombre y apellidos. Si se hace de esta forma, se ha de extremar la precaución en lo relativo a la legislación de protección de datos de carácter personal.

Por supuesto se puede recoger más información de la que se propone en estos formularios en función de las características de los centros y el entorno y los objetivos del seguimiento y la evaluación.

FORMULARIO DE CENTROS EDUCATIVOS

Información general del centro educativo.

1. País:

(País)

(País)

2. Localidad y región:

(Localidad y región)

Ej. Don Benito - Extremadura

(Localidad y región)

...

3. Nombre del centro educativo.

4. ¿El centro se encuentra ubicado en una zona en riesgo de exclusión social, de vulnerabilidad o similar?

Sí

No

5. El centro se encuentra en una zona rural o urbana?

Rural

Urbana

Datos de estudios y alumnado matriculado.

6. **Número total de alumnado matriculado en todo el centro en el curso actual.**

7. **Número de ciclos de FP o PIEF en el curso actual.**

8. **Número total de matriculados en FP o PIEF en el centro en todos los ciclos en el curso actual.**

9. **Número de docentes de FP o PIEF en el curso actual.**

Contacto del centro educativo.

10. **Código postal:**

11. **Teléfono del centro:**

12. **Correo electrónico del centro:**

13. **Página web del centro:**

14. **Facebook del centro:**

15. **Instagram del centro:**

16. **TikTok del centro:**

17. **Otras redes sociales del centro:**

Personas de contacto del centro.

18. **Persona 1 - Cargo (directora, jefa de estudios, profesora, etc.):**

19. **Persona 1 - Nombre y apellidos:**

20. **Persona 1 - Teléfono:**

21. Persona 1 - E-mail:

22. Persona 2 - Cargo (directora, jefa de estudios, profesora, etc.):

23. Persona 2 - Nombre y apellidos:

24. Persona 2 - Teléfono:

25. Persona 2 - E-mail:

FORMULARIO DE PARTICIPANTES (ALUMNADO)**1. Nombre:****2. Apellidos:****3. Centro educativo:** (Nombre del centro) (Nombre del centro) ...**4. Curso y grupo:** (Curso, grupo, nivel, titulación y nombre del centro)

Ej. 1ºA FPB Peluquería y Estética - IES Cuatro Caminos

 (Curso, grupo, nivel, titulación y nombre del centro) (Curso, grupo, nivel, titulación y nombre del centro) ...**5. Fecha de nacimiento:****6. Género:** Femenino Masculino No binarie

7. País de nacimiento:**8. Nacionalidad:****9. ¿Tiene doble nacionalidad?** Sí No**10. Segunda nacionalidad:****11. Situación laboral actual**

- Desempleado/a
- Trabajo por cuenta ajena
- Trabajo por cuenta propia
- Trabajo informal

12. ¿Cuánto tiempo ha trabajado?

- No ha trabajado nunca
- Menos de seis meses
- Entre seis meses y un año
- Entre uno y dos años
- Más de dos años

13. ¿Tiene actualmente beca de estudios concedida?

- Sí
- No
- En trámite

14. ¿Tiene algún tipo de discapacidad?

- Sí
- No

FORMULARIO SESIONES GRUPALES

1. Centro educativo:

- SG0 - ¡Despegamos!
- SG1 - Reset y conexión
- SG2 - Explora el beat
- SG3 - Imagina tu LEVEL-UP
- SG4 - Del caos al concepto
- SG5 - Manos al ritmo
- SG6 - Prototipo en progreso
- SG7 - Afina la idea
- SG8 - Blueprint creativo
- SG9 - Crea en equipo
- SG10 - Construye tu mundo
- SG11 - Pulir el diamante
- SG12 - Showtime: LEVEL-UP LIVE!
- SGX - Misión cumplida: celebración y reconocimiento

2. Fecha de la sesión:

(opción de respuesta formato fecha)

3. Grupo/s que participan:

- (Curso, grupo, nivel y titulación)
Ej. 1ºA FPB Peluquería y Estética
- (Curso, grupo, nivel y titulación)
- (Curso, grupo, nivel y titulación)
- ...

4. (Curso, grupo, nivel y titulación)

Ej. 1ºA FPB Peluquería y Estética – lista de asistencia (alumnado que participa):

(Nombre y apellidos)

(Nombre y apellidos)

...

5. ¿La sesión se ha realizado tal y como estaba planificada?

Sí, completamente.

Sólo parcialmente.

No, he tenido que cambiarla entera.

6. Si no se ha realizado tal y como estaba planificada, ¿por qué?**7. ¿Qué cambios y/o adaptaciones has tenido que hacer?****8. Si tienes algún comentario o sugerencia sobre esta sesión, por favor, escríbelos.**

FORMULARIO SESIONES INDIVIDUALES

1. Fecha de la sesión:

(opción de respuesta formato fecha)

2. Grupo/s que participan:

(Curso, grupo, nivel y titulación)
Ej. 1ºA FPB Peluquería y Estética

(Curso, grupo, nivel y titulación)

(Curso, grupo, nivel y titulación)

3. (Curso, grupo, nivel y titulación)

Ej. 1ºA FPB Peluquería y Estética – lista de asistencia (alumnado que participa):

(Nombre y apellidos)

(Nombre y apellidos)

...

