aprendizaje

# Test de inteligencia para niños de Wechsler

## Manual de administración y puntuación

Normas de estandarización chilena

VALERIA RAMÍREZ C. / RICARDO ROSAS D.

# Test de inteligencia para niños de Wechsler

## Manual de administración y puntuación

### Normas de estandarización chilena

EDICIONES UNIVERSIDAD CATOLICA DE CHILE
Vicerrectoria de Comunicaciones y Asuntos Públicos
Casilla 114-D Santiago, Chile
Fax (56-2)- 635 4789
edicionesuc@uc.cl
www.edicionesuc.cl

**TEST DE INTELIGENCIA PARA NINOS DE WECHSLER.**
**WISC III**
**Normas de estandarización chilena**

Valeria Ramirez C. y Ricardo Rosas D.
(©) Inscripción Nº 162.228
Derechos reservados para Chile
Noviembre 2007
I.S.B.N. Nº 978-956-14-0924-8

Primera edición
1.000 ejemplares

Diseño
Departamento de Diseno de la
Vicerrectoria de Comunicaciones y Asuntos Públicos
de la Pontificia Universidad Católica de Chile

Ograma impresores

Titulo original:
**Wechsler Intelligence Scale for children. Wisc III Manual**
The Psychological Corporation, USA

Traducido y adaptado con permiso Copyright (©)1991, 1974, 1971 by The Psychological Corporation, EUA Edición de la estandarización copyright (©) 1989 by The Psychological Corporation, EUA Copyright (©) 1949 by The Psychological Corporation, EUA. Copyright (©) renovado en 1976 by The Psychological Corporation, EUA. Datos normativos, copyright (©) 1991 by The Psychological Corporation, EUA. Traducción castellana, copyright (©)1993 by The Psychological Corporation, EUA. Todos los derechos reservados. Versión chilena adaptada financiada por proyecto Fondecyt Nº 1020951

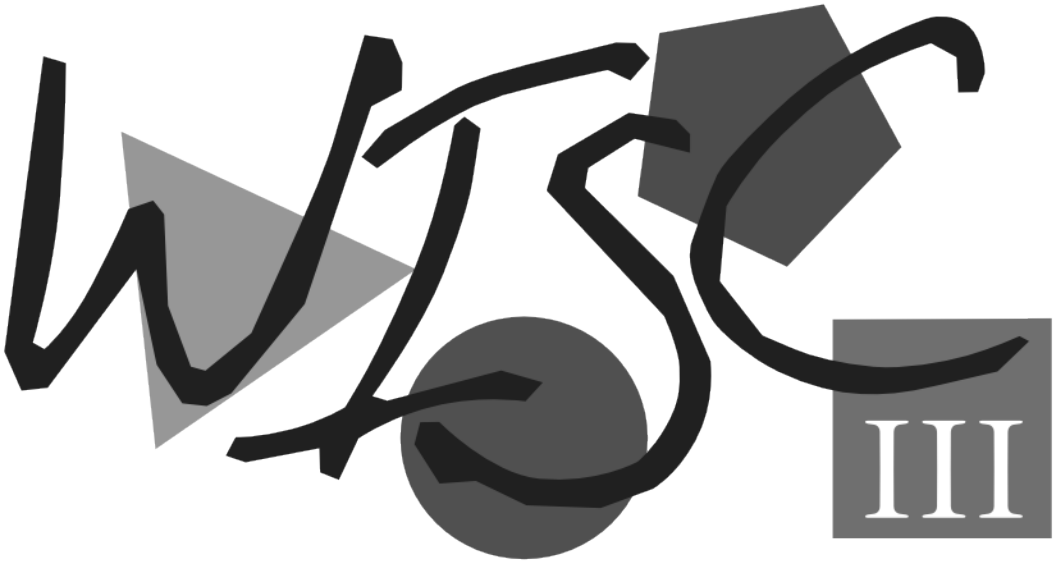
No esta permitida la reproducción total o parcial de este Manual, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma o por cualquier medio, ya sea electrónico, mecánico, por fotocopias, por registro u otros métodos sin permiso previo y por escrito de los titulares del Copyright.

aprendizaje

# Test de inteligencia para niños de Wechsler

## Manual de administración y puntuación

Normas de estandarización chilena




VALERIA RAMÍREZ C. / RICARDO ROSAS D.

# Índice


INTRODUCCIÓN 9

INSTRUCCIONES GENERALES 13
Rangos de edad aplicables 13
Procedimientos estándar 13
Duración de la administración 13
Cálculo de la edad del niño 16
Condiciones físicas 16
Establecimientos y mantenimiento de una buena relación 16

ADMINISTRACIÓN DEL WISC-III 19
Secuencia de las subpruebas 19
Administración en secuencia inversa 19
Control del tiempo 22
Enseñanza de la tarea 23
Repetición de ítems y verificación de respuestas 23

PUNTUACIÓN DE LAS RESPUESTAS 25
Respuestas de muestra 25
Respuestas con interrogatorio 26
Respuestas malogradas 26
Respuestas múltiples 27

EL PROTOCOLO DE REGISTRO 29
Registrar respuestas y puntajes 29
Exactitud del registro 30

OBTENCIÓN DE LOS PUNTAJES EQUIVALENTE DE ESCALA, ÍNDICE DE FACTOR Y CI 31
Conversión de los puntajes brutos en puntajes de escala 31
Sumas de los puntajes de escala 32
Determinación del CI y los puntajes índice de factor 33
Interpretación de los puntajes de CI e índices de factor 33

INSTRUCCIONES PARA LA ADMINISTRACIÓN Y
PUNTUACIÓN DE CADA SUBPRUEBA 35
1. Completación de figuras 35
2. Información 40
3. Claves 44
4. Analogías 49
5. Ordenamiento de historias 61
6. Aritmética 67
7. Construcción con cubos 72
8. Vocabulario 80
9. Ensamblaje de objetos 102
10. Comprensión 108
11. Búsqueda de símbolos 130
12. Retención de dígitos 136
13. Laberintos 139

NORMAS Y TABLAS DE CONVERSIÓN 151

CI Y PUNTAJES ÍNDICES 167

ERRORES ESTÁNDARES DE MEDICIÓN 177

# Introducción

## Naturaleza del test

El Test de Inteligencia para Niños de Wechsler - Tercera Edición (WISC-III) es un instrumento clínico de administración individual para evaluar la capacidad intelectual de niños de 6 años a 16 años y 11 meses de edad. Si bien mantiene las características fundamentales del WISC-R, el WISC-III proporciona normas actuales, y materiales, contenidos y procedimientos de administración actualizados. El WISC-III consta de varias subpruebas, cada uno de las cuales mide una faceta diferente de la inteligencia. Tal como en el WISC-R, el desempeño del niño en estas diversas pruebas se resume en tres puntajes compuestos, que son el coeficiente intelectual (CI) Verbal, de Ejecución y Total, que proveen estimaciones de la capacidad intelectual del individuo. Además, el WISC-III proporciona cuatro puntajes índice opcionales, basados en factores.

## Concepto de inteligencia implícito en el test

La inteligencia puede manifestarse de muchas formas, y es por esta razón que Wechsler no concibió la inteligencia como una capacidad particular sino como una entidad compleja y global, como la "capacidad del individuo de actuar deliberadamente, pensar racionalmente y relacionarse eficazmente con su medio". En concordancia con este concepto, algunas subpruebas del WISC-III requieren que el niño razone abstractamente; otras apelan a su memoria; otras exigen ciertas destrezas perceptuales. Ninguna de las subpruebas pretende reflejar *todo* el comportamiento inteligente.

También es importante tener en cuenta lo que no está implícito en el concepto de inteligencia de Wechsler. El hecho de que los puntajes de un test de inteligencia resuman el desempeño de un niño en determinada muestra de tareas no significa que esas tareas sean las únicas que pueden servir a ese propósito. Además, aunque la inteligencia sea concebida como global, no implica que las habilidades que comprende estén desarrolladas más o menos del mismo modo en la mayoría de los individuos "normales". Los niños desarrollan sus capacidades intelectuales de diferentes maneras y tienen diferentes perfiles de potencialidades cognitivas.

Además, no se puede suponer que el WISC-III cubre todos los aspectos de la inteligencia de un individuo. Si bien las capacidades intelectuales representadas en la escala pueden ser fundamentales como precursoras del comportamiento inteligente, hay otros determinantes de la inteligencia, de índole no intelectual, que también moldean la forma como los niños expresan sus habilidades: la planificación y conciencia de los objetivos; el entusiasmo; la dependencia y la independencia en cierto campo; la impulsividad; la ansiedad y la persistencia, entre otros. Estos rasgos no son evaluados directamente por medidas estandarizadas de la capacidad intelectual, pero tienen influencia en el desempeño de un niño en estas medidas, como también en su eficacia en la vida cotidiana y en su capacidad para enfrentar los desafíos del mundo.

Aunque el WISC-III proporciona una considerable cantidad de información acerca de las fortalezas y debilidades cognitivas de un individuo en un periodo relativamente breve, el clínico debe tener en cuenta estos factores no intelectuales. Una buena evaluación debe considerar también la historia de vida de un individuo (antecedentes sociales, lingüísticos y culturales) y la historia clínica. Por último, deben considerarse otros factores no intelectuales ni cognitivos, como el comportamiento del niño durante la sesión del test, pues estos influyen en el rendimiento en las subpruebas.

Si bien los tests, las observaciones del comportamiento y la historia personal son importantes fuentes de información en toda evaluación diagnóstica, el clínico es la piedra angular de la evaluación. Debido a que la capacidad intelectual es sólo un aspecto de la inteligencia, las personas responsables de la interpretación de los resultados del WISC-III deben distinguir cuidadosamente entre los puntajes del test o los CI, por un lado, y la inteligencia, por otro.

## Organización del test

El WISC-III comprende las 12 subpruebas del WISC-R y una subprueba nueva: Búsqueda de Símbolos. A continuación se enumeran las subpruebas, según el orden de administración, con una breve descripción de cada una.

| SUBPRUEBAS | DESCRIPCIÓN |
|---|---|
| Completación de Figuras | Una serie de ilustraciones a color de objetos comunes y escenas; en cada una falta una parte importante, que el niño debe identificar. |
| Información | Una serie de preguntas, presentadas oralmente, que indagan los conocimientos del niño acerca de hechos, objetos, lugares y personas. |
| Claves | Una serie de formas simples (Claves A) o números (Claves B), cada una de las cuales se corresponde con un símbolo simple. El niño dibuja el símbolo en su forma correspondiente (Claves A) o bajo su número correspondiente (Claves B), según una clave. Claves A y B se incluyen en una sola hoja. |
| Analogías | Un conjunto de pares de palabras, presentadas oralmente; el niño explica las analogías entre los objetos comunes o los conceptos que esas palabras representan. |
| Ordenamiento de Historias | Una serie de ilustraciones a color, presentadas desordenadas, que el niño debe reordenar para que formen una historia con secuencia lógica. |
| Aritmética | Un conjunto de problemas aritméticos que el niño resuelve mentalmente; la solución debe ser expresada oralmente. |
| Construcción con Cubos | Un conjunto impreso de modelos geométricos bidimensionales que el niño debe reproducir empleando cubos de dos colores. |
| Vocabulario | Una serie de palabras presentadas oralmente que el niño define, también oralmente. |
| Ensamblaje de Objetos | Serie de rompecabezas que representan objetos comunes; se presentan en una configuración estándar y el niño los arma para formar un todo que tenga sentido. |

| SUBPRUEBAS | DESCRIPCIÓN |
|---|---|
| Subpruebas Descripción | Comprension Serie de preguntas presentadas oralmente, que requieren que el nino resuelva problemas de la vida cotidiana y demuestre concepcion de conceptos y normas sociales. |
| Búsqueda de Símbolos | Conjunto de pares de simbolos; cada par consiste en un grupo de simbolos-objetivo y un grupo de búsqueda. El nino observa los dos grupos e indica si un simbolo-objetivo aparece o no en el grupo de busqueda. Se incluyen ambos niveles de la subprueba (A y B) en un unico Cuadernillo de respuestas. |
| Retención de Digitos | Serie de secuencias de numeros, presentados oralmente, que el nino repite: textualmente en Digitos en orden directo, y en orden inverso en Digitos en orden inverso. |
| Laberintos | Conjunto de laberintos, de dificultad creciente, impresos en un Cuadernillo de respuestas. El nino los resuelve marcando el recorrido con un lápiz. |

Tal como en el WISC-R, las subpruebas del WISC-III estan organizadas en dos grupos: las subpruebas *verbales* y las perceptuales-motoras, denominadas de *ejecución*. A continuación se enumeran las subpruebas bajo sus respectivos grupos; el numero que precede a cada subprueba indica su posición en el orden estandar de aplicación. Las subpruebas verbales y de ejecución se administran alternadamente, a fin de mantener el interés del niño durante el examen.

El desempeño del niño en estas subpruebas arroja tres puntajes compuestos. La suma de los puntajes transformados de las subpruebas verbales da el puntaje de CI Verbal y la suma de los puntajes transformados de las subpruebas de ejecución da el puntaje de CI de Ejecución. Los puntajes de las subpruebas verbales y de ejecución se combinan para producir el puntaje de CI Total.

| VERBAL DE | EJECUCIÓN |
|---|---|
| 2. Informacion | 1 Completacion de Figuras |
| 4. Analogias | 3. Claves |
| 6. Aritmética | 5. Ordenamiento de Historias |
| 8. Vocabulario | 7. Construcción con Cubos |
| 10. Comprension | 9. Ensamblaje de Objetos |
| [a]12. Retención de Digitos | [b]11 Búsqueda de Símbolos |
| | [a]13. Laberintos |

[a] Subprueba complementaria
[b] Subprueba complementaria que sólo puede sustituir a Claves

Hay dos subpruebas que son *complementarias*: Retención de Dígitos y Laberintos. Aunque estas dos subpruebas no se usaron para establecer las normas para los puntajes de CI Verbal y de Ejecución, y no son necesarias para obtener estos puntajes de CI, pueden administrarse toda vez que el tiempo lo permita y el examinador desee

obtener una representación mas rica de la capacidad del nino. La subprueba Retención de Dígitos puede reemplazar a una subprueba verbal y la subprueba Laberintos a una subprueba de ejecucion, si una de las subpruebas estandar es invalidada o no puede ser administrada.

Si alguno de las subpruebas complementarias, o ambas, se administran ademas de las subpruebas estándar, sus puntajes no se consideran en los cálculos de puntaje de CI. En cambio, si se reemplaza una de las subpruebas estandar por una complementaria, el puntaje obtenido en esta se incluye en los cálculos de puntaje de CI.

Búsqueda de Símbolos sólo puede reemplazar a Claves en la determinación de los puntajes de CI. Pero, para calcular todos los puntajes índice basados en factores (determinados con base en un análisis factorial), se deben administrar Retención de Dígitos y Búsqueda de Símbolos. Ademas de los puntajes de CI Verbal, CI de Ejecución y CI Total, pueden calcularse cuatro puntajes índice basados en factores: 1) Comprensión Verbal (CV); 2) Organización Perceptual (OP); 3) Velocidad de Procesamiento (VP); y 4) Ausencia de Distractibilidad (AD). Estas escalas, al igual que las escalas de CI, tienen una media de 100 y una desviación estandar de 15. A continuación se muestra cuáles son las subpruebas que componen cada una de las escalas basadas en factores.

| FACTOR 1 COMPRENSIÓN VERBAL | FACTOR 2 ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL | FACTOR 3 VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO | FACTOR 4 AUSENCIA DE DISTRACTIBILIDAD |
|---|---|---|---|
| Vocabulario | Ensamblaje de Objetos | Claves | Laberintos |
| Analogias | Construccion con Cubos | Búsqueda de Símbolos | Retención de Dígitos |
| Comprension | Completacion de Figuras | | Aritmética |
| Información | Ordenamiento de Historias | | |
| Aritmética | | | |

Nota: La subprueba de Aritmética pertenece tanto al Factor 1 como al Factor 4

## Aplicaciones del WISC-III

Como medida de la capacidad intelectual del niño, el WISC-III es útil y apropiado para una serie de fines: la evaluación psicoeducacional como parte de la planificación educacional; el diagnostico de excepcionalidad entre los niños de edad escolar; la evaluación clínica y neuropsicológica, y la investigación.

A veces es necesario administrar el test a un niño por segunda vez. En estos casos, el examinador debe tener conciencia de los efectos de la practica, es decir, los incrementos que pueden producirse en los puntajes en función de la anterior exposición al test. Estos pueden ser mayores en intervalos breves. Ademas, las subpruebas de ejecución son mas sensibles a la practica que las verbales. Por lo tanto, el examinador debe tratar de que transcurra el mayor tiempo posible entre dos administraciones y, si fuese necesario reevaluar con un intervalo breve, deberá interpretar los resultados con precaución.

## El diagnóstico del retardo mental

Para diagnosticar que un individuo es mentalmente retardado, es necesario que este muestre evidencia de funcionamiento por debajo de la media, tanto en su funcionamiento intelectual como en su comportamiento de adaptación a una diversidad de medios. Por lo tanto, un desempeño significativamente bajo en una evaluación de la capacidad intelectual general, como el WISC-III, es una parte necesaria de todo diagnóstico de deficiencia mental, pero no suficiente para establecer el diagnóstico. El diagnóstico mas exacto surgirá de la utilización de múltiples fuentes de información, y debe incluir información sobre como funciona el niño en el hogar, en el colegio y en la comunidad.

Así como el bajo funcionamiento intelectual no establece, por si solo, un diagnóstico de retardo mental, tampoco un puntaje bajo en un test de inteligencia significa necesariamente un bajo funcionamiento intelectual. Los puntajes de CI bajos pueden reflejar, y tal vez eso sea lo más frecuente, deficiencia intelectual, pero también pueden estar implicados otros factores como, por ejemplo, gran diferencia cultural o lingüística del individuo respecto del grupo de estandarización del test; distracción incapacitante o ansiedad; negativa a colaborar con el examinador; y condiciones tales como el autismo y la sordera. El examinador debe tener en cuenta o eliminar cuidadosamente tales factores antes de diagnosticar deficiencia intelectual.

## El diagnóstico del talento

Las definiciones de talento mencionan generalmente la capacidad para un desempeño inusualmente elevado en diversos campos, entre ellos, el intelectual. De modo que la evaluación de un niño que presuntamente tiene un talento académico incluirá no sólo una evaluación de la capacidad intelectual, sino también de otras capacidades o habilidades específicas. Ademas, como la definición de talento varía de un medio a otro, y de un programa a otro para niños con talento, el examinador deberá diseñar diferentes procedimientos de evaluación para situaciones diferentes. Como en todas las evaluaciones, es fundamental disponer de información originada en diversas fuentes.

El WISC-III es adecuado para identificar a niños de elevada capacidad intelectual, porque sus normas de CI tienen un alcance hacia arriba de mas de tres desviaciones estándar por encima de la media de los pares de la misma edad del niño.

## El diagnóstico de los daños neuropsicológicos

Aunque Wechsler no pretendió que sus escalas fueran instrumentos de evaluación neuropsicológica, se ha descubierto que son muy útiles y forman parte de la mayoría de las evaluaciones de este tipo. No obstante, si bien los puntajes estándar, tanto de subpruebas como de CI, son una información importante en las evaluaciones neuropsicológicas, el desempeño en el WISC-III se considera en combinación con el desempeño en otros tests neuropsicológicos. En este tipo de evaluaciones, la in-

terpretación cualitativa del desempeño en el WISC-III, el análisis de los errores y la evaluación de los límites son datos que se consideran tan importantes como los puntajes mismos.

## La calificación del usuario

Debido a las complejidades de la administración del test, el diagnóstico y la evaluación, los examinadores que emplean el WISC-III deben tener capacitación y experiencia en la administración e interpretación de instrumentos clínicos estandarizados. También deben tener experiencia en la evaluación de niños cuyas edades, antecedentes lingüísticos e historias clínicas, culturales o educacionales sean similares a las de los niños que examinarán.

En la mayoría de los casos, los examinadores que emplean el WISC-III deberán haber completado estudios formales de nivel profesional en evaluación psicológica. Si bien un técnico entrenado y bajo supervisión puede administrar las subpruebas y asignar puntaje a las respuestas, los resultados del test sólo deben ser interpretados por personas con formación profesional en evaluación.

Es también responsabilidad del usuario del test asegurarse que los materiales, incluyendo los protocolos, permanezcan en lugar seguro y sólo circulen entre profesionales que resguardarán su adecuado empleo. Si bien la revisión de los resultados del test con los clientes, los padres o responsables del niño es aconsejable, y se la fomenta como práctica clínica correcta, esta revisión no debe incluir la explicación -y menos aún la entrega de copias- de ítems del test, protocolos u otros materiales que pudieran comprometer su seguridad y la validez y valor del test como instrumento de medición.

# Instrucciones generales

Esta sección incluye técnicas generales de evaluación y presenta los procedimientos básicos para la administración y la puntuación del WISC-III. Es importante estudiar cuidadosamente esta sección antes de proceder a la administración de las subpruebas, ya que se explica una serie de principios para la administración que se aplican a todas las subpruebas o a grupos específicos de ellas.

## Rangos de edad aplicables

El WISC-III fue desarrollado para emplearlo en niños de entre 6 años y 16 años y 11 meses de edad. El WISC-III se superpone con el WAIS-R para los niños de 16 años. El WISC-III tiene un piso más bajo que el WAIS-R y puede proporcionar una mejor estimación de la capacidad de los niños de 16 años de bajo rendimiento.

## Procedimientos estándar

El propósito del WISC-III es evaluar el desempeño de un niño o niña en determinadas condiciones. Para obtener resultados que sean interpretables según las normas, es preciso respetar cuidadosamente las instrucciones para la administración y la puntuación, porque estos procedimientos se emplearon para normalizar el test. Los cambios en la redacción o la presentación de un ítem, las modificaciones de los tiempos límite u otras desviaciones de las instrucciones pueden reducir la validez de los resultados del test.

Si bien el formato general del WISC-III no fue modificado respecto del formato del WISC-R, los procedimientos específicos para su administración en varias subpruebas fueron significativamente modificados. Los examinadores que han empleado el WISC-R deben familiarizarse con estos cambios antes de administrar el WISC-III.

## Duración de la administración

La administración de la batería regular de 10 subpruebas requiere aproximadamente entre 60 y 80 minutos, y las tres subpruebas complementarias exigen un tiempo adicional de 10 a 15 minutos. No obstante, las variaciones individuales en el estilo de los niños y en las técnicas de administración de los examinadores pueden producir tiempos de administración más cortos o más largos.

Haga todos los esfuerzos posibles por administrar el test completo en una sola sesión. Si ello no es posible, debido a la falta de motivación, a la fatiga del niño o a otras razones, el examen debe interrumpirse y reprogramarse. Preferentemente, las dos sesiones de administración deben estar separadas por un lapso menor de una semana. Sin embargo, la posibilidad de tener una segunda sesión no debe ser una justificación para reducir el número de subpruebas administradas, porque los resultados arrojarán una evaluación incompleta de la capacidad o las destrezas del niño o niña.

## Cálculo de la edad del niño

Para calcular la edad exacta del niño o nina, debe restar la fecha de nacimiento de la fecha de aplicación del test. Se considera que todos los meses tienen 30 días.

Ejemplos:

| | Año | Mes | Día |
|---|---|---|---|
| Fecha de aplicacion | 2005 | 8 | 19 |
| Fecha de nacimiento | 1996 | 3 | 10 |
| Edad | 9 | 5 | 9 |
| | | 9-1=8 | 19+30= 49 |
| Fecha de aplicacion | 2005 | 9 | 19 |
| Fecha de nacimiento | 1990 | 6 | 29 |
| Edad | 15 | 2 | 20 |
| | 2005- 1=2004 | 8+12=20 | |
| Fecha de aplicacion | 2005 | 8 | 26 |
| Fecha de nacimiento | 1991 | 11 | 25 |
| Edad | 13 | 9 | 1 |
| | 2005- 1=2004 | 9-1+12=20 | 20+30= 50 |
| Fecha de aplicacion | 2005 | 9 | 20 |
| Fecha de nacimiento | 1994 | 10 | 28 |
| Edad | 10 | 10 | 22 |

## Condiciones físicas

Administre el test en una sala tranquila, bien ventilada y con iluminación adecuada. Durante la administración, deben estar en la sala sólo el examinador y el niño. Tanto el examinador como el niño deberan estar comodamente sentados frente a una mesa o escritorio de superficie lisa. La altura de la mesa o escritorio debera permitir al niño trabajar comodamente y manipular fácilmente los materiales. El examinador debe sentarse frente al niño, de modo que pueda observar bien su comportamiento durante la prueba.

El niño no debe ver el Protocolo de Registro ni las paginas de este Manual. La Pantalla para Ensamblaje de Objetos, una vez desplegada, se mantiene en pie y puede usarse como pantalla. Es conveniente tener la caja del test sobre una silla, junto al examinador y fuera de la vista del niño, para que este no se desconcentre. También es necesario volver a colocar en la caja los materiales que ya no se necesiten, una vez administrada la correspondiente subprueba.

## Establecimiento y mantención de una buena relación

Es fundamental establecer y mantener una relación de cooperación entre el niño y el examinador. Una actitud amable y no intimidatoria por parte del adulto favorece la

buena relación. Hay diversas maneras de conseguir este objetivo. Un conocimiento a fondo de la mecánica de la administración y puntuación del test le permitirá interactuar con el niño sin disminuir el ritmo del test. Dominar (aunque no los memorice por completo) los detalles de la administración le permitirá consultar el Manual y registrar las respuestas del niño sin hacer pausas molestas. Además, de este modo podrá concentrar toda su atención en el niño.

Para que el niño se sienta cómodo al comenzar la sesión, inicie una conversación informal, que puede girar alrededor de sus intereses y actividades. Si nota que el niño es tímido o tiene miedo, debe buscar alguna manera de relajarlo. El tiempo que se dedique a establecer la buena relación dependerá de la edad y del temperamento del niño.

Una vez que el niño parezca sentirse cómodo, presente brevemente el test, en un lenguaje adecuado para su edad. Se puede decir, por ejemplo, que se le pedirá que haga algunos juegos y que realice algunas tareas, y agregar que a la mayoría de los niños le gustan esas tareas, de las cuales algunas son fáciles y otras un poco más difíciles. Además, es conveniente explicar que no se espera que responda a todas las preguntas correctamente, pero sí que trate de hacer todo lo mejor posible.

Una vez iniciado el test, mantenga un ritmo constante, pero esté alerta para detectar cualquier cambio en la actitud, cooperación o nivel de actividad del niño. Si el niño se aburre o se pone ansioso, una breve conversación entre una subprueba y otra ayudará a renovar el interés y a reducir la ansiedad ante la situación de prueba. Si se muestra inquieto o se mueve constantemente, tal vez necesite darle un pequeño descanso: caminar por la sala, estirar piernas y brazos o ir al baño. Los niños más pequeños suelen necesitar más de una pausa. En todos los casos, la interrupción debe hacerse después de haber completado una subprueba, nunca en la mitad de la tarea.

Para mantener la buena relación durante el test, exprese su entusiasmo o su interés por lo que el niño está haciendo. Elogie y aliente al niño por el esfuerzo que está realizando, excepto cuando las instrucciones indiquen explícitamente lo contrario. No obstante, no brinde información sobre si determinada respuesta es correcta o incorrecta. Por ejemplo, no diga "bien" o "correcto" después de una respuesta correcta. Por otra parte, si el niño se ha desempeñado en forma regular o mal en una subprueba completa y es evidente que tiene conciencia de ello, usted podría decir: **Esta prueba fue difícil, pero probemos la siguiente.**

Si el niño dice que no puede contestar una pregunta o realizar una tarea, anímelo diciendo: **Inténtalo** o **Yo creo que puedes hacerlo. Prueba otra vez.** Si el niño pide ayuda, diga: **Quiero ver si puedes hacerlo solo.**

Algunos niños, especialmente los mayores, suelen tratar de tomar el control de la situación de prueba. En beneficio de la buena relación, está permitido otorgar una cierta dosis de autonomía al joven, pero el control debe estar en manos del examinador, para asegurar la correcta administración del test.

# Administración del WISC-III

## Secuencia de las subpruebas

La primera diferencia con el WISC-R es el orden de administración de las subpruebas. La secuencia en la que se deben administrar las subpruebas del WISC-III es la siguiente:

1. Completación de figuras
2. Información
3. Claves
4. Analogías
5. Ordenamiento de historias
6. Aritmética
7. Construcción con cubos
8. Vocabulario
9. Composición de objetos
10. Comprensión
11. Búsqueda de símbolos (Subprueba de ejecución complementaria que sólo puede sustituir a Claves)
12. Retención de dígitos (Subprueba verbal complementaria)
13. Laberintos (Subprueba de ejecución complementaria)

Las subpruebas de ejecución y verbales se administran alternadamente, para hacer más interesante y variada la sesión para el niño. Este Manual y el Protocolo de Registro siguen esta secuencia. Sin embargo, en algunos casos muy justificados se puede cambiar el orden, para satisfacer las necesidades de un determinado niño o niña. Por ejemplo, si un niño se niega a responder a cierta subprueba, usted puede pasar a la siguiente y volver después a la omitida.

Los puntos de inicio, las normas para la suspensión y la puntuación de las subpruebas se incluyen en las instrucciones específicas para cada una de ellas. Algunos aspectos generales, sin embargo, se detallan a continuación.

## Administración en secuencia inversa

En algunas subpruebas (completación de figuras, información, aritmética y vocabulario), si el niño no obtiene un puntaje perfecto (puntaje máximo excluyendo las bonificaciones) en cualquiera de los dos primeros ítems administrados para su edad, se deben administrar los ítems precedentes en *secuencia inversa*, hasta que el niño obtenga puntajes perfectos en dos ítems consecutivos.

Las Figuras 1, 2 y 3 ilustran el procedimiento de *secuencia inversa*. En estos ejemplos, el niño tiene 11 años y empieza con el ítem 5 de la subprueba Información.

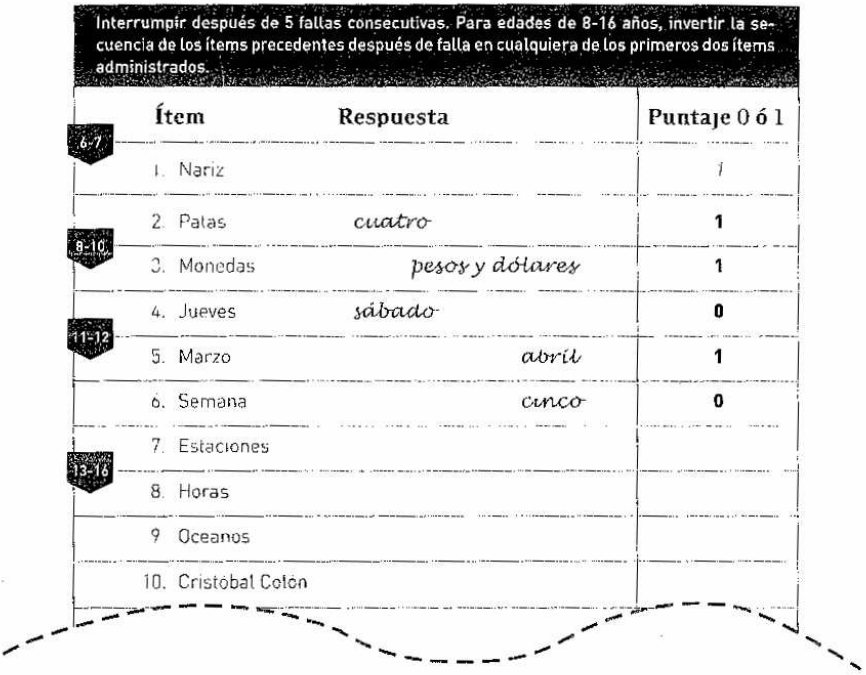
En el ejemplo de la Figura 1, el niño obtuvo un puntaje perfecto en el ítem 5, que es el punto de partida para esa edad, pero falla en el ítem 6. Por lo tanto, el examinador administra los ítems en *secuencia inversa*, empezando con el ítem 4, en el que el niño también obtuvo puntaje perfecto. Habiendo obtenido puntajes perfectos en los ítems 5 y 4, es decir, en dos ítems consecutivos, el niño ha satisfecho el criterio para seguir con la subprueba. Recibe puntaje total por los ítems 1 al 3, y el examinador sigue con el ítem 7.

FIGURA 1

**Interrumpir después de 5 fallas consecutivas. Para edades de 8-16 años, invertir la secuencia de los ítems precedentes después de falla en cualquiera de los primeros dos ítems administrados.**

| | Ítem | Respuesta | Puntaje 0 ó 1 |
|---|---|---|---|
| 6-7 | 1. Nariz | | *1* |
| | 2. Patas | | *1* |
| 8-10 | 3. Monedas | | *1* |
| | 4. Jueves | *viernes* | **1** |
| 11-12 | 5. Marzo | *abril* | **1** |
| | 6. Semana | *cinco* | **0** |
| | 7. Estaciones | | |
| 13-16 | 8. Horas | | |
| | 9. Océanos | | |
| | 10. Cristóbal Colón | | |

FIGURA 2



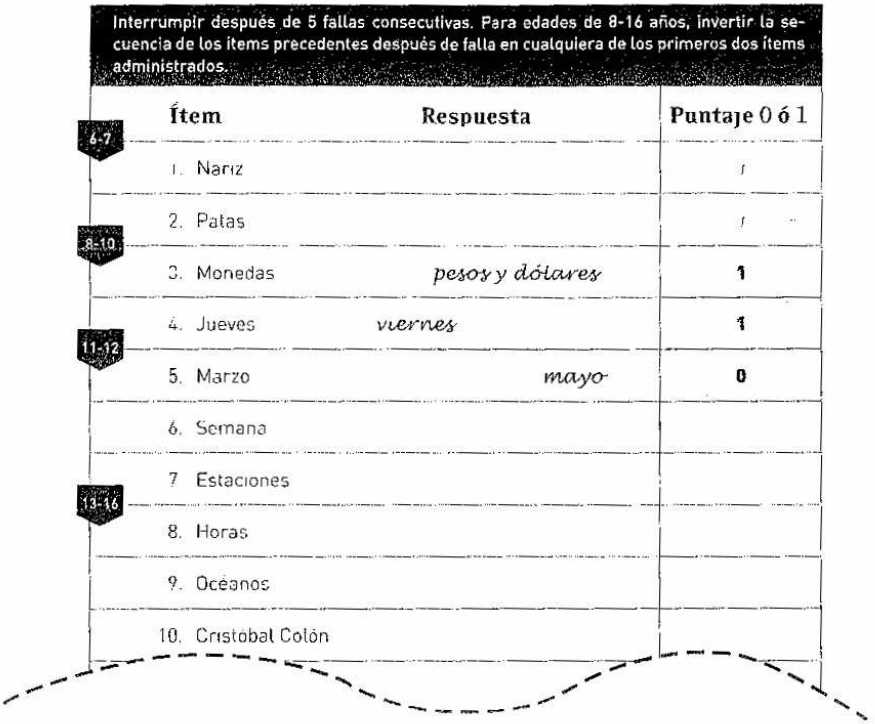
Interrumpir después de 5 fallas consecutivas. Para edades de 8-16 años, invertir la secuencia de los ítems precedentes después de falla en cualquiera de los primeros dos ítems administrados.

| | Ítem | Respuesta | Puntaje 0 ó 1 |
|---|---|---|---|
| 6-7 | 1. Nariz | | *1* |
| | 2. Patas | *cuatro* | **1** |
| 8-10 | 3. Monedas | *pesos y dólares* | **1** |
| | 4. Jueves | *sábado* | **0** |
| 11-12 | 5. Marzo | *abril* | **1** |
| | 6. Semana | *cinco* | **0** |
| | 7. Estaciones | | |
| 13-16 | 8. Horas | | |
| | 9. Oceanos | | |
| | 10. Cristóbal Colón | | |

En el ejemplo de la Figura 2 el niño obtuvo puntaje perfecto en el ítem 5, el punto de partida, pero falló en el ítem 6. El examinador administró los ítems en *secuencia inversa*, empezando con el ítem 4, en el que el niño falló. Siguió administrando los ítems en secuencia inversa y el niño obtuvo puntajes perfectos en los ítems 3 y 2, dos ítems consecutivos, satisfaciendo, por lo tanto, el criterio para continuar con la subprueba. El niño recibe puntaje total por todos los ítems que no fueron administrados (en este caso, ítem 1), y el examinador sigue con el ítem 7.

En el ejemplo de la Figura 3, el niño falló en el primer ítem administrado (ítem 5). El examinador administró los ítems en *secuencia inversa* y el niño obtuvo puntajes perfectos en los ítems 4 y 3, dos ítems consecutivos, satisfaciendo, por lo tanto, el criterio para proseguir con la subprueba. El niño recibe puntaje total por todos los ítems no administrados (ítems 1 y 2) y el examinador prosigue con el ítem 6.

FIGURA 3



Interrumpir después de 5 fallas consecutivas. Para edades de 8-16 años, invertir la secuencia de los ítems precedentes después de falla en cualquiera de los primeros dos ítems administrados.

| | Ítem | Respuesta | Puntaje 0 ó 1 |
|---|---|---|---|
| 6-7 | 1. Nariz | | 1 |
| | 2. Patas | | 1 |
| 8-10 | 3. Monedas | *pesos y dólares* | 1 |
| | 4. Jueves | *viernes* | 1 |
| 11-12 | 5. Marzo | *mayo* | 0 |
| | 6. Semana | | |
| | 7. Estaciones | | |
| 13-16 | 8. Horas | | |
| | 9. Océanos | | |
| | 10. Cristobal Colón | | |

## El control del tiempo

Una subprueba verbal (Aritmética) y todos las subpruebas de ejecución tienen exigencias de tiempo, por lo tanto, el examinador debe usar un cronometro. El desempeño del niño es medido en segundos. El examinador debe manejar el cronometro en forma silenciosa y disimulada y estar, si es posible, fuera de la vista del niño, por ejemplo, sobre las rodillas del examinador. Pero si esa disposición es molesta, el control del tiempo puede hacerse abiertamente.

El tiempo que se emplea en repetir una pregunta o aclarar las instrucciones se incluye en el tiempo de ejecución registrado para el ítem. Si el niño esta a punto de completar un item cuando expira el plazo, permitale completarlo -en beneficio de la buena relación- pero asigne puntaje sólo a la tarea que fue completada dentro del tiempo límite.

Para las subpruebas que no tienen límite de tiempo asignado, aproximadamente 15 a 20 segundos seran suficientes para que el niño empiece a responder. El examinador puede modificar este lapso, segun juzgue que el niño este o no buscando activamente una respuesta. Si el niño no empieza a contestar dentro de un intervalo de tiempo razonable, o despues de la repetición de la pregunta (siempre que ello este permitido),

registre o puntos y pase al siguiente ítem o a la siguiente subprueba (si se ha cumplido el criterio de suspensión). En tal caso, es conveniente decir alguna frase de transición como, por ejemplo: **Ahora probemos con el próximo** o **Probemos con otro.**

## Enseñanza de la tarea

Muchas de las subpruebas del WISC-III ofrecen ciertos recursos para enseñar o corregir, con los ítems de muestra o los ítems iniciales. El propósito es asegurarse de que el niño entienda la tarea o proporcionarle información adicional si ha fallado en uno de los primeros ítems de la subprueba. Enseñar después de la falla en un ítem no cambia el puntaje del niño en ese ítem. Sólo se debe enseñar y dar las respuestas correctas en aquellas ocasiones que se especifican en las instrucciones de las diferentes subpruebas. Toda ayuda adicional entra en contradicción con los procedimientos estandarizados para la administración y, por lo tanto, producen puntajes inexactos y una evaluación engañosa de la capacidad del niño o niña.

## Repetición de ítems y verificación de respuestas

Excepto en los casos en que esté específicamente prohibido en las instrucciones, se pueden repetir las preguntas e instrucciones generales, si el niño lo pide o si da muestras de no entender la tarea que debe realizar.

A veces un niño responderá "no sé" en los primeros ítems. Si usted cree que el niño sabe la respuesta a una pregunta fácil, vuelva a administrar el ítem y otorgue puntaje, si el examinando responde correctamente. Este procedimiento, sin embargo, es inadecuado para ítems y subpruebas con tiempo límite y para Retención de Dígitos.

Si un niño se niega a responder a un ítem diciendo "No puedo hacerlo", o deja de trabajar antes que expire el plazo de ejecución, insístelo gentilmente a continuar. Emplee frases como: **Inténtalo una vez más, Yo creo que puedes hacerlo,** o **Sigue intentándolo un poco mas.** Siempre que sea pertinente y esté permitido, repita el ítem después de la frase.

Ante toda respuesta incompleta o ambigua a los ítems de las subpruebas verbales, se deben formular algunas preguntas adicionales. Las instrucciones para los ítems de las subpruebas Analogías, Vocabulario y Comprensión incluyen una serie de respuestas de muestra seguidas de una (P). Esta (P) indica que si la respuesta es la que aparece, u otra equivalente, se deben formular más preguntas. Esta indagación es **fundamental**, porque sin ella ciertas respuestas no pueden recibir puntaje. El propósito de este pequeño interrogatorio adicional es aclarar bien que quiso decir el niño. Emplee un tono amable y formule una pregunta neutra como, por ejemplo: **¿Que quieres decir?** o **Dime algo más acerca de eso.** Las preguntas deben ser precisas y no dar indicios ni claves que conduzcan al niño a la solución correcta. No pregunte nada sobre las respuestas claramente erróneas, a menos que las instrucciones para el ítem lo estipulen claramente.

Cada vez que usted formule una pregunta de este tipo, anote una (P) y la respuesta del niño en el Protocolo de Registro. Esto indica que todo agregado a la respuesta del niño no fue espontáneo.

# Puntuación de las respuestas

Para la mayoría de las subpruebas, los procedimientos para otorgar el puntaje son objetivos y requieren escasa o ninguna interpretación de los criterios. Otras subpruebas implican ciertas consideraciones especiales para la asignación de puntajes. En esta sección se aborda este punto.

### Respuestas de muestra

La puntuación de las respuestas de las subpruebas Analogías, Vocabulario y Comprensión, como también algunos ítems de la subprueba Información, requiere el juicio del examinador. Los sistemas de puntuación para estas subpruebas verbales se basan en las respuestas reales de los niños en los estudios de estandarización. Muchas de estas respuestas están incluidas en las instrucciones específicas de estas subpruebas para ilustrar los diversos tipos y niveles de respuestas. Muchas de las respuestas de muestra son limítrofes y no respuestas claras que merezcan 2, 1 ó 0 puntos. Las respuestas limítrofes son las que mayores dificultades presentan para la puntuación.

Las respuestas del niño se evalúan según los criterios específicos de puntuación para cada ítem. Para los ítems evaluados con 1 punto o con 0 punto, se asigna 1 punto a toda respuesta que sea equivalente o mejor que las respuestas de muestra de 1 punto y se asigna 0 punto a toda respuesta que sea equivalente o inferior que las respuestas de muestra de 0 punto. Un principio similar rige para la asignación de puntaje en los ítems de puntuación múltiple (2, 1 o 0 puntos). Asigne 2 puntos a una respuesta que sea equivalente o mejor que las respuestas de muestra de 2 puntos y considere errónea toda respuesta que sea equivalente o inferior que las respuestas de muestra de 0 punto. Asigne 1 punto a toda respuesta de calidad equivalente a las respuestas de muestra de 1 punto.

La calidad de una respuesta se refiere al contenido -no a la elegancia o la extensión- de la expresión del niño. *Nunca* se debe penalizar el puntaje de un niño en un ítem verbal por causa de errores de gramática o mala pronunciación.

Algunas listas de respuestas de muestra incluyen una descripción de una acción encerrada entre corchetes; por ejemplo, en la pregunta ¿Qué es el abecedario?: "[El niño recita o canta todo el abecedario o parte de él]". Esa demostración revela que el niño entiende el ítem; por lo tanto, se le otorga crédito.

En algunos casos, se enumeran dos o más respuestas en una sola línea, separadas por un punto y coma; por ejemplo: "La organización de las letras; grupos de letras ordenadas; las letras en cierto orden; las letras en orden alfabético". Cualquiera de las respuestas es aceptable para ese nivel de puntaje; no es necesario que el niño dé todas las respuestas para recibir crédito, ni tampoco que emplee todas las palabras tal cual se señalan en la muestra.

Algunas respuestas incluyen varias palabras o frases encerradas entre paréntesis; por ejemplo, en la analogía primero-último: "Posiciones extremas (lugares extremos)

en una serie (línea, fila)". Para ese nivel de puntaje, se considera aceptable *cualquiera* de las palabras o frases que figuran dentro del paréntesis, e incluso sinónimos. Así, "Son posiciones extremas en una serie", "Lugares extremos en una línea" son respuestas igualmente aceptables y merecen 2 puntos. El niño no necesita dar todas las respuestas que figuran entre paréntesis para recibir crédito.

Sin embargo, es necesario que el concepto esté completo para asignar el puntaje. Por ejemplo, "Posiciones extremas (lugares extremos) en una serie (línea, fila)" y "Posiciones (lugares) en una serie (línea, fila)" no tienen el mismo puntaje, aun cuando la respuesta parece similar, por cuanto el concepto debe incluir la idea de "extremo"

Otra característica de la lista de respuestas de muestra se refiere a la indagación adicional, que se indica por una **(P)**. La **(P)** al final de una o varias respuestas posibles se aplica a *toda* o *todas* las respuestas. Por ejemplo, cualquiera de las respuestas implícitas en "Posiciones (lugares) en una serie (línea, fila)" debe merecer un interrogatorio complementario, por si el niño mejora su respuesta.

## Respuestas con interrogatorio

La puntuación de las respuestas con interrogatorio **(P)** puede ser problemática y muchas veces exige tomar una decisión. Por regla general, evalúe toda la respuesta, es decir, la parte dada espontáneamente y la parte dada después del interrogatorio.

Al puntuar las respuestas con interrogatorio para los ítems de Analogías, Vocabulario y Comprensión, aplique las siguientes reglas generales:

- Si el niño da espontáneamente una respuesta de 1 punto y luego se lo interroga adecuadamente, pero no mejora su respuesta, el puntaje asignado sigue siendo 1. Por ejemplo: como respuesta a la pregunta de la subprueba Vocabulario "¿Qué es un paraguas?", el niño dice: "Para la lluvia". Se lo interroga y agrega: "De plástico" (respuesta de 0 punto). No se ha producido mejora alguna en la respuesta, de modo que el puntaje sigue siendo 1. Por lo general, el niño no pierde el puntaje conseguido para la parte espontánea de la respuesta, aun cuando la parte sobre la que se interroga no mejore la respuesta total.
- En el mismo ejemplo, si el niño mejora la respuesta diciendo: "Protege de la lluvia, así uno no se moja", el puntaje será 2 puntos, porque toda la respuesta es del mismo tipo que las respuestas de muestra de 2 puntos.

## Respuestas malogradas

La única excepción a la regla de mejora de la respuesta es la respuesta malograda. Es importante distinguir entre una respuesta *malograda* y una respuesta *pobre*. En la respuesta *malograda*, la elaboración del niño revela un concepto erróneo acerca del ítem. Por ejemplo, la respuesta "Se pone encima de la cabeza" (a la pregunta de Vocabulario "¿Qué es un paraguas?") es una respuesta de 1 punto que debe ser indagada. La elaboración del niño "es un sombrero" malogra la respuesta porque revela un concepto erróneo acerca de los paraguas. Esta respuesta, con su elaboración, recibe 0 punto. Las respuestas malogradas hacen que toda la respuesta se considere errónea. Una respuesta *pobre* es una elaboración que no mejora la respuesta espontánea, pero que no revela

una concepción completamente errónea acerca del ítem, por lo que la respuesta mantiene su valor original de 1 punto.

### Respuestas múltiples

A veces el niño da espontáneamente varias respuestas a un ítem. Las reglas que se enumeran a continuación ayudarán a puntuar tales respuestas múltiples:

- Si para reemplazar una respuesta, el niño intenta dar una segunda, o una tercera, puntúe sólo la última. Para los ítems con tiempo límite, puntúe la última respuesta dada dentro del tiempo límite.
- Si el niño responde a un ítem con una respuesta correcta y otra incorrecta, y no está claro cuál es la que pretende dar, pregúnteselo y evalúe esa respuesta.
- Si el niño malogra una respuesta que de otro modo sería aceptable, asigne 0 punto.
- Si las respuestas del niño varían mucho en calidad y no hay ninguna que arruine la respuesta general, puntúe la mejor respuesta del grupo. Por ejemplo: si en la subprueba Analogías, ítem 7, el niño responde "los dos son seres vivos, los dos son animales y son enemigos", puntúe la mejor respuesta, o sea, "los dos son animales". Se asignan 2 puntos, aun cuando las otras respuestas merezcan 1 o 0 punto, respectivamente.
- Para los ítems de Comprensión, vea las instrucciones específicas en el punto de Puntuación de la subprueba correspondiente.

# El protocolo de registro

El Protocolo de Registro del WISC-III esta destinado a facilitar la administración y la puntuación del test. Tiene espacio para registrar y puntuar las respuestas del nino a los items de la subprueba y, ademas, proporciona información tal como: puntos de inicio, reglas de suspensión, tiempo límite y otras indicaciones que facilitan la correcta administración del test. También incluye la figura de un reloj cerca del nombre de la subprueba en todas aquellas que tienen límite de tiempo. El Protocolo de Registro incluye también una plantilla que facilita la puntuación de Claves, Partes A y B. (Se proveen cuadernillos de respuestas separados para las subpruebas Claves, Búsqueda de Símbolos y Laberintos.)

La Página de resumen del Protocolo de Registro tiene espacio para registrar información pertinente acerca de los antecedentes y los puntajes de test del niño. También tiene espacio para calcular la edad del niño y para calcular y consignar los puntajes brutos y los puntajes de escala de las subpruebas; las sumas de los puntajes de escala; los puntajes de CI, y los cuatro puntajes índice opcionales. Ademas, pueden trazarse perfiles de las subpruebas, el CI y los puntajes índice. También tiene espacio para anotar observaciones sobre el comportamiento.

## Registrar respuestas y puntajes

Al administrar el WISC-III, es conveniente que el examinador anote en el Protocolo de Registro todos los items que el niño ejecuta, a fin de distinguirlos de los items omitidos. La anotación puede ser un puntaje, una indicación de si paso o falló el ítem, o bien la respuesta real del niño. Cuando dude acerca del puntaje de una respuesta, registre información suficiente sobre la respuesta para permitir la evaluación posterior. Para las subpruebas Analogías, Vocabulario y Comprensión, es preferible que registre las respuestas del niño textualmente, porque muchas veces es posible evaluarlas despues de la sesión de administración, a fin de obtener un puntaje correcto y estudiado con detenimiento. Ademas, la posterior evaluación *cualitativa* de las respuestas puede proporcionar información clínica útil (por ejemplo, pueden revelarse temas agresivos recurrentes o ejemplos de pensamiento distorsionado) o poner en evidencia que muy rara vez el niño pudo mejorar las respuestas sobre las que fue interrogado por segunda vez.

Las siguientes abreviaturas son muy útiles para registrar las respuestas:

**E (Exito)**: El niño respondió o ejecutó correctamente.

**F (Fallo)**: El niño respondió o ejecutó incorrectamente.

**P (Pregunta)**: Se formuló una pregunta para aclarar la respuesta del niño.

**NS (no sabe)**: El niño dijo "no sé" o indicó de otro modo su falta de conocimiento a una pregunta o ítem.

**NR (No respondió)**: El niño no respondió a un ítem, ni verbal ni gestualmente.

**INC (Incompleto)**: El niño no completó un ítem con tiempo límite dentro del tiempo límite especificado.

**R (Rotación)**: En la subprueba Construcción con Cubos se encontrará una descripción.

**SC (Señaló correctamente)**: El niño señaló correctamente una parte de la figura en la subprueba Completación de Figuras.

**SX (señaló un lugar equivocado)**: El niño señaló un lugar equivocado de la parte de la figura en la subprueba Completación de Figuras.

Para las subpruebas con tiempo límite por las que el niño puede recibir crédito parcial o bonificaciones, el Protocolo de Registro incluye una columna de "Tiempo de ejecución". Registrar el tiempo de ejecución del niño en los ítems o subpruebas es especialmente importante para determinar las bonificaciones y, en muchas subpruebas, para determinar si el niño pasa o falla un ítem.

El Protocolo de Registro da, en la columna "Puntaje", el rango posible de puntos para cada ítem. Anote en el espacio adecuado el número de puntos que mereció cada respuesta. Para algunas subpruebas, como Construcción con Cubos, se indican todos los puntajes posibles para cada ítem, según el tiempo de ejecución; encierre en un círculo, el puntaje adecuado para cada respuesta y calcule el puntaje bruto total para la subprueba, sumando los puntajes de cada ítem encerrados en el círculo.

## Exactitud del registro

Aunque los pasos a seguir son simples y de índole fundamentalmente administrativa, los errores son comunes y pueden producir puntajes engañosos. Será de gran utilidad tener en cuenta las siguientes advertencias:

- Registre el puntaje para cada ítem administrado; hágalo con exactitud y de modo perfectamente legible.
- Para los niños mayores que empiezan Completación de Figuras, Información, Analogías, Ordenamiento de Historias, Aritmética, Construcción con Cubos, Vocabulario, Retención de Dígitos y Laberintos con ítems posteriores, asegúrese de otorgar crédito por los ítems precedentes que no fueron administrados.
- Cuando se permiten bonificaciones, no deje de incluirlas en el puntaje del ítem.
- Al calcular los puntajes brutos para cada subprueba, haga y controle cuidadosamente la suma.
- Controle por segunda vez el puntaje bruto para cada subprueba que fue transferido desde las páginas del Protocolo de Registro a la columna "Puntaje bruto" de la Página de resumen.
- Controle el cálculo de la edad cronológica del niño, después de volver a verificar la fecha de administración y la fecha de nacimiento del niño. (Si bien este paso debe ser dado antes de comenzar el test, al controlar de nuevo los datos en este punto, pueden surgir errores anteriores de cálculo.)
- Para evitar errores al convertir los puntajes brutos en puntajes de escala y las sumas de puntajes de escala en puntajes de CI o índice de factor, repita los pasos al usar las tablas de conversión.

# Obtención de los puntajes equivalentes de escala, índice de factor y CI

Una vez puntuadas las respuestas para cada subprueba del WISC-III, siga los pasos que se indican a continuación para determinar los puntajes brutos y de escala de cada niño. Luego, los puntajes de escala se usan para calcular los puntajes verbal, de ejecución y CI de la escala total. Los cuatro puntajes índice de factor, opcionales, también pueden calcularse a partir de los puntajes de escala.

## Conversión de los puntajes brutos en puntajes de escala

Para convertir los puntajes brutos en puntajes de escala, utilice los pasos que siguen y la Tabla A de las páginas 153-165. Los puntajes de escala se basan en la edad del niño (tal como se calcula en la sección rotulada B del Protocolo de Registro). La edad del niño, expresada en años, meses y días, determina la página de la tabla que debe emplearse. Cada página entrega los puntajes de escala para un rango de edad. Para los 6 años hay dos rangos: 6 años 0 meses 0 días a 6 años 6 meses 30 días y 6 años 7 meses 0 días a 6 años 11 meses 30 días. Para los 7 años hay dos rangos: 7 años 0 meses 0 días a 7 años 6 meses 30 días y 7 años 7 meses 0 días a 7 años 11 meses 30 días. Para el resto de las edades, existe un solo rango. En un recuadro situado en la parte superior de cada página de la tabla, aparece el rango de edad en forma abreviada; por ejemplo, 6.0-6.6. Este dato va precedido de los límites precisos, inferior y superior, del rango de edad; por ejemplo, 6 años, 0 meses, 0 días - 6 años, 6 meses, 30 días.

1. Una vez que haya obtenido los puntajes brutos para cada subprueba sumando los puntajes de los ítems, transfiera los puntajes brutos a la correspondiente columna de la Página de resumen del Protocolo de Registro. Las subpruebas aparecen enumeradas según el orden de administración.
2. Busque la página adecuada de la Tabla A. Las subpruebas están ordenadas según su respectiva escala -verbal o de ejecución- y su orden de administración. Para cada subprueba, busque el puntaje bruto obtenido por el niño debajo del nombre de la subprueba. Luego, leyendo desde este puntaje bruto hacia la columna del extremo de la izquierda o hacia la columna del extremo de la derecha, encuentre el puntaje de escala equivalente para la subprueba.
3. Anote el puntaje de escala de la subprueba en la Página de resumen del Protocolo de Registro, en la casilla situada a la derecha del puntaje bruto previamente registrado, en la columna que corresponda. Si está usted calculando los puntajes índices de factor opcionales, ingrese también el puntaje de escala de la subprueba en la columna correspondiente. Por ejemplo, el puntaje de escala de Completación de Figuras se anota en la columna de la "Escala de Ejecución" y en la columna de la "Escala de Organización Perceptual" (OP).

## Sumas de los puntajes de escala

El Puntaje Verbal del niño es la suma de los *puntajes de escala* en las cinco subpruebas verbales regularmente administradas, es decir, Información, Analogías, Aritmética, Vocabulario y Comprensión. El Puntaje de Ejecución es la suma de los puntajes de escala en las cinco subpruebas de ejecución regularmente administradas, es decir, Completación de Figuras, Claves, Ordenamiento de Historias, Construcción con Cubos y Ensamblaje de Objetos. El Puntaje Total es la suma del Puntaje Verbal y el Puntaje de Ejecución, es decir, la suma de los puntajes de escala de diez subpruebas. Del mismo modo, el puntaje de cada una de las cuatro escalas de factor es la suma de los puntajes de escala de sus respectivas subpruebas.

Calcule estas sumas y anótelas en las casillas correspondientes al final de las respectivas columnas, en la hilera "Suma de puntajes equivalentes". Anote también estas sumas de puntajes de escala en la columna "Puntaje" de la sección rotulada D en la Página de resumen del Protocolo de Registro.

Si se administran las seis subpruebas verbales y las siete subpruebas de ejecución, los puntajes de escala de Búsqueda de Símbolos, Retención de Dígitos y Laberintos *no* deben usarse para calcular el Puntaje Verbal, el Puntaje de Ejecución y el Puntaje Total. Pero Búsqueda de Símbolos y Retención de Dígitos deben administrarse además de las diez subpruebas estándar para calcular los cuatro puntajes de escala de factor. Sin embargo, suele suceder que se administren menos de cinco subpruebas verbales o de ejecución, ya sea porque la discapacidad del niño impidió la aplicación de la subprueba o porque la subprueba fue invalidada durante la administración. Si no se puede emplear una de las subpruebas verbales regulares, Retención de Dígitos puede ser incluida como una alternativa. En este caso, reemplace el puntaje de escala de la subprueba verbal invalidada por el puntaje de escala de la subprueba Retención de Dígitos para calcular el Puntaje Verbal. Asimismo, Laberintos puede ser incluida como una subprueba de ejecución alternativa. En este caso, reemplace el puntaje de escala de la subprueba de ejecución invalidada por el puntaje de escala de la subprueba Laberintos para calcular el Puntaje de Ejecución. Búsqueda de Símbolos puede reemplazar *sólo* a la subprueba Claves, para el cálculo del Puntaje de Ejecución.

Si sólo se dispone de puntajes de cuatro subpruebas para la escala verbal o para la escala de ejecución, la suma de los puntajes de escala en la escala afectada debe ser prorrateada para obtener el Puntaje Verbal o el Puntaje de Ejecución que se utilizara para derivar el puntaje de CI. Para prorratear el puntaje del niño en cuatro subpruebas verbales o de ejecución, multiplique la suma de los cuatro puntajes de escala por 5/4 (1,25) y anote el resultado en las casillas adecuadas de la Página de resumen del Protocolo de Registro. Registre también la abreviatura PRO (prorrateado) al margen, para indicar que sólo se utilizaron cuatro subpruebas.

Tanto el Puntaje Verbal como el Puntaje de Ejecución deben basarse por lo menos en cuatro subpruebas. Nótese que el Puntaje Total *nunca* se prorratea. Las sumas de las subpruebas verbales y de ejecución se prorratean separadamente, y los puntajes verbal y de ejecución resultantes se suman para obtener el Puntaje Total. Esta suma se anota en la casilla situada debajo de las columnas de puntajes verbal y de ejecución.

## Determinación del CI y los puntajes índice de factor

Utilice las Tablas B, C y D para convertir el Puntaje Verbal, el Puntaje de Ejecución y el Puntaje Total en sus equivalentes puntajes de CI. La Tabla B también proporciona los puntajes índice del factor Comprensión Verbal (son las mismas subpruebas). Utilice las Tablas E a G para convertir el puntaje de Organización Perceptual, el puntaje de Velocidad de Procesamiento y el puntaje de Ausencia de Distractibilidad en puntajes índice. Cada tabla incluye también equivalentes de percentil e intervalos de confianza. Anote el CI o el puntaje índice equivalente, el equivalente de percentil y un intervalo de confianza (90% o 95% de seguridad) en el espacio a la derecha de las sumas de los puntajes de escala registrados anteriormente. *Nota: el puntaje de CI total no es la suma de los puntajes de CI verbal y de CI de ejecución. El puntaje de CI total se basa en el Puntaje Total.*

Todos los puntajes -puntajes de escala de subprueba, los puntajes de CI y los puntajes índice para las escalas de factor- pueden ser trazados en los gráficos de la Página de resumen del Protocolo de Registro.

Si un niño obtiene un puntaje bruto de 0 en una subprueba del WISC-III, ello no indica que el niño carezca íntegramente de la capacidad medida por la subprueba; indica, en cambio, que la capacidad del niño no puede ser determinada por esa serie de ítems de la subprueba. Por ejemplo, un niño puede obtener 0 punto en Vocabulario pero, aun así conocer el significado de algunas palabras más fáciles. No obstante, a menos que el niño obtenga puntajes brutos mayores que 0 en por lo menos tres subpruebas verbales, no se deberá deducir un puntaje de CI verbal. Además, a menos que el niño obtenga puntajes brutos mayores que 0 en por los menos tres subpruebas verbales y por lo menos tres subpruebas de ejecución, no debera deducirse ningún puntaje de CI total.

## Interpretación de los puntajes de CI e índices de factor

Cada una de las distribuciones de los puntajes verbal, de ejecución y de CI, como también los cuatro puntajes índice, tienen una media de 100 y una desviación estándar (DE) de 15. Un puntaje de 100 sobre cualquiera de las tres escalas define el desempeño del niño medio de determinada escala, en esa escala. Los puntajes de 85 y 115 corresponden a una DE de 1, por encima y por debajo de la media, respectivamente, mientras que los puntajes de 70 y 130 corresponden a una DE de 2 de la media. Alrededor de los dos tercios de todos los niños obtienen puntajes de entre 85 y 115; alrededor del 95 por ciento en el rango 70-130, y casi todos obtienen puntajes de entre 55 y 145 (DE de 3 a ambos lados de la media).

La Tabla 1 facilita la interpretación de los puntajes índice y de CI en función de las desviaciones estándar y los rangos percentiles. La tabla se basa en los valores teóricos para una distribución normal. Las distribuciones de los puntajes de CI y de índice de factor obtenidos por los niños en la muestra de normalización se aproximan mucho a estos valores teóricos.

Muchos examinadores utilizan no sólo un sistema cuantitativo, sino también uno cualitativo para describir el desempeño de un niño. La Tabla 2 presenta rangos específicos de puntaje de CI y sus correspondientes categorías de diagnóstico cualitativo. Estos rangos y categorías de puntajes de CI son coherentes en todos los tests de Wechsler y han sido definidos estadísticamente.

Tanto las interpretaciones cualitativas como las cuantitativas de los puntajes específicos deben tener en cuenta el error de medición inherente a los puntajes del test.

TABLA 1

**Relación de los puntajes de CI e índices de factor con las desviaciones estándar de la media y los rangos percentiles equivalentes**

| PUNTAJES CI/ÍNDICE | NÚMERO DE DESVIACIONES ESTÁNDAR DE LA MEDIA | RANGO PERCENTIL EQUIVALENTE |
|---|---|---|
| 145 | +3 | 99,9* |
| 140 | +2,67 | 99,6 |
| 135 | +2,33 | 99 |
| 130 | +2 | 98 |
| 125 | +1,67 | 95 |
| 120 | +1,33 | 91 |
| 115 | +1 | 84 |
| 110 | +0,67 | 75 |
| 105 | +0,33 | 63 |
| 100 | 0 (media) | 50 |
| 95 | -0,33 | 37 |
| 90 | -0,67 | 25 |
| 85 | -1 | 16 |
| 80 | -1,33 | 9 |
| 75 | -1,67 | 5 |
| 70 | -2 | 2 |
| 65 | -2,33 | 1 |
| 60 | -2,67 | 0,4 |
| 55 | -3 | 0,1 |

TABLA 2

**Descripciones cualitativas de los puntajes de CI del WISC-III**

| CI | CLASIFICACIÓN | PORCENTAJE INCLUIDO | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | CURVA NORMAL TEÓRICA | MUESTRA REAL[1] | | |
| | | | TOTAL | VERBAL | DE EJECUCIÓN |
| 130 y mas | Muy superior | 2,2 | 2,6 | 2,3 | 2,4 |
| 120 - 129 | Superior | 6,7 | 7,2 | 7,6 | 8,0 |
| 110 - 119 | Media alta | 16,1 | 17,2 | 17,0 | 14,7 |
| 90 - 109 | Promedio | 50,0 | 49,1 | 48,1 | 50,3 |
| 80 - 89 | Media baja | 16,1 | 15,0 | 15,9 | 16,7 |
| 70 - 79 | Limítrofe | 6,7 | 6,8 | 7,2 | 5,9 |
| 69 y menos | Intelectualmente deficiente[2] | 2,2 | 2,1 | 1,9 | 2,0 |

1. Los porcentajes que muestra la tabla son para el CI Total, Verbal y de Ejecución y están basados en la muestra chilena de estandarización (n = 1.924).
2. En lugar de la expresión mentalmente retardado, usada en el WISC-R, el WISC-III emplea el término intelectualmente deficiente. Esto evita la inferencia que un puntaje de CI muy bajo es evidencia suficiente para la clasificación de retardo mental". La expresión intelectualmente deficiente es descriptiva y se refiere sólo al bajo funcionamiento intelectual.

# Instrucciones para la administración y puntuacion de cada subprueba

## 1. Completación de figuras

### Materiales

- 28 tarjetas de Completación de figuras (incluida una figura de muestra), que forman parte del Cuaderno de estímulos
- Cronómetro

### Descripción

Para cada ítem de esta subprueba, el niño observa una ilustración y nombra, o indica señalando, la parte importante que falta en la figura. El niño debe responder a cada ítem dentro de un límite de tiempo de 20 segundos.

### Inicio

Edades[1] 6-8 (y niños mayores de quienes se sospecha que tienen deficiencia mental): ítem de Muestra y después ítem 1.

Edades 9-10: ítem de Muestra y después ítem 4.

Edades 11-16: ítem de Muestra y después ítem 6.

- Si un niño de 9-16 años obtiene puntajes perfectos[2] en los dos primeros ítems administrados, asigne puntaje total para todos los ítems precedentes.
- Si un niño de 9-16 años no obtiene un puntaje perfecto en cualquiera de los dos primeros ítems administrados, administre los ítems precedentes en *secuencia inversa* hasta que el niño obtenga puntajes perfectos en dos ítems consecutivos. Si el niño obtuvo puntaje perfecto en el ítem inicial (el primer ítem administrado), cuéntelo en la secuencia inversa. Cuando se satisface este criterio, otorgue puntaje total para los ítems precedentes que no fueron administrados. Después prosiga con la subprueba hasta satisfacer el criterio de suspensión.

### Suspensión

Interrumpa después de 5 fallas consecutivas.[3]

1. Los rangos de edad para los puntos iniciales de todas las subpruebas se basan en la edad cronológica del niño calculada en años, meses y días. Por ejemplo, el rango de edad 6-8 incluye a los niños que ya han cumplido 6 años pero aún no han cumplido 9.
2. La expresión *puntaje completo* o *perfecto* significa el número máximo de puntos posibles para el ítem, excluyendo las bonificaciones.
3. El término *falla* significa puntaje 0.

**Instrucciones generales**

- Antes de presentar las láminas al niño, diga:

  **Te voy a mostrar unas figuras. A cada figura le falta una parte importante. Quiero que mires atentamente cada figura y me digas qué es lo que le falta.**

Coloque el Cuaderno de estímulos frente al niño, ábralo en el ítem de Muestra y diga:

**Ahora, mira esta figura. ¿Qué parte importante de la figura falta?**

Muestre la lámina durante un tiempo máximo de 20 segundos.

Si responde correctamente, continúe con el ítem inicial adecuado a la edad del niño, diciendo:

**Y ahora, ¿qué es lo que le falta a esta figura?**

Una vez que el niño ha comprendido la tarea, se puede abreviar o suprimir la pregunta.

- Si el significado de la respuesta verbal del niño es ambiguo o no sabe nombrar lo que falta, pídale que indique la parte faltante señalándola. Diga:

  **Señala con la mano el lugar de lo que falta.**

- Tiempo máximo de exposición para cada ítem: 20 segundos.
- Si el niño responde incorrectamente o no puede responder dentro del plazo de 20 segundos al ítem de Muestra, proporciónele la ayuda indicada para ese ítem. Si responde incorrectamente o no puede responder dentro del plazo de 20 segundos al ítem 1 o al ítem 2, registre un puntaje de 0 y brinde la ayuda indicada.
- En todos los demás ítems no ofrezca ayuda. Si el niño no indica la parte faltante en el plazo de 20 segundos, nombrándola o señalándola correctamente, asigne 0 punto para ese ítem y presente el siguiente. Si el niño responde o señala incorrectamente, pase al ítem siguiente aun cuando no hayan transcurrido los 20 segundos.
- Haga las siguientes advertencias, si es necesario, pero haga cada una sólo una vez durante el transcurso de toda la subprueba:

a) Si el niño se limita a nombrar el objeto representado, en vez de mencionar la parte que falta, diga:

   **Sí, pero, ¿qué es lo que falta?**

b) Si el niño menciona una parte que no figura en la tarjeta (por ejemplo, las piernas del hombre en el ítem 7 o la otra mitad de la naranja en el ítem 20), anote la respuesta en el Protocolo de registro y diga:

   **Falta una parte en la figura. ¿Qué es lo que le falta?**

c) Si el niño menciona una parte secundaria faltante (por ejemplo, las semillas, en el ítem 20), anote la respuesta en el Protocolo de registro y diga:

   **Sí, pero, ¿cuál es la parte más importante que falta?**

- Si el niño responde correctamente después de alguna de estas advertencias, otórguele el puntaje por la respuesta.

## Instrucciones

| ÍTEM | PARTE FALTANTE* |
|---|---|
| 6-16 años | |
| Muestra: Lápiz | Mina, la punta, la punta del lápiz<br>Si el niño falla en el ítem de Muestra, diga: **¿Ves?, le falta la mina.** (Señale). |
| 6-8 años | |
| 1. Caja | Una tapa, un ala, una tapa que no se ve, una tapa que está doblada hacia adentro<br>Si el niño dice "La otra parte de la caja, un lado de la caja" diga: **Muéstrame dónde falta.**<br>Si el niño falla en el ítem 1, diga: **¿Ves? Le falta una tapa.** (Señale). |
| 2. Gato | Bigotes, la mitad de los bigotes<br>Si el niño falla en el ítem 2, diga: **¿Ves? Le faltan los bigotes.** (Señale) |
| 3. Elefante | Pata, pie, pierna |
| 9-10 años | |
| 4. Mano | Uña. |
| 5. Espejo | La muñeca en el espejo, reflejo de la muñeca, la guagua en el espejo<br>Si el niño dice "la muñeca", "la niña", "la guagua", diga: **¿Dónde falta?** |
| 11-16 años | |
| 6. Puerta | Bisagra, tornillo, fierrito que sostiene la puerta<br>Si el niño utiliza algún término distinto que se refiera a la bisagra o no la nombra pero la señala correctamente, asígnele 1 punto. |
| 7. Hombre | Correa del reloj, parte del reloj, cadena del reloj, tirita del reloj, cuerda del reloj, pulsera del reloj, huincha del reloj, manilla del reloj |
| 8. Cinturón | Hoyos, hoyitos, agujeros, ojetillos, orificios |
| 9. Ampolleta | Alambres, filamento, cables, fierritos<br>Si el niño utiliza algún término distinto que se refiera al filamento (ej., la parte de la electricidad, la mechita, el hilito) o no lo nombra pero lo señala correctamente, asígnele 1 punto. Si el niño dice "la parte interna" o "la parte de adentro", diga: **Muéstrame exactamente dónde falta.** |
| 10. Cara de mujer | Pestañas, pintura en los ojos |

*. Para algunos ítems, se han agregado las respuestas reales de los niños. Estas respuestas son igualmente aceptables y se les debe otorgar puntaje perfecto.

| ÍTEM | PARTE FALTANTE |
|---|---|
| 11. Hoja | Nervaduras, venas, venitas, nervios, filamentos, rayitas de la hoja, líneas de la hoja<br>Si el niño dice "el relleno de la hoja", "las arrugas", "las raíces", diga: **Muéstrame exactamente dónde falta.** |
| 12. Tijeras | Tornillo, perno, clavo, la unión, el punto de eje, eso para unirla<br>Si el niño dice "el puntito", "el punto", "el hoyo", "el hoyito", "el botoncito", diga: **Muéstrame dónde falta.** |
| 13. Reloj | Una parte del número 11, el 11, el palito del 11, un 1 al 11, el 11 en vez del 1<br>Si el niño dice "un 1", diga: **Muéstrame dónde falta.** |
| 14. Cómoda | Manilla, perilla, tirador<br>Si el niño dice "un perno", "un tornillo", diga: **Muéstrame dónde falta.**<br>Si el niño dice "una pata", diga: **Dime otra parte que le falta.** Asigne 20 segundos adicionales. |
| 15. Guitarra | Clavijas, tornillos, perritos, las cosas que sirven para afinar, para regular, donde se afina, donde se ajustan las cuerdas, donde se dan vueltas las cuerdas<br>Si el niño dice "puntitos", "perillas", "las llaves", diga: **Muéstrame dónde faltan.** |
| 16. Dados | Un punto al seis, un círculo al seis, el punto de arriba en el número seis<br>Si el niño dice "el punto", "un agujero", "la pelotita", diga: **Muéstrame dónde falta.** |
| 17. Perfil de hombre | Ceja |
| 18. Lavaplatos | Desagüe, drenaje, hoyo por donde sale el agua, el hoyito, parte por donde baja (cae) el agua, lugar para que baje el agua |
| 19. Teléfono | Cable (cordón, espiral, alambre) que conecta el auricular con la base del teléfono<br>Si el niño dice "el cable", "el cordón", "la espiral", "el alambre", diga: **Muéstrame dónde falta.** |
| 20. Naranja | La venita (línea blanca, parte blanca, rayita blanca) que separa los gajos, división de los gajos<br>Si el niño dice "pepas" o "semillas", diga: **Dime otra parte que falta.** Asigne 20 segundos adicionales. |
| 21. Reja | Un palo, parte de la reja, una tabla, una madera<br>Si el niño dice "una línea", "una rayita", diga: **Muéstrame dónde falta.** |

| ÍTEM | PARTE FALTANTE |
|---|---|
| 22. Termómetro | Mercurio en la base (en el fondo, abajo en la parte redonda, en la redondela, en la ampolla)<br>Si el niño dice "el mercurio", "el líquido rojo", "la pelotita roja", "la bolita roja", "lo rojo", diga: **Muéstrame donde falta.** |
| 23. Supermercado | Etiquetas, marcas, envoltorio en las latas (tarros) |
| 24. Casa | Sombra del árbol<br>Si el niño dice "la sombra", diga: **Muéstrame donde falta.** |
| 25. Pez | Branquia, agalla, por donde respira |
| 26. Paraguas | Fierritos, palillos, palitos, varillas, rayos. |
| 27. Zapatilla | Ojetillo, remache del ojal<br>Si el niño dice "eso del hoyo (ojal)", diga: **Muestrame donde falta.** |

**Puntuación**

Asigne un punto por cada respuesta correcta y por cada ítem no administrado anterior al punto de partida del niño. Se registra falla en un ítem si el niño responde incorrectamente o no responde dentro de un lapso de 20 segundos.

La mayoría de los niños da una respuesta verbal para la parte faltante. Sin embargo, a veces el niño se limita a señalar. Si indica correctamente la parte faltante, otorgue puntaje como respuesta correcta. No obstante, si el niño señala el lugar correcto en la lámina pero arruina la respuesta dando además una respuesta verbal claramente incorrecta, considere falla en ese ítem. Por ejemplo, en el ítem 18 (lavaplatos), el niño podría señalar correctamente la zona de drenaje, pero decir "falta el agua". O en el ítem 9 (ampolleta), el niño debe señalar claramente el lugar donde debería estar el filamento, y no la base de la ampolleta.

Algunos niños no saben o no recuerdan el nombre exacto de una parte faltante y usan un sinónimo o la describen con sus propias palabras. Esa respuesta se considera correcta. Por ejemplo, la respuesta "una cosa que se usa para abrir o empujar" para el ítem 14 (cómoda) recibe puntaje. Las instrucciones incluyen algunas respuestas reales de los niños a algunos ítems. Estas respuestas son igualmente aceptables y se les debe otorgar puntaje total.

Antes de asignar el puntaje, asegúrese de que la respuesta verbal sea correcta. Si tiene alguna duda respecto de la respuesta, diga:

**Muestrame dónde falta.**

Esta indicación es particularmente importante cuando el niño usa una palabra inexacta o inventada, por ejemplo, si dice "pelitos" en vez de "bigotes" en el ítem 2 (gato). La indicación también es crucial cuando la respuesta verbal de un niño es incompleta. Por ejemplo, si en el ítem 5 (espejo), un niño dice "la muñeca", se le debe pedir que indique la parte faltante señalándola, a fin de determinar si se refiere o no al reflejo de la muñeca en el espejo.

**Puntaje máximo:** 27 puntos.

## 2. Información

### Materiales

Las preguntas de información general se incluyen en este Manual.

### Descripción

Para esta subprueba, el niño responde oralmente a una serie de preguntas de conocimientos generales sobre acontecimientos, objetos, lugares y personas.

### Inicio

| |
|---|
| Edades 6-7 (y niños mayores de quienes se sospecha que tienen deficiencia mental): Ítem 1 |
| Edades 8-10: Ítem 3 |
| Edades 11-12: Ítem 5 |
| Edades 13-16: Ítem 8 |

- Si un niño de 8-16 años obtiene puntajes perfectos en los dos primeros ítems administrados, asigne puntaje total para todos los ítems precedentes.
- Si un niño de 8-16 años no obtiene un puntaje perfecto en cualquiera de los dos primeros ítems administrados, administre los ítems precedentes en *secuencia inversa* hasta que el niño obtenga puntaje perfecto en dos ítems consecutivos. Si el niño obtuvo puntaje perfecto en el ítem inicial (el primer ítem administrado), cuéntelo en la *secuencia inversa*. Cuando se satisface este criterio, otorgue puntaje total para los ítems precedentes que no fueron administrados. Después prosiga con la subprueba hasta satisfacer el criterio de suspensión.

### Suspensión

Interrumpa después de 5 fallas consecutivas.

### Instrucciones generales

- Antes de empezar la subprueba, dígale al niño:
  **Voy a hacerte algunas preguntas y me gustaría que las contestes.**
- Empezando con el ítem apropiado, lea cada pregunta en voz alta tal como está escrita.
- Si la respuesta no es clara, está permitido decir:
  **Explícame un poco más o Dime más sobre esto.**
  No obstante, no se deben hacer preguntas que sugieran la respuesta ni se debe indicar palabra alguna.
- En algunos ítems, puede suceder que la respuesta del niño indique que ha oído mal o no ha entendido el significado exacto de la pregunta. En tal caso, utilice la guía adicional que se incluye en el ítem específico.
- Si el niño no entiende la pregunta, está permitido repetirla.

## Instrucciones

| ÍTEM | RESPUETAS ACEPTABLES |
|---|---|
| 6-7 años | |
| 1. Indique su nariz y pregunte:<br>**¿Cómo se llama esto?** | Nariz<br>Si el niño falla en el ítem 1, indique su nariz otra vez y diga: **Esto se llama "nariz".** Aliente al niño a que verbalice la respuesta correcta, pero no brinde más ayuda. |
| 2. **¿Cuántas patas tiene un perro?**<br>8-10 años | Cuatro |
| 3. **Nombra dos monedas distintas.** | Dos monedas de distinto valor de Chile (1, 5, 10, 50, 100 ó 500 pesos) o monedas de cualquier sistema monetario (peso, dólar, euro, lira, peseta, etc.) |
| 4. **¿Qué día viene después del jueves?** | Viernes |
| 11-12 años | Si el niño responde "ayer", "hoy" o "mañana", diga: **¿y como se llama ese día?** |
| 5. **¿Qué mes viene después de marzo?** | Abril |
| 6. **¿Cuantos días tiene una semana?** | Siete |
| | Si el niño contesta "cinco", pregunte: **¿Cuántos son, contando el fin de semana?** |
| 7. **¿Cuáles son las cuatro estaciones del año?**<br>13-16 años | Primavera, verano, otoño, invierno (en cualquier orden)<br>Si el niño sólo menciona tres, pregúntele la que falta |
| 8. **¿Cuántas horas tiene un día?** | Veinticuatro |
| 9. **Dime el nombre de dos oceanos** | El niño debe nombrar dos de los siguientes oceanos: Atlántico, Pacífico, Índico, Ártico y Antártico |
| 10. **¿Por que es famoso Cristóbal Colon?** | Descubrió (encontró) América; el primero en llegar a América; fue enviado por los Reyes Católicos (de Espana) para encontrar una ruta para el comercio de las especias; encontró un nuevo camino a la India; descubrió (dijo) que la tierra es redonda<br>Se otorga 0 punto a la respuesta "conquisto América" |
| 11. **¿Cuantas cosas hay en una docena?** | Doce |

| ÍTEM | RESPUETAS ACEPTABLES |
|---|---|
| 12. **¿Para que sirve el estómago? ¿Qué hace?** | Digiere la comida; disuelve (degrada, tritura, deshace, mucle, ablanda, achica) los alimentos (la comida); procesa los alimentos (la comida); guarda (almacena, deposita, recibe, ahí llegan) los alimentos (la comida); separa los nutrientes para el cuerpo<br><br>Se otorga 0 punto a las respuestas: "echan comida"; "para sostener alimentos"; "para que se que de la comida". |
| 13. **¿En qué continente está Brasil?** | América; América del Sur; Sudamérica; Latinoamérica<br><br>Si el niño da otra respuesta que sea geográficamente correcta, como "Cerca de Argentina", diga: **Sí, pero, ¿en qué continente está Brasil?** |
| 14. **¿Cuál es el mes que tiene un día mas cada cuatro años?** | Febrero |
| 15. **¿En qué dirección se pone el sol?** | Por el Oeste (Poniente)<br><br>Si el niño senala la dirección, pregunte: **¿Cómo se llama esa dirección?** |
| 16. **¿De qué está hecha el agua?** | Hidrogeno y oxigeno<br><br>Si el niño dice "$H_2O$", pregunte: **¿Qué significa $H_2O$?** |
| 17. **¿En qué pais del mundo vive la mayor cantidad de personas?** | China |
| 18. **¿A través de qué vuelve el oxigeno al aire?** | Plantas; hojas; fotosintesis; árboles |
| 19. **¿Quién es Gabriel Garcia Márquez?** | Un escritor colombiano; un escritor; escribió *Cien anos de soledad*; autor de un libro (libros); un premio Nobel de literatura<br><br>Si el niño senala que es un escritor pero se equivoca en la nacionalidad, asigne igualmente el puntaje. |
| 20. **¿Cuál es la capital de Grecia?** | Atenas |
| 21. **¿Qué hace que el fierro se oxide?** | El oxigeno; la combinación con el oxigeno; la oxidación; una reacción quimica |
| | Si el niño dice "la humedad", "el aire" o "el agua", diga: **Sí, pero ¿qué hay en el aire (agua) que hace que el fierro se oxide?** |

| ÍTEM | RESPUETAS ACEPTABLES |
|---|---|
| 22. **¿Cuál es el material mas importante que se usa en la fabricación del vidrio?** | Arena; sílice; dióxido de silicio; cuarzo<br>Si el niño dice "cal", "soda" u otro ingrediente no esencial, diga: **Si, pero ¿cuál es el principal material que se usa para fabricar vidrio?** |
| 23. **¿Quién fue Charles Darwin?** | Desarrolló la teoría de la evolución; estudió la evolucion; penso en la teoria (escribió un libro) que el hombre viene de los monos; escribió *El origen de las especies*<br><br>Para que se le asigne el puntaje, el niño debe asociar a Darwin con la evolucion. Si el nino dice: "Un científico", "Un biólogo", o "Un escritor", pregunte: **¿Qué fue lo que lo hizo famoso?** |
| 24. **¿Qué es un barometro?** | Mide (indica, sirve para tomar) la presión atmosférica (presión); un medidor (indicador) de presión atmosférica (presión); predice los cambios de tiempo; pronostica el tiempo; dice si va a llover |
| 25. **¿Quién inventó la ampolleta eléctrica?** | Edison |
| 26. **¿Qué distancia hay entre Santiago y Concepción?** | Cualquier respuesta entre 400 y 600 Km.<br>Si el niño responde con una frase como "A pocas horas en avión" o "A varias horas en bus", pregunte: **¿Qué distancia hay en kilómetros?** |
| 27. ¿Cuantas semanas hay en un ano? | 52 |

### Puntuación

Asigne 1 punto por cada respuesta correcta. Las respuestas aceptables se señalan junto a cada pregunta. Para algunos ítems (por ejemplo, el ítem 12), la lista de respuestas correctas no es exhaustiva; asigne también el puntaje a cualquier respuesta que sea del mismo tipo que las de muestra.

**Puntaje maximo:** 27 puntos.

## 3. Claves

### Materiales

- Edades 6-7: Hoja de respuestas de claves, Parte A.
- Edades 8-16: Hoja de respuestas de claves, Parte B.
- Dos lápices de mina N° 2, sin goma de borrar.
- Cronometro.
- Plantilla de puntuación de Claves.

### Descripción

Para esta subprueba, el niño copia simbolos que se corresponden con formas geometricas simples (Claves A) o con numeros (Claves B). Valiéndose de una clave, el niño dibuja cada simbolo en su correspondiente forma (Claves A) o debajo de su correspondiente número (Claves B). El puntaje se determina por el numero de simbolos correctamente dibujados dentro de un límite de tiempo de 120 segundos.

### Inicio

Edades 6-7 (con prescindencia de la capacidad intelectual estimada): Item de Muestra en la Hoja de respuestas de claves, Parte A.

Edades 8-16: (con prescindencia de la capacidad intelectual estimada): Item de Muestra en la Hoja de respuestas de claves, Parte B.

### Suspensión

Interrumpa cuando hayan transcurrido 120 segundos.

### Instrucciones generales

- Entregue al niño la Hoja de respuestas de Claves. Advierta que Claves A esta de un lado y Claves B del otro.
- Trabaje sobre una superficie lisa. Si la mesa tiene asperezas, coloque la Hoja de respuestas de claves sobre un carton.
- Durante el ejercicio con el ítem de muestra, quiza note que un niño zurdo tapa con la mano, total o parcialmente la clave, mientras realiza la tarea. En ese caso, coloque otra Hoja de respuestas de claves a la derecha de la hoja de respuesta del niño, de modo que la clave extra quede alineada con la que el niño tapa con su mano. Haga que el niño complete los ítems de Prueba usando la clave separada, de modo que esté familiarizado con la disposición cuando comience el test real.
- Si el niño omite un ítem o empieza a hacer sólo un tipo de figuras, diga:
  **Hazlas en orden. No te saltes ninguna.**
  Senale el primer ítem que el niño omitió y diga:
  **Ahora haz este.**
- No brinde mas ayuda, excepto para recordarle al niño que continúe hasta que se le diga que se detenga (si es necesario).

- En los ítems de Muestra no se controla el tiempo. Empiece a controlarlo cuando haya completado las instrucciones para el primer ítem. Conceda 120 segundos tanto para Claves A como para Claves B.

### *Instrucciones para Claves A (edades 6-7)*

Coloque la Hoja de respuestas de Claves, Parte A, frente al niño y dele un lápiz sin goma de borrar.

Señalando la clave que está sobre los ítems de prueba, diga:

> **Mira aquí y verás una estrella, una pelota, un triángulo y otras cosas. Fíjate que la estrella tiene una rayita de arriba a abajo, como ésta** (señálela); **la pelota tiene dos rayitas a en el medio** (señálelas); **el triángulo tiene una rayita en el medio como ésta** (señálela); **la cruz tiene un círculo chico en el centro** (señálelo); **y el cuadrado tiene dos rayitas de arriba a abajo** (señálelas).

Señalando los ítems de muestra y los ítems de la subprueba, diga:

> **Ahora mira más abajo** (señale) **y verás las pelotas, las estrellas, los cuadrados y otras cosas, todas mezcladas y sin marcas adentro. Quiero que llenes las cosas de aquí con las mismas marcas que tienen arriba.**

Señalando el primer ítem de muestra, diga:

> **Debes hacerlo así: aquí hay una pelota; miremos arriba y busquemos la pelota** (señálela). **¿Ves? Tiene dos rayitas que van de este modo** (señálelas). **Ahora, debes poner las dos líneas en esta pelota, así** (dibuje las dos líneas en la pelota en el primer ítem de muestra).

Señalando el segundo ítem de muestra, diga:

> **La estrella tiene una rayita de arriba a abajo, de modo que debes poner la misma marca aquí** (dibuje la línea en la estrella). **Ahora haz las otras cosas tú solo/a hasta que llegues a esta línea** (señale la línea que separa el último ítem de muestra del primer ítem de la subprueba).

Deje al niño trabajar solo en los restantes ítems de muestra. Elogie el buen desempeño en cada ítem de muestra, diciendo **Sí** o **Muy bien**. Si el niño comete un error, señálelo inmediatamente. Si al usar un ítem de muestra el niño comete errores o tiene dificultades, explique y demuestre el procedimiento una vez más. Use explicaciones como las siguientes:

> **¿Ves?, esto es un triángulo y tiene una rayita recta, así que tú pones la rayita recta aquí** (señale), o bien: **Esto es una cruz y, como tiene un círculito adentro, tú pones el círculito en la cruz, aquí** (señale).

No empiece a administrar el test real hasta que el niño haya comprendido claramente la tarea.

Cuando el niño haya ejecutado los ítems de muestra y comprendido la tarea, diga:

> **Cuando te diga que empieces, tú haces el resto.**

Señalando el primer ítem, diga:

> **Empieza ya, y llena todas las figuras que puedas, una después de la otra, sin saltarte ninguna. Sigue hasta que yo te diga que pares, porque hay un límite de tiempo. Trabaja lo más rápido que**

**puedas sin cometer errores. Cuando termines esta línea** (recorra con el dedo la primera línea, de izquierda a derecha del niño), **sigue con esta** (señale el primer ítem en la segunda línea). Diga: **Y ahora, sigue.**

Empiece a tomar el tiempo.

Al cumplirse los 120 segundos, diga: **Basta.**

Si el niño termina antes del límite fijado, registre en la columna "tiempo de ejecución" del Protocolo de registro la cantidad exacta de tiempo que demoró en completar todos los ítems. El registro exacto del tiempo de ejecución es fundamental, porque se asignan bonificaciones por la ejecución rápida y correcta de todos los ítems. Si el niño no terminó de completar todos los ítems al cumplirse los 120 segundos, anote 120 en el Protocolo de registro.

### *Instrucciones para Claves B (edades 8-16)*

Coloque la Hoja de respuestas de Claves, Parte B, frente al niño y dele un lápiz sin goma de borrar. Señalando la clave que está sobre los ítems de prueba, diga:

**Mira estos recuadros divididos. Fíjate que cada uno tiene un número en la parte de arriba** (recorra los números con el dedo) **y una marca especial en la parte de abajo** (recorra las marcas con el dedo). **Cada número tiene su propia marca.** (Señale el número 1 y su marca; después, el número 2 y su marca.)

Señalando los ítems de muestra, diga:

**Ahora mira aquí, donde los cuadrados de arriba tienen números pero cuadrados de abajo están vacíos.**

Señalando la parte inferior de varios ítems de muestra, diga:

**Ahora vas a poner en los cuadrados vacíos las marcas que deben ir allí, así.**

Señale el primer ítem de muestra y diga:

**Aquí hay un 2.**

Señale el símbolo debajo del 2 en la clave y diga:

**El 2 tiene esta marca, así es que la pones en este cuadrado, así.** (Dibuje el símbolo).

Señale el segundo ítem de muestra y diga:

**Aquí hay un 1.**

Señale el símbolo que está debajo del 1 en la clave, y diga:

**El 1 tiene esta marca, así es que la pongo en este cuadrado, así.** (Dibuje el símbolo).

Señalando el tercer ítem de muestra, diga:

**Este es el número 4.**

Señale el símbolo que está debajo del 4 en la clave, y diga:

**El número 4 tiene esta marca, así es que la pongo en este cuadrado.** (Dibuje el símbolo).

Después de demostrar los primeros tres ítems de muestra, diga:

**Ahora tú llenas el resto de estos cuadrados, hasta esta línea gruesa.** (Señale la línea gruesa).

Para cada ítem de muestra que el niño ejecute correctamente, exprese un elogio, como Sí o Bien. Por último, diga: **Ahora sabes como hacerlo.** Si el niño comete un error en un ítem de muestra, señálelo inmediatamente y muestre una vez más como usar la clave. Siga ayudando al niño, si es necesario, hasta que haya ejecutado correctamente los ítems de muestra. No siga con el test hasta que el niño haya comprendido claramente la tarea.

Cuando el niño haya completado bien los ítems de muestra y comprende la tarea, diga:

**Cuando yo te diga que empieces, harás el resto.**

Señale el primer ítem de la subprueba y diga:

**Empieza aquí y llena todos los cuadrados que puedas, uno después de otro, sin saltarte ninguno. Sigue hasta que yo te diga que pares, porque hay un límite de tiempo. Trabaja lo más rápido que puedas, sin cometer errores. Cuando termines esta hilera** (recorra con el dedo la primera hilera, de izquierda a derecha del niño), **sigue con esta** (señale el primer ítem de la segunda hilera). **Diga: Ahora empieza.**

Empiece a controlar el tiempo.

Transcurridos 120 segundos, diga: **Basta.**

### Puntuación

Asigne 1 punto por cada símbolo correctamente dibujado. No incluya las respuestas a los ítems de Muestra en el puntaje del niño. Use el lado adecuado de la Plantilla de puntuación de claves para controlar las respuestas del niño. Alinee la plantilla de modo que las respuestas correctas queden por encima de las respuestas del niño. Una respuesta se puntúa como correcta aunque el símbolo esté imperfectamente dibujado, siempre que sea claramente identificable como el símbolo de la clave. Por ejemplo, en Claves A, si el niño ha dibujado dos líneas aproximadamente paralelas en el círculo, no penalice la respuesta aunque las líneas se crucen, no sean exactamente horizontales o no tengan la misma longitud.

Otorgue también el puntaje si el niño, después de darse cuenta de un error, dibuja espontáneamente el símbolo correcto cerca o encima del incorrecto.

### *Puntajes para Claves A*

En Claves A, un niño que completa correctamente todos los ítems dentro del tiempo límite puede recibir también puntos adicionales, según el número de segundos que demore en completar la subprueba. Si el niño tiene un puntaje perfecto de 59 puntos, consulte la tabla en la parte inferior o en la zona sombreada en el Protocolo de registro para ver las posibles bonificaciones de puntaje por tiempo. El "Puntaje total de la subprueba" incluye las bonificaciones.

CLAVES A:

BONIFICACIONES Y PUNTAJES TOTALES PARA LA EJECUCIÓN PERFECTA

| TIEMPO DE EJECUCIÓN (EN SEGUNDOS) | BONIFICACIONES | PUNTAJE TOTAL DE LA SUBPRUEBA |
|---|---|---|
| 119-120 | 0 | 59 |
| 116-118 | 1 | 60 |
| 111-115 | 2 | 61 |
| 106-110 | 3 | 62 |
| 101-105 | 4 | 63 |
| 96-100 | 5 | 64 |
| 95 o menos | 6 | 65 |

### *Puntajes para Claves B*

En Claves B el niño no recibe bonificaciones. El puntaje total es el numero de simbolos correctamente dibujados.

**Puntaje máximo**

Claves A: 65 puntos

Claves B: 119 puntos

## 4. Analogías

### Materiales

Las palabras de estímulo de las analogías se incluyen en este Manual (y en el Protocolo de registro).

### Descripción

Para cada ítem de esta subprueba, se le presentan oralmente al niño dos palabras que representan objetos o conceptos corrientes. Se le pide que diga en que son similares esos objetos o conceptos.

### Inicio

Edades 6-11 (y niños mayores de quienes se sospecha que tienen deficiencia mental): ítem de muestra y después ítem 1.

Edades 12-16: ítem de muestra y después ítem 3.

- Si un niño de 12-16 años obtiene puntajes perfectos en los dos primeros ítems administrados, asigne puntaje total para los dos ítems precedentes.
- Si un niño de 12-16 anos no obtiene un puntaje perfecto en cualquiera de los dos primeros ítems administrados, administre los dos ítems precedentes en *secuencia normal*[5], es decir, parta con el ítem 1.

### Suspensión

Interrumpa despues de 5 fallas consecutivas.

### Instrucciones generales

- Para cada ítem, formule lentamente la siguiente pregunta, insertando las palabras de estímulo adecuadas:

  **¿En qué se parecen (a) _____ y (a) _____ ?**

- Si la respuesta del niño es vaga o ambigua o va seguida de una (P) en la lista de respuestas de muestra, diga:

  **Explícame lo que quieres decir** o **Dime algo más sobre esto.**

- Si el niño da múltiples respuestas aceptables, puntue la mejor respuesta. Si la respuesta del niño incluye respuestas erróneas, además de algunas respuestas correctas, pregunte: **Bueno, ¿cuál es la que vale?**, y puntúe la respuesta según la decisión del niño. El ajuste espontáneo de las respuestas se reconoce fácilmente y no es necesario indagar más. Las observaciones complementarias que obviamente no forman parte de la respuesta del niño no afectan el puntaje (ej.: *"Un gato y un ratón tienen ojos, cola, patas; mi gato cazo un raton"*).

5. En este manual, secuencia *normal* significa el orden numérico usual, por ejemplo, ítems 1, 2, 3, etcétera.

## Instrucciones para el ítem de muestra

6-16 años

*Ítem de muestra*

Diga:

**Ahora voy a decirte dos palabras y te preguntare en qué se parecen. Por ejemplo, si yo te pregunto: ¿En que se parecen el rojo y el azul?, tú podrías contestar: "En que los dos son colores".**

## Instrucciones para los ítems y respuestas después de aplicado el ítem de muestra

6-11 años

**1. ¿En qué se parecen una RUEDA y una PELOTA? ¿En que son iguales?**

| | |
|---|---|
| **1 punto** | |
| • Las dos son redondas (círculos, circulares, circunferencias, de la misma forma) | • Las dos ruedan (giran, dan vueltas, andan en círculo) |
| **0 punto** | |
| • Las dos se mueven **(P)** | • Son de goma |
| • Las dos se pueden inflar **(P)** | • Con las dos se puede andar |
| • Las dos tienen aire **(P)** | • Son grandes (chicas) |
| • Ambas rebotan | • Son juguetes; se puede jugar |

Si el niño dice que no se parecen en nada, no puede responder o da una respuesta errónea diga: **Ambas son redondas y giran en círculo.**

**2. Ahora dime: ¿En qué se parecen una VELA y una LAMPARA?**

| | |
|---|---|
| **1 punto** | |
| • Las dos dan (producen, proporcionan, son fuente de) luz | • Iluminan; alumbran; brillan; resplandecen |
| • Hacen que se pueda ver | • Los dos tienen luz; tienen la misma luz |
| • Son foco (fuente) de iluminación | • Luces |
| • Objetos para alumbrar | |
| **0 punto** | |
| • Dan calor**(P)** | • Son eléctricas |
| • Se las usa de noche (cuando está oscuro) **(P)** | • Son grandes; chicas; derechas; redondas; alargadas |
| • Se encienden o se apagan; se prenden, se pueden encender **(P)** | • Si se las toca, queman |
| • Hacen las cosas mas brillantes | • Se derriten; gotean |

Si el niño dice que no se parecen en nada, no puede responder o da una respuesta errónea, diga: **Las dos dan luz, iluminan.**

12-16 años

3. ¿En qué se parecen el AGUA y la LECHE? ¿En que son iguales?

| | |
|---|---|
| **1 punto** | |
| • Las dos son líquidos (bebidas) | • Las dos se beben (se toman) |
| • Son para beber (tomar) | |
| **0 punto** | |
| • Son sustancias **(P)** | • Se las puede derramar; se derraman |
| • Son alimentos | • Se vierten (ponen, echan) en un jarro |
| • Calman la sed | • Las dos son de agua; igual al agua |
| • Son aguados; húmedos | • Mojan |
| • Nutritivas; buenas | |

Si el niño dice que no se parecen en nada, no puede responder o da una respuesta errónea, diga: **Los dos son líquidos y se pueden beber.**

4. ¿En que se parecen una MANZANA y un PLÁTANO?

| | |
|---|---|
| **1 punto** | |
| • Los dos son frutas; son frutas | • Los dos son vegetales |
| **0 punto** | |
| • Los dos son alimento (comida) **(P)** | • Se pueden comer; se comen |
| • Los dos son postres **(P)** | • Los dos son comestibles (comibles) |
| • Son para alimentarnos **(P)** | • Los dos crecen en árboles |
| • Los dos son nutritivos (alimentan dan energía, tienen calorías, tienen vitaminas) **(P)** | • Son ricos (suaves, dulces, buenos) |
| • Se pueden usar para hacer pasteles (tortas, jugos) **(P)** | • Tienen el mismo (parecido) gusto; tienen la misma (parecida) cáscara |
| • Los dos tienen cáscara (piel, pepas, semillas) | • Los dos tienen jugo |
| • En la cáscara | • Los dos son redondos (largos, pequeños, amarillos) |
| • El plátano es amarillo y la manzana es roja (verde) | • Los dos tienen un palito arriba |
| • Son verduras | |

5. ¿En qué se parecen un PIANO y una GUITARRA?

| | |
|---|---|
| **1 punto** | |
| • Los dos son instrumentos musicales (de cuerda) | • Los dos tocan canciones (música, notas) |
| • Hacen (tocan) música (sonidos) | • Las dos hacen canciones |
| • Los dos dan sonidos | • Los dos son musicales |
| • Producen melodías | |

| | |
|---|---|
| **0 punto** | |
| • Los dos tocan (se tocan) **(P)** | • Tienen melodías **(P)** |
| • Sirven para tocar **(P)** | • En una banda (orquesta) **(P)** |
| • Suenan **(P)** | • Hacen los mismos sonidos |
| • Con ellos se canta **(P)** | • Suenan (tocan) parecido (igual) |
| • Se puede oírlos (escucharlos) **(P)** | • Hay que afinarlos |
| • Son de cuerda; tocan cuerdas **(P)** | • Son de madera |

6. ¿En que se parecen una CAMISA y un ZAPATO?

| | |
|---|---|
| **1 punto** | |
| • Los dos son ropa (vestimenta, prendas de vestir) | • Abrigan (cuidan, cubren, protegen) el cuerpo |
| • Las dos son para ponerse (vestirse) | • Los dos cubren (visten) el cuerpo |
| • Los dos se ponen en el cuerpo; se ponen; se colocan | |
| **0 punto** | |
| • Tienen cordones (botones, cierre, ojales, broches) | • Los dos se pueden usar (se usan) |
| • Los usa un hombre (niño) | • Son para salir |
| • Los dos tienen un hoyo para ponerselos | • Cuestan dinero (plata) |
| • Se abrochan | • La camisa es para ponerse y los zapatos para caminar |
| • Por el color | |

7. ¿En que se parecen un GATO y un RATÓN?

| | |
|---|---|
| **2 puntos** (una respuesta que indique que ambos son animales, mamíferos, vertebrados) | |
| • Los dos son mamíferos | • Los dos son animales |
| • Los dos son vertebrados | |
| **1 punto** | |
| • Los dos estan vivos (son seres vivos) | • Los dos tienen sangre caliente |
| • Los dos caminan (se mueven, corren, hacen sonidos) | • Los dos tienen cuatro patas (ojos, cola, bigotes, piel, pelos) |
| • Los dos comen (duermen) | • Los dos son peludos |
| **0 punto** | |
| • Ambos comen la misma comida (queso) | • Los dos tienen la piel del mismo color; son del mismo color |
| • Son mascotas | • Los dos son domésticos (de la casa) |
| • Les gusta que los acaricien | • Los dos son chicos |
| • Son enemigos | • Pueden ver en la oscuridad |
| • El gato caza (persigue, se come) al ratón | |

Si el niño da respuesta de 1 punto, dé un ejemplo de respuesta de 2 puntos. Por ejemplo, si el niño responde: "Los dos tienen ojos", diga: **Si, los dos tienen ojos. Ademas, los dos son animales.** Este tipo de ayuda sólo puede darse en los ítems 7 y 8.

**8. ¿En que se parecen un BARCO y un AUTO?**

| | |
|---|---|
| **2 puntos** (una respuesta que indique que los dos son medios de transporte) | |
| • Las dos son medios de transporte; son medios de transporte; son transporte; transportan | • Las dos sirven para trasladarse (transportarse, moverse de un lado a otro, ir de un lugar a otro, ir de viaje, viajar); los dos te llevan a alguna parte |
| • Pueden trasladar personas (cosas) | • Son movilización |
| • Son vehículos | |
| **1 punto** | |
| • Automovilísticos **(P)** | • Los dos pueden moverse solos |
| • Los dos se pueden trasladar (mover, mover de un lugar a otro) **(P)** | • Las dos tienen motor (acelerador, manubrio, timon, sillas, ventanas) |
| • Las dos andan (andan rapido, tienen velocidad) | • Sirven para andar |
| • Son maquinas | • Las dos son de metal (fierro) |
| • Los dos se pueden manejar | |
| **0 punto** | |
| • En el material **(P)** | • Los dos tiran humo |
| • En los dos puede ir gente **(P)** | • Son bonitos (feos) |
| • Los dos tienen ruedas | • Las dos son grandes (chicos) |
| • El barco anda en el agua (mar) y el auto en la tierra (pavimento, camino, calle) | • Tienen el mismo (parecido) color; tienen el mismo material |

Si el niño da respuesta de 1 punto, dé un ejemplo de respuesta de 2 puntos. Por ejemplo, si el nino responde: "Sirven para andar", diga: **Si, los dos sirven para andar. Además, los dos son un medio de transporte.** Este tipo de ayuda sólo puede darse en los items 7 y 8.

**9. ¿En que se parecen el TELEFONO y la TELEVISIÓN?**

| | |
|---|---|
| **2 puntos** (una respuesta que clasifique a ambos como medios de comunicación) | • Medios (maneras, tipos, formas) de comunicación |
| • Comunicación; los dos comunican; nos comunican | • Instrumentos (elementos) de comunicación (para comunicarse) |
| • Con los dos uno se puede comunicar; sirven para comunicarse | • Aparatos de telecomunicaciones |
| **1 punto** | |
| • Por los dos se puede escuchar (oír); se escuchan | • En ambos se puede oir sonidos (cosas, gente) |
| • Ambos son fuentes de información (noticias); dan noticias (mensajes) | • Ambos son medios para recibir (mandar) mensajes (información); transmiten |
| • Son para ver lo que pasa en el mundo | |

| | |
|---|---|
| **0 punto** | |
| • Oír; escuchar **(P)** | • Los dos tienen número |
| • Son aparatos (máquinas) | • Los dos hacen ruido (sonidos, música) |
| • Aparatos eléctricos (electrónicos); son electrodomésticos | • Se puede jugar con los dos |
| • Usan electricidad; funcionan con electricidad; cosas de electricidad | • Uno puede llamar por teléfono a un programa y después lo muestran por la tele |
| • Son inventos del hombre | • Los dos suenan (hablan) |
| • Objetos tecnológicos | • Tienen enchufes (cables, botones) |
| • Las dos son para hablar; hay personas que hablan | • Se pueden prender y apagar |
| • Se pagan | • Son objetos |

**10. ¿En qué se parecen el ENOJO y la ALEGRÍA?**

| | |
|---|---|
| **2 puntos** (una respuesta que clasifique a ambos como sentimientos, emociones, reacciones emocionales o estados de ánimo) | |
| • Ambos son tipos de sentimientos (sentimientos, emociones, estados de ánimo) | • La manera de sentir; cómo se reacciona, las emociones |
| • Ambos expresan emociones (sentimientos) | • Estados mentales |
| • Reacciones emocionales de las personas | • Son un signo de cómo siente la persona |
| • Cómo se siente uno cuando algo pasa | • Algo que uno siente |
| **1 punto** | |
| • Reacciones; actitudes; formas de estar; respuestas. **(P)** | • Los dos se pueden expresar (sentir) **(P)** |
| • Expresiones (de la cara, del ser humano) **(P)** | • Son acciones que expresan algo |
| • Formas de expresarnos **(P)** | • Son para demostrar |
| • Se ven (expresan) en la cara **(P)** | • Sensaciones |
| • Signo de cómo uno está **(P)** | |
| **0 punto** | |
| • Hacer (son) gestos **(P)** | • Signos; acciones; síntomas |
| • Los dos se hacen gestos con la cara **(P)** | • Características físicas (de la vida) |
| • Son formas de estar, uno se puede poner enojado o feliz **(P)** | • A veces uno se enoja (está furioso) y a veces se alegra (está contento) |
| • Modos (comportamientos, gemos) de una persona | • Los dos tienen un carácter (son carácter) |
| • Los dos están dentro de nosotros | • Los dos se usan mucho |
| • Los dos son sustantivos abstractos | • Pensamientos |
| • La boca la pones diferente | • Lo contrario; opuestos; antónimos |
| • Cosas del hombre | |

**11. ¿En qué se parecen un CUADRO y un POEMA?**

| | |
|---|---|
| **2 puntos** (una respuesta que indique que ambos son obras, tipos, formas, clases o representaciones de arte) | |
| • Son expresiones artísticas | • Son obras creativas |
| • Son obras de arte | • Son obras de arte que expresan sentimientos |
| • Son arte | • Muestras de arte |
| • Son cosas artísticas | • Creaciones artísticas hechas por una persona (el hombre) |
| **1 punto** | |
| • Artísticas; creativas **(P)** | • Transmiten emociones (algo) |
| • Son hechos por artistas **(P)** | • Medios para expresarse; formas expresivas. |
| • Obras **(P)** | • Expresan (demuestran, muestran, reflejan) algo (gente, lugares, cosas) |
| • Se crean **(P)** | • Los dos significan algo |
| • Expresan (demuestran, muestran, representan) sentimientos (ideas, emociones, algo) | |
| **0 punto** | |
| • Son sentimientos **(P)** | • Un pintor (poeta) |
| • El poema es como sentimientos y el cuadro los expresa **(P)** | • Uno escribe un poema y luego lo pinta en un cuadro |
| • Son hechos por el hombre (personas) | • Un poema se puede escribir en un cuadro |
| • Se hacen con inspiración | |

**12. ¿En que se parecen un CODO y una RODILLA?**

| | |
|---|---|
| **2 puntos** (una respuesta que indique que son articulaciones; son como bisagras) | |
| • Son articulaciones (junturas, coyunturas) | • Como una articulación |
| • La unión entre dos huesos; uniones de huesos | • Son huesos que unen (conectan, juntan) otros huesos |
| • Los dos tienen un hueso que los ayuda a flectarse | • Son como una bisagra; se doblan como bisagra; trabajan como una bisagra |
| **1 punto** | |
| • Trabajan hacia arriba y abajo **(P)** | • Ambos (huesos) se doblan (ayudan a movernos) |
| • Los dos tienen ligamentos para flexionar **(P)** | • Son huesos. |
| • Zonas más flexibles | • Ambos tienen huesos |
| • Ambos están en el medio (en la mitad) del brazo y de la pierna (de una extremidad) | • El codo hace mover el brazo y la rodilla la pierna; nos permiten doblar el brazo y la pierna |
| • Dos huesos enganchados | |

| | |
|---|---|
| **0 punto** | |
| • Conectan **(P)** | • Ambos se quiebran (se encogen) |
| • Ambos se mueven **(P)** | • Ambos son partes del cuerpo (de la anatomía) |
| • Los dos hacen movimiento **(P)** | • Están donde doblamos el brazo y la pierna |
| • Tienen un movimiento similar **(P)** | • Son como unas pelotitas |
| • Ambos son curvos (redondos, cubiertos de piel, duros, puntudos) | • Tienen un nudo (piel áspera, músculos, el mismo color) |

**13. ¿En qué se parecen un COLEGIO y una FAMILIA?**

| | |
|---|---|
| **2 puntos** (una respuesta que indique que ambos son grupos de personas relacionadas entre sí) | |
| • Grupos sociales | • Organizaciones sociales |
| • Grupos de personas unidas | • Grupos de personas que están juntas |
| • Agrupaciones de personas que tienen un fin (objetivo) en común | • Están unidos, cada uno tiene un papel importante y hacen todo juntos (en equipo) |
| • Instancias gregarias del ser humano | • Equipos unidos |
| • Donde pertenecen hartas personas y hay una unión | • Ambos educan (enseñan, forman, forman valores, forman ciudadanos) |
| **1 punto** | |
| • Medios sociales **(P)** | • Ambos tienen integrantes (miembros) |
| • Ambos son grupos de personas (gente) **(P)** | • Congregan gente |
| • Conjunto de personas **(P)** | • En ambos se aprende; se corrigen los errores |
| • Relaciones **(P)** | • En ambos se comparte |
| • Son un equipo **(P)** | • En la sociedad que existe entre ellos |
| • Grupos de personas que viven juntas **(P)** | • En ambos nos brindan apoyo |
| • En los dos se forma un vínculo | |
| **0 punto** | |
| • Personas juntas **(P)** | • Sirven para juntarse |
| • Grupos **(P)** | • Tienen (muchas, hartas) personas |
| • Agrupaciones **(P)** | • Centros sociales que sirven para unirse |
| • Son comunidades **(P)** | • Gente; tienen gente; mucha gente |
| • Conjuntos **(P)** | • Los dos son familiares |
| • Ambos juntos, todos juntos, están todos unidos, son unidos, unidad **(P)** | • En el colegio hay hartas personas que son amigas y en la familia también |
| • Son grandes (muchos) | • Se conforman por varias personas |
| • Ambos tienen que estar unidos | • Personas |
| • Son fundamentales para nosotros | • El colegio es una familia |

**14. ¿En qué se parecen la TEMPERATURA y el PESO?**

| **2 puntos** (una respuesta que indique que ambos son clases de medidas o de medición) | |
|---|---|
| • Unidades de medida (medición) | • Sistemas (tipos) de medición |
| • Ambos son maneras (formas) de medir algo (medición) | • Ambos son escalas (pueden representarse en una escala) |
| • Diferentes tipos de medida | |
| **1 punto** | |
| • Ambos miden (marcan) algo **(P)** | • Los dos se pueden medir |
| • Mediciones; medidas **(P)** | • Registran el calor y la cantidad |
| • Ambos tienen que ver con la medición **(P)** | • Los dos se toman con máquinas, la temperatura con termómetro y el peso con pesa |
| • Fórmulas para medir algo **(P)** | |
| **0 punto** | |
| • Dicen cuánto es algo **(P)** | • Medidos en grados (kilos) |
| • Ambos son cantidades | • Ambos se miden en números (dan números) |
| • Ambos dan cuenta de cómo estás | • Propiedades de una persona o de un elemento |
| • Los dos se elevan (se estiran, suben y bajan) | • Componentes de la materia |
| • Ambos tienen cantidad (dan una cantidad exacta, tienen números para decir la cantidad) | • **[Toda referencia a fiebre, enfermedad, moneda]** |

**15. ¿En qué se parecen una MONTAÑA y un LAGO?**

| **2 puntos** (una respuesta que indique que ambos son accidentes topográficos, geográficos o naturales de la tierra) | |
|---|---|
| • Accidentes geográficos | • Formas de la tierra; formaciones |
| • Características físicas de la tierra | • Forman parte del terreno (de la superficie de la tierra) |
| • Son relieve de la naturaleza; formas de relieve | • Formas (estructuras) geográficas de un lugar (una región) |
| **1 punto** | |
| • Cambios geográficos **(P)** | • Hechos por la naturaleza (Dios) |
| • Características del medio **(P)** | • Medios (lugares, entornos) naturales |
| • Aspectos físicos de un paisaje **(P)** | • Forman (son) parte de la tierra |
| • Son naturales | • Son partes (elementos, lugares) de la naturaleza |
| • Naturaleza; algo de la naturaleza; están en la naturaleza; pertenecen a la naturaleza | • Partes geográficas (de la geografía); espacios (lugares) geográficos |
| • Son recursos naturales | |

| **0 punto** | |
|---|---|
| • Son (parte) del paisaje; paisaje natural | • Son parte de un país |
| • Lugares para (ir, escalar, nadar) | • Están en el mundo |
| • Son para vacaciones (recreación, acampar) | • Están en el mapa |
| • Tienen agua (polvo, rocas, animales) | • Lugares para jugar (divertirse, mirar) |
| • En la montaña hay agua | • Están al aire libre (en el campo, en los bosques, cerca, lejos) |
| • Son grandes (lindos, altas) | |

**16. ¿En qué se parecen la LIBERTAD y la JUSTICIA?**

| **2 puntos** (una respuesta que las clasifique como ideas sociales o ideales o conceptos abstractos) | |
|---|---|
| • Cualidades sociales | • Derechos morales (humanos) |
| • Principios; valores | • Ideas abstractas, conceptos |
| • Ideales (de las personas) | • Derechos civiles |
| • Normas que tienen las personas | |
| **1 punto** | |
| • Derechos **(P)** | • Parte de (se relacionan con) la democracia |
| • Pensamientos que la gente quiere llevar a cabo | • Igualdad para todos |
| **0 punto** | |
| • En la Constitución...; en las leyes... **(P)** | • Tienen algo que ver con el amor a la patria |
| • Las dos son cosas libres (de la paz) **(P)** | • Hacen el bien |
| • Significan que un país vive en paz **(P)** | • Las dos tienen que ver con la ley (cosas del Juzgado, son leyes, reglamentos) |
| • Sentimientos | |

**17. ¿En qué se parecen lo PRIMERO y lo ÚLTIMO?**

| **2 puntos** (una respuesta que indique que ambos son extremos o posiciones extremas) | |
|---|---|
| • Ambos son (se ubican en los) extremos; ubicaciones extremas | • Posiciones extremas (lugares extremos) en una serie (línea, fila) |
| • Ambos son puntos extremos; ambos se encuentran en extremos opuestos; cada uno está en el extremo de una línea; puntos finales en una secuencia de números | |
| **1 punto** | |
| • Posiciones (lugares) en una serie (línea, fila) **(P)** | • Ambos forman parte de una secuencia cronológica |
| • Posiciones; puestos; órdenes; ubicaciones; lugares **(P)** | • Ambos forman una escala (parte de una escala numérica |
| • Quedan en las puntas **(P)** | • Puntos asignados; puntos en el tiempo |
| • Indican un orden; ordinales **(P)** | • Tienen un lugar |
| • Partes de una cadena **(P)** | • Maneras de poner las cosas en orden; siguen un orden |
| • Límites de algo (una oración) | |

| **0 punto** | |
|---|---|
| • Los dos están en una fila (línea) **(P)** | • Tienen algo que ver con el tiempo |
| • Principio (comienzo) y final (fin) **(P)** | • Marcan etapas; son etapas |
| • Los dos están en una orilla **(P)** | • Son formas de contar |
| • Delimitan un hecho | • Partes de algo, de una cosa prolongada |
| • Ambos son números | • Son opuesto |
| • Enumeración | • En una carrera se puede llegar primero o último; en una fila, hay un primero y un último; siempre hay un primero y un último; no hay nada antes de lo primero y después de lo último |

**18. ¿En qué se parecen los números NUEVE (9) y VEINTICINCO (25)?**

| **2 puntos** (una respuesta que afirme que ambos son cuadrados perfectos o tienen raíces cuadradas impares) | |
|---|---|
| • Ambos son cuadrados perfectos (cuadrados) | • La raíz cuadrada es un número entero |
| • La raíz cuadrada es impar | • Números elevados al cuadrado; números a la segunda potencia |
| **1 punto** | |
| • Son resultado de una potencia **(P)** | • Son múltiplos **(P)** |
| • Los dos son números impares **(P)** | • Ambos tienen raíz cuadrada **(P)** |
| **0 punto** | |
| • No se pueden dividir por 2 **(P)** | • Ambos son números (cantidades,valores) |
| • Ambos son números primos (naturales, enteros, positivos) | • [Referencia a una función matemática, por ejemplo, suman 34 o ambos pueden dividirse] |
| • Se usan para contar | |

Si el niño da una respuesta de 1 punto al ítem 19 que requiera más indagación, pregunte: **¿En qué más se parecen los números (9) y veinticinco (25)?**

## Puntuación

Para los ítems 1-6, puntúe 1 ó 0 para cada respuesta; para los ítems 7-18, puntúe 2, 1 ó 0 para cada respuesta.

Debajo de cada ítem se enumeran las respuestas de muestra para cada nivel de puntaje. Las respuestas de muestra son ilustrativas, no exhaustivas. Para los ítems 7-18, utilice los siguientes criterios generales, además de las respuestas de muestra, para determinar el número de puntos que merece la respuesta de un niño.

*Respuestas de 2 puntos:* Una respuesta de 2 puntos expresa toda clasificación general que es fundamentalmente pertinente para ambos miembros del par. La respuesta debe describir una propiedad universal de ambos objetos o conceptos, o bien una categoría común a ambos (ej.: *Un gato y un ratón son animales; Un barco y un auto son medios de transporte*).

*Respuestas de 1 punto:* Una respuesta de 1 punto expresa una propiedad específica o una función que es común a ambos objetos o conceptos y constituye una similitud relevante

(ej.: *Un gato y un ratón tienen cuatro patas*). Asigne también 1 punto a clasificaciones generales menos pertinentes, pero correctas (ej.: *Un barco y un auto tienen motor*).

*Respuestas de 0 punto:* Una respuesta de 0 punto expresa una propiedad específica de uno de los miembros del par que no es pertinente para ambos miembros (ej.: *El barco anda en el agua y el auto en la tierra*); generalizaciones incorrectas o que no son pertinentes (ej.: *Un barco y un auto tienen el mismo color*); diferencias entre los miembros del par, o respuestas claramente erroneas.

El grado de abstracción de una respuesta es un elemento importante para determinar el puntaje. Por lo tanto, una respuesta que es una categorización general pertinente merece 2 puntos, mientras que una respuesta que sólo menciona una o más propiedades o funciones comunes de los miembros de un par (un enfoque más concreto de resolución) merece sólo 1 punto. Así, la respuesta de que el codo y la rodilla son articulaciones (su categoría general común) obtiene un puntaje más elevado que la respuesta: *Los dos ayudan a movernos* (función común a ambos miembros). Del mismo modo, la respuesta de que el enojo y la alegría son sentimientos o emociones es menos concreta (y merece un puntaje más elevado) que la respuesta que afirma: *Los dos se pueden expresar.*

**Puntaje máximo:** 30 puntos.

## 5. Ordenamiento de historias

### Materiales

- 14 juegos de tarjetas de estímulo (incluyendo un juego de muestra), en la caja de Ordenamiento de historias
- Cronómetro

### Descripción

En esta subprueba, cada ítem consiste en un juego de tarjetas ilustradas que, correctamente ordenadas, cuentan una historia. Las tarjetas se presentan al niño mezcladas de un modo preestablecido y el niño las ordena de modo que la historia resultante sea lógica. El niño debe reordenar las tarjetas dentro de un límite de tiempo.

### Inicio

| |
|---|
| Edades 6-7 (y niños mayores de quienes se sospecha que tienen deficiencia intelectual): ítem de Muestra y después ítem 1. |
| Edades 8-11: ítem de Muestra y después ítem 2. |
| Edades 12-16: ítem de Muestra y después ítem 3. |

- Si un niño de edad 8-11 aprueba en el primer intento el ítem 2 (obtiene 2 puntos), asigne puntaje total al ítem anterior (ítem 1) y prosiga con el ítem 3.
- Si un niño de edad 8-11 no aprueba en el primer intento el ítem 2 (obtiene 0 o 1 punto), administre el ítem 1. Luego prosiga con el ítem 3 hasta encontrar el criterio de suspensión.
- Si un niño de edad 12-16 aprueba el primer ítem administrado (obtiene un mínimo de 2 puntos en el ítem 3), asigne puntaje total para los ítems anteriores (ítems 1 y 2) y prosiga con el ítem 4.
- Si un niño de edad 12-16 falla en el ítem 3, administre los ítems 1 y 2 en secuencia *normal*. Luego prosiga con el ítem 4, hasta encontrar el criterio de suspensión.

### Suspensión

Interrumpa después de 4 fallas consecutivas. Los ítems 1 y 2 se consideran fallas si el niño fracasa en *ambos* intentos.

### Instrucciones generales

- Para cada ítem, disponga frente al niño las tarjetas, mezcladas según el orden preestablecido. Los números impresos en el reverso de las tarjetas indican el orden en que se las debe disponer, partiendo de la izquierda del niño. Indique al niño que ordene las tarjetas de modo que formen una historia lógica. Las letras, también impresas en el reverso, proporcionan el código para el puntaje. Nótese que el nombre del ítem (por ej., ítem 1, SED) es también el código para el orden correcto.

- Registre la cantidad exacta de tiempo que el niño demora en completar cada ítem (o cada intento). El tiempo límite para cada intento y para cada ítem está estipulado en la sección Puntuación, en las instrucciones y en el Protocolo de registro. Empiece a tomar el tiempo para cada intento o ítem una vez que haya pronunciado la última palabra de las instrucciones. Deje de tomar el tiempo cuando, evidentemente, el niño haya terminado. El registro exacto de los tiempos de ejecución es fundamental para los ítems 3-13, porque se asignan bonificaciones por el ordenamiento rápido y correcto.
- Para cada ítem y para cada intento de los ítems 1 y 2, registre en la columna "Orden de respuestas" del Protocolo de registro, el orden (en letras) en el que el niño ubica las tarjetas.
- Ocasionalmente, un niño colocará las tarjetas de derecha a izquierda, con lo que la historia empezara por la derecha (del niño) y no por la izquierda como es habitual. Cuando suceda, pregunte:

  **¿Dónde empieza tu historia?**

  Si la secuencia es correcta según el punto de partida indicado, otorgue el puntaje a la respuesta.
- Si el niño está todavía trabajando y se encuentra próximo a completar la tarea cuando expira el límite de tiempo, tal vez usted no desee interrumpirlo, en beneficio del buen contacto y la motivación. En el Protocolo de registro anote que el límite de tiempo ha expirado, y cuando el niño complete la tarea, registre el orden de las figuras. Aun cuando el niño haya colocado las tarjetas en el orden correcto, no otorgue el puntaje, debido al exceso del límite de tiempo.
- El niño puede fallar en un ítem por orden incorrecto o por expiración del límite de tiempo.

**Instrucciones**

6-16 años

*Ítem de muestra:* SED

Coloque las tres tarjetas en orden numérico (de izquierda a derecha del niño) frente al niño y diga:

> **Estos dibujos cuentan una historia acerca de una mujer que quiere comprar una bebida. Las tarjetas no están ahora en el orden en que deben estar. Fíjate como las ordeno para que la historia [cuento] tenga sentido.**

Después de disponer las tarjetas en el orden correcto SED, señálelas de a una a la vez y diga:

> **Primero, la mujer está sacando dinero de su cartera. Después está poniendo la plata en la máquina para comprar la bebida. Y por último, está bebiendo.**

Permita que el niño observe durante unos 10 segundos las tarjetas colocadas en la secuencia correcta. Después, retírelas y empiece a administrar la subprueba en el ítem correspondiente a la edad del niño.

6-7 años

## *Ítem 1.* CAE

*Intento1 (tiempo límite: 45 segundos)*

Coloque las tres tarjetas en orden numérico (de izquierda a derecha del niño) frente al niño y diga:

> **Estos dibujos cuentan una historia (un cuento) acerca de una niña que juega. Las tarjetas no están ahora en el orden en el que deben estar. Fíjate si puedes ponerlas en el orden correcto para que formen una historia (cuento) que se entienda bien.**

Empiece a tomar el tiempo.
Si el niño ordena las tarjetas correctamente (CAE) dentro del tiempo límite, prosiga con el ítem 2. Si el niño no coloca las tarjetas en el orden correcto dentro del tiempo límite, administre el Intento 2 del ítem 1.

*Intento 2 (tiempo límite: 45 segundos)*

Si el niño no ordena correctamente las tarjetas en el Intento 1, diga: "Mira cómo lo hago yo." Disponga las tarjetas en el orden correcto frente al niño. Después señálelas de a una a la vez y diga:

> **Primero, la niña está subiendo al tobogán (resbalín). Después está en lo alto. Y, por último, se desliza por el tobogán (resbalín).**

Permita que el niño observe durante 10 segundos las tarjetas colocadas en la secuencia correcta. Después colóquelas en su orden original (numérico) y diga:

> **Ahora quiero que lo intentes de nuevo. Coloca los dibujos en el orden correcto, de modo que formen una historia (un cuento) que se entienda bien.**

Empiece a tomar el tiempo. Al cumplirse 45 segundos, siga con el ítem 2, aun cuando el niño no haya ordenado correctamente las tarjetas.

8-11 años

***Si el niño tiene 8-11 años, no se olvide de administrar primero el ítem de Muestra.***

## *Ítem 2.* CAN

*Intento 1 (tiempo límite: 45 segundos)*

Coloque las tres tarjetas en orden numérico (de izquierda a derecha del niño) frente al niño y diga:

> **Estos dibujos cuentan una historia acerca de un picnic. Las tarjetas no están ahora en el orden en el que deben estar. Quiero que las coloques en el orden correcto, de modo que formen una historia que se entienda bien.**

Empiece a tomar el tiempo.

Si el niño ordena las tarjetas en el orden correcto (CAN) dentro del tiempo límite, pase al ítem 3. Si el niño no coloca las tarjetas en el orden correcto dentro del tiempo límite, administre el Intento 2 del ítem 2.

*Intento 2 (tiempo límite: 45 segundos)*

Si el niño no ordena correctamente las tarjetas en el Intento 1, diga:

**Así no está bien.**

Ponga las tarjetas en el orden original (numérico). Después retire la tarjeta C (2) y colóquela debajo de las otras dos, a la izquierda del niño. Señale la tarjeta C y diga:

**Este dibujo es el primero de la historia; muestra a un hombre y una mujer que van caminando mientras un perro los sigue. Ahora quiero que uses estos dibujos** (señale las dos tarjetas restantes) **para terminar la historia (el cuento). Ponlas en el orden correcto, después del dibujo del hombre y la mujer que van caminando mientras el perro los sigue. Hazlo de modo que la historia se entienda bien.**

Diga estas mismas palabras aun cuando el niño haya colocado originalmente la tarjeta C en la posición correcta. Empiece otra vez a tomar el tiempo. Después de 45 segundos, si el niño tiene 8-11 años, administre el primer intento del ítem 1. Si el niño tiene 6-7 años, pase al ítem 3, aunque el niño no haya ordenado las tarjetas correctamente.

12-16 años

*Si el niño tiene 12-16 años, no se olvide de administrar primero el ítem de Muestra.*

*Ítem 3.* PASO

*(tiempo límite: 45 segundos)*

Antes de desplegar las tarjetas para el ítem 3, diga:

**Tengo aquí otros dibujos que quiero que ordenes. Cada vez colocaré las tarjetas desordenadas.**

Mientras despliega las tarjetas, diga:

**Quiero que ordenes estas tarjetas en el orden correcto para que cuenten una historia (un cuento) que se entienda bien. Trabaja lo más rápido que puedas. Cuando termines, avísame.**

Empiece a tomar el tiempo.

Si un niño de 12-16 años no coloca las tarjetas en el orden correcto dentro del tiempo límite, administre los ítems 1 y 2 en secuencia normal antes de pasar a los ítems siguientes. Si un niño de 12-16 años fracasa en el primer intento de los ítems 1 ó 2, proporcione la ayuda indicada para esos ítems.

En este ítem y en todos los que siguen termine de tomar el tiempo cuando el niño concluya la tarea, aun cuando no avise.

*Ítems 4-13*

Al desplegar las tarjetas para cada ítem, diga:

> **Ahora coloca estos dibujos en el orden correcto, de modo que formen una historia que se entienda bien. Trabaja lo más rápido que puedas. Cuando termines, avísame.**

Estas instrucciones pueden abreviarse cuando el niño ha entendido, sin lugar a dudas, lo que debe hacer.
Después de pronunciar la última palabra de las instrucciones, empiece a tomar el tiempo. Conceda al niño 45 segundos para los ítems 4-11, y 60 segundos para los ítems 12-13.

**Puntuación**

Para cada intento o ítem, registre en la columna "Tiempo de ejecución" el número de segundos que demoró el niño en ordenar las tarjetas.

*Ítems 1-2*

Se asignan 2 puntos al ordenamiento correcto de las tarjetas dentro del tiempo límite, en el Intento 1. El ordenamiento correcto de las tarjetas dentro del tiempo límite, pero en el Intento 2, obtiene 1 punto. Tanto en el ítem 1 como en el 2, si el niño ordena correctamente las tarjetas en el Intento 1, *no administre el Intento 2*. Si el niño no puede ordenar correctamente las tarjetas en *ambos* intentos de cualquiera de los dos ítems, puntúe 0.

PUNTAJES PARA LOS ÍTEMS 1-2 SEGÚN INTENTO

| NÚMERO DE ÍTEM Y ORDEN CORRECTO | TIEMPO LÍMITE CADA INTENTO (EN SEGUNDOS) | TOTAL DE PUNTOS POR ÍTEM | |
|---|---|---|---|
| | | INTENTO 1 | INTENTO 2 |
| 1. CAE | 45 | 2 | 1 |
| 2. CAN | 45 | 2 | 1 |

*Ítems 3-13*

Para cada ítem asigne 2 puntos por el ordenamiento correcto de las tarjetas dentro del tiempo límite. Según el tiempo de ejecución, el niño puede ganar 1-3 puntos de bonificación por ítem. Los puntajes posibles para el ordenamiento correcto según el tiempo de ejecución aparecen en la tabla que sigue y en el Protocolo de registro. Estos puntajes incluyen las bonificaciones.

El ítem 13 tiene dos respuestas que son igualmente correctas: SOMBRA y ARBMOS. Ambas merecen 2 puntos y bonificación por tiempo.

PUNTAJES PARA LOS ITEMS 3-13
CON BONIFICACIONES INCLUIDAS POR TIEMPO

| NÚMERO DE ÍTEM Y ORDEN CORRECTO | TIEMPO LÍMITE (EN SEGUNDOS) | TOTAL DE PUNTOS POR ÍTEM | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 2 | 3 | 4 | 5 |
| | | GAMA DE TIEMPO DE EJECUCIÓN (EN SEGUNDOS) | | | |
| 3. PASO | 45 | 16-45 | 11-15 | 6-10 | 1-5 |
| 4 JOVEN | 45 | 21-45 | 16-20 | 11-15 | 1-10 |
| 5. GATO | 45 | 21-45 | 16-20 | 11-15 | 1-10 |
| 6. LAZO | 45 | 21-45 | 16-20 | 11-15 | 1-10 |
| 7. GOLPE | 45 | 21-45 | 16-20 | 11-15 | 1-10 |
| 8. FUEGO | 45 | 21-45 | 16-20 | 11-15 | 1-10 |
| 9. PESCA | 45 | 21-45 | 16-20 | 11-15 | 1-10 |
| 10. PATO | 45 | 21-45 | 16-20 | 11-15 | 1-10 |
| 11 NUBES | 45 | 21-45 | 16-20 | 11-15 | 1-10 |
| 12. MESA | 60 | 26-60 | 16-25 | 11-15 | 1-10 |
| 13. SOMBRA o ARBMOS | 60 | 31-60 | 26-30 | 21-25 | 1-20 |

Nota: El ítem 13 tiene dos respuestas correctas: SOMBRA y ARBMOS. Ambas reciben bonificacion por rapidez.

En el Protocolo de registro, encierre en un circulo el numero de puntos para cada item administrado.

**Puntaje maximo:** 59 puntos.

## 6. Aritmética

### Materiales

- Problemas de aritmética incluidos en este Manual
- Tarjetas ilustradas de aritmética (ítems 1, 2, 4 y 5) y tarjetas de problemas (ítems 17-23), incluidas en el Cuaderno de estímulos
- Tarjeta en blanco
- Cronometro

### Descripción

Para esta subprueba, el niño resuelve una serie de problemas aritméticos. Para cada ítem, resuelve el problema mentalmente, sin usar papel ni lápiz, y responde oralmente dentro de un tiempo límite.

Para los ítems 1, 2, 4 y 5, el examinador presenta las tarjetas ilustradas al niño y lee en voz alta los problemas relacionados con cada ilustración.

Para los ítems 3 y 8-16, el niño resuelve problemas que el examinador lee en voz alta.

Para los ítems 17-23, se le presenta al niño una tarjeta con un problema impreso. El niño lee el problema en voz alta y después lo resuelve.

### Inicio

| |
|---|
| Edades 6-7 (y niños mayores de quienes se sospecha que tienen deficiencia intelectual): ítem 1 |
| Edades 8-9: ítem 6 |
| Edades 10-16: ítem 10 |

- Si un niño de edad 8-16 obtiene puntajes perfectos en los dos primeros ítems administrados, otorgue el puntaje total para todos los ítems precedentes.
- Si un niño de edad 8-16 no obtiene puntaje perfecto en cualquiera de los dos primeros ítems administrados, administre los ítems precedentes en secuencia inversa hasta que el niño obtenga puntaje perfecto en dos ítems consecutivos. Si el niño obtuvo un puntaje perfecto en el ítem inicial (el primer ítem administrado), cuéntelo en la secuencia inversa. Una vez satisfecho este criterio, otorgue puntaje perfecto para todos los ítems precedentes que no fueron administrados. Luego prosiga con la subprueba hasta encontrar el criterio de suspensión.

### Suspensión

Interrumpa después de 3 fallas consecutivas.

### Instrucciones generales

- Los ítems 1-16 son leídos al niño en voz alta y los ítems 17-23 se le presentan en el Cuaderno de estímulos para que los lea, también en voz alta. Si el niño tiene algún

problema de visión o dificultad para la lectura, está permitido leerle en voz alta los ítems 17-23.

- El niño no usará papel y lápiz para resolver los problemas, pero no le llame la atención si utiliza un dedo para "escribir" sobre la mesa.
- En la columna "Tiempo de ejecución" del Protocolo de registro, anote la cantidad exacta de tiempo que el niño demoró para resolver cada problema, si está dentro del límite de tiempo. El tiempo límite para cada ítem figura en las instrucciones para los ítems y en el Protocolo de registro. El control del tiempo empieza inmediatamente después de la lectura del problema. Registrar con exactitud el tiempo de ejecución es fundamental, porque el niño puede recibir puntos de bonificación en los ítems 17-23 por respuesta correcta y rápida.
- Está permitido repetir un ítem una vez si el niño lo pide, o si es evidente que no entendió. Sin embargo, el control del tiempo empieza siempre al finalizar la primera lectura del problema y continúa hasta que termina el tiempo límite.
- Si el niño cambia espontáneamente una respuesta, puntúe la segunda, siempre que haya sido dada dentro del tiempo límite. Si el niño no indica claramente cuál de las dos respuestas es su elección final, diga:

  **Tú dijiste _____ y dijiste _____. ¿Cuál respuesta es la que vale?**

  Asigne puntaje a la elección final del niño.
- Si el niño responde incorrectamente o no puede responder dentro del límite de tiempo asignado para el ítem 1 o el ítem 2, registre un puntaje de 0 y brinde la ayuda indicada para ese ítem.

**Instrucciones**

| Ítem | Tiempo límite (en segundos) | Respuesta correcta |
|---|---|---|
| 6-7 años | | |
| 1. Con la Tarjeta 1 frente al niño, diga:<br>**Cuenta estos árboles con el dedo. Cuentalos en voz alta para que yo pueda oirte.**<br>Si el niño cuenta los árboles correctamente, de 1 a 12, pase al ítem 2. Si el niño cuenta incorrectamente (aunque termine con el número 12), diga:<br>**Ahora mírame y escucha atentamente.**<br>Cuente los 12 árboles en voz alta, de izquierda a derecha del niño, al ritmo de uno por segundo.<br>Pase al ítem 2. | 20 | Contar correctamente de 1 a 12 |
| 2. Con la Tarjeta 1 frente al niño, dele la tarjeta en blanco y diga:<br>**Ahora toma esta tarjeta y tapa con ella todos los árboles, menos 4. Deja 4 árboles destapados (descubiertos; a la vista; que se vean).**<br>Si el niño no entiende el significado de "tapar", explique el concepto (sin usar la tarjeta para hacer la demostración) y luego repita el ítem 2.<br>Si el niño deja destapados correctamente 4 árboles, pase al ítem 3. Si el niño no lo realiza correctamente, diga:<br>**Ahora mira cómo yo lo hago.**<br>Tome la tarjeta en blanco y tape los árboles, dejando sólo 4 sin tapar. Cuente los árboles destapados al ritmo de uno por segundo.<br>Pase al ítem 3. | 30 | Dejar 4 árboles destapados |
| Dirigiéndose al niño, lea en voz alta el ítem 3<br>3. **Bárbara tenía 5 libros. Perdió 1. ¿Cuantos libros le quedaron?** | 30 | 4 |
| 4. Asegúrese de que el niño tiene la tarjeta en blanco.<br>Con la Tarjeta 1 frente al niño, diga:<br>**Ahora tienes que tapar todos los árboles, menos 9. Deja 9 árboles destapados.** | 30 | Dejar 9 árboles destapados |
| 5. Con la Tarjeta 2 frente al niño, pregunte:<br>**¿Cuantos barquillos de helado quedaran si cada uno de los niños (señale el grupo de niños) se come uno?**<br>Retire el Cuaderno de estímulos y siga con la subprueba. | 30 | 2 |

| Ítem | Tiempo límite (en segundos) | Respuesta correcta |
|---|---|---|
| 8-9 años | | |
| 6. ¿Cuántos son en total 2 lápices más 3 lápices? | 30 | 5 |
| 7. José tiene 5 galletas. Le da 1 a Samuel y 1 a Alicia. ¿Cuántas galletas le quedan? | 30 | 3 |
| 8. Si tienes 10 calugas y te comes 3, ¿cuántas calugas te quedan? | 30 | 7 |
| 9. Si tienes 3 lápices en cada mano, ¿cuántos lápices tienes en total? | 30 | 6 |
| 10-16 años | | |
| 10. Juan tenía 4 monedas de cien pesos y su mamá le dio 2 más. ¿Cuántas monedas de cien pesos tiene ahora? | 30 | 6 ó $ 600 |
| 11. Pablo tenía 8 bolitas y compró 6 más. ¿Cuántas bolitas tiene ahora en total? | 30 | 14 |
| 12. Una señora tenía 12 diarios y vendió 5. ¿Cuántos diarios le quedaron? | 30 | 7 |
| 13. Si cada chicle cuesta 8 pesos, ¿cuánto costarán tres chicles? | 30 | $ 24 |
| 14. Un almacén tenía 25 cajas de leche y vendió 14. ¿Cuántas cajas quedaron? | 30 | 11 |
| 15. Si compras dos pasteles y cada pastel cuesta 45 pesos. ¿Cuánto vuelto te deben dar si pagas con 100 pesos? | 45 | $ 10 |
| 16. Felipe ganó 36 monedas; le pagaron 4 monedas por hora. ¿Cuántas horas trabajó? | 45 | 9 |

Los ítems 17-23 que aparecen en el Cuaderno de estímulos se presentan al niño para que los lea en voz alta. Abra el Cuaderno de estímulos en el ítem 17 de la subprueba de Aritmética, colóquelo frente al niño y diga:

**Lee este problema en voz alta. Después que lo hayas leído, trata de resolverlo en tu cabeza, pensando. Cuando termines, dime cuál es la respuesta.**

Para cada uno de los ítems 17-23, diga:

Ahora lee este problema en voz alta y dime la respuesta.

Empiece a tomar el tiempo tan pronto como el niño haya terminado de leer el problema en voz alta. Si es evidente que el niño no es capaz de leer los problemas, léaselos en voz alta.

| Ítem | Tiempo límite (en segundos) | Respuesta correcta |
|---|---|---|
| 17. María tiene el doble de años que Isabel. María tiene 17 años. ¿Cuantos años tiene Isabel? | 75 | 8,5 u 8 años y medio |
| 18. Si 3 galletas cuestan 5 pesos, ¿cuánto costaran 24 galletas? | 75 | $ 40 |
| 19. Jorge y Pedro hicieron una carrera. Jorge se demoró 36 segundos en llegar a la meta. Pedro se demoró 2/3 de lo que se demoró Jorge. ¿Cuántos segundos se demoró Pedro? | 75 | 24 |
| 20. Luisa compro una bicicleta usada en 28 mil pesos. Pagó 2/3 de lo que costaba una bicicleta nueva en una tienda. ¿Cuánto costaba la bicicleta nueva en la tienda? | 75 | $ 42 mil |
| 21. Diego tenia en su escritorio 9 lápices azules, 6 rotos y 5 negros. Saco uno sin mirar. ¿Cuál es la probabilidad que sacara uno negro? | 75 | 5/20 - 1/4 5 de 20 el 25% o 0,25 |
| 22. Los padres de Sara hicieron un viaje en tren. Anduvieron 3 horas, el tren paró 1 hora para almorzar y luego continuaron andando 2 horas mas. Viajaron en total 225 Km. ¿Cuál fue la velocidad promedio del tren? | 75 | 45 Km p/hora |
| 23. Seis personas pueden lavar 40 autos en 4 días. ¿Cuántas personas se necesitarían para lavar 40 autos en 1/2 día? | 75 | 48 |

**Puntuación**

Para los ítems 1-16, asigne 1 punto por cada respuesta correcta. Para los ítems 17-23, asigne 1 punto por cada respuesta correcta o 2 puntos por cada problema correctamente resuelto en 1-10 segundos. Los puntajes posibles para las respuestas correctas según los tiempos de ejecución aparecen en la tabla que sigue y en el Protocolo de registro.

PUNTAJES PARA LOS ÍTEMS 16-23 CON BONIFICACIONES INCLUIDAS POR TIEMPO

| ÍTEM | TOTAL DE PUNTOS POR ÍTEM | |
|---|---|---|
| | 1 | 2 |
| | DE TIEMPO DE EJECUCIÓN (EN SEGUNDOS | |
| 17. (Años) | 11-75 | 1-10 |
| 18. (Valor Galletas) | 11-75 | 1-10 |
| 19. (Carrera) | 11-75 | 1-10 |
| 20. (Bicicleta) | 11-75 | 1-10 |
| 21. (Probabilidad Lápices) | 11-75 | 1-10 |
| 22. (Viaje) | 11-75 | 1-10 |
| 23. (Autos) | 11-75 | 1-10 |

Si la cantidad numerica de una respuesta es correcta, pero el niño no especifica unidades (por ej., pesos), otorgue el puntaje. Otorguelo también si el niño corrige espontaneamente una respuesta incorrecta, dentro del tiempo límite.

Si el niño responde correctamente despues del tiempo límite, registre 0 punto para la respuesta.

**Puntaje máximo:** 30 puntos.

## 7. Construcción con cubos

### Materiales

- Diseños 1 y 2 incluidos en este Manual.
- Diseños 3-12 en tarjetas incluidas en el Cuaderno de estímulos.
- Nueve cubos, cada uno con dos caras rojas, dos caras blancas y dos caras rojas y blancas.
- Cronometro.

### Descripción

Para esta subprueba, el niño usa cubos para copiar un diseño de dos colores. Mientras observa un modelo o una figura, el niño utiliza un número especificado de cubos (dos, cuatro o nueve) para recrear el diseño dentro de un límite de tiempo prefijado.

### Inicio

| |
|---|
| Edades 6-8 (y niños mayores de quienes se sospecha que tienen deficiencia intelectual): Diseño 1 |
| Edades 9-16: Diseño 4 |

- Si un niño de edad 9-16 completa correctamente el Diseño 4 dentro del límite de tiempo, pase al Diseño 5 y otorgue puntaje total (2 puntos) para los diseños precedentes no administrados.
- Si un niño de edad 9-16 fracasa en el Diseño 4, administre los Diseños 1 a 3 en secuencia *normal*. Luego prosiga con el Diseño 5, a menos que se haya cumplido el criterio de suspensión.

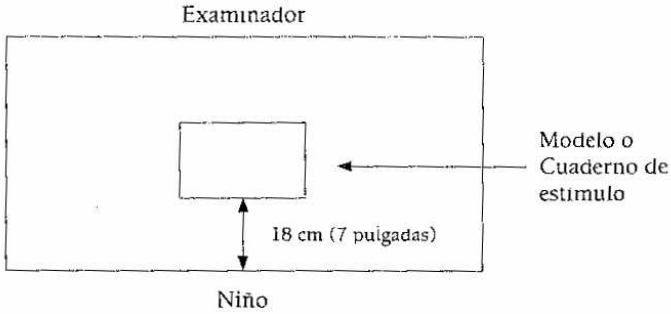
### Suspensión

Interrumpa después de 3 fallas consecutivas. Los Diseños 1-3 se consideran fallas sólo si el niño fracasa en *ambos* intentos.

### Instrucciones generales

- El niño trabaja directamente a partir de los modelos con cubos que el examinador construye (Diseños 1 y 2) y de las tarjetas ilustradas incluidas en el Cuaderno de estímulos (Diseños 3-12). Como la orientación del niño respecto del modelo o figura es fundamental para la correcta administración, use la siguiente guía:
- Asegúrese que el niño esté sentado perfectamente de frente al borde de la mesa.
- Para evitar que el niño mire las caras laterales de los cubos y no la cara superior, construya los modelos de modo que el niño tenga que mirar hacia abajo. Coloque los modelos o el Cuaderno de estímulos a unos 18 cm. del borde de la mesa frente a la cual esta el niño.
- Coloque los modelos o el Cuaderno de estímulos un poco a la izquierda de la línea media del niño si éste es diestro, y un poco a la derecha de la línea media si es zurdo.

- Oriente los modelos y el Cuaderno de estímulos de modo que sus bordes queden paralelos al borde de la mesa frente a la cual esta el niño.




- Construya cada modelo de modo que el borde superior, segun el diagrama impreso en el Protocolo de registro, esté hacia el niño, y el borde inferior hacia usted. (El Protocolo de Registro esta rotulado para mostrar esta orientación)
- Presente las ilustraciones del Cuaderno de estímulos con el borde libre (no encuadernado) hacia el niño.
- Al presentar los bloques para que el niño los use, verifique que las caras que miran hacia arriba sean diversas; que para los diseños de cuatro bloques sólo uno tenga la cara roja y blanca hacia arriba, y que para los diseños de nueve bloques sólo dos tengan la cara roja y blanca hacia arriba.
- Registre la cantidad exacta de tiempo que demora el niño en construir cada diseño. El tiempo límite para cada diseño aparece en la sección Puntaje, en las Instrucciones y en el Protocolo de registro. La medición del tiempo para cada intento empieza despues de pronunciar la última palabra de las instrucciones. Para los Diseños 1-3, empiece a contar el tiempo de nuevo para los segundos intentos. El control del tiempo termina cuando el niño claramente ha terminado la tarea, aun si continua mirando los bloques o se olvida de avisar que ha terminado. El registro exacto de los tiempos de ejecución es fundamental, especialmente para los diseños 4-12, porque se asignan bonificaciones por rapidez.
- Registre cada ítem y cada intento, ya sea que el niño haya o no completado correctamente la construcción del diseño: encierre en un círculo la letra S (sí) o la letra N (no) en la columna denominada "Diseño correcto" del Protocolo de registro.
- El Protocolo de registro provee también plantillas para registrar los diseños incorrectos.
- En el primer intento de los Diseños 1-3, si el tiempo límite expira antes que el niño termine el diseño, interrúmpalo y permítale hacer un segundo intento. En los Diseños 4-12, si el niño esta todavía trabajando y se encuentra próximo a completar el diseño cuando expira el tiempo límite, tal vez no desee usted interrumpirlo, en beneficio de la buena relación y de la motivación. No obstante, el diseño se considerará fallado debido a que no fue completado dentro del tiempo límite.

- Hacer rotar el diseño 30 grados o más se considera falla (veanse los ejemplos en la sección Puntuación). La primera vez que el niño haga rotar un diseño, puntue la respuesta como falla, pero muestre al niño el diseño correcto. Haciendo girar los bloques hacia su posición correcta, diga:

  **¿Ves? Los bloques se colocan así.**

  Está permitido hacer esta corrección sólo *una* vez durante el test. Si la primera rotación se produce durante el primer intento del diseño 1, 2 ó 3, corrija y pídale al niño que haga el diseño otra vez. Si la primera rotación se produce en el segundo intento del diseño 1, 2 ó 3, o en un diseño posterior, demuestre la disposición correcta pero pase al diseño siguiente.
- Advierta que las instrucciones para el Diseño 4 para niños de 6-8 años, que empiezan con el Diseño 1, difieren de las instrucciones para el Diseño 4 para niños de 9-16 años, que empiezan con el Diseño 4.

**Instrucciones**

6-8 años

*Diseño 1*

*Intento 1* (tiempo límite: 30 segundos)

Niño

Examinador

Coloque dos bloques frente al niño y diga:

**¿Ves estos bloques? Son iguales. Algunas de las caras son rojas; algunas son blancas, y otras, mitad roja y mitad blanca.**

Haga girar los cubos para mostrar las diferentes caras. Luego diga:

**Ahora voy a ponerlos juntos para hacer algo con ellos. Mira.**

Disponga el modelo para el Diseño 1 frente al niño, aproximadamente a 18 cm del borde de la mesa. Dele otros dos bloques y diga:

**Ahora junta tus bloques tal como lo hice yo.**

Empiece a tomar el tiempo.

Si el niño trata de hacer concordar las caras laterales del modelo del examinador, indíquele que haga concordar sólo las caras superiores. Si el niño construye correctamente el diseño dentro del tiempo límite, pase al Diseño 2. Si el niño no construye correctamente el diseño, administre el Intento 2 del Diseño 1.

*Intento 2* (tiempo límite: 30 segundos)

Si el niño no puede construir el diseno en el primer intento, diga:

**Mira como lo hago otra vez.**

Deje intacto su modelo y demuestre la construcción del diseño otra vez, usando los bloques del niño. Despues mezcle los bloques del niño y diga:

**Ahora inténtalo otra vez y asegúrate de hacerlo igual al mio.**

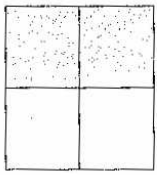
Empiece otra vez a tomar el tiempo.

Si el niño fracasa en el segundo intento, pase al Diseño 2.

*Diseño 2*

*Intento 1 (tiempo límite: 45 segundos)*

Niño



Examinador

Mezcle los cuatro bloques del modelo y del diseno del niño del ítem 1 y diga:

**Ahora voy a usar cuatro bloques para hacer algo. Mírame.**

Disponga frente al niño el modelo del Diseño 2. Dejando su modelo intacto, entregue al niño otros cuatro bloques y diga:

**Ahora coloca los tuyos juntos, igual que los mios.**

Empiece a tomar el tiempo.

Si el niño construye el diseño dentro del tiempo límite, pase al Diseño 3. Si el niño no construye correctamente el diseño, administre el Intento 2 del Diseño 2.

*Intento 2* (tiempo límite: 45 segundos)

Si el niño no puede construir el diseño en el primer intento, diga:

**Ahora mira cómo lo hago otra vez.**

Dejando intacto su modelo, demuestre la construcción del diseno por segunda vez, usando los bloques del niño. Despues mezcle los bloques del niño y diga:

**Ahora inténtalo otra vez y asegurate de hacerlo igual al mio.**

Empiece otra vez a tomar el tiempo.

Pase al Diseno 3.

*Diseño 3*

*Intento 1* (tiempo límite: 45 segundos)

Retire los bloques usados para el modelo del Diseno 2 y mezcle los cuatro bloques del niño. Coloque el Cuaderno de estímulos frente al niño y ábralo en el Diseño 3 de la subprueba Construcción con cubos.

Señalando la lámina, diga:

**Ahora vamos a poner los cubos juntos para que queden como este dibujo. Primero mira.**

Construya el diseño lentamente, usando los cubos del niño, y cuando haya terminado, diga:

**¿Ves? La parte de arriba de estos cubos se ve igual que este dibujo.**

Mezcle los bloques usados en la demostración y diga:

**Ahora fíjate en el dibujo y haz uno igual con estos cubos. Comienza ya.**

Empiece a tomar el tiempo.

Si el niño construye correctamente el diseño dentro del tiempo límite, pase al Diseno 4.
Si el niño no construye correctamente el diseño, administre el Intento 2 del Diseno 3.

*Intento 2* (tiempo límite: 45 segundos)

Si el niño no puede construir el diseño en el primer intento, mezcle los cubos y diga:

**Adelante. A ver si esta vez puedes hacerlo.**

Empiece a tomar el tiempo.

Pase al Diseño 4, a menos que se haya satisfecho el criterio de suspensión.

9-16 años

*Diseño 4* (tiempo límite: 45 segundos)

***Nota: Las instrucciones para el Diseño 4 para niños que empiezan con este ítem difieren de las instrucciones para los niños de 6-8 años.***

Instrucciones para niños de 9-16 años

*Diseño 4* (tiempo límite: 45 segundos)

Coloque cuatro bloques frente al niño y diga:

**¿Ves estos cubos? Son todos iguales. Algunas caras son rojas; otras son blancas, y otras son mitad roja y mitad blanca.**

Haga girar los bloques para mostrar las diferentes caras. Coloque el Cuaderno de estímulos frente al niño, ábralo en el Diseno 4 de la subprueba Construcción con cubos y diga:

**Los cubos se pueden juntar para hacer un diseño igual al que estas viendo en la tarjeta (hoja). Ahora fíjate como lo hago yo.**

Construya el diseño lentamente. Después mezcle los cubos, déselos al niño y diga:

**Ahora haz uno igual al del dibujo. Trabaja lo mas rápido que puedas. Cuando termines, avísame. Empieza ya.**

Empiece a tomar el tiempo.

Si el niño construye correctamente el diseño dentro del tiempo límite, otorgue puntaje total para los Diseños 1 a 3 (2 puntos cada uno) y pase al Diseño 5, no sin antes ver si el niño tiene bonificación por rapidez.

Si el niño no puede construir el diseño en el tiempo límite, mezcle los cubos y diga:

**Ahora fíjate otra vez cómo se hace.**

Construya el diseño una vez más, usando los bloques del niño. Después mezcle los cubos y diga:

**Ahora te voy a mostrar cómo se hace otro diseño.**

Retire dos cubos (dejando dos) y el Cuaderno de estímulos, y administre los Diseños 1, 2 y 3 en secuencia *normal*. Utilice las instrucciones anteriores, para niños menores. Con una excepción: Para el Diseño 1, empiece las instrucciones en el punto que dice: "