SOFT MOZART · NIVEL PREPARATORIO C

Aprendemos a tocar y a trabajar con autonomía

Lección introductoria a partir de 5 años.
Guía para familias y docentes.



Enseñanza y aprendizaje · El Reino de la Música · Cinco deditos
Módulos interactivos de teoría musical
Happy Birthday: con cada mano y con ambas manos,
de memoria y con la orquesta

Incluye materiales, ilustraciones y enlaces a vídeos.
Edición en español · 17 de noviembre de 2026

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Cómo utilizar esta lección

Empieza por la lección de tecnología

Abre «Conoce Soft Mozart»: explora el programa, localiza los módulos y tus resultados, aprende a seleccionar el nombre del alumno y a conectar el instrumento. Después, vuelve a esta lección.

Abrir la lección de tecnología →

Esta lección puede repartirse entre varias sesiones. Elige el siguiente paso según los resultados de tu hijo. No es necesario haber completado los niveles anteriores.

Abrir Happy Birthday con la orquesta →

Contenido

1. Enseñanza y aprendizaje: comprensión y autonomía

2. El Reino de la Música

3. Motricidad fina y coordinación

4. Teoría musical y educación auditiva

5. Tocamos el piano: Happy Birthday

6. Cultura musical y audición

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

1. Enseñanza y aprendizaje: comprensión y autonomía

Módulo 1. Tu hijo y su desarrollo

Cómo acompañar el aprendizaje consciente y autónomo a partir de los cinco años

En los últimos años de la etapa infantil y al comenzar la escuela, los niños aprenden poco a poco a actuar con un propósito: mantener una meta en mente, comprender la tarea, elegir una acción adecuada, detectar un error y retomar el trabajo. La función del adulto consiste en crear las condiciones para que el niño recorra este proceso de manera autónoma.

En Soft Mozart, este proceso empieza con las primeras acciones al piano. El alumno ve un símbolo, encuentra una tecla, escucha el resultado y recibe información sobre su acción. Puede elegir una pequeña cantidad de trabajo, revisar los resultados numéricos y decidir cómo continuar. Esta organización de la sesión le ayuda a utilizar su tiempo y su esfuerzo con un propósito.

Tu hijo y su desarrollo

Las funciones ejecutivas —memoria de trabajo, control inhibitorio y flexibilidad cognitiva— ayudan al niño a recordar las condiciones de una tarea, evitar respuestas al azar y cambiar de estrategia cuando sea necesario. Estas capacidades siguen desarrollándose durante la infancia. Las referencias externas claras facilitan acciones que todavía no resultan familiares. [3]

Una tarea al piano reúne varias relaciones: símbolo y tecla, movimiento y sonido, inicio y duración, secuencia y espacio. En Soft Mozart, el alumno puede explorar estas relaciones en un fragmento breve. La notación vertical y las referencias visuales ayudan a relacionar la nota con el teclado; la interacción con la nota continúa mientras se mantiene y se termina el sonido. Los trabajos de Hellene Hiner e Irina Gorbunova estudian esta integración de notación, sonido y duración. [6]

Un ejemplo práctico. El niño ha encontrado la tecla correcta. Ahora debe mantenerla pulsada: mientras se abre la rosa, el sonido continúa; la mariposa indica cuándo soltarla. Aprende a completar una acción, además de iniciarla.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Elegir la tarea según los resultados

La meta es tocar toda la pieza con cada mano por separado y con ambas manos, después de memoria y con la orquesta. Los indicadores ayudan a decidir cuánto trabajar en cada intento. Si el termómetro del retraso visomotor está rojo o amarillo, invita al niño a elegir un fragmento para repetir y revisar el resultado. A medida que las acciones se consolidan, unid los fragmentos y volved a la pieza completa. El apoyo del adulto va dejando espacio a las decisiones del alumno.

Ajusta la dificultad según el resultado. Si el niño tarda en encontrar las teclas y comete errores frecuentes, reduce el fragmento. Si toca con más precisión y localiza las teclas con mayor seguridad, añade algunas notas. Cambia una sola condición cada vez para observar qué ha ayudado o qué ha introducido una dificultad.

Hacer visible el progreso: el retraso visomotor y el termómetro

RVM significa retraso visomotor. En el modo de Gentle Piano que utilizamos aquí, este indicador refleja el tiempo total durante el cual el programa espera las acciones requeridas del alumno. No equivale al tiempo total de interpretación: mantener los sonidos durante su duración escrita no constituye, por sí mismo, un retraso.

