



**Primeros Pasos**

# **Usuario Alumno**

- Acceso
- Añadir libros
- Unirse a una clase



**CAMBRIDGE**  
UNIVERSITY PRESS

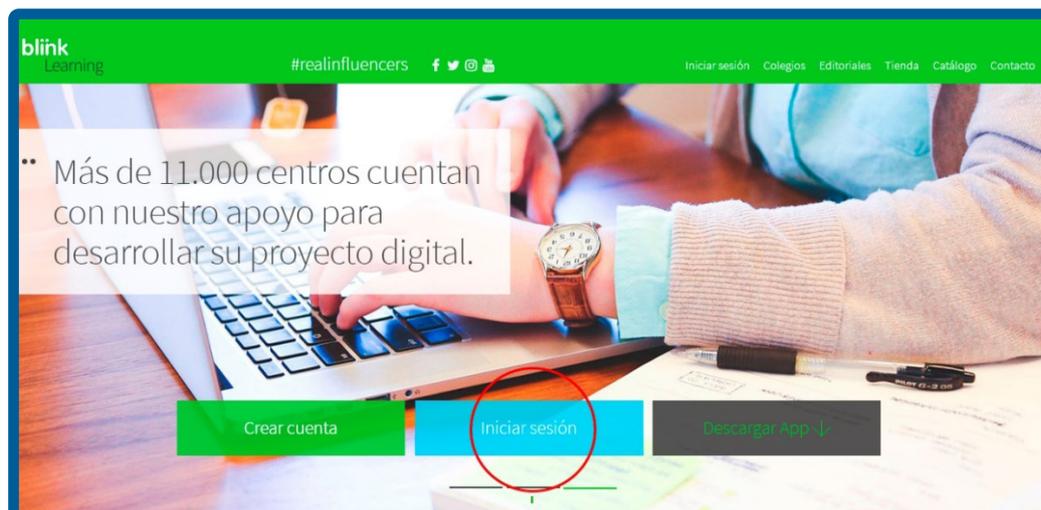
**blink**  
Learning

# Primeros pasos – Usuario Alumno

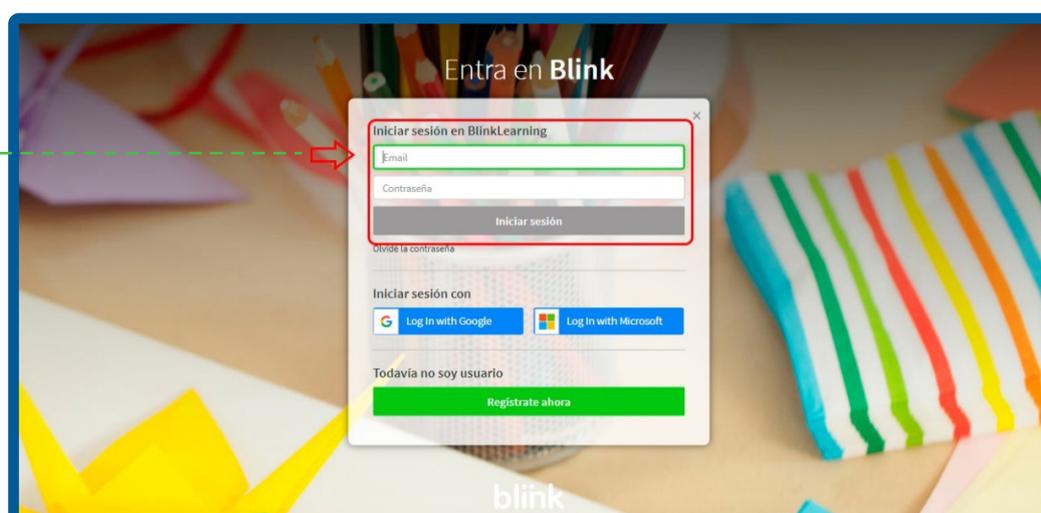
## 1. ¿Cómo acceder a BlinkLearning?

### 1.1. Si ya estás registrado en BlinkLearning:

**PASO 1:** Desde tu navegador accede a [www.blinklearning.com](http://www.blinklearning.com) y haz clic en [Iniciar sesión](#).



**PASO 2:** Introduce tus datos de **Email** y **Contraseña** en los campos requeridos y haz clic en el botón [Iniciar Sesión](#). También puedes acceder con tu usuario desde la App.



# Primeros pasos – Usuario Alumno

## 1.2. Si no estás registrado en BlinkLearning:

**PASO 1:** Si todavía no dispones de un usuario en BlinkLearning, entra en [www.blinklearning.com](http://www.blinklearning.com), haz clic en [Crear cuenta](#) para comenzar el registro.



**PASO 2:** A continuación, introduce un **código de libro** o el **código de clase** proporcionado por tu profesor y completa los datos requeridos.

