



PROYECTO IT15i10036 DESARROLLO DE UNA PLATAFORMA PARA LA EVALUACIÓN DE LA COMPRENSIÓN LECTORA Y ORIENTACIONES PARA SU INTERVENCIÓN

MANUAL DE AYUDA

INSTRUCCIONES PARA USAR PLATAFORMA LECTUM COMO USUARIO ALUMNO





INSTRUCCIONES PARA USAR PLATAFORMA *LECTUM* COMO USUARIO ALUMNO

EL USUARIO ALUMNO TIENE ATRIBUTOS PARA REALIZAR LAS SIGUIENTES ACCIONES:

- 1. Iniciar sesión
- 2. Responder aplicaciones
- 3. Ver resultados de aplicaciones



1. INICIAR SESIÓN

Para iniciar sesión, el usuario debe ingresar su rut y contraseña. El usuario **alumno** debe estar registrado en la plataforma para poder iniciar sesión. Es el **docente** quien debe haber realizado previamente el registro del **alumno** antes de aplicar la prueba.



<u> </u>		UžVKA (AKP. UPPFAUŽVKA (AKP. UPPFAUŽVKA
7. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1. 1.	<u> </u>	1010102352, WUNINAN 1010102352, WUN
NEVELUP NGCONVEVELUP NGCON	Bienvenido a LECTUM	
	rut	
EQUICING KARABART EQUICING KARABART	contraseña	THE WARK AND THE WARK AND THE WARK AND THE REAL AND THE
SWX2560011701101SWX2560011701101	Entrar	huxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx
NZVIII) DAGIO SI WZVIII) DAGIO SI		
		THINK THORE WERE AND A THORE WERE AND
MART CELTIONS MART CELTIONS X		XXXXXII (61,118XXXXXXXII (61,118X
	Universidad de Concepción	



2. RESPONDER APLICACIÓN

Para responder una aplicación, el **alumno** debe pinchar en *Responder:*

Alumno ficticio para document	tación 2		LECT	UM.		I	Cerrar Sesión
			PRUEBA DE COMPREI	NSIÓN LECTORA		Educ. PB	NIVEL 1
B A SO	Mis Exámenes Descripción	Forma	Inicio	Término	Estado Acción	750	
	Prueba Lectum nivel 1, Pre-básica	A	15 de nov 2018, 22:17 pm	16 de nov 2018, 22:17 pm	Disponi le Responder		
KOW			5,0	00.1 5		July 1	880

Esto inicia la prueba y comienza a descontarse el tiempo total asignado (habitualmente 90 minutos). En la parte superior tenemos todos los textos a revisar y en la inferior un botón para ver las preguntas

Alumno ficticio para documentación		I	Cerrar Sesión
	PRUEBA DE COMPRENSIÓN LECTORA	Educ. PB	NIVEL 1
	Tiempo Restante: 01:00:00		
	Texto 1 Texto 2 Texto 3 Texto 4 Texto 5 Texto 6 Texto 7		
V A G S C	Conciencia fonológica	East	00
E() 0,0 2	Objetivo: Reconocer un sonido vocálico en final de palabra.	000	285
	Tarea: Unir con una línea las figuras cuyos nombres terminan con el mismo sonido vocálico.		on Fil
	Instrucción:		
	 Pídale al niño que nombre los dibujos para asegurarse de que los reconoce bien. Tenga en cuenta que existen opciones para algunas imágenes, por ejemplo polera/camisa/camiseta. Luego indíquele al niño en qué consiste la tarea. Usted puede explicársela de este modo: 		r p
EDN 2000 MOS	"Algunas de estas palabras terminan con el mismo sonido. Por ejemplo, polera y uva."		S (((C)))
M V	Dime cuales terminan con el mismo sonido y júntalas	\mathbb{M}^{\vee}	- E 3 - U
60,42			
	Ver preguntas		6600



Cuando pinchamos en *Ver preguntas*, se abre el panel de preguntas. Aquí podemos ver todas las preguntas asociadas a un texto. Los botones con números indican el número de la pregunta. Podemos saltar preguntas seleccionando *Saltar pregunta*. También podemos ver el texto cada vez que sea necesario con un click en *Ver Texto*.

A	Tiempo Restante: 00:52:09	
	Ver Texto 2	
KAE	Preguntas	En the
	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16	
A A	morde par	
	⊖ correcta	4000
m A sont	© incorrecta	
	Saltar Pregunta Responder	

Esto último nos muestra el texto nuevamente:

	Texto 2	×	
A	Reconocimiento de palabras y pseudopalabras Parte 2 Repetición	0	NIVEL 1
	Objetivo: Determinar si el niño puede reproducir pseudopalabras y palabras.		
KOW	Tarea: El niño debe repetir cada una de las palabras y pseudopalabras que se le dice.		
A A A A A A A A A A A A A A A A A A A	Instruccion Esta segunda parte consiste en que el niño debe repetir tanto las palabras como las pseudopalabras que vaya escuchando. Tal como en la tarea anterior, comience con dos palabras como ejemplo. "Ahora vamos a jugar otro juego de palabras. Tú vas a escuchar algunas palabras y vas a <u>repetir</u> la palabra que escuches igual como tú la escuchas. Probemos:" Lea al niño las siguientes palabras como ejemplo: "cuncuna Ahora otra numo ".		
	 Si usted observa que el niño no ha comprendido la tarea, utilice <u>una</u> palabra del entorno como ejemplo. Si el niño no comprende la tarea, siga con la siguiente actividad El niño debe escuchar cada palabra <u>una sola vez</u>. Registre si el niño dijo correctamente la palabra. Muy bien, ahora empecemos el juego.		
	Cerra	ı	



Si dejamos preguntas sin responder, aparecerá un aviso recordándonos que aún tenemos preguntas sin responder:



Cuando seleccionamos una alternativa, se desbloquea el botón responder. Hay que presionarlo para que la respuesta se guarde:





Cuando seleccionamos *Finalizar*, si aún tenemos preguntas sin responder, aparecerá un aviso recordándonos que nos faltan preguntas por responder Podemos volver para responderlas o bien finalizar la prueba de todos modos. Una vez que finalicemos, <u>va no podremos ingresar nuevamente</u>, porque la aplicación se cerrará en forma definitiva:

Alumno ficticio para documentación 2		Cerrar Sesión
	PRUEBA DE COMPRENSIÓN LECTORA	Educ. PB NIVEL 1
	iempo Restante: 01-40-E5 Atención Texto 1 Texto 2 Aún tienes preguntas sin responder, Si finalizas, no podrás seguir respondiendo luego. ¿Quieres finalizar de todos modos? Parte 1 Decisión léxica Objetivo: Discriminar entre palabras y pseudopalabras. Tarea: El niño debe decidir si las palabras que escucha una a una existen o no. Instrucción: A continuación se realizará una prueba de reconocimiento de palabras y pseudopalabras. El niño debe decidir si la palabra que se le dice existe o no. Antes de comenzar la tarea, se aplica un ejemplo de prueba para comprobar si el niño comprede las instrucciones.	
	"Ahora vamos a jugar un juego de palabras. Tú vas a escuchar algunas palabras y me vas a decir si crees que esas palabras existen o no. Probemos" • Diga al niño la primera palabra como ejemplo: "cuncuna"	
	Pregúntele: ¿Existe? ¿Sí o no? Pase al siguiente ejemplo	100 mg
	Pregúntele Y ésta ¿existe? Muy bien, entendiste. Si usted observa que el niño no ha comprendido la tarea, utilice <u>una</u> palabra del entorno como ejemplo. Si el niño no comprende la tarea, siga con la siguiente actividad El niño debe escuchar cada palabra <u>una sola vez</u> . Registre sólo lo que el niño responda, independiente de si es correcto o no.	
	Ahora vas a escuchar varias palabras y tú me vas a decir si existen o no existen. Me dices Si cuando la palabra que escuches existe, y me dices NO cuando la palabra que escuches no existe. Empecemos el juego.	1000
	Ver preguntas	



3. VER RESULTADOS

Solo una vez que hemos finalizado la prueba, podremos ver los resultados de una aplicación. Para esto, seleccionamos *Resultados*:



Esto nos lleva al panel de resultados:

