



**TIC EN LA  
PRÁCTICA  
EDUCATIVA**

# 3

## Herramientas TIC para el área de **Educación Musical**

**Cuaderno de Formacion  
Continua**



© De la presente edición:

**Colección:**

CUADERNOS DE FORMACIÓN CONTINUA

**Publicación:**

*Herramientas TIC para el área de Educación Musical*

**Coordinación:**

*Viceministerio de Educación Superior de Formación Profesional  
Dirección General de Formación de Maestros  
Unidad Especializada de Formación Continua*

**Cómo citar este documento:**

*Ministerio de Educación (2017). Herramientas TIC para el área de Educación Musical. Cuadernos de Formación Continua. La Paz, Bolivia.*

**Depósito Legal:**

4-1-108-17 P.O.

**LA VENTA DE ESTE DOCUMENTO ESTÁ PROHIBIDA**

*Denuncie al vendedor a la Dirección General de Formación de Maestros,  
Tel. 2440815*



**TIC EN LA  
PRÁCTICA  
EDUCATIVA**

# 3

## Herramientas TIC para el área de Educación Musical

**Cuaderno de Formación  
Continua**





## Índice

Datos generales del cuaderno.....	7
Ubicación del curso en el ciclo.....	8
Objetivo holístico del ciclo .....	8
Objetivo holístico del curso .....	8
Tema 1: Software de Notación Musical MuseScore 2 .....	9
Descarga de MuseScore .....	9
Instalación de MuseScore.....	10
Áreas de trabajo de MuseScore.....	14
Barra de herramientas estandar.....	15
Controladores de reproducción .....	15
Barra de notas .....	16
Edición de sonido.....	16
Paletas.....	17
Uso de MuseScore .....	22
Abrir y crear una partitura.....	22
Escritura de partitura.....	26
Introducción de notas.....	26
Repetición de una parte o frase musical .....	29
Introducción de signos de expresión.....	29
Respiración y pausa .....	30
Introducción de texto en una partitura. ....	30
Edición de texto.....	31
Modo de reproducción.....	32
Guardar .....	33
Exportar.....	34
Tema 2: Software paera Android Profesor de Piano Real.....	37
Descarga e intalación de Profesor de Piano Real.....	37
Uso de Profesor de Piano Real.....	41
Modo de aprendizaje .....	42

Teclado ..... 43

Modo de juego..... 47

Modo Score ..... 49

Modo Freestyle..... 50

Actividad propuesta ..... 51

Webgrafía..... 52



## Presentación

*En el proceso de la Revolución Educativa con Revolución Docente que encara el Estado Plurinacional de Bolivia en concordancia con el mandato constitucional y la Ley N° 070 de la Educación "Avelino Siñani – Elizardo Pérez", en los últimos años se han alcanzado importantes e inéditos avances y resultados en lo referente a la formación de maestras y maestros como actores estratégicos del proceso educativo, respondiendo a las exigencias de la implementación del Modelo Educativo Sociocomunitario Productivo-MESCP y contribuyendo a la mejora de la calidad educativa con mayor pertinencia, relevancia y equidad.*

*Entre estos avances se destacan las acciones formativas de maestras y maestros en ejercicio a través de Itinerarios Formativos a cargo de la Unidad Especializada de Formación Continua-UNEFCO; una de ellas es el proceso formativo sobre el uso de TIC en la práctica educativa, ejecutado en los últimos 2 años acompañando la dotación de computadoras KUAA a estudiantes de Educación Secundaria Comunitaria Productiva a cargo del Ministerio de Desarrollo Productivo y Economía Plural.*

*En la perspectiva de aportar desde esta experiencia al proceso de liberación tecnológica iniciado en el país, bajo la directriz de la soberanía científica y tecnológica con identidad propia expresada en la Agenda Patriótica 2025, se ha priorizado la continuidad de los cursos para maestras y maestros de Educación Secundaria Comunitaria Productiva en el uso de TIC en la práctica educativa bajo el Modelo Educativo Sociocomunitario Productivo, enmarcados en la metodología de los Itinerarios Formativos, promoviendo la profundización de prácticas educativas transformadoras del MESCP y generando condiciones y capacidades en el campo tecnológico y científico que permitan a maestras y maestros y estudiantes de este nivel el uso adecuado de computadoras como herramientas tecnológicas en los campos y áreas de saberes y conocimientos.*

*La estrategia formativa ajustada de los cursos mencionados comprende las modalidades presencial, virtual y autoasistida, cuya implementación estará a cargo de la UNEFCO como instancia autorizada del Ministerio de Educación, en coordinación con las instancias departamentales y distritales de educación hasta las Unidades Educativas. Estas modalidades responden a las características de las maestras y los maestros en el manejo de herramientas TICs.*

*En este proceso, es fundamental el rol de las y los Directores de Unidades Educativas como actores que propicien, motiven y dinamicen el uso de herramientas TICs en los procesos educativos.*

*El presente cuaderno es un material de apoyo para el ciclo formativo, de una serie de cuatro cursos, que incluye objetivos holísticos, actividades prácticas, evaluativas y contenidos. Este material permitirá a maestras y maestros mejorar sus prácticas educativas transformadoras bajo el MESCP.*

Roberto Aguilar Gómez  
MINISTRO DE EDUCACIÓN





## Datos generales del cuaderno

CICLO: Recursos Tecnológicos del aula en el Modelo Educativo Sociocomunitario Productivo (MESCP)	Curso 1	Curso 2	Curso 3	Curso 4
	Interactuando en el aula a través de las TIC (Curso común para todas las áreas)	Iniciando el uso de las TIC en las áreas de Matemática, Física y Química	Herramientas TIC para el área de Matemática	Recursos TIC para desarrollar el pensamiento Lógico-Matemático
			Herramientas TIC para el área de Física	Recursos TIC para la simulación de un Laboratorio de Física
			Herramientas TIC para el área de Química	Recursos TIC para el laboratorio de Química
		Iniciando el uso de las TIC en el área de Biología-Geografía	Herramientas TIC para el área de Biología-Geografía	Recursos TIC como herramientas pedagógicas en el área de Biología-Geografía
		Iniciando el uso de las TIC en el área de Ciencias Sociales	Herramientas TIC para el área de Ciencias Sociales	TIC para la creación de grupos virtuales colaborativos en el área de Ciencias Sociales
		Iniciando el uso de las TIC en el área de Comunicación y Lenguajes: Castellana y Originaria	Herramientas TIC para el área de Comunicación y Lenguajes: Castellana y Originaria	TAC en el área de Comunicación y Lenguajes: Castellana y Originaria
		Iniciando el uso de las TIC en el área de Artes Plásticas y Visuales	Herramientas TIC para el área de Artes Plásticas y Visuales	Recursos TIC para la producción artística multimedia
		Iniciando el uso de las TIC en el área de Educación Musical	Herramientas TIC para el área de Educación Musical	TIC en el aula para la edición de audio en el área de Educación Musical

## Ubicación del Curso en el Ciclo

El contenido de este cuaderno de Formación Continua corresponde al curso “Herramientas TIC para el área de Educación Musical”, que es parte del Ciclo Formativo “Recursos Tecnológicos del Aula en el Modelo Educativo Sociocomunitario Productivo”.

En el campo de las TIC existen diferentes recursos que pueden aplicarse al ámbito educativo. Recursos tecnológicos (hardware y software), programas, aplicaciones y otras herramientas que resultan muy útiles a la hora de desarrollar los procesos educativos.

En el presente curso, se pone a consideración diferentes herramientas de aplicación para desarrollar los procesos educativos de Educación Musical.

## Objetivo Holístico del Ciclo

Fortalecemos nuestros conocimientos y capacidades en el uso de herramientas TIC, a través de espacios comunitarios de formación, desde el aprendizaje en el uso y aplicación de programas y recursos específicos, utilizando en situaciones concretas de la práctica educativa, contribuyendo a su transformación y mejora.

## Objetivo Holístico del curso

Fortalecemos nuestros conocimientos y capacidades en el uso y aplicación de herramientas TIC para las áreas de saberes y conocimientos Educación Musical - Ciencias Sociales - Lenguaje y Comunicación - Artes Plásticas, a través del análisis y reflexión de diferentes herramientas tecnológicas, contribuyendo a la transformación y mejora de la práctica educativa.



# Tema I: Software de notación Musical

## MuseScore 2

MuseScore 2 es una herramienta para escribir partituras, cuenta con un sistema de notación musical muy completo (figuras, silencios, puntillos, ligaduras, claves, compases, alteraciones, etc.).

Muse Score tiene una interfaz formada por un sistema de paneles y paletas con un amplio contenido de distintos símbolos que pueden insertarse en un pentagrama y realizar composiciones. Si cuenta con un instrumento MIDI un botón habilitará la entrada para este tipo de dispositivos.

Una de las bondades de esta aplicación es la posibilidad de guardar las creaciones con MuseScore en formatos PDF, SVG y otros.

### Descarga de MuseScore

Para descargar MuseScore accedemos a a siguiente página:

<https://musescore.org/es/descarga>

Al ingresar al sitio se muestran las siguientes opciones de descarga:



Windows 10  
Windows 8  
Windows 7

Versión portable  
Versiones anteriores



OS X 10.7+ Intel

Versiones anteriores



Paquetes de distribución  
Paquetes de la comunidad  
(Descarga el código fuente)

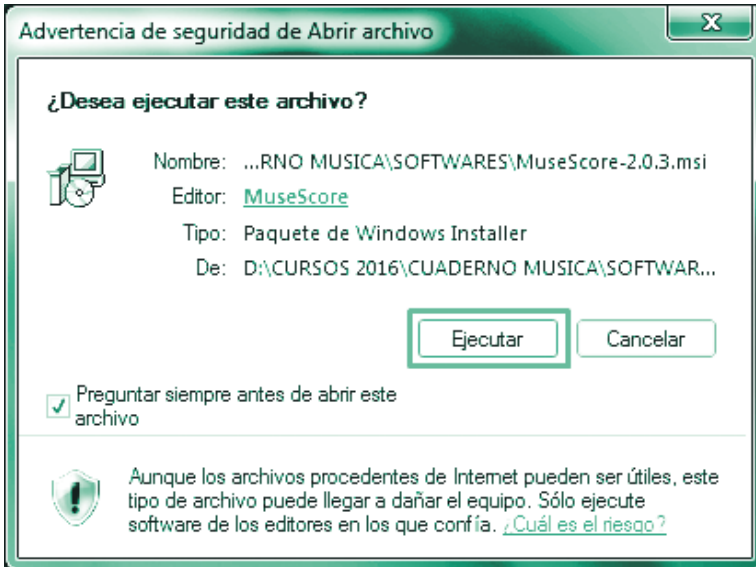
Paquetes BSD

Hacer clic en la opción deseada e inmediatamente se descargará MuseScore en la carpeta de descargas o la ubicación que tenga configurado en el navegador

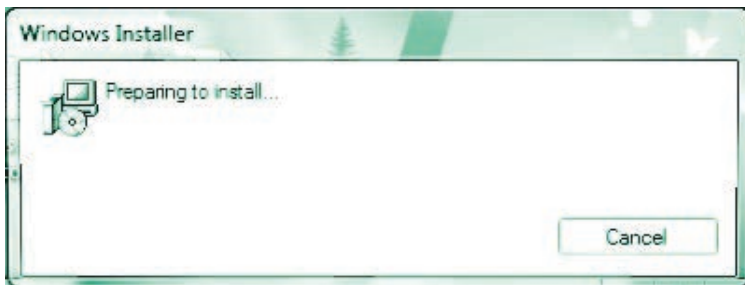
## Instalación de MuseScore

Terminada la descarga hacer clic en  **MuseScore-2.0.3** a continuación se mostrará la siguiente ventana:

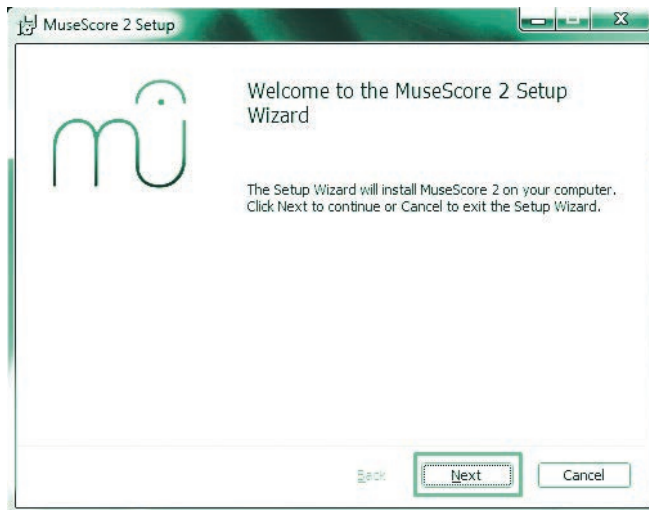
Hacemos clic en Ejecutar y el programa iniciará el proceso de instalación



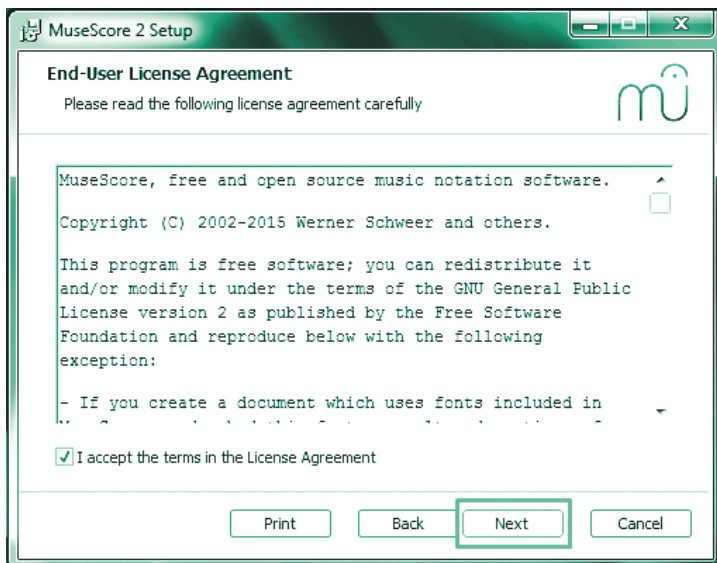
El programa preparará los archivos necesarios para la instalación, este proceso es breve, dependiendo de las características del equipo.



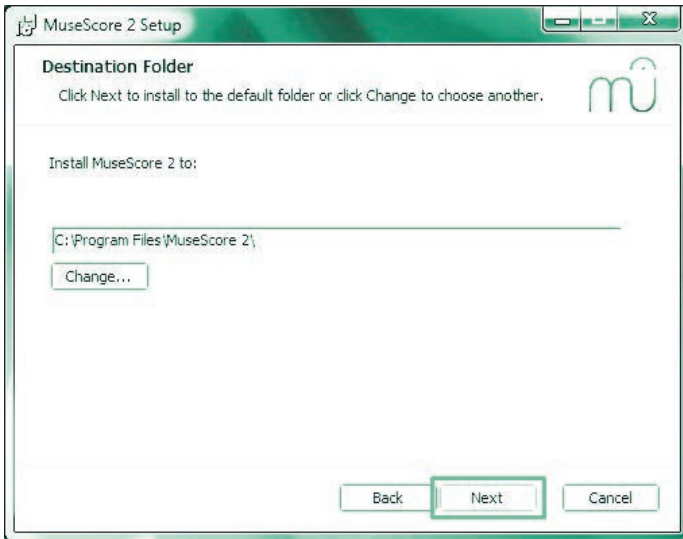
A continuación hacemos clic en el botón Next (Siguiente)



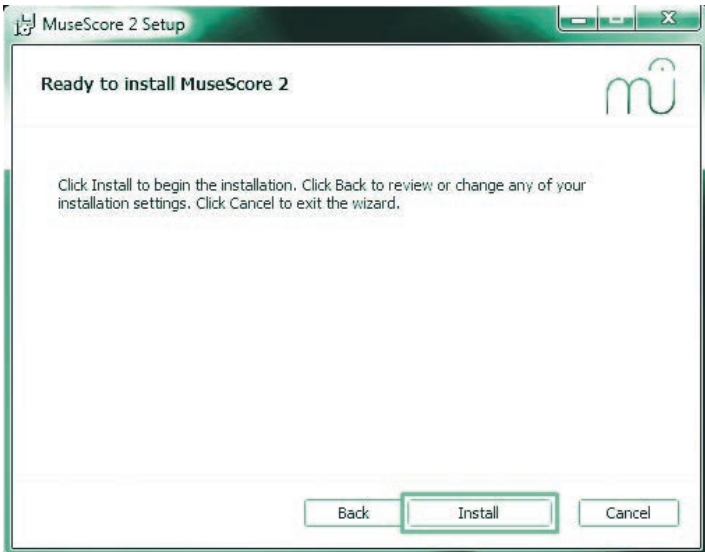
A continuación, visualizamos la ventana donde debemos aceptar las condiciones y términos de licencia, marcamos el pequeño recuadro donde indica: "I accept the terms", con lo cual se habilitará el botón next (Siguiente) el cual deberemos seleccionar.



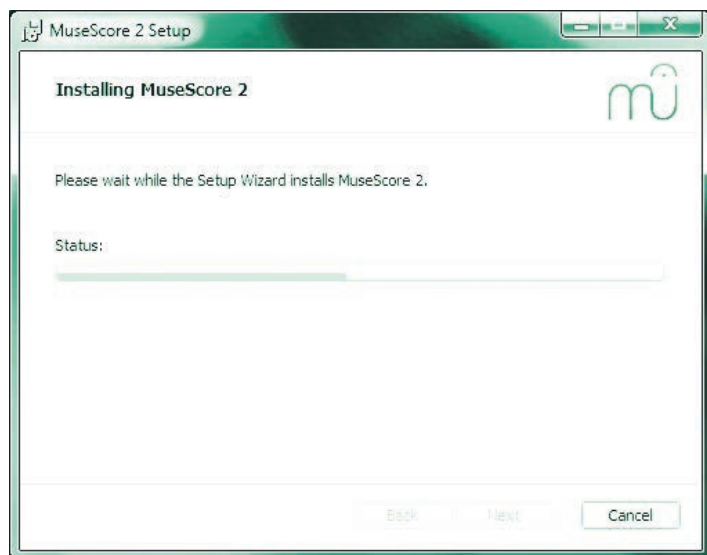
La siguiente ventana nos permite elegir el lugar de instalación (por defecto se instalará en la unidad C:\archivos de programa) Una vez elegida la ubicación hacer clic en el botón Next (Siguiente)



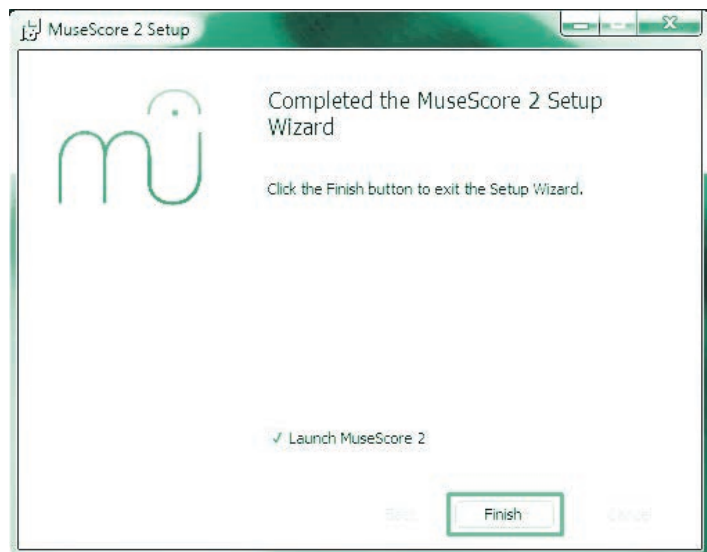
Finalmente, luego de cumplir con los requisitos previos, el proceso de intalación iniciará al hacer clic en el botón Intall (Instalar)



La ventana a continuacions nos muestra el progreso del proceso de instalación, el cual, debemos esperar a que concluya con el llenado en verdad de la barra horizontal.



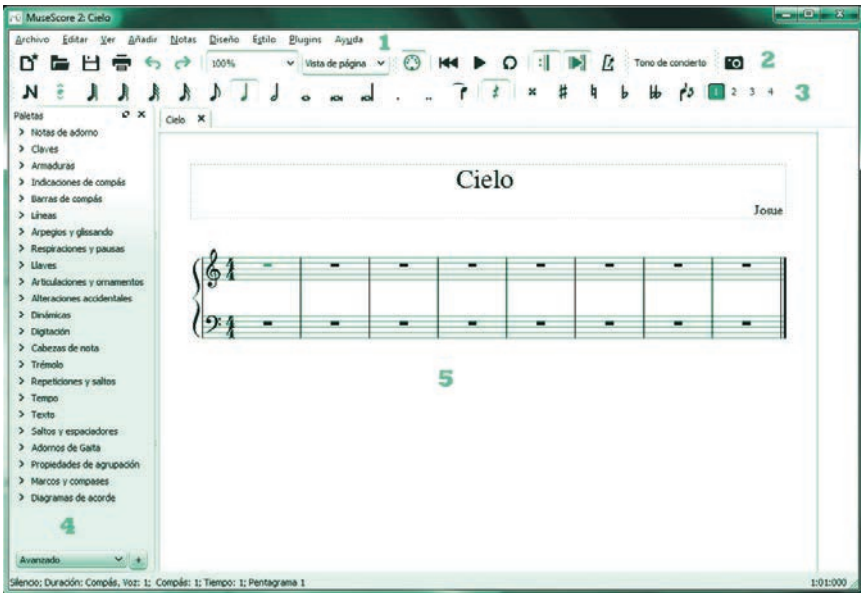
Una vez instalado el programa MuseScore hacemos clic en el botón Finish (Finalizar)



Una vez culminada la instalación se creará un ícono de acceso directo en el escritorio del sistema operativo.



## Áreas de trabajo de Muse Score 2



1. Barra de menú
2. Barra de formato y reproducción
3. Barra de notas
4. Paletas
5. Pentagrama



## Barra de herramientas standar



1. Crear partitura nueva
2. Abre una partitura
3. Guardar partitura
4. Imprimir partitura
5. Deshacer el último cambio
6. Rehacer el último cambio derecho

## Controladores de reproducción



1. Activar la entrada MIDI
2. Retroceder a la posición de inicio
3. Iniciar o detiene la reproducción
4. Reproducir en bucle
5. Reproducir repeticiones
6. Desplazar partitura al reproducir
7. Reproducir metrónomo
8. Tono de concierto
9. Activar modo de captura

## Barra de notas



- |   |                          |
|---|--------------------------|
| 1. Introducción de notas                        | 8. Negra                 |
| 2. Sustituir alturas sin cambiar las duraciones | 9. Blanca                |
| 3. Garrapear                                    | 10. Redonda              |
| 4. Semifusa                                     | 11. Cuadrada             |
| 5. Fusa   | 12. Longa                |
| 6. Semicorchea                                  | 13. Puntillo             |
| 7. Corchea                                      | 14. Doble puntillo       |
|   | 15. Ligadura de prolong. |

## Edición de sonidos



1. Silencio
2. Doble sostenido
3. Sostenido
4. Becuadro
5. Bemol
6. Doble Bemol
7. Invertir dirección
8. Voces (1, 2, 3, 4)

## Paletas

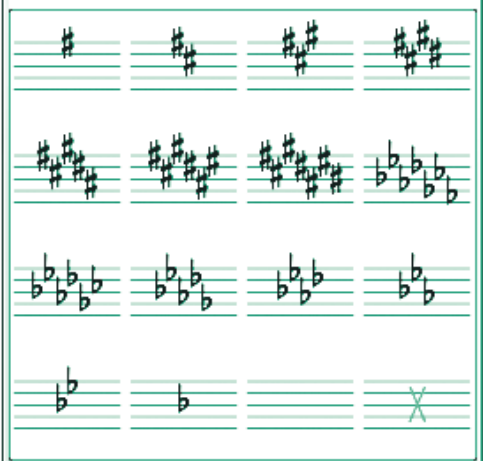
### ▼ Notas de adorno



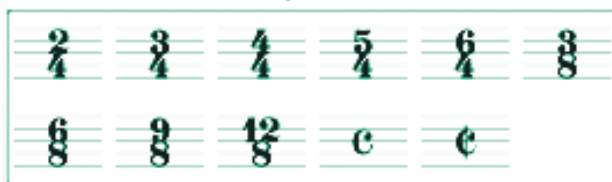
### ▼ Claves



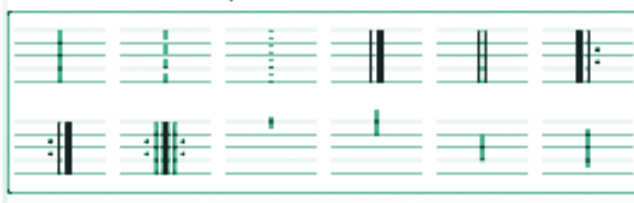
### ▼ Armaduras



✓ Indicaciones de compás



✓ Barras de compás



✓ Líneas

			<i>cresc.</i> - -	<i>dim.</i> - -	1.	2.
3.	2.	8	8	15	15	22
22						
				VII		

✓ Respiraciones y pausas



✓ Llaves



### Articulaciones y ornamentos


### Arpeggios y glissando


### Alteraciones accidentales


### Dinámicas

<i>ppp</i>	<i>pp</i>	<i>p</i>	<i>mp</i>	<i>mf</i>	<i>f</i>	<i>ff</i>	<i>fff</i>
<i>fp</i>	<i>sf</i>	<i>sfz</i>	<i>sff</i>	<i>sffz</i>	<i>sfp</i>	<i>sftp</i>	<i>rfz</i>
<i>rf</i>	<i>fz</i>	<i>m</i>	<i>r</i>	<i>s</i>	<i>z</i>	<i>n</i>	

### Digitación

0	1	2	3	4	5	p	i	m	a	c	0	1	2	3
4	5	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

▼ Cabezas de nota



▼ Trémolo



▼ Repeticiones y saltos

Fine	To Coda	D.C.	D.C. al Fine	D.C. al Coda
D.S. al Coda	D.S. al Fine	D.S.		

▼ Tempo

♩ = 80    ♪ = 80    ♪ = 80    ♪ = 80    ♪ = 80    ♪ = 80

▼ Texto

Texto de pentagrama

Texto de sistema

Swing

B1

Instrumento

▼ Saltos y espaciadores



▼ Adornos de Gaita



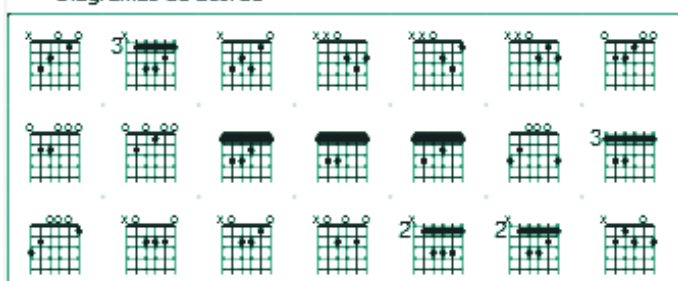
▼ Propiedades de agrupación



▼ Marcos y compases



▼ Diagramas de acorde



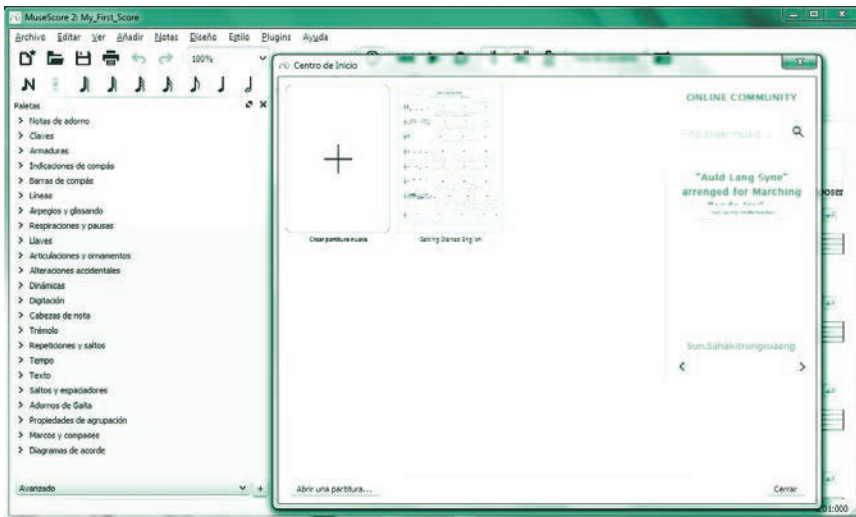
## Uso de MuseScore

### Abrir y crear una partitura

Para abrir el programa MuseScore, se debe hacer clic en el icono

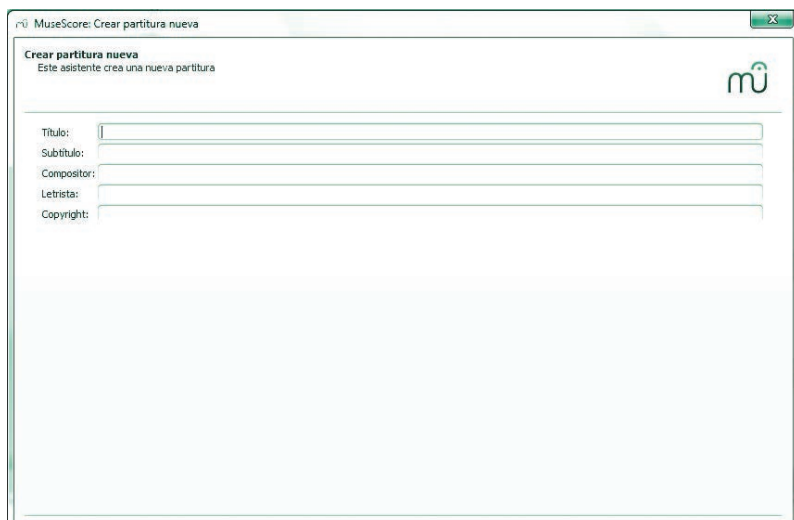


aparecerá la pantalla principal y por encima una ventana previa en la que tiene que elegir Crear partitura nueva.