Entra en **Blink**

Crear una cuenta de usuario

32FGTRF3

usuario\_blink@blinklearning.com

Nombre Apellidos

Contraseña

Profesor  Alumno

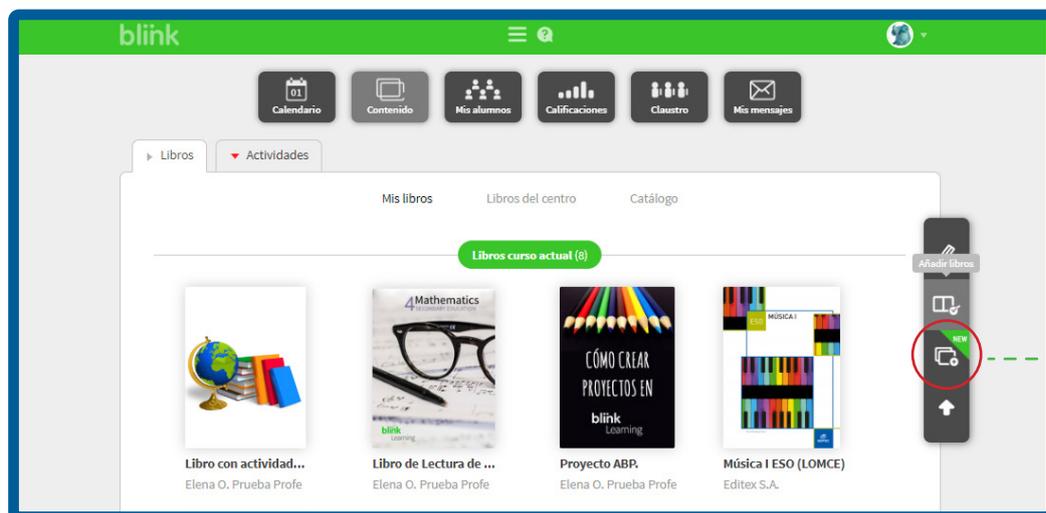
Registrar

He leído y acepto la política de protección de datos

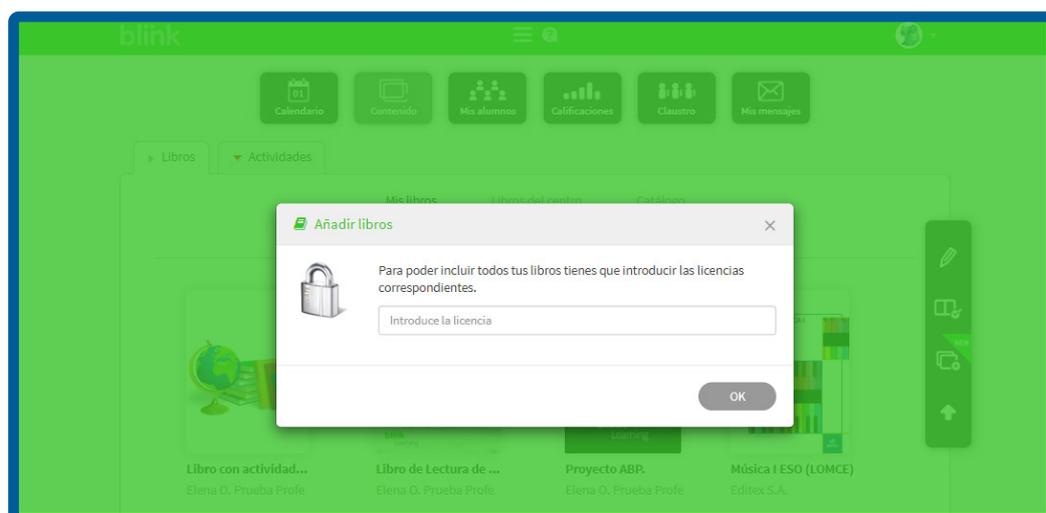
blink

## 2. ¿Cómo añadir libros?

**PASO 1:** Desde la pestaña **Mis libros**, haz clic en el botón de **Añadir libros**.

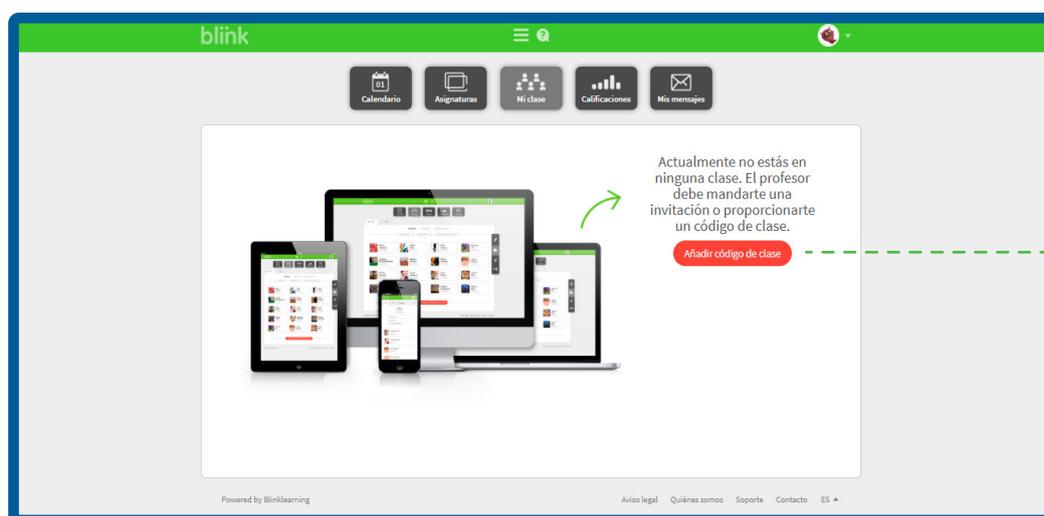


**PASO 2:** A continuación, añade el **Código de licencia** adquirido y haz clic en **OK**.

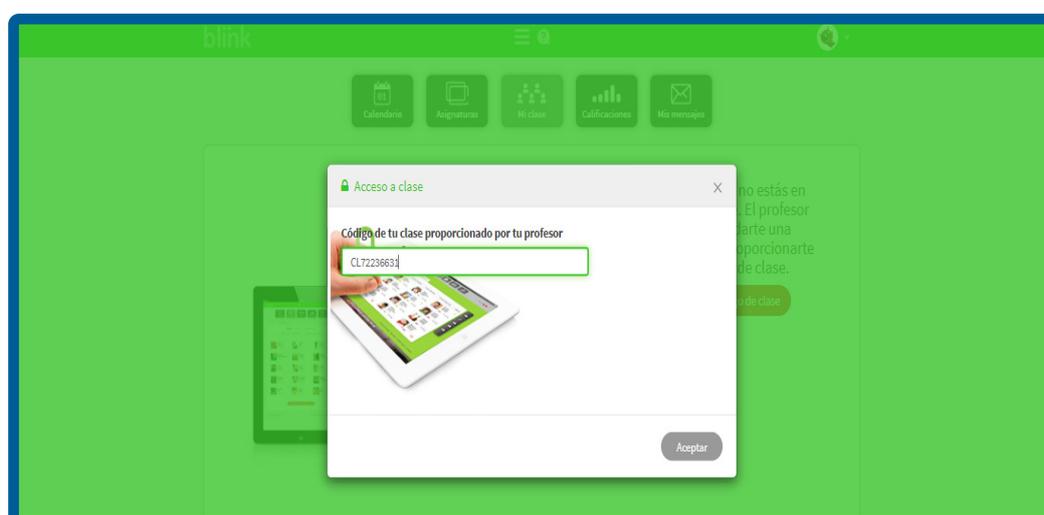


