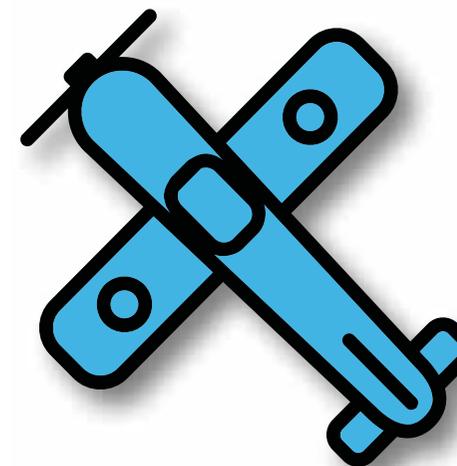
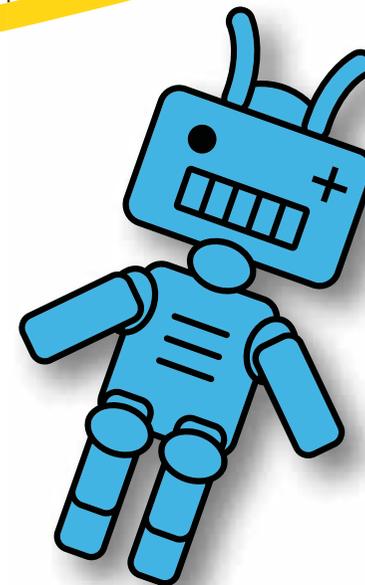




# CONTENIDOS

DESCARGA LA APP DE NAVIO.....	3
PRIMEROS PASOS.....	5
EXPLORA LOS MUNDOS VIRTUALES.....	8
AJUSTES.....	9
UNIRTE A UNA CLASE.....	10
COMPLETAR ACTIVIDADES.....	11
PERFIL DE ALUMNO.....	13
LIBROS DIGITALES.....	15



# DESCARGAR LA APP DE NAVIO

Los alumnos necesitan dos cosas importantes para acceder a Navio:

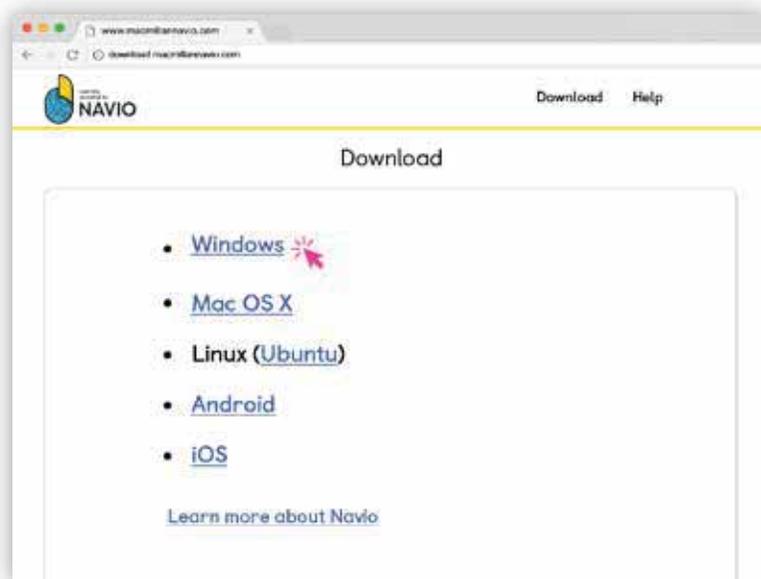
- 1 Un usuario y una contraseña que les proporcionará su profesor.
- 2 El código de acceso que encontrarán en el interior de la cubierta de su Pupil's Book o Activity Book.



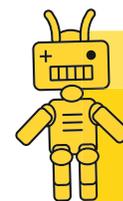
# DESCARGAR LA APP DE NAVIO

Si tienes un código de acceso, puedes descargar la app de Navio, aunque necesitarás que tu profesor te de los datos de acceso.

- 1 Ve a <http://download.macmillannavio.com> y selecciona el sistema operativo para descargar la app en tu dispositivo.



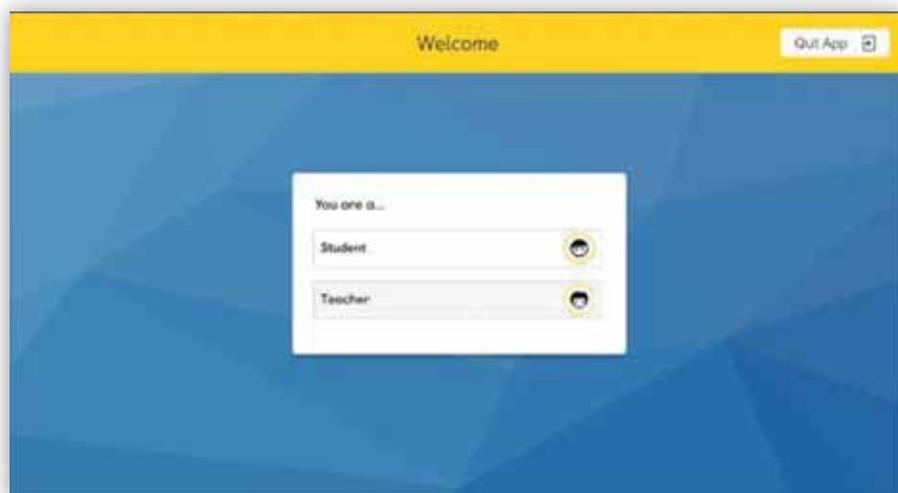
- 2 Para Windows, Mac y Linux, necesitarás abrir el archivo Zip que se ha descargado. Haz doble clic en el archivo ejecutable y sigue las instrucciones en pantalla.
- 3 Localiza la app de Navio en tu dispositivo y ábrela para comenzar.



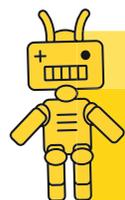
**Consejo:** Puedes descargar la aplicación en todos los dispositivos que vayas a usar, en casa o en el colegio.

# PRIMEROS PASOS

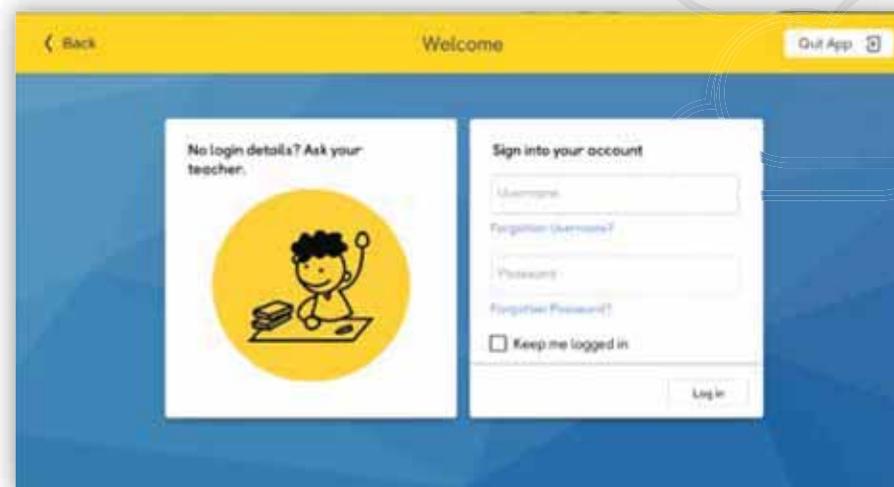
Navio es intuitivo y fácil de usar, incluso para niños más pequeños. Usa estas instrucciones como referencia.



1 Abre la app y elige **Student**.



**Consejo:** Sin los datos de acceso que les proporcionará el profesor, los alumnos no pueden acceder a los mundos 3D o las actividades de Navio. Pregunta a tu profesor.

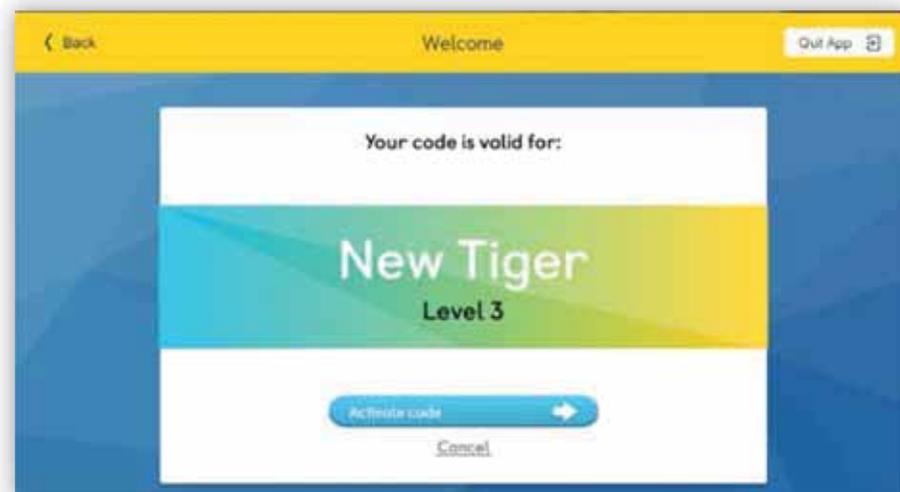
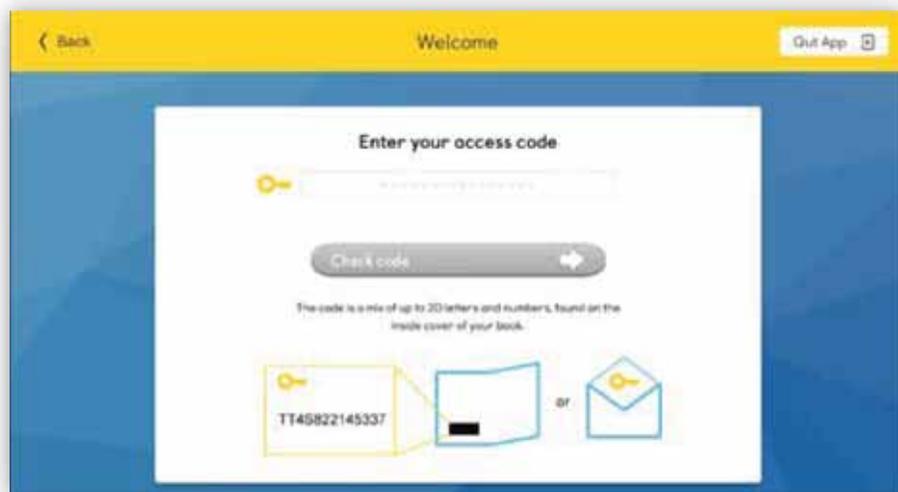


- 2 Introduce el usuario y contraseña que te ha dado tu profesor y haz clic en **Log in**.
- 3 Algunos alumnos pueden que ya tengan un usuario y contraseña de cursos anteriores. Puedes usar esos datos de acceso para entrar.

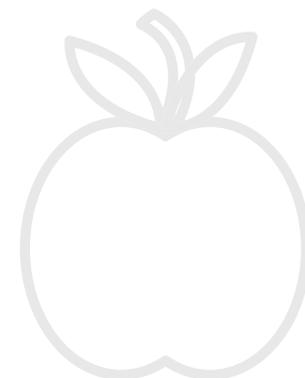
# PRIMEROS PASOS

Ahora ya puedes activar tu código de acceso

- 4 Encontrarás el código en el interior de la portada de tu libro. Rasca el recuadro para encontrar el código e introdúcelo.
- 5 Clic en **Check code** cuando hayas terminado.



- 6 Finalmente, haz clic en **Activate code**.



# PRIMEROS PASOS

Configura tu avatar.

- 7 La primera vez que uses Navio, necesitarás elegir tu avatar. No te preocupes, podrás hacer cambios más tarde.
- 8 Elige entre chico o chica, cambia el tono de piel o usa los manejadores para hacer otros cambios. Después haz clic en **Done**.



Elige a tu guía.

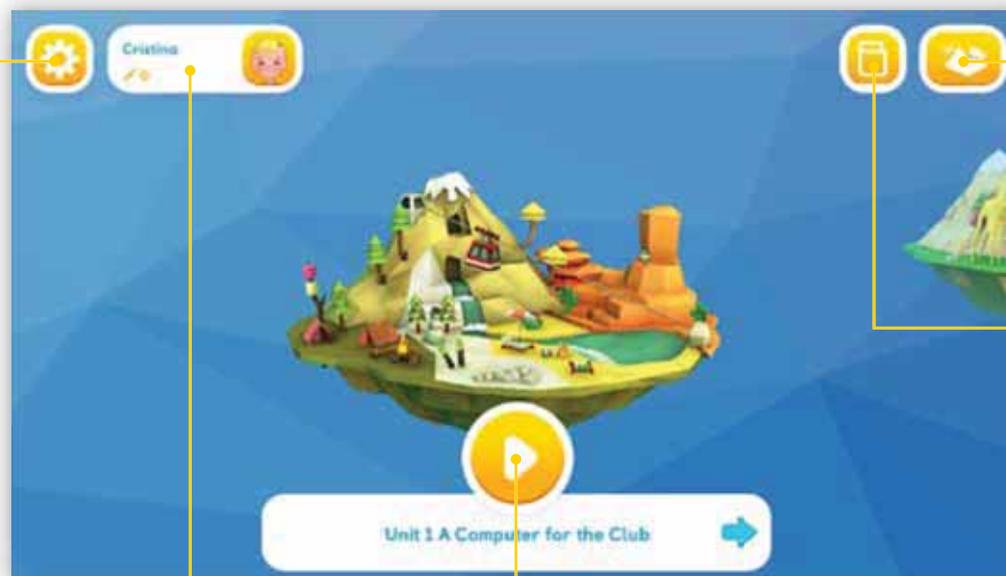
- 9 Conoce a tus guías, Jet y Maisie! Toca o haz clic en uno de los guías. Puedes cambiar de guía siempre que quieras.



# EXPLORA LOS MUNDOS

Aquí tienes una guía rápida de la pantalla de inicio.  
Ve a las páginas indicadas para más información.

Ve a los Ajustes para modificar la configuración del audio o de la pantalla, unirte a una clase o cerrar la app. Puedes ver un paso a paso, en la página 45.



Selecciona el icono del **Mapa** para abrir el menú de la unidad.

Si tu suscripción incluye acceso a los libros digitales (Digital Pupil's Book y/o Digital Activity Book), los podrás encontrar aquí. Más información en la página 51.

En tu **Perfil de Alumno** puedes editar tu avatar, cambiar a tu guía y comprobar cuántos puntos e insignias has conseguido. Para más información, consulta la página 49.

Usa las flechas para moverte entre los diferentes mundos. Toca o haz clic en **Play** para acceder. Consulta el paso a paso en la página 47..

# AJUSTES

Los padres o profesores pueden necesitar conocer el Menú de Ajustes.

Averigua cómo **unirte a una clase** en la página 10.

Elige **Logout** para cerrar sesión y entrar con otro usuario. Elige **Quit** para cerrar Navio.

Ajusta el volumen del audio de las **actividades**.

Cambia la configuración para usar la **pantalla completa** o ajusta la resolución de pantalla para adaptarla a tu dispositivo.

Ajusta el volumen de la **música de fondo**.



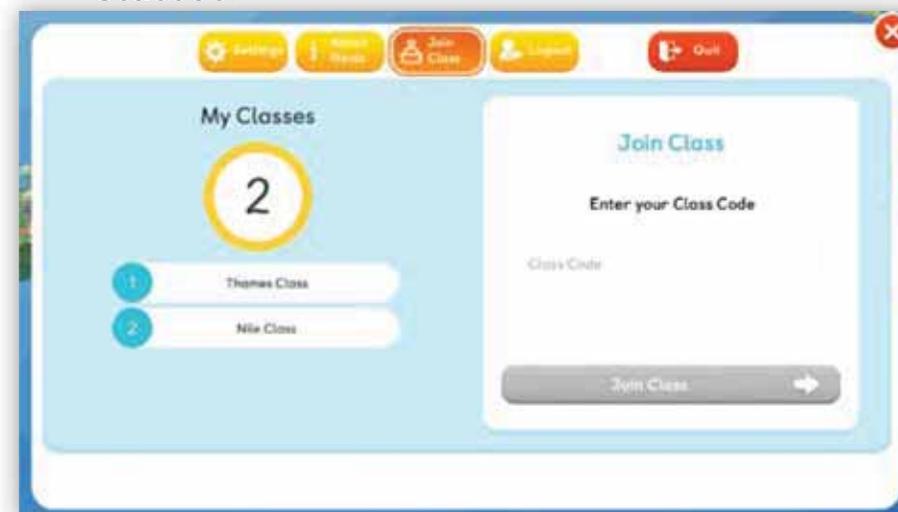
# UNIRTE A UNA CLASE

Tu profesor puede darte un Código de Clase si cambias de clase, por ejemplo, al comienzo del nuevo curso.

- 1 En la pantalla de Ajustes, selecciona Join Class.
- 2 Escribe el Código de Clase que te ha dado tu profesor.
- 3 Haz clic en **Join Class**.



- 4 Tu nueva clase aparecerá en el apartado **My Classes**.



## REALIZAR ACTIVIDADES

Navio contiene horas de actividades de aprendizaje de inglés que siguen el programa del curso.

- 1 Cada lección del curso está representada en el mundo 3D con un octógono azul. Salta en el octógono para abrir el menú de lecciones.
- 2 Debes completar correctamente cada actividad para desbloquear la siguiente.
- 3 Haz clic en el botón de **Play** para abrir la actividad.

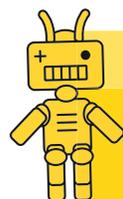


# REALIZAR ACTIVIDADES

A medida que completes las actividades, irás ganando puntos e insignias.



Después de cada actividad, puedes averiguar cuántos puntos e insignias has ganado, pasar a la siguiente actividad o intentarlo de nuevo.



**Consejo:** Muchas actividades requieren que hagas clic o toques el botón de **Next** para enviar tu respuesta. También puedes usar la tecla Enter.

# PERFIL DE ALUMNO

Cuando hayas ganado suficientes puntos, podrás usarlos para personalizar tu avatar.



- 1 Abre tu Perfil de Alumno y selecciona **Edit your avatar**.



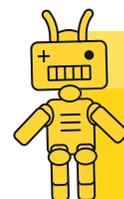
- 2 Elige los artículos que quieres comprar con tus puntos. Cuando hayas terminado, haz clic en **Done**.

## PERFIL DEL ALUMNO

En la pantalla de Recompensas, puedes acceder a tu colección de insignias y ver tu progreso.

Ganarás diferentes insignias dependiendo del tipo de actividades que vayas completando:

- Con las **Presentation Activities**, como las canciones, historias y videos, conseguirás una **insignia azul**.
- Con las **actividades de práctica** ganarás **insignias verdes**. Con cada respuesta incorrecta pierdes una vida.
- Cuando completes correctamente una actividad de práctica, desbloquearás una **actividad reto**, en la que tendrás tres vidas y un temporizador. Cuantas más veces repitas estas actividades, más puntos e insignias conseguirás - **bronce, plata y oro**.



**Consejo:** Navio anima a los alumnos a repetir las actividades para conseguir puntos extra e insignias. Solo pueden obtener insignias de bronce, plata y oro jugando varias veces.

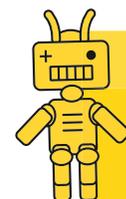
# LIBROS DIGITALES

Si tienes una suscripción digital, encontrarás tus libros digitales (Digital Pupil's Book y/o Digital Activity Book) en la pantalla de inicio.

- 1 Toca el icono del **Libro** para abrir el menú.
- 2 Selecciona el libro que quieres abrir.



- 3 Usa los botones de la derecha para descargar las lecciones a las que quieres acceder.
- 4 Después haz clic en la lección para abrirla.



**Consejo:** También puedes borrar contenido que ya no uses para liberar espacio en tu dispositivo.

# LIBROS DIGITALES

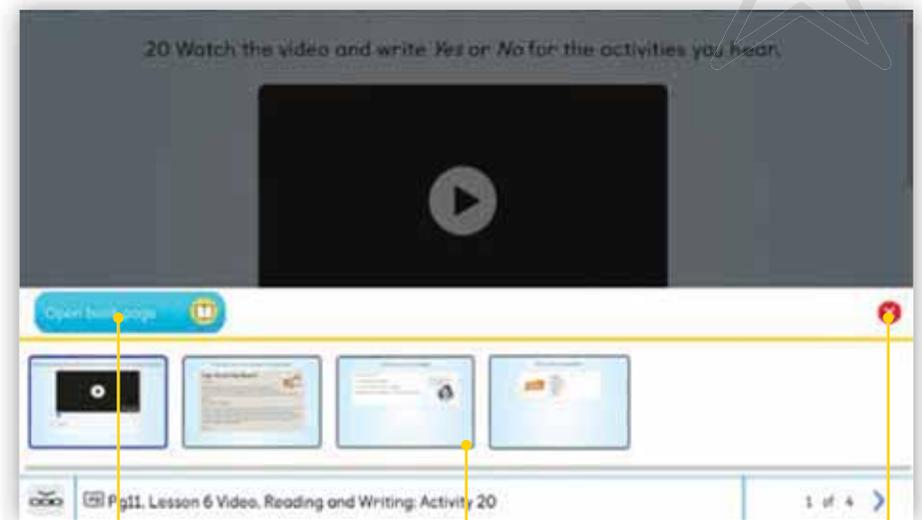
Explora la pantalla del libro digital



Abre el Carrusel para ver todas las actividades de la Lección.

Vuelve al índice de contenidos

Ve a la próxima actividad.



Abre la página del libro

Cierra el Carrusel

Salta a una actividad concreta haciendo clic en ella.

