

Quería una aplicación OFFLINE de lenguaje y rítmica musical para niños, de aprendizaje con pruebas o preguntas dividida en **tres** apartados seleccionables al principio, estructurado para ser claro, funcional y, sobre todo, divertido para los pequeños músicos.

****Nombre Sugerido para la App:**** *****"Solfeando Kids"*****

****Pantalla de Inicio****

Al abrir la aplicación, el niño es recibido con una interfaz vibrante, con dibujos alegres y música de fondo suave. En el centro, tres botones grandes y claros, cada uno con un icono representativo:

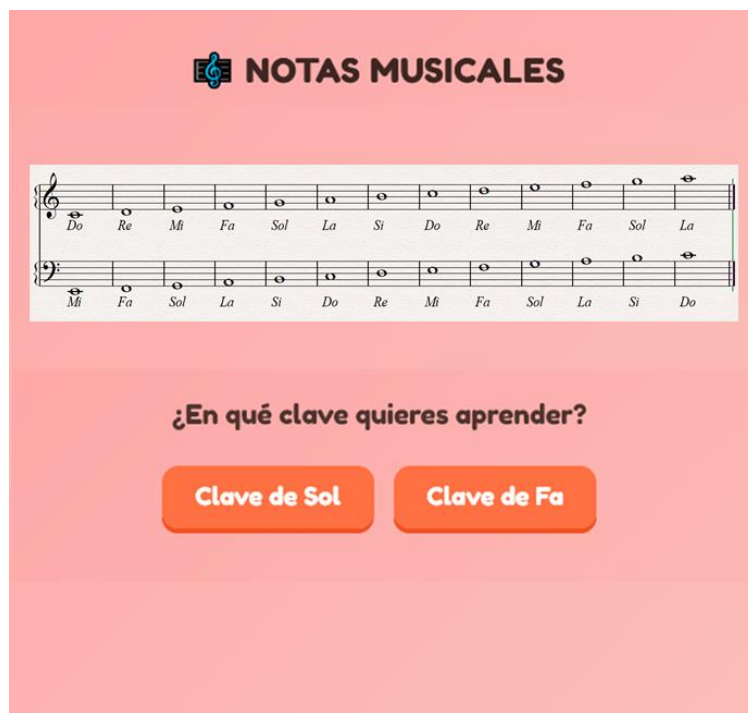


* **[NOTAS MUSICALES]** (Icono: una nota negra y una clave de sol)

* **[OÍDO MÁGICO]** (Icono: una oreja con notas musicales saliendo)

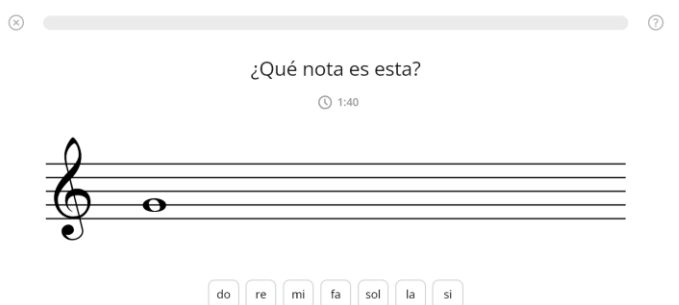
* **[TALLER DE RITMO]** (Icono: un tambor o un metrónomo)

1. **Apartado: NOTAS MUSICALES**** Este módulo estaría diseñado para el aprendizaje y reconocimiento visual de las notas en el pentagrama.
- 1.1. Se muestra dos pentagramas, uno en clave de SOL y otro en clave de FA, con las notas colocadas correctamente y su nombre debajo. En clave de sol las notas desde "DO3 hasta LA4", en clave de FA las notas desde "MI2 hasta DO4". En la parte inferior el niño ve dos botones con opciones claras: "Clave de Sol" y "Clave de Fa".

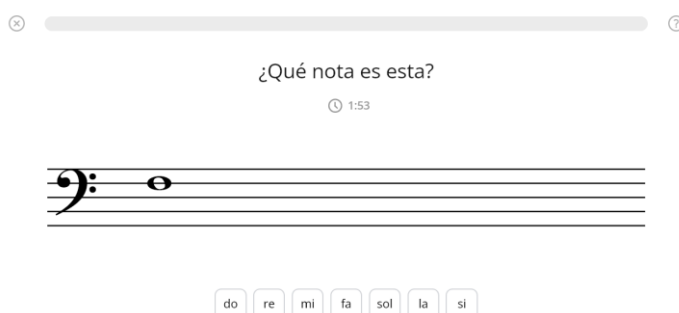


- 1.2. La app pregunta: "¿En qué clave quieres jugar?". Botones: [Clave de Sol] / [Clave de Fa].
- 1.3. Al pulsar **Clave de Sol** o **Clave de Fa** comenzaría en nueva página el test correspondiente.
- 1.4. Mecánica del Test:

- **Formato:**** 10 preguntas. Un contador en la parte superior muestra una barra de progreso y un texto (ej: "Pregunta 3/10").
- **Para clave de Sol: (ejemplo)** <https://www.musicca.com/es/ejercicio/89>



Para clave de Fa: (ejemplo) <https://www.musicca.com/es/ejercicio/95>



- **Juego:**** Aparece una única nota (entre Do3 y La4) en el pentagrama. Debajo, se muestran las 7 opciones de respuesta en botones. El niño debe pulsar el nombre correcto.
- **Feedback Instantáneo:****
- ****Acierto:**** Suena la nota y el botón correcto se vuelve verde.
- ****Fallo:**** No suena nada y el botón de nota pulsado se vuelve rojo. Después la correcta parpadea en verde para reforzar el aprendizaje.

1.5. Resultados y Opciones**

- **Puntuación Final:**** Al terminar, una pantalla de felicitación muestra el resultado: "¡Genial! Has acertado 8 de 10 notas".
- **Menú de Opciones:**** Se presentan tres botones claros en la parte inferior:
- [REPETIR]** (Para hacer otro test en la misma clave).
- [CAMBIAR CLAVE]** (Vuelve a la pantalla de selección de clave).
- [MENÚ PRINCIPAL]** (Regresa a la pantalla de inicio de la app).

Apartado: OÍDO MÁGICO (Identificar Nota Auditivamente)**

Este módulo se centra en desarrollar el oído musical y la conexión entre sonido y notación.

Paso 1: El Juego de Escuchar**

Interfaz: Aparece un pentagrama en Clave de Sol. Sobre él, las notas de la escala (Do, Re, Mi, Fa, Sol, La, Si, Do).

Mecánica:*

1. ****Nota de Referencia:**** Para afinar el oído del niño, la aplicación siempre empieza tocando el ****Do central**** mientras su silueta en el pentagrama se ilumina.
2. ****Nota Misteriosa:**** Inmediatamente después, suena otra nota de la escala (entre Do3 y Do4).
3. ****Tu Turno:**** El niño debe presionar sobre la silueta de la nota que cree que ha sonado. O botones inferiores con los nombres de las 7 notas posibles, si lo consideras más sencillo.

Feedback:* Si acierta, la nota fantasma se vuelve sólida y de colores. Si falla, la nota correcta parpadea para indicarle cuál era.

Paso 2: Test y Resultados

*** **Formato:**** El juego consiste en 10 preguntas. Un contador de estrellas va registrando los aciertos.

*** **Pantalla Final:**** Al igual que en el módulo anterior, se muestra el resultado final ("Has identificado 7 de 10 notas") con animaciones de refuerzo positivo.

*** **Opciones:**** Dos botones en la parte inferior:

*** **[VOLVER A JUGAR]****

*** **[MENÚ PRINCIPAL]****

Apartado: TALLER DE RITMO**

En esta sección, los niños aprenden sobre la duración de las figuras y cómo encajan dentro de un compás.

Paso 1: El Puzle Rítmico

* **Interfaz:** Se muestra un pentagrama rítmico (una sola línea). Al principio, se indica el compás, que cambia aleatoriamente en cada ejercicio: $2/4$, $3/4$ o $4/4$.

* **El Reto:** Aparecen varios compases seguidos. Algunos están completos, pero otros tienen un espacio vacío que debe ser rellenado. Por ejemplo, en un compás de $4/4$, podría haber una blanca (2 tiempos) y un espacio vacío que equivale a otros 2 tiempos.

* **"Caja de Herramientas" Rítmica:** En la parte inferior de la pantalla, el niño tiene un panel con las figuras rítmicas disponibles para usar: Negra, Blanca, Corchea y sus respectivos silencios.

Paso 2: Completando el Compás

* **Mecánica (Arrastrar y Soltar):** La forma más intuitiva sería mediante "arrastrar y soltar". El niño mantiene pulsada una figura de la caja de herramientas y la arrastra hasta el hueco del compás.

* **Guía Inteligente:** Al arrastrar una figura, el hueco del compás podría iluminarse si la figura cabe. Si intenta poner una figura demasiado larga (ej: una blanca en un hueco de 1 tiempo), la figura no encajaría y volvería a su sitio con una suave vibración o sonido fail.

* **Validación:** Una vez que el compás está matemáticamente correcto, se ilumina en verde y un sonido de percusión (como un aplauso o un golpe de caja) reproduce el ritmo completo del compás. Si ves más sencillo solo confirmar visualmente acierto también sería factible.

Paso 3: Resultado y Nuevos Retos

* **Finalización:** El objetivo es completar todos los compases de la pantalla. Al lograrlo, aparece un mensaje de "¡Ritmo conseguido!" y todos los compases se reproducen seguidos.

* **Puntuación:** Se puede mostrar un recuento de los compases completados.

* **Opciones:** Dos botones finales:

* **[NUEVO RITMO]

* [MENÚ PRINCIPAL]