

Descripción detallada de escenas del prototipo

Escena 1 – Contextualización inicial (cueva)

El videojuego inicia con el niño ubicado dentro de una cueva oscura, en un entorno sonoro que simula un bosque tropical. A través de la narración, se presenta al bebé jaguar, quien se encuentra triste porque no logra encontrar a su mamá. El narrador describe de manera sencilla las características físicas de la mamá jaguar, con el fin de establecer desde el inicio los criterios que el niño deberá utilizar durante la búsqueda. Finalmente, el narrador invita al niño a participar activamente en la historia, proponiéndole ayudar al bebé jaguar a encontrar a su mamá.

Esta escena cumple la función de introducción narrativa y activación cognitiva, preparando al niño para las interacciones posteriores.

Una vez presentada la situación inicial, el narrador realiza una pregunta de verificación para confirmar que el niño comprendió correctamente el contexto de la historia. Con el acompañamiento del especialista, se evalúa la respuesta del niño.

Si el niño demuestra comprensión, se le brinda una retroalimentación positiva y se continúa con la historia. En caso contrario, el sistema redirige nuevamente a la escena de contextualización, reforzando la comprensión antes de avanzar.

Esta escena asegura la comprensión narrativa previa como condición para la progresión del videojuego.

Tras confirmar la comprensión, el narrador indica al niño que, para continuar la búsqueda de la mamá jaguar, es necesario salir de la cueva. En este punto se introduce el primer mecanismo de interacción, mediante una animación que muestra claramente el botón que debe presionarse para desplazarse en el entorno virtual.

Esta escena conecta directamente con la Escena 1, ya que la cueva presentada inicialmente se convierte ahora en el punto de partida para la exploración.

Escena 2 – Exploración del entorno y encuentro con puma

Al salir de la cueva, el narrador invita al niño a observar y escuchar atentamente el entorno. Se le pregunta si percibe la presencia de algún animal cercano, reforzando la exploración multisensorial. Dependiendo de la respuesta, el narrador guía nuevamente

la atención del niño hasta que logre identificar correctamente la presencia de un animal, brindando retroalimentación positiva al lograrlo.

Una vez identificado el animal, el narrador solicita al niño que determine si este se encuentra cerca o lejos, promoviendo el reconocimiento espacial. Solo cuando el niño identifica correctamente la distancia, se le permite avanzar hacia el animal, reforzando la observación y la toma de decisiones.

El niño se encuentra con el primer animal desconocido. A través de preguntas guiadas, el narrador induce al niño a comparar las características del animal con las previamente descritas de la mamá jaguar. Al identificar que el animal no tiene manchas, el narrador revela que se trata de un puma, y el bebé jaguar refuerza la conclusión mediante un diálogo breve. Posteriormente, el narrador indica que la búsqueda debe continuar.

Escena 3 – Encuentro con el gatopardo

El recorrido continúa hasta un segundo animal. En esta escena se refuerza la discriminación visual mediante la comparación de patrones de manchas. Al identificar correctamente que las manchas del animal no corresponden a las de la mamá jaguar, el narrador informa que se trata de un gatopardo y se continúa la búsqueda.

El narrador guía al niño hasta un río que representa un nuevo obstáculo en la búsqueda. El bebé jaguar solicita ayuda para cruzarlo, introduciendo la necesidad de superar un reto adicional antes de continuar.

Escena 4 – Reto de pasar el río

Para cruzar el río, el niño debe imitar el movimiento de nado utilizando sus brazos. Mientras realiza esta simulación, el bebé jaguar avanza simultáneamente en el agua, replicando el ritmo del movimiento del niño. Si el niño detiene el gesto, el bebé jaguar también se detiene, reforzando la relación directa entre la acción del usuario y la respuesta en el entorno virtual.

Este proceso se mantiene hasta que ambos logran llegar a la otra orilla, momento en el cual se habilita la transición hacia la siguiente interacción.

Escena 5 – Encuentro con el mono aullador

Al salir del río, el niño se encuentra con un nuevo animal. El narrador guía al niño para que identifique el estado emocional del animal, reforzando el reconocimiento emocional. Tras la respuesta correcta, se revela que se trata de un mono aullador y se orienta al niño hacia el encuentro final.

Escena 6 – Reencuentro

Finalmente, el niño presencia el reencuentro entre el bebé jaguar y su mamá. La escena cierra la narrativa con una animación emocionalmente positiva, en la que el bebé jaguar agradece al niño por su ayuda, reforzando el sentido de logro y participación.

Escena 7 – Minijuego de secuencia

Una vez finalizado el reencuentro entre el bebé jaguar y su mamá, el niño accede a un minijuego basado en la repetición de secuencias. En esta actividad, se presentan una serie de estímulos visuales y/o sonoros que el niño debe observar y reproducir en el mismo orden, estimulando habilidades como la atención, la memoria y la secuenciación.

El sistema proporciona retroalimentación inmediata según el desempeño del niño. Si la secuencia es correcta, se refuerza positivamente y se avanza en la actividad; en caso de error, se brinda la oportunidad de intentarlo nuevamente con apoyo visual o auditivo.

Esta escena funciona como cierre de la experiencia, consolidando los aprendizajes trabajados durante la interacción.