

Islands. Where learning is an adventure!

Materiales digitales de Islands para los alumnos

1. **Online World** cuyo código de acceso encontrará en el interior de la cubierta del Pupil's Book

2. **Digital Activity Book online** cuyo código de acceso encontrará en el interior de la cubierta del Activity Book

Islands Online World es un completo mundo que sirve de complemento al libro de texto de inglés Islands. Es un producto digital innovador que combina la metodología del aula de inglés con el aprendizaje a través de los juegos y se desarrolla online en un entorno seguro y muy adecuado para los niños de Educación Primaria. El juego se puede utilizar:

- De manera individual en el colegio o en casa
- En grupos en el colegio
- A través del Active Teach en la pizarra digital interactiva en clase

Proporciona información inmediata sobre como se está desarrollando el juego por parte del alumno y además incluye características muy atractivas para los niños, como son alegre colorido, imágenes muy visuales, audio con pronunciación clara y con buenos modelos de referencia, actividades que son juegos y animaciones. Todo esto juega un papel muy importante para motivar al alumno en el aprendizaje del idioma.

Se ha graduado cuidadosamente para que sea atractivo a niños de edades comprendidas entre los 4 y los 11 años. El vocabulario y la gramática directamente refuerzan los contenidos del curso. Y como las tareas son intuitivas y claras y los alumnos reciben respuesta inmediata sobre su progreso, esto provoca que los niños aprendan con seguridad e independencia.

Cómo acceder a Islands Online World

Código de acceso

El código de acceso para registrarse en el Online World de Islands se encuentra en el interior de la cubierta del Pupil's Book. Este código solo se puede utilizar una vez.

Introduzca en el navegador de su ordenador, utilice Mozilla Firefox o Google Chrome, la dirección www.islands.pearson.com y a continuación aparece la pantalla que le mostramos aquí.

Debe introducir el Access Code en la casilla correspondiente



Al hacer click en New User aparecen dos pantallas que se muestran aquí:



El alumno elige niño o niña para su avatar.



El alumno puede elegir y personalizar su avatar, color de pelo, ropa, nombre, etc.

La siguiente pantalla a la que accedemos haciendo click en la flecha de la pantalla de arriba nos pide completar una serie de campos que detallamos a continuación:

The screenshot shows a registration form with the following fields and values:

- User name: Student Name
- Password: (6 or more characters)
- Retype your password
- Access code
- Full name
- Password hint
- Parent's email address: parents.email@xyz.com
- Confirm email
- Class ID

A blue arrow button labeled "Register" is positioned below the form. A "Back" link is visible at the bottom left. The footer contains links for various languages and services: 中文 (简体), 中文 (繁体), Español, 日本語, 한국어, বাংলা, Português, Français, हिन्दी, Pearson ELL, Terms and Conditions, Privacy Policy, About, Support.

User name

El user name tiene que ser único y no se puede cambiar.

Password

El password debe incluir siete caracteres o más, sin espacios.

Password Hint

Debe ser algo que le ayude a recordar el password si lo olvida. No se puede escribir el password aquí.

Parent's email address

Hay que incluir la dirección de email de los padres y automáticamente recibirán en esa dirección de e-mail los detalles de acceso. Si olvida los detalles de acceso, se los podremos enviar de nuevo a esa dirección de e-mail.

Class ID

Si el professor ha entregado al niño un Class ID (código para acceder a una clase concreta), hay que escribirlo en esta casilla. Y así el profesor podrá ver el progreso del alumno. Si todavía no tiene un Class ID proporcionado por el profesor, el alumno puede utilizar el juego igual y en el momento que el profesor le proporcione un Class ID, lo podrá incluir.

Una vez que termine de incluir todos los datos, pulse en REGISTER y ya accede al Online World



Cómo acceder al Digital Activity Book

Para acceder al Digital Activity Book, el alumno tiene que incluir el código de acceso que encontrará en el interior de la cubierta del Activity Book. Tiene que utilizar el mismo user name y password que ya ha incluido cuando había redimido el código de Pupil's Book para el Online World.



En la siguiente pantalla los alumnos tienen que volver a introducir el código de acceso de que figura en el Activity Book y que acaban de introducir en la anterior pantalla.



Y finalmente pueden acceder a los dos componentes, el Online World y el Digital Activity Book.

