Primeros descubrimientos musicales



Una lección de prueba para un niño de 2 a 3 años y un adulto

Hellene Hiner · Soft Mozart

¿Qué vamos a hacer?
Hoy visitaremos el Reino de la Música, conoceremos las imágenes musicales, **practicaremos el movimiento de los dedos y exploraremos las tarjetas**, escucharemos música e intentaremos tocar.

Puedes repartir esta lección en varias sesiones cortas. Continúa mientras tu peque mantenga el interés.

> **Empieza por la Lección de tecnología**
>
> Abre Conoce la tecnología de Soft Mozart: explora el programa, localiza los módulos y los resultados, aprende a elegir el nombre del alumno y conecta tu instrumento. Después, vuelve a esta lección.
>
> **Abrir la Lección de tecnología →**

Todos los materiales de esta lección de prueba están incluidos y son gratuitos. Encontrarás el libro, la imagen de las manos, las tarjetas y la canción animada junto a las actividades en las que se utilizan. No tienes que buscarlos ni comprarlos por separado.

Empieza con el dispositivo que te resulte más cómodo: ordenador, tableta o móvil. Para tocar en un teclado real, necesitarás una conexión MIDI. La Lección de tecnología te enseña a configurarla.

En esta lección

1. Enfoque pedagógico: tu papel en su aprendizaje	2
2. Reino de la Música: el cuento, el libro y Guess Key	4
3. Motricidad fina y coordinación	7
4. Teoría musical y desarrollo del oído	9
5. Tocar el piano: Happy Birthday en Gentle Piano	12
6. Cultura musical y escucha	15

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

1. Enfoque pedagógico: tu papel en su aprendizaje



Prueba primero la actividad. Deja que tu peque observe y se anime a participar.

Por qué es importante

Antes de empezar, no hace falta comprobar si tu peque tiene talento o «aptitudes musicales». Creamos oportunidades para que aprenda a mirar, escuchar, concentrarse y actuar.

En cada parte de la lección, desde explorar el cuento hasta tocar las teclas, tu peque participa: se fija en un símbolo, escucha un sonido y responde con un movimiento o con la voz. Poco a poco, aprende a mantener la atención y a relacionar lo que ve y oye con lo que hace.

Tu papel consiste en despertar el interés con tu ejemplo, dar tiempo para intentarlo y ayudar cuando te lo pida. No necesitas formación musical: aprende las actividades junto a tu peque. Quédate cerca, sin vigilar cada movimiento ni intervenir continuamente.

Cada alumno tiene su nombre y sus resultados

Antes de que empiece tu peque, elige su nombre en Mi aprendizaje. Si aún no aparece, añádelo. Pulsa Iniciar sesión. Para tus propios intentos, elige tu nombre: así tus resultados se guardarán por separado.

Después de la sesión, abre Mis resultados. Compara los resultados de tu peque con sus intentos anteriores en la misma actividad para **ver cómo progresa con el tiempo**.

Qué hacer

- **Explora primero la actividad.** Prueba a tocar, cantar o colocar las tarjetas. Deja que tu peque vea tu interés.
- **Dale la oportunidad de observar y participar.** Habla con calma y utiliza indicaciones breves.
- **Propón pequeñas actividades mientras mantenga el interés.** Deja que ese interés marque cuánto tiempo dedicáis y cuándo retomáis la actividad, sin seguir un horario rígido.
- **Observa a tu peque: si se cansa, se aparta o se disgusta, parad.** Podéis volver a la actividad más tarde.
- Fíjate en acciones concretas: «¡Has encontrado la tecla sin ayuda!» o «¡Has esperado a la Mariposa!».

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Qué hacer

- **Graba en vídeo los primeros intentos de cada tipo de actividad.** Guarda las fechas y los resultados: son la historia de sus primeros pasos.