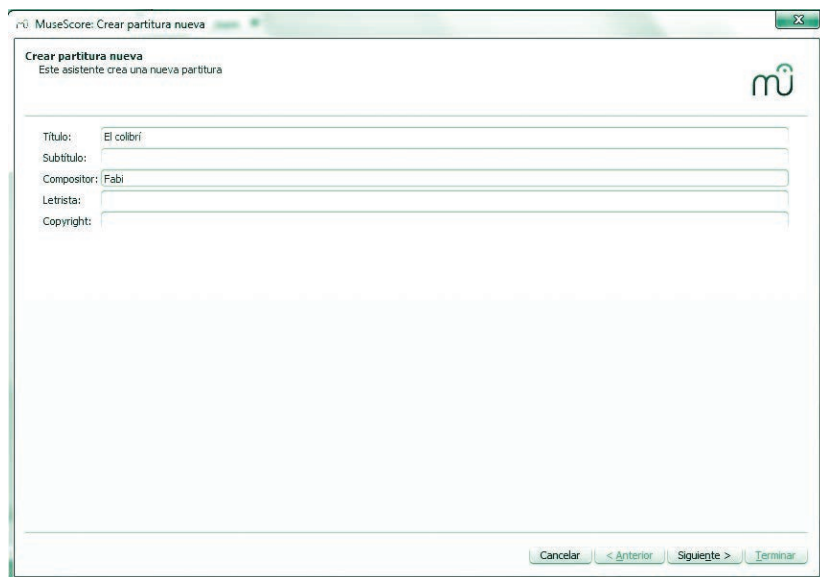


Una vez pulsado el botón “Crear una partitura nueva” se abrirá la siguiente ventana sobre la pantalla principal para la creación de partituras.



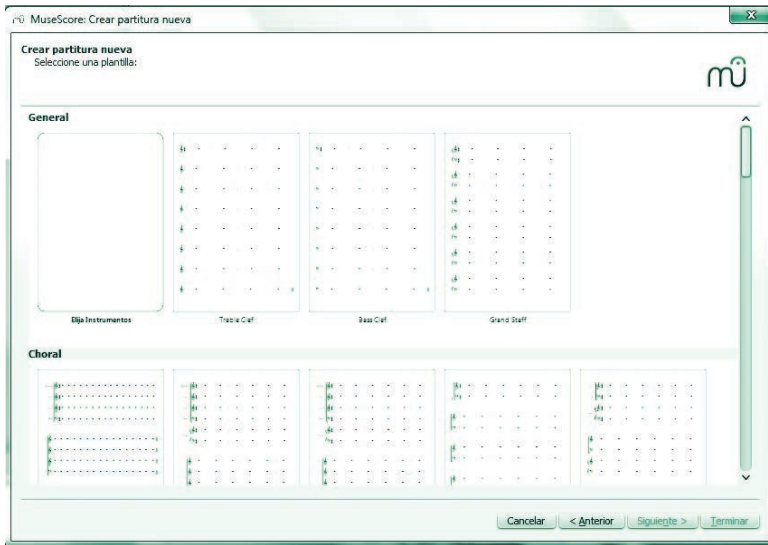
The screenshot shows a window titled "MuseScore: Crear partitura nueva". Inside, there is a sub-header "Crear partitura nueva" and a subtitle "Este asistente crea una nueva partitura". The MuseScore logo is in the top right corner. Below the header, there are five text input fields labeled "Titulo:", "Subtítulo:", "Compositor:", "Letrista:", and "Copyright:". The "Titulo:" field is currently active with a cursor inside.

En este punto puede añadir título, subtítulo, compositor y otros datos, una vez llenados haremos clic en el botón “Siguiente”

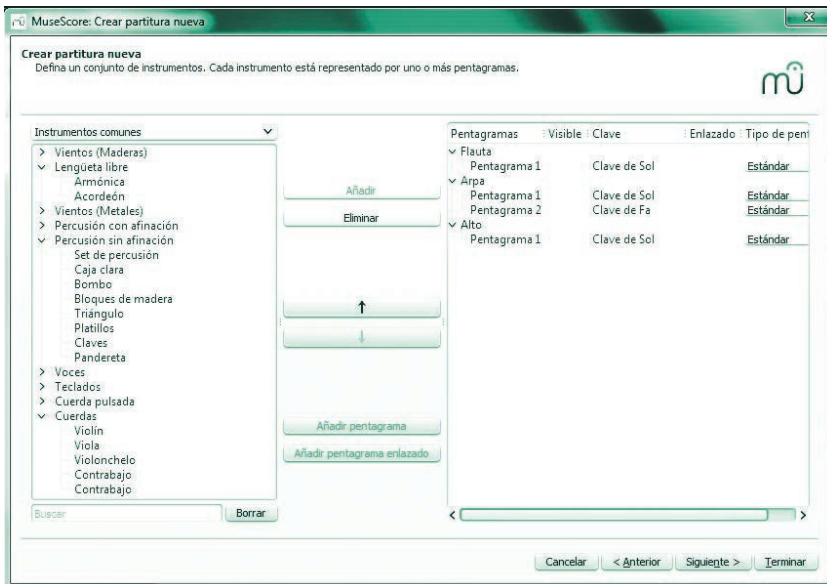


This screenshot shows the same "MuseScore: Crear partitura nueva" window, but now the input fields are filled with text: "Titulo:" contains "El colibri", "Subtítulo:" is empty, "Compositor:" contains "Fabi", "Letrista:" is empty, and "Copyright:" is empty. At the bottom right of the window, there are four buttons: "Cancelar", "< Anterior", "Siguiente >", and "Terminar".

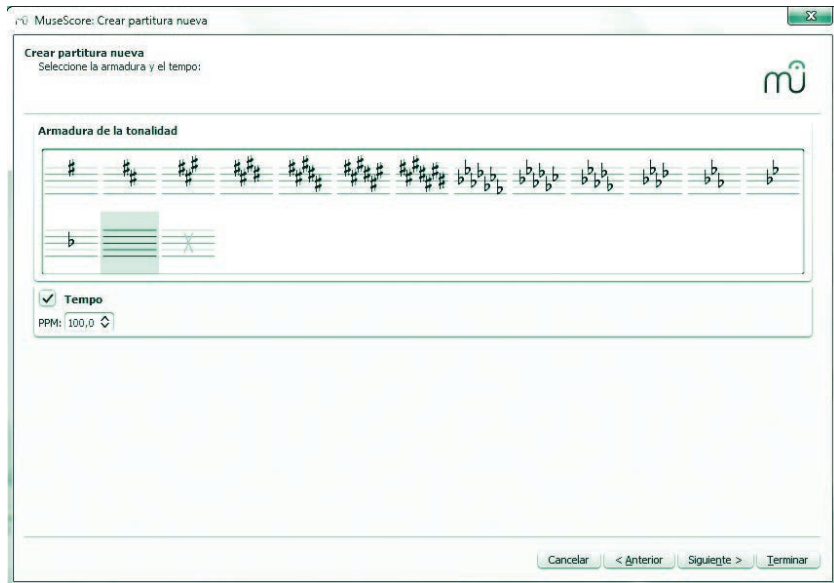
En la siguiente ventana podrá seleccionar una plantilla para crear la partitura, en este caso se elegirá la opción “General” para elegir los instrumentos que deseemos.



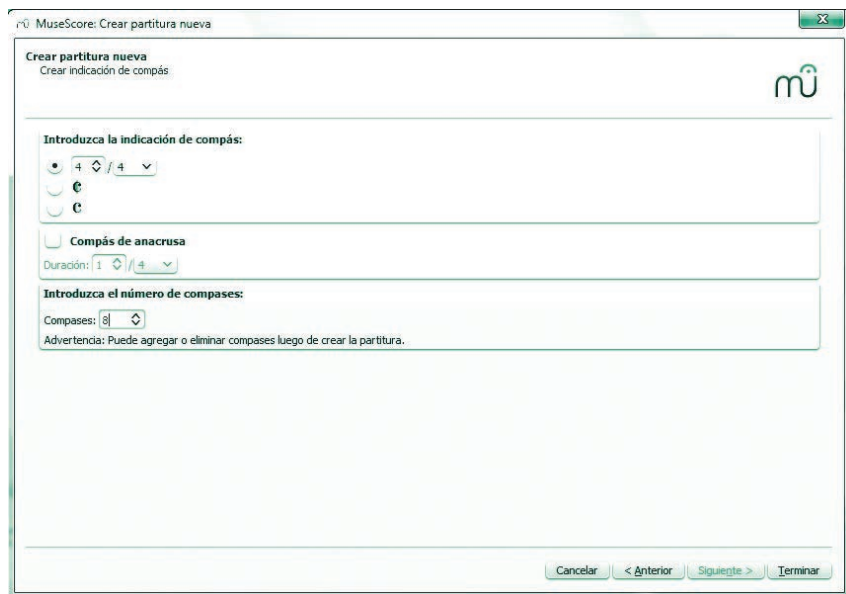
Una vez elegido los instrumentos hacer clic en “Siguiente”.



