

BASADO EN HOLOGRAMAS JUEGO EDUCATIVO

Un **holograma** es una representación tridimensional de un objeto creado mediante la proyección de luz sobre una superficie transparente o un medio especializado, lo que permite a los usuarios percibir profundidad y detalles espaciales sin la necesidad de gafas especiales.

En la aplicación **HoloZoo**, se utilizan **hologramas** para mostrar **modelos 3D** de varios animales que se encuentran en todo el mundo, lo que permite a los estudiantes **observarlos desde diferentes ángulos en el espacio real**, aprender sobre ellos e interactuar con ellos.



PLURILINGÜE JUEGO EDUCATIVO

El juego está implementado como un juego multilingüe. Todo el texto del juego ha sido traducido a cinco idiomas de la UE: **inglés, croata, español, húngaro y francés**.



TEMÁTICA ECOLÓGICA JUEGO EDUCATIVO

Conservación de la vida silvestre y especies en peligro de extinción.

Este juego educativo se centra en **la conservación de la vida silvestre y la biodiversidad**. HoloZoo utiliza tecnología holográfica para presentar modelos 3D de animales, lo que permite a los estudiantes explorar sus hábitats, dietas, distribución geográfica y **estado de conservación**. El juego proporciona un enfoque interactivo para el aprendizaje a través de cuestionarios y la interacción directa con representaciones holográficas.

Al integrar contenido educativo con tecnología, HoloZoo mejora la comprensión de los estudiantes sobre las especies en **peligro de extinción** y sus **ecosistemas**, promoviendo la conciencia sobre cuestiones de conservación de una manera estructurada y atractiva.

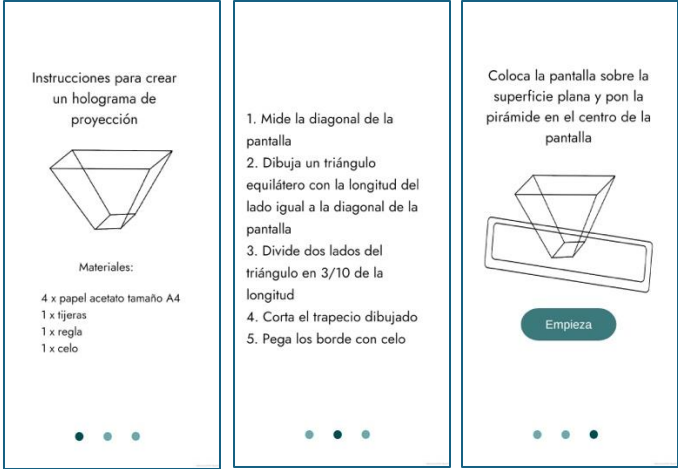
Información de juego



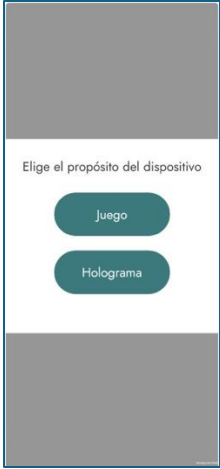
Seleccionando el idioma.



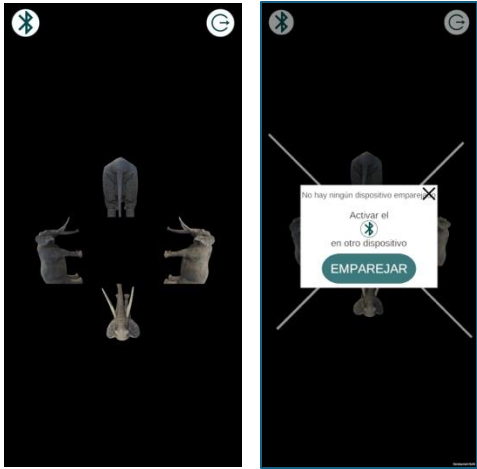
Instrucciones breves para crear un holograma de proyección.



Seleccionar el propósito del dispositivo.



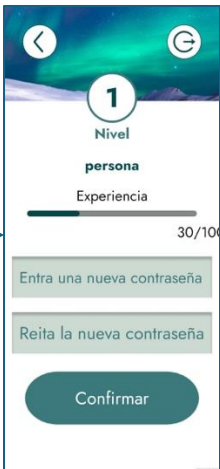
Propósito del holograma: se requiere conexión Bluetooth a otro dispositivo donde jugar (para controlar el holograma).



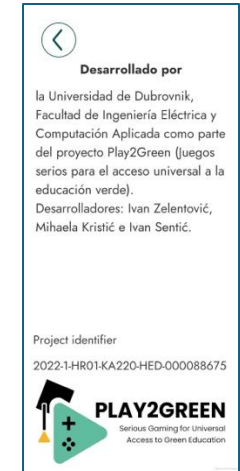
Propósito del juego: es necesario registrarse/iniciar sesión para poder jugar.



Perfil de usuario con detalles de progreso.



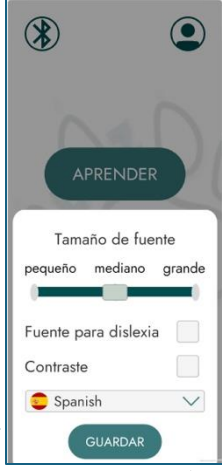
Conexión con dispositivo para la proyección del holograma.



Sobre la aplicación.



PANTALLA PRINCIPAL del dispositivo para jugar

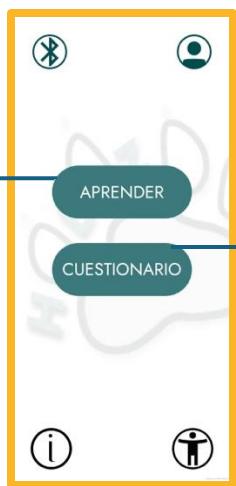


Configuración de accesibilidad.

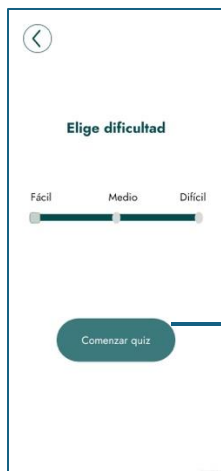
Información de juego



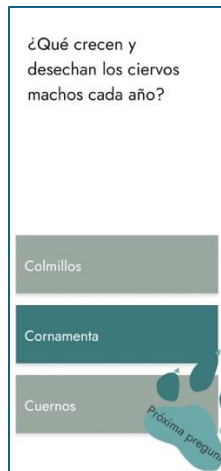
PANTALLA PRINCIPAL del dispositivo para jugar



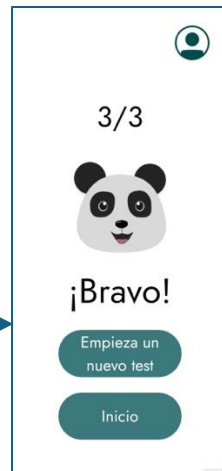
Elegir la dificultad del cuestionario.



Ejemplo de pregunta.



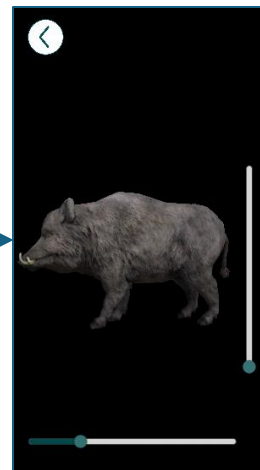
Ejemplo de resultado de una prueba.



Aprendiendo sobre animales por globo de búsqueda.



Vista 3D del animal.



Aprender más sobre animales específicos.

DESCARGAR JUEGO Y MÁS INFORMACIÓN::

<https://sociallab.fer.hr/play2green/holozoo/>



DIRECTRICES DE LA UDL

El juego educativo **HoloZoo** implementa

26 directrices de Diseño Universal para el

Aprendizaje (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**

Los usuarios pueden navegar libremente entre los métodos de aprendizaje (lista, globo terráqueo, modelos 3D) y elegir niveles de dificultad de las pruebas.

1

El juego vincula el aprendizaje con cuestiones de conservación del mundo real, reforzando la importancia de la biodiversidad a través de la exploración interactiva.

2

Una interfaz sencilla y estructurada garantiza una experiencia de aprendizaje fluida y sin distracciones innecesarias.

3

La aplicación comunica claramente los objetivos de aprendizaje, mostrando el progreso a través de niveles y puntuaciones de pruebas.

4

Las diferentes longitudes de los cuestionarios (corta, media y larga) permiten a los usuarios seleccionar desafíos que se adapten a su nivel de participación.

5

Los usuarios reciben comentarios inmediatos sobre las respuestas de los cuestionarios, la progresión de niveles y el contenido desbloqueado, lo que refuerza el aprendizaje.

6

Se anima a los jugadores a seguir aprendiendo a través de una progresión estructurada, logros y refuerzo positivo, como conseguir nuevos animales y nuevas preguntas sobre ellos.

7

El juego almacena múltiples perfiles de usuario, lo que permite a diferentes alumnos mantener su progreso individual en el mismo dispositivo.

8

La aplicación conecta el conocimiento animal con los esfuerzos de conservación del mundo real, reforzando el aprendizaje a través de una experiencia interactiva.

9

Múltiples medios de **COMPROMISO**

Los usuarios pueden ajustar el tamaño de fuente (pequeña, mediana, grande) y habilitar el modo de alto contraste para mejorar la legibilidad.

10

En el nivel de introducción, el usuario se familiariza con el entorno y la tecnología de hologramas.

11

La aplicación utiliza íconos estándar para cerrar sesión, accesibilidad, información y navegación (botón Atrás), lo que garantiza coherencia y reconocibilidad para todos los usuarios.

12

La opción de fuente compatible con dislexia mejora la legibilidad para usuarios con necesidades de aprendizaje específicas.

13

Una interfaz limpia y minimalista sigue principios de diseño universales, lo que reduce la carga cognitiva y hace que la navegación sea intuitiva.

14

PLAY2GREEN
Serious Gaming for Universal
Access to Green Education



Co-funded by
the European Union

La aplicación proporciona tanto información textual (listas y perfiles de animales) como modelos interactivos en 3D, lo que garantiza múltiples formas de acceder al contenido. 15	Los usuarios pueden explorar animales a través de listas basadas en texto, un globo terráqueo interactivo en 3D y visualizaciones holográficas, ofreciendo diversos métodos de aprendizaje. 16	Los perfiles de animales definen claramente información clave como el estado de conservación, el hábitat y la dieta mediante texto estructurado. 17
El juego admite cinco idiomas (inglés, croata, francés, español y húngaro). 18	Todos los animales están representados con información textual, etiquetas y proyección holográfica que ayuda a los estudiantes a visualizar información espacial compleja, mejorando su comprensión de las estructuras y entornos de los animales. 19	
Los usuarios construyen su propia ruta de aprendizaje eligiendo entre exploración del mundo basada en listas y en 3D, brindando flexibilidad en el acceso al contenido e implementando una forma secuencial de aprendizaje. 20		

Múltiples medios de ACCIÓN Y EXPRESIÓN ●

Los usuarios pueden interactuar con la aplicación a través de pantallas táctiles, manipulación de objetos 3D y dispositivos conectados por Bluetooth. 21	El juego admite la interacción entre múltiples dispositivos a través de Bluetooth, lo que permite diferentes formas de interactuar con el contenido. 22
Los jugadores pueden aprender a través de texto, visualización 3D e interacción práctica con elementos holográficos. 23	El juego proporciona dificultad creciente, abriendo nuevos animales y preguntas a medida que avanzas en el juego. 24
El sistema de progresión de niveles anima a los jugadores a establecer objetivos y realizar un seguimiento de su progreso de aprendizaje con la lista de animales. 25	Los usuarios reciben comentarios sobre los resultados de las pruebas, incluidas puntuaciones, animales desbloqueados y notificaciones de progresión. 26