

Islands. *Where learning is an adventure!*

Estimados padres:

El libro de texto elegido por el colegio de su hijo está acompañado de los más innovadores materiales digitales y a continuación le explicamos en que consisten.

Materiales digitales de *Islands*

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.

Islands Online ha sido desarrollado por un extenso equipo de especialistas en la enseñanza del inglés y de especialistas en el

desarrollo de juegos multimedia, por este motivo se desarrolla en atractivos y ricos mundos digitales que se construyen sobre el lenguaje y los objetivos que recogen los libros de clase de Islands. El mayor esfuerzo se hace en expandir el vocabulario a la vez que los alumnos aprenden jugando a través de juegos de vocabulario y van consiguiendo hacer distintas tareas. El vocabulario y las expresiones nuevas se van introduciendo gradualmente y contextualizadas de manera que los niños se sientan seguros y motivados para completar cada nivel. Los conceptos principales que hemos seguido para el diseño del Online World son:

- **Inmersión.** El mundo Online traslada a los alumnos del ambiente de clase y de casa y les sumerge en un contexto de aprendizaje coherente y creíble. Su contenido atractivo y su bonito diseño atraen la atención de los niños y les motiva a continuar con el juego. La investigación que se llevó a cabo con el Online World indica que incluso los niños más pequeños con capaces de mantener la concentración y el entusiasmo por largos periodos de tiempo.
- **Aprendizaje inconsciente.** El mundo Online de Islands es entretenido y los niños aprenden casi sin darse cuenta. En vez de repetir los tipos de tareas que hay en el libro del alumno, los alumnos aprenden a través de la interacción con los personajes de la aventura. Se presentan con tareas como las de la vida real, sintiéndose los niños responsables y tomando parte activamente, lo que resulta muy motivador. El aprendizaje tiene lugar a través de los diálogos que los niños escuchan y leen en los bocadillos de los diálogos, a través de la exposición al vocabulario y expresiones en los bocadillos, los diálogos, el Picture Dictionary y los juegos de vocabulario.
- **Dominio.** Buscar el equilibrio entre el retro y la consecución de las pruebas es un componente clave en cualquier juego. El Online World ha sido diseñado para introducir las destrezas clave necesarias para completar la prueba al comienzo de cada nivel y para luego poco a poco construir las estructuras necesarias para cuando los niños se encuentren con el lenguaje más complejo. Es importante que los niños encuentren las pruebas del juego lo suficientemente desafiantes. Los alumnos que están acostumbrados a jugar con juegos digitales, esperan fallar las pruebas varias veces antes de conseguir terminarlas con éxito. Esto convierte las pruebas en más satisfactorias, una vez acabadas. El modelo de "prueba, error, repetición, consecución" es también muy importante porque permite que los alumnos repitan el vocabulario y asegura que los niños lo entiendan antes de pasar a la siguiente prueba.

- Control. A los niños les encantan estos mundos de fantasía donde se sienten libres. Pueden mover su avatar a la velocidad que quieran y en la dirección que deseen. También tienen libertad para fallar sin que nadie les censure ni les observe, lo que les proporciona seguridad y motivación. El mundo Online de Islands ha sido diseñado para permitir a los niños la suficiente libertad para disfrutar del juego y a la vez conducirles a través del aprendizaje, exponiéndoles gradualmente al lenguaje que tienen que consolidar. Un cuidadoso y controlado sistema de acceso hace que los niños tengan que completar determinadas pruebas antes de poder avanzar hacia nuevas partes del juego. El sistema de conseguir estrellas como recompensa en una tarjeta les anima a completar todas las pruebas de una escena y a la vez les permite libertad para decidir cuando y como lo hacen.
- Recompensa. El mundo online incluye muchas de las características más populares de los juegos online, como por ejemplo, recoger objetos, personalización, diseño del avatar y premios escondidos, como por ejemplo nuevos personajes que aparecen una vez que se han completado ciertas pruebas, así como sonido e imágenes como respuesta a las pruebas.

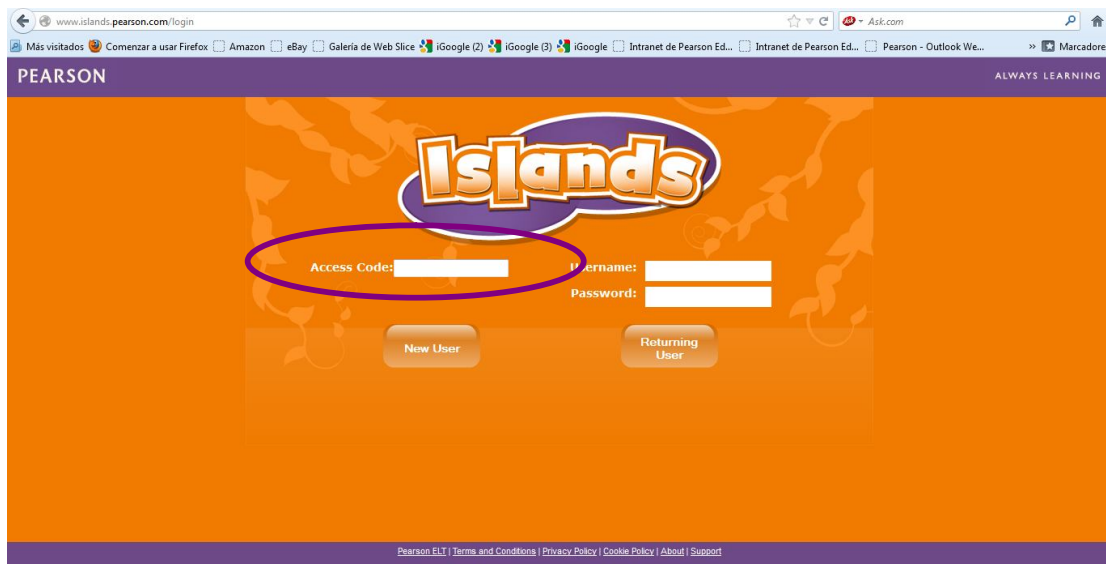
Cómo acceder a Islands Online World

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:

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.

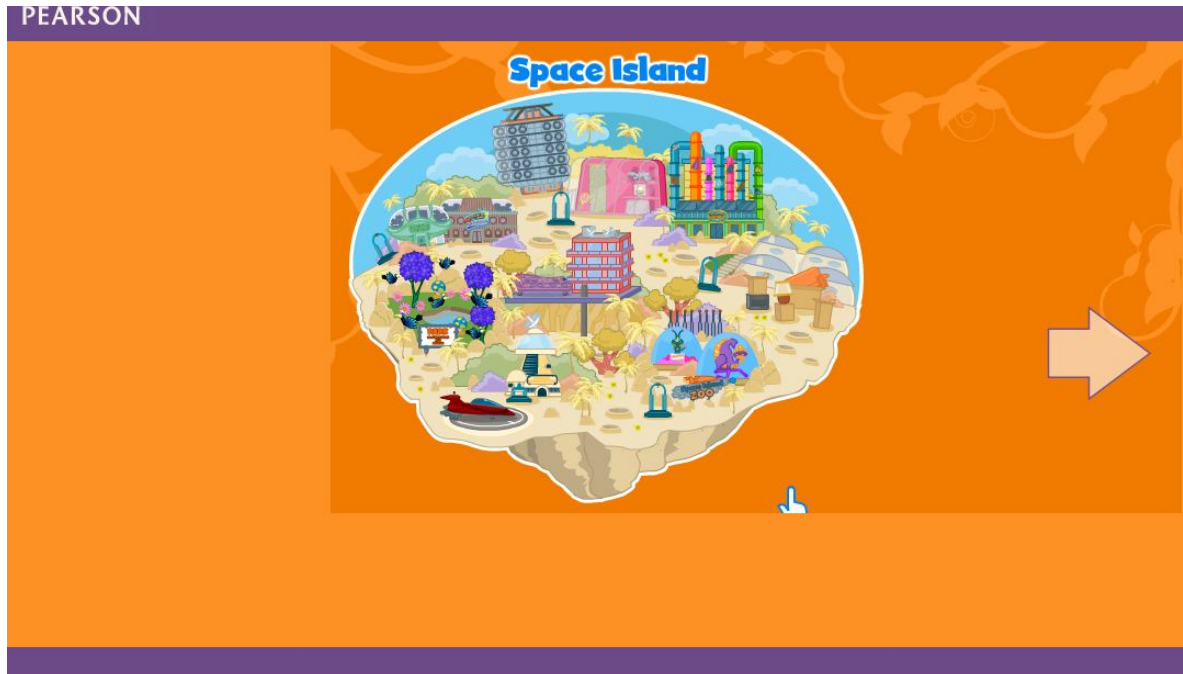
Parent's email address

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

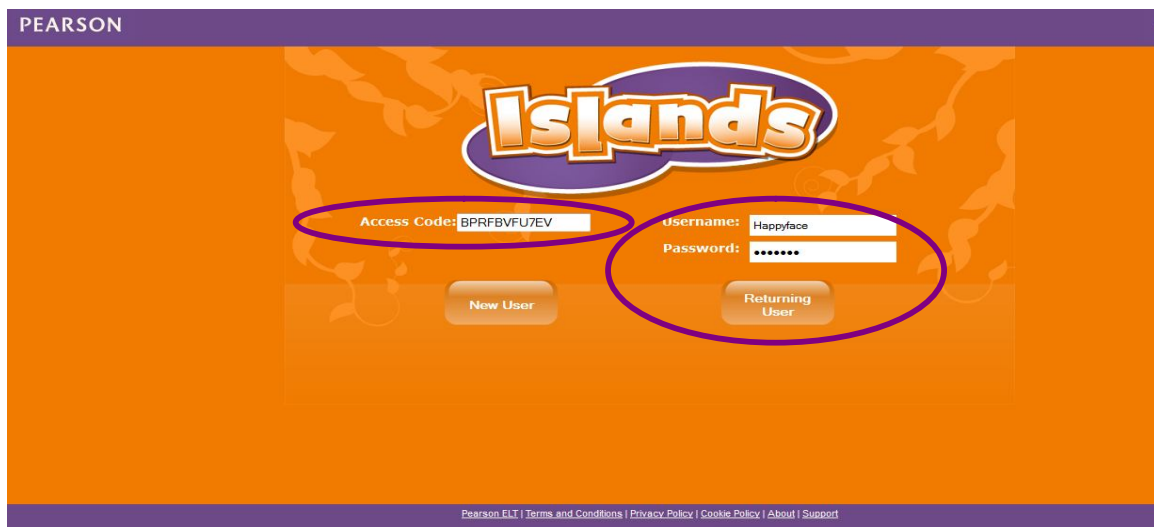
Si el profesor ha entregado a su hijo un *Class ID* (código para acceder a una clase concreta), hay que escribirlo en esta casilla. Y así el profesor podrá ver el progreso de su hijo. Si todavía no tiene un Class ID proporcionado por el profesor, el alumno puede utilizar el juego igual y en el momento 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.



Cómo funciona el Online World

Los niños con su avatar van realizando pruebas y encontrando personajes con los que interactúan. Dentro de cada escena hay una serie de pruebas que son básicas y con las que el niño conseguirá una estrella plateada. Para conseguir la estrella dorada tiene que hacer pruebas y juegos extra. Hasta que el alumno no completa las pruebas básicas no puede pasar a la siguiente escena del juego.

Chatroom

Antes de salir de la primera escena del juego, encontrará el Chatroom de cada isla. Se puede acceder en cualquier momento haciendo click. El chatroom permite a los alumnos chatear con compañeros de su clase que están online y realizar juegos de vocabulario.

Es una zona segura a la que solo pueden acceder otros alumnos registrados en el Online World.

Progress Review System

Los padres pueden ver el progreso de sus hijos en la siguiente dirección, utilizando el mismo *User name* y *password* con el que su hijo accede al Online World

<http://prs.elt.pearson-intl.com/es/auth/login>

The screenshot shows the login interface for the Progress Review System. At the top, there is a yellow header with 'PEARSON' on the left and 'ALWAYS LEARNING' on the right. Below this is a dark blue banner with the 'Islands' logo on the left and the text 'Progress Review System' in the center. A 'Guide' link is visible in the top right corner of the banner. The main content area has a blue background. On the left, under the heading 'Log in', there is a sub-heading 'Please use your log in details from www.ourdiscoveryisland.com'. Below this are input fields for 'User name:' (containing 'MrWhite') and 'Password:' (containing six dots). There is a 'Remember me' checkbox and a yellow 'Log in' button. On the right, under the heading 'Options', there is a yellow star icon and a link for 'Password reminder'. At the bottom, there is a dark blue footer with links for 'Privacy | Legal | Our Discovery Island', copyright information '© Pearson Education Ltd 2012', and a language dropdown menu currently set to 'English'.

El Digital Activity Book es una versión del Activity Book o cuaderno de actividades que incluye todas las actividades del libro impreso con ejercicios y juegos interactivos.

Se ha diseñado para que los alumnos lo utilicen en el colegio o en casa y para que los padres puedan tomar parte en el proceso de aprendizaje de sus hijos.

El Digital Activity Book permite a los niños:

- Trabajar de manera interactiva con su Activity Book.
- Jugar a identificar palabras con los juegos de *flashcard* y de *wordcard*.
- Escuchar los cuentos de cada unidad.
- Cantar las canciones que han aprendido en clase.
- Jugar con los juegos de mesa.
- Ver los vídeos
- Repasar el vocabulario de cada unidad con el Picture Dictionary interactivo.