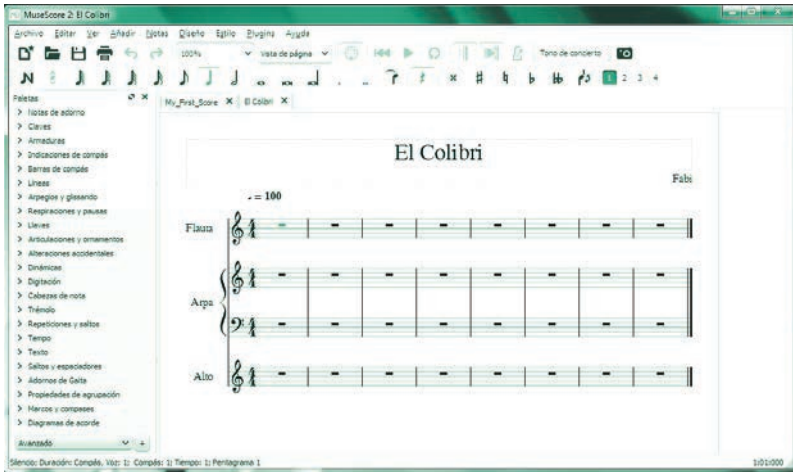
Seleccionar la armadura y el tempo, clic en “Siguiente.”



En la siguiente ventana puede elegir el tipo de compas, si existe compas de anacrusa, introducir número de compases y pulsar el botón “Terminar”.



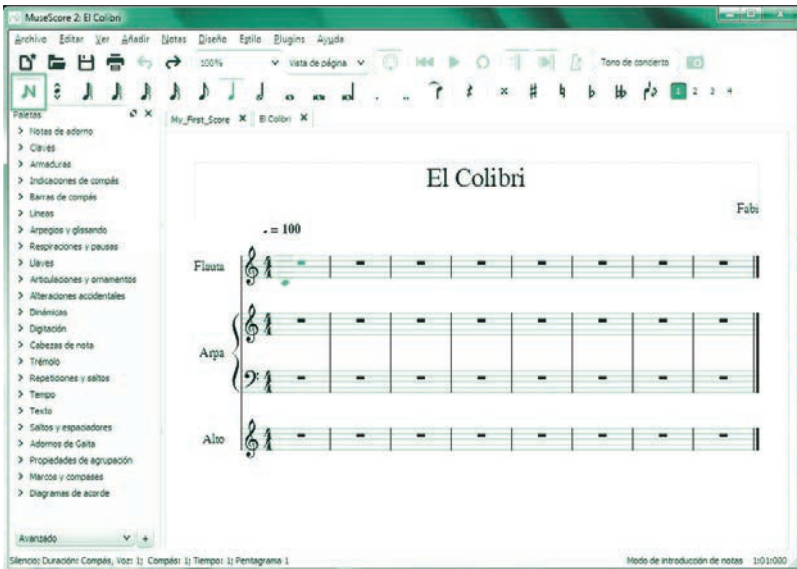
La siguiente ventana muestra la plantilla de la partitura elegida



## Escritura de partitura

### Introducción de Notas

Para la introducción de notas debemos activar con un clic el botón “N” situado en la parte superior izquierda del menú de iconos.



A continuación seleccionamos las figuras o notas que deseamos escribir en la partitura, también existe la posibilidad de introducir las notas mediante la utilización del teclado convencional de la computadora.

1. Activar el modo de escritura de notas



2. Elegimos la entonación, en todos los instrumentos (excepto los de percusión indeterminada) podemos fijar la entonación de las notas, por ejemplo:



Donde:

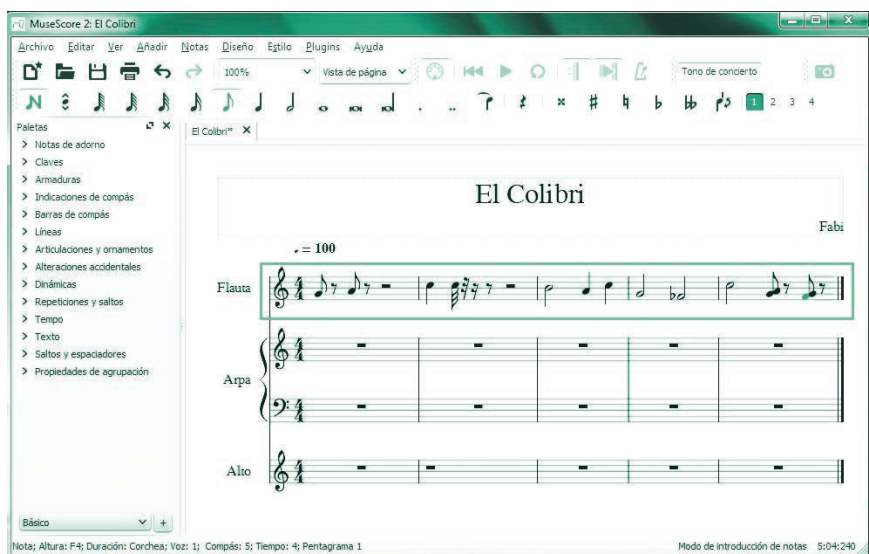
<b>A</b>	<b>B</b>	<b>C</b>	<b>D</b>	<b>E</b>	<b>F</b>	<b>G</b>
<b>LA</b>	<b>SI</b>	<b>DO</b>	<b>RE</b>	<b>MI</b>	<b>FA</b>	<b>SOL</b>

El 0 (cero) crea un silencio por ejemplo: C D 0 E



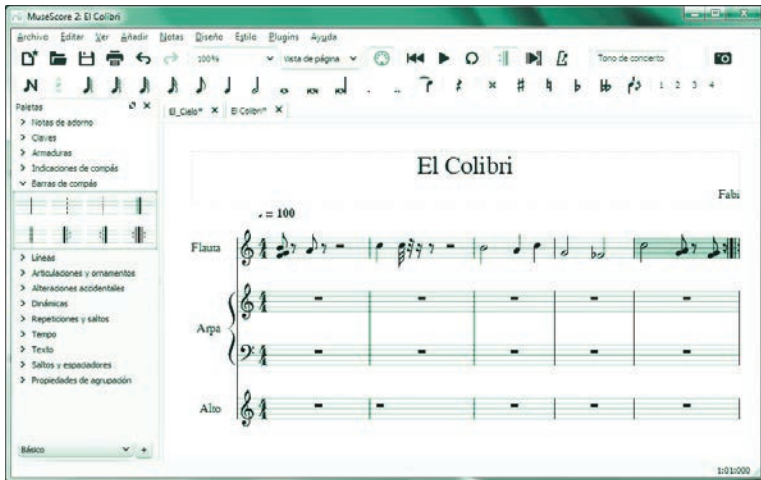


De esta forma completamos la partitura hasta terminarla.



## Repetición de una parte o frase musical

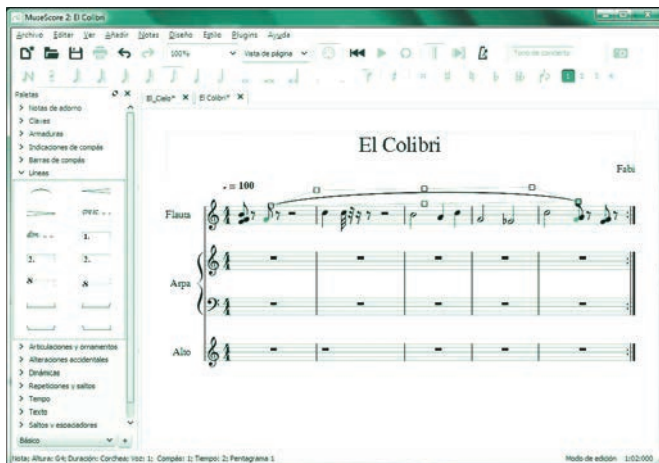
Utilizamos los signos de repetición de las paletas que se encuentran al lado izquierdo, desplegando las Barras de Compás, elegimos el que nos interese y arrastramos hasta el compás correspondiente



## Introducción de signos de expresión

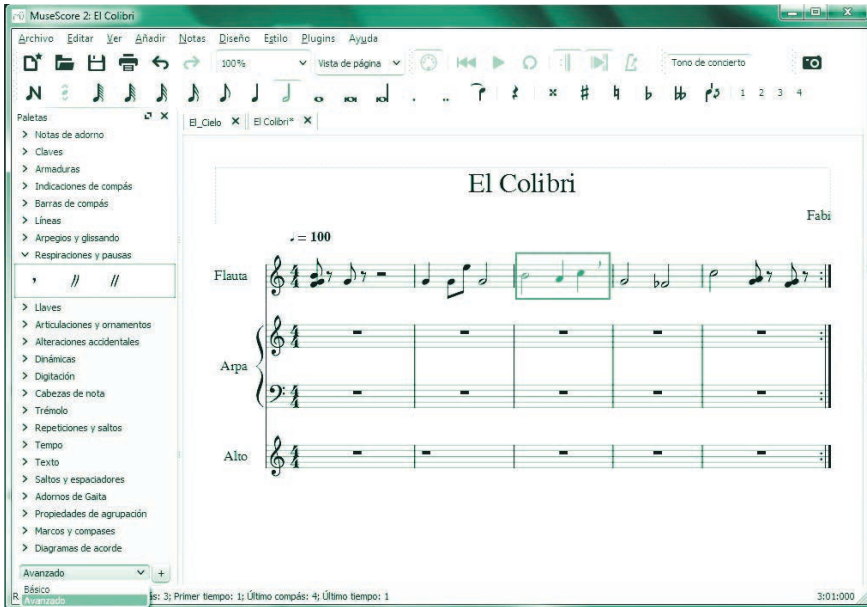
### Lígadasuras de expresión

Seleccionamos en la paleta pulsando en la opción “Líneas”, arrastramos hasta la cabeza de la nota que se quiera unir y finalmente estiramos para que abarque la frase que se desea.