## 3. ¿Cómo unirse a una clase?

**PASO 1:** Cuando tu profesor haya creado la clase, te debe proporcionar el **código de clase** correspondiente. Sitúate en **Mis clases** y haz clic en el icono **Añadir código de clase**.

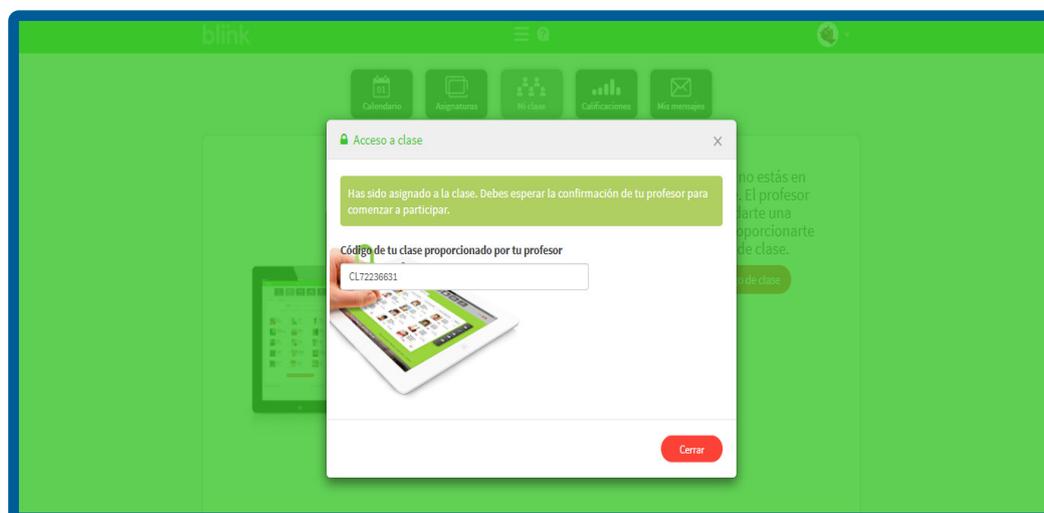


**PASO 2:** Introduce el código en la siguiente ventana y haz clic en **Aceptar**.



# Primeros pasos – Usuario Alumno

**PASO 3:** Ahora deberás esperar a que tu profesor te acepte en la clase.



**PASO 4:** Una vez aceptado, recarga la página para ver los cambios y si utilizas la aplicación *offline* puedes actualizarla también con conexión a Internet para ver tu nueva clase.

