

# Aprender jugando



De izquierda a derecha y de arriba abajo: Pablo (de cuatro años) y Santi (de dos y medio) juegan con un teclado. Marina (nueve años), Nadia (tres) y Amaya (ocho), tocan mediante el programa *Softmozart*. Debajo, Amaya señala la enorme pantalla táctil durante una lección. Los niños disfrazados de fantasmas practican movimientos. Malena (de cuatro años) se entretiene al teclado. Pablo juega con varios instrumentos. Candela (siete) y Marina bailan juntas. Amaya en primer plano

Acaba de llegar a España un método revolucionario para aprender a tocar el piano por ordenador de forma rápida y divertida. Lo ofrece Acción Piano *Por A.B. Fotos, Alex Figuera*

**Lo que hasta** ahora para muchos niños era un martirio se ha convertido en su asignatura favorita: la clase de música. Y es que España ha sido uno de los primeros países en importar de Estados Unidos un método genial denominado *Softmozart* para enseñar, a partir de los tres años, lenguaje musical y piano de forma rápida y, sobre todo, divertida. Mediante un teclado conectado a una pantalla de ordenador, los pequeños aprenden a tocar el piano como quien juega con la Playstation y, ante todo, se divierten mucho. La academia pionera en traer este *software* se llama Acción Piano. También ofrece clases para adultos en un aula aparte.

Ubicada en el barrio madrileño de Chamartín, es todo menos una escuela en el sentido clásico de la enseñanza. Una pantalla táctil gigante preside el espacio. A su alrededor: sillas en miniatura con forma de ranas, ositos o elefantes, disfraces de fantasma, tambores con forma de piruleta, palos de lluvia, tubos de plástico afinados... Nada es casual. Lo que parecen juguetes resultan ser instrumentos de aprendizaje. Porque el *software* es sólo uno de los muchos métodos que utiliza esta innovadora escuela. Eso sí, todos están orientados hacia el disfrute del alumno. Unos guantes de puercoespín, por ejemplo, sirven para dar agilidad a las manos y los sacos de fantasma, para que los niños aprendan a moverse o, si son tímidos, se oculten para cantar. *“Los llamamos los sacos de la vergüenza. Se desinhiben con ellos y trabajan el ritmo gracias al movimiento corporal”*, explica Alicia Santos, asesora pedagógica de la escuela. Lo que está claro es que los críos se ríen y no dejan de prestar atención.

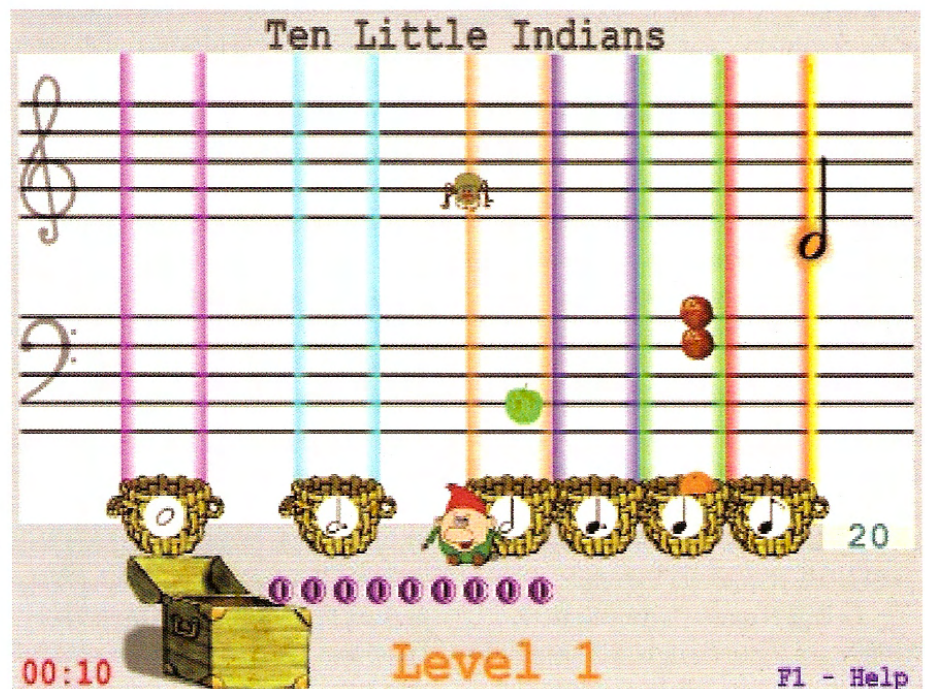
A un lado del aula, hay una decena de teclados con ordenador incorporado