Qué evitar

- No intentes captar su atención insistiendo, haciendo preguntas una y otra vez o exigiendo: «Siéntate y escucha».
- No le metas prisa ni hagas la actividad por él mientras está intentando aprender.
- No insistas en completar todas las actividades de una vez ni en repetir un logro inmediatamente.
- No compares a tu peque con otros niños ni juzgues sus capacidades por el primer intento.
- **No conviertas el aprendizaje en una actuación para las visitas o la cámara.** No pidas otra toma solo para conseguir un vídeo perfecto.

Una dificultad habitual

«Lo he preparado todo, pero mi peque no quiere participar».

Empieza tú: abre el libro, coloca las tarjetas o prueba a tocar. Dale tiempo para interesarse. Si hoy solo quiere observar, no le obligues a participar.

En qué fijarte

Tu peque se acerca a mirar, escucha, alarga la mano hacia una tarjeta, intenta pulsar una tecla o vuelve a una actividad. Fíjate en lo que hace por sí mismo y en la ayuda que necesita.

Guarda un recuerdo de los comienzos

En nuestra experiencia, muchas familias perciben cambios tan pronto que lamentan no haber grabado los primeros intentos. Graba y guarda intentos cotidianos, con sus pausas y dificultades. Más adelante te ayudarán a ver cuánto ha avanzado tu peque. No hace falta publicar las grabaciones.

La idea principal

Tu interés le invita a participar. Tu paciencia le da espacio para aprender.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

2. Reino de la Música: el cuento, el libro y Guess Key

¿Qué es el Reino de la Música?

En el Reino de la Música, cada personaje representa un grado de la escala.

En la música, las notas se relacionan entre sí. En las tonalidades mayores y menores tienen funciones y relaciones concretas. El Reino de la Música da vida a estas relaciones a través de los personajes y de lo que ocurre en el cuento.

Además de conocer las notas por separado, tu peque descubre cómo funciona el lenguaje musical. Así se sientan las bases del oído tonal: la capacidad de escuchar las relaciones entre las notas. Más adelante, esto le ayudará a tocar melodías de oído, encontrar armonías para acompañarlas y transportarlas a otras tonalidades.

El libro ¡Es hora de aprender!

Abrir ¡Es hora de aprender!

Es un libro para mirar, leer y colorear juntos. Presta especial atención a los símbolos de las notas: conectan las páginas y los personajes del cuento con el teclado.

Abre el libro y empieza a explorarlo. Cuando tu peque se acerque, enséñale las ilustraciones y lee. Fijaos en las imágenes de las puertas: Donut—Do, Regalo—Re y Miel—Mi. Encontrará esas mismas imágenes en las guías que se colocan detrás de las teclas y en el programa.

No fijes una cantidad de «una página al día». Mirad, leed y coloread mientras mantenga el interés. Podéis volver a una página favorita o seguir explorando.

Del libro al juego



Guess Key

El módulo se llama Guess Key. Recuerda su nombre y su icono: te ayudarán a encontrar la actividad.

En el juego, tu peque se encuentra con símbolos y personajes conocidos. Ahora puede buscar la tecla correspondiente, pulsarla y escuchar su sonido.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Antes del primer juego: elige tu nombre

Para estas actividades, elige **Mi aprendizaje**: así puedes utilizar tu nombre y seguir tus resultados. Juego libre permite explorar sin guardar los progresos individuales.

En casa de Tónica, elige tu nombre y pulsa **Iniciar sesión**. Cuando le toque a tu peque, vuelve a Tónica, elige su nombre e inicia su sesión. Después, abre Guess Key de nuevo.



Primeros pasos con Guess Key

Cómo encontrarlo: abre la demo → en casa de Tónica, pulsa Módulos → en casa del señor Ups, elige Guess Key → pulsa el botón verde de inicio.

Abrir la demo

1. **Pulsa primero F1** para consultar las instrucciones y los controles. Prueba la actividad.
2. Antes del turno de tu peque, comprueba que en la pantalla aparece **su nombre**.
3. Empieza por la primera sección. Cada intento en la demo dura **45 segundos de tiempo de juego**.
4. Deja que tu peque mire el símbolo, busque la tecla correspondiente y la pulse por sí mismo. Puedes quedarte cerca y nombrar las imágenes que ya conoce.

No pulses las teclas por tu peque.

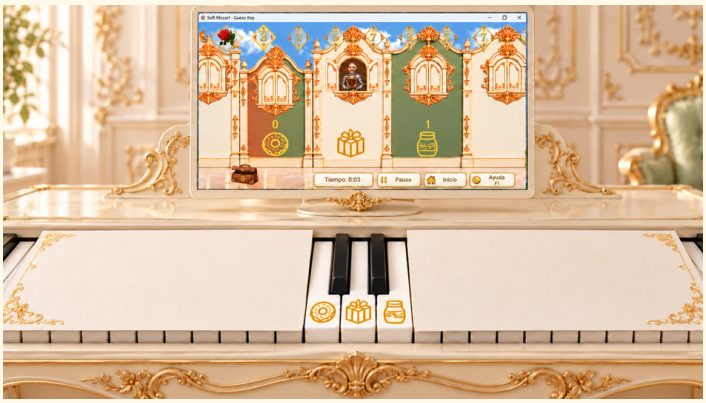
El juego responde a las acciones de quien toca. Si pulsas las teclas por tu peque, el programa registra tus acciones como si fueran su resultado. Los puntos que consiga sin ayuda serán suyos.

Cada intento en la demo dura 45 segundos de tiempo de juego. Si tu peque se cansa, podéis parar antes.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Si hay demasiadas teclas

Facilita la búsqueda visual: cubre con papel o cartón la parte del teclado que aún no necesitáis y deja a la vista unas pocas teclas de la actividad. En la ilustración quedan descubiertas Do, Re y Mi. El papel o cartón no debe pulsar las teclas ni impedir que se muevan. Descubre más teclas cuando haga falta.



En qué fijarte

Tu peque reconoce un símbolo, mira el teclado, encuentra una tecla y la pulsa sin ayuda. Lo importante es la relación entre lo que ve, oye y hace.

Después del juego

Abre **Mis resultados**. Compara el resultado de tu peque con sus intentos anteriores en la misma actividad para ver **cómo progresa con el tiempo**. Puedes anotar la fecha y los puntos que ha conseguido sin ayuda en vuestro diario de aprendizaje.

Qué evitar

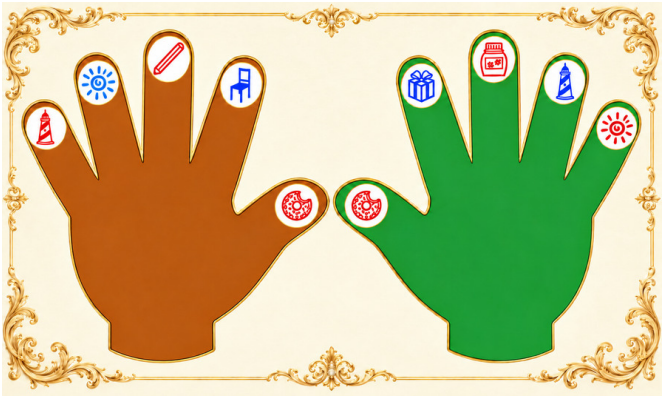
No dirijas sus manos, no pulses las teclas por él ni le exijas una puntuación. Si pide ayuda, señala un símbolo conocido o recuérdale su nombre, dejando que sea él quien pulse la tecla.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

3. Motricidad fina y coordinación

Descargar la imagen de las manos

Pulsa el botón de arriba para descargar e imprimir la imagen de las manos. Coloca tus manos sobre la imagen e invita a tu peque a hacer lo mismo.



Conocemos nuestros dedos

Cada dedo lleva un símbolo musical conocido. En esta actividad, los dedos tienen nombres musicales.

Dedo	Mano derecha	Mano izquierda
Pulgar	Do—Donut	Do—Donut
Índice	Re—Regalo	Si—Silla
Corazón	Mi—Miel	La—Lápiz
Anular	Fa—Faro	Sol—Sol
Meñique	Sol—Sol	Fa—Faro

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Qué hacer

Enseña primero tu mano: «Este es mi pulgar: Do». Levántalo y bájalo. Después, di el nombre de la nota y deja que tu peque intente levantar el dedo correspondiente.

Puedes decir o cantar los nombres de las notas. Empieza por los dedos que despierten su interés y continúa mientras disfrute.

Si al principio cuesta

Muestra de nuevo el movimiento con tu mano. Dale tiempo para intentarlo. Si se levantan también los dedos de al lado, no los sujetes ni esperes precisión desde el principio.

En qué fijarte

Tu peque relaciona el nombre que oye, el símbolo de la imagen y su propio dedo. Intenta elegir un movimiento y hacerlo por sí mismo.

Qué evitar

No esperes que levante cada dedo por separado ni que recuerde todos los nombres enseguida. No conviertas este primer encuentro en un examen. Aquí exploramos el movimiento: todavía no hace falta tocar una pieza con todos los dedos.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

4. Teoría musical y desarrollo del oído

Nuestros personajes en la escala de Do mayor



Reina Tónica · Guardián · Dama de honor · Princesa Subdominante · Rey Dominante · Tío Y Si · Mensajero

Pon la canción animada en español. Tu peque ya conoce a los personajes del cuento y ha jugado con ellos en Guess Key. ¡Ahora los encontrará en la escala de Do mayor!

No hace falta memorizar los nombres de los personajes. Al encontrarse con ellos una y otra vez, aprenderá poco a poco a reconocerlos en las imágenes y en la música. ¡Mirad, escuchad y cantad juntos!



La canción animada en español. Ver la canción animada

Tarjetas: de las imágenes a los nombres de las notas

Descarga aquí las tarjetas rojas y azules. Elige el sistema de nombres con letras que utilices: la nota Si puede representarse con H o con B. Los nombres de solfeo son iguales en ambos juegos.

Descargar tarjetas: Si con H

Descargar tarjetas: Si con B

Imprime el juego que hayas elegido. Un adulto recorta las tarjetas. Avanzad por los siguientes pasos poco a poco, cuando tu peque esté preparado.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Paso 1. Conocer las imágenes

Enseña una tarjeta: «Esto es un donut. El donut es rojo». Después, presenta las imágenes del regalo y la miel.

Coloca las tarjetas y pide: «Dame la tarjeta del donut», «Dame la del regalo» o «Dame la de la miel».

De momento, utiliza el nombre completo de cada imagen. En este paso todavía no tiene que elegir por el color.

Paso 2. Distinguir los colores

Cuando las imágenes ya sean conocidas, coloca las versiones rojas y azules: «Dame el donut rojo», «Dame el donut azul», «Dame el regalo rojo» y «Dame el regalo azul».

Paso 3. Conocer los nombres de las notas

Relaciona cada imagen con su nombre musical corto: «Donut—Do», «Regalo—Re» y «Miel—Mi».

Ahora pide: «Dame Do», «Dame Re» o «Dame Mi». Por ahora, cualquiera de los dos colores sirve.

Paso 4. Combinar nombres y colores

«Dame Do rojo», «Dame Do azul», «Dame Re rojo» o «Dame Mi azul».

Ahora tu peque elige la tarjeta teniendo en cuenta dos características: el nombre de la nota y el color.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Después: la secuencia completa de notas

A medida que conozca las imágenes, presenta las demás: Faro—Fa, Sol—Sol, Lápiz—La y Silla—Si.

El siguiente objetivo es ordenar las tarjetas: Do—Re—Mi—Fa—Sol—La—Si—Do. Para ello necesitaréis dos tarjetas de Donut.

Colocad las tarjetas y cantad con la canción. Para un niño de 2 a 3 años, la secuencia completa es una meta a la que acercarse poco a poco, no una exigencia del primer encuentro.

Si al principio cuesta

Ofrece menos tarjetas. Muestra y nombra una imagen conocida. Vuelve a un paso que tu peque comprenda o guarda las tarjetas hasta que vuelva a interesarse.

