



Érase una vez una criatura llamada Oo. Oo vive en un robledal con sus amigos Uu, Pah y Toot. También están felices de tener un amigo llamado Búho Loco, un búho joven, que todavía está aprendiendo a volar. Un día, un brujo aparece en casa de Oo y se roba todos los libros de Oo. Aquí es donde comienza una aventura en la tierra, en el cielo y en el agua.

La idea del juego:

1. El niño se conecta con un nombre de usuario, que no es su nombre real (por ejemplo, una palabra tigre), haciendo clic en el carácter de su elección. Un dispositivo tiene espacio suficiente para tres niños. Cuando el niño ha terminado el juego, es posible eliminar el nombre de usuario haciendo clic en el botón X que permite a un nuevo jugador unirse al juego con un nuevo nombre de usuario.
2. El niño lee las frases cuidadosamente. Si es posible, los lee en voz alta. También es posible jugar con auriculares, lo que hace que el sonido sea más claro.
3. El niño corrige faltas de ortografía en las frases. No hay errores en todas las frases, pero si hay una, el lector hace clic en la palabra mal escrita y se corregirá. Al mismo tiempo, aparece una moneda. El niño ahora tiene la oportunidad de recoger esta moneda.
4. Cuando haya recuperado la moneda, esta moneda aparecerá en una bolsa en la esquina superior derecha de la pantalla de selección de historia. Al hacer clic en la bolsa, es posible ver cuántas monedas se han recogido.
5. Actualmente hay 13 historias cortas. Hay ocho errores, lo que significa que el niño puede recoger ocho monedas. Cuando se recogen todas las monedas, se abre una ventana de solución que conduce a los libros que pertenecen a Oo. Si el niño no puede recoger una moneda, puede volver a jugar al juego.

6. También es posible jugar sin corregir los errores, pero en este caso las monedas no aparecen y no se puede recogerlas. Además, la solución solo está disponible con monedas. Por lo tanto, es importante decirle al niño que, para tener la solución, es necesario leer con atención. También es posible tener un diploma de lectura con tareas (que se puede descargar gratuitamente desde www.hihappening.com).

La idea es que el niño juegue al juego de la manera más autónoma posible. En lugar de crear materiales de aprendizaje que tengan demasiado control para la lectura, la idea era crear un juego que refuerce la lectura de una manera divertida. Estamos agradecidos por los comentarios sobre el juego: ¿leyó el niño?, ¿cuántos consejos fueron necesarios?, ¿cómo entendió el niño la idea del juego?, etc.

¡Feliz lectura!

Mejores saludos,
Hanna Järvelin
info@hihappening.com