

# JORNADA FORMATIVA

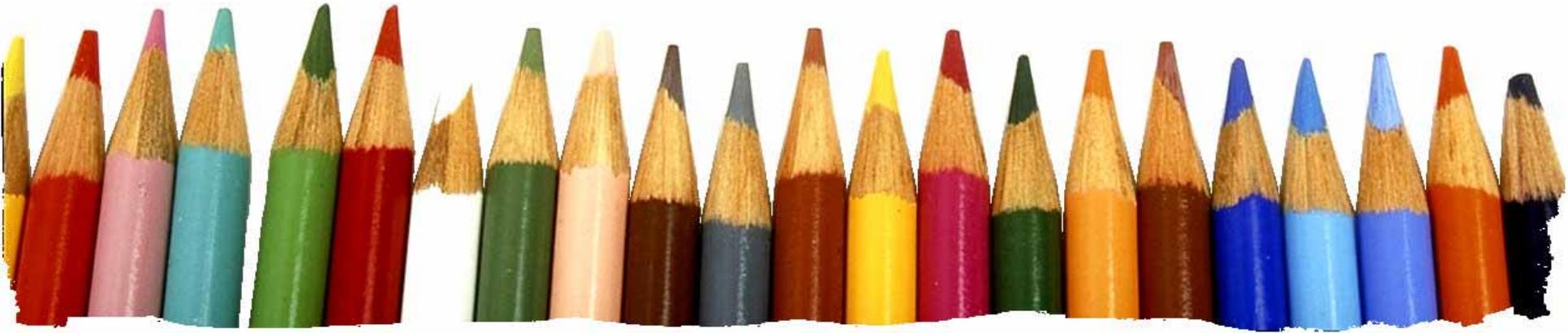
**FERECECA Castilla y León**



**13 y 14 de Diciembre de 2010**

**Estíbaliz Benito Sipos**

**[estibaliz.benito@teaediciones.com](mailto:estibaliz.benito@teaediciones.com)**



Pulsa en el nombre del test que deseas consultar:

- [WPPSI-III](#)
- [WISC-IV](#)
- [BATTELLE](#)
- [ITPA](#)
- [BASC](#)





# ESCALA DE INTELIGENCIA DE WECHSLER PARA PREESCOLAR Y PRIMARIA- III



# OBJETIVOS DEL



- Mejorar la adecuación al curso del desarrollo
- Reforzar la fundamentación teórica
- Facilitar su aplicación
- Mejorar las características psicométricas
- Aumentar su utilidad clínica



# ESTRUCTURA GENERAL

2 etapas de edad

1ª etapa → 2:6 a 3:11 años

2ª etapa → 4:0 a 7:3 años

8 tests nuevos

Matrices

Búsqueda de Símbolos

Adivinanzas

Rompecabezas

Conceptos

Dibujos

Claves

Nombres

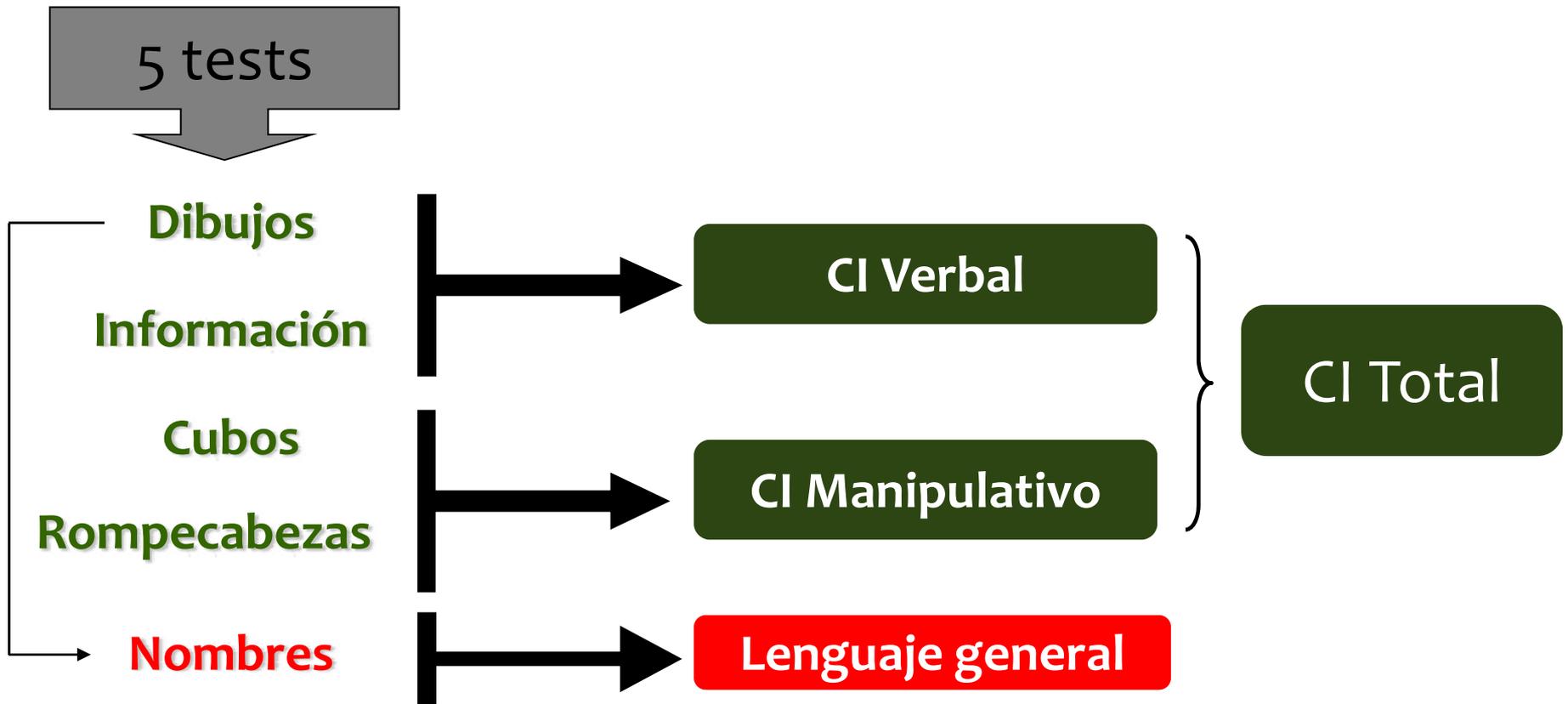
2 índices nuevos

Velocidad de procesamiento (VP)

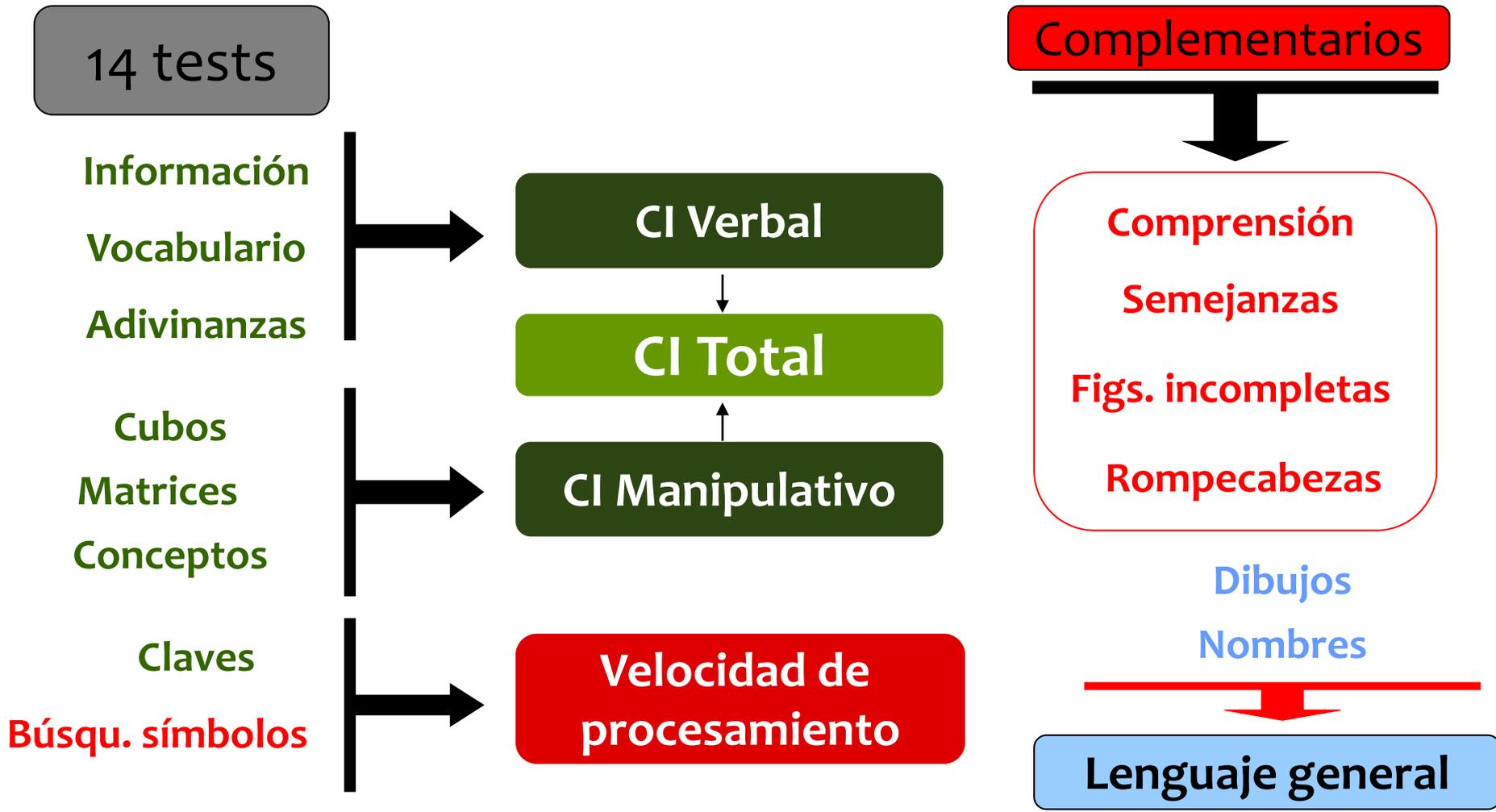
Lenguaje general (LG)



# 1ª etapa → 2:6 a 3:11 años



# 2ª etapa → 4:0 a 7:3 años



**4 tests  
principales**

Permiten el cálculo del CI Total, así como del CI Verbal, y el CI Manipulativo.

**2 tests  
complementarios**

Proporcionan información adicional sobre el funcionamiento intelectual. También se usan para sustituir a algún test principal y para calcular el índice de VP.

**2 tests  
opcionales**

Permiten el cálculo del índice de LG.



# Tests eliminados



Funcionamiento



Laberintos

Casa de animales

Aritmética

Dibujo geométrico

Frases

Tiempo de aplicación



Nuevas pruebas

Contenido manipulativo



# Novedades

Aparecen los criterios de comienzo, retorno y terminación de las pruebas, con lo que se reduce el tiempo de aplicación y se evita un cansancio o aburrimiento excesivos por parte del niño.



# Organización más práctica del contenido del manual y de los cuadernillos de anotación

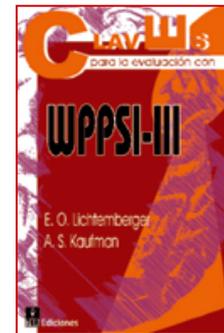
2 manuales

2 Cuadernos de estímulos



Material manipulativo

Libro de claves



# Diseño práctico de los cuadernillos de anotación

**1 Cubos** **Tiempo límite:** Ver cada ítem.

**Comienzo** → 4 a 7 años: ítem 6.

**FIN** → Con 0 ó 1 punto en alguno de los **dos** primeros ítems, aplica los ítems anteriores en orden descendente para obtener la puntuación máxima en contenidos consecutivos.

**PUNTIACIÓN**  
Ítems 1 a 6: 0, 1 ó 2 puntos.  
Ítems 7 a 20: 0 ó 2 puntos.

**ELIMINACIÓN**  
3 puntuaciones sin aciertos de 0.

**wppsi-III**  
ESCALA DE INTELIGENCIA WECHSLER  
PARA PREESCOLAR Y PRIMARIA III

**CUADERNILLO DE ANOTACIÓN**  
1ª etapa • 2;6 a 3;11 años

**Página de resumen**

Nombre del niño: \_\_\_\_\_  
 Sexo: Varo  / Mjor  / Otro:     
 Edad: \_\_\_\_\_  
 Fecha de los procedimientos: \_\_\_\_\_  
 Lugar: \_\_\_\_\_

**Clave de la clave cronológica**

Fecha de aplicación	mes	día	año
Fecha de nacimiento			
Idioma cronológico			

**Cronograma de procedimientos aplicados en cada ítem**

Ítem	PI	Procedimientos aplicados
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

**Clave de la clave cronológica**

Fecha de aplicación	mes	día	año
Fecha de nacimiento			
Idioma cronológico			

**Cronograma de procedimientos aplicados en cada ítem**

Ítem	PI	Procedimientos aplicados
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

**Clave de los meses de aplicación de procedimientos consecutivos a ítems**

Ítem	mes de procedimiento consecutivo a ítems	Procedimientos aplicados	Porcentaje de aciertos
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

**wppsi-III**  
ESCALA DE INTELIGENCIA WECHSLER  
PARA PREESCOLAR Y PRIMARIA III

**CUADERNILLO DE ANOTACIÓN**  
2ª etapa • 4;0 a 7;3 años

**Página de resumen**

Nombre del niño: \_\_\_\_\_  
 Sexo: Varo  / Mjor  / Otro:     
 Edad: \_\_\_\_\_  
 Fecha de los procedimientos: \_\_\_\_\_  
 Lugar: \_\_\_\_\_

**Clave de la clave cronológica**

Fecha de aplicación	mes	día	año
Fecha de nacimiento			
Idioma cronológico			

**Cronograma de procedimientos aplicados en cada ítem**

Ítem	PI	Procedimientos aplicados
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

**Clave de la clave cronológica**

Fecha de aplicación	mes	día	año
Fecha de nacimiento			
Idioma cronológico			

**Cronograma de procedimientos aplicados en cada ítem**

Ítem	PI	Procedimientos aplicados
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
11		
12		
13		
14		
15		
16		
17		
18		
19		
20		

**Clave de los meses de aplicación de procedimientos consecutivos a ítems**

Ítem	mes de procedimiento consecutivo a ítems	Procedimientos aplicados	Porcentaje de aciertos
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			

**1 Cubos** **Tiempo límite:** Ver cada ítem.

**Comienzo** → 4 a 7 años: ítem 6.

**FIN** → Con 0 ó 1 punto en alguno de los **dos** primeros ítems, aplica los ítems anteriores en orden descendente para obtener la puntuación máxima en contenidos consecutivos.

**PUNTIACIÓN**  
Ítems 1 a 6: 0, 1 ó 2 puntos.  
Ítems 7 a 20: 0 ó 2 puntos.

**ELIMINACIÓN**  
3 puntuaciones sin aciertos de 0.

Ítem	Cubos	Procedimientos aplicados	Temperatura ambiente	Temperatura cubos	Temperatura niño	Temperatura niño	Temperatura niño	Puntuación
1		1 Cubo	10	Si	No			0 / 2
2		2 Cubos	10	Si	No			0 / 2
3		3 Cubos	10	Si	No			0 / 2
4		4 Cubos	10	Si	No			0 / 2
5		5 Cubos	10	Si	No			0 / 2
6		6 Cubos	10	Si	No			0 / 2
7		7 Cubos	10	Si	No			0 / 2
8		8 Cubos	10	Si	No			0 / 2
9		9 Cubos	10	Si	No			0 / 2
10		10 Cubos	10	Si	No			0 / 2
<b>Grupos 11 a 20</b>								
11		11 Cubos	10	Si	No			0 / 2
12		12 Cubos	10	Si	No			0 / 2
13		13 Cubos	10	Si	No			0 / 2
14		14 Cubos	10	Si	No			0 / 2
15		15 Cubos	10	Si	No			0 / 2
16		16 Cubos	10	Si	No			0 / 2
17		17 Cubos	10	Si	No			0 / 2
18		18 Cubos	10	Si	No			0 / 2
19		19 Cubos	10	Si	No			0 / 2
20		20 Cubos	10	Si	No			0 / 2



# Organización más práctica del contenido del manual y de los cuadernillos de anotación

Se simplifican los procedimientos de aplicación con el objetivo de facilitar la utilización de la escala

- Instrucciones más concisas y comprensibles.
- Ejemplos de respuesta adicionales
- Piezas de rompecabezas numeradas en la parte posterior.



El niño observa una lámina que contiene 4 dibujos y debe señalar el dibujo que el examinador nombre en voz alta.

Instrucciones: *“Mira estos dibujos ... Señala ...”*  
*“La jirafa”*

Si el niño no responde, o dice que no sabe la respuesta, se rodea con un círculo **NS** en el cuadernillo.

Las respuestas correctas aparecen destacadas en rojo en el cuadernillo.



# DIBUJOS



2 y 3 años: ítem 1  
4 y 5 años: ítem 6  
6 y 7 años: ítem 16.



Si un niño de 4 a 7 años no obtiene la máxima puntuación en alguno de los dos primeros ítems presentados, han de aplicarse los ítems anteriores en orden inverso hasta que obtenga la máxima puntuación en dos consecutivos.



La aplicación finaliza tras cinco fallos consecutivos.

Se otorga 1 punto si la respuesta es correcta y 0 puntos si no lo es, o si no hay respuesta durante 30 segundos.



# DIBUJOS

## EVALÚA:

- Capacidad para comprender instrucciones verbales.
- Discriminación auditiva y visual.
- Memoria y procesamiento auditivo.
- Integración de la percepción visual con el *input* auditivo.



El niño tiene que reproducir con los cubos que se le entreguen, un modelo de dibujo en dos colores que irá incrementando su dificultad.

### Instrucciones:

*“Ahora pongo un cubo rojo aquí, y otro rojo aquí, y aquí tengo que usar un cubo rojiblanco”...*

Los diferentes ítems se le presentan al sujeto, bien en un modelo construido por el examinador o bien en una lámina del cuaderno de estímulos.



# CUBOS



2 y 3 años: ítem 1  
4 y 7 años: ítem 6.



Si un niño de 4 a 7 años no obtiene la máxima puntuación en alguno de los dos primeros ítems presentados, han de aplicarse los ítems anteriores en orden inverso hasta que obtenga la máxima puntuación en dos consecutivos.



La aplicación finaliza después de tres fallos consecutivos.



El tiempo límite de cada ítem aparece reflejado en el cuadernillo de anotación.



# CUBOS

Después se anotaría el tiempo (en segundos) que tarda el niño en realizar cada ítem.

Se otorgan 0, 1 o 2 puntos en función de si realiza correctamente o no la construcción, y si lo realiza en e 1º o en el 2º intento.



# CUBOS

## EVALÚA:

- Capacidad de analizar y sintetizar estímulos visuales abstractos.
- Formación no verbal de conceptos, percepción y organización visuales.
- Procesamiento simultáneo.
- Coordinación visomanual.
- Aprendizaje y capacidad para separar la forma de la figura en los estímulos visuales.



# INFORMACIÓN

Cuenta con **ítems gráficos** (en los que el niño tiene que elegir uno de los dibujos de entre las cuatro opciones de respuesta) y **verbales** (en los que el sujeto responde a preguntas referidas a un amplio rango de conocimiento general).

Para los ítems gráficos, en el manual aparecen las respuestas correctas.

Si la respuesta del niño es poco clara o demasiado vaga, como para ser puntuada con facilidad, o va seguida de una (P) en los ejemplos de respuesta, se le ha de preguntar al niño: “¿qué quieres decir?” o “Dime algo más”.

Las respuestas más comunes que requieren una pregunta adicional van seguidas de una (P) en los ejemplos de respuesta, y en el cuaderno de anotación, aparecen identificadas con un asterisco.



# INFORMACIÓN



2 y 3 años: ítem 1  
4 y 5 años: ítem 11  
6 y 7 años: ítem 17.



Si un niño de 4 a 7 años no obtiene la máxima puntuación en alguno de los dos primeros ítems presentados, han de aplicarse los ítems anteriores en orden inverso hasta que obtenga la máxima puntuación en dos consecutivos.



La aplicación finaliza después de cinco fallos consecutivos.



# INFORMACIÓN

## EVALÚA:

- La capacidad de adquirir, conservar y recuperar conocimientos referidos a hechos generales.
- Inteligencia cristalizada.
- Memoria a largo plazo.



# ROMPECABEZAS

Se le presentan al niño piezas de puzzles que, unidas de forma adecuada, forman objetos comunes. En cada ítem, el niño debe unir correctamente las piezas en un tiempo límite de 90 segundos.

## Instrucciones:

***“Estas piezas forman una ...  
Júntalas tan rápido como puedas y  
avísame cuando hayas terminado.  
Adelante”***



# ROMPECABEZAS



2 y 3 años: ítem 1  
4 y 5 años: ítem 3  
6 y 7 años: ítem 8



Si un niño de 4 a 7 años no obtiene la máxima puntuación en alguno de los dos primeros ítems presentados, han de aplicarse los ítems anteriores en orden inverso hasta que obtenga la máxima puntuación en dos consecutivos.



La aplicación finaliza después de tres fallos consecutivos.



Es muy importante controlar y registrar el tiempo, que se iniciará después de decir la última palabra de las instrucciones.



# ROMPECABEZAS

Una vez realizado el rompecabezas, han de contarse el número de uniones correctas, y apuntarse en el cuadernillo de anotación.

Para facilitar la puntuación, los dibujos de los ítems del 4 al 14, se representan en el manual de aplicación. Las uniones correctas aparecen marcadas con una X.

Se otorgan 0, 1 o 2 puntos en función de si realiza correctamente o no la construcción, y si lo realiza en e 1º o en el 2º intento.



# ROMPECABEZAS

## EVALÚA:

- Organización visoespacial.
- Integración en las relaciones entre una parte y el todo.
- Razonamiento no verbal.
- Aprendizaje por ensayo error.
- Aptitudes espaciales.
- Coordinación visomanual.
- Flexibilidad cognitiva y persistencia.



# NOMBRES

El niño debe nombrar los dibujos que se le muestran en el cuaderno de estímulos.

**Instrucciones:** “¿Qué es esto?”



# NOMBRES



2 y 3 años: ítem 1  
4 y 5 años: ítem 7  
6 y 7 años: ítem 11



Si un niño de 4 a 7 años no obtiene la máxima puntuación en alguno de los dos primeros ítems presentados, han de aplicarse los ítems anteriores en orden inverso hasta que obtenga la máxima puntuación en dos consecutivos.



La aplicación finaliza después de cinco fallos consecutivos.

Las respuestas más comunes que requieren una pregunta adicional van seguidas de una (P) en los ejemplos de respuestas. En todas las respuestas seguidas de una (P) se debe hacer una pregunta adicional.



# NOMBRES

## EVALÚA:

- Lenguaje expresivo.
- Recuperación de palabras.
- Asociación de estímulos visuales con el lenguaje.



El niño debe observar una matriz modelo a la que le falta una porción e identificar cuál de las cinco opciones completa la matriz.

**Instrucciones:** “Mira estos dibujos. ¿Cuál de éstos iría aquí?  
Señálalo”.



# MATRICES



4 años: ítem 1  
5 años: ítem 4  
6 y 7 años: ítem 6



Si un niño no obtiene la máxima puntuación en alguno de los dos primeros ítems presentados, han de aplicarse los ítems anteriores en orden inverso hasta que obtenga la máxima puntuación en dos consecutivos.



La aplicación finaliza después de cuatro fallos consecutivos.



# MATRICES

El niño puede indicar su respuesta señalándola con el dedo en la lámina o diciendo el número de la opción elegida.

Las respuestas correctas aparecen resaltadas en el cuadernillo.



# MATRICES

## EVALÚA:

- Razonamiento abstracto.
- Procesamiento de información recibida visualmente.



Cuenta con **ítems gráficos** (en los que el niño tiene que decir el nombre de los dibujos que se muestran en el cuaderno de estímulos) y **verbales** (en los que el niño debe definir verbalmente las palabras que se le leen en voz alta).

ÍTEMES GRÁFICOS

ÍTEMES VERBALES

### **Instrucciones:**

Le enseñaríamos el dibujo del cuadernillo de estímulos y le preguntaríamos

**“¿Qué es esto?”**

**“Ahora voy a preguntarte al significado de algunas palabras”**



# VOCABULARIO



4 a 7 años: ítem 6



Si un niño no obtiene la máxima puntuación en alguno de los dos primeros ítems presentados, han de aplicarse los ítems anteriores en orden inverso hasta que obtenga la máxima puntuación en dos consecutivos.



La aplicación finaliza después de cinco fallos consecutivos.



# VOCABULARIO

Las respuestas más comunes que requieren una pregunta adicional, van seguidas de una (P) en los ejemplos de respuesta. En todas las respuestas seguidas de una (P) se requiere una pregunta.

Las respuestas que requieren de una pregunta aparecen señaladas con \* en el cuadernillo de anotación.

Se otorga 2, 1 o 0 puntos en función de los criterios generales de puntuación que aparecen en el manual de aplicación y corrección.



# VOCABULARIO

## EVALÚA:

- Capacidad para formar conceptos verbales.
- Conocimiento que tiene el niño de las palabras.
- Conocimientos generales.
- Capacidad de aprendizaje.
- Memoria a largo plazo.
- Desarrollo del lenguaje.



# CONCEPTOS

2ª etapa

Se presentan al niño láminas con dos o tres filas de dibujos y él debe escoger un dibujo de cada fila para formar un grupo con una característica común.



# CONCEPTOS



4 – 5 años: ítem 1  
6 - 7 años: ítem 8



Si un niño de 6 – 7 años no obtiene la máxima puntuación en alguno de los dos primeros ítems presentados, han de aplicarse los ítems anteriores en orden inverso hasta que obtenga la máxima puntuación en dos consecutivos.



La aplicación finaliza después de cuatro fallos consecutivos.



# CONCEPTOS

El niño puede señalar, nombrar o decir el número que corresponda a las figuras que elija.

Las respuestas correctas aparecen destacadas en rojo en el cuadernillo de anotación.

Se otorgan 0, 1 o 2 puntos en función de si realiza correctamente o no la construcción, y si lo realiza en e 1º o en el 2º intento.



# CONCEPTOS

## EVALÚA:

- Razonamiento abstracto.
- Formación de categorías.



# BÚSQUEDA DE SÍMBOLOS

El niño debe observar un grupo de símbolos y decidir si otro símbolo es igual a alguno de los que componen el grupo.

Instrucciones:

***“Mira esta figura. Ahora mira esta otra.  
Son iguales, así que tienes que pintar  
una raya encima”.***

***“Ahora mira estas otras. Son todas  
diferentes, no hay ninguna que sea igual  
al modelo, así que tienes que pintar una  
raya encima del NO”.***



# BÚSQUEDA DE SÍMBOLOS

## EVALÚA:

- Medida de velocidad de procesamiento
- Percepción visual
- Memoria visual a corto plazo
- Coordinación visomanual
- Discriminación visual
- Concentración



El examinador describe mediante pistas una serie de conceptos comunes que el niño debe identificar.

**Instrucciones:** *“adivina en qué estoy pensando”*



# ADIVINANZAS



4 – 5 años: ítem 1  
6 – 7 años: ítem 6



Si un niño de 6 – 7 años no obtiene la máxima puntuación en alguno de los dos primeros ítems presentados, han de aplicarse los ítems anteriores en orden inverso hasta que obtenga la máxima puntuación en dos consecutivos.



La aplicación finaliza después de cinco fallos consecutivos.



# ADIVINANZAS

Las pistas para cada ítem aparecen recogidas en el cuadernillo de anotación.

Estas pistas, pueden repetirse, pero sólo una vez, y en casos concretos.

En el manual de aplicación, aparecen los ejemplos de respuesta, en base a los que se concederá 0 o 1 punto.



# ADIVINANZAS

## EVALÚA:

- Comprensión y abstracción verbal
- Capacidad de integrar y sintetizar diferentes tipos de información
- Capacidad de generar conceptos alternativos
- Conocimiento general



El niño debe copiar símbolos emparejados con formas geométricas sencillas ayudándose de una clave.

Instrucciones:

***“Aquí hay algunas figuras con unos símbolos dentro de ellas. Cada figura tiene su propio símbolo”.***

***“Aquí abajo hay algunas figuras vacías que hay que rellenar”.***





4 – 7 años: ítem 1.



La aplicación finaliza después de 120 segundos.



Es muy importante registrar el tiempo adecuadamente.



Para la corrección de este test es necesario utilizar la plantilla de corrección, otorgando un punto por cada símbolo correcto dibujado dentro del tiempo límite.

Si un niño alcanza la puntuación máxima, ha de utilizarse una tabla de bonificación que aparece en el manual de aplicación para conceder puntos extras por el tiempo correspondiente.



## EVALÚA:

- Velocidad de procesamiento
- Memoria a corto plazo
- Capacidad de aprendizaje
- Percepción visual
- Coordinación visomanual
- Aptitud de selección visual
- Flexibilidad cognitiva
- Atención
- Motivación
- Procesamiento visual y secuencial



El niño ha de contestar verbalmente una serie de preguntas relacionadas con su comprensión de principios generales y situaciones sociales.



4 y 5 años: ítem 1.

6 y 7 años: ítem 4.



Si un niño no obtiene la máxima puntuación en alguno de los dos primeros ítems presentados, han de aplicarse los ítems anteriores en orden inverso hasta que se obtenga la máxima puntuación en dos ítems consecutivos.



La aplicación finaliza después de cinco fallos consecutivos.

Las respuestas más comunes que requieren una pregunta adicional, van seguidas de una (P) en los ejemplos de respuesta. En todas las respuestas seguidas de una (P) se requiere una pregunta.



## EVALÚA:

- Razonamiento y conceptualización verbal.
- Capacidad para valorar y utilizar la experiencia.
- Comprensión y expresión verbal.
- Capacidad para utilizar información práctica.



# FIGURAS INCOMPLETAS

El niño mira un dibujo y señala o nombra una parte importante que falta.

***“Te voy a enseñar unos dibujos. A cada uno le falta una parte. Míralos bien y dime qué parte le falta a cada uno”.***



# FIGURAS INCOMPLETAS



4 años: ítem 1.  
5 años: ítem 4.  
6 y 7 años: ítem 7.



Si un niño de 5 a 7 años no obtiene la máxima puntuación en alguno de los dos primeros ítems presentados, han de aplicarse los ítems anteriores en orden inverso hasta que se obtenga la máxima puntuación en dos ítems consecutivos.



La aplicación finaliza después de cinco fallos consecutivos.



El tiempo límite para cada ítem es de 20 segundos.



# FIGURAS INCOMPLETAS

Ha de anotarse en el cuadernillo de anotación el tiempo que tarda el niño en realizar cada ítem.

Se concederá 1 punto si el niño identifica correctamente la parte que falta dentro de los 20 segundos.



# FIGURAS INCOMPLETAS

## EVALÚA:

- Organización y percepción visual.
- Concentración.
- Reconocimiento visual de los elementos esenciales de un objeto.



# SEMEJANZAS

El niño ha de completar una frase que contiene dos conceptos que comparten una característica común.



4 a 7 años: ítem 1.



La aplicación finaliza después de cuatro fallos consecutivos.

Las respuestas más comunes que requieren una pregunta adicional, van seguidas de una (P) en los ejemplos de respuesta. En todas las respuestas seguidas de una (P) se requiere una pregunta.

Se calificará con 0, 1 o 2 puntos en función de los criterios de puntuación y ejemplos que aparecen en el manual de aplicación.



# SEMEJANZAS

## EVALÚA:

- Razonamiento verbal.
- Formación de conceptos.
- Comprensión auditiva.
- Memoria.
- Distinción entre características principales y secundarias.
- Expresión verbal.



Se proporcionan **dos tipos de puntuaciones típicas:**

- **PUNTUACIONES ESCALARES:**

Representan en el comportamiento de un niño en el test en relación con otros de su misma edad.

Se calculan a partir de las puntuaciones directas en cada una de las 14 pruebas.

Las puntuaciones de **7 y 13** se corresponden con un alejamiento de una desviación típica por debajo y por encima de la media respectivamente, mientras que los valores **4 y 16**, significan un alejamiento de dos desviaciones típicas.

TEST	PD	Puntuaciones escalares			
Cubos	CC	12			
Información	I	12			
Matrices	M	16			
Vocabulario	V	11			
Conceptos	Co	11			
(Búsqueda símbolos)	BS	9		( )	
Adivinanzas	Ad	15			
Claves	Cl	12			
(Comprensión)	C	8	( )		( )
(Fig. incompletas)	Fi	8	( )		( )
(Semejanzas)	S	13	( )		( )
(Dibujos)	D	15			
(Rompecabezas)	Ro	11	( )		( )
(Nombres)	N	10			
<b>Suma de puntuaciones escalares</b>					

Media: 10  
Desv. típica: 3



- PUNTUACIONES COMPUESTAS:

Conversión de las sumas de escalares en puntuaciones compuestas o índices

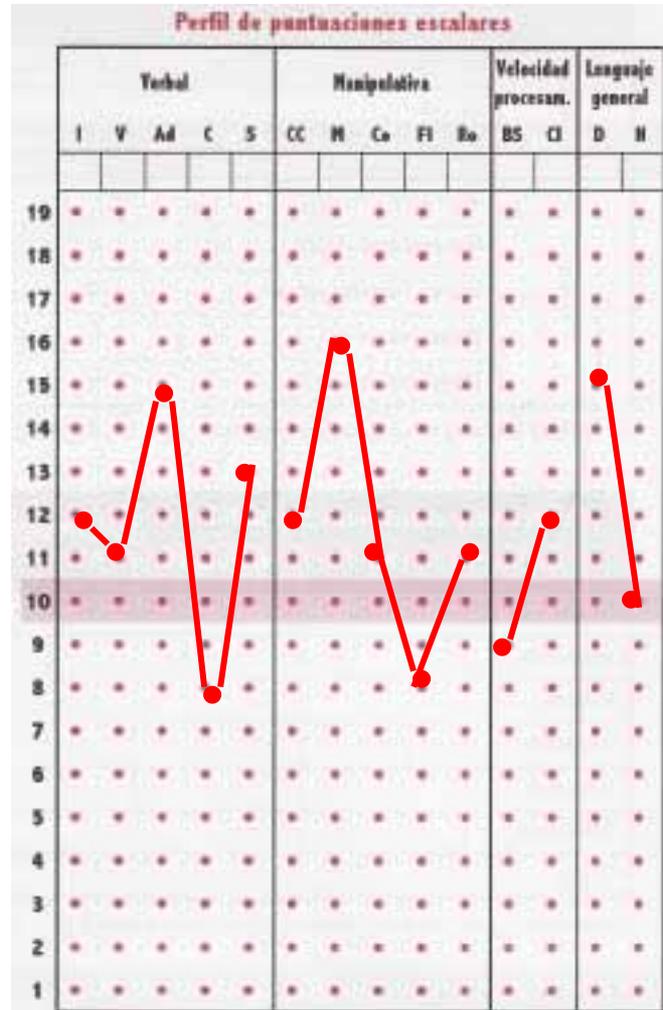
Escala	Suma de puntuaciones escalares	Puntuación compuesta o índice	Percentil	% Intervalo de confianza
Verbal		01 116	86	
Manipulativa		04 119	89	
Velocidad procesamiento		17 104	60	
Total		01 120	91	
Lenguaje general		16 114	82	

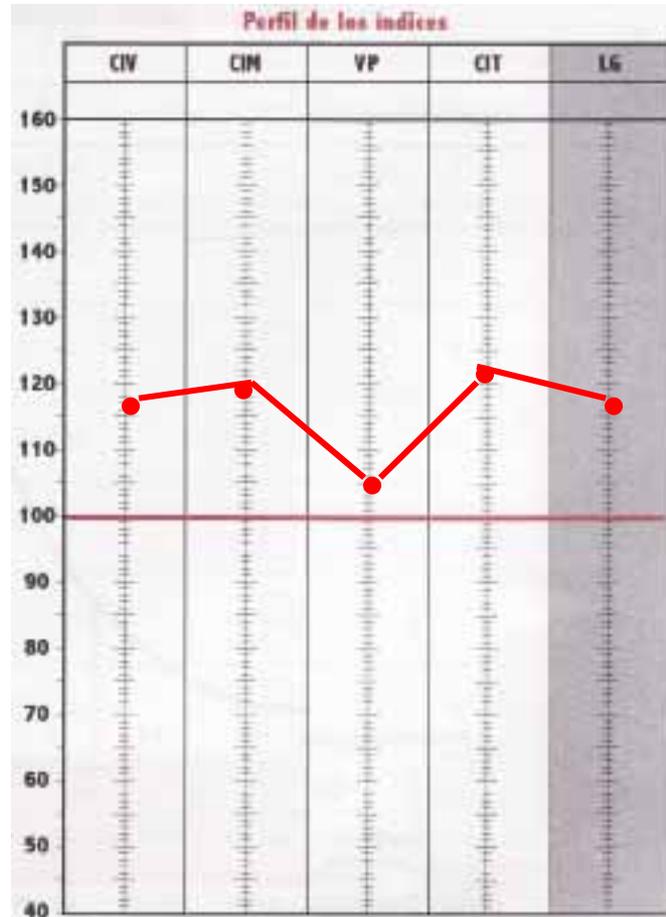
Son puntuaciones típicas calculadas a partir de la suma de las puntuaciones escalares de varias pruebas (CIV, CIM, VP, CIT y LG).

Los valores **85** y **115** se corresponden con un alejamiento de una desviación típica a uno y otro lado del promedio, mientras que las puntuaciones **70** y **130** se hallan dos desviaciones típicas por debajo y por encima del promedio teórico.

Media: 100

Desv. típica: 15





Las puntuaciones se puede interpretar desde una perspectiva intraindividual o interindividual, bien comparando las diferentes puntuaciones obtenidas entre sí, o bien comparando éstas, con las obtenidas por el grupo normativo

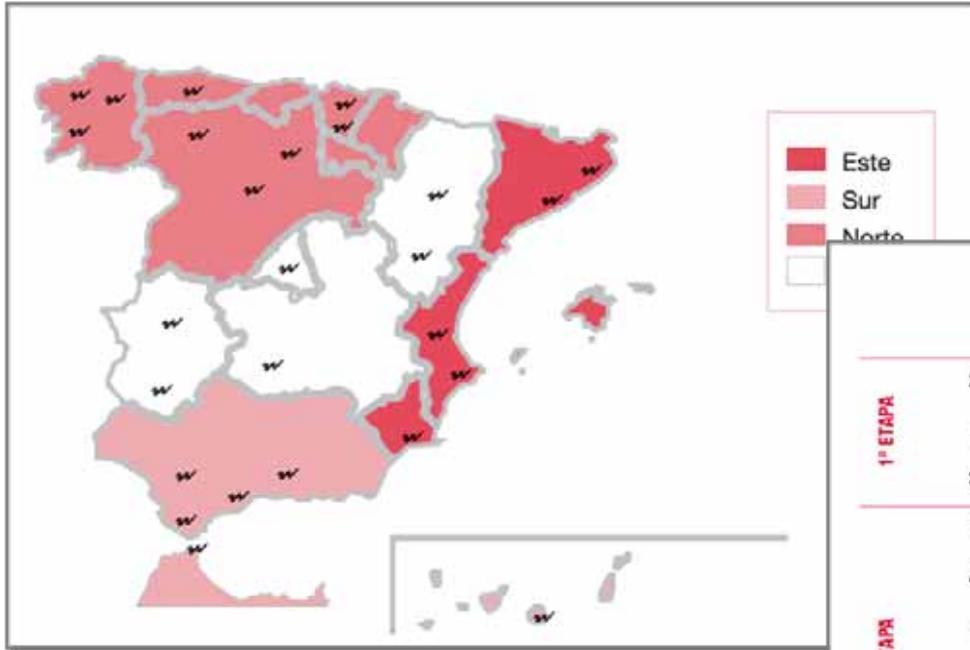


## Tiempos de aplicación

**1ª etapa** → **de 30 a 45 minutos**

**2ª etapa** → **de 40 a 50 minutos**





N= 1.220

70 profesionales

	Edad	NORTE	SUR	ESTE	CENTRO	TOTAL
<b>1ª ETAPA</b>	2:6 a 2:11	35	38	43	26	142
	3:0 a 3:5	27	42	44	34	147
	3:6 a 3:11	26	43	47	39	155
<b>2ª ETAPA</b>	4:0 a 4:5	34	39	29	36	138
	4:6 a 4:11	37	38	29	34	138
	5:0 a 5:5	36	40	29	36	141
	5:6 a 5:11	43	39	23	34	139
	6:0 a 6:11	42	39	31	36	148
	7:0 a 7:3	20	20	12	20	72
	<b>TOTAL</b>		300	338	287	295



**15 tablas de baremos**  
 De 2 en 2 meses desde 2:6 a 5:11 años  
 De 3 en 3 meses desde 6:0 a 7:3 años

### Anexo A. Baremos y tablas de conversión

Tabla A.1. Puntuaciones escalares equivalentes a las puntuaciones directas de los tests.

Puntuación escalar	Edad 2:0-2:2					Puntuación escalar	Edad 2:3-2:5					Puntuación escalar	Edad 2:6-2:11					Puntuación escalar	
	D	CC	I	Ro	N		D	CC	I	Ro	N		D	CC	I	Ro	N		
1	0	01	0-2	0-1	0-1	1	0-1	0-2	0-4	0-1	0-1	1	-	-	0-1	0	0	1	
2	1	2	4	-	2	2	2-3	4-6	5-6	-	2	2	0-1	0	2	-	1	2	
3	-	-	-	-	3	3	4-5	-	7-8	-	3	3	2	1	3-4	1	-	3	
4	-	-	-	-	4	4	5-7	7-8	9	-	4-6	4	3-4	2	5	-	2-3	4	
5	-	-	-	-	5	5	6-9	9-11	10-11	2-3	7	5	4-5	3	6-7	-	4	5	
6	-	-	-	-	6	6	10-11	12-13	12-13	4	8-10	6	6	4	7-10	6-9	2	5-7	6
7	-	-	-	-	7	7	12-13	14-15	14	5-6	11	7	7-10	11	10	-	8	7	
8	-	-	-	-	8	8	14-15	16	15-16	7	12	8	11-12	12	11-12	3-4	9	8	
9	-	-	-	-	9	9	16-17	17	17	8-9	13-14	9	13-14	13	13-14	5	10-11	9	
10	-	-	-	-	10	10	18-19	18	15-19	10	15-16	10	15-16	14	15-16	6	12-13	10	
11	-	-	-	-	11	11	20-21	19	20	12-14	17	11	17-18	15	17-18	7-8	14	11	
12	-	-	-	-	12	12	22-23	20	21	15-17	18	12	19-20	16	17-18	9	15-16	12	
13	-	-	-	-	13	13	23-24	21	22	18-21	19-20	13	21-22	17	19	20	12-15	17-18	13
14	-	-	-	-	14	14	25-26	22	23	20-24	21	14	22-23	18	21-22	16-17	19	14	
15	-	-	-	-	15	15	27-28	23	24	22-24	22	15	24-25	19	23-24	18	20	15	
16	-	-	-	-	16	16	29-30	24	25	25-26	25-30	16	26-27	20	25-26	21	21	16	
17	-	-	-	-	17	17	31-32	25	26	27-28	27-30	17	29-30	21	27-28	22	22	17	
18	-	-	-	-	18	18	33-34	26	27	29-30	29-30	18	31-32	22	29-30	22	22	18	
19	-	-	-	-	19	19	35-36	27	28	31-32	31-32	19	33-34	23	31-32	23	23	19	

#### Edad 0-2

Puntuación escalar	CC	I	M	V	Co	ES	AD	D	C	FI	3	D	Ro	N	Puntuación escalar
1	0-0	07	-	-	-	-	-	-	0-1	-	0-6	0-1	0-5	1	
2	9-10	8-11	-	0-1	-	-	0	0	-	2-3	-	6-7	-	2	
3	11-12	12	0-1	3-5	-	-	1	1	-	4	-	8-9	2-2	3	
4	13-14	13-14	2	6-7	0	-	2	3-5	0	-	0	10-11	4-5	4	
5	15-16	15	3	8-9	1	0	3-4	-	1	5	1	12	6-7	5	
6	17	16-17	-	-	2-3	1-2	6-6	6-9	2	6	2-3	13-14	8-9	6	
7	18	18-19	4-5	10	4	3-4	7	10-11	3-5	7	4-7	15-17	10-11	7	
8	19	20	6	11	5-7	5-6	8-9	-	6	8-9	6-12	16-19	12-14	8	
9	20-21	21	7-8	12-13	9-9	7-9	10-11	12-14	-	10-11	8	20	16-17	9	
10	22	22	9-11	14-15	10	10-11	13-13	15-17	7-8	10-10	11	21-23	18-20	10	
11	23	23	12	16-17	-	12-14	14-15	16	9-10	16-16	15-17	24	21-22	11	
12	24	-	13-14	18-19	11	15-17	16	19-21	11-12	17-18	16-22	25-26	23-25	12	
13	25	24	15	20	12-12	18-19	17-18	22-27	13-15	19	20	27	26-28	13	
14	26-28	25	16	21	14	20-21	19	25-27	15	20-21	24-25	30	29-30	14	
15	29	26-27	17	22-24	16	22-23	20-22	32	17-18	22	27-28	29	31-32	15	
16	30-31	28	18-19	25-26	17-18	24	23-24	30-31	20-21	23-25	29-30	30-31	33-34	16	
17	32-34	-	-	27-28	-	25	41-43	32	26	-	-	-	-	17	
18	35	29	20	29	19	26	44	33	27	31	32	35	-	18	
19	36-40	30-34	21-23	30-33	20-23	25-30	37-38	45-55	34-36	35-37	33-35	37-37	36-38	19	

#### Edad 2:0-2:11

Puntuación escalar	D	CC	I	Ro	N	Puntuación escalar
0-4	0-7	0-6	0-1	0-4	1	1
5-6	8	7-9	-	5-6	2	2
7-8	9-11	10-11	2	-	3	3
9	12	12	3	5-9	4	4
10-11	13-14	13-14	4-5	10	5	5
12-13	15-16	15-16	6-7	11-12	6	6
14-15	17	17-18	8-9	13-14	7	7
16-17	19	19	10-11	15	8	8
18-19	20-20	20	12-14	16	9	9
20-21	21	21	15-17	17-18	10	10
22-23	22	22	18-20	19	11	11
24-25	23	23	21-23	20-21	12	12
26	24	24	24-25	22	13	13
27-28	25-27	25	27-29	23	14	14
29	26	26	30	24	15	15
30	29-30	27	31-33	25	16	16
31	31-33	28	34	26	17	17
32	34	29	35	-	18	18
33	36-40	30-34	35-37	27-30	19	19



## Resultados de la adaptación

- **Coeficientes de fiabilidad** muy satisfactorios (entre 0,85 en LG y 0,94 en CIT)
- **Resultados muy similares** entre la versión original y la española
- **Buena discriminación** entre edades



**Buena adaptación española**



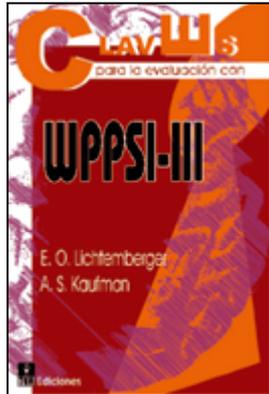
## Estudios con:

- Altas capacidades
- Retraso mental (leve, moderado, y síndrome de Williams)
- TDAH

El manual proporciona medias y desviaciones típicas



# CLAVES PARA LA EVALUACIÓN CON EL WPPSI-III



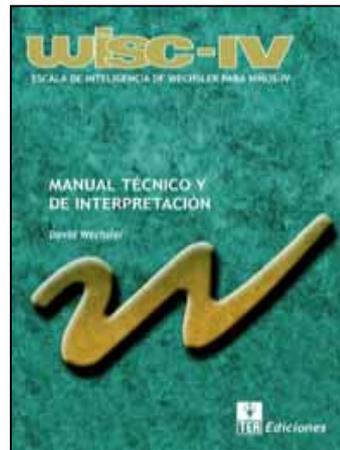
Completa y exhaustiva guía de interpretación de la escala que completa la información aportada en los manuales del WPPSI-III.



[Volver al Índice](#)

# wisc-iv

## ESCALAS DE INTELIGENCIA DE WECHSLER PARA NIÑOS – IV)



# FICHA TÉCNICA

**Autor:** David Wechsler.

**Aplicación:** Individual.

**Tiempo:** aprox. 1 hora y 50 minutos (la prueba completa) y 1 hora los tests principales.

**Finalidad:** evaluación completa de la capacidad intelectual de niños y adolescentes.



# 15 TESTS

## 10 PRINCIPALES

- Cubos
- Semejanzas
- Dígitos
- Conceptos ★
- Claves
- Vocabulario
- Letras y números ★
- Matrices ★
- Comprensión
- Búsqueda de símbolos ★

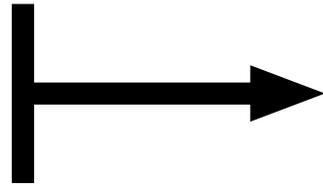
## 5 COMPLEMENTARIOS

- Figuras incompletas
- Animales ★
- Información
- Aritmética
- Adivinanzas ★



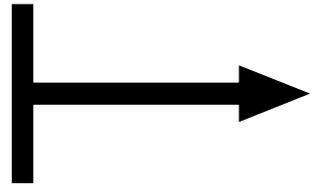
## Tests obligatorios

Semejanzas  
Vocabulario  
Comprensión



Comprensión  
Verbal

Cubos  
Conceptos  
Matrices



Razonamiento  
Perceptivo

Dígitos  
Letras y números



Memoria de  
Trabajo

Claves  
Búsq.símbolos



Velocidad de  
Procesamiento

CI Total

## Tests complementarios

Información  
Adivinanzas  
Figuras Incompletas  
Aritmética  
Animales



### **RAZONAMIENTO PERCEPTIVO**

Es la capacidad para manejar conceptos abstractos, reglas, generalizaciones y relaciones lógicas.

### **MEMORIA DE TRABAJO**

Es la capacidad de mantener información activa en la conciencia, realizar algunas operaciones manejando dicha información y producir con todo ello ciertos resultados.

### **VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO**

Se trata de la velocidad con la que se procesa y trabaja la información, lo cual se relaciona dinámicamente con la capacidad mental.

### **COMPRENSIÓN VERBAL**

Es la capacidad para comprender aquello que se lee o escucha.



# Novedades

Aparecen los criterios de comienzo, retorno y terminación de las pruebas, con lo que se reduce el tiempo de aplicación y se evita un cansancio o aburrimiento excesivos por parte del niño.



2 manuales



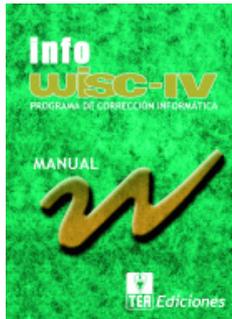
Cuaderno de estímulos



Material manipulativo



# Materiales



[http://www.teaeditions.com/teasp/ejemplos/Ejemplo\\_InfoWISC-IV.pdf](http://www.teaeditions.com/teasp/ejemplos/Ejemplo_InfoWISC-IV.pdf)

**Clínicas**

Una batería de comparaciones estandarizadas que pueden ayudar a explicar las capacidades cognitivas del sujeto. Las comparaciones se realizan entre sí mismas, entre uno de los sujetos frente a otro sujeto. Para poder realizar un haber aplicado algunas de las pruebas clínicas de la batería (Clínica, R y subtest).

Estos conjuntos clínicos que pueden generarse a las pruebas que los componen:

- Método + Conceptos + Aritmética
- Cálculo + Figuras semejantes
- Figuras semejantes + Conceptos
- Figuras semejantes + Aritmética
- Figuras semejantes + Información
- Figuras semejantes + Visualización
- Figuras semejantes + Memoria
- Figuras semejantes + Memoria a largo plazo + Memoria a corto plazo
- Figuras semejantes + Memoria a largo plazo + Memoria a corto plazo + Memoria a largo plazo
- Figuras semejantes + Memoria a largo plazo + Memoria a corto plazo + Memoria a largo plazo + Memoria a corto plazo

**Crecimiento visual**

entre estas dos comparaciones clínicas, ya que la puntuación de una de las comparaciones...

**Memoria a largo plazo y Memoria a corto plazo**

entre estas dos comparaciones clínicas, ya que la puntuación de una de las comparaciones...

**Inteligencia de procesamiento**

El valor obtenido por Ejemplo en VP de 87 (entre 86 y 107), se sitúa en el percentil 41 y se clasifica como...

**Vocabulario**

Elemento	Respuesta	Puntuación
<b>Elementos gráficos</b>		
1	Carre	0-1
2	Flor	0-1
3	Son	0-1
4	Cubo	0-1
<b>Elementos verbales</b>		
5	Reñir	0-1-3
6	Reca	0-1-3
7	Lambir	0-1-3
8	Obducir	0-1-3
9	Portugalo	0-1-2
10	Bucina	0-1-2
11	Instar	0-1-2
12	Ida	0-1-2
13	Alondrar	0-1-3
14	Alcorchar	0-1-2
15	Reñir	0-1-2
16	Alcorchar	0-1-3
17	Alcorchar	0-1-3

**WISC-IV**  
ESCALA DE INTELIGENCIA DE NIÑOS PARA NIÑOS III

**Página resumen**

Nombre y apellidos: [ ]  
Examinador: [ ]

Fecha de [ ]

Edad [ ]

Inteligencia de procesamiento [ ]

Inteligencia verbal [ ]

Inteligencia no verbal [ ]

Inteligencia total [ ]

Inteligencia de procesamiento [ ]

Inteligencia verbal [ ]

Inteligencia no verbal [ ]

Inteligencia total [ ]



# CUBOS

El niño tiene que reproducir con los cubos que se le entreguen, un modelo de dibujo en dos colores que irá incrementando su dificultad.

Los diferentes ítems se le presentan al sujeto, bien en un modelo construido por el examinador o bien en una lámina del cuaderno de estímulos.

## **Instrucciones:**

Cuando se haga la demostración de la figura, ha de explicarse el proceso en voz alta.

*“Mírame, voy a juntar estos cubos. Ahora haz tú una construcción igual que la mía”...*





6 – 7 años: dibujo 1.  
8 – 16 años: dibujo 3.



Si un niño de 8 a 16 años puntúa 0 o 1 en el dibujo 3 o en el 4, han de aplicársele los elementos anteriores en orden inverso hasta que realice correctamente dos dibujos consecutivos.



La aplicación finaliza después de tres errores consecutivos.



Es muy importante controlar y registrar el tiempo adecuadamente. El tiempo límite de cada elemento aparece reflejado en el cuadernillo de anotación.



Después se anotaría el tiempo (en segundos) que tarda el niño en realizar cada ítem.

Se otorgan 0, 1 o 2 puntos en función de si realiza correctamente o no la construcción, y si lo realiza en e 1º o en el 2º intento.



## EVALÚA:

- Aptitud para analizar y sintetizar estímulos visuales abstractos.
- Formación de conceptos no verbales.
- Organización y percepción visual.
- Procesamiento simultáneo.
- Coordinación visomotora.
- Aprendizaje.
- Separación de la figura y el fondo en estímulos visuales.



# SEMEJANZAS

El niño tiene que determinar en qué se parecen dos objetos o conceptos que se le presentan de forma oral.

Las respuestas más comunes que requieren una pregunta adicional, van seguidas de una (P) en los ejemplos de respuesta. En todas las respuestas seguidas de una (P) se requiere una pregunta.

Se calificará con 0, 1 o 2 puntos en función de los criterios de puntuación y ejemplos que aparecen en el manual de aplicación.



# SEMEJANZAS



6 – 8 años: elemento 1.  
9 – 11 años: elemento 3.  
12 – 16 años: elemento 5.



Si un niño de 9 a 16 años no obtiene 2 puntos en los dos primeros ítems, se le han de aplicar los elementos anteriores en orden inverso hasta que obtenga la máxima puntuación en dos elementos consecutivos.



La aplicación finaliza después de cinco fallos consecutivos.



# SEMEJANZAS

## EVALÚA:

- Razonamiento verbal.
- Formación de conceptos.
- Concentración auditiva.
- Memoria.
- Capacidad de distinguir entre características esenciales y secundarias.
- Expresión verbal.



Consta de dos tareas de aplicación independientes

Dígitos en orden directo

Se le leen al niño una secuencia de números que el niño ha de repetir en el mismo orden.

Dígitos en orden inverso

Se le leen al niño una secuencia de números que el niño ha de repetir en orden inverso.





Orden directo: elemento 1.  
Orden inverso: elemento 1.



La aplicación finaliza cuando el niño obtiene 0 puntos en los dos intentos de un elemento.

Se concede 1 punto por cada respuesta correcta, y 0 puntos por cada una incorrecta.



## EVALÚA:

- Memoria a corto plazo.
- Capacidad para seguir una secuencia.
- Atención y concentración.
- Capacidad de aprendizaje.
- Codificación.
- Procesamiento auditivo.
- Manejo mental.
- Imaginación visoespacial.
- Flexibilidad cognitiva.
- Alerta mental.



# CONCEPTOS

Se presentan al niño láminas con dos o tres filas de dibujos y él debe escoger un dibujo de cada fila para formar un grupo con una característica común.



# CONCEPTOS



6 – 8 años: elemento 1.  
9 - 11 años: elemento 5.  
12 – 16 años: elemento 7.



Si un niño de 9 a 16 años no obtiene la máxima puntuación en alguno de los dos primeros elementos aplicados, han de aplicársele los elementos anteriores en orden inverso hasta que obtenga la máxima puntuación en dos elementos consecutivos.



La aplicación finaliza después de cinco errores consecutivos.

Las respuestas correctas aparecen señaladas en el cuadernillo.

Se otorga 0 o 1 punto en función de los criterios de puntuación que aparecen en manual de aplicación.



# CONCEPTOS

## EVALÚA:

- Razonamiento abstracto.
- Formación de categorías.



# CLAVES

El niño ha de copiar una serie de símbolos que aparecen emparejados cada uno a una figura geométrica o a un número. El niño deberá dibujar los símbolos en la figura o casilla que corresponda, con un límite de tiempo establecido.

Instrucciones:

***“Aquí hay algunas figuras con unos símbolos dentro de ellas. Cada figura tiene su propio símbolo”.***

***“Aquí abajo hay algunas figuras vacías que hay que rellenar”.***



# CLAVES



6 – 7 años: ejemplos de claves A y los elementos de la prueba.

8 - 16 años: ejemplos de claves B y los elementos de la prueba.



La aplicación finaliza cuando transcurran 120 segundos.



La precisión en la medición del tiempo es esencial en esta prueba, para la correcta concesión de puntos extra por rapidez y precisión en las preguntas.



# CLAVES

No se puede permitir el uso de goma de borrar, aunque sí se le puede permitir que realice correcciones espontáneas.

El niño ha de realizar los elementos en orden, sin saltarse ninguno.

Si se completa el ejercicio antes de los 120 segundos, se anotaría el tiempo empleado en el cuadernillo de anotación.

Para la corrección de esta prueba es necesario la utilización de la plantilla de corrección.



# CLAVES

## PUNTUACIÓN

### - Claves A:

La puntuación directa es el número de aciertos o símbolos correctos realizados durante los 120 segundos.

Si el niño obtiene la puntuación máxima (59) ha de utilizarse la tabla que aparece en el manual de aplicación, para conceder los puntos extra correspondientes.

### - Claves B:

La puntuación directa es el número de aciertos o símbolos correctos realizados durante los 120 segundos.

No hay bonificaciones por tiempo.



**EVALÚA:**

- Velocidad de procesamiento.
- Memoria a corto plazo.
- Capacidad de aprendizaje.
- Percepción visual.
- Coordinación visomanual.
- Selección visual.
- Flexibilidad cognitiva.
- Atención.
- Motivación.



# VOCABULARIO

Cuenta con **ítems gráficos** (en los que el niño tiene que decir el nombre de los dibujos que se muestran en el cuaderno de estímulos) y **verbales** (en los que el niño debe definir verbalmente las palabras que se le leen en voz alta).

Las respuestas más comunes que requieren una pregunta adicional, van seguidas de una (P) en los ejemplos de respuesta. En todas las respuestas seguidas de una (P) se requiere una pregunta.

Se otorga 2, 1 o 0 puntos en función de los criterios generales de puntuación que aparecen en el manual de aplicación y corrección.



# VOCABULARIO



6 – 8 años: elemento 5.  
9 - 11 años: elemento 7.  
12 – 16 años: elemento 9.



Si un niño de 6 a 16 años no obtiene la máxima puntuación en alguno de los dos primeros elementos aplicados, han de aplicársele los elementos anteriores en orden inverso hasta obtener la máxima puntuación en dos elementos consecutivos.



La aplicación finaliza después de cinco fallos consecutivos.

Las respuestas correctas aparecen señaladas en el cuadernillo



# VOCABULARIO

## EVALÚA:

- El conocimiento que el sujeto tiene de las palabras y su nivel de formación de conceptos.
- Capacidad de aprendizaje.
- Memoria a largo plazo.
- Nivel de desarrollo del lenguaje.
- Percepción y comprensión auditivas.
- Conceptualización y expresión verbal.
- Pensamiento abstracto.



# LETRAS Y NÚMEROS

El niño ha de repetir una secuencia de letras y números, primero los números en orden ascendente y luego las letras en orden alfabético.

Ciertas respuestas requieren la intervención del aplicador con comentarios específicos. Estas respuestas aparecen marcadas con un recordatorio en el el cuadernillo.

Se le concede 1 punto si recuerda las letras y los números en orden correcto, y 0 si no es así.

La puntuación de cada elemento es la suma de las puntuaciones de los 3 intentos.



# LETRAS Y NÚMEROS

A los niños de 6 y 7 años se les aplican los elementos de eliminación (contar y el abecedario) con el objetivo de averiguar si poseen los conocimientos necesarios para realizar esta prueba. Si el niño no es capaz de contar hasta 3 o de decir el abecedario hasta la letra C, no se puede aplicar la prueba.



6 – 7 años: elementos de eliminación y elemento 1.  
8 – 16 años: elemento 1.



La aplicación finaliza cuando el niño no realice correctamente los elementos de eliminación o cuando se obtenga 0 puntos en los tres intentos de un elemento.

Las respuestas correctas aparecen señaladas en el cuadernillo.



# LETRAS Y NÚMEROS

## EVALÚA:

- Aptitud para formar secuencias.
- Capacidad para manejar información mentalmente.
- Atención.
- Memoria auditiva a corto plazo.
- Imaginación visoespacial.
- Velocidad de procesamiento.



# MATRICES

El niño debe observar una matriz modelo a la que le falta una porción e identificar cuál de las cinco opciones completa la matriz.

**Instrucciones:** “*Mira estos dibujos. ¿Cuál de éstos iría aquí?*”.



# MATRICES



6 – 8 años: elemento 4.  
9 - 11 años: elemento 7.  
12 – 16 años: elemento 11.



Si un niño de 6 a 16 años no obtiene la máxima puntuación en los dos primeros elementos aplicados, han de aplicársele los elementos anteriores en orden inverso hasta que acierte dos elementos consecutivos.



La aplicación finaliza después de cuatro fallos consecutivos.

Las respuestas correctas aparecen señaladas en el cuadernillo.

Si la respuesta es correcta se puntuará con 1, y si no lo es, se otorgará un 0.



## EVALÚA:

- Procesamiento de la información visual.
- Razonamiento abstracto.



# COMPRENSIÓN

El niño ha de contestar oralmente a una serie de preguntas cuyas respuestas se relacionan con las experiencias de la vida cotidiana y con la capacidad de comportarse de forma adecuada y congruente con los valores sociales.

Las respuestas más comunes que requieren una pregunta adicional, van seguidas de una (P) en los ejemplos de respuesta. En todas las respuestas seguidas de una (P) se requiere una pregunta.

Se otorgará 0, 1 o 2 puntos según se indica en el manual de corrección.



# COMPRENSIÓN



6 – 8 años: elemento 1.  
9 - 11 años: elemento 3.  
12 – 16 años: elemento 5.



Si un niño de 9 a 16 años no obtiene 2 puntos en los dos primeros elementos aplicados, han de aplicársele los elementos anteriores en orden inverso hasta que obtenga la máxima puntuación en dos elementos consecutivos.



La aplicación finaliza después de cuatro fallos consecutivos.



## EVALÚA:

- Razonamiento verbal.
- Comprensión verbal.
- Expresión verbal.
- Capacidad para evaluar y utilizar la experiencia.
- Aptitud para manejar informaciones prácticas.



# BÚSQUEDA DE SÍMBOLOS

El niño ha de observar dos grupos de símbolos y decidir si alguno de los símbolos de un grupo es igual a alguno de los del otro grupo.



6 y 7 años: ejemplos de la parte A.  
8 a 16 años: ejemplos de la parte B.



La aplicación finaliza cuando transcurran 120 segundos.



La precisión en la medición del tiempo es esencial.



# BÚSQUEDA DE SÍMBOLOS

No se puede permitir el uso de goma de borrar, aunque sí se le puede permitir que realice correcciones espontáneas.

El niño ha de realizar los elementos en orden, sin saltarse ninguno.

Para la corrección de esta prueba es necesario el uso de la plantilla de corrección.

La puntuación directa de esta prueba resulta de la resta de aciertos menos errores.



# BÚSQUEDA DE SÍMBOLOS

## EVALÚA:

- Memoria visual a corto plazo.
- Coordinación visomotora.
- Flexibilidad cognitiva.
- Discriminación visual.
- Concentración.



# FIGURAS INCOMPLETAS

El niño ha de observar un dibujo, y nombrar o señalar qué parte importante le falta, en un tiempo límite de 20 segundos.

## **Instrucciones:**

***“Te voy a enseñar unos dibujos. A cada uno le falta una parte. Míralos bien y dime qué parte le falta a cada uno”.***



# FIGURAS INCOMPLETAS



6 – 8 años: elemento 1.  
9 - 11 años: elemento 5.  
12 – 16 años: elemento 10.



Si un niño de 9 a 16 años obtiene 0 puntos en alguno de los dos primeros elementos aplicados, se le aplicarán los anteriores en orden inverso hasta que acierte dos consecutivos.



La aplicación finaliza después de seis fallos consecutivos.



La precisión en la medición del tiempo es esencial en esta prueba, ya que el tiempo límite para que el niño responda es de 20 segundos.



# FIGURAS INCOMPLETAS

## EVALÚA:

- Organización.
- Percepción visual.
- Concentración.
- Reconocimiento visual de los elementos esenciales de un objeto.



El niño debe contemplar una lámina con diferentes dibujos presentados de dos maneras, una siguiendo una estructura de filas y columnas, y otra desordenada, esparcidos al azar. Tras observarlo, ha de buscar y marcar en la lámina determinados dibujos dentro del tiempo límite establecido.



6 – 16 años: elemento 1.



La aplicación finaliza pasados 45 segundos.



La precisión en la medición del tiempo es esencial.



# ANIMALES

No se puede permitir el uso de goma de borrar

Si el niño termina la tarea antes de 45 segundos, ha de registrarse este tiempo, para otorgarle los puntos extras que pueden concederse por rapidez (tabla del manual de aplicación).

Es necesario utilizar la plantilla de corrección para corregir esta prueba.



# INFORMACIÓN

Se trata de responder oralmente a una serie de preguntas sobre información objetiva relacionada con sucesos o hechos comunes, objetos, lugares y gente.

Las respuestas más comunes que requieren una pregunta adicional, van seguidas de una (P) en los ejemplos de respuesta. En todas las respuestas seguidas de una (P) se requiere una pregunta.

Se puntúa con 0, 1 o 2 puntos en función de las normas que aparecen en el manual de aplicación y corrección.



# INFORMACIÓN



6 a 8 años: elemento 5.  
9 a 11 años: elemento 11.  
12 a 16: elemento 12.



Si un niño de 6 a 16 años no obtiene la máxima puntuación en alguno de los dos primeros elementos, han de aplicársele los anteriores en orden inverso hasta obtener dos aciertos consecutivos.



La aplicación finaliza tras cinco fallos consecutivos.



# INFORMACIÓN

## EVALÚA:

- Capacidad para adquirir, conservar y recuperar conocimientos referidos a hechos generales.
- Memoria a largo plazo.
- Aptitud para recordar y recuperar informaciones.



# ARITMÉTICA

El niño ha de resolver mentalmente, sin lápiz ni papel, una serie de problemas aritméticos y dar respuesta oralmente en un tiempo límite determinado.

Se otorga 1 punto si la respuesta es correcta, y si no lo es se otorga un 0.



# ARITMÉTICA



6 – 7 años: elemento 3.  
8 – 9 años: elemento 9.  
10 – 16 años: elemento 12.



Si un niño de 6 a 16 años no obtiene la máxima puntuación en alguno de los dos primeros elementos, se le han de aplicar los anteriores en orden inverso hasta obtener dos aciertos consecutivos.



La aplicación finaliza cuando el sujeto haya obtenido 0 puntos en cuatro elementos consecutivos.



La precisión en la medición del tiempo es esencial, pues el tiempo límite para cada elemento es de 30 segundos.



# ARITMÉTICA

## EVALÚA:

- Manejo mental de la información.
- Concentración.
- Atención.
- Memoria a corto y largo plazo.
- Capacidad de razonamiento numérico.
- Alerta mental.
- Razonamiento fluido.
- Habilidad para establecer secuencias.
- Razonamiento lógico.



# ADIVINANZAS

Se le describen al niño mediante pistas, una serie de conceptos comunes que ha de identificar.

En cada pista se rodea el SÍ o el NO en función de si el niño responde correctamente o no.

Las pistas pueden repetirse únicamente una vez, excepto en los ítems en los que tienen dos o más pistas, ya que en estos casos, cada vez que se presenta una nueva pista, se repiten las anteriores.



# ADIVINANZAS



6 – 9 años: elemento 1.  
10 – 16 años: elemento 5.



Si un niño de 10 a 16 años no obtiene la máxima puntuación en alguno de los dos primeros elementos, se le han de aplicar los anteriores en orden inverso hasta obtener la máxima puntuación en dos elementos consecutivos.



La aplicación finaliza después de 5 fallos consecutivos.



# ADIVINANZAS

## EVALÚA:

- Comprensión verbal.
- Razonamiento general y analógico.
- Abstracción verbal.
- Conocimientos.
- Aptitud para integrar y condensar distintos tipos de información.
- Habilidad para generar conceptos alternativos.



• **PUNTUACIONES ESCALARES:**

Representan el comportamiento de un niño en el test en relación con otros de u misma edad. Se calculan a partir de las puntuaciones directas de cada una de las 15 pruebas .

Las puntuaciones de **7 y 13** se corresponden con un alejamiento de una desviación típica por debajo y por encima de la media respectivamente, mientras que los valores **4 y 16**, significan un alejamiento de dos desviaciones a ambos lados del promedio teórico.

Conversion de puntuaciones directas en escalares

TEST	PD	Puntuaciones escalares					
Cubos	CC	6					
Semejanzas	S	9					
Dígitos	D	7					
Conceptos	Co	10					
Claves	Cl	5					
Vocabulario	V	7					
Letras y números	LN	7					
Matrices	M	9					
Comprensión	C	13					
Búsqueda símbolos BS		4					
(Fig. incompletas) FI		8	( )			( )	
(Animales) An		5			( )	( )	
(Información) I		12	( )			( )	
(Aritmética) A		11		( )		( )	
(Adivinanzas) Ad		6	( )			( )	
Suma de puntuaciones escalares							
			CV	BP	MT	VP	CIT

Media: 10  
Desv.típica: 3



Conversión de las sumas de escalares  
en puntuaciones compuestas

Índice	Suma de puntuac. escalares	Puntuación compuesta	Percentil	____% Intervalo de confianza
Comprensión verbal		CV 99	47	
Razonam. perceptivo		RP 89	23	
Memoria de trabajo		MT 82	11	
Velocidad procesamiento		VP 70	2	
CI total		OT 81	11	

- **PUNTUACIONES COMPUESTAS:**

Son puntuaciones típicas calculadas a partir de la suma de las puntuaciones escalares de varias pruebas (CV, RP, MT, VP y CIT).

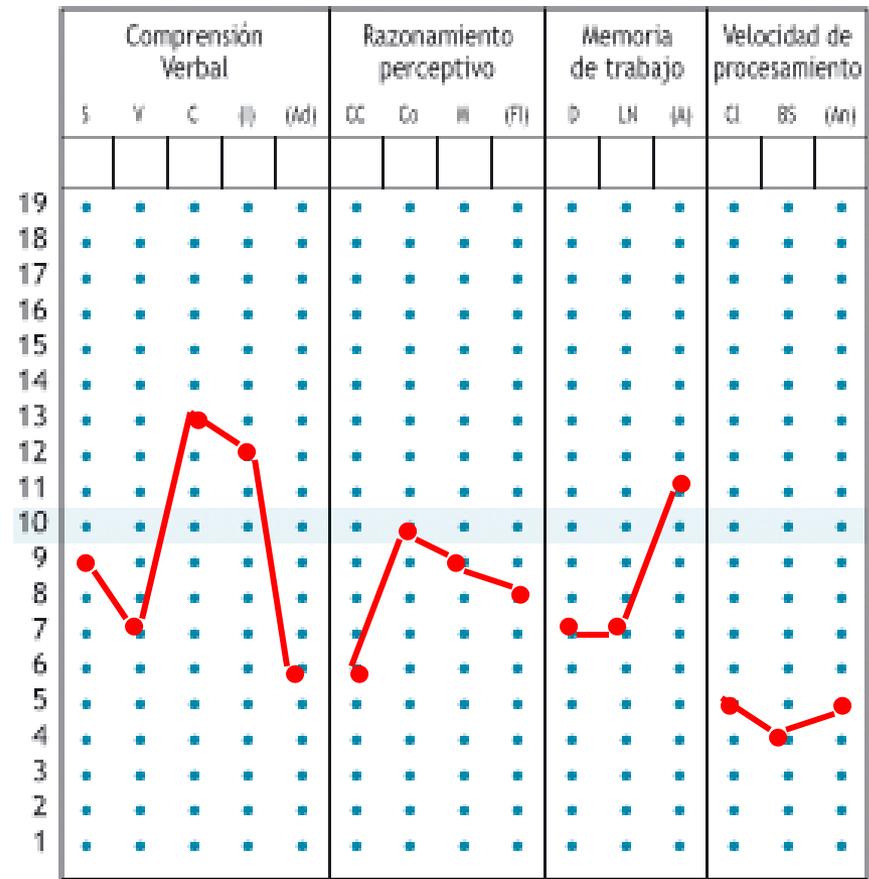
Los valores **85 y 115** se corresponden con un alejamiento de una desviación típica a uno y otro lado del promedio, mientras que las puntuaciones **70 y 130** se hallan dos desviaciones típicas por debajo y por encima del promedio teórico.

Media: 100

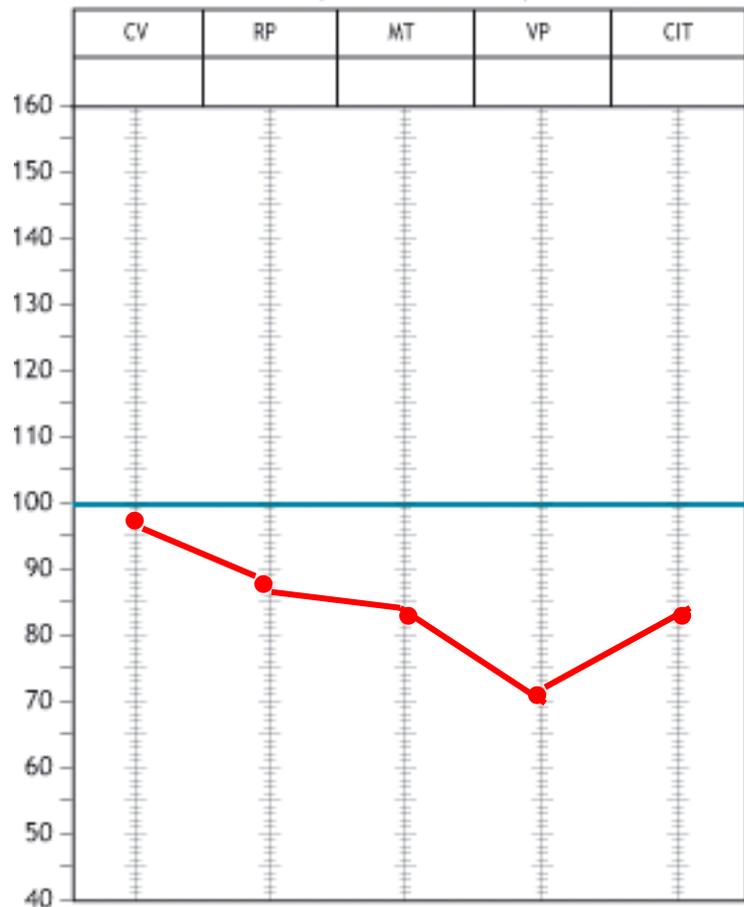
Desv. Típica: 15

# INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS

Perfil de puntuaciones escalares



Perfil de puntuaciones compuestas



[Volver al Índice](#)



# BATTELLE

## Inventario de Desarrollo



**Adaptadores:** M<sup>a</sup> Victoria de la Cruz López y Marina González Criado.

**Edad:** 0 - 8 años.

**Aplicación:** Individual.

**Tiempo:** Entre 60 – 90 minutos.

Screening: entre 10 – 30 minutos.



# Materiales

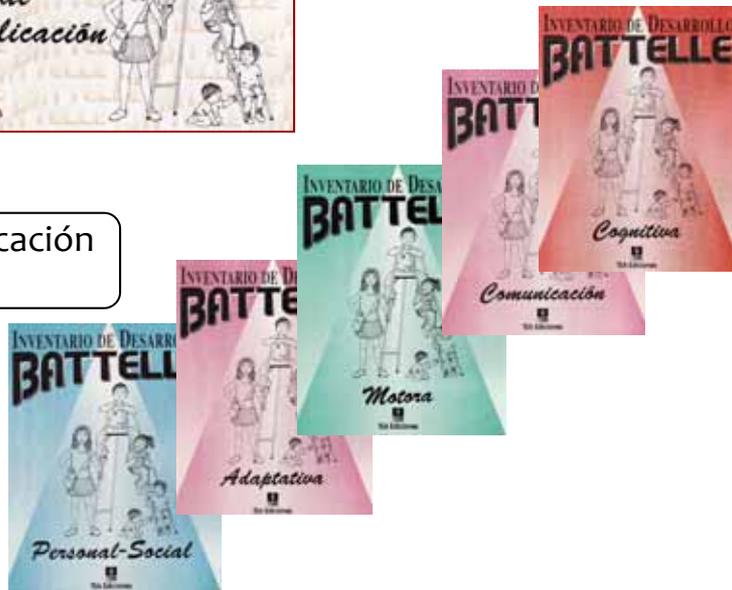
Manual



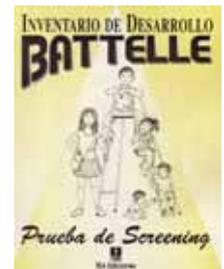
Cuadernillos de anotación



Cuadernos de aplicación por áreas



Cuaderno de screening



Se trata de una batería para evaluar las **habilidades fundamentales** del desarrollo del niño, en las etapas de Infantil y Primaria, y en niños con Necesidades Educativas Especiales.

Está integrado por 341 ítems agrupados en las siguientes áreas:

- Personal
- Adaptativa
- Motora
- Comunicación
- Cognitiva



Para facilitar la aplicación, los ítems de cada una de las áreas a evaluar, se presentan en un Cuaderno de aplicación independiente.

El Battelle incluye también una “**Prueba de Screening**”, formada por **96 ítems**, seleccionados entre los 341 que componen el inventario. Este screening constituye un instrumento eficaz para determinar las áreas en las que el niño precisa una evaluación completa.



- Identificación de puntos fuertes y débiles del desarrollo del niño.
- Evaluación de niños, especialmente de 0 a 2 años que se consideren “de riesgo”, en alguna de las áreas de desarrollo.
- Evaluación general de niños de Ed.Infantil y Primaria.
- Evaluación de Equipos y de Programas de Desarrollo Individual.
- Control de los progresos del niño a corto y largo plazo.



## ÁREA PERSONAL/SOCIAL

Formada por **85 ítems** que aprecian las capacidades y características que permiten al niño establecer **interacciones sociales significativas**. Las conductas apreciadas en esta área se agrupan en 6 subáreas:

- Interacción con el adulto.
- Expresión de sentimientos/afecto.
- Autoconcepto.
- Interacción con los compañeros.
- Colaboración.
- Rol social.



Formada por **59 ítems** que aprecian la capacidad del niño para **utilizar la información y las habilidades de autoayuda** y las **tareas que dichas habilidades requieren**. Las conductas de esta área se agrupan en 5 subáreas:

- Atención.
- Comida.
- Vestido.
- Responsabilidad personal.
- Aseo.



Formada por **82 ítems** que evalúan la capacidad del niño para **usar y controlar los músculos de cuerpo** (desarrollo motor grueso y fino). Los comportamientos apreciados en esta área se agrupan en 5 subáreas:

- Control muscular.
- Coordinación corporal.
- Locomoción.
- Motricidad fina.
- Motricidad Perceptiva.



Formada por **59 ítems** que aprecian la **recepción y expresión de información, pensamientos e ideas** por medios verbales y no verbales. Esta área se divide en dos subáreas principales:

- Comunicación receptiva.
- Comunicación expresiva.



Formada por **56 ítems** que aprecian las **habilidades** y capacidades de **tipo conceptual**. Se agrupan en 4 subáreas:

- Discriminación perceptiva.
- Memoria.
- Razonamiento y habilidades escolares.
- Desarrollo conceptual.



Formada por **96 ítems extraídos de las cinco áreas**, en función de la importancia de las correlaciones entre las puntuaciones del ítem y las del área, y también del grado de dificultad.

- 20 del área Personal /Social.
- 20 del área Adaptativa.
- 20 del área Motora.
- 18 del área de Comunicación.
- 18 del área Cognitiva.



En el Battelle se emplean 3 procedimientos para obtener información:

- Aplicación de de la prueba en una situación estructurada.
- Observación.
- Entrevista.

En un buen número de items, quienes mejor pueden informar sobre el comportamiento del niño son los padres, o los cuidadores.



Antes de comenzar a formular preguntas, conviene conversar brevemente con la persona a quien se va a entrevistar.

Las preguntas se formularán tal y como aparecen en el ítem, y se formularán preguntas hasta obtener la información suficiente que le permita puntuar de forma adecuada.



Las áreas **Personal /Social** y **Adaptativa** se deben aplicar en **primer lugar**, ya que implican ante todo los procesos de observación e información. Su aplicación requiere un tiempo relativamente reducido y constituye una buena forma de empezar a conocer a los padres.

**La información que se obtiene en estas áreas**, se puede utilizar luego para **determinar cuál de las restantes es necesario evaluar**, ya que incluyen ítems que valoran el uso funcional de diversas habilidades que posteriormente son evaluadas en profundidad en las áreas Motora, Comunicación y Cognitiva.



Dentro de cada área, las **subáreas** están **ordenadas** atendiendo al **nivel de edad** del primer ítem de cada una de ellas, por lo que se presentan los ítems de cada nivel de edad en orden consecutivo.

Cuando se haya establecido el umbral, se aplicarán los ítems de los demás niveles, siguiendo una secuencia numérica, con lo que se evita la aplicación de ítems demasiado fáciles para el niño.

Las reglas para establecer el techo, tienen por objetivo evitar la aplicación de ítems demasiado difíciles.



Se otorga 0, 1 o 2 puntos:

- **2 puntos:** el niño responde de acuerdo con el criterio establecido.
- **1 punto:** el niño intenta realizar lo indicado en el ítem pero no consigue alcanzar totalmente el criterio establecido.
- **0 Puntos:** el niño no puede o no quiere intentar un ítem o la respuesta es una aproximación extremadamente pobre la conducta deseada.

El número de intentos permitidos está determinado en cada ítem. Si el niño alcanza el criterio del ítem en el primer intento, no son necesarios más.



## UMBRAL

La idea es determinar el ítem por debajo del cual se puede tener la completa seguridad de que el niño obtendrá la puntuación 2 en todos los ítems.

En cada subárea, se alcanza el umbral cuando el niño consigue la puntuación 2 en dos ítems consecutivos de un nivel de edad determinado.

Se trata de fijar el ítem por encima del cual el niño obtendría la puntuación 0 en todos los ítems.

El techo de cada subárea se alcanza cuando el niño recibe la puntuación 0 en dos ítems consecutivos.

## TECHO



1. **Se comienza la aplicación en el punto sugerido para el inicio.** Si en el punto de inicio adecuado para el nivel de edad de un niño no hay ítems, se comienza en el punto superior siguiente.
2. **Si el niño no consigue 2 puntos en dos ítems consecutivos** del nivel de edad en que se inicia el test, o en el único ítem de ese test, se **aplicarán todos los elementos** de ese nivel de edad **y luego se retrocederá a un nivel** de edad inferior. Si se alcanza el techo en la aplicación de los ítems del nivel en que se inicia la aplicación, se detendrá la prueba en ese nivel y se retrocederá a un nivel de edad inferior para establecer el umbral.
3. **Si al retroceder** al nivel de edad inferior, el niño **obtiene la puntuación 2 en todos los ítems**, se habrá establecido el **umbral** en ese nivel.
4. **Si no** se consigue establecer el umbral en el nivel de edad inferior al que se comenzó, **se continuará retrocediendo** nivel a nivel, **hasta** llegar a uno en que el niño obtenga la puntuación **2 en todos los ítems**.



Cuando se haya establecido el umbral, se continuará la aplicación hasta alcanzar el techo.

Puede ocurrir que un sujeto obtenga la puntuación 0 en ítems que están por debajo del umbral, o la puntuación 1 o 2, en otros por encima del techo.

En estos casos, no se tendrán en cuenta los ítems por debajo del umbral, puntuados con 0, ni cualquier puntuación por encima del techo, valorados con 1 o 2 puntos.



En el cuadernillo de respuesta ha de rodearse la puntuación obtenida por el niño.

La puntuación directa de cada subárea se obtiene sumando las puntuaciones de cada ítem desde el umbral hasta el techo, y luego se le añade la suma de las puntuaciones máximas correspondientes a los ítems por debajo del umbral.



**BATTELLE**  
INVENTARIO DE DESARROLLO

PRUEBA DE SCREENING  
Hoja de anotación

Nombre ANA  
 Programa/escuela \_\_\_\_\_  
 Terapeuta/profesor CRISTINA  
 Examinador JAIME

	AÑO	MES	DDA
Fecha de examen	83	3	15
Fecha de nacimiento	80	4	9
Edad	2	11	2
Edad en meses	35	(2 x años + meses)	

RESUMEN DE PUNTUACIONES

ÁREAS	PUNTUACIÓN DIRECTA	NIVEL DE CRITERIO (-1; -1,5; -2,0)	PUNTUACIÓN DE CRITERIO	DECISIÓN		EDAD EQUIVALENTE
				Superado	No Superado	
PERSONAL/SOCIAL	16	-2,0	18		✓	18-19
ADAPTATIVA	18	-1,0	19		"borderline"	23-25
Motora gruesa	7	-1,5	7		✓	19-20
Motora fina	8	-1,5	8		✓	17-19
MOTORA	15	-2,0	16		✓	18
Receptiva	7	-1,5	7		✓	23-25
Expresiva	7	-1,5	7		✓	20-23
COMUNICACIÓN	14	-1,5	14		✓	22-23
COGNITIVA	12	-2,0	14		✓	17-19
PUNTUACIÓN TOTAL	75	-2,0	85		✓	20

RECOMENDACIONES:

APLICAR EL BATTELLE COMPLETO (incluso el área adaptativa) ya que claramente no supera 8 de los 9 componentes de la prueba ni la puntuación total.

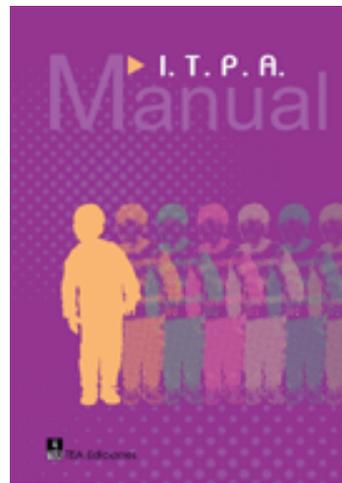


SUBÁREAS DEL BATTELLE		Puntuación directa	Puntuación centil (Tablas N-2 a N-52)	Puntuación típica (E, CI, ECN)	Edad equivalente en meses (Tablas N-53 a N-65)	PERFIL																	
					23	40	56	73	89	106	123	140	157	174	191	208	225	242	259				
					ECN	-55	-44	-33	-22	-11	0	11	22	33	44	55	66	77	88				
PERSONAL/SOCIAL	Interacción con el adulto	30	30	-0,52	18																		
	Expresión de sentimientos/afecto	13	2	-2,05																			
	Autoconocimiento	13	13	-1,13																			
	Interacción con los compañeros	0	1	-2,33																			
	Colaboración	2	6	-1,56																			
	Rol social	1	5	-1,64																			
	<b>TOTAL PERSONAL/SOCIAL</b>	<b>59</b>	<b>1</b>	<b>-2,33</b>																			
ADAPTATIVA	Atención	17	21	-0,81	28																		
	Comida	23	33	-0,44																			
	Vestido	10	35	-0,39																			
	Responsabilidad personal	3	21	-0,81																			
	Aseo	6	48	-0,05																			
<b>TOTAL ADAPTATIVA</b>	<b>59</b>	<b>37</b>	<b>-0,33</b>																				
MOTORA	Control muscular	12	NA	—	19																		
	Coordinación corporal	16	3	-1,88																			
	Locomoción	18	1	-2,33																			
	Puntuación Motora gruesa	46	1	-2,33																			
	Motricidad fina	15	3	-1,88																			
	Motricidad perceptiva	5	1	-2,33																			
	<b>TOTAL MOTORA</b>	<b>66</b>	<b>1</b>	<b>-2,33</b>																			
COMUNICACIÓN	Receptiva	15	11	-1,23	21-22																		
	Expresiva	21	8	-1,40																			
	<b>TOTAL COMUNICACIÓN</b>	<b>36</b>	<b>5</b>	<b>-1,64</b>																			
COGNITIVA	Discriminación perceptiva	10	4	-1,75	23																		
	Memoria	9	9	-1,34																			
	Razonamiento y habilidades escolares	6	56	+0,15																			
	Desarrollo conceptual	3	10	-1,28																			
<b>TOTAL COGNITIVA</b>	<b>28</b>	<b>11</b>	<b>-1,23</b>																				
<b>PUNTAJE TOTAL</b>	<b>248</b>	<b>1</b>	<b>-2,33</b>	<b>22</b>																			



# ITPA

## TEST DE ILLINOIS DE APTITUDES PSICOLINGÜÍSTICAS



**Autor:** Samuel A.Kirk, James J.McCarthy y Winifried D. Kirk.

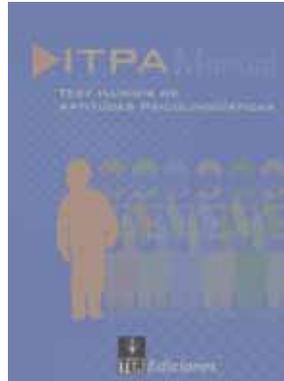
**Aplicación:** Individual.

**Tiempo:** aprox. 60 minutos.

**Finalidad:** Evaluación de las funciones psicolingüísticas implicadas en el proceso de comunicación y, consecuentemente, detección de trastornos de aprendizaje.



Manual de aplicación y corrección



Cuadernillo de aplicación



Cuadernos de estímulos



**10 OBLIGATORIOS**

- Compresión auditiva
- Comprensión visual
- Memoria secuencial visomotora
- Asociación auditiva
- Memoria secuencial auditiva

- Asociación visual
- Integración visual
- Expresión verbal
- Integración gramatical
- Expresión motora

**1 COMPLEMENTARIO**

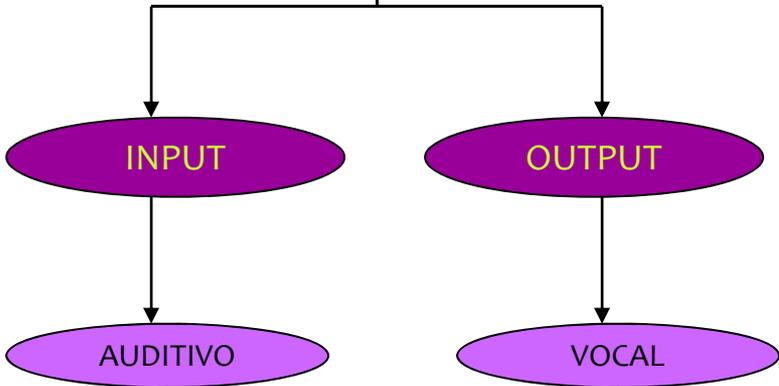
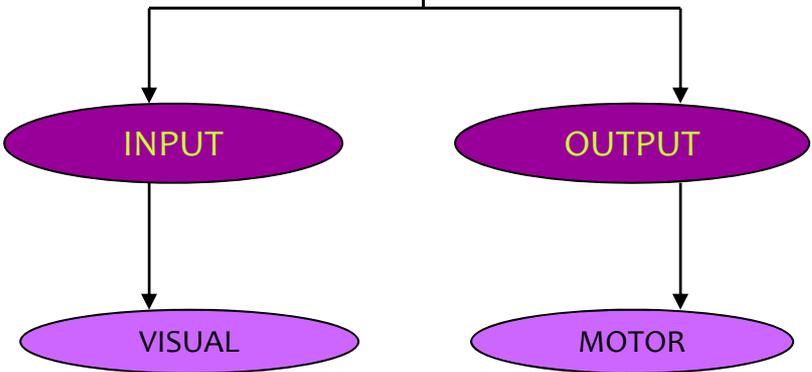
- Integración auditiva



# CANALES DE COMUNICACIÓN

## CANAL VISOMOTOR

## CANAL AUDITIVO-VOCAL



# PROCESOS PSICOLINGÜÍSTICOS

RECEPTIVO

ES LA HABILIDAD PARA  
COMPRENDER LO QUE  
SE OYE O SE VE

ASOCIACIÓN / ORGANIZACIÓN

ES LA HABILIDAD PARA  
RELACIONAR PERCEPCIONES, CONCEPTOS  
Y SÍMBOLOS LINGÜÍSTICOS  
INTERNAMENTE

EXPRESIVO

ES LA HABILIDAD PARA  
EXPRESAR LAS IDEAS  
VERBALMENTE O A  
TRAVÉS DE GESTOS

# NIVELES DE ORGANIZACIÓN

## AUTOMÁTICO

IMPLICA HÁBITOS INTEGRADOS, TALES COMO LA MEMORIA Y EL APRENDIZAJE REMOTO, ETC., QUE PRODUCEN UNA CADENA AUTOMÁTICA DE RESPUESTAS

## REPRESENTATIVO

IMPLICA LA REPRESENTACIÓN SIMBÓLICA Y SUPONE EL MANEJO DE SÍMBOLOS; ES UN NIVEL MÁS VOLUNTARIO

# COMPREENSIÓN AUDITIVA

Consiste en leer un fragmento, mostrarle al niño los dibujos de la lámina correspondiente a cada fragmento, y formularle las preguntas referidas al mismo.

## EVALÚA:

- La capacidad para obtener significado a partir de información presentada oralmente.



# COMPREENSIÓN AUDITIVA



Menores de 6 años: fragmento 1 y pregunta 1.  
8 o más años: fragmento 2 y pregunta 18.



Se retrocede al elemento 1 si el subtest se empezó en el elemento 18, y el niño falló los ítems 18, 19 y 20.



Se detiene la aplicación si el niño comete 3 fracasos consecutivos.



# COMPRENSIÓN VISUAL

Al niño se le presenta un estímulo visual durante 3 segundos y seguidamente se le muestran un conjunto de dibujos entre los que el sujeto debe identificar el estímulo objetivo.



Elemento 1.



La aplicación finaliza tras tres errores consecutivos.

## **EVALÚA:**

Capacidad para obtener significado de símbolos visuales.



## MEMORIA SECUENCIAL VISOMOTORA

El niño ha de reproducir los dibujos abstractos que se le muestran en el cuadernillo de estímulos durante 3 segundos.



Elemento 1.



Se detiene la aplicación si el niño comete tres fracasos consecutivos.

### EVALÚA:

- La habilidad para reproducir de memoria secuencias de figuras no significativas.



# ASOCIACIÓN AUDITIVA

El niño ha de completar varias analogías verbales incompletas.



Menores de 6 años: elemento 1.

A partir de 6 años: elemento 11.



La aplicación finaliza cuando el niño comete 3 errores consecutivos.

## EVALÚA:

- Capacidad para relacionar conceptos que se presentan oralmente.



## MEMORIA SECUENCIAL AUDITIVA

El niño ha de repetir series de dígitos (de 2 a 8 elementos) que se le van diciendo en voz alta.



Elemento 1.



Se detiene la aplicación tras tres fracasos consecutivos.

### EVALÚA:

- Recuerdo el recuerdo inmediato de material no significativo.



# ASOCIACIÓN VISUAL

El niño ha de asociar conceptos que se le presentan visualmente, eligiendo el dibujo que más se relaciona con el estímulo – dibujo.



Menores de 6 años: elementos 1.  
A partir de 6 años: elemento 11.



La aplicación finaliza cuando el niño comete 3 errores consecutivos.



Si un niño de 6 o más años fracasa en los tres elementos 11, 12 y 13, se vuelve al elemento 1.

## EVALÚA:

- Capacidad para relacionar conceptos que se presentan visualmente.



# INTEGRACIÓN VISUAL

El niño ha de encontrar una serie de objetos conocidos dentro de varias representaciones.



Elemento 1.



El tiempo límite para cada elemento es de 20 segundos.

EVALÚA:

- La habilidad para identificar animales u objetos conocidos a partir de una representación incompleta de los mismos, en un contexto relativamente complejo.



# EXPRESIÓN VERBAL

El niño ha de decir todas las palabras que conozca sobre determinadas categorías en un tiempo determinado.



Elemento 1.



El tiempo límite para cada elemento es de 1 minuto.

## EVALÚA:

- Fluidez verbal.



# INTEGRACIÓN GRAMATICAL

El niño ha de completar frases con la ayuda de la visualización de varios dibujos



Elemento 1.



La aplicación finaliza cuando el niño cometa tres fracasos consecutivos.

## EVALÚA:

- Habilidad para usar la gramática de forma automática.



# EXPRESIÓN MOTORA

El niño tiene que llevar a cabo mímicamente determinadas acciones que le demanda el aplicador.



Elemento 1.

## **EVALÚA:**

- La capacidad para expresar significados mediante gestos manuales.



# INTEGRACIÓN AUDITIVA

El niño ha de completar varias palabras que se le leen omitiendo determinados sonidos.



Elemento 1.



Se detiene la aplicación si el niño comete tres errores consecutivos.

## EVALÚA:

- Habilidad para producir una palabra a partir de palabras pronunciadas parcialmente.

**RESUMEN DE PUNTUACIONES**

Subtest	NIVEL REPRESENTATIVO						NIVEL AUTOMÁTICO					
	AUDITIVO-VOCAL			VISO-MOTOR			AUDITIVO-VOCAL			VISO-MOTOR		
	PD	EPL	PT	PD	EPL	PT	PD	EPL	PT	PD	EPL	PT
Comprensión auditiva - CA	27	6-8	30									
Comprensión visual - CV				8	3-10	28						
Memoria secuencial visomotora - MSV										15	8-11	38
Asociación auditiva - AA	18	5-6	28									
Memoria secuencial auditiva - MSA							21	10	46			
Asociación visual - AV				23	6-8	32						
Integración visual - IV										40	7-4	35
Expresión verbal - EV	35	6-3	29									
Integración gramatical - IG							25	8-6	38			
Expresión motora - EM				21	7-3	34						
Test complementario Integración auditiva - IA				17	7-1	34						

- **Puntuaciones de Edad Psicolingüística:**

Indica el rendimiento medio que corresponde a una determinada edad cronológica.



**RESUMEN DE PUNTUACIONES**

Subtest	NIVEL REPRESENTATIVO						NIVEL AUTOMÁTICO					
	AUDITIVO-VOCAL			VISO-MOTOR			AUDITIVO-VOCAL			VISO-MOTOR		
	PD	EPL	PT	PD	EPL	PT	PD	EPL	PT	PD	EPL	PT
Comprensión auditiva - CA	27	6-0	30									
Comprensión visual - CV				8	3-10	28						
Memoria secuencial visomotora - MSV										15	8-11	38
Asociación auditiva - AA	18	5-6	28									
Memoria secuencial auditiva - MSA							21	10	46			
Asociación visual - AV				23	6-8	32						
Integración visual - IV										40	7-4	35
Expresión verbal - EV	35	6-3	29									
Integración gramatical - IG							25	8-6	38			
Expresión motora - EM				21	7-3	34						
Test complementario Integración auditiva - IA				17	7-1	34						

Media: 50  
Desv.típica: 20

- Puntuaciones típicas normalizadas:**

Compara el rendimiento del niño en los diversos subtests, con el rendimiento de otros niños.





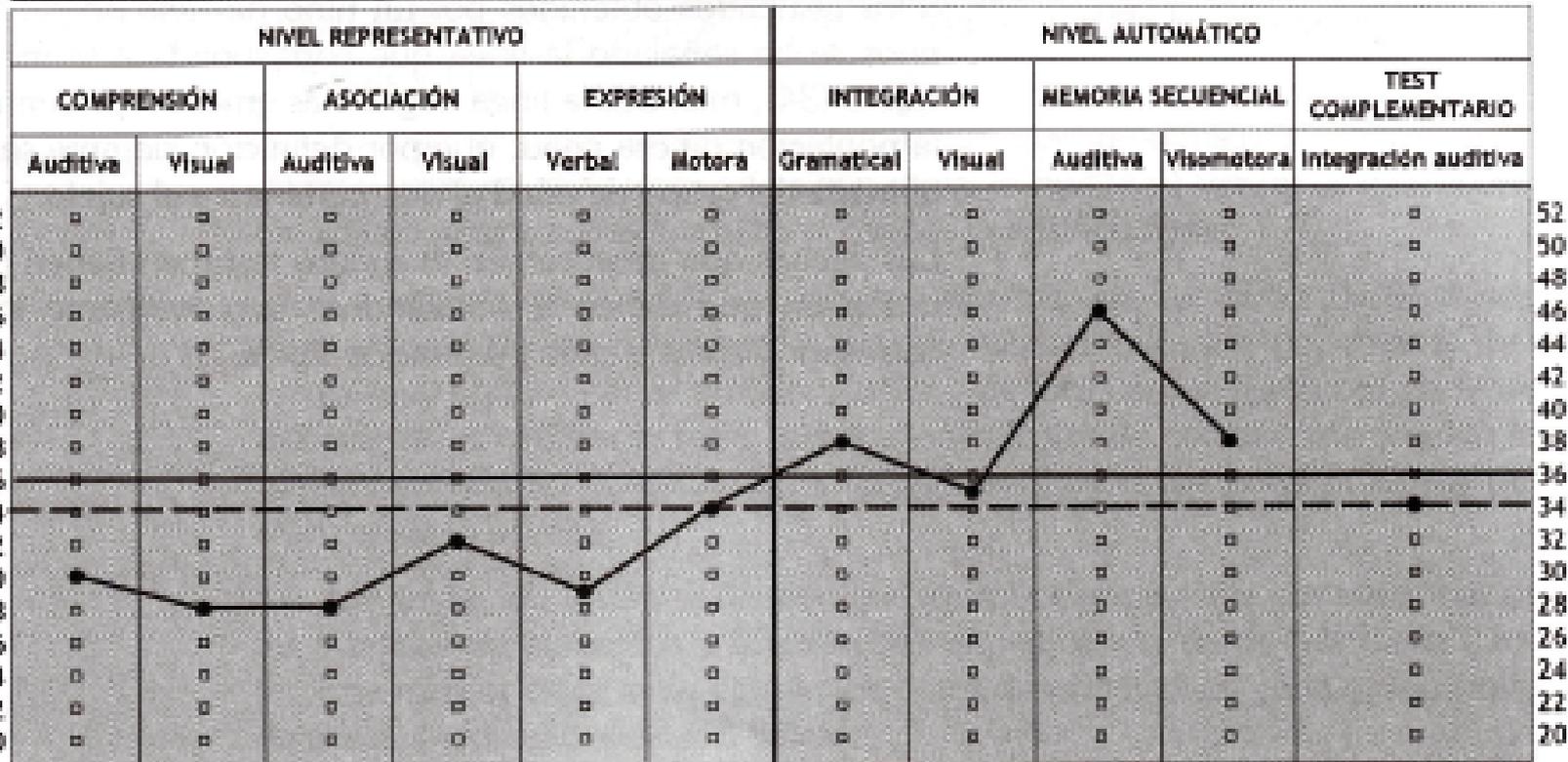
ANÁLISIS DE DISCREPANCIAS	NIVEL REPRESENTATIVO						NIVEL AUTOMÁTICO			
	Tests auditivo-vocales			Tests visomotores			Tests auditivo-vocales		Tests visomotores	
	CA	AA	EY	CV	AV	EM	MSA	IG	MSV	IV
PT	30	28	29	28	32	34	46	38	38	35
Media	34	34	34	34	34	34	34	34	34	34
Punto fuerte (+)							+12	+4	+4	+1
Punto débil (-)	-4	-6	-5	-6	-2					

La cuantía de la diferencia entre la puntuación de un subtest y la media propia, refleja los puntos fuertes y débiles del niño:

1. Diferencias en  $\pm 6$  puntuaciones típicas no son indicativas de una especial aptitud o deficiencia.
2. Diferencias entre  $\pm 7$  y  $\pm 9$  indican discrepancias que están en el límite de lo considerado normal.
3. Una diferencia igual o superior a  $\pm 10$  puntuaciones típicas es indicativa de una discrepancia sustancial.



## PERFIL DE APTITUDES



[Volver al Índice](#)

# BASC

## SISTEMA DE EVALUACIÓN DE LA CONDUCTA DE NIÑOS Y ADOLESCENTES



## FICHA TÉCNICA

**Autores:** C. R. Reynolds y R. W. Kamphaus.

**Edad:** 3-18 años.

**Aplicación:** Individual y colectiva.

**Tiempo:** Variable (15-45 minutos).

**3 Niveles:**

Nivel 1 ( 3-5 años)

Nivel 2 ( 6-11 años )

Nivel 3 ( 12-18 años)

**3 Fuentes de información:**

Padres

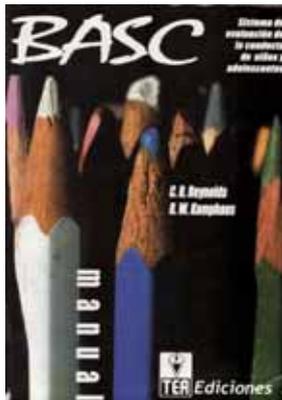
Profesores o tutores

Autoevaluación

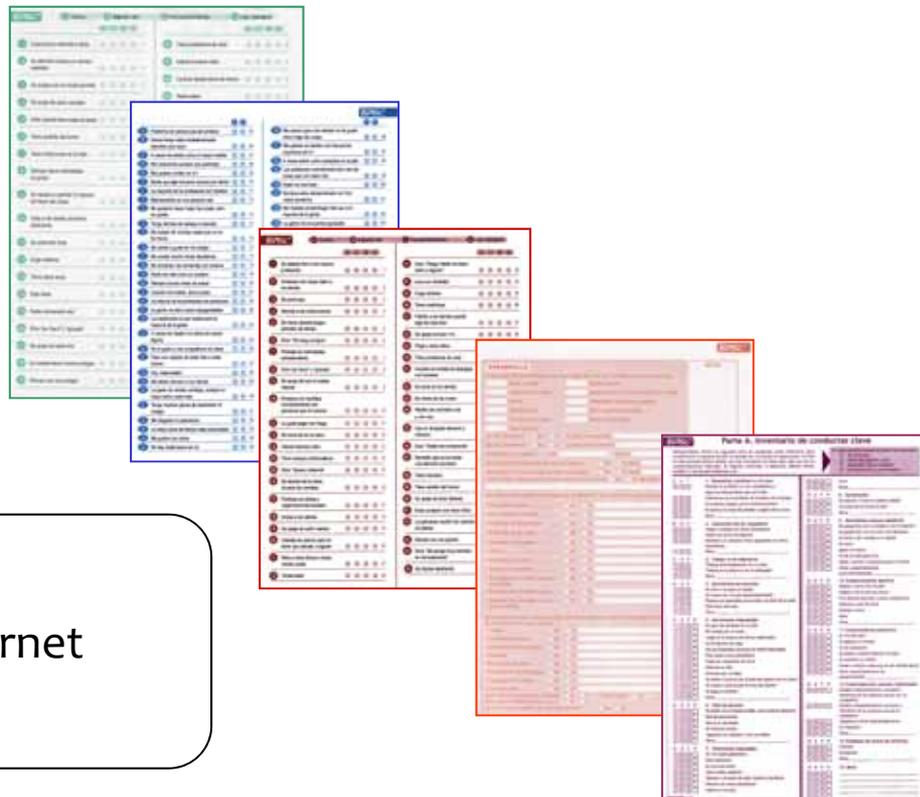


# Materiales

Manual



Cuadernillos por fuentes y niveles



PIN de correcciones por Internet



# ¿CUÁNDO UTILIZAR BASC?



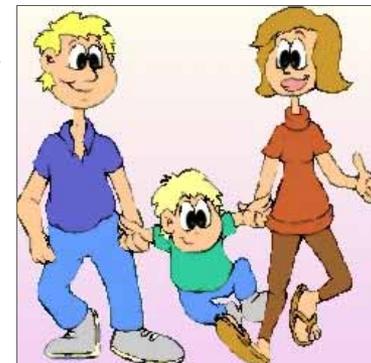
TUTORA DE 4º A



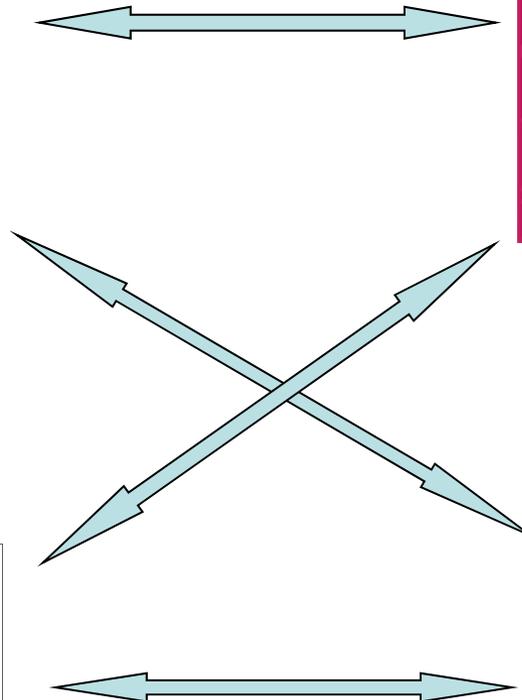
DPTO. ORIENTACIÓN



ALUMNO



PADRES



## ¿Qué quiere un Departamento de Orientación?

- Un instrumento que permita ver cómo está el niño en **múltiples dimensiones** (problemas de conducta, emocionales, relaciones sociales, autoestima...)
- Desde **distintas fuentes de información** (padres, tutores, otros profesores, el propio alumno...)
- De forma **sencilla, sistemática y breve.**



## FUENTES DE INFORMACIÓN

### PADRES

Está diseñado para que lo cumplimente el **padre**, la **madre** o el **tutor legal** del niño.

Es una medida detallada tanto de las **conductas adaptativas** como de las **problemáticas** en los ámbitos familiar y comunitario.

El formato es un cuestionario de elección entre **4 alternativas**, que se responde en aproximadamente **10 – 20 minutos**.



## FUENTES DE INFORMACIÓN

### PROFESORES

Está diseñado para que lo cumplimente cualquier adulto que haya tenido la oportunidad de observar al niño en el entorno escolar (**tutores, profesores,...**)

Evalúa el conjunto de las **conductas adaptativas** y **problemáticas** en el ámbito escolar.

Contiene descriptores de conductas con un formato de elección múltiple de **4 alternativas** que se rellena en aproximadamente **10-20 minutos**.



## FUENTES DE INFORMACIÓN

### AUTOINFORME

Está diseñado para que lo cumplimente el propio sujeto, en un tiempo estimado de 20-30 minutos.

Evalúa el conjunto de las **conductas adaptativas** y **problemáticas**.

Es un cuestionario de personalidad que consta de enunciados que han de ser contestados como **verdadero o falso**.

Se puede aplicar a partir del 2º nivel, más concretamente a partir de 8 años.



# INTERPRETACIÓN DE LOS RESULTADOS



## CORRECCIÓN

La corrección se realiza a través de Internet, conectando con la web de TEA Ediciones ([www.teaediciones.com](http://www.teaediciones.com)).

El sistema de corrección realiza todas las labores de corrección y puntuación de las distintas escalas y dimensiones globales de los cuestionarios, ofreciendo un perfil gráfico con las puntuaciones transformadas.



[Atrás](#)[Menú](#)

# Escala de valoración para PADRES nivel 2

# BASC

**Nombre:** Carlos**Edad:** 11 **Sexo:** Varón**Fecha Aplicación:** 20/06/2004**Baremo:** V+M 9-12 años**Realizado por:** Madre

## Escalas clínicas

	Pd	T	10	30	40	50	60	70	90	
Agresividad	13	62								
Hiperactividad	11	55								
Problemas de conducta	6	60								
Problemas de atención	13	65								
Atipicidad	7	55								
Depresión	7	54								
Ansiedad	8	52								
Retraimiento	3	42								
Somatización	6	53								

## Escalas adaptativas

	Pd	T	10	30	40	50	60	70	90	
Adaptabilidad	14	39								
Habilidades sociales	23	41								
Liderazgo	16	47								

## Dimensiones globales

	Pd	T	10	30	40	50	60	70	90	
Exteriorizar problemas	175	61								
Interiorizar problemas	160	54								
Habilidades adaptativas	129	40								
ISC	343	60								

## Escalas de control

	Pd	
<b>Índice F</b>	0	<b>Normal</b>
<b>ICR</b>	3	<b>Normal</b>
<b>PTR</b>	57	<b>Normal</b>

Elementos críticos:

2 (B); 11 (B); 22 (B); 30 (C); 92 (B);

*Las puntuaciones iguales o superiores a 70 y las iguales o inferiores a 30 se consideran clínicamente significativas.*

### **PASO 1: INTERPRETAR LAS ESCALAS DE CONTROL**

En función de ellas veremos si hemos de interpretar el perfil con precaución, o si los valores son normales y aceptables.

### **PASO 1: INTERPRETAR LAS DIMENSIONES GLOBALES**

Son útiles como índices del nivel general o del alcance de la psicopatología o de la adaptación y su impacto en el sujeto.

### **PASO 3: INTERPRETAR LAS PUNTUACIONES DE LAS ESCALAS**

Se trata de ir observado uno a uno todas las puntuaciones de las escalas clínicas y adaptativas.

### **PASO 4: INTERPRETAR LOS ELEMENTOS**

Los elementos críticos pueden ser muy valiosos en la evaluación de los problemas emocionales y conductuales.



## PADRES Y PROFESORES

ÍNDICE F (“Falso Malo”)



Evalúa la posibilidad de que el padre o el tutor haya valorado al niño de una forma excesivamente negativa.

ICR (Consistencia de las respuestas)



Compara las respuestas que da un sujeto a pares de elementos que están altamente correlacionados.

PTR (Patrón de Respuesta)



Evalúa si la tendencia es marcar siempre la misma elección de respuesta.

ISC (Síntomas Comportamentales)



Nivel global de la conducta problema.



[Atrás](#)[Menú](#)

# Escala de valoración para TUTORES nivel 2

# BASC

Nombre: Carlos

Edad: 11 Sexo: Varón

Fecha Aplicación: 26/06/2004

Baremo: V+M 9-12 años

Realizado por: Tutura

## Escalas clínicas

	Pd	T	40	30	40	50	60	70	90
Agresividad	2	44							
Hiperactividad	10	52							
Problemas de conducta	0	41							
Problemas de atención	13	58							
Problemas de aprendizaje	21	78							
Atipicidad	6	58							
Depresión	4	54							
Ansiedad	4	47							
Retraimiento	6	52							
Somatización	0	42							

## Escalas adaptativas

	Pd	T	40	30	40	50	60	70	90
Adaptabilidad	10	36							
Habilidades sociales	19	49							
Liderazgo	8	41							
Habilidades para el estudio	20	50							

## Dimensiones globales

	Pd	T	40	30	40	50	60	70	90
Exteriorizar problemas	137	45							
Interiorizar problemas	144	48							
Problemas escolares	135	69							
Habilidades adaptativas	127	41							
ISC	312	53							

## Escalas de control

Índice F	0	Normal
ICR	2	Normal
PTR	51	Normal

Atrás

Menú

# Escala de valoración para PADRES nivel 2

# BASC

Nombre: Carlos

Edad: 11 Sexo: Varón

Fecha Aplicación: 20/06/2004

Baremo: V+M 9-12 años

Realizado por: Madre

## Escalas clínicas

	Pd	T	10	30	40	50	60	70	90	
Agresividad	13	62	[Bar chart showing score 62]							←
Hiperactividad	11	55	[Bar chart showing score 55]							
Problemas de conducta	6	60	[Bar chart showing score 60]							←
Problemas de atención	13	65	[Bar chart showing score 65]							←
Atipicidad	7	55	[Bar chart showing score 55]							
Depresión	7	54	[Bar chart showing score 54]							
Ansiedad	8	52	[Bar chart showing score 52]							
Retraimiento	3	42	[Bar chart showing score 42]							
Somatización	6	53	[Bar chart showing score 53]							

## Escalas adaptativas

	Pd	T	10	30	40	50	60	70	90	
Adaptabilidad	14	39	[Bar chart showing score 39]							→
Habilidades sociales	23	41	[Bar chart showing score 41]							
Liderazgo	16	47	[Bar chart showing score 47]							

## Dimensiones globales

	Pd	T	10	30	40	50	60	70	90	
Exteriorizar problemas	175	61	[Bar chart showing score 61]							←
Interiorizar problemas	160	54	[Bar chart showing score 54]							
Habilidades adaptativas	129	40	[Bar chart showing score 40]							
ISC	343	60	[Bar chart showing score 60]							←

## Escalas de control

<b>Índice F</b>	0	<b>Normal</b>
<b>ICR</b>	3	<b>Normal</b>
<b>PTR</b>	57	<b>Normal</b>

2: Amenaza con hacer daño a los demás – alguna vez.  
 11: Le gusta jugar con fuego – alguna vez.  
 22: Tartamudea – alguna vez.  
 30 – Tiene problemas de vista – frecuentemente.  
 92 – Dice “Me gustaría morirme” – alguna vez.

Elementos críticos:

2 (B); 11 (B); 22 (B); 30 (C); 92 (B);

# ÍNDICES

Sinceridad



Valora si el sujeto ha sido o no sincero respondiendo el cuestionario.

Validez



Informa de si el cuestionario está midiendo lo que queremos evaluar.

ÍNDICE F (“Falso Malo”)



Evalúa la posibilidad de que el padre o el tutor haya valorado al niño de una forma excesivamente negativa.

ICR (Consistencia de las respuestas)



Compara las respuestas que da un sujeto a pares de elementos que están altamente correlacionados.

PTR (Patrón de Respuesta)



Evalúa si la tendencia es marcar siempre la misma elección de respuesta.

ISE (Síntomas emocionales)



Indicador global de alteraciones emocionales serias.



Atrás

Menú

# AUTOINFORME nivel 2

# BASC

Nombre: Carlos

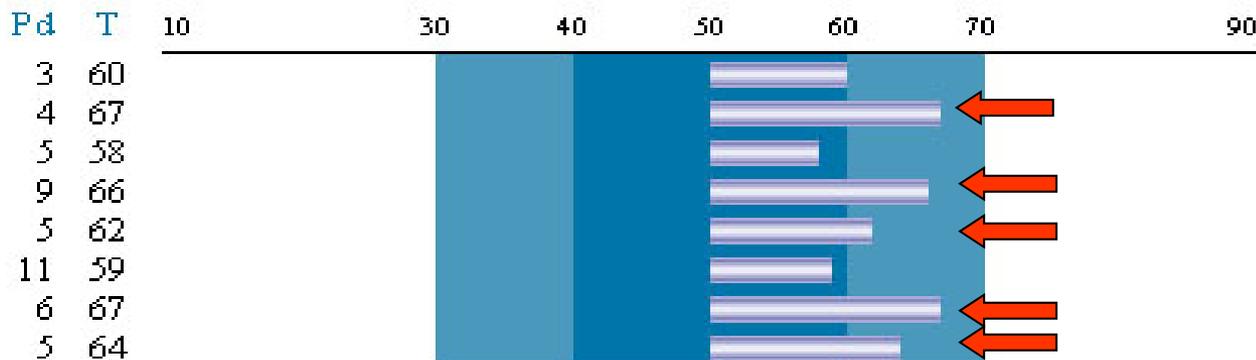
Edad: 11 Sexo: Varón

Fecha Aplicación: 25/06/2004

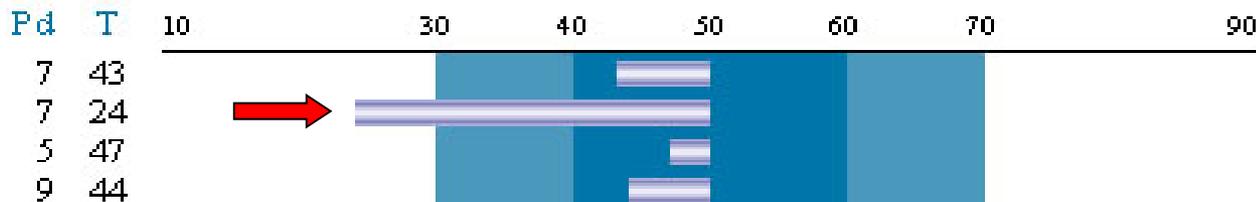
Baremo: V+M 8-10 años

Realizado por: Carlos (Autoinforme)

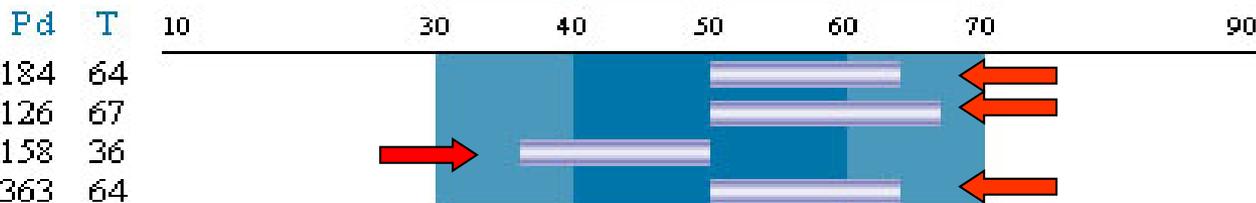
## Escalas Clínicas



## Escalas adaptativas



## Dimensiones globales



## Escalas de control

Validez	0	Acceptable
Índice F	1	Normal
ICR	8	Precaución
PTR	68	Normal

Elementos críticos:

6 (Verdadero);

Además de los cuestionarios para padres, profesores y autoinforme, se puede recoger información a través de dos documentos más.

**Historia estructurada del desarrollo**

**Sistema de observación del estudiante**



## Perfiles de grupos clínicos

En el manual aparecen perfiles en el BASC de distintos grupos clínicos (trastornos de conducta, depresión, déficit de atención con hiperactividad, dificultades de aprendizaje...)



[Volver al Índice](#)

# MUCHAS GRACIAS POR VUESTRA ATENCIÓN



[www.teaediciones.com](http://www.teaediciones.com)

[estibaliz.benito@teaediciones.com](mailto:estibaliz.benito@teaediciones.com)