4. Objetivo de la sesión:

5. Duración de la sesión:

- 15 minutos
- 30 minutos
- 45 minutos
- 1 hora
- 1 hora 15 minutos
- 1 hora 30 minutos
- Más de 1 hora 30 minutos

6. Competencias trabajadas en la sesión:

- CP1 INTELIGENCIA EMOCIONAL - Autonomía
- CP1 INTELIGENCIA EMOCIONAL - Autoconfianza
- CP1 INTELIGENCIA EMOCIONAL - Identificación de fortalezas y debilidades
- CP1 INTELIGENCIA EMOCIONAL - Identificación de emociones
- CP1 INTELIGENCIA EMOCIONAL - Identificación de intereses y talentos
- CP1 INTELIGENCIA EMOCIONAL - Gestión emocional
- CP1 INTELIGENCIA EMOCIONAL - Resiliencia
(énfasis en el aprendizaje al adaptarse)
- CP1 INTELIGENCIA EMOCIONAL - Empatía
- CP2 COMUNICACIÓN - Comunicación verbal y no verbal
- CP2 COMUNICACIÓN - Expresión artística
(capacidad de expresar emociones a través de la música y la corporalidad).
- CP2 COMUNICACIÓN - Asertividad
- CP2 COMUNICACIÓN - Saber escuchar
- CP2 COMUNICACIÓN - Sensibilidad artística
(capacidad de sentir emociones a través de la música).
- CP2 COMUNICACIÓN - Autoexpresión
- CP3 TOMA DE DECISIONES - Capacidad de análisis (pensamiento crítico)
- CP3 TOMA DE DECISIONES - Conocimiento del entorno

- CP3 TOMA DE DECISIONES - Planificación estratégica (meta)
- CP3 TOMA DE DECISIONES - Definición y selección de prioridades
- CP3 TOMA DE DECISIONES - Desarrollo de pensamiento creativo (resolución de problemas, búsqueda de alternativas, previsión de resultados)
- CP4 TRABAJO EN EQUIPO - Adaptabilidad
- CP4 TRABAJO EN EQUIPO - Compromiso
- CP4 TRABAJO EN EQUIPO - Relación interpersonal
- CP4 TRABAJO EN EQUIPO - Responsabilidad

7. Materiales y herramientas utilizadas en la sesión:

8. Otros comentarios sobre la sesión:

FORMULARIO ACTIVIDADES DE ARTICULACIÓN CON EL ENTORNO (ACE)**1. Fecha de la sesión:**

(opción de respuesta formato fecha)

2. Grupo/s que participan:

(Curso, grupo, nivel y titulación)
Ej. 1ºA FPB Peluquería y Estética

(Curso, grupo, nivel y titulación)

(Curso, grupo, nivel y titulación)

3. (Curso, grupo, nivel y titulación)

Ej. 1ºA FPB Peluquería y Estética – lista de asistencia (alumnado que participa):

(Nombre y apellidos)

(Nombre y apellidos)

...

4. Nombre de la persona, empresa, entidad o evento relacionado con la actividad:

5. Tipo de actividad:

- Relacionada con la educación, formación y continuidad educativa.
- Relacionada con el empleo, la empleabilidad o la inserción al mundo laboral.
- Relacionada con la música, personas profesionales de la música.

6. Duración de la sesión:

- 1 hora
- 1 hora 30 minutos
- 2 horas
- 2 horas 30 minutos
- 3 horas
- 3 horas 30 minutos
- 4 horas
- Más de 4 horas

7. Competencias trabajadas en la sesión:

- CP1 INTELIGENCIA EMOCIONAL - Autonomía
- CP1 INTELIGENCIA EMOCIONAL - Autoconfianza
- CP1 INTELIGENCIA EMOCIONAL - Identificación de fortalezas y debilidades
- CP1 INTELIGENCIA EMOCIONAL - Identificación de emociones
- CP1 INTELIGENCIA EMOCIONAL - Identificación de intereses y talentos
- CP1 INTELIGENCIA EMOCIONAL - Gestión emocional
- CP1 INTELIGENCIA EMOCIONAL - Resiliencia
(énfasis en el aprendizaje al adaptarse)
- CP1 INTELIGENCIA EMOCIONAL - Empatía
- CP2 COMUNICACIÓN - Comunicación verbal y no verbal
- CP2 COMUNICACIÓN - Expresión artística
(capacidad de expresar emociones a través de la música y la corporalidad).
- CP2 COMUNICACIÓN - Asertividad

- CP2 COMUNICACIÓN - Saber escuchar
- CP2 COMUNICACIÓN - Sensibilidad artística
(capacidad de sentir emociones a través de la música).
- CP2 COMUNICACIÓN - Autoexpresión
- CP3 TOMA DE DECISIONES - Capacidad de análisis (pensamiento crítico)
- CP3 TOMA DE DECISIONES - Conocimiento del entorno
- CP3 TOMA DE DECISIONES - Planificación estratégica (meta)
- CP3 TOMA DE DECISIONES - Definición y selección de prioridades
- CP3 TOMA DE DECISIONES - Desarrollo de pensamiento creativo
(resolución de problemas, búsqueda de alternativas, previsión de resultados)
- CP4 TRABAJO EN EQUIPO - Adaptabilidad
- CP4 TRABAJO EN EQUIPO - Compromiso
- CP4 TRABAJO EN EQUIPO - Relación interpersonal
- CP4 TRABAJO EN EQUIPO - Responsabilidad

8. **Si tienes algún comentario o sugerencia sobre esta sesión, por favor, escríbelo:**