## Respiraciones y pausas

Seleccionamos en la paleta la opción “Avanzado” a continuación hacemos clic sobre el botón “Respiraciones y Pausas”, seleccionamos el que sea necesario y finalmente arrastramos hasta la caabeza de la nota final donde queremos reflejar la pausa

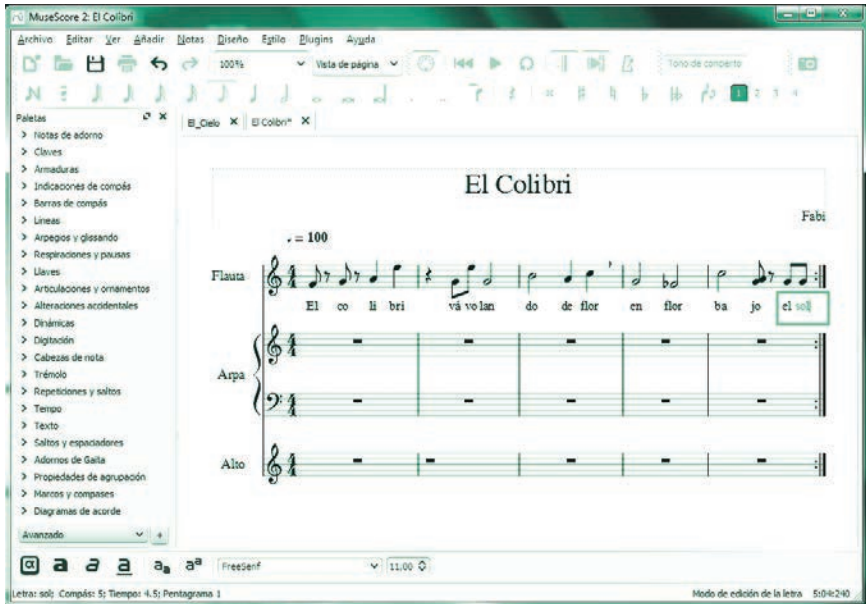


## Introducción de texto en una partitura

Para incluir la letra de la canción empezamos desde la primera nota, seleccionamos la nota y pulsamos en el teclado las letras “Ctrl y L” a la vez, veremos que aparece un recuadro azul debajo de la nota en el que se podrá insertar el texto, solo es necesario hacer esta operación una sola vez puesto que para pasar a la siguiente nota tan solo tendremos que pulsar la barra espaciadora del teclado.

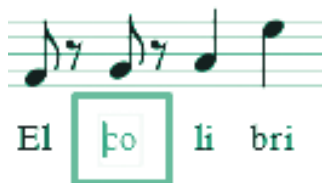


De esta manera continuamos escribiendo la letra de la canción hasta completar la partitura.

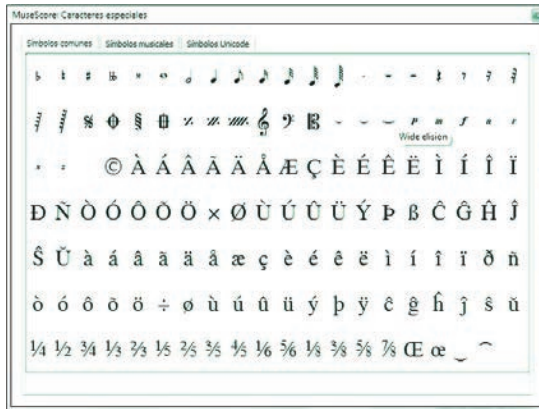


## Edición de texto


Para editar texto debemos hacer doble clic sobre el texto:



Para insertar caracteres y símbolos especiales pulsar F2 y se desplegará la paleta de texto

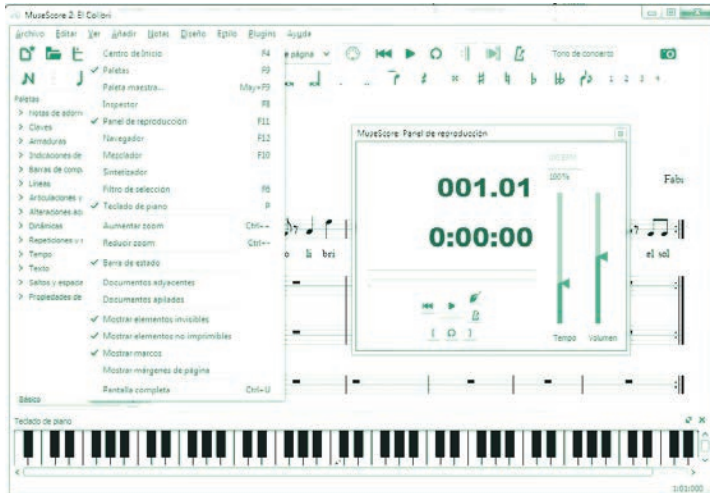


## Modo de reproducción

El programa MuseScore tiene integrado un secuenciador, sintetizador y un mezclador, presionando el botón “Play”  ingresaremos al modo de reproducción.

## Panel de reproducción

Desde el menú principal pulsamos en la pestaña “Ver” y elegimos “Panel de reproducción” y mediante el teclado pulsando la tecla F11. Esta función tiene más que un control de reproducción, además incluye tempo y volumen.



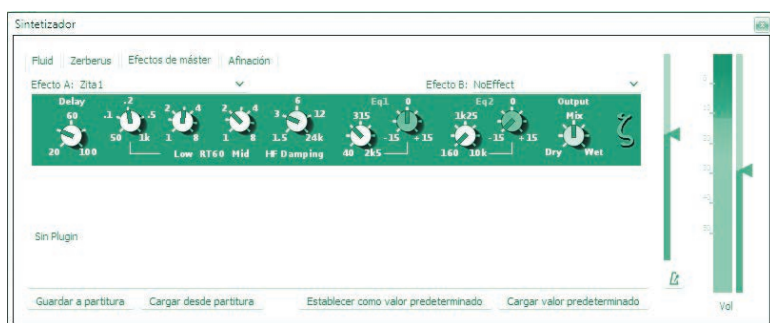
## Mezclador

Permite modificar el sonido del instrumento asociado a cada parte, ajustar el volumen, el balance, efectos de reverberación y chorus de cada pentagrama, desde el menú principal elegimos la opción “Ver” y seleccionamos “Mezclador”.



## Sintetizador

Permite controlar Efectos de máster, Afinación maestra según los requerimientos, desde el menú principal elegir Ver y seleccionar Sintetizador.



## Guardar

Una partitura puede guardarse desde el menú “Archivo” seleccionando la opción “Guardar”:

El formato de archivo estándar que guarda MuseScore es .mscz que es el recomendado para los usuarios del programa, ya que la partitura en este formato no pierde información.

## Exportar

Para exportar una partitura a otros formatos mas conocidos, deberemos ir al menú “Archivo” y seleccionar la opción “Exportar”, teniendo la posibilidad de exportar la partitura a los siguientes formatos:

### Formato de Audio.

#### *Audio WAV (\*.wav)*

Waveform Audio Format WAV, es un formato de audio sin compresión, no pierde calidad de sonido en el proceso de guardado, sin embargo el archivo resultante es mas grande.

Este formato es altamente recomendado para escuchar archivos de audio sin perdida de detalles o sonidos.

#### *Audio FLAC (\*.flac)*

Free Lossless Audio Codec FLAC, es un formato de audio comprimido, aproximadamente la mitad del tamaño de audio sin comprimir y de buena calidad.

#### *Audio MP3 (\*.mp3)*

MPEG-1 Audio Layer III MP3, es quizás el formato de audio mas conocido y difundido actualmente, se caracteriza por poseer una gran compresión manteniendo los elementos esenciales de un archivo original, sin embargo a pesar de ser tan común en todos los medios se debe notar que se trata de un formato comprimido y que en cierta medida algunas características de calidad de sonido se pierden a diferencia de un archivo en formato WAV.

### Formato de Imagen.

#### *Archivo portable de imagen (PNG)*

Portable Network Graphics PNG, formato de imagen con soporte nativo en los principales sistemas operativos y aplicaciones de imagen.

#### *Gráfico de Vectores Escalable SVG (\*.svg)*

Scalable Vector Graphics SVG, puede abrirse con la mayoría de los navegadores de internet y con aplicaciones de gráficos vectoriales.

## Formato de texto

### Archivo portable PDF (\*.pdf)

Portable Document Format (PDF), ideal para compartir partituras con otros.

## Formato MIDI

### Archivo MIDI estándar (\*.mid)

Musical Instrument Interface MIDI, formato soportado por secuenciadores y softwares de notación musical.

## Formato Web

### Archivo MusicXML (\*.xml)

Formato recomendado para compartir partituras con otros editores.

- Archivo MusicXML Comprimido(\*.mxl), crea archivos más pequeños que MusicXML.

## Actividad propuesta

Pongamos en práctica lo aprendido

1. Crear la siguiente partitura que se muestra en la siguiente imagen, utilizando el MuseScore

The image displays a musical score for a Trompeta en Si b (B-flat Trombone) in 4/4 time. The score is written on four staves, each with a treble clef and a key signature of one flat (B-flat). The first staff begins with a dynamic marking of *f* (forte). The second staff has a dynamic marking of *mf* (mezzo-forte). The third staff has a dynamic marking of *f* (forte). The fourth staff begins with a dynamic marking of *f* (forte). The score includes various musical notations such as eighth notes, quarter notes, half notes, and full notes, along with slurs and ties. There are also green square icons with a left-pointing arrow on the right side of each staff.



## Tema 2: Software para Android

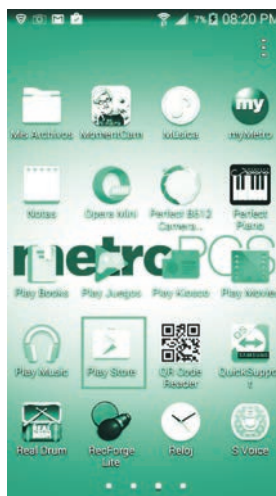
### Profesor de Piano Real

Profesor de Piano Real es una aplicación de piano para el sistema operativo Android que no solo es para aprender a tocar música en cualquier momento y en cualquier sitio, sino además, podemos disfrutar de canciones nota por nota jugando.

