SITUACIÓN DE APRENDIZAJE

VIDEOJUEGOS SOLIDARIOS MUSIC

Juega y ayuda a los demás

JOSÉ JOAQUÍN YELO CARRASCO



CURSO
4º ESO

MATERIA
MÚSICA

TEMPORALIZACIÓN
15 sesiones

Junta de Andalucía
Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional

Junta de Andalucía

Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional
Dirección General de Innovación y Formación del Profesorado

MATERIAL DIDÁCTICO ELABORADO POR JOSÉ JOAQUÍN YELO CARRASCO, MIEMBRO DEL EQUIPO DE EXPERTOS DEL PROGRAMA EDUCATIVO STEM CONVOCADO POR LA RESOLUCIÓN DE 01 DE SEPTIEMBRE DE 2025(1).

EDITA:

Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional. Junta de Andalucía.

FECHA:

27 de Mayo de 2026

CITA RECOMENDADA:

Yelo Carrasco, José Joaquín. (2026). *Situación de aprendizaje: Videojuegos Solidarios MUSIC, juega y ayuda a los demás.* Sevilla: Consejería de Desarrollo Educativo y Formación Profesional.
Diponible en pdf:
https://www.saberesbasicos.com/sdastem/index.html

DERECHOS DE AUTOR:
Videojuegos solidarios MUSIC, juega y ayuda a los demás © 2026 por José Joaquín Yelo Carrasco tiene licencia CC BY-NC-SA 4.0. Para ver una copia de esta licencia, visite https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

La imagen de la portada y las imágenes numeradas del 1 al 25 han sido generadas mediante ChatGPT (OpenAI, versión 2026) [Modelo de IA generadora de imágenes]. https://chatgpt.com

(1) RESOLUCIÓN DE 01 DE SEPTIEMBRE DE 2025, CONJUNTA DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE INNOVACIÓN Y FORMACIÓN DEL PROFESORADO Y DE LA DIRECCIÓN GENERAL DE PARTICIPACIÓN E INCLUSIÓN EDUCATIVA, POR LA QUE SE ARTICULA LA INTEGRACIÓN Y UNIFICACIÓN DE LOS DISTINTOS PROGRAMAS EDUCATIVOS GESTIONADOS POR AMBAS DIRECCIONES, SE ESTABLECE EL PROCEDIMIENTO DE PARTICIPACIÓN EN LOS MISMOS, ASÍ COMO SU ORGANIZACIÓN Y FUNCIONAMIENTO PARA EL CURSO ACADÉMICO 2025/2026

Índice

01 **Identificación**

Curso 4
Título 4
Materia 4

02 **Justificación y temporalización**

Justificación 4
Temporalización 4

03 **Concreción curricular**

Criterios de evaluación 4
Saberes básicos 4
Competencias específicas del área/materia 5
Descriptores operativos 5

04 **Secuenciación didáctica**

Producto final 5
Actividad 1: Descubriendo la música de los videojuegos 6
Actividad 2: Diseño melodías retro 8
Actividad 3: Creación de efectos de sonido 10
Actividad 4: Producción de la banda sonora 12
Actividad 5: Ambientación sonora del evento 14
Actividad 6: Presentación y evaluación del proyecto 16

05 **Evaluación de la práctica docente**

Indicadores para mi reflexión 18

06 **Instrumendos de evaluación**

1: Rubrica para la evaluación de los criterios por el profesorado 18
2: Diana de autoevaluación 19

07 **Anexos**

ANEXO I: Recursos digitales y procesos cognitivos implicados 20

Videojuegos Solidarios MUSIC

Juega y ayuda a los demás

1 IDENTIFICACIÓN

1. Curso
4º E.S.O.

2.Título
Videojuegos Solidarios MUSIC.
Juega y ayuda.

