**PROMPT DE APLICATIVO**

**Actúa como desarrollador de simulaciones científicas educativas. Crea un simulador interactivo sobre la "Clasificación de los Seres Vivos" para estudiantes de 4.º grado de secundaria.**

#### **COMPONENTES DEL SIMULADOR**:

* **Ambientes naturales interactivos** (bosque, desierto, acuático, urbano)
* **Seres vivos modelados**: animales, plantas, hongos, protozoarios y bacterias
* **Etiquetas dinámicas** con nombre común, nombre científico y reino al que pertenecen
* **Panel de clasificación** (con opción de arrastrar y soltar)
* **Filtro por hábitat, forma de nutrición y tipo de célula**
* **Sección de comparación** entre dos seres vivos seleccionados

#### **CONTROLES INTERACTIVOS**:

* **Selector de ambiente**: cambia el ecosistema para ver diferentes organismos
* **Botón “Clasificar”**: activa el modo de clasificación interactiva por reino
* **Mostrar/ocultar etiquetas explicativas**
* **Filtro por características**: tipo de reproducción, alimentación, movilidad
* **Zoom y rotación de modelos 3D de seres vivos**
* **Velocidad de simulación**: lenta, normal, rápida

#### **CARACTERÍSTICAS EDUCATIVAS**:

* **Animaciones suaves y comprensibles**
* **Resaltado visual de características clave al pasar el cursor**
* **Texto explicativo interactivo** al hacer clic sobre un ser vivo
* **Retroalimentación automática** tras clasificar (correcto/incorrecto, con explicación)
* **Efectos sonoros opcionales** (ruidos de animales, sonidos ambientales)
* **Panel de progreso del estudiante** con porcentaje de aciertos en la clasificación

#### **ELEMENTOS PEDAGÓGICOS**:

* **Vocabulario científico adaptado a secundaria** (reino, unicelular, heterótrofo, autótrofo, etc.)
* **Relación con experiencias cotidianas**: seres vivos conocidos de su comunidad (gallina, maíz, perro, musgo, etc.)
* **Preguntas guía integradas**:
  + ¿En qué se parece una planta a un hongo?
  + ¿Qué diferencia a una bacteria de un animal?
  + ¿Qué pasaría si clasificamos mal a un ser vivo?
* **Actividades sugeridas** para realizar con el simulador:
  + Crear un mapa mental digital de los reinos
  + Juego de retos de clasificación por tiempo
  + Registro de observaciones en fichas digitales

Solicitud Técnica:

**Crear código HTML completo con CSS y JavaScript**, optimizado para **tablets y computadoras escolares**, accesible desde navegadores sin conexión constante, con diseño responsivo y botones grandes, ideal para pantallas táctiles.