Está dividido en 4 modos:

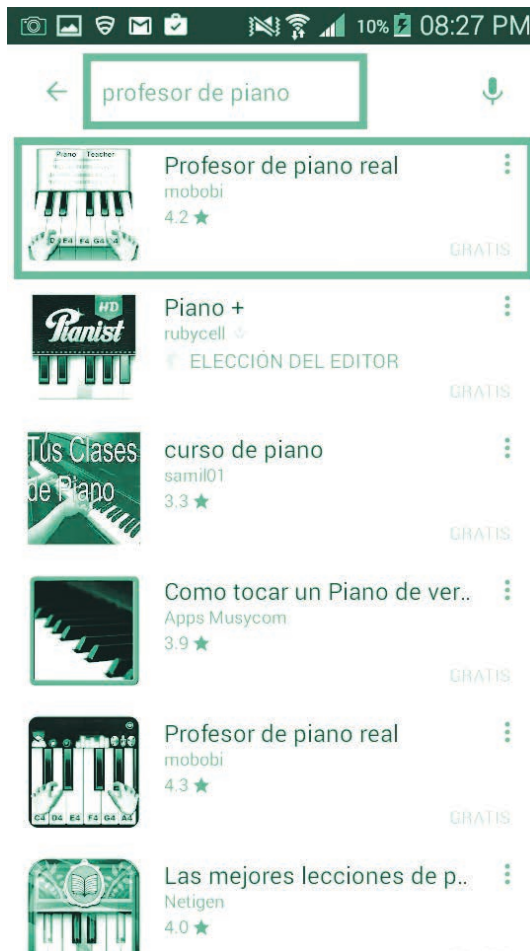
- Modo de aprendizaje.
- Modo de Juego.
- Score
- Freestyle

### Descarga e Instalación de Profesor de Piano Real



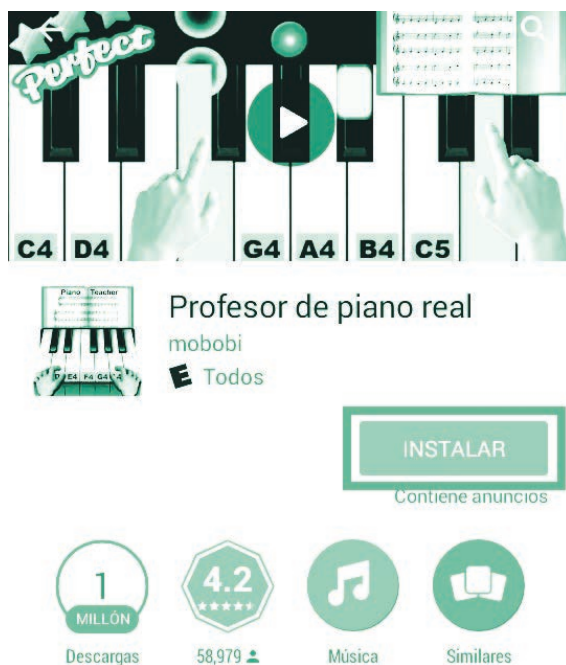
Para la descarga de la aplicación a través de un teléfono celular con el sistema operativo Android 4.1 o superior, abrimos e ingresamos a la tienda de aplicaciones Play Store.

En el buscador (ubicado en la parte superior) escribimos la frase: profesor de piano y a continuación se desplegará una lista de aplicaciones similares, elegimos el que buscamos (Profesor de Piano Real)

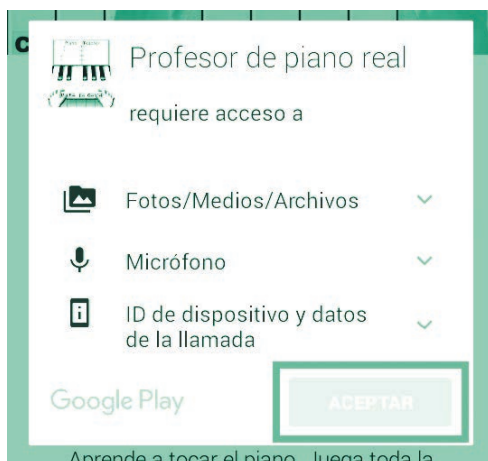




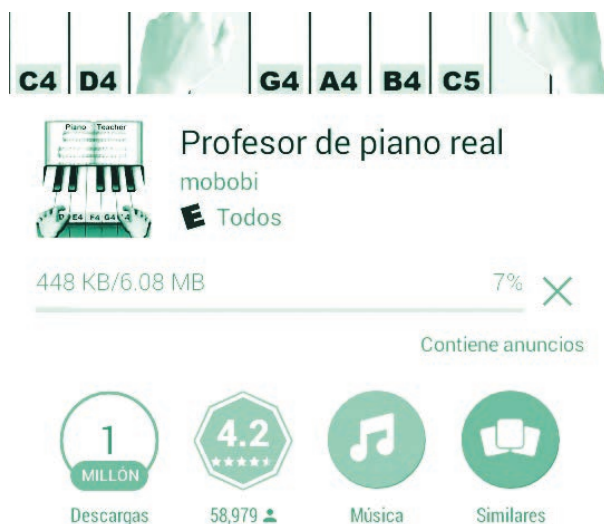
A continuación hacemos clic en el botón “Instalar”



A continuación haremos clic en “Aceptar”



Se podrá observar que se inicia el proceso de instalación mostrándonos un porcentaje del mismo y una barra horizontal que se va llenando.

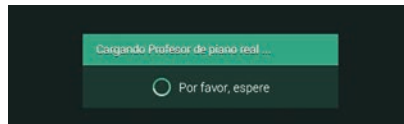


Terminada la instalación, en el menú de aplicaciones aparecerá el ícono de la aplicación Profesor de Piano Real.



## Uso de Profesor de Piano Real

Para iniciar el uso de la aplicación, hacemos clic en el ícono Profesor de Piano Real.



Una vez terminado el cargado de la aplicación se visualizará la siguiente ventana.



Como podemos observar la aplicación está dividida en 4 modos



## Modo de Aprendizaje

En este modo podemos aprender a tocar el piano de manera gratuita y dominar cada lección de manera divertida e interactiva.

Las lecciones incluyen como colocar los dedos en el piano, agrupaciones y denominación de las distintas teclas, claves y acordes, notas para cada posición y acordes.

Presionamos en el modo aprendizaje, Saber y empezamos con la Lección 1



La siguiente ventana nos muestra cómo colocar los dedos en el piano, para avanzar hacemos clic en el icono siguiente ➡



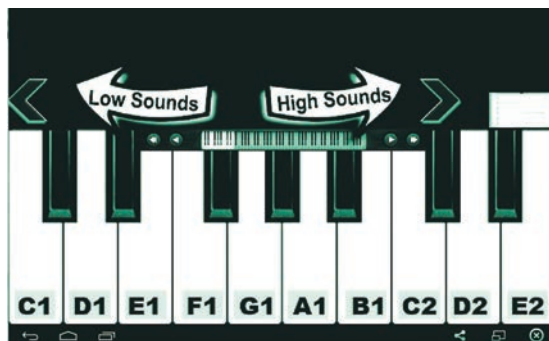
## Teclado



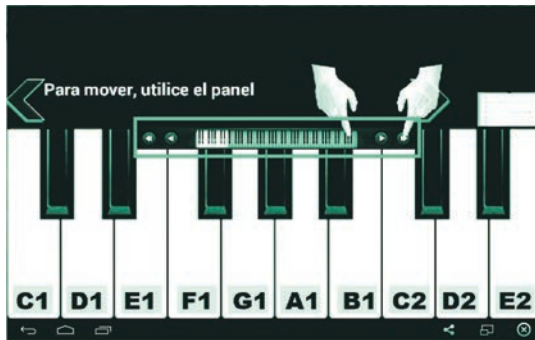
El teclado está compuesto por teclas blancas y teclas negras, las teclas negras están agrupadas de dos o tres.



Los sonidos bajos “Low sounds” se encuentran a la izquierda y los sonidos altos “High Sounds”



Para mover y lograr ver todo el teclado usar el panel.



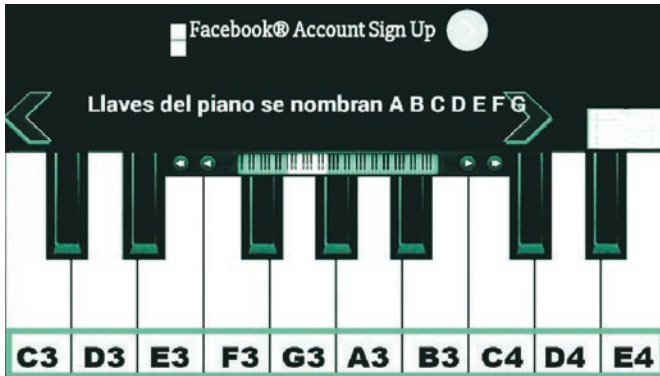
Toque las teclas de izquierda a derecha para escuchar los sonidos. Juega a los grupos clave 2 – Negro



Juega a los grupos clave 3



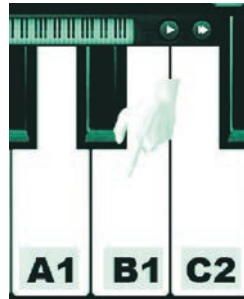
Las llaves del piano se nombran con las letras A B C D E F G



Juega todos los Atléticos en su piano



Juega todo el B



Juega todo el C, D, E



Juega todo el F, G





Mano derecha C posición.