en los que se establece contacto directo con el piano. *“A diferencia de los métodos más tradicionales en los que los más pequeños empiezan por aprender sólo música y movimiento, aquí desde el principio se sientan a un piano”*, comenta Victoria López Meseguer, otra de las asesoras pedagógicas. Y todo gracias a un programa de ordenador. Diseñado hace poco más de diez años por una profesora ucraniana afincada en Norteamérica, *Softmozart* ha tenido tanto éxito que ya ha sido aplicado por todo Reino Unido con el beneplácito del Ministerio de Educación británico. Entre sus ventajas, destaca el hecho de que es el único *software* que permite leer el pentagrama en vertical. *“Todos hemos aprendido a tocar con el pentagrama horizontal, y al ponerlo en vertical, es mucho más fácil e instintivo, porque es como seguir un plano”*, asegura Victoria. La técnica para utilizarlo es

muy intuitiva. Como en el famoso videojuego *Tetris*, pero en lugar de encajar ladrillos en una pantalla, el reto consiste en encontrar la nota adecuada acertando con las teclas de un piano electrónico.

Asistimos a una clase. Malena, una niña de cuatro años con apenas unas semanas de formación, se sienta al ordenador y sin darse cuenta bosqueja el *Himno a la alegría*. En la pantalla se ve un árbol del que caen notas y su objetivo es recogerlas a tiempo en una cesta. Para ganar, basta con tocar la tecla adecuada en el piano. *“Es un buen ejercicio porque obliga al niño a seguir el ritmo y se adapta a su nivel. Si falla va más despacio”*. Los instrumentos tienen teclas reducidas para los alumnos de hasta seis años, porque si utilizaran uno convencional podrían llegar a sufrir estrés y tendinitis. Mientras juegan con el programa,

## La escuela utiliza un programa informático que convierte las lecciones en un videojuego





Arriba, detalle del aula con las sillas de juguete. Debajo, Amaya (de ocho años) toca el piano de cola. A la derecha, Nadia (tres años) practica con una flauta

... los pequeños pueden llegar a interpretar hasta piezas de quinto curso de conservatorio. *“Los conceptos que aprenden un niño y un concertista son los mismos: sólo cambia el idioma”*, añade. El programa permite escuchar lo que se ha hecho y transformar la pantalla en notas tradicionales. Pero es importante saber que no basta con poner a un niño delante del ordenador. *“Todo tiene una lógica, pero es necesario un profesor que oriente al alumno. El programa sirve como un refuerzo. Para utilizar el método se necesita entrenamiento”*, explican las asesoras.

Toca cambiar de actividad. Unos ocho alumnos de entre tres y nueve años se enfundan sus trajes verdes y amarillos y empiezan a bailar una danza húngara. Los pequeños se estiran, se encojen y, sobre todo, ríen. Casi sin darse cuenta siguen el ritmo y empiezan a bailar al compás. Lo que aparentemente es un caos, vuelve al orden en cuanto se inicia un nuevo juego. *“Para que la enseñanza sea rigurosa y seria hay que planificar mucho las clases”*, comenta Victoria.

Le llega el turno a la pantalla táctil. Aparece una secuencia de botellas adornadas con flores señaladas cada una con una nota

## *“Mientras juegan, los niños pueden llegar a tocar hasta piezas de quinto curso de conservatorio”*

musical. Una niña rubia, Nadia, de tres años, toca la pantalla y entona una escala entera. Un dibujo animado en el ordenador repite la melodía. *“Los niños más pequeños cambian de actividad cada dos o tres minutos para evitar que se cansen”*, comenta Victoria al tiempo que programa un nuevo juego.

Aparecen varias figuras. Cada una canta una nota y hay que identificar la que esté desafinada. Amaya, de ocho años y recién iniciada en el piano de cola, acierta rápido. Tercer juego: la pantalla se divide en dos. A un lado, los animales; al otro, un espacio vacío. Suena una melodía y hay que averiguar cuál es. Jorge, de nueve años, atrapa un cisne y lo arrastra a la pantalla vacía. La melodía coincide. Enigma resuelto: sonaba *El lago de los cisnes*. Se trata de asociar las melodías a emociones. *“La clase de música es superchuli”*, dice Jorge. Lleva un mes y la prefiere a la del

colegio. *“Abí no jugamos y casi nunca nos dejan tocar los instrumentos. Lo que más hacemos es cantar”*, argumenta.

Para los mayores o adolescentes, reacios a los dibujos animados, hay un aula en el piso de arriba con varios teclados conectados a una pantalla y al profesor. Aquí se toca el piano con cascos y el maestro corrige uno por uno a través de un micrófono, como si fuera una clase particular. Y aunque los programas son más adultos, el método es similar, ya que se trata de seguir la pantalla. Y es que, como decía Stravinsky, *“no basta con oír la música: además hay que verla”*.

Acción Piano. Plaza de Valparaíso, 11. Madrid. Teléfono 913 44 19 21. [www.accionpiano.com](http://www.accionpiano.com) Se recomiendan dos horas a la semana de lenguaje musical y piano. Precio: 120 euros al mes. Para los más pequeños hay una sesión todos los sábados de una hora y media por 100 euros al mes. Las clases de piano de una hora a la semana son 100 euros mensuales