3.Materias
Música

2 JUSTIFICACIÓN Y TEMPORALIZACIÓN

1. Justificación

Con el doble objetivo de desarrollar la creatividad musical del alumnado y colaborar con el banco de alimentos de la localidad, se diseñará la identidad sonora del proyecto «Videojuegos Solidarios». El alumnado creará melodías, efectos de sonido y ambientaciones musicales inspiradas en los videojuegos clásicos, utilizando herramientas digitales de composición y edición de audio. Durante el desarrollo del proyecto se trabajarán la creación musical, la escucha crítica, el uso responsable de recursos digitales, el trabajo cooperativo y la producción artística, aplicando de forma práctica los saberes propios de la materia de Música de 4º de ESO.

2. Temporalización

15 sesiones

3 CONCRECIÓN CURRICULAR

CRITERIOS DE EVALUACIÓN	SABERES BÁSICOS
4.1. Planificar y desarrollar, con creatividad, propuestas artístico-musicales, tanto individuales como colaborativas, seleccionando, de entre los disponibles, los medios musicales y dancísticos más oportunos, así como las herramientas analógicas o digitales más adecuadas.	• MUS.4.B.8. Recursos para la creación de productos musicales y audiovisuales. Herramientas digitales para la creación musical. Secuenciadores, editores de partituras y aplicaciones informáticas.
4.2. Participar activamente en la planificación y en la ejecución de propuestas artístico-musicales colaborativas, asumiendo diferentes funciones, valorando las aportaciones del resto de integrantes del grupo e identificando diversas oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, así como de emprendimiento.	• MUS.4.B.9. Actitudes de respeto y colaboración en la participación activa en actividades musicales.

Videojuegos Solidarios MUSIC

Juega y ayuda a los demás

COMPETENCIAS ESPECÍFICAS DEL ÁREA/MATERIA	DESCRIPTORES OPERATIVOS
4. Crear propuestas artístico-musicales, empleando la voz, el cuerpo, instrumentos musicales y herramientas tecnológicas, para potenciar la creatividad e identificar oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional.	CCL1, STEM3, CD2, CD3, CPSAA3, CC1, CE1, CE3, CCEC3, CCEC4.

4 SECUENCIACIÓN DIDÁCTICA

PRODUCTO FINAL

1. Denominación

Creación de la identidad sonora del proyecto Videojuegos Solidarios

2. Definición

Incluye:

- Composición de melodías retro para videojuegos.
- Creación de efectos de sonido (saltos, monedas, premios, errores, victoria, etc.).
- Diseño de música ambiental para el aula arcade.
- Selección y edición de sonidos libres de derechos.
- Ambientación musical del evento solidario.
- Presentación pública durante el recreo solidario.



Imagen 1:

Videojuegos Solidarios MUSIC

Juega y ayuda a los demás

ACTIVIDAD 1: DESCUBRIENDO LA MÚSICA DE LOS VIDEOJUEGOS

1.TIPO DE ACTIVIDAD

Análisis y apreciación musical.

2. TEMPORALIZACIÓN

2 sesiones. (120 minutos)

3. RECURSOS

- Ordenadores o tablets
- Altavoces
- Auriculares
- Padlet colaborativo
- Vídeos de bandas sonoras de videojuegos

4. TRAZABILIDAD

Análisis de referentes musicales para identificar elementos sonoros aplicables al proyecto.

5.CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 4.1. Planificar y desarrollar, con creatividad, propuestas artístico-musicales, tanto individuales como colaborativas, seleccionando, de entre los disponibles, los medios musicales y dancísticos más oportunos, así como las herramientas analógicas o digitales más adecuadas.

6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Análisis de bandas sonoras de videojuegos clásicos.
El alumnado escuchará y analizará bandas sonoras de videojuegos retro para identificar sus características musicales, estructuras, instrumentos utilizados y funciones dentro del juego.
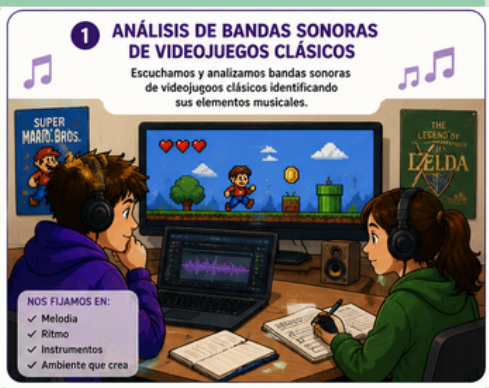


Imagen 2:

Ejercicio 2: Identificación de efectos de sonido característicos.
Los estudiantes reconocerán efectos sonoros habituales de los videojuegos, analizando cómo contribuyen a la jugabilidad y a la experiencia del usuario.



Imagen 3:

Ejercicio 3: Comparación entre música retro y actual.
El alumnado comparará composiciones musicales de videojuegos clásicos y contemporáneos, identificando similitudes, diferencias y evolución tecnológica.



Imagen 4:

Ejercicio 4: Creación de un mural colaborativo de referencias musicales.
Los estudiantes recopilarán ejemplos de melodías, efectos sonoros y bandas sonoras en un mural colaborativo que servirá como fuente de inspiración para el proyecto.



Imagen 5:

7. METODOLOGÍAS

- Aprendizaje Basado en Proyectos.
- Aprendizaje Cooperativo.
- Aprendizaje por descubrimiento.

8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD / DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE (DUA)

- Selección de videojuegos cercanos a los intereses del alumnado.
- Audiciones, vídeos y ejemplos visuales.
- Posibilidad de expresar conclusiones oralmente, por escrito o mediante esquemas

Videojuegos Solidarios MUSIC

Juega y ayuda a los demás

ACTIVIDAD 2: DISEÑO DE MELODÍAS RETRO

1.TIPO DE ACTIVIDAD	2. TEMPORALIZACIÓN
Creación musical digital.	3 Sesiones (180 minutos)

3. RECURSOS

- Auriculares
- Sondtrap
- Chrome Music Lab.
- BandLab

4. TRAZABILIDAD	5.CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Creación de melodías originales para formar parte de la identidad sonora del proyecto.	• 4.1. Planificar y desarrollar propuestas artístico-musicales, individuales o colaborativas, utilizando diferentes herramientas, técnicas y recursos musicales, tanto analógicos como digitales.

6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Exploración de secuenciadores musicales.
El alumnado experimentará con diferentes secuenciadores y herramientas digitales para conocer sus posibilidades de creación musical.



Imagen 6:

Ejercicio 2: Creación de patrones rítmicos sencillos.
Los estudiantes elaborarán bases rítmicas simples inspiradas en la estética sonora de los videojuegos clásicos.



Imagen 7:

Ejercicio 3: Diseño de una melodía principal.
El alumnado compondrá una melodía original que formará parte de la identidad sonora del proyecto Videojuegos Solidarios.



Imagen 8:

Ejercicio 4: Intercambio y mejora de composiciones.
Los estudiantes compartirán sus creaciones musicales con sus compañeros para recibir sugerencias y mejorar sus composiciones.



Imagen 9:

7. METODOLOGÍAS

- Aprendizaje Basado en Proyectos.
- Aprendizaje por experimentación.
- Gamificación.

8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD / DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE (DUA)

- Diferentes niveles de dificultad.
- Tutoriales audiovisuales.
- Creación libre con apoyos graduados.

Videojuegos Solidarios MUSIC

Juega y ayuda a los demás

ACTIVIDAD 3: CREACIÓN DE EFECTOS DE SONIDO

1.TIPO DE ACTIVIDAD

Producción sonora.

2. TEMPORALIZACIÓN

3 sesiones (180 minutos)

3. RECURSOS

- Aula de informática.
- Audacity
- Grabadoras o grabadoras de móvil o tablet
- Bancos de sonidos libres.

4. TRAZABILIDAD

Producción y edición de efectos sonoros destinados a los videojuegos del proyecto.