El dedo pulgar cae en C, deje que los 4 dedos restantes caigan en las próximas 4 teclas. Los nombres de la 5 teclas están en orden alfabético C D E F G



El signo CLEF (clave) se utiliza para las notas de la mano derecha



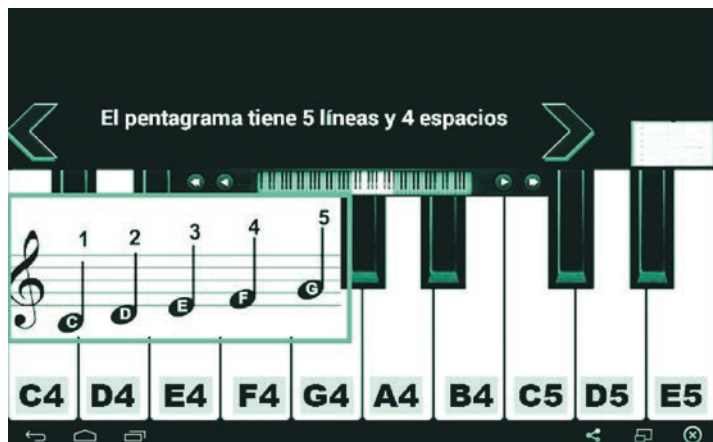
El pentagrama tiene 5 líneas y 4 espacios

Medio C se escribe en una línea corta debajo del pentagrama (Ledger - libro mayor)

D está escrito en el espacio debajo del pentagrama.

Cada siguiente nota más alta se escribe en la línea siguiente más alta.





Para continuar con la siguiente Lección debe completar todas las actividades de la lección anterior caso contrario no podrá seguir. El programa cuenta con 12 lecciones.



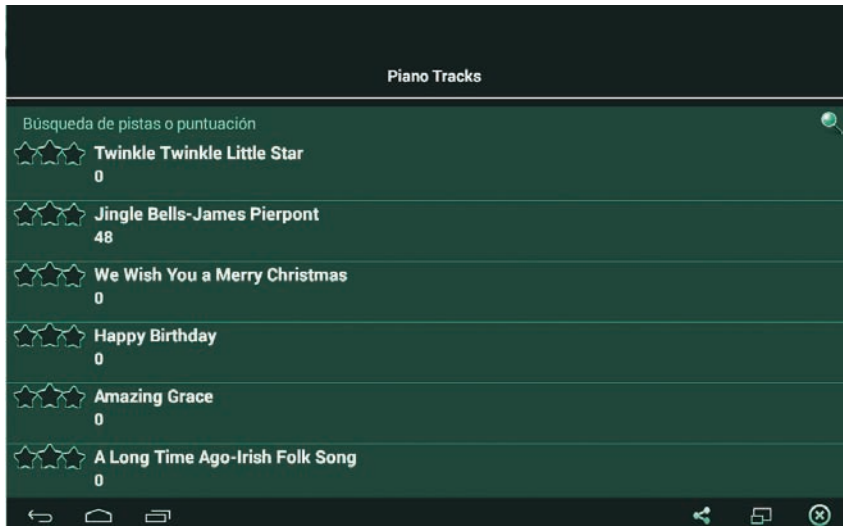
## Modo Juego

En este modo podemos jugar el juego del piano magia con cualquier canción ya sea de manera local con canciones guardadas en su dispositivo o con canciones precargadas que incluyen Cascabeles, Mozart, Beethoven, feliz navidad entre otras.

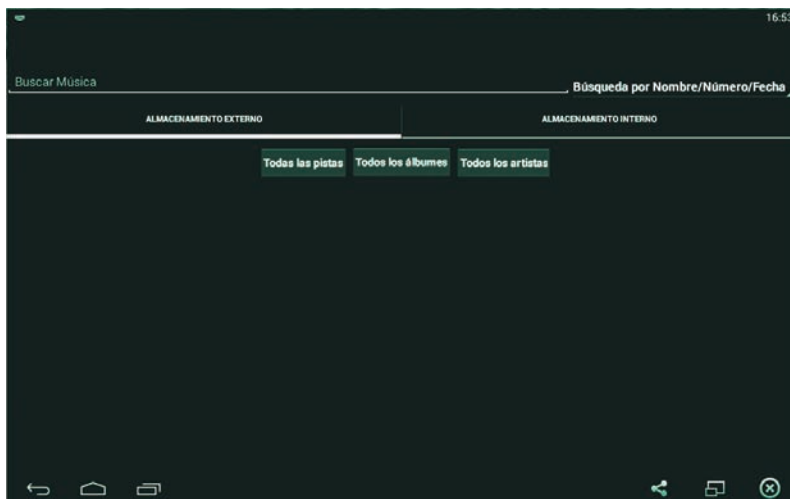
Para empezar a jugar elija la opción que desee y hacer clic sobre ella.



Si elige la opción 1 en la siguiente ventana podrá elegir la canción precargada que desee jugar.



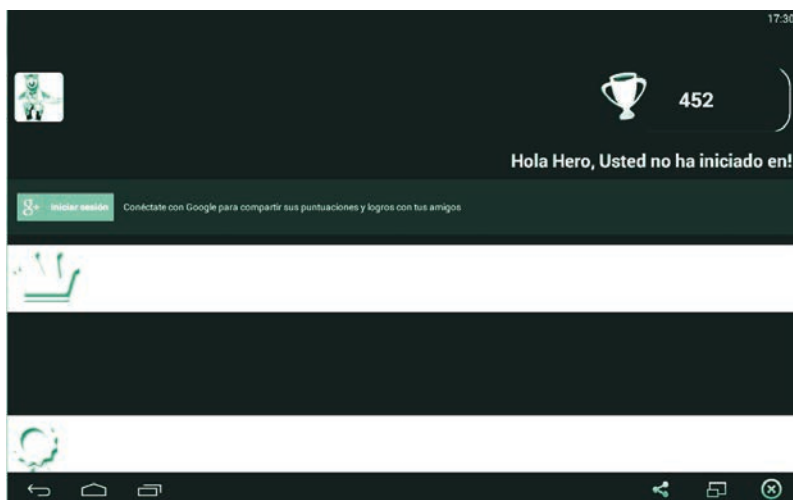
Al hacer clic en la canción elegida se desplegará la siguiente ventana.



Si elige la opción 2 podrá buscar la canción que queramos

## Modo Score

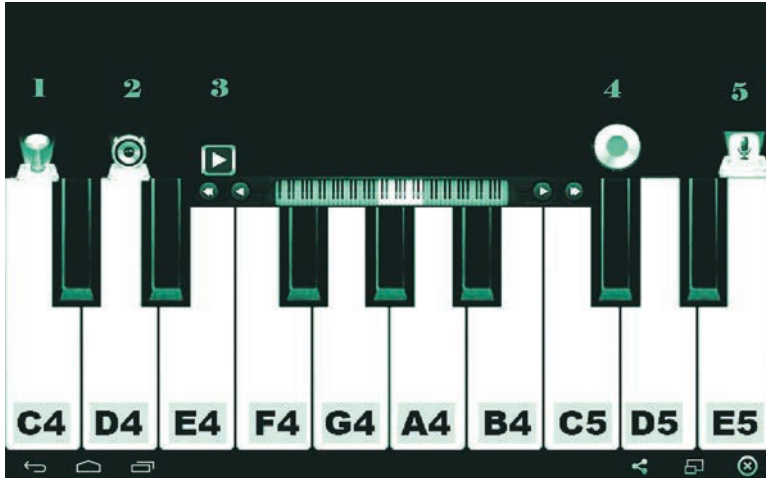
En este modo podemos ver la tabla de puntuaciones y logros obtenidos por los jugadores..



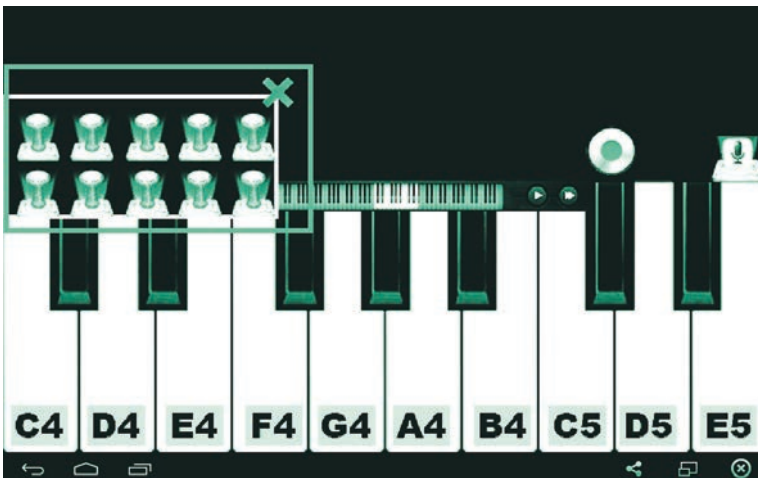
## Modo Freestyle

En este modo podemos reproducir y crear música de estilo libre, puede ser creativo y compartir con amigos y familiares nuestras grabaciones.

Cuenta con cinco características:



1. Al hacer clic en esta primera opción se despliega una lista de canciones que podemos oír y/o grabar.



2. En esta opción puede buscar la música que desee.
3. Esta opción nos permite reproducir un pista musical.
4. Esta opción nos permite realizar las grabaciones ya sea de una pista existente o de la que estemos componiendo.
5. Conn esta opción puede ver todas las grabaciones realizadas.



## Actividades Propuestas

Pongamos en práctica lo aprendido

1. Interpretar el Himno Nacional, utilizando el software Piano Real instalado en su celular Android.

Elabore una estrategia metodológica en la que se utilicen materiales digitales (MuseScore 2 y Piano Real), esta estrategia deberá estar enmarcada en los momentos metodológicos del MESCP y en el desarrollo de los contenidos de los planes y programas. Se deja a criterio de ustedes el formato de presentación del mismo.



## Webgrafia

- » <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.nojoke.realpianoteacher&hl=es>
- » <http://profesor-de-piano-real.uptodown.com/android>
- » [https://www.youtube.com/watch?v=jaDOE\\_cYxSQ](https://www.youtube.com/watch?v=jaDOE_cYxSQ)



**Revolución Educativa con Revolución Docente  
rumbo a la soberanía científica y tecnológica**

