

## Guía de usuario

La presente es una prueba digital para evaluar habilidades necesarias (derechos básicos de aprendizaje) en estudiantes de los grados segundo, cuarto, sexto, octavo y once, en el área de Lenguaje.

### Tipos de preguntas

Tenga en cuenta que la prueba está conformada por 4 tipos de preguntas:

**Pregunta tipo 1.** Conformados por un enunciado y 4 o 5 opciones de respuesta identificadas con las letras a., b., c., d. y e. Entre las alternativas presentadas existe una única que satisface las exigencias del enunciado.

Ejemplo:

Prueba grado cuarto

B. Familias de palabras.  
Selecciona el conjunto de palabras comparten la misma.

1. Creativo, creador, creado, crear  
 2. Creador, cráneo, creyente, criatura  
 3. Creativo, creador, criador, criado  
 4. Creo, crea, creemos, crianza

[Atrás](#) [Siguiente](#)

**Pregunta tipo 2.** Constan de un enunciado y 4 opciones de respuesta identificadas con los números 1., 2., 3. y 4. Una o varias opciones pueden responder correctamente el enunciado.

Ejemplo:

Prueba grado cuarto

Selecciona las respuestas que mejor describan cada expresión:  
Es difícil trabajar a medio día, la oficina es un horno.

A. La oficina se vuelve un sitio caliente.  
 B. La tiene forma de horno.  
 C. Significado figurado.  
 D. Significado literal.

[Atrás](#) [Siguiente](#)

## Guía de usuario

### Tipos de preguntas

Tenga en cuenta que la prueba está conformada por 4 tipos de preguntas:

**Pregunta tipo 4.** Falso / Verdadero, en respuesta a una pregunta (que puede incluir una imagen) el alumno elige entre dos opciones: Falso o Verdadero.

Ejemplo:

Prueba grado cuarto

B. Familias de palabras.

Selecciona el conjunto de palabras comparten la misma.

1. Creativo, creador, creado, crear  
 2. Creador, cráneo, creyente, criatura  
 3. Creativo, creador, criador, criado  
 4. Creo, crea, creemos, crianza

[Atrás](#) [Siguiente](#)

**Pregunta tipo 6.** Retos de lectura, tienen la intención de medir el tiempo en que los estudiantes leen.

Ejemplo:

Prueba grado cuarto

A. Lee el siguiente relato:

Goliath perruno y David gatuno

Nuestra gata Keika está completamente loca. Por la mañana, ni bien se levanta, come un poco de alimento del cacharro que tiene junto al canasto donde duerme, hace las necesidades en el arenero y se larga a correr por toda la casa. Sube al jazmín centenario del patio y se pierde en el entramado desde donde muchas veces debemos socorrerla. Jugando, ataca las piernas de los que pasan y luego se sube al respaldo de los sillones para desafiar a Tango, nuestro paciente perro ovejero alemán, que junto a ella semeja un enorme Goliath al lado del pequeño David gatuno.

Tomado de: <https://hfaga.wordpress.com/cuentos-cortos/cuentos-de-cien-palabras-2/>



## Guía de usuario

### Tipos de preguntas

Todas las preguntas deben ser resueltas, ninguna de ellas puede quedar en blanco, de lo contrario la prueba no podrá finalizar. Cada vez que responda una de las preguntas avance con el botón [Siguiente], si desea regresar a una pregunta, puede hacerlo con el botón [Atrás].

Al finalizar completamente la prueba, confirme el envío de los datos con el botón [Enviar todas las respuestas] para que pueda ver el resultado de su prueba. En cambio, si desea desechar la prueba y rectificar alguna de sus respuestas, vuelva a ella con el botón [Regresar a prueba].

Finalmente, cuando realice el envío de la prueba y visualice su resultado, puede recorrer una a una las preguntas para identificar sus respuestas. Para ello, use el botón [Revisar prueba].

Éxitos en su prueba, finalícela completamente una vez la inicie. El tiempo sugerido para llevarla a cabo es de una hora.

## Guía de usuario

### Botones de navegación

Un clic sobre estos permite al usuario realizar acciones dentro del recurso.



Botón grados: al dar clic sobre este botón podemos ingresar a las pruebas de cada grado.



Atrás

Botón atrás: permite retroceder por las diferentes secciones de la prueba.



Siguiente

Botón siguiente: permite avanzar por las diferentes secciones de la prueba.



¡He finalizado!

Botón finalizado: entrega las respuestas para que puedan ser calificadas.

## Guía de usuario

### Botones de navegación

Un clic sobre estos permite al usuario realizar acciones dentro del recurso.

**Enviar todas las respuestas**

Botón enviar todas las respuestas: es una confirmación de la entrega y da por finalizada la actividad.

**Regresar a prueba**

Botón regresar a prueba: permite regresar a la actividad y cambiar las respuestas resueltas con anterioridad.

**Revisar prueba**

Botón revisar prueba: muestra la realimentación de la prueba.