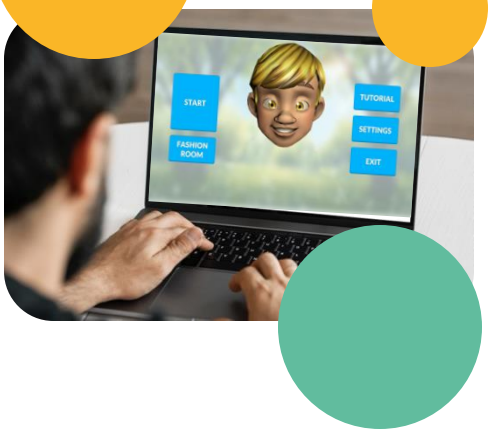
Cuestionario de "Green Siesta"

MANUAL DE USUARIO

BASADO EN R.A.
JUEGO DIDÁCTICO

La Realidad Aumentada (**RA**) es una tecnología que superpone contenido digital al mundo real en tiempo real, mejorando la percepción del usuario y la interacción con su entorno.
En el concurso "Green Siesta", la RA se utiliza para ofrecer una **nueva experiencia al usuario**, quien se representa como un **avatar de dibujos animados personalizable** (piel, pelo, ojos, etc.). Además, la RA ofrece una forma **adicional de interacción** con el dispositivo mediante el reconocimiento de **gestos de la mano**.



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 VERDE
JUEGO SERIO
Gestión de papel, plástico, residuos orgánicos, vidrio y municipales

En el cuestionario "Green Siesta", los jugadores ponen a prueba sus conocimientos a través de dos tipos de cuestionarios: **un cuestionario de opción múltiple** con **datos divertidos sobre la gestión de residuos** y **un cuestionario de clasificación** en el que los jugadores deben **colocar correctamente los residuos en los contenedores de reciclaje correspondientes**.
El juego abarca diversas categorías de residuos, como **papel**, **plástico**, **residuos orgánicos**, **vidrio** y **residuos municipales**. Con un total de **8 niveles**, cada nueva etapa presenta nuevas preguntas y tareas de clasificación cada vez más complejas, aumentando gradualmente la dificultad para que la experiencia sea educativa y atractiva.

PLAY2GREEN
Serious Gaming for Universal Access to Green Education
Co-funded by the European Union
Referencia del proyecto: 2022-1-HR01-KA220-HED-000088675

Versión 1; junio de 2025

Información sobre el juego

Manual de usuario

Cuestionarios

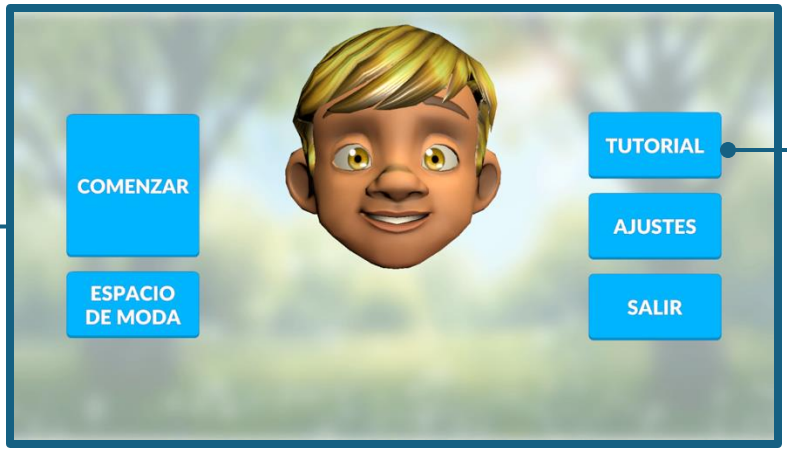
Créditos

Acerca del proyecto

Informe general de progreso

Al completar los niveles, se desbloquean nuevos rangos. El rango inicial es Novato, seguido de Explorador, Profesional y, finalmente, Maestro en gestión de residuos.

¡El juego tiene **8 niveles** para **cada tipo** de residuo con **informe de progreso**!



El tutorial se inicia automáticamente al acceder a la aplicación por **primera vez**. También se puede iniciar en cualquier momento pulsando un botón.

Al seleccionar uno de los círculos blancos disponibles, el usuario accede a la **pantalla principal del juego**.

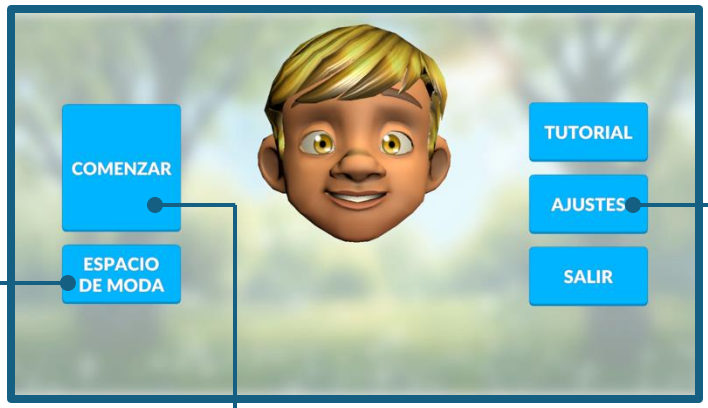
Dentro del círculo blanco, la marca de verificación significa una finalización perfecta del nivel (100%), mientras que las respuestas parcialmente correctas se muestran como un porcentaje de puntuación.

PLAY2GREEN
Serious Gaming for Universal Access to Green Education
Co-funded by the European Union
Referencia del proyecto: 2022-1-HR01-KA220-HED-000088675

MANUAL DE USUARIO

En la Sala de Moda, puedes personalizar tu avatar. A medida que avances en el juego, se abrirán nuevas opciones de personalización.

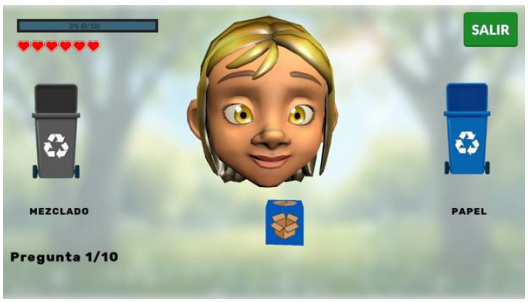
En la configuración puedes **ajustar la experiencia de RA**. Al seleccionar el botón, **cambias al modo RA**, que **usa la cámara y coloca el avatar sobre tu cuerpo**.



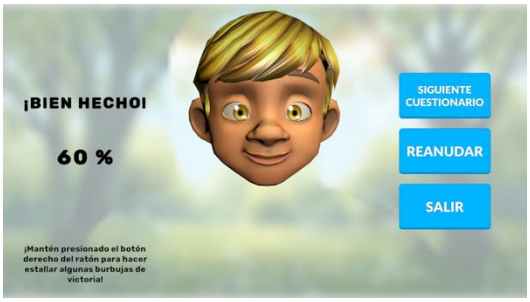
Ajuste del gesto de pellizco

Un cuestionario de opción múltiple

Un cuestionario de clasificación



Una vez completado el cuestionario, se muestra **el porcentaje de puntuación** obtenido junto con opciones para comenzar **un nuevo juego**, **reiniciar** o **salir**.



DESCARGAR EL JUEGO Y MÁS INFORMACIÓN:
https://sociallab.fer.hr/play2green/green-siesta-quiz/

PLAY2GREEN
Serious Gaming for Universal Access to Green Education
Co-funded by the European Union
Referencia del proyecto: 2022-1-HR01-KA220-HED-000088675

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.

MANUAL DE USUARIO

Múltiples medios de COMPROMISO

1. Los usuarios pueden elegir y modificar avatares.
2. Los usuarios pueden elegir el nivel.
3. Ofreciendo perfiles de usuario.
4. Cuestionario para evaluar los materiales adoptados.
5. Ofrece realimentación interna en forma de temporizador.
6. Ofrece realimentación para la motivación en forma de puntos, premios y funciones desbloqueables.
7. Implementa un tutorial de incorporación.
8. Ofrece realimentación en forma de información auditiva y textual.

Múltiples medios de REPRESENTACIÓN

9. Un pictograma, una etiqueta y un sonido para cada objeto del juego.
10. Subtítulos, textos y etiquetas para preguntas.
11. Se implementó una conversión de texto a voz.
12. Solución multilingüe en cinco idiomas (inglés, croata, español, húngaro y francés).
13. Vídeo de incorporación con seguimiento.
14. Implementar el aprendizaje secuencial para avanzar en el juego.
15. Incluye conocimientos previos para continuar con las lecciones.
16. Dividir los materiales de aprendizaje según tema y mecánica del juego.

Múltiples medios de ACCIÓN Y EXPRESIÓN

17. Múltiples interacciones con la interfaz, como hacer clic y desplazarse.
18. Controlar el juego con gestos de las manos o `usando el ratón.
19. Múltiples manipulaciones de objetos, como pellizcar, agarrar y arrastrar.
20. Incluye gestos y funciones manuales mediante Realidad Aumentada (RA).
21. La dificultad aumenta a medida que avanza el juego.
22. Metas y expectativas claras a través de instrucciones.
23. Barra de progreso implementada.
24. Obtendrás insignias a medida que progresas en el juego.
25. Obtener recompensas y abrir funciones por pasar un nivel.
26. Se implementaron puntuaciones en tiempo real y al final del juego.

PLAY2GREEN
Serious Gaming for Universal Access to Green Education

Co-funded by the European Union

Referencia del proyecto: 2022-1-HR01-KA220-HED-000088675