La escalera que canta

Nivel 1 · Clase 1 · escuchar, cantar y sentir el pulso

Guía para el maestro. © 2026 Music Motion.

Para: de 8 a 12 años, toda la clase. **Duración:** 50 minutos.

Objetivo principal: al final de la clase, cada alumno, primero en grupo y después en pareja, ajusta su voz hasta cantar la misma nota que toca el teclado, y el afinador muestra el mismo nombre de nota.

Objetivos secundarios: (1) mostrar con la mano si la música sube o baja; (2) mantener el pulso con palmas mientras suena la escalera.

Qué necesitas: una computadora con parlantes y, si hay, un proyector. **No hace falta saber música:** el teclado y el afinador hacen el trabajo; tú guías.

Si un botón no te queda claro: la guía de uso explica cada uno con imágenes. Arriba tiene un buscador: escribe, por ejemplo, «pulse», «imprimir» o «wav».

Antes de la clase (15 minutos, en casa): ensaya el teclado. En clase tu atención tiene que estar en los niños, no en los botones. Repite estos pasos hasta hacerlos sin mirar la guía:

- Abre el Cosmic Keyboard y toca `Z` `X` `C` `V` `B` `N` `M`: es la escala de Do a Si.
- Abre la lista **RECORDINGS** (☰ **recs**, al lado de **pulse**) y pon «Sinfonia No. 1», de Bach.
- Abre el metrónomo con **pulse**, fija unos 60 BPM con **tap**, pulsa **start** y activa **click**; ciérralo con ⊗ (ver «Antes de empezar: el pulso»). Si prefieres el teléfono, Pulse es el mismo metrónomo, gratis: toca el círculo al ritmo que quieres y sigue solo.
- Abre el afinador, permite el micrófono, toca una nota en el teclado y cántala: mira si el afinador muestra el mismo nombre.

Antes de empezar: el pulso

¿Qué es el pulso?

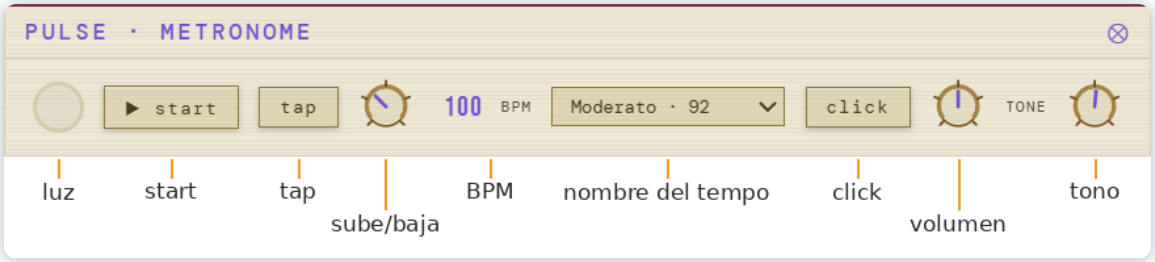
El pulso es el latido regular de la música: siempre a la misma distancia, como el tic-tac de un reloj o los pasos al caminar. Cuando aplaudimos al ritmo de una canción, aplaudimos el pulso. Todos los que tocan o cantan juntos siguen el mismo pulso.

El **metrónomo** es la máquina que marca ese latido con una luz y un sonido, para que la clase vaya junta. Su velocidad se mide en **BPM**, pulsos por minuto: **60 BPM = un pulso por segundo**. Más BPM, más rápido.

Dónde está en el Cosmic Keyboard



1. **Abre el metrónomo:** pulsa el botón **pulse** (1), el que tiene una notita musical, en la tercera fila de arriba, al lado de **FX**.
2. Aparece el panel **PULSE · METRONOME** (2), debajo del teclado.



3. **Elige el tempo** (la velocidad del pulso). Lo más fácil: pulsa **tap** varias veces seguidas, al ritmo que quieras; el metrónomo lo mide y muestra los **BPM**. También puedes girar la **perilla** que está al lado de tap: sube o baja los BPM, y la lista muestra el nombre musical de ese tempo (por ejemplo *Andante · 76* o *Moderato · 92*). O elige un tempo directamente en la lista. Para empezar, lento: unos **60 BPM**.
4. **Ponlo en marcha** con **start**. La **luz** (el círculo) se enciende con cada pulso.
5. **Para oírlo,** activa **click**. Las dos perillas de la derecha ajustan el click: la primera, su **volumen**; la de **TONE**, si suena más agudo o más grave.
6. **Para cerrarlo,** pulsa ⊗, arriba a la derecha del panel.

La clase, paso a paso

La clase sigue cinco etapas: la meta, lo que ya saben, lo nuevo, la aplicación y el repaso de la meta. **En cada actividad, tú lo haces primero y la clase te sigue.**

1 La meta

3 min

Di a la clase, con estas palabras o parecidas:

«Hoy vamos a lograr que nuestra voz suene igual que una nota del teclado. Al final, cada pareja lo va a demostrar.»

Escribe la meta en la pizarra: **Mi voz canta la nota del teclado.**

2 Lo que ya saben

5 min

«¿Quién canta en casa? ¿Su voz puede sonar más arriba y más abajo?»

Canta tú primero una «u» que sube de abajo hacia arriba mientras la mano sube, y que baja mientras la mano baja. Después la clase lo hace contigo.

3 Lo nuevo: escuchar con el cuerpo y la escalera

12 min

En **RECORDINGS** pulsa ▶ en «Sinfonia No. 1», de Bach. Escúchenla tres veces, cada vez con una tarea. Muestra tú el gesto durante unos segundos y después la clase te sigue:

1. **Marchar en el sitio** con el pulso.
2. **Dibujar la melodía en el aire** con la mano: si sube, la mano sube; si baja, la mano baja.
3. **«¡Llegamos a casa!»**: cuando la música suena como si llegara a casa (un final que descansa), todos se ponen de pie.

Después, **la escalera**: toca `Z` `X` `C` `V` `B` `N` `M` despacio, una tecla por vez. Canta tú cada nota con una «a» larga; la segunda vez, la clase canta contigo; la tercera, la clase sola. Luego de arriba hacia abajo.

4 Aplicación: la nota del teclado

25 min

Abre el afinador y, si puedes, proyéctalo para que todos lo vean.

1. **Primero escuchar.** Toca una nota de la escalera que no sea ni muy aguda ni muy grave. Todos escuchan en silencio, sin cantar.
2. **Después ajustar juntos.** Toda la clase canta la nota con una «a» larga y suave. Con la mano indicas «un poco más arriba» o «un poco más abajo», y todos miran el afinador hasta que muestre el mismo nombre de nota.
3. **Grupos cada vez más pequeños:** toda la clase, la mitad, grupos de unos 10, parejas y, al final, voluntarios solos. Nadie canta solo si no quiere.
4. **El eco:** cuando una nota sale bien, toca dos notas seguidas y después tres. La clase las canta de vuelta.
5. **El pulso** (los últimos 5 minutos): abre el metrónomo a unos 60 BPM. La clase da palmas con el pulso mientras tocas la escalera, una tecla por golpe. Para cerrar, un voluntario toca la escalera siguiendo el pulso.

«¿Quién puede cantar exactamente la misma nota que el teclado?»

5 El repaso de la meta

5 min

Vuelve a la frase de la pizarra. Cada pareja canta la nota que tocas; la clase mira el afinador y levanta el pulgar si coincide.

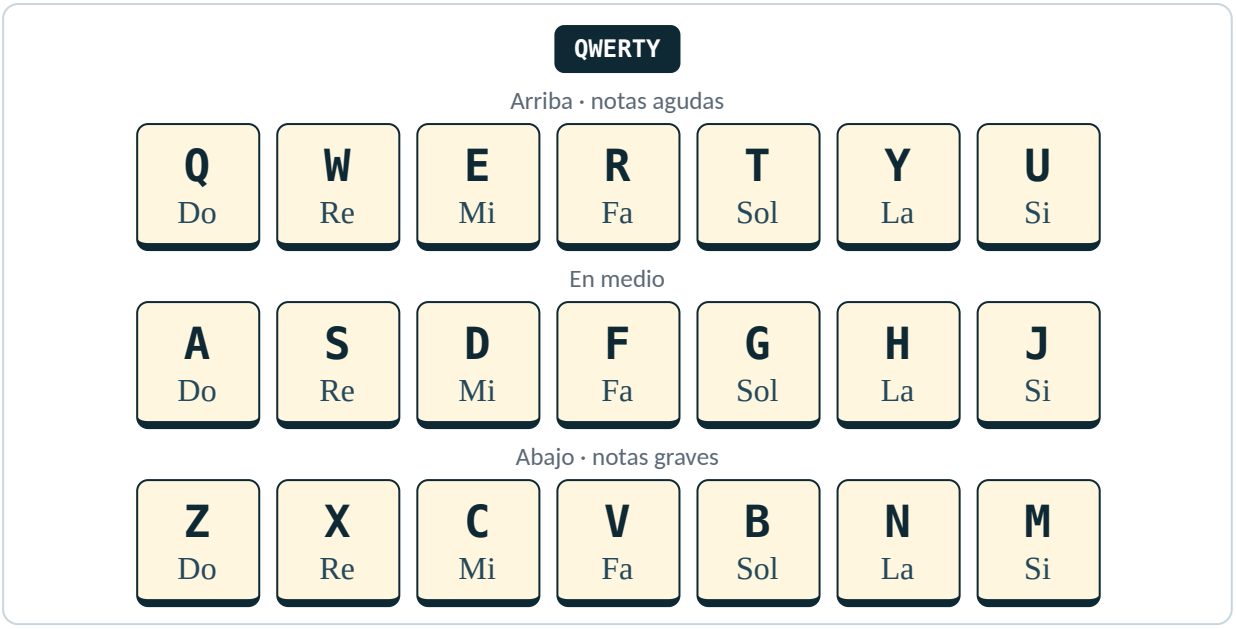
«¿Qué nos ayudó a acercar la voz a la nota?»

Escucha las respuestas: escuchar antes de cantar, cantar suave, seguir la mano, cantar junto a un compañero.

Si les cuesta:

- **La clase no llega a la nota:** tócala otra vez, cántala con ellos y pide que canten más suave. La mano les muestra si subir o bajar.
- **Un niño canta lejos de la nota:** es normal a esta edad. Que siga cantando en grupo, al lado de un compañero que la encuentra. No lo corrijas delante de todos.
- **El afinador salta de una nota a otra:** pide una «a» larga y estable, sin gritar, cerca del micrófono, y silencio en el resto de la clase.
- **Se pierde el pulso:** baja el tempo y que marchen en el sitio antes de volver a las palmas.

Las teclas y sus notas



Las tres filas del teclado de la computadora tienen la misma escalera, de Do a Si: la de abajo es la más grave y la de arriba la más aguda. Las flechas ← y → del teclado cambian la octava: toda la escalera baja o sube.

Nombres de las notas: *Do = C · Re = D · Mi = E · Fa = F · Sol = G · La = A · Si = B. Algunos materiales usan las letras: las dos formas nombran la misma nota.*

Cómo saber que funcionó: en el repaso, al menos tres de cada cuatro parejas cantan la nota y el afinador muestra el mismo nombre. Además, la mayoría muestra con la mano cuándo la música sube o baja, y la clase mantiene el pulso con las palmas durante toda la escalera.

Un adelanto: la máquina de melodías. Hoy la clase cantó las notas; dentro de unas semanas cada alumno va a componer su propio compás. Para que componer no dé miedo, empiecen a jugar desde ya: al final de la clase abre la máquina de melodías, pulsa **SPIN** y sale una melodía nueva de cuatro compases; **PLAY** la hace sonar. Tiren varias veces y que la clase vote cuál le gusta más: así descubren que componer también es jugar.

Estas clases son un punto de partida. Los ejemplos pueden ser diseñados por cada profesor según la conveniencia de su curso. Por nuestra parte, iremos ampliando los temas de las clases según los pedidos que nos lleguen por el formulario de contacto.

✂ recortar y llevar a casa

Juguemos con la música en casa

Para los padres · 10 minutos por semana · no hace falta saber música

> **Por qué estos juegos.** Así como en la escuela su hijo aprende a leer y a escribir las palabras, en estas clases empieza a leer y a escribir la música: una pequeña gramática de los sonidos. Casi todos escuchamos música toda la vida sin saber leerla; estos diez minutos por semana son para que eso empiece a cambiar también en casa. No hace falta saber música: basta con jugar juntos.

Hoy en clase aprendimos a cantar las notas del teclado y a sentir el pulso. Esta semana, jueguen juntos:



Cada tecla de la fila de abajo es una nota, de Do (la primera) a Si (la séptima).

1. Abran el teclado en la computadora: **musicmotionsuite.com/apps/mmk-demo.html**
2. **El eco:** uno toca una tecla entre `Z` y `M`; el otro la canta. Después cambian.
3. **El afinador:** el niño canta una nota larga frente a **tuner.mariomaurano.com** y mira su nombre. ¿Puede cantar la misma nota que el teclado?
4. **El pulso en la cocina:** pongan una de las grabaciones del teclado (lista **RECORDINGS**, botón ☰ **recs**). Cada uno elige cómo marcar el pulso: uno aplaude, el otro marca con los pies o con una cuchara de madera sobre una olla. ¿Pueden seguir juntos hasta el final?
5. **La máquina de melodías:** abran **musicmotionsuite.com/suite/tragamonedas.html**, pulsen **SPIN** y después **PLAY**. Cada tirada es una melodía nueva. ¿Cuál les gusta más? Cántenla juntos. Con **PRINT** la imprimen en una hoja. No hay que registrarse.

El micrófono funciona solo en su computadora: no se graba ni se envía nada. No hay que registrarse.

© 2026 Music Motion