5.CRITERIOS DE EVALUACIÓN

- 4.1. Planificar y desarrollar propuestas artístico-musicales, individuales o colaborativas, utilizando diferentes herramientas, técnicas y recursos musicales, tanto analógicos como digitales.

6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Análisis de sonidos de videojuegos.
El alumnado estudiará distintos efectos sonoros presentes en videojuegos para comprender sus funciones y características acústicas.



Imagen 10:

Ejercicio 2: Grabación de sonidos propios.
Los estudiantes capturarán sonidos mediante grabadoras o dispositivos móviles para crear efectos originales destinados al proyecto.



Imagen 11:

Ejercicio 3: Edición digital de efectos.
El alumnado utilizará programas de edición de audio para modificar, mejorar y adaptar los sonidos grabados.



Imagen 12:

Ejercicio 4: Banco colaborativo de efectos sonoros.
Los estudiantes organizarán y compartirán todos los efectos creados en una biblioteca común para facilitar su reutilización en el proyecto.



Imagen 13:

7. METODOLOGÍAS

- Aprendizaje basado en retos.
- Aprendizaje práctico.
- Trabajo cooperativo.

8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD / DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE (DUA)

- Reparto flexible de tareas.
- Ejemplos auditivos variados.
- Diversidad de herramientas de grabación y edición.

Videojuegos Solidarios MUSIC

Juega y ayuda a los demás

ACTIVIDAD 4: PRODUCCIÓN DE LA BANDA SONORA

1.TIPO DE ACTIVIDAD	2. TEMPORALIZACIÓN
Composición musical colaborativa.	4 sesiones (240 minutos)

3. RECURSOS

- BandLab
- Soundtrap
- Auriculares
- Biblioteca de sonidos

4. TRAZABILIDAD	5.CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Composición de las distintas piezas musicales que acompañarán al proyecto Videojuegos Solidarios.	• 4.1. Planificar y desarrollar propuestas artístico-musicales, individuales o colaborativas, utilizando diferentes herramientas, técnicas y recursos musicales, tanto analógicos como digitales. • 4.2. Participar activamente en la planificación y en la ejecución de propuestas artístico-musicales colaborativas, asumiendo diferentes funciones, valorando las aportaciones del resto de integrantes del grupo e identificando diversas oportunidades de desarrollo personal, social, académico y profesional, así como de emprendimiento.

6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Composición de música para menús.
El alumnado creará piezas musicales destinadas a acompañar las pantallas de inicio y menús de los videojuegos del proyecto.



Imagen 14:

Ejercicio 2: Composición de música para niveles.
Los estudiantes elaborarán melodías y acompañamientos musicales adecuados para las distintas fases y niveles de juego.



Imagen 15:

Ejercicio 3: Creación de música de victoria y derrota.
El alumnado compondrá fragmentos musicales específicos para reforzar las situaciones de éxito o fracaso dentro de los videojuegos.
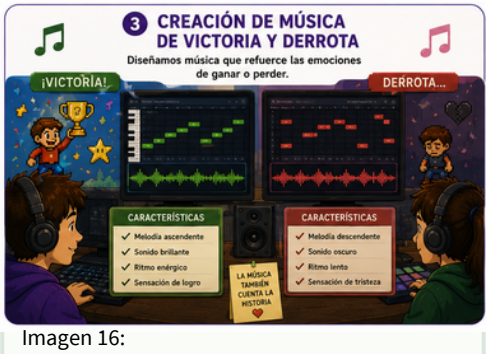


Imagen 16:

Ejercicio 4: Integración de todas las piezas musicales.
Los estudiantes organizarán y combinarán todas las composiciones realizadas para construir la banda sonora completa del proyecto.



Imagen 17:

7. METODOLOGÍAS

- Aprendizaje Cooperativo.
- Aprendizaje Basado en Proyectos.
- Design Thinking.

8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD / DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE (DUA)

- Roles diferenciados dentro de los grupos.
- Modelos de referencia.
- Participación según fortalezas musicales individuales.

Videojuegos Solidarios MUSIC

Juega y ayuda a los demás

ACTIVIDAD 5: AMBIENTACIÓN SONORA DEL EVENTO

1.TIPO DE ACTIVIDAD	2. TEMPORALIZACIÓN
Diseño sonoro.	2 sesiones(120 minutos)

3. RECURSOS

- Altavoces.
- Mezclador digital.
- Lista de reproducción.

4. TRAZABILIDAD	5.CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Diseño de la ambientación musical que acompañará el evento solidario.	• 4.2 Participar activamente en la planificación, organización y desarrollo de propuestas artístico-musicales colaborativas, valorando el trabajo propio y el de los demás.

6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Selección de repertorio musical.
El alumnado elegirá las piezas musicales más adecuadas para ambientar el recreo solidario y reforzar la identidad sonora del proyecto.



Imagen 18:

Ejercicio 2: Organización de listas de reproducción.
Los estudiantes diseñarán listas de reproducción adaptadas a los distintos momentos y espacios del evento solidario.



Imagen 19:

Videojuegos Solidarios MUSIC

Juega y ayuda a los demás

Ejercicio 3: Pruebas de ambientación sonora.
El alumnado comprobará cómo funcionan las piezas musicales en el espacio real donde se desarrollará el evento.



Imagen 20:

Ejercicio 4: Ajuste final del entorno musical.
Los estudiantes realizarán modificaciones y ajustes para optimizar la experiencia sonora de los participantes.



Imagen 21:

7. METODOLOGÍAS

- Aprendizaje-servicio.
- Aprendizaje Cooperativo.
- Aprendizaje Basado en Proyectos.

8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD / DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE (DUA)

- Participación en tareas variadas.
- Escucha guiada.
- Diferentes formas de contribuir al resultado final.

Videojuegos Solidarios MUSIC

Juega y ayuda a los demás

ACTIVIDAD 6: PRESENTACIÓN Y EVALUACIÓN DEL PROYECTO

1.TIPO DE ACTIVIDAD	2. TEMPORALIZACIÓN
Difusión y reflexión.	1 sesión (60 minutos)

3. RECURSOS

- Rúbricas
- Diana de autoevaluación.
- Equipos de sonido.

4. TRAZABILIDAD	5.CRITERIOS DE EVALUACIÓN
Presentación pública de las producciones musicales y valoración de su impacto artístico y solidario.	• 4.2. Participar activamente en la planificación, organización y desarrollo de propuestas artístico-musicales colaborativas, valorando el trabajo propio y el de los demás.

6. EJERCICIOS

Ejercicio 1: Presentación pública de las creaciones musicales.
El alumnado mostrará las composiciones, efectos sonoros y producciones musicales desarrolladas durante el proyecto.



Imagen 22:

Ejercicio 2: Escucha colectiva y valoración.
Los estudiantes participarán en una audición conjunta para analizar y valorar las producciones musicales realizadas por los diferentes grupos.



Imagen 23:

Ejercicio 3: Autoevaluación del trabajo realizado.
El alumnado reflexionará sobre su participación, creatividad, implicación y aprendizaje a lo largo del proyecto.



Imagen 24:

Ejercicio 4: Reflexión sobre el impacto social y artístico del proyecto.
Los estudiantes analizarán cómo la música puede contribuir al éxito del proyecto solidario y valorarán el impacto artístico y social de sus producciones.



Imagen 25:

7. METODOLOGÍAS

- Aprendizaje-servicio.
- Exposición pública.
- Metacognición.

8. ATENCIÓN A LA DIVERSIDAD / DISEÑO UNIVERSAL DE APRENDIZAJE (DUA)

- Participación en diferentes roles.
- Apoyos visuales durante la exposición.
- Diversidad de formatos para la reflexión y evaluación.

5 EVALUACIÓN DE LA PRÁCTICA DOCENTE

1. INDICADORES PARA MI REFLEXIÓN

- El alumnado comprendió la finalidad artística y solidaria del proyecto.
- Las actividades favorecieron la creación musical mediante herramientas digitales.
- Los recursos empleados fueron adecuados para el aprendizaje previsto.
- La metodología y el trabajo cooperativo favorecieron la participación del alumnado.
- Los instrumentos de evaluación permitieron valorar correctamente los aprendizajes.
- El proyecto contribuyó al desarrollo de la creatividad, la sensibilidad artística y el compromiso social.

6 INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN

RÚBRICA PARA LA EVALUACIÓN DE LOS CRITERIOS POR EL PROFESORADO					
CRITERIOS	NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5
C.4.1.	Participa de forma muy limitada en la creación musical y necesita ayuda constante para utilizar herramientas y recursos.	Desarrolla propuestas musicales sencillas siguiendo modelos o instrucciones, aunque requiere apoyo frecuente.	Crea y desarrolla propuestas musicales utilizando correctamente herramientas y recursos digitales con autonomía suficiente.	Diseña producciones musicales originales aplicando adecuadamente técnicas, recursos y herramientas digitales de forma autónoma.	Desarrolla propuestas musicales creativas y de gran calidad, explorando posibilidades expresivas y utilizando eficazmente recursos musicales y tecnológicos.
C.4.2.	Participa escasamente en las tareas grupales y muestra dificultades para colaborar con sus compañeros.	Colabora de forma puntual cuando se le solicita, aunque necesita apoyo para asumir responsabilidades dentro del grupo.	Participa activamente en el trabajo colaborativo, respetando las aportaciones de los demás y cumpliendo las tareas asignadas.	Colabora de forma responsable y constante, favoreciendo la organización del grupo y contribuyendo al logro de los objetivos comunes.	Impulsa el trabajo cooperativo, facilita la participación de todos los miembros y contribuye de manera decisiva al éxito del proyecto musical.

Videojuegos Solidarios MUSIC

Juega y ayuda a los demás

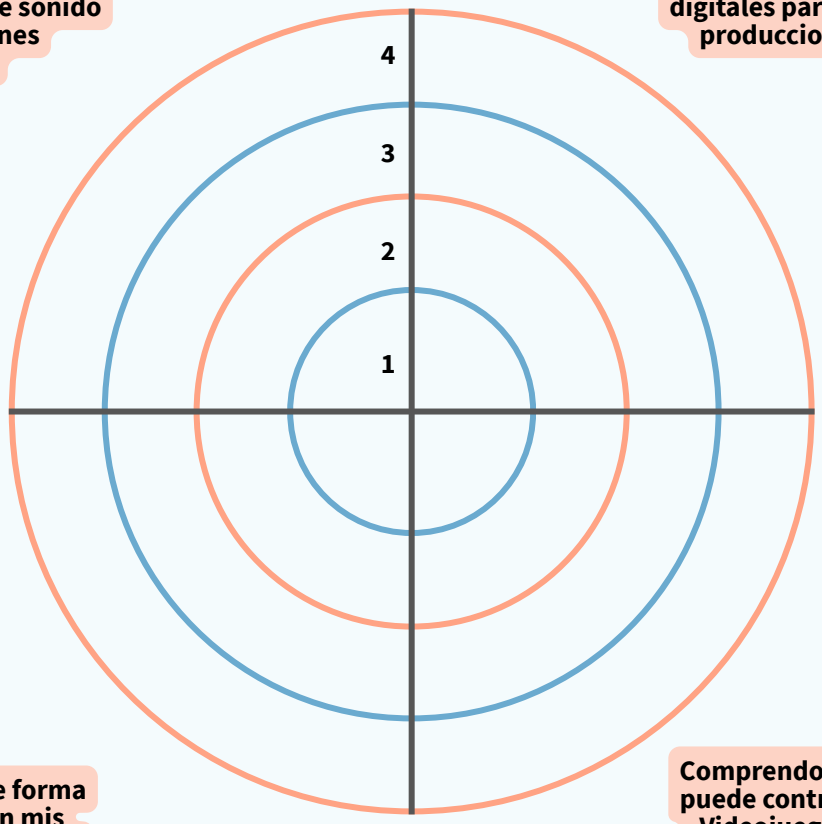
DIANA DE AUTOEVALACIÓN: VIDEOJUEGOS SOLIDARIOS MUSIC

Evalúa tu trabajo y tu aprendizaje en esta situación de aprendizaje sobre la creación de la identidad sonora del proyecto Videojuegos Solidarios. Durante el proyecto has participado en tareas de análisis musical, composición de melodías, creación de efectos de sonido, ambientación sonora y presentación pública de producciones musicales con finalidad solidaria. Colorea la diana desde el centro (1) hasta el nivel que mejor represente tu desempeño en cada uno de los aspectos evaluados.

NOMBRE	

He aportado ideas originales para crear melodías, efectos de sonido y ambientaciones musicales.

He utilizado adecuadamente los programas y recursos digitales para crear y editar producciones sonoras.



He colaborado de forma responsable con mis compañeros durante la creación y organización de las producciones musicales.

Comprendo cómo la música puede contribuir al éxito de Videojuegos Solidarios y valoro su impacto social y artístico.

NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4
Necesito mejorar. Aún me cuesta y necesito ayuda con frecuencia	Estoy en proceso. Lo hago con ayuda y estoy empezando a conseguirlo	Lo hago bien. Lo consigo de manera bastante autónoma y segura	Lo hago muy bien, y ayudo a otros

7 ANEXO I: RECURSOS DIGITALES Y PROCESOS COGNITIVOS IMPLICADOS

ACTIVIDADES (TIPOS Y CONTEXTOS)	RECURSOS DIGITALES Y PROCESOS COGNITIVOS IMPLICADOS
ACTIVIDAD 1: DESCUBRIENDO LA MÚSICA DE LOS VIDEOJUEGOS	**Recursos digitales:** https://vgmdb.net https://www.youtube.com https://kahoot.com https://padlet.com **Dimensión del conocimiento:** Conceptos **Procesos Cognitivos:** Analizar-Comparar-Identificar
ACTIVIDAS 2: DISEÑO DE MELODÍAS RETRO	**Recursos digitales:** https://musiclab.chromeexperiments.com/Song-Maker https://www.beepbox.co https://www.soundtrap.com https://www.bandlab.com **Dimensión del conocimiento:** Procedimientos **Procesos Cognitivos:** Aplicar-Crear
ACTIVIDAD 3: CREACIÓN DE EFECTOS DE SONIDO	**Recursos digitales:** https://www.audacityteam.org https://freesound.org https://pixabay.com/sound-effects https://online-voice-recorder.com **Dimensión del conocimiento:** Procedimientos **Procesos Cognitivos:** Aplicar-Crear
ACTIVIDAD 4: PRODUCCIÓN DE LA BANDA SONORA	**Recursos digitales:** https://www.bandlab.com https://www.soundtrap.com https://lmms.io https://musescore.org **Dimensión del conocimiento:** Procedimientos **Procesos Cognitivos:** Comprender-Aplicar-Integrar
ACTIVIDAD 5: AMBIENTACIÓN SONORA DEL EVENTO	**Recursos digitales:** https://spotify.com https://music.youtube.com https://www.canva.com **Dimensión del conocimiento:** Metaconocimientos **Procesos Cognitivos:** Evaluar-Analizar
ACTIVIDAD 6: PRESENTACIÓN Y EVALUACIÓN	**Recursos digitales:** Rúbrica Diana de autoevaluación **Dimensión del conocimiento: C**onceptos, Procesos y Procedimientos **Procesos Cognitivos:** Reflexionar, Evaluar