El termómetro relaciona el tiempo de espera acumulado con el número de notas completadas correctamente. Su color ayuda a ajustar la tarea: en rojo o amarillo, concreta el objetivo y repite el fragmento elegido; en verde, si se mantiene la precisión, prueba el siguiente paso. El RVM es un indicador pedagógico de una tarea concreta; el programa no mide los movimientos de los ojos. Las cifras y el color orientan las decisiones de práctica, no califican al niño.

Ejemplo didáctico: el mismo fragmento de ocho notas. Se mantienen la mano elegida, la presentación y las condiciones de práctica. Estas cifras ilustran una conversación sobre los resultados; no son una norma de rendimiento ni datos experimentales.

Intento	Completadas	RVM	Por nota
Primero	8 de 8	32 s	4 s
Siguiente	8 de 8	16 s	2 s
Más adelante	8 de 8	6 s	0,75 s

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

El niño puede observar que mantiene la precisión y necesita menos tiempo de espera para encontrar y realizar las acciones. Pregunta: «¿Qué te resulta más fácil? ¿Quieres consolidar este resultado o añadir algunas notas?». Al elegir otro fragmento, inicia una nueva comparación. Los resultados de tareas distintas no forman una única escala de progreso.

Una cifra menor, por sí sola, no explica qué ha aprendido el niño. Considera la precisión, la familiaridad con el material, la cantidad de ayuda y el cansancio. Si el adulto ha nombrado todas las teclas, las cifras no demuestran que el alumno las encuentre de forma autónoma.

Dar tiempo para corregir de manera autónoma

El programa hace visible el error sin que el adulto tenga que emitir un juicio inmediato. La araña señala una tecla incorrecta; el señor Ups indica que se ha soltado demasiado pronto. Dale tiempo al niño para observar la señal y ajustar su acción.

En lugar de: «¡No, otra vez mal!»
Prueba: «Mira lo que te muestra el programa». Si todavía no comprende la señal, explica su significado y deja que realice la acción.

La investigación sobre retroalimentación y aprendizaje autorregulado destaca tres preguntas: ¿cuál es la meta?, ¿qué se ha conseguido hasta ahora?, ¿qué paso puede ayudar a avanzar? Durante la sesión, relaciona estas preguntas con un intento concreto; después, repetid la tarea y comprobad la estrategia elegida. [4] [5]

Construir la confianza sobre hechos observables

«Tienes talento» es una valoración externa. «Elegí un fragmento más corto, practiqué y ahora lo toco con mayor precisión» explica el resultado mediante las acciones del alumno. Las cifras, el sonido y las señales del programa ayudan a relacionar sus decisiones con su progreso.

Así se crean oportunidades para desarrollar un locus de control interno: el niño aprende a reconocer qué puede cambiar en su propio trabajo. Encuentra razones para confiar en sí mismo y depende menos de la aprobación o desaprobación ajena. El apoyo del profesor sigue siendo importante: su propósito es ayudar al alumno a comprender y desarrollar su propio criterio. El termómetro no mide la confianza ni el locus de control; observamos cómo se manifiestan en la conducta.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Aplicar esta experiencia fuera de la música

Durante la lección se construye una secuencia: **elegir una meta → actuar → comprobar el resultado → ajustar la tarea o la estrategia**. Para que el niño la utilice en la vida cotidiana y en la escuela, ayúdale a reconocer un procedimiento conocido dentro de una situación nueva.

- **Lectura:** elegir un fragmento breve, releer una palabra difícil y comprobar si su significado se entiende mejor.
- **Escritura:** elegir un elemento de una letra, comparar los intentos e identificar un cambio concreto.
- **Matemáticas:** volver al enunciado, localizar el paso que produjo la dificultad y comprobar la corrección.
- **Tareas cotidianas:** dividir la preparación para salir de casa en pasos y comprobar de forma autónoma que cada uno está completo.

El adulto puede preguntar: «¿Cómo decidiste qué repetir en música? ¿Cómo comprobaste el resultado? ¿Cuál de esos pasos podría ayudarte ahora?». Así, la transferencia a otras situaciones forma parte del proceso educativo.

