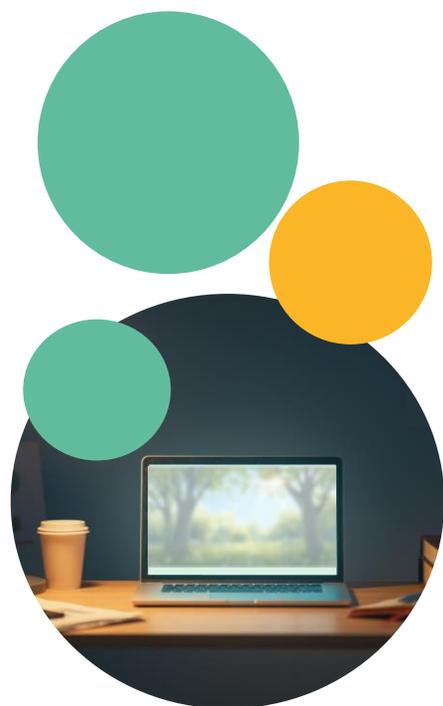


Green Siesta

JUEGO DIDÁCTICO BASADO EN IA

La **inteligencia artificial (IA)** permite a las máquinas aprender, adaptarse y realizar tareas que normalmente requieren inteligencia humana, revolucionando las industrias mediante la automatización, el análisis de datos y la toma de decisiones.

En el juego educativo **Green Siesta** se utiliza la IA para **caminar** y **navegar**, construir un **agente de software que actúa como compinche y apoyar la conversión de texto a voz (TTS)** para mejorar la accesibilidad y la interacción.



MULTILINGÜE JUEGO EDUCATIVO

El juego es multilingüe. Todo el texto del juego se ha traducido a cinco idiomas de la UE: **Inglés, croata, español, húngaro y francés.**



TEMA ECOLÓGICO JUEGO EDUCATIVO

Gestión de papel, plástico y residuos orgánicos

Este juego serio gira en torno a la gestión de residuos. Lleva a los jugadores a un sueño ecológico durante la siesta, en el que se exploran tres mundos oníricos distintos: el **sueño del papel**, el **sueño del plástico** y el **sueño de los residuos orgánicos**.

Cada sueño ofrece educación sobre prácticas adecuadas en relación a la eliminación de residuos. Los usuarios recogen residuos reciclables y los transforman en objetos nuevos y útiles. Los residuos no reciclables se eliminan y se desvanecen en el aire.

El juego también incluye «**secretos ecológicos**», objetos interactivos que ofrecen a los jugadores información valiosa sobre la gestión de residuos, haciendo que el aprendizaje sea atractivo y envolvente.



Co-funded by
the European Union



Información sobre el juego



- Manual de usuario
- Cuestionarios
- Créditos
- Sobre el proyecto



Sueño de bienvenida donde te familiarizas con el juego



Estado de progreso



Tarea específica que debes realizar



Instrucciones para posibles interacciones

Esto simboliza la finalización de las tareas y la creación de objetos útiles en cada sueño



Instrucción de que la tarea se ha completado con éxito

Progreso del juego guardado



Tras completar todas las tareas del sueño, aparecerán portales de teletransportación para poder jugar otro sueño



Teletransportación en acción





Objetos ecológicos secretos: no paran de girar. Interactúa con ellos y obtén conocimientos ecológicos



Pulsando el botón Esc (escape) accederás a la pantalla de pausa



Pulsando Salir en la pantalla principal podrás gestionar los perfiles

DESCARGAR EL JUEGO Y MÁS INFORMACIÓN:

<https://sociallab.fer.hr/play2green/games/green-siesta/>



GUÍAS UDL

El juego didáctico Green Siesta aplica

26 directrices del Diseño Universal para el

Aprendizaje (DUA - Universal Design for Learning (UDL)).

Según esta guía, se dividen en tres pilares que ofrecen directrices de diseño de múltiples medios para: Compromiso, Representación y Acción y Expresión.

Múltiples medios de COMPROMISO

<p>1 Los usuarios pueden elegir entre un nivel de introducción y tres niveles divididos por la gestión de residuos de plástico, papel u orgánicos.</p>	<p>2 El material didáctico se divide en tres niveles/cursos de gestión de residuos.</p>	<p>3 El usuario puede implementar su propio perfil de usuario, que cambia el nombre del protagonista y memoriza sus logros y avances en el juego.</p>
<p>4 La facilidad de juego se basa, en gran medida, en los diálogos y la narración.</p>	<p>5 Hay un NPC (non-player character) que sirve de guía al que se puede llamar si es necesario.</p>	
<p>6 Hay mensajes motivadores de los NPC del juego al terminar una determinada tarea.</p>	<p>7 Se implementan informes de progreso para recordar al jugador qué tareas y juegos se han abierto y completado.</p>	<p>8 Hay múltiples NPC (non-player character) que se hacen pasar por guías y agentes.</p>



Se ha creado un tutorial para que el usuario se familiarice con la historia y la mecánica del juego.

9

Todos los perfiles de jugador pueden seguir su propio progreso en función de un nivel concreto o del progreso general en un diario de aprendizaje que contiene el progreso y las estadísticas de sus esfuerzos.

10

Se ha creado un panel de control que indica claramente el progreso del usuario y el análisis de las estadísticas.

11

Múltiples medios de REPRESENTACIÓN ●

El usuario tiene la posibilidad de ajustar el volumen/ gráficos/ intensidad del sonido.

12

El menú principal ofrece iconos para acompañar la representación auditiva.

13

Todos los diálogos y la información auditiva tienen subtítulos.

14

Hay efectos de sonido para acompañar las misiones resueltas, el movimiento de los personajes y todas las acciones que se realizan en el juego.

15

El juego es compatible con cinco idiomas (inglés, croata, francés, español y húngaro).

16

Hay efectos sonoros en los hechos que sirven como material educativo.

17

Hay un nivel de introducción en el que el usuario se acostumbra al entorno y a la mecánica del juego.

18

Existen varios niveles en función de los residuos que desee conocer.

19

El juego cuenta con varios NPC, la mayoría de los cuales actúan como narradores, pero hay un compañero que sirve de guía.

20

Múltiples medios de ACCIÓN Y EXPRESIÓN ●

El juego puede jugarse con varias teclas del teclado (las teclas WASD o las teclas de dirección), también puede jugarse con el ratón del ordenador y funciona con joysticks.

21

Los progresos y los elementos/hechos recogidos son visibles en un «diario de aprendizaje» que es un informe de progreso.

22

Al comenzar cualquier reto, el usuario recibe una descripción clara de lo que se espera de él a través de un diálogo.

23

Cada una de las misiones tiene listas de tareas que el usuario debe completar.

24

El usuario puede ver su progreso a lo largo del juego, en forma de porcentaje.

25

Dependiendo de la tarea que tenga entre manos, el usuario puede fabricar un objeto que le sirva de recompensa por un trabajo bien hecho.

26



Co-funded by the European Union