En qué fijarte

Tu peque elige una imagen al oír su nombre, después distingue su color, reconoce el nombre de la nota y va combinando estas características. Puede escuchar cómo cantas, intentar acompañarte y volver por iniciativa propia a las tarjetas conocidas.

Qué evitar

No empieces pidiendo la secuencia completa de notas. No pases directamente a «Do rojo» mientras todavía está conociendo el donut y los colores. No esperes que elija una tarjeta, cante y haga otras cosas a la vez.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

5. Tocar el piano: Happy Birthday en Gentle Piano

Abre Gentle Piano con tu nombre, pulsa primero F1 y escucha Happy Birthday.

Primero, el adulto

En esta sección te prepararás para acompañar a tu peque: conocerás los controles de Gentle Piano, probarás la pieza y aprenderás a elegir una parte que pueda abordar.

Cómo encontrarlo: abre la demo → en casa de Tónica, elige tu nombre en Mi aprendizaje y pulsa Iniciar sesión → Gentle Piano → Happy Birthday.

Abrir la demo

En Gentle Piano, pulsa primero F1 para consultar la lista completa de comandos. Las teclas S, L y R que aparecen a continuación son las del ordenador. Toca la música en el instrumento conectado.

Prueba esta secuencia

1. Pulsa **S** y escucha Happy Birthday.
2. Elige la **presentación 1** y después **L** para la parte de la mano izquierda. El programa tocará la melodía de la otra parte.
3. Intenta tocar el acompañamiento. Después, si quieres, prueba la otra parte y las dos juntas, siguiendo las instrucciones de F1.
4. Si al principio te cuesta la pieza entera, elige un fragmento corto. Encontrarás las instrucciones para seleccionar un fragmento y volver a la pieza completa en **F1**.

Observa el termómetro

Cuando toques tú, intenta que el termómetro se mantenga principalmente en verde. Si predomina el amarillo o el rojo, repite la parte o elige un fragmento más corto. Date tiempo para familiarizarte con la actividad. La Lección de tecnología explica este indicador y el retraso visomotor.

Este indicador mide cómo realizas una actividad concreta. No lo utilices para juzgar las capacidades de tu peque. Después de tocar, abre Mis resultados. Compara tus intentos entre sí, y los de tu peque con sus intentos anteriores.



El termómetro de Gentle Piano

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

El turno de tu peque

Antes de su intento, vuelve a Tónica, elige **su nombre** en Mi aprendizaje y pulsa Iniciar sesión. Abre de nuevo Gentle Piano → Happy Birthday.

Cuándo introducir los dedos de una mano

Mientras el termómetro de Gentle Piano esté en la zona roja o amarilla, no pidas a tu peque que utilice unos dedos concretos. Su atención está ocupada en encontrar la tecla, pulsarla, mantenerla pulsada y soltarla.

Cuando el termómetro pase a la zona verde, puedes invitarle poco a poco a tocar con los dedos de **una mano, la derecha o la izquierda**.

Para facilitar la búsqueda visual de las teclas, puedes marcarlas con pequeñas pegatinas redondas u otras marcas que se vean bien.

Empieza por la parte de la mano izquierda

Abre la pieza completa Happy Birthday, elige la presentación 1 y pulsa L. Tu peque puede tocar la parte de la mano izquierda con ambas manos, utilizando el índice de cada una.

Esta parte utiliza las combinaciones Si bemol y Do, y después Fa y Do. Sigue las notas del programa: ayuda a tu peque a orientarse, dejando que sea él quien pulse las teclas.

En una presentación con la línea de enfoque, muestra la secuencia: pulsar una tecla, mantenerla pulsada hasta que aparezca la Mariposa y soltarla. Basta una indicación breve: «Mantén… ahí está la Mariposa: suelta». Deja que tu peque pulse, mantenga y suelte la tecla por sí mismo.

Si quiere continuar: la parte de la mano derecha

Podéis probar la melodía en el modo **R**. Elige un fragmento corto que tu peque pueda abordar. Cuando le resulte más fácil y quiera continuar, amplía el fragmento o abre la pieza completa. La pauta para los dedos sigue siendo la misma: no exijas dedos concretos en las zonas roja y amarilla; en la verde, invítale poco a poco a utilizar los dedos de una mano.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Cantar

Puedes nombrar y cantar las notas. Deja que tu peque se anime a acompañarte cuando se sienta cómodo. No esperes que encuentre una tecla, la mantenga pulsada, mire la pantalla y cante todo a la vez.

Si cuesta

Acorta el fragmento, vuelve a una parte conocida o termina el intento. Ayuda cuando te lo pida, dejando que sea tu peque quien pulse, mantenga y suelte la tecla.

En qué fijarte

Tu peque mira el símbolo de la nota, encuentra una tecla, oye el resultado de su propia acción e intenta mantener el sonido y soltar la tecla en el momento adecuado. Fíjate en lo que ya puede hacer sin ayuda.

Qué evitar

No pulses las teclas por él, no le metas prisa ni insistas en tocar la pieza entera o ambas partes de una vez. No compliques la actividad solo para conseguir un resultado en la pantalla.

Después de la sesión

Abre **Mis resultados** y compara sus intentos en la misma actividad para ver sus progresos con el tiempo. Guarda intentos cotidianos, con sus pausas y dificultades.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

6. Cultura musical y escucha

Pon la grabación seleccionada y escucha con tu peque.

Una canción conocida, interpretada por músicos

Tu peque ya ha conocido Happy Birthday en Gentle Piano: la ha escuchado, ha intentado tocarla o te ha oído tocar. Ahora invítale a escuchar cómo interpretan la canción otros músicos.

Por qué es importante

Así relaciona su propia experiencia musical con el mundo de la música.

Qué hacer

Antes de escuchar, explica: «Esta es Happy Birthday, Cumpleaños feliz. La hemos tocado en el teclado. Vamos a escuchar cómo la interpretan los músicos».

Pon la grabación seleccionada y escuchad juntos. Podéis cantar, bailar, balancearos o «dirigir» la música. Si tu peque prefiere mirar y escuchar tranquilamente, déjale.

Nombra la obra y a sus intérpretes. Volved a la música conocida cuando le apetezca. Poco a poco podéis conocer otras interpretaciones.

Escuchar a Stravinsky

Igor Stravinsky compuso Greeting Prelude a partir de Happy Birthday. En esta obra, la canción conocida suena de otra manera. Escuchad juntos, sin esperar que tu peque reconozca la melodía enseguida.

Para ver: la Orquesta Filarmónica de Oslo, dirigida por Vasily Petrenko.

▶Ver la interpretación

Para escuchar sin YouTube: la Orquesta Sinfónica de Columbia, dirigida por Igor Stravinsky. La grabación completa, de 55 segundos, está disponible en la web de la editorial Boosey & Hawkes.

▶Escuchar la interpretación

Son dos interpretaciones de la misma obra.

En qué fijarte

¿Tu peque escucha con atención, sonríe, se mueve con la música, tararea la melodía o pide oírla otra vez? Fíjate en estas respuestas: te ayudan a comprender qué le ha interesado.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

🚫 Qué evitar

No insistas en que se quede quieto, escuche hasta el final o reconozca la melodía. No conviertas la escucha en un examen: «¿Qué es? ¿Te acuerdas?».

Sigue aprendiendo con Soft Mozart

Las siguientes lecciones partirán de estos primeros descubrimientos musicales. Ayudarán a tu peque a leer y cantar las notas, tocar piezas, escuchar y comprender la música, a su ritmo y con tu apoyo.

Podéis aprender por vuestra cuenta o con nuestros profesores certificados, en línea o presencialmente. En el foro puedes hacer preguntas, compartir los progresos y conocer a otras familias y profesores.

Organizamos conciertos y evaluaciones, y proponemos a los participantes para recibir medallas y diplomas. Estos primeros intentos en casa pueden ser el comienzo de una vida llena de música.

¡Únete a Soft Mozart: aprende, comparte tus descubrimientos y crece con nosotros!

Comprar

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart