
EVALUACIÓN DE CUARTO CURSO DE EDUCACIÓN PRIMARIA

Manual para la aplicación
de las pruebas en formato digital.
2ª Jornada

Mayo de 2024

Contenido

El papel del aplicador como administrador de la prueba.....	3
Instrumentos de la prueba	3
Planificación de la prueba.....	4
Materiales para la aplicación	5
Aplicación de la prueba.....	6
Acceso a la prueba	7
Registro de incidencias	19
Finalización de la jornada.....	20
Observaciones y preguntas frecuentes	20

El papel del aplicador como administrador de la prueba

La función del aplicador como administrador de la prueba es garantizar que la evaluación de diagnóstico de 4.º de Educación Primaria en el grupo de cuya aplicación sea responsable se administre de acuerdo con los procedimientos estandarizados previstos. Para garantizar que las pruebas se apliquen exactamente de la misma manera en todos los centros participantes, es esencial que siga estrictamente los procedimientos descritos en este manual.

En particular, este papel de administrador de la prueba incluye las siguientes tareas y responsabilidades:

- Familiarizarse con este manual al menos una semana antes de que se realicen las pruebas.
- Comunicarse con el centro educativo, con la empresa aplicadora, con la DP de Educación o con la Unidad de Acción Educativa en el Exterior, o con el INEE si tiene alguna pregunta o duda.
- Registrar la información solicitada en la plataforma de gestión de la sesión digital en IRIA (participación y observaciones).
- Administrar la prueba de acuerdo con las instrucciones de este manual.
- Entregar el material donde se le indique una vez finalizada la aplicación.

Instrumentos de la prueba

Los alumnos deben completar dos módulos (un módulo de Competencias específicas de Lengua Castellana y Literatura: comprensión oral y escrita y un módulo de Competencias específicas de Lengua Extranjera: comprensión oral y escrita) de acuerdo con el horario indicado:

- Módulo de Competencias específicas de Lengua Castellana y Literatura: comprensión oral y escrita: comprende diferentes unidades de comprensión de textos orales y comprensión de textos escritos.
- Módulo de Competencias específicas de Lengua Extranjera: comprensión oral y escrita: comprende diferentes unidades de comprensión de textos orales y comprensión de textos escritos en lengua extranjera.

Planificación de la prueba

La prueba en formato digital para la evaluación de cuarto curso de Educación Primaria correspondiente al curso 2023-2024 se celebrará **entre los días 14 y 20 de mayo** en los centros del ámbito de gestión del Ministerio de Educación, Formación Profesional y Deportes.

Durante la aplicación, la empresa IDEARA tendrá a disposición de los centros el siguiente **teléfono de atención: 900732895**

Y la siguiente dirección de email:
evaluacioneducativa@idearainvestigacion.com

El horario previsto de aplicación se muestra en la siguiente tabla.

2ª JORNADA DE APLICACIÓN (Digital)

Horario propuesto	Actividad	Min.
8:30 - 9:25	Preparación de equipos	55
9:25 - 9:40	Colocación de alumnado e instrucciones generales digitales	15
9:40 - 10:35	Competencias específicas de Lengua Castellana y Literatura: comprensión oral y escrita	55
10:35 - 10:50	Ampliación de tiempo para alumnado que así lo tenga prescrito	15
10:50 - 11:15	Recreo	25
11:15 - 12:10	Competencias específicas de Lengua Extranjera: comprensión oral y escrita	55
12:10 - 12:25	Ampliación de tiempo para alumnado que así lo tenga prescrito	15

El aplicador, antes de la prueba deberá:

a) Antes de la fecha de aplicación:

- Familiarizarse con el formato de la prueba, mediante la ejecución de la demo, disponible en la web:

<https://www.educacionfpydeportes.gob.es/inee/evaluaciones-nacionales/evaluaciones-lomloe/evaluaciones-diagnostico/ed-2023-2024/4ep.html>



- Comprobar, con la colaboración del centro educativo, que la DEMO se ve correctamente en todos los equipos. Esta comprobación es necesaria para el cálculo del número de equipos adicionales necesarios.

b) Antes de la fecha de aplicación, siempre que sea posible:

- Confirmar que el aula esté lista para la sesión y que el alumnado tenga un espacio de trabajo completamente equipado (dispositivos informáticos, auriculares...). El aplicador, con la colaboración del centro educativo, deberá disponer el aula para la aplicación. Para ello, se asegurará que se dispone de un ordenador con ratón y auriculares para cada alumno o alumna. Además, el ordenador debe estar conectado a Internet (empleando la red de los centros educativos) y, si fuera necesario, aportar los routers necesarios para asegurar que la conexión en todos los equipos es fiable durante toda la aplicación de la prueba (esto último relacionado con los routers solo en Ceuta y en Melilla). Además, los equipos deberán estar conectados a la red eléctrica.

c) El día de la aplicación:

- Llegar al centro con la suficiente antelación para reunirse con el equipo directivo y concretar detalles de la misma.
- Acordar con el equipo directivo del centro el profesorado del centro que apoyará durante la realización de las pruebas, así como las normas para el periodo del descanso entre pruebas y en los periodos de ampliación de tiempos.
- Recibir, de parte del equipo directivo del centro, el listado actualizado de todos los alumnos y alumnas del grupo y del alumnado con ACS o IT en el que se refleje el tipo de prueba o actividad que desarrollará.
- Comprobar que los datos que se recogen en estos listados se corresponden con los datos que aparecen cargados en la plataforma de gestión de la aplicación digital. (Ver *Manual de gestión de incidencias*). En caso de detectarse algún error, deberá modificar los datos correspondientes.

Materiales para la aplicación

El aplicador dispondrá de los siguientes materiales en el aula de realización de las pruebas:

- Un ordenador por alumno o alumna con ratón y auriculares, conexión a Internet y a la red eléctrica. En caso de que el centro no cuente con suficientes equipos, se habrá acordado previamente con la empresa IDEARA el número de equipos que esta debe aportar (solo para Ceuta y Melilla). En el caso de centros en el exterior, si no hay suficientes equipos se podrá organizar la aplicación en más de un día. El aplicador se asegurará de que se haya ejecutado correctamente la demo en cada equipo antes de comenzar la aplicación y, si hubiera detectado algún problema, deberá haber puesto los medios para solucionarlo (sustitución del equipo, por ejemplo).
- Lista anonimizada del alumnado del grupo. Este listado se cotejará con el facilitado por el centro educativo que contiene los nombres del alumnado. Al tratarse de la segunda

jornada de aplicación, el aplicador o aplicadora debe asegurarse que ese listado está actualizado con los posibles cambios del primer día.

- Un sobre con cuadernillos de la prueba de **“Competencias específicas de Lengua Castellana y Literatura: comprensión oral y escrita. Nivel adaptado”** que deberá utilizarse con el alumnado ACS o IT que decide realizar la prueba fuera del aula en formato papel, tal y como se explica más adelante.
- Listado con los usuarios y contraseñas de los alumnos y alumnas para acceder a la plataforma, que habrá facilitado IDEARA.
- Tarjetas individuales con esa misma información para repartir a cada alumno o alumna.

Aplicación de la prueba

El alumnado permanecerá fuera del aula de aplicación durante la preparación de la misma. Cuando el aula esté completamente dispuesta y en los ordenadores se muestre la pantalla inicial en la que se solicita el usuario y la contraseña, se irá llamando al alumnado y se les sentará de forma ordenada según su código.

Alumnado con ACS o IT

El aplicador recibirá un listado del alumnado con ACS o IT, según el registro que haya dejado el profesorado responsable, en el que previamente se habrá completado qué tipo de prueba y en qué lugar va a realizar la evaluación este alumnado.

OJO: Dicho listado debe ser coherente con el listado de la primera jornada. De haber hecho cambios en la primera jornada, estos cambios deberán mantenerse en esta segunda jornada.

Código del grupo en la evaluación	Alumno /alumna	Competencias específicas de Matemáticas	Competencias específicas de Lengua Castellana y Literatura	Competencias específicas de Lengua extranjera
34837633	16	F	F	D - O
34837633	20	D - P	D - P	D - O

F = Fuera del aula
D = Dentro del aula
P = Prueba facilitada por el INEE
O = Otros materiales

El alumnado podrá:

1. Permanecer en el aula de aplicación con el resto del grupo. En este caso, deberá trabajar de forma autónoma en:

a) Prueba digital (en este caso, la prueba figurará con un asterisco y se le otorgarán 70 minutos).

b) Otro material que el equipo responsable haya dejado para ello.

2. Estar fuera del aula de aplicación del grupo. En ese caso, si el profesorado responsable se lo solicitara, el aplicador le entregará tantas pruebas adaptadas como sean necesarias (con el código correspondiente). En ese caso, el profesorado aplicador (PT, orientador, AL, tutor o tutora) necesitará el audio de la prueba, que podrá localizar aquí:

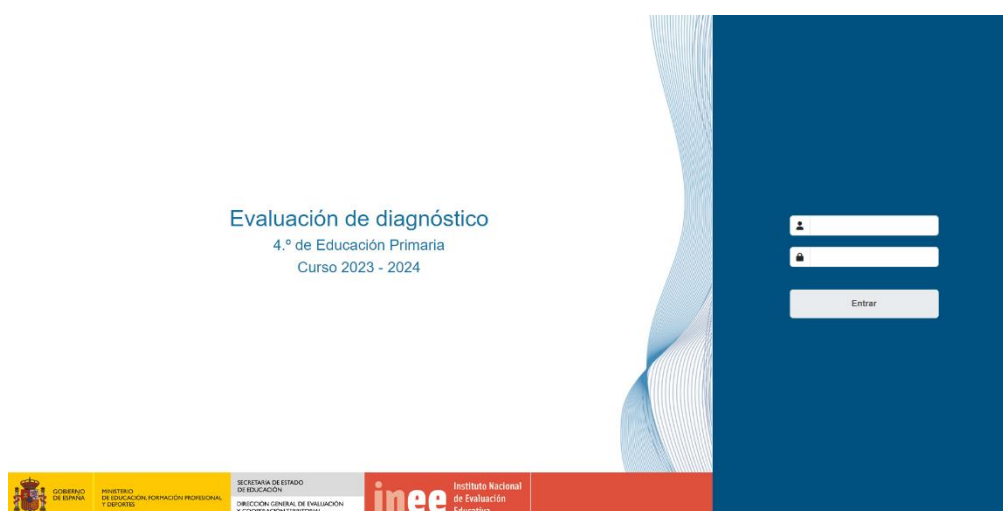
<https://www.educacionfpydeportes.gob.es/inee/evaluaciones-nacionales/evaluaciones-lomloe/evaluaciones-diagnostico/ed-2023-2024/4ep/audios-4ep.html>





Acceso a la prueba

El aula para la prueba debe estar preparada y en todos los ordenadores debe mostrarse la pantalla de bienvenida de la prueba con campos para introducir el usuario y la contraseña de cada estudiante. Para acceder a esta primera pantalla habrá que introducir la siguiente dirección en la barra de navegación:

<https://educacion.ine.es/>



Para realizar el siguiente paso el aplicador debe disponer de un listado con el código de cada alumno o alumna y su contraseña.

En cada equipo se introducirá el código del alumno  y su clave de acceso  y se pulsará en “Entrar”-A continuación se mostrará la siguiente pantalla:

Selecciona la prueba:

Prueba de competencias específicas de **Lengua Castellana y Literatura**

Prueba de competencias específicas de **Lengua Extranjera (francés)**

En el caso de Lengua Castellana y Literatura puede aparecer:

Prueba de competencias específicas de Lengua Castellana y Literatura	Prueba estandarizada
Prueba de competencias específicas de Lengua Castellana y Literatura (*)	Prueba adaptada

En donde (*) significa prueba adaptada (asignada al alumnado con ACS e IT).

En el caso de Lengua Extranjera puede aparecer:

Prueba de competencias específicas de Lengua Extranjera (inglés)
Prueba de competencias específicas de Lengua Extranjera (francés)

Las pruebas que se muestren a cada alumno o alumna serán las que tenga asignadas según los datos precargados por lo que, si se ha comprobado previamente el listado (como se ha indicado) no debería haber ningún error. En caso de detectarse algún error (que un alumno tenga asignada la prueba que no le corresponde), deberá modificar la información en el panel de control del grupo. (ver *Manual de gestión de incidencias*).

En este momento el aplicador se dirigirá al alumnado en los siguientes términos (**NOTA: el texto enmarcado y en cursiva es el propuesto para dirigirse al estudiantado; el texto entre corchetes deberá ser sustituido por lo que corresponda**).

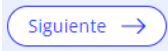
Buenos días. Mi nombre es [nombre del aplicador] y hoy voy a estar con vosotros para hacer una prueba para ver cómo os desenvolvéis resolviendo diversas cuestiones relacionadas con la competencia en Lengua Castellana y Literatura y en Lengua Extranjera.

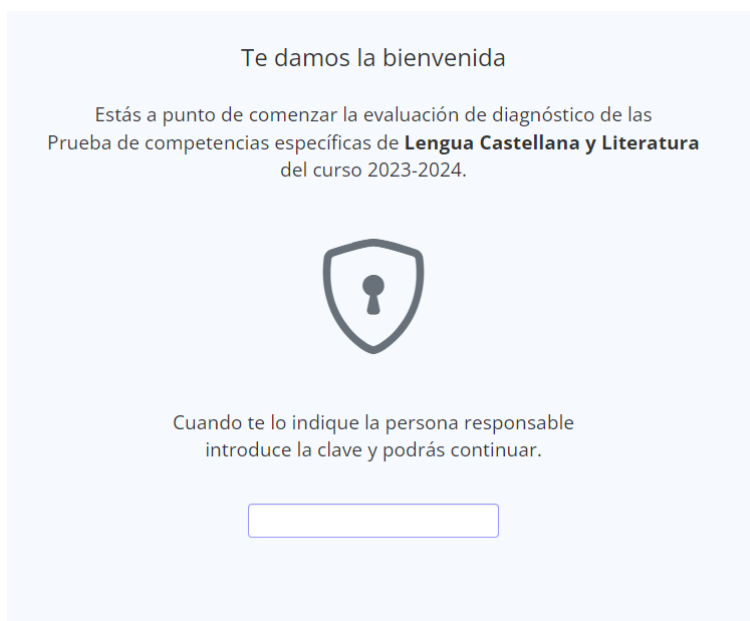
*En primer lugar, vamos a recorrer juntos una sección con las **instrucciones de la prueba** y algunos ejemplos de preguntas para que practiquéis antes de la prueba de verdad.*

¿Tenéis alguna pregunta?

Resolverá las posibles dudas que puedan surgir y dirá:

Seleccionad la prueba de Competencias específicas de Lengua Castellana y Literatura

Una vez seleccionada la prueba, habrá que pulsar el botón  y aparecerá la siguiente pantalla:



Una vez todos los estudiantes puedan ver una de estas pantallas y se consiga un clima de atención adecuado, al aplicador dirá:

Introducid el código **luz3** y pulsad “Siguiete” para pasar a la siguiente pantalla.

NOTA: los códigos de avance entre distintas pantallas, como **luz 3**, se han establecido para que todo el alumnado avance a la vez en la aplicación. Por ello, no deben comunicarse al alumnado antes de que sean necesarios. Por ejemplo, no deben escribirse los tres a la vez en la pizarra.

Sección 1. Instrucciones y práctica



El aplicador indicará a los alumnos y alumnas que pulsen de nuevo en “Siguiete” para poder acceder a la estructura de la prueba.



NOTA: esta pantalla se corresponde con la demo, que tiene establecidos 30 minutos como máximo. Pero en la prueba el reloj mostrará 50 o 70 minutos. El alumnado que dispondrá de 70 minutos será el alumnado que tenga autorizada ampliación del tiempo de realización y el alumnado con ACS e IT.

Ahora vamos a leer juntos esta pantalla.

El aplicador leerá en voz alta el texto de la pantalla y se asegurará que todos los alumnos y alumnas atienden y están comprendiendo lo que leen. Al finalizar, preguntará si hay alguna duda y, una vez resueltas las cuestiones, indicará a los alumnos y alumnas que vuelvan a pulsar en “Siguiete” para ver las reglas de navegación por la prueba.

Reglas de navegación por la prueba



En cada unidad podrás moverte de una pregunta a otra con estos botones.



Cuando no estés seguro de la respuesta, marca la pregunta con esta chincheta. Al final de la prueba podrás volver a revisarla.



Podrás utilizar el icono de la «goma» si deseas borrar las respuestas de una pregunta.

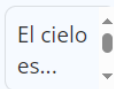


Fíjate en el reloj en la parte superior derecha que te dirá el tiempo que te queda para terminar la prueba.



Si al pasar con el ratón por encima de una imagen aparece este símbolo, clic sobre la imagen y la verás más grande.

Para volver al tamaño normal haz clic en



Si en alguna pregunta se muestra esta barra, podrás desplazarte arriba y abajo para leer el texto completo.

Ahora vamos a leer juntos esta pantalla.

El aplicador leerá en voz alta el texto de la pantalla y se asegurará que todos los alumnos y alumnas atienden y están comprendiendo lo que leen. Al finalizar, preguntará si hay alguna duda y, una vez resueltas las cuestiones, indicará a los alumnos y alumnas que vuelvan a pulsar en “Siguiente” para ver las instrucciones de las preguntas de audio.

Preguntas de audio



Cuando aparezca este símbolo en una unidad, ponte los auriculares para escuchar el audio.



Con estos botones podrás iniciar la reproducción y pausarla siempre que quieras. Lo que no podrás hacer es volver atrás.

Recuerda que podrás escuchar cada audio dos veces.


El aplicador dejará un tiempo para que los alumnos y alumnas lean el contenido de la pantalla y luego explicará el funcionamiento de este tipo de preguntas para asegurarse que todos lo han comprendido, insistiendo en que el audio solo puede reproducirse dos veces.

Una vez explicado esto, indicará a los alumnos que vuelvan a pulsar en “Siguiente”.

← Anterior Siguiete →

Prueba de audio

Antes de empezar vamos a comprobar que funciona el audio de tu ordenador.

- 1 Ponte los auriculares.
- 2 Haz clic aquí: 

Tienes que escuchar el canto de unos pájaros.
Si no es así, díselo al responsable de la prueba para buscar una solución.

El aplicador indicará a los alumnos que se va a realizar una prueba de sonido. Para ello leerá esta pantalla e indicará las instrucciones al alumnado. Al finalizar, pedirá que se pongan los auriculares y que pulsen al icono del altavoz. Les preguntará si todos los alumnos han podido escuchar el audio de muestra correctamente a través de sus auriculares. En caso de que algún alumno tenga algún problema, lo solucionará antes de continuar. Después, indicará a los alumnos y alumnas que vuelvan a pulsar en “Siguiete”.

← Anterior Siguiete →

Ejemplos

A continuación vas a responder a unas preguntas del mismo tipo de las que vas a encontrar luego en la prueba.
No te preocupes si no sabes la respuesta. No cuentan para el resultado de la prueba.
Es solo para que practiques cómo responder estas preguntas en el ordenador.

En las siguientes pantallas vais a ir viendo los diferentes tipos de preguntas que os vais a encontrar en la prueba. Id leyendo cada tipo de pregunta y respondiéndola. Recordad que para pasar a la siguiente pantalla hay que pulsar en “Siguiete”.

Estas preguntas son de prueba y NO cuentan para el resultado final. Únicamente queremos que sepáis cómo responder cualquier tipo de pregunta que pueda aparecer en la prueba.

Si tenéis alguna duda, levantad la mano y me acercaré a resolverla.

Tenéis 5 minutos.

Ejemplo 1

Preguntas que tienen varias opciones de respuesta pero solo **UNA** es correcta.

La mezcla de rojo y amarillo da lugar al color:

Naranja

Verde

Azul

Morado

Ejemplo 2

Preguntas en las que debes decidir entre dos opciones (Sí/No, Verdadero/Falso...)

Indica si estas afirmaciones son verdaderas o falsas:

Afirmaciones	Verdadero	Falso
La mezcla de azul y amarillo da lugar al color verde	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
La mezcla de rojo y amarillo da lugar al color morado	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Ejemplo 3

Preguntas en las que debes escribir una respuesta corta.

Si mezclo el color rojo con el color amarillo, ¿cuál será el color que sale?

Respuesta:

Ejemplo 4

Preguntas con varias opciones de respuesta en las que hay **MÁS DE UNA** correcta.

De los siguientes colores, selecciona los DOS que son colores primarios:

Verde

Rojo

Morado

Azul

Marrón

Ejemplo 5

Preguntas en las que tienes que arrastrar unas cajas con las respuestas hasta el hueco correspondiente.

Relaciona los cinco órganos con los cinco sentidos:

Vista Oído Olfato Gusto Tacto

Piel



Nariz



Ojos



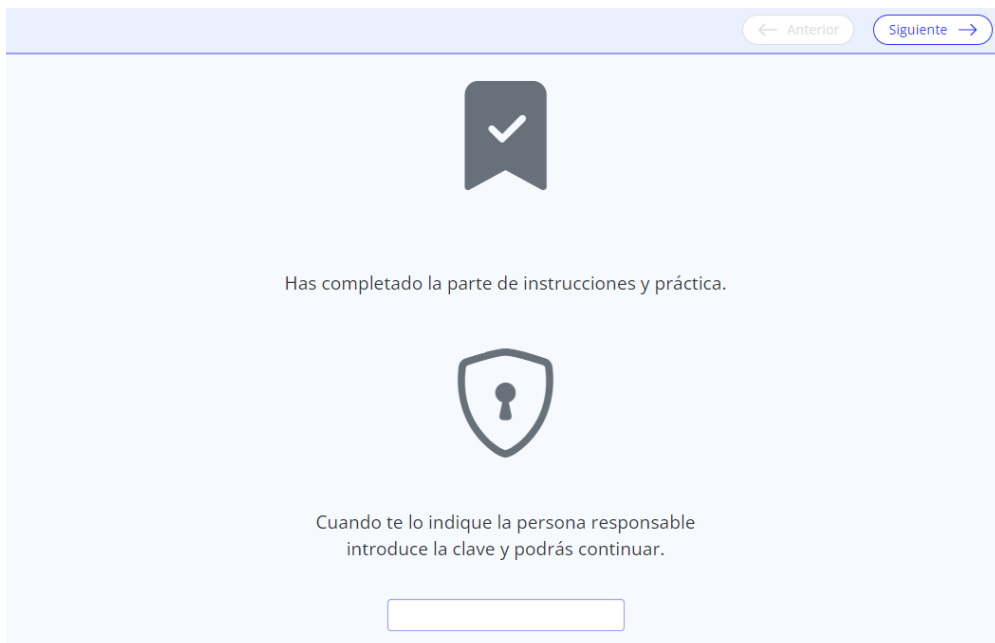
Orejas



Lengua



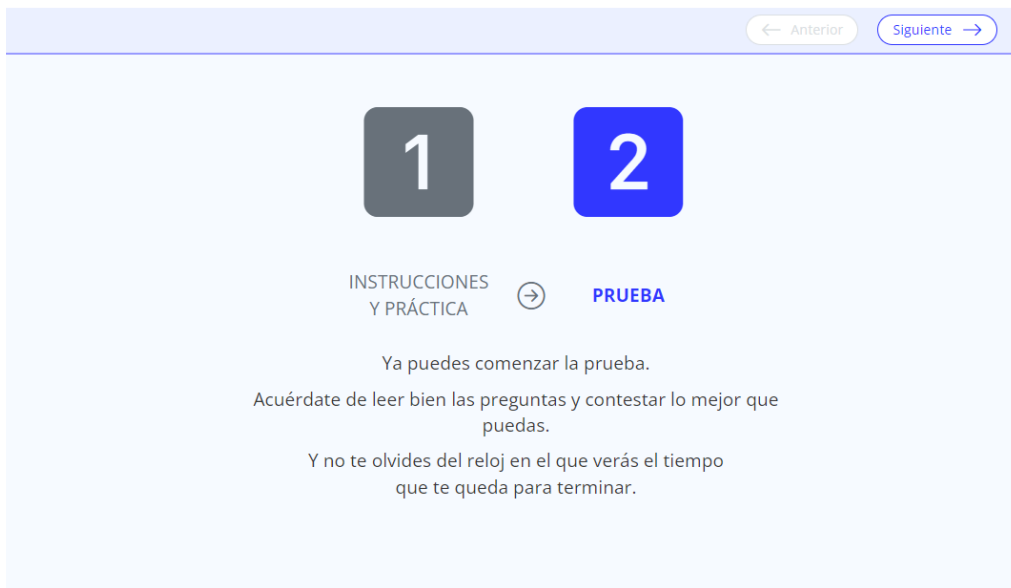
Una vez los alumnos y alumnas hayan contestado a las preguntas de ejemplo, llegarán a esta pantalla que aparece a continuación:



El aplicador esperará a que todo el grupo haya llegado a esta pantalla y dirá:

Hemos terminado con las preguntas de ejemplo.

*Introducid el código **mar5** y pulsad “Siguiente” para comenzar la prueba.*



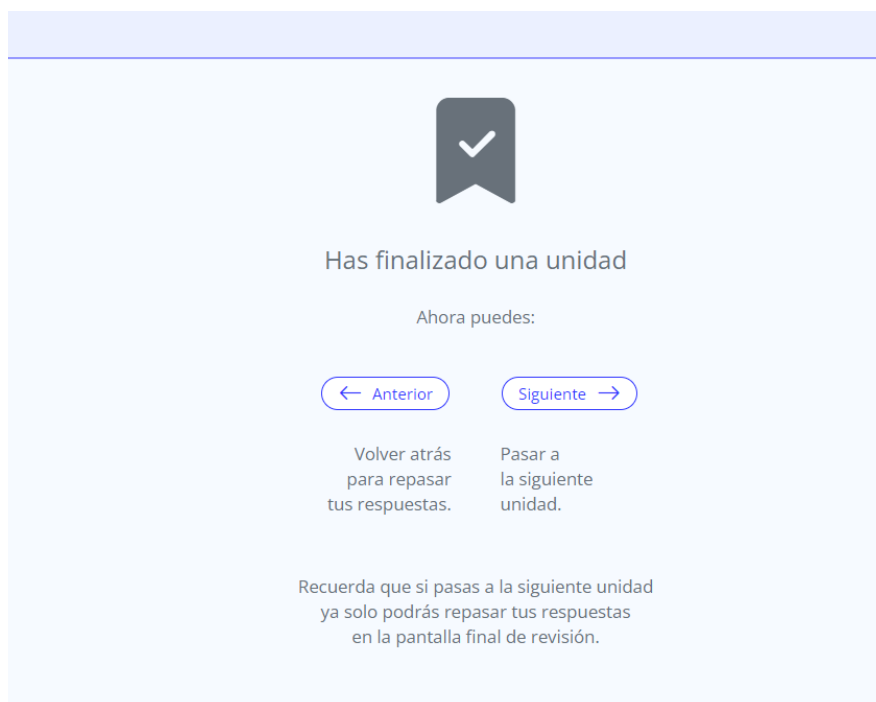
El aplicador leerá en voz alta el texto de la pantalla y se asegurará que todos los alumnos y alumnas atienden y están comprendiendo lo que leen. Al finalizar, preguntará si hay alguna pregunta y, una vez resueltas las dudas, les dirá que pulsen “Siguiete” para comenzar.

Sección 2. Prueba

El aplicador recordará que con los botones “Anterior” y “Siguiete” podrán ir cambiando de pantalla dentro de cada unidad.

Deberá asegurarse que todo el alumnado trabaja de forma independiente.

Al finalizar cada unidad, aparecerá una pantalla como la siguiente en la que el alumno o alumna podrá volver a la unidad para revisar las respuestas o pasar a la siguiente unidad.



Cuando se hayan completado todas las unidades, al pulsar el botón “Siguiente” se accederá a la pantalla **Resumen** en la que se puede consultar el estado de todas las preguntas y volver a cada una de ellas para revisar las respuestas.

- El círculo coloreado representa que la pregunta se ha contestado.
- El círculo sin colorear representa que la pregunta se ha dejado sin responder o no se ha respondido por completo.
- El círculo naranja significa que el alumno dejó la pregunta (contestada o en blanco) para revisarla al final, en este momento.


En esta pantalla puedes ver un resumen de tus respuestas.
Pulsa sobre aquella pregunta que quieras revisar.

Pregunta sin contestar Pregunta contestada Pregunta marcada para revisar

UNA ISLA SALVAJE 1 ● ● ●

EL LIBRO INVISIBLE 2 ○ ○ ●

Cuando hayas terminado tu revisión, pulsa el botón Enviar para enviar tus respuestas.

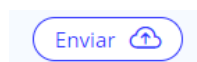
Enviar 

Al hacer clic en cualquiera de los “círculos” se mostrará la pregunta correspondiente y, una vez revisada, se podrá volver a la pantalla de Resumen pulsando en “Volver al resumen”

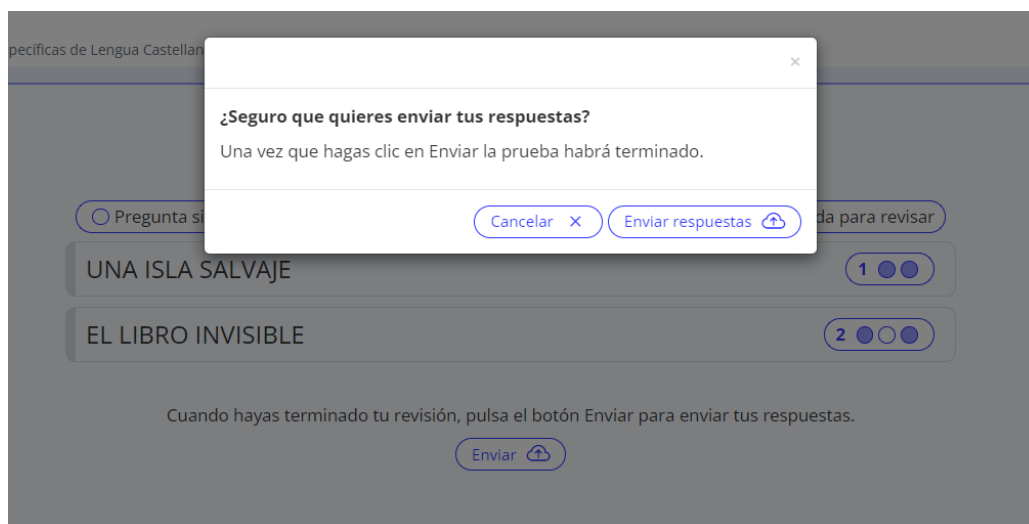
EL LIBRO INVISIBLE 2 ○ ○ ●

Una vez complete la revisión, el alumno o alumna deberá pulsar en

con lo que está primera parte de la prueba habrá concluido.



Tendrá un mensaje de confirmación para asegurar que quiere enviar sus respuestas.



OJO: Transcurridos los minutos reglamentarios de la prueba, además del tiempo de ampliación para el alumnado que así lo tenga prescrito, las respuestas se enviarán automáticamente.



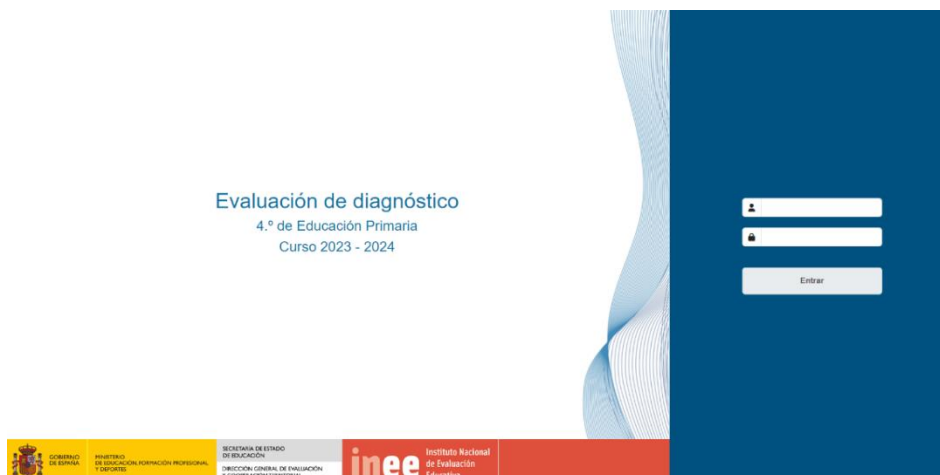
Una vez se encuentren en esta pantalla, el aplicador les dirá:

Muy bien. Habéis terminado la primera parte, podéis salir al recreo.

Pulsad “Finalizar” para dejar todo preparado para la segunda parte de la prueba.

NOTA: Si en cualquier momento de la aplicación se desconectara el equipo, habrá que comenzar desde el principio, pero la prueba se retomará en el momento en el que el alumno o alumna lo hubiera dejado.

Cuando los alumnos y alumnas vuelvan del recreo, el aplicador comprobará que todos los ordenadores están encendidos y en la pantalla para acceder a la plataforma.



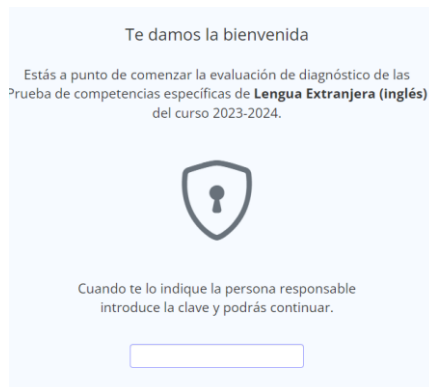
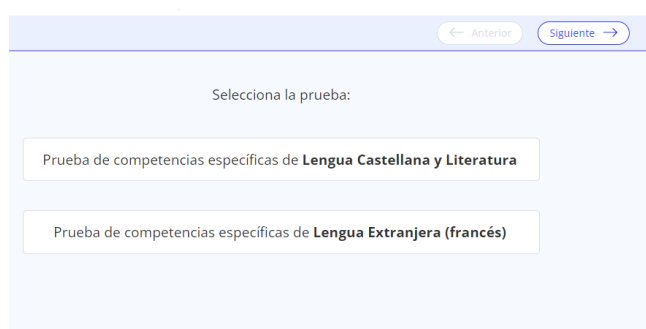
Después de asegurarse de que todos vuelven a sentarse en el mismo sitio en el que estuvieron en la primera parte de la prueba, les pedirá que introduzcan el usuario y la contraseña que tienen en la tarjeta.

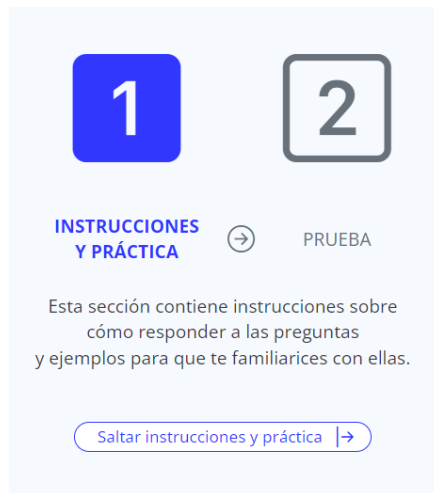
Cuando haya logrado el clima de atención adecuado, les dirá:

Ahora vais a realizar la segunda parte de la prueba: Competencias específicas de Lengua Extranjera: comprensión oral y escrita.

Seleccionad Prueba de competencias específicas de Lengua Extranjera y pulsad “Siguiete”

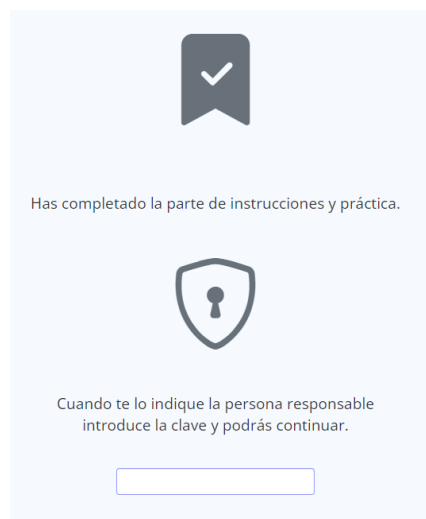
*Introducid el código **sol7** y pulsad “Siguiete” para comenzar esta segunda parte de la prueba.*





Si el alumno o alumna ya ha realizado la primera parte de la prueba, en esta sección le dará la opción de saltarse las instrucciones y la práctica ya que son iguales que las anteriores.

Si algún alumno o alumna ha llegado directamente a esta segunda parte, el aplicador debe asegurarse de que navega por estas pantallas y aprende cómo responder a las preguntas.



Una vez todos estén en la anterior pantalla les dirá que introduzcan la clave **ser9** para empezar la prueba propiamente dicha de Competencias específicas de Lengua Extranjera: comprensión oral y escrita.

El procedimiento para realizar esta prueba es idéntico al ya descrito para la prueba de Competencias específicas de Lengua Castellana y Literatura.

La prueba habrá finalizado cuando lleguen a la pantalla



El aplicador o aplicadora dará las gracias al alumnado y les pedirá que pulsen “Finalizar” para salir de la plataforma.

Registro de incidencias

El aplicador, para cada una de las dos sesiones, registrará las incidencias en la plataforma de gestión de incidencias. Se facilitan hojas en papel para anotar estas incidencias en el momento de la aplicación. Pero deberá transferirlas a la plataforma digital inmediatamente después de la aplicación.

En cada una de ellas indicará **con claridad** la sesión, la fecha de realización, la hora de inicio y el número de estudiantes que realiza la prueba.

El aplicador/a deberá reflejar, como mínimo, las siguientes incidencias:

- Alumno/a con **adaptación de acceso**.
- **Ausencia**. No asiste a esta parte de la prueba.
- **Retraso**. Si la incidencia consiste en un retraso realizará la prueba, pero solo se considerará válida si el retraso es de menos de 20 minutos. Si la prueba no es válida, se guardará en el sobre de “no utilizadas”. En ambos casos se anotará la incidencia “retraso”.
- **Abandono**. Si la incidencia consiste en un abandono, la prueba se considerará válida si quedan menos de 20 minutos para que termine la sesión. Si la prueba no es válida, se guardará en el sobre de “no utilizadas”. En ambos casos se anotará la incidencia “abandono”.
- Cualquier hecho o circunstancia relacionada con la aplicación de las pruebas que el aplicador/a entienda relevante para la misma (por ejemplo, que los sobres con los cuadernillos

aparezcan abiertos antes de su primer uso; que el ambiente en el aula no fuera el adecuado durante la realización de la prueba; que no hay calculadoras suficientes durante la realización de la prueba...).

- **Número de pruebas:** se contabilizarán solo las pruebas válidas.

Finalización de la jornada

Al finalizar la jornada de aplicación, el aplicador dejará en el centro educativo el sobre con las pruebas adaptadas para el alumnado con ACS e IT de CE de Lengua Castellana y Literatura. Recogerá todo el resto del material que haya utilizado: es importante que el aplicador o aplicadora recoja todos los papeles con las claves del alumnado de los pupitres y se los lleve. De esta forma se garantizará la confidencialidad de las pruebas. Además, los aplicadores se asegurarán de borrar de todos los equipos informáticos las claves de acceso y recogerán todo el material que hayan aportado. También destruirán el papel en borrador que puedan haber repartido.

Devolverán el listado de alumnado con nombres al colegio.

MUY IMPORTANTE: Durante esta segunda jornada se deberán recoger los cuestionarios de contexto. En cualquier caso, consultar con IDEARA cuándo hacer la recogida, ya que el plazo de entrega de estos cuestionarios por parte del alumnado está abierto hasta el 30 de mayo.

Observaciones y preguntas frecuentes

- **Es necesario leer las instrucciones en voz alta con el alumnado.**

El aplicador o aplicadora deberá leer las instrucciones en alto con los alumnos y alumnas por si surgiera alguna duda y para asegurarse de que lo entienden todo.

- **¿Es necesario llamar al centro para acordar la llegada?**

Es imprescindible que el aplicador o aplicadora se ponga en contacto con el centro educativo en los días previos para concertar la llegada al mismo con una persona de contacto que lo recibirá a una hora determinada. Además, deberá concretar cuándo se montará el aula (de ser posible, el día de antes), el número de equipos y *routers* que necesita aportar, cómo se ejecutará la demo en cada uno de los equipos, se asegurara de que el centro tiene auriculares para todos los equipos, etc.

- **Las claves del alumnado deberán estar impresas en una sola cara y a ser posible recortadas.**

Las claves del alumnado se llevarán al centro recogidas en una sola cara. Si fuera posible, será mejor llevarlas ya recortadas para poder repartirlas directamente en cada pupitre correspondiente a la llegada al centro.