

PuraNota

Guía rápida: estudiá jugando

De día explorás, de noche competís.



Entrá desde el celular, la tableta o la compu:

puranota.app

No hay que instalar nada ni crear una cuenta.



PuraNota en un vistazo

Qué es y qué vas a encontrar

PuraNota es un sitio para practicar para la prueba nacional de sexto grado: **Ciencias, Matemáticas, Español y Estudios Sociales**. Todas las preguntas son de selección única con 4 opciones, como la prueba 2026, y cada una trae su explicación.



La Expedición

Para estudiar por tu cuenta, sin reloj. Recorrés un mapa de Costa Rica, ganás estrellas por tema y subís de nivel.



La Arena

Para jugar con 2 a 4 compas al mismo tiempo. Todos ven la misma pregunta, el reloj corre y al final hay podio.

Lo que necesitás

- Un celular, una tableta o una computadora con internet.
- Un navegador (Chrome, Safari, Edge o Firefox).
- Un nombre o apodo. No hay contraseñas ni correos.

Lo que trae

- **Más de 600 preguntas** sin repetidas, organizadas por los temas del Marco de Especificaciones 2026.
- Prácticas cortas, una **simulación de 40 preguntas en 120 minutos** y repaso de errores.

En esta guía

- | | | | |
|---|-----------------------------|----|--------------------------------|
| 1 | Entrar | 7 | XP, niveles, racha e insignias |
| 2 | El mapa | 8 | La Arena: armar la partida |
| 3 | Las paradas y las estrellas | 9 | La Arena: a jugar |
| 4 | Responder preguntas | 10 | La Arena en equipo |
| 5 | El resultado y la Revancha | 11 | Ayuda y preguntas frecuentes |
| 6 | El Jefe final | | |



¡Upe! Soy Pere, el perezoso que te acompaña en el sitio. Si te perdés, tocame en el mapa y te explico.

PuraNota es un sitio de práctica independiente: no es un sitio oficial del MEP. Parte de las preguntas se basa en ítems publicados por la DGEC; el resto se redactó para practicar.

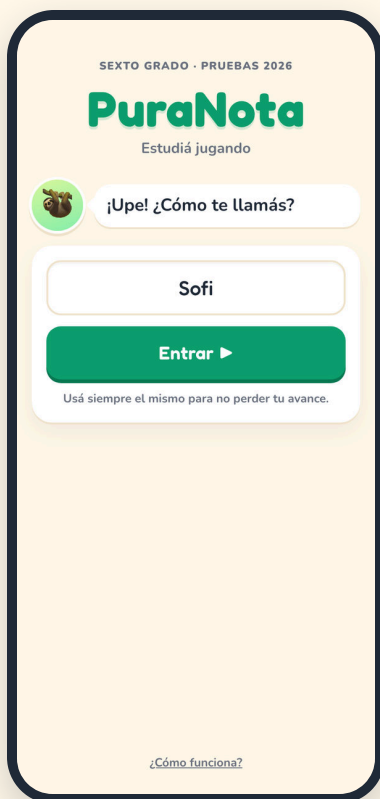


Entrar

Un apodo, un avatar y listo



La portada: tocá «¡Jale, a jugar!»

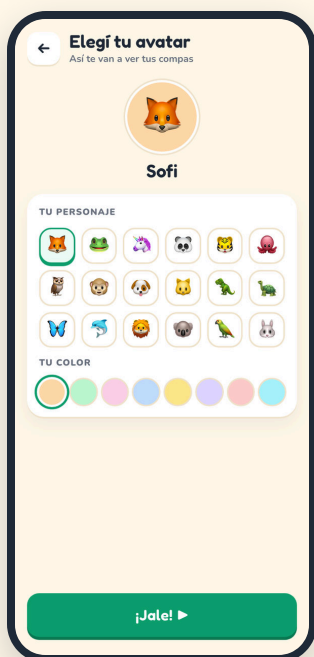


Escribí tu nombre o apodo

- 1 Abrió **puranota.app** y tocá «¡Jale, a jugar!».
- 2 Escribí tu nombre o apodo y tocá «Entrar».
- 3 La primera vez elegís un **personaje** y un **color**: así te van a ver tus compas en la Arena.
- 4 Tocá «¡Jale!» y ya estás en el mapa. Después entrás directo.

Tu apodo es tu llave

- Usá siempre el mismo y tu avance aparece en cualquier aparato. Da igual si lo escribís con mayúsculas o minúsculas.
- No hay contraseña: quien escriba tu apodo ve tu avance. No uses tu nombre completo ni otros datos personales.
- Los apodos con groserías no se aceptan.



La primera vez elegís avatar



El recorrido de bienvenida

La primera vez, Pere te da un recorrido

Al entrar por primera vez, Pere va señalando cada parte del mapa: tu avance, las regiones, el botón «Seguir», la meta del día y la Arena. Son seis pasos cortos.

Con «**Saltar**» lo cerrás cuando querás, y lo podés volver a ver desde la ayuda («¿Cómo funciona?»).



El avatar se cambia después en el Perfil, tocando el lápiz.

2

El mapa

La pantalla de inicio de la Expedición



1 Tu nivel y tu XP. La barra se llena con cada respuesta; al completarla subís de nivel.

2 Tu racha 🔥. Los días seguidos que cumpliste la meta.

3 Las regiones. Hay una por materia, con las estrellas que llevás. La que pulsa es la que Pere te recomienda. Tocá cualquiera para entrar.

4 Pere. Te dice qué tema toca hoy. Tocalo para abrir la ayuda.

5 «Seguir». Arranca de una vez la práctica de 10 preguntas que más te conviene.

6 Meta de hoy. Respondé 10 preguntas en el día para mantener la racha.

7 La barra. Para ir al Mapa, a la Arena o a tu Perfil.

¿Qué practico hoy?

Si no sabés por dónde empezar, tocá **«Seguir»**. El sitio elige, en la última materia que usaste, el tema donde tenés menos estrellas.



Diez preguntas al día suman más que cien de un solo tiro. ¡Jale!

Las paradas y las estrellas

Cada región tiene una parada por tema de la prueba



- 1 **Las estrellas de la materia.** La suma de todas sus paradas.
- 2 **La Revancha.** Las preguntas que fallaste, listas para repasar.
- 3 **Las paradas.** Una por tema. La del aro dorado es la que tenés elegida; tocá otra para cambiar.
- 4 **El Jefe final.** La simulación de la prueba completa (página 8).
- 5 **«Práctica de 10».** Empieza una práctica del tema elegido.

Cómo se ganan las estrellas

- ★★★ 60 % de aciertos, con 5 preguntas o más
- ★★★ 80 % de aciertos, con 10 preguntas o más
- ★★★ 95 % de aciertos, con 15 preguntas o más

Cuenta tu **última respuesta** a cada pregunta: si la fallaste y después la acertás, tu dominio sube.



«Elegir cantidad»

Prácticas a tu medida

Con «Elegir cantidad» armás la práctica que querás:

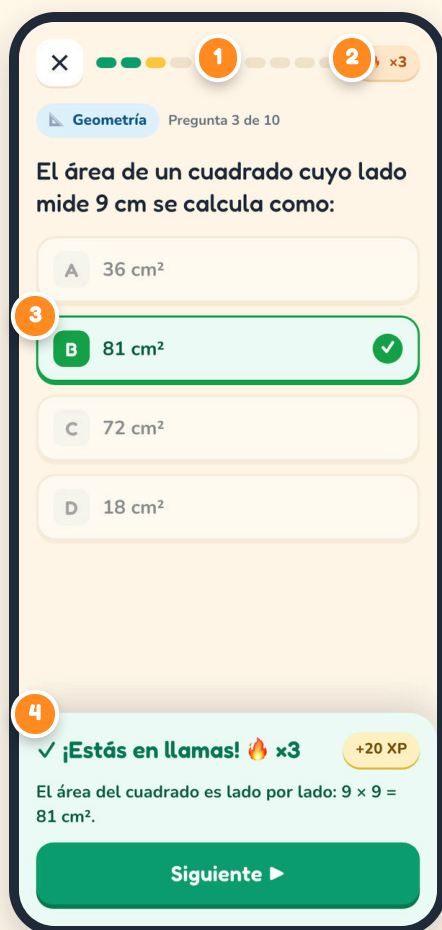
- **Cuántas:** 10, 20, 40, 60 o todas las preguntas.
- **De qué:** solo el tema elegido o toda la materia.
- **Cuáles:** todas, o solo los ítems basados en las prácticas de la DGECC.

En Español hay una parada extra, «Repaso complementario» (gramática, ortografía y vocabulario). Sirve para practicar, pero no entra en la prueba 2026 ni suma estrellas.

4

Responder preguntas

Al tocar una opción ves de una si acertaste y por qué



Cuando acertás



Cuando fallás

- 1 El avance.** Verde si acertaste, rojo si fallaste y amarillo la pregunta actual.
- 2 El combo 🔥.** Cuenta tus aciertos seguidos. Desde el tercero, cada acierto vale el doble.
- 3 La respuesta correcta** queda en verde. Si fallaste, la tuya queda en rojo.
- 4 La explicación** y el XP que ganaste. Leela antes de seguir.



¿Fallaste? Tranqui. Ves la explicación, ganás 5 XP y la pregunta se va a tu Revancha.

Cuánto XP ganás

- +10 XP** por cada acierto
- +20 XP** por acierto desde el tercero seguido (combo)
- +5 XP** cuando fallás y ves la explicación
- +20 XP** por terminar una práctica de 10 o más

Algunos detalles

- Las lecturas largas van en una tarjeta que se puede **plegar** para ver mejor las opciones.
- Con **X** salís: tu avance queda guardado y podés continuar después desde el mapa.
- En computadora podés responder con las teclas **A-D** o **1-4** y avanzar con **Enter**.

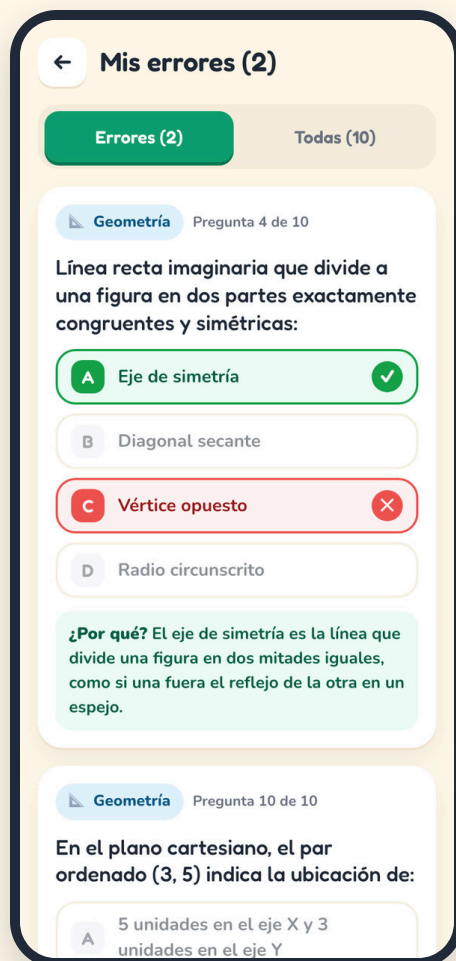
Algunas preguntas dicen «Clave propuesta»: son ítems de la DGEC de 2025, para los que el MEP no publicó las respuestas. La respuesta la resolvió y verificó este proyecto.

El resultado y la Revancha

Lo que ganaste y lo que conviene repasar



Al terminar una práctica



«Revisar mis errores»

En el resultado ves

- **Las estrellas de la práctica:** 1, 2 o 3 según la nota (60 %, 80 % y 95 %).
- **El XP** que sumaste y cuánto te falta para subir de nivel.
- **Tu racha**, o cuántas preguntas faltan para la meta de hoy.
- **Insignias nuevas** y estrellas de tema, si ganaste alguna.

Y después podés

- **Revisar tus errores:** cada pregunta con tu respuesta, la correcta y la explicación.
- Hacer **otra práctica**.
- **Retar a tus compas** en la Arena con la misma materia.



La Revancha

Cada materia guarda las preguntas que fallaste la última vez que las viste. En la región, tocá **«Revancha»** para repasarlas de 10 en 10.

La que corregís **deja de aparecer**. Cuando la Revancha queda vacía, ese repaso está al día.



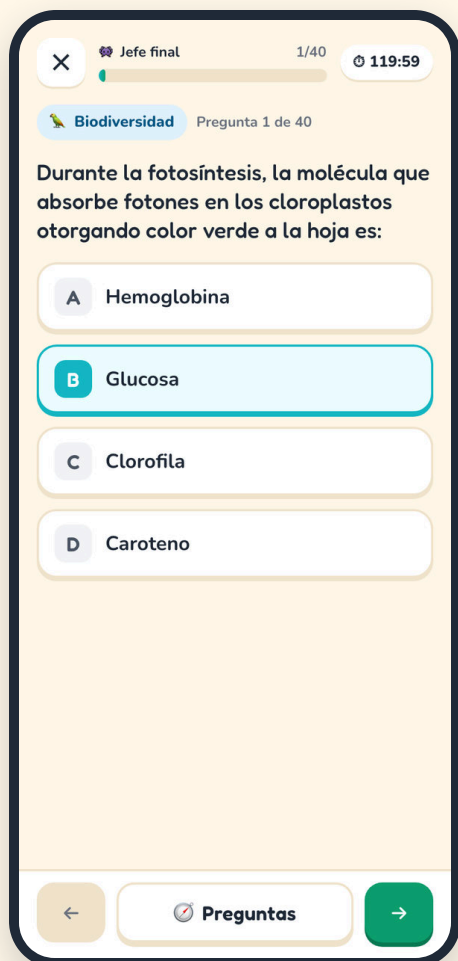
El truco para subir estrellas: practicá, revisá los errores y después hacé la Revancha.

Las respuestas de la Arena también cuentan: lo que fallás allá aparece en la Revancha y lo que acertás sube tus estrellas.

6

El Jefe final

La simulación de la prueba: 40 preguntas en 120 minutos



Una pregunta de la simulación



«Preguntas»: cuáles faltan

- 1 En la región, tocá **«Jefe final»** (la última parada) y luego **«Enfrentar al Jefe»**.
- 2 Respondé con calma. Aquí **no hay pistas**: no se muestra si acertaste.
- 3 Movete con ← y →. Podés cambiar una respuesta cuando querás.
- 4 Con **«Preguntas»** ves cuáles llevás respondidas y saltás a cualquiera.
- 5 Al final tocá **«Entregar»**. Ahí salen tu nota y todas las explicaciones.

Reglas del Jefe final

- Son **40 preguntas y 120 minutos**, como la prueba diagnóstica 2026. El reloj está arriba a la derecha.
- Las preguntas en blanco cuentan como **incorrectas**.
- Si se acaba el tiempo, la prueba **se entrega sola** con lo que llevabas.
- Si salís, **el reloj sigue corriendo**. Podés volver desde el mapa.
- Solo entran preguntas de los temas del Marco 2026.

Qué ganás

+10 XP por cada acierto

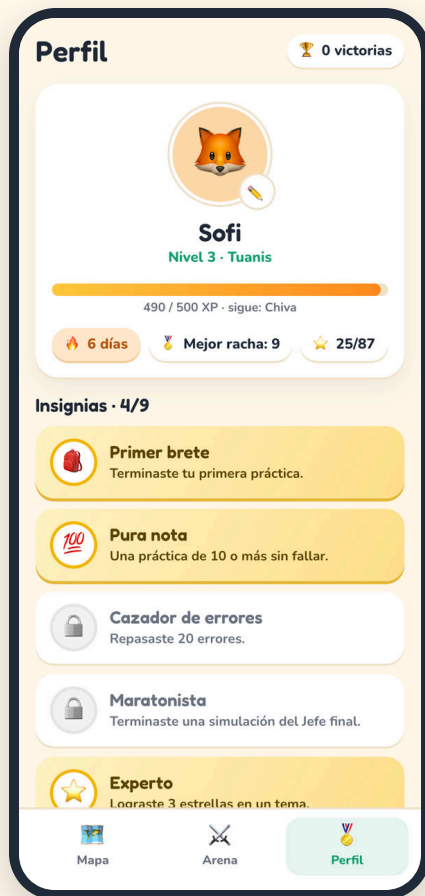
+50 XP si respondés al menos 30 de las 40



la insignia «Maratonista»



Hacé el Jefe final cuando ya tengas estrellas en varios temas. Es para medirte, no para aprender desde cero.



Tu Perfil

Los niveles

Con el XP subís de nivel. El número es el XP que hace falta para llegar:

1 • Novato

2 • Pura vida • 100

3 • Tuanis • 250

4 • Chiva • 500

5 • Rajado • 900

6 • Crack • 1500

7 • Leyenda del Chirripó • 2500



La meta diaria y la racha

- Respondé **10 preguntas en el día** y sumás un día a tu racha. Cuentan las prácticas, el Jefe final y la Arena.
- Si se te va un día, **un comodín por semana** te cuida la racha.
- El día cambia a la medianoche de Costa Rica.

En el Perfil también

- Cambiás tu **avatar** (tocando el lápiz).
- Encendés o apagás los **sonidos**, y activás el **modo clase**.
- Abrís la ayuda «¿Cómo funciona?» y cambiás de jugador.



Las insignias



Primer brete: terminar tu primera práctica.



Maratonista: terminar un Jefe final.



Racha de 7 días.



Pura nota: una práctica de 10 o más sin fallar.



Experto: 3 estrellas en un tema.



¡GG!: ganar una partida en la Arena.



Cazador de errores: repasar 20 errores.



Racha de 3 días.



Buen compa: jugar 5 partidas en la Arena.



El XP premia la constancia, y las estrellas, lo que de verdad dominás. Para la prueba, fijate en las estrellas.

8

La Arena: armar la partida

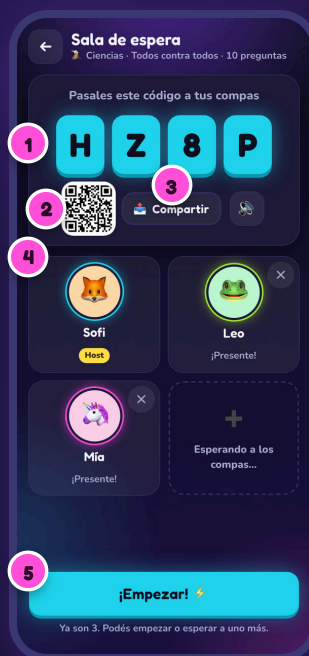
De 2 a 4 jugadores, cada uno en su aparato



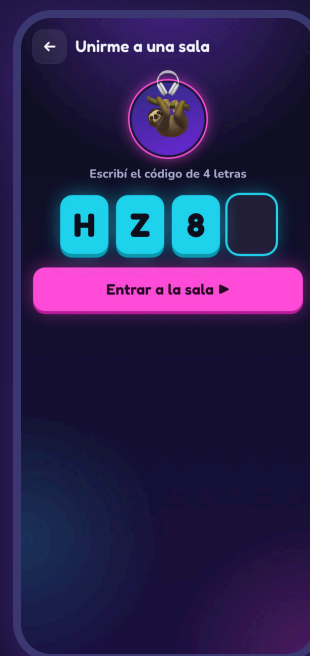
La entrada



Crear sala



Sala de espera



Unirme con código

⚡ Quien crea la sala

- 1 En la barra de abajo tocá **Arena** y luego «**Crear sala**».
- 2 Elegí la **materia** (o «Sorpresas»), el **modo** y **cuántas preguntas**: 5, 10 o 15.
- 3 Pasales a tus compas el código, el QR o el enlace.
- 4 Cuando haya al menos 2, tocá «**¡Empezar!**».

🔑 Quien se une

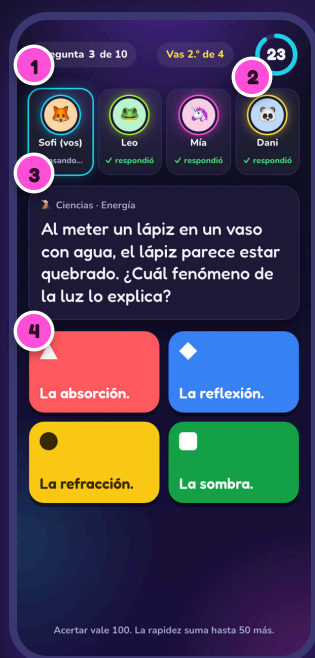
- 1 Entrá a PuraNota con tu apodo.
- 2 Tocá **Arena** y luego «**Unirme con código**».
- 3 Escribí las **4 letras** del código, escaneá el QR o abrí el enlace que te pasaron.
- 4 Esperá a que quien creó la sala empiece.

En la sala de espera

- 1 El **código** de 4 letras de la sala.
- 2 El **QR**: tocalo para verlo en grande.
- 3 «**Compartir**» manda el enlace por WhatsApp u otra app. Al lado está el sonido.
- 4 Los **jugadores** que ya entraron. Quien creó la sala puede sacar a alguien con la X.
- 5 «**¡Empezar!**» solo le aparece a quien creó la sala (el «Host»).

La Arena: a jugar

Todos contra todos: la misma pregunta, al mismo tiempo



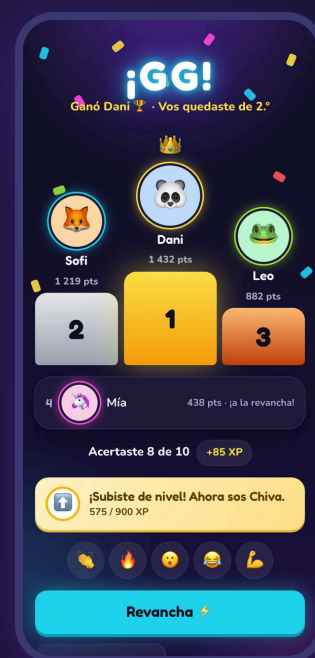
La pregunta



La respuesta



La tabla



El podio

La pregunta

- 1 Por cuál pregunta van y **tu puesto**.
- 2 **El reloj**: 25 segundos (40 si hay una figura). En los últimos 5 se pone rojo.
- 3 **Tus compas**: se ve quién ya respondió, pero no qué eligió.
- 4 **Las respuestas**: con color y figura. Tocá una; no se puede cambiar.

Los puntos

- 100** por acertar
- hasta +50** por rapidez
- +20** desde 3 aciertos seguidos
- 0** si fallás: no resta

Acertar pesa más que correr: quien adivina rápido no le gana a quien sabe.

Después de cada pregunta

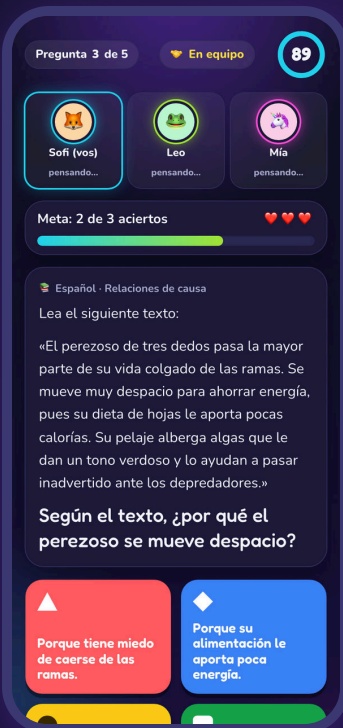
- **La respuesta**: la correcta brilla y aparece el «¿Por qué?».
- **La tabla**: cómo va cada quien. Pasa sola a la siguiente.
- **Reacciones**: 👏 🔥 😊 😂 💪 . No hay chat.

Al final

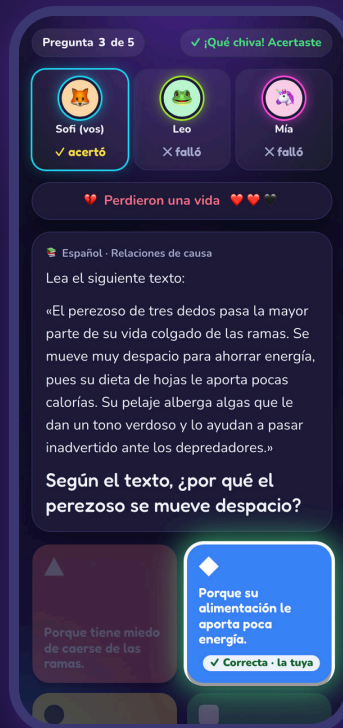
- **El podio** y tu XP: +10 por acierto, +5 por terminar y +10 si ganás.
- «**Revancha**» los devuelve a la sala de espera.
- «**Ver mis errores**», con su explicación.
- ¿Se fue la señal? Volvé a entrar y seguís en la partida.

La Arena en equipo

Nadie compite: entre todos la sacan



La meta y las vidas, arriba



Si falla la mayoría, una vida menos



¡La sacaron!

Cómo funciona

- Al crear la sala, elegí «**En equipo** 🍷».
- El grupo comparte **3 vidas** ❤️ y una **meta de aciertos**.
- Cada quien responde en su aparato.

Las reglas

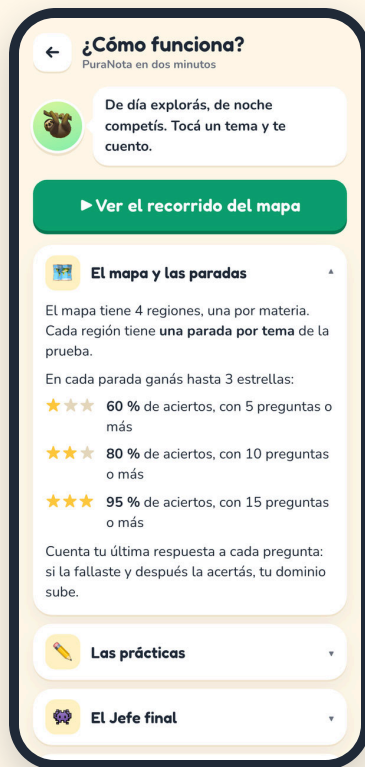
- **Punto** si acierta al menos la mitad del equipo.
- **Una vida menos** si acierta menos de la mitad.
- **Ganan** al llegar a la meta: 3 aciertos con 5 preguntas, 6 con 10 y 9 con 15.
- **Pierden** si se quedan sin vidas.

¿Duelo o equipo?

- **Todos contra todos** usa preguntas cortas, para responder rápido.
- **En equipo** entran también las **lecturas**, con 90 segundos.
- Por eso la lectura de Español se practica mejor en equipo.



En equipo vale conversar: lean en voz alta y discutan la respuesta antes de tocar.



«¿Cómo funciona?»

Dónde está la ayuda

- En el mapa, **tocando a Pere** (tiene un signo «?»).
- En el **Perfil**, con el botón «¿Cómo funciona?».
- En la pantalla de ingreso, antes de entrar.

Ahí está todo explicado por temas, y podés repetir **el recorrido del mapa** y las láminas de la Arena.

🔊 Sonido y modo clase

Los sonidos se apagan en el Perfil. El **modo clase** apaga el sonido y la vibración, y se queda así hasta que lo cambiés: es lo ideal para el aula.

¿Perdí mi avance?

Casi seguro entraste con otro apodo. Tocá «Cambiar de jugador» en el Perfil y escribí el apodo de siempre.

¿Puedo usarlo en otro aparato?

Sí. El avance se guarda en el sitio, no en el aparato: entrá con el mismo apodo.

Dejé una práctica a medias

En el mapa aparece el aviso «Tenés una práctica a medias» con el botón «Continuar». Se guarda por un día.

El código de la sala no funciona

Revisá las 4 letras. Si la partida ya empezó no se puede entrar: pedí que te inviten a la revancha.

¿Por qué no subo de estrella?

Cada estrella pide un porcentaje de aciertos y una cantidad mínima de preguntas del tema. En la parada dice qué te falta.

¿Las preguntas se repiten?

En cada práctica se eligen al azar y cambia el orden de las opciones, así que no sirve memorizar la letra.