Orientaciones prácticas para familias y docentes

Qué hacer

- Aprender a configurar el equipo y utilizar nombres de alumno individuales.
- Plantear una meta concreta antes de cada intento.
- Invitar al niño a elegir el siguiente paso según los resultados del intento anterior.
- Dar tiempo para interpretar las señales y corregir.
- Comparar los intentos del propio niño en las mismas condiciones.
- Considerar conjuntamente la precisión, el RVM y la cantidad de ayuda.
- Comentar qué acción condujo al resultado.
- Reducir la tarea o descansar cuando el niño se canse.

Qué evitar

- Comparar al niño con otros niños.
- Convertir el termómetro en una calificación de su capacidad o esfuerzo.
- Indicar cada tecla o pulsarla por él.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

- Exigir velocidad a costa de la precisión.
- Aumentar la dificultad solo porque ya ha cumplido cinco años.
- Confundir una mejora con ayuda constante con un aprendizaje autónomo.
- Atribuir una dificultad a la pereza o a la falta de oído musical.

En qué fijarse

1. ¿Puede explicar lo que se propone hacer?
2. ¿Comprende las señales del programa?
3. ¿Detecta el error e intenta corregirlo?
4. ¿Mantiene la precisión mientras disminuye el RVM?
5. ¿Necesita menos indicaciones del adulto?
6. ¿Puede explicar por qué ha elegido una tarea más sencilla o más exigente?
7. ¿Reconoce el cansancio y sabe pedir una pausa?

Un error frecuente

Ayer el niño tocó de forma autónoma un fragmento de ocho notas con 16 segundos de retraso. Hoy el retraso bajó a tres segundos, pero el adulto nombró cada tecla antes de que la tocara. La ayuda ha cambiado, por lo que estos intentos no demuestran un progreso autónomo. Repetid el fragmento sin indicaciones y comparad intentos realizados en las mismas condiciones.

El principio orientador

Ayuda al niño a descubrir la relación entre la tarea elegida, sus propias acciones y el resultado. Así, la confianza puede apoyarse en una experiencia comprensible: «Puedo entenderlo, elegir el siguiente paso y aprender».

Fundamentos científicos y fuentes

La investigación de Gordon Shaw y sus colaboradores es relevante aquí porque estudió el aprendizaje con instrumentos de teclado. En el estudio de Rauscher, Shaw y colaboradores de 1997 participaron 78 niños de edad preescolar; 34 recibieron clases individuales de teclado. Solo este grupo mostró una mejora significativa del razonamiento espaciotemporal; las otras pruebas de reconocimiento espacial no mostraron cambios significativos. [1]

Graziano, Peterson y Shaw (1999) estudiaron a 237 alumnos de segundo curso de primaria. Los niños que combinaron clases de teclado con un programa de

matemáticas espaciotemporales obtuvieron mejores resultados en tareas sobre fracciones y proporciones que quienes recibieron el mismo programa matemático junto con el entrenamiento de control. [2] Estos estudios se refieren a programas educativos y resultados medidos concretos. Los ejemplos anteriores ilustran el uso pedagógico de la retroalimentación en Soft Mozart.

La investigación de Shaw también se presenta en el libro Keeping Mozart in Mind (segunda edición, 2004). Una pregunta relevante para esta lección es cómo se relacionan las acciones sobre el teclado, las relaciones espaciales y una secuencia de pasos para resolver problemas. [7]

1. Rauscher F. H., Shaw G. L. et al. (1997). Music training causes long-term enhancement of preschool children's spatial-temporal reasoning.
2. Graziano A. B., Peterson M., Shaw G. L. (1999). Enhanced learning of proportional math through music training and spatial-temporal training.
3. Diamond A. (2013). Executive Functions.
4. Hattie J., Timperley H. (2007). The Power of Feedback.
5. Panadero E. (2017). A Review of Self-regulated Learning: Six Models and Four Directions for Research.
6. Hiner H., Gorbunova I. B. (2024). Guido d'Arezzo's Musical Notation and Their Significance in the Development of Musical Pedagogy through Interactive Digital Technologies in the Digital Age.
7. Shaw G. L. (2004). Keeping Mozart in Mind. 2nd edition. Elsevier Academic Press.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

2. El Reino de la Música

Leer, explicar y demostrar



Abre «¡Es hora de aprender!». Invita al niño a leer varias páginas por su cuenta, hablar de los personajes y las imágenes, y mostrar las notas correspondientes en el teclado y en la notación.

Donut ayuda a recordar Do; Regalo, Re; y Miel, Mi. Pídele que explique cómo una imagen ayuda a identificar el nombre de una nota y que después encuentre esa nota en una tarjeta y en el teclado.

Tu hijo puede acompañar a otro niño más pequeño: leerle las páginas elegidas, presentarle a los personajes y mostrarle las notas. Si todavía está aprendiendo a leer, contar la historia a partir de las imágenes también es una tarea autónoma; el adulto puede ayudar con palabras concretas cuando se lo pida.

Abrir el libro para colorear



Guess Key — reconocer teclas y sonidos

45 segundos en la versión gratuita

Qué practicamos. La relación entre el símbolo de una nota, su sonido y su lugar en el teclado. Al reducir las ayudas visuales, el niño aprende a escuchar con más atención y a utilizar el oído junto con las referencias que permanecen.

1. Enseña al niño a seleccionar su propio nombre en «Mi aprendizaje». Abre Guess Key desde el menú de módulos y, antes del primer intento, consulta la ayuda con **F1**.
2. Empieza por el nivel 1. Deja que encuentre por sí mismo la tecla indicada por el símbolo y la pulse. Cuando conozca el manejo, puede cantar el nombre de la nota que escucha.
3. Si completa la tarea de forma autónoma, explorad los niveles 2, 3 y siguientes. Comparad resultados del mismo nivel y del mismo modo.
4. Si resuelve la tarea con seguridad, probad los nombres alfabéticos con la tecla **A**; volved a las imágenes con **I**.
5. Después, retirad las ayudas que identifican las notas que suenan pulsando **0**. Pulsa **0** de nuevo para probar a «apagar la luz». Son dos pulsaciones sucesivas de la misma tecla, no el número «00».

Cambia una sola opción cada vez. Primero compara intentos sin las ayudas habituales; después, prueba el siguiente modo. En el modo «noche» quedan algunas referencias: el oído se incorpora gradualmente a la tarea, sin exigir el reconocimiento inmediato de todos los sonidos sin apoyo.

Qué hacer

Deja que el niño elija un modo, complete un intento y revise las cifras. Si aumentan los errores, recupera las ayudas anteriores y repite la tarea.

Qué evitar

No pulses las teclas por él, no nombres cada tecla ni retires todas las ayudas a la vez solo para aumentar la dificultad.

Qué observar

¿Encuentra la tecla de forma autónoma? ¿Escucha el sonido? ¿Mantiene la precisión al cambiar de modo? ¿Puede explicar por qué decidió recuperar las ayudas?

Abrir la demo

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Qué hacer

Pide al niño que describa un personaje, muestre su nota y se lo explique a otro niño más pequeño o a un adulto.

Qué evitar

No cuentes todo el contenido por él ni conviertas la lectura en una prueba de velocidad.

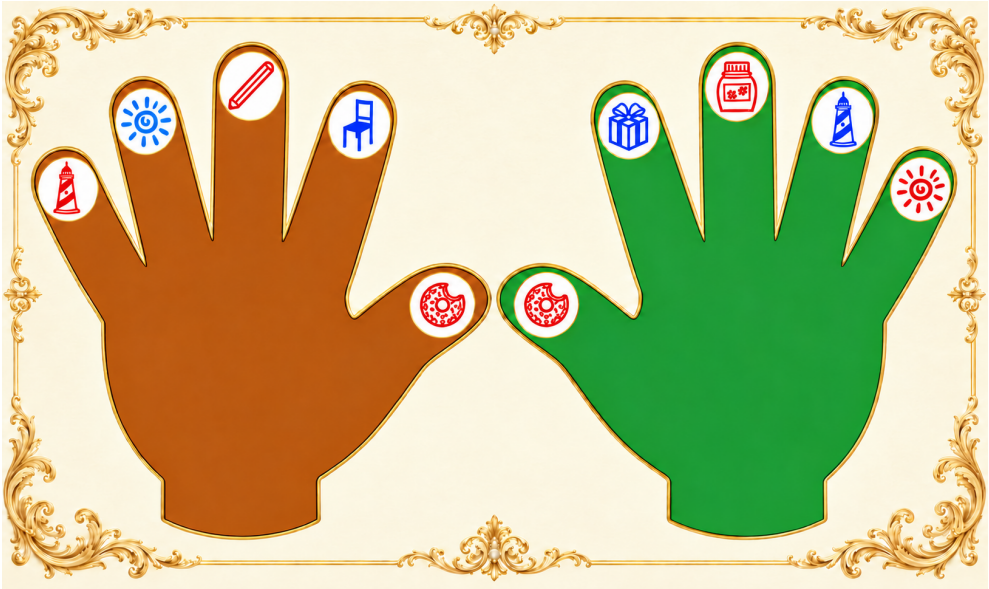
Qué observar

¿Relaciona la imagen, el nombre y la posición de la nota? ¿Puede explicarlo con sus palabras y responder a una pregunta de quien le escucha?

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

3. Motricidad fina y coordinación

Empieza por la imagen de las manos



Descargar la imagen de las manos

Imprime la imagen. Pide al niño que identifique la mano derecha y la izquierda, encuentre el pulgar y numere los dedos desde el pulgar hasta el meñique: **1–2–3–4–5**. El pulgar es el dedo 1 en ambas manos.

Nombres musicales de los dedos, desde el pulgar hasta el meñique:

- **Mano derecha:** Do — Re — Mi — Fa — Sol; al volver: Sol — Fa — Mi — Re — Do.
- **Mano izquierda:** Do — Si — La — Sol — Fa; al volver: Fa — Sol — La — Si — Do.

Invita al niño a mostrar la secuencia en sus propias manos y a explicársela a otra persona.

Cinco deditos con la Reina Tónica

Observad la demostración y tocad el ejercicio **con la mano derecha, con la izquierda y con ambas manos a la vez**. Empezad con la grabación lenta, al 75 % del tempo original. La grabación a tempo normal está al 100 %.

Alternad dos tareas: cantar los nombres de las notas en solfeo y decir los números de los dedos. Al tocar con ambas manos, cantad las notas de una de ellas; los números de los dedos se dicen siguiendo el movimiento.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Lento · 75 % del tempo original

Ver el vídeo →

Tempo normal · 100 %

Ver el vídeo →

Tocar desde Do en distintas octavas

Encuentra otro Do, prepara la posición de la mano y repite el ejercicio en la nueva octava. Mantén la misma secuencia de movimientos. Toca con cada mano por separado y con ambas manos a la vez.

Comprueba primero el movimiento sin acompañamiento; después, toca con la Reina Tónica. Cuando mantengas la secuencia al tempo lento, prueba el normal. Si se pierde la coordinación, vuelve a la grabación lenta y revisa el punto donde te detuviste.

Qué hacer

Separa las tareas: primero la secuencia de dedos; después, cantar o contar; finalmente, tocar con la grabación. Deja que el niño elija la octava del siguiente intento.

Qué evitar

No levantes sus dedos con tus manos ni sujetes los dedos vecinos a la fuerza. No aumentes la velocidad a costa de generar tensión.

Qué observar

¿Mantiene el orden de los dedos y la precisión al cambiar de octava? ¿Coordina las manos? ¿Puede tocar y cantar sin contener la respiración ni crear tensión innecesaria?

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

4. Teoría musical y educación auditiva

De las tarjetas al alfabeto musical

Elige el juego que corresponda a la letra utilizada para Si en tu programa: H o B. Los nombres de las notas en solfeo son iguales en ambos juegos. Un adulto recorta las tarjetas.

Tarjetas: Si = H

Tarjetas: Si = B

Ordenad la secuencia **Do — Re — Mi — Fa — Sol — La — Si — Do**. Necesitaréis dos tarjetas de Do. Probad a nombrar las notas en sentido inverso. Después, empezad desde otra nota y encontrad sus vecinas. Utilizad las tarjetas para comprobar el orden y consultadlas cada vez menos.

La canción de los nombres de las notas con los personajes del Reino de la Música

Ver el vídeo →

Antes de empezar: el niño selecciona su nombre en «Mi aprendizaje», encuentra el módulo por su nombre e icono y consulta el manejo con F1. El profesor o el familiar muestra un ejemplo utilizando su propio nombre; después, el alumno trabaja de forma autónoma.

Note Duration — duración de las notas

45 segundos en la versión gratuita

Qué practicamos. La duración como acción: iniciar el sonido a tiempo, mantenerlo y terminarlo. Solo se utiliza una tecla del ordenador —la barra espaciadora—, de modo que la atención se centra en la duración del sonido y no en localizar su altura.

1. Consulta la ayuda con **F1**. Cuando la nota llegue a la línea amarilla, pulsa la **barra espaciadora**.
2. Mantén pulsada la barra espaciadora mientras la nota avanza hacia la cesta con la figura rítmica correspondiente.
3. Suelta la barra espaciadora sobre la cesta correspondiente. En el modo «Con ratoncitos», los pequeños ratones atrapan las frutas que caen en la cesta.



Con ratoncitos: empieza con apoyo visual a través del juego. El ejemplo muestra la interfaz en ruso; la tecla 0 cambia el modo en todos los idiomas.

Pasar al modo sin ratoncitos

Cuando conozcas el manejo, pulsa el número **0** en el teclado del ordenador. Los ratoncitos desaparecen; las cestas con las figuras rítmicas permanecen. Pulsa **0** de nuevo para recuperar los ratoncitos. La secuencia —pulsar, mantener, soltar— sigue siendo la misma.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart



Sin ratoncitos: sigue las figuras rítmicas y las cestas. Cambia de modo con la tecla 0. El ejemplo muestra la interfaz en ruso; la tecla 0 cambia el modo en todos los idiomas.

Qué hacer

Deja que el niño relacione por sí mismo la figura de la nota con la de la cesta. Compara intentos con la misma melodía, el mismo nivel y el mismo modo.

Qué evitar

No sueltes la barra espaciadora por él ni des una orden para cada movimiento. No exijas memorizar los nombres de todas las figuras antes de la primera exploración.

Qué observar

¿Distingue entre mantener la tecla poco o mucho tiempo? ¿Decide por sí mismo cuándo soltarla? ¿Percibe cuándo el sonido termina demasiado pronto? ¿Mantiene el control sin los ratoncitos?

Abrir la demo



Note Alphabet — el alfabeto musical

45 segundos en la versión gratuita

Qué practicamos. El orden de las notas en ambos sentidos y la capacidad de identificar la nota anterior o posterior desde cualquier punto de la secuencia.

Después de trabajar con las tarjetas, abre Note Alphabet. Utiliza las flechas ← / → para situar la nota que cae en el lugar correcto de la secuencia. Una vez elegida la posición, la barra espaciadora acelera su descenso. Consulta el manejo con **F1**.

Empieza con las imágenes utilizando la tecla de letra latina **I**. Cuando el niño trabaje con seguridad, prueba los nombres alfabéticos con **A**. Las tarjetas pueden servir para comprobar la respuesta de forma autónoma; después, déjalas a un lado.

Qué hacer

Pide al niño que explique un movimiento: ¿qué nota va antes o después de la indicada? Completad un intento y comparadlo con el anterior en el mismo modo.

Qué evitar

No limites la tarea a memorizar la secuencia solo desde Do y solo hacia delante. No pulses la barra espaciadora antes de elegir la posición.

Qué observar

¿Continúa la secuencia en ambos sentidos? ¿Identifica una nota vecina sin recitar toda la serie desde el principio? ¿Mantiene la precisión al cambiar el sistema de nombres?

Abrir la demo



Fruit Lines — posición y nombre de las notas

Nivel 1 · 45 segundos en la versión gratuita

Qué practicamos. La relación entre una posición en el pentagrama y el nombre de su nota. El niño distingue líneas y espacios y utiliza la secuencia de notas para elegir la cesta correcta.

Selecciona el **nivel 1**. Utiliza las flechas ← / → para colocar la cesta con el nombre correcto debajo de la fruta o del capullo de flor que cae. La barra espaciadora acelera el descenso una vez elegida la cesta. Antes de empezar, consulta el manejo con **F1**.

Deja que el niño observe dónde aparece la fruta —en una línea o en un espacio— y relacione esa posición con el nombre de la nota. En la versión gratuita, completad un intento de 45 segundos.

Qué hacer

Después del intento, revisad un ejemplo: posición en el pentagrama → nombre de la nota → cesta correspondiente. Repetid el nivel 1 y comparad los resultados.

Qué evitar

No exijas completar todos los niveles en el primer contacto. No aceleres el descenso mientras el niño todavía elige la cesta.

Qué observar

¿Distingue una línea de un espacio? ¿Utiliza la secuencia de notas? ¿Disminuyen los movimientos al azar?

Abrir la demo



Treble Staff Puzzle — clave de Sol

45 segundos en la versión gratuita

Qué practicamos. El lugar de cada nota en el pentagrama de clave de Sol: nombre de la nota → línea o espacio correspondiente. Es el proceso inverso a identificar el nombre a partir de una posición dada.

Consulta la ayuda con **F1**. Utiliza las flechas ← / → para llevar la nota a la línea o al espacio correcto. Las piezas bien colocadas forman una imagen. La barra espaciadora acelera el movimiento después de elegir la posición.

Empieza con las imágenes. Completa un intento de 45 segundos. Compara por separado los resultados en clave de Sol y en clave de Fa.

Qué hacer

Después de colocar una nota, pide al niño que muestre dónde va y explique por qué ha elegido esa posición.

Qué evitar

No indiques la posición de cada nota. No valores el trabajo únicamente por la rapidez con que se completa la imagen.

Qué observar

¿Distingue líneas y espacios vecinos? ¿Reconoce una posición cuando vuelve a aparecer? ¿Puede corregir su elección tras la señal del programa?

Abrir la demo

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart



Bass Staff Puzzle — clave de Fa

45 segundos en la versión gratuita

Qué practicamos. El lugar de cada nota en el pentagrama de clave de Fa: nombre de la nota → línea o espacio correspondiente. Es el proceso inverso a identificar el nombre a partir de una posición dada.

Consulta la ayuda con **F1**. Utiliza las flechas ← / → para llevar la nota a la línea o al espacio correcto. Las piezas bien colocadas forman una imagen. La barra espaciadora acelera el movimiento después de elegir la posición.

Empieza con las imágenes. Completa un intento de 45 segundos. Compara por separado los resultados en clave de Sol y en clave de Fa.

Qué hacer

Después de colocar una nota, pide al niño que muestre dónde va y explique por qué ha elegido esa posición.

Qué evitar

No indiques la posición de cada nota. No valores el trabajo únicamente por la rapidez con que se completa la imagen.

Qué observar

¿Distingue líneas y espacios vecinos? ¿Reconoce una posición cuando vuelve a aparecer? ¿Puede corregir su elección tras la señal del programa?

Abrir la demo

Versión gratuita y versión completa

En la versión gratuita, el tiempo de juego en cada módulo es de **45 segundos**. La versión completa ofrece algoritmos más complejos y desarrollados. La exploración de los módulos puede repartirse entre varias sesiones.

Después de cada intento, anota el nombre del módulo, el nivel, el modo, el tiempo y los resultados que aparecen. Compara los intentos del propio niño en las mismas condiciones. Las puntuaciones de módulos distintos no se suman para obtener una valoración general de su capacidad.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

5. Tocamos el piano: Happy Birthday

Primero, conoce los controles



Abre Gentle Piano → Happy Birthday. Pulsa F1para consultar la ayuda. S inicia la reproducción, R selecciona la mano derecha y L selecciona la mano izquierda. Son teclas del ordenador; la música se toca en el instrumento conectado.

Abrir la demo

Tocar toda la pieza con cada mano por separado y con ambas manos

Selecciona tu propio nombre y la presentación 1. Escucha Happy Birthday; después, toca la pieza con la mano derecha, con la izquierda y con ambas manos. Consulta F1 para elegir las manos y los controles de repetición.

Mantén la tecla pulsada mientras se abre la rosa; suéltala cuando aparezca la mariposa. La araña indica una tecla incorrecta. Si el sonido termina demasiado pronto y aparece el señor Ups, vuelve a pulsar la tecla correspondiente y mantenla.

Dale tiempo al niño para interpretar la señal y corregir su acción de forma autónoma. Primero, aprende a encontrar, mantener y soltar las teclas necesarias; precisa la digitación a medida que estas acciones se consoliden.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Utilizar el RVM para decidir cuánto repetir

Si el termómetro del RVM está rojo o amarillo, elige un fragmento para repetir. Mantén la misma selección de manos y presentación, realiza varios intentos separados y compara las cifras. Si es necesario, acorta el fragmento o vuelve a una sola mano.

Cuando las acciones sean más precisas, disminuya el RVM y se necesite menos ayuda, une los fragmentos. Vuelve a tocar toda la pieza. Considera el color verde junto con el número de notas completadas y las pulsaciones incorrectas.

El niño puede proponer el siguiente paso: «Voy a repetir esta parte», «Voy a unir dos fragmentos» o «Voy a probar con ambas manos». Pídele que explique su elección a partir de sus resultados.

Tocar de memoria

Después de practicar con la notación, utiliza la opción de Gentle Piano que oculta las notas de la parte seleccionada; consulta el comando en F1. Toca de memoria con la derecha, con la izquierda y con ambas manos.

Si la secuencia se interrumpe en un punto, recupera la notación, revisa ese fragmento y vuelve a probarlo de memoria. Después, toca toda la pieza sin mirar la pantalla, escuchando la melodía y el acompañamiento.

Tocar con la orquesta

Abre la página de la orquesta y selecciona la grabación lenta. Escucha la introducción, identifica cuándo empieza tu parte y toca toda la pieza con acompañamiento. También puedes practicar cada mano con la orquesta antes de unirlas.

Cuando el niño mantenga la secuencia y pueda escuchar el acompañamiento, pasa al tempo normal. Si pierde el hilo, localiza el fragmento en Gentle Piano, repítelo y vuelve a interpretar toda la pieza con la orquesta.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart



Happy Birthday

¿Listos para tocar con la orquesta?

Primero, despacio.
Después, al tempo de interpretación.

Tocar con la orquesta →

Orientaciones ilustradas y dos arreglos orquestales: tempo lento y tempo de interpretación.

Qué hacer

Alterna la lectura de la notación, la repetición de un fragmento, la interpretación de memoria y la interpretación con la orquesta. Después de cada intento, comentad un siguiente paso.

Qué evitar

No nombres cada tecla de antemano. No consideres aprendida la pieza solo porque el termómetro esté verde. No exijas el tempo de interpretación antes de que los movimientos estén coordinados.

Qué observar

¿Mantiene los sonidos hasta el final? ¿Corrige los errores de forma autónoma? ¿Recupera la secuencia de memoria? ¿Escucha la introducción y se mantiene conectado con la orquesta?

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

6. Cultura musical y audición

Una canción conocida en el mundo de la música

Escuchad **Greeting Prelude, de Ígor Stravinski**. El compositor utilizó el tema de Happy Birthday y dio a esta canción conocida una sonoridad orquestal inesperada.

Dile al niño: «Ya has probado a tocar esta canción. Ahora vamos a escuchar qué hace un compositor con ella y cómo la interpreta una orquesta».

Observa la orquesta

Filarmónica de Oslo.
Dirige Vasily Petrenko.

Ver la interpretación

Escucha la grabación del compositor

Columbia Symphony Orchestra.
Dirige Ígor Stravinski.

Escuchar la interpretación

Buscar otras interpretaciones de Happy Birthday

Busca otra interpretación de Happy Birthday: vocal, pianística u orquestal. El niño puede proponer una versión y explicar su elección. El adulto ayuda a abrir una grabación adecuada.

Comparad dos interpretaciones atendiendo a un solo aspecto: tempo, intérpretes, carácter, dinámica o acompañamiento. Pide al niño que señale un momento concreto en el que haya percibido una diferencia.

Al presentar Greeting Prelude, nombra al compositor: Ígor Stravinski. Antes de volver a escucharla, cantad el tema conocido e intentad reconocer cómo lo ha transformado.

Qué hacer

Escuchad primero la obra completa. Después, elegid una pregunta y volved a escuchar el fragmento correspondiente. Invita al niño a contar su descubrimiento a otro niño más pequeño o a un adulto.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Qué evitar

No impongas qué sentimientos «debe» provocar la música. No conviertas la audición en un cuestionario con respuestas predeterminadas.

Qué observar

¿Puede apoyar su observación en un fragmento musical concreto? ¿Distingue melodía y acompañamiento? ¿Percibe que una canción conocida puede interpretarse de distintas maneras?

Registrar el progreso propio

Anota la fecha, la tarea elegida, las condiciones y el resultado. Guarda un vídeo breve de una interpretación habitual. En la siguiente sesión, comparad qué hace el niño con mayor precisión y autonomía e invítale a elegir qué repetir o qué hacer más exigente.

Continúa aprendiendo con Soft Mozart

Aprende de forma autónoma o con un profesor certificado, en línea o presencialmente. Guarda los resultados y los vídeos para observar tu progreso.

Continuar aprendiendo →

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart