TÚ Y TU HIJO, JUNTO A LOS MÚSICOS

¡Toquemos Happy Birthday con una orquesta!

Lección introductoria de Soft Mozart para niños de **3–5 años**



Escuchad una canción conocida, probad a tocar en vuestro instrumento y uníos a la orquesta. Elegid una parte que resulte asequible: las actividades de esta lección os ayudarán a prepararos.

Podéis escuchar la orquesta desde el primer momento. Para empezar a tocar con ella, elegid el tempo lento y un fragmento que ya podáis tocar.

Tocar Happy Birthday con la orquesta →

Pulsa el botón o escanea el código QR.

Nivel preparatorio B · Un niño y un adulto, aprendiendo juntos

Empezar la preparación →

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Empezamos

Empezamos por la Lección de tecnología

Aprende a elegir el nombre del alumno, abrir el programa, conectar el instrumento y guardar un resultado. Pruébalo primero tú y después ofrece la actividad al niño bajo su propio nombre.

Abrir la Lección de tecnología →

Pulsa el botón o escanea el código QR.

Qué vamos a explorar

1	**Acompañar el aprendizaje de tu hijo** Guía para familias con niños de 3–5 años	3
2	**El Reino de la Música y la armonía** El libro, los personajes y Guess Key	7
3	**Motricidad fina y coordinación** Las manos y «Cinco deditos»	9
4	**Teoría musical y desarrollo del oído** Tarjetas, canción y Note Alphabet	11
5	**Tocar el piano** Gentle Piano y la orquesta	13
6	**Cultura musical y escucha** Una canción conocida en la música de Stravinsky	15

Todos los materiales están enlazados junto a las actividades que los utilizan. Podéis empezar sin formación musical y sin haber completado un nivel anterior. Repartid la lección en sesiones cortas y continuad mientras el niño mantenga el interés.

Abrir esta lección en la web →

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

1 · TU HIJO Y SU DESARROLLO

Acompañar el aprendizaje de tu hijo

Cómo ayudar a un niño de 3–5 años a aprender con autonomía



Entre los **3 y los 5 años**, el niño aprende poco a poco a dirigir su atención y sus acciones: recordar una tarea pequeña, seguir una regla clara y esperar el momento adecuado. También se desarrollan el lenguaje y la imaginación: inventa historias y organiza cada vez más sus juegos en torno a una idea propia. Pero la comprensión, el movimiento de los dedos y la capacidad de afrontar la frustración avanzan a ritmos distintos. Puede explicar bien lo que hay que hacer y todavía no conseguir hacerlo. [1, 2, 4]

Si a los 2–3 años buscamos ante todo despertar el interés y ayudar al niño a participar, entre los **3 y los 5 años** seguimos cuidando ese interés y le ayudamos cada vez más a llevar su propia idea hasta un pequeño logro. Tiene más oportunidades de actuar por sí mismo.

> **También para un primer encuentro**
>
> Esta lección también sirve para un primer encuentro con Soft Mozart.

Presenta desde el principio una meta atractiva: tocar Happy Birthday con una orquesta. Escuchad la música, prueba tú e invita al niño a participar. Podéis explorar el vídeo de la orquesta al abrir la lección e ir aprendiendo vuestra parte en pasos asequibles.

> **Qué significa esto para el aprendizaje**
>
> Entre los **3 y los 5 años**, acompañamos la creciente capacidad de actuar con una intención. El niño necesita una meta clara, una tarea asequible y la oportunidad de utilizar las indicaciones por sí mismo. El adulto prepara la actividad, ayuda ante las dificultades y observa los progresos.

Las fuentes científicas [1–4] están enlazadas en la página 16.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

1 · ACOMPAÑAR EL APRENDIZAJE

Autonomía con tareas asequibles

Elige una tarea en la que el niño pueda ver la nota, encontrar su tecla y mantener el sonido el tiempo necesario por sí mismo. Puede ser un fragmento corto, la parte de una mano o incluso una sola nota. El tamaño de la tarea depende de lo que consiga hacer ahora.

Ajusta la tarea al niño

Guíate por el termómetro del programa: rojo significa simplificar; amarillo, repetir; verde, aumentar la dificultad poco a poco. Reducir la tarea le permite aprender el movimiento y sentir: «Lo he conseguido».



Dale tiempo para utilizar las indicaciones

Dale tiempo para utilizar las indicaciones del programa. Mientras se abre la Rosa, mantiene la tecla; cuando aparece la Mariposa, la suelta. La Araña le ayuda a detectar una tecla equivocada. Si la suelta demasiado pronto y aparece el señor Ups, debe volver a pulsarla y mantenerla.

Si el adulto señala inmediatamente la tecla correcta, el niño tiene menos oportunidades de relacionar por sí mismo el símbolo, la acción y el resultado. Observa: quizá ya esté buscando una solución. Si la dificultad persiste, ayúdale a fijarse en la indicación del programa, explica su significado si hace falta o reduce la tarea.

Acompaña el siguiente intento

La autonomía también necesita apoyo. Si el niño se frustra, reconoce con calma la dificultad: «Todavía no ha salido. Probemos una parte más pequeña». Poder parar, recibir apoyo y volver a intentarlo también forma parte del aprendizaje.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

1 · ACOMPAÑAR EL APRENDIZAJE

Dar sentido a cada acción

VISTA	OÍDO	MOVIMIENTO
Observar el símbolo	Escuchar el resultado	Elegir y ajustar

En Soft Mozart, el niño ve un símbolo, elige una tecla, la pulsa y escucha el sonido de su propia acción. La respuesta del programa le permite comprobar el resultado y ajustar el movimiento. Vista, oído y movimiento colaboran en una misma tarea comprensible.

Experiencia y conexiones neuronales

El desarrollo de las conexiones neuronales ayuda a entender este aprendizaje. La experiencia modifica el cerebro: el uso repetido fortalece algunas conexiones y afina el funcionamiento de las redes neuronales. Este proceso es especialmente activo en la primera infancia y continúa a lo largo de la vida. [3]

El propósito pedagógico de esta secuencia es ofrecer experiencia en la coordinación de las acciones. El niño practica relacionar lo que ve con un sonido, elegir un movimiento, mantenerlo y terminarlo en el momento adecuado. También necesita recordar una pequeña meta y notar si ha conseguido lo que se proponía. Estas son las acciones que podemos observar y hacer más complejas de forma gradual.

Observa cambios concretos

Repetid un fragmento asequible, dejando al niño tiempo para orientarse. Entre un intento y otro, observa cambios concretos: encuentra la tecla con más seguridad, mantiene el sonido el tiempo necesario o detecta y corrige un error.



La lección incluye un libro para colorear, tarjetas y una presentación de los personajes del Reino de la Música. El niño puede conocerlos aquí por primera vez. Al explorar estos materiales, podrá descubrir nuevas relaciones entre imágenes, símbolos musicales y sonidos. Dale tiempo para investigar y volver a ellos: revisarlos ayuda a profundizar la comprensión.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

1 · ACOMPAÑAR EL APRENDIZAJE

Consejos prácticos para las familias

Qué hacer

Completa primero la Lección de tecnología y prueba el programa. El adulto debe saber conectar el instrumento, elegir un nombre y abrir la actividad.

Cada persona utiliza su propio nombre. Así, los resultados del niño reflejan sus propios intentos.

Cuando necesite ayuda, ofrece una indicación breve y tiempo para actuar. Mientras busca la tecla, ya tiene mucho en lo que concentrarse.

Señala un logro concreto: «La has encontrado tú», «Has esperado a la Mariposa» o «Te has dado cuenta y lo has corregido».

Compara sus intentos con los anteriores en la misma tarea. Ten en cuenta el cansancio: hoy puede necesitar un fragmento más corto o un descanso.

Qué evitar

No esperes destreza en los dedos solo porque el niño hable bien y entienda una explicación.

No le indiques cada tecla ni corrijas lo que podría descubrir por sí mismo.

No atribuyas un error a la falta de atención, la pereza o la falta de capacidad.

No aumentes la tarea solo por su edad ni conviertas tocar con la orquesta en un premio por obedecer.

Un malentendido frecuente

«Lo ha entendido todo, pero sigue soltando la tecla antes de tiempo. ¿Por qué no se esfuerza?»

Comprender una regla y controlar un movimiento son logros diferentes. Observa dónde surgió la dificultad: ¿encontró la tecla, pero no la mantuvo? ¿Perdió de vista la nota? ¿Se cansó? Si quiere continuar, reduce la tarea y permite otro intento tranquilo. Si está cansado, descansad. Detectar una indicación del programa y corregir la acción por sí mismo ya es un progreso.

El principio que nos guía

Ofrece al niño el apoyo que necesite para dar por sí mismo el siguiente paso asequible.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

2 · MIRAMOS, LEEMOS Y ESCUCHAMOS

El Reino de la Música y la armonía



Abre el libro «¡Es hora de aprender!». Elegid algunas páginas, observad las imágenes, leed y coloread juntos. Donut ayuda a recordar Do; Regalo, Re; y Miel, Mi. El niño encontrará estas mismas imágenes en las tarjetas y junto a las teclas.

Abrir «¡Es hora de aprender!» →



Donut — Do



Regalo — Re



Miel — Mi

Conocemos a los personajes



Conoced a la Reina Tónica y a los demás personajes. Invita al niño a elegir su favorito, encontrarlo en la imagen y hablar de él. No hace falta aprender todos los nombres de una vez.

Continuar con Guess Key →

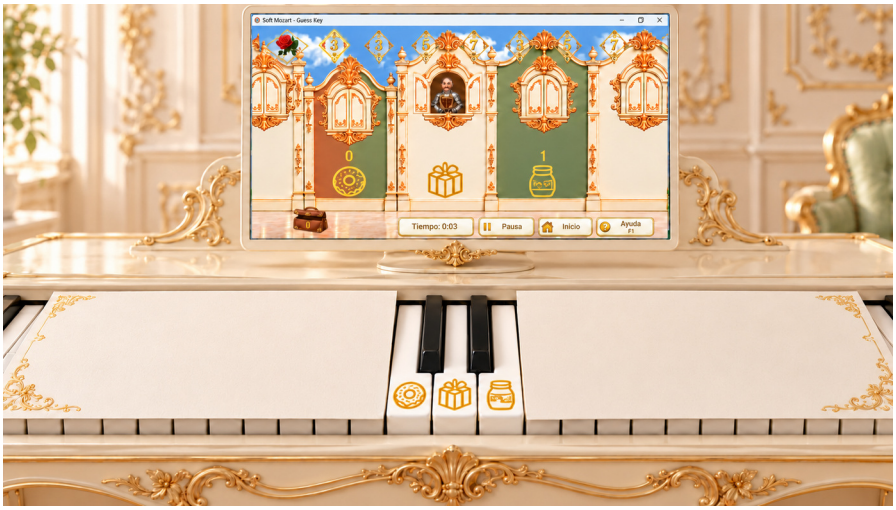
© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

2 · UNA ACTIVIDAD BREVE E INDEPENDIENTE

Guess Key: encuentra la tecla



Abre **Guess Key**, elige el nivel 1 e invita al niño a encontrar la tecla correcta. Aquí utiliza los símbolos que conoce para orientarse en el teclado. Cada intento dura **45 segundos**; guarda el resultado.



Guess Key · La imagen ayuda a encontrar la tecla correspondiente.

Si el nivel 1 resulta fácil

Si el nivel 1 resulta fácil, podéis probar el nivel 2: en lugar de buscar entre tres teclas blancas contiguas, se busca entre tres teclas blancas con una tecla intermedia entre cada par. Esto amplía la orientación en el teclado. Volved al nivel 1 si aparece dificultad. No hace falta completar todos los niveles en esta lección introductoria.

Cuándo aumentar la dificultad

el niño comprende la tarea, suele realizarla sin una indicación antes de cada acción y quiere probar algo nuevo. Cambiad una sola condición cada vez. Si está cansado, descansad.

Abrir la demo para Guess Key →

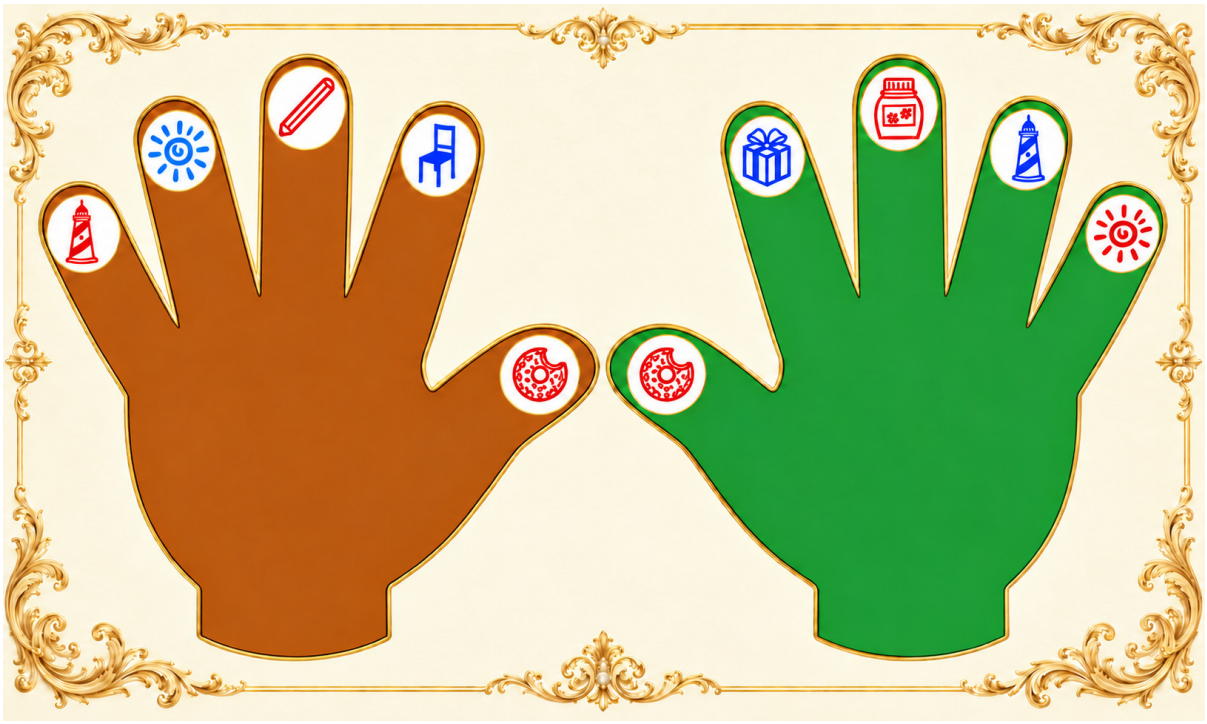
Elige el nivel 1. Cada intento dura 45 segundos. Guarda el resultado.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

3 · CONOCEMOS LOS DEDOS

Motricidad fina y coordinación

Las manos con imágenes musicales



Descargar la imagen de las manos →

Abre e imprime la imagen para la actividad.

Del pulgar al meñique

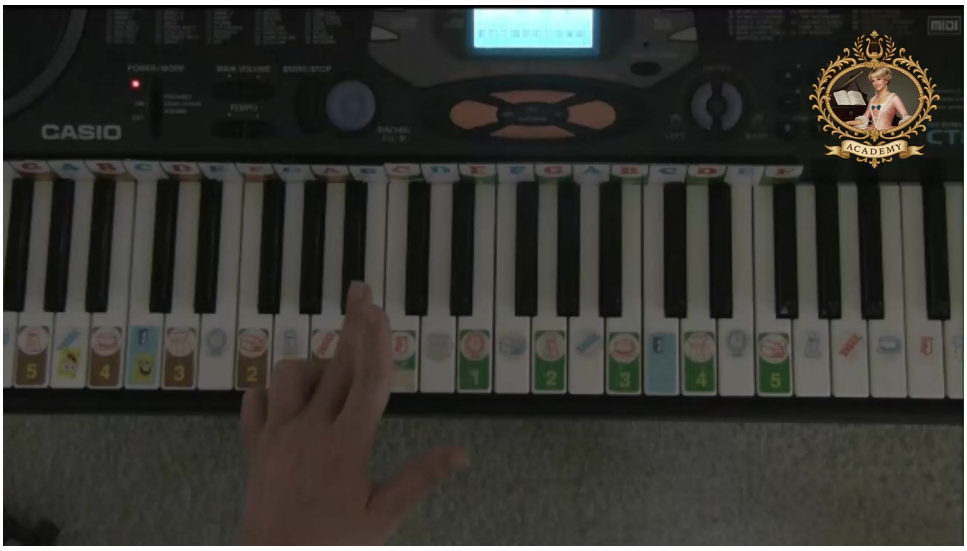
Dedo	Mano derecha	Mano izquierda
Pulgar	Do — Donut	Do — Donut
Índice	Re — Regalo	Si — Silla
Medio	Mi — Miel	La — Lápiz
Anular	Fa — Faro	Sol — Sol
Meñique	Sol — Sol	Fa — Faro

Ver y probar «Cinco deditos» →

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

3 · MOTRICIDAD FINA Y COORDINACIÓN

Cinco deditos: miramos y probamos



Escanea para ver el vídeo

Ver las instrucciones de «Cinco deditos» →

Vídeo de instrucciones: primero lo ve el adulto y después guía al niño.

Empezamos con la mano derecha

Mira primero el vídeo de instrucciones. Después, muestra al niño una secuencia lenta con los dedos de la mano derecha, del pulgar al meñique: **Do — Re — Mi — Fa — Sol**, y de vuelta. Las imágenes de la mano verde ayudan a relacionar cada dedo con el nombre de su nota.

Invítale a repetir una parte asequible. Si toda la secuencia resulta difícil, empezad con uno o dos dedos. Después, probad la secuencia conocida en las teclas, siguiendo el vídeo. No levantes los dedos del niño por él ni exijas movimientos altos.

Si resulta fácil, probamos la izquierda por separado

Si la mano derecha se mueve con facilidad, probad la izquierda por separado: del pulgar al meñique, **Do — Si — La — Sol — Fa**, y de vuelta. Parad si hay tensión o cansancio. Para un primer encuentro bastan unos pocos intentos tranquilos.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

4 · DE LAS TARJETAS Y LA CANCIÓN A NOTE ALPHABET

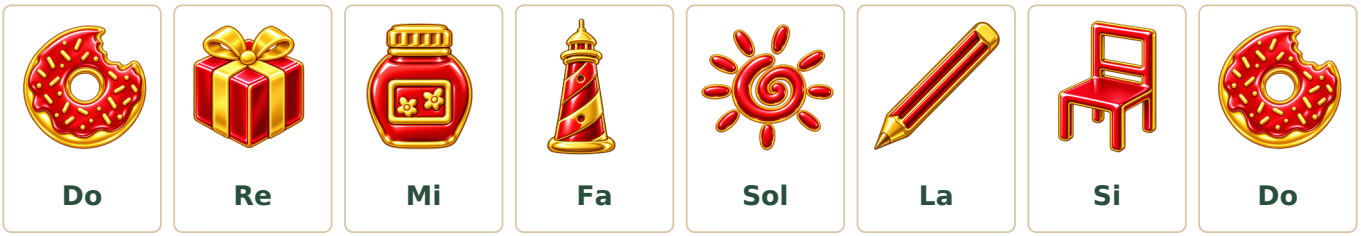
Teoría musical y desarrollo del oído

Elige las tarjetas que coincidan con el sistema de letras de tu programa. La nota Si puede aparecer como H o B:

Descargar tarjetas con H → | **Descargar tarjetas con B →**

El adulto recorta las tarjetas. Empezad por reconocer las imágenes y los nombres de las notas: «Donut — Do. Busca Do». Cuando el niño las reconozca con seguridad, pasad a la secuencia.

Construimos el alfabeto musical



Colocad **Do — Re — Mi — Fa — Sol — La — Si — Do**. Para esta secuencia hacen falta dos tarjetas de Do. Poned la canción, señalad las imágenes y cantad si os apetece. Si toda la secuencia resulta difícil, elegid una parte corta.

> **Si el orden ascendente resulta fácil**
>
> Si el orden ascendente resulta fácil, probad a nombrar algunas notas en sentido inverso, por ejemplo **Mi — Re — Do**. Dejad las tarjetas a mano como apoyo.



Canción de los nombres de las notas

Ver la canción de los nombres de las notas →

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

4 · TEORÍA MUSICAL Y DESARROLLO DEL OÍDO

Note Alphabet: jugamos 45 segundos



Busca este icono en el menú

Note Alphabet

Un intento breve. Un resultado guardado. Una oportunidad para observar la autonomía.

El adulto se prepara; el niño usa su propio nombre

En la demo, selecciona el nombre del niño y abre **Note Alphabet**, buscando este icono en el menú. Antes, el adulto consulta los controles con **F1** y prueba el juego bajo su propio nombre.

Muestra cómo encontrar la siguiente nota en el orden que pide el juego. Después, deja que el niño lo intente por sí mismo. Puede utilizar las tarjetas como apoyo.

45 segundos · guarda el resultado

Cada intento en nuestra demo dura 45 segundos. Guarda el resultado. Si el niño mantiene el interés, ofrécele otro intento. Compara los resultados de la misma tarea y observa qué hace con mayor autonomía.

Abrir la demo para Note Alphabet →

El adulto puede consultar los controles con F1.

Notas del adulto, si lo desea

Fecha / intento	Resultado	¿Qué resulta más fácil?

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

5 · HAPPY BIRTHDAY EN GENTLE PIANO

Tocar el piano

Primero, el adulto abre **Gentle Piano → Happy Birthday**, pulsa **F1** y prueba los controles. **S** inicia la reproducción, **R** selecciona la parte de la mano derecha y **L**, la de la izquierda. Estas órdenes se dan desde el teclado del ordenador; la música se toca en el instrumento conectado.

F1	Consultar controles	**S**	Escuchar la pieza
R	Parte derecha	**L**	Parte izquierda

Turno del niño · presentación 1

Ahora selecciona el nombre del niño y la **presentación 1**. Invítale a probar las partes de la mano derecha y de la izquierda por separado. **Si le resulta fácil, puede tocar cada parte completa.** Si encuentra dificultad, elegid un fragmento corto.

Observa el termómetro

Deja que encuentre la tecla, mantenga el sonido y la suelte siguiendo las indicaciones del programa. Guíate por el termómetro: rojo, simplificar; amarillo, repetir; verde, ampliar la tarea poco a poco. No exijas una digitación concreta mientras la búsqueda de las teclas ocupe toda su atención.



Abrir la demo →

Gentle Piano → Happy Birthday · toca en el instrumento conectado.

Después: probamos el tempo lento con la orquesta →

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

5 · ELEGIMOS UNA PARTE ASEQUIBLE

Probamos con la orquesta

Elegid el **tempo lento**. Escuchad el comienzo e intentad entrar con la parte o el fragmento preparado. Basta con una parte asequible. Si el niño pierde su lugar, detened la grabación y volved a empezar. También podéis escuchar la orquesta y retomar la interpretación más tarde.



Tempo lento



Ver vídeo → 2:59

Tempo de concierto



Ver vídeo → 2:21

Guarda el resultado de la práctica en el programa. Observa un pequeño logro: encontrar una tecla sin ayuda, mantener el sonido, tocar una parte completa o entrar con la orquesta en el momento adecuado.

Abrir la página de la orquesta →

Preparación, consejos y vídeos en dos tempos.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

6 · UNA CANCIÓN CONOCIDA EN LA MÚSICA ORQUESTAL

Cultura musical y escucha

Escuchad Greeting Prelude, de Igor Stravinsky. El compositor utilizó el tema de Happy Birthday y dio a la canción conocida un sonido orquestal sorprendente.

Vemos a la orquesta

Filarmónica de Oslo · Vasily Petrenko

Ver la interpretación →

Escuchamos al compositor

Grabación dirigida por Igor Stravinsky

Escuchar la grabación →

De 3–5 años: elige una sola tarea

Para un niño de **3–5 años**, elige una sola tarea: fijarse en un instrumento, mostrar con un gesto un cambio de volumen o reconocer una frase conocida. En otra escucha podéis comparar las dos interpretaciones.

No exijas una respuesta a cada pregunta. El niño puede escuchar, moverse, «dirigir» o pedir que repitas su momento favorito. Terminad con algo que haya despertado su interés y las ganas de volver a la música.

Volver a la lección en la web →

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Materiales y fundamentos científicos

Todos los materiales a mano



Libro, manos, tarjetas, vídeos y juegos

Libro para colorear

Tarjetas con H

Vídeo «Cinco deditos»

Lección de tecnología

Vídeos de la orquesta

Imagen de las manos

Tarjetas con B

Canción de las notas

Módulos de la demo

Fundamentos científicos

1. Harvard Center on the Developing Child. Executive Function Activities for 3- to 5-year-olds.

2. NAEYC. Principles of Child Development and Learning and Implications That Inform Practice.

3. Harvard Center on the Developing Child. Brain Architecture.

4. CDC. Milestones by 4 Years.

Estas fuentes sustentan la información sobre desarrollo infantil de la guía para familias.

> **El principio que nos guía**
>
> Ofrece al niño el apoyo que necesite para dar por sí mismo el siguiente paso asequible.

Abrir la lección completa en la web →

Pulsa un botón del PDF o escanea un código QR desde una copia impresa.

Edición ilustrada · 14 de noviembre de 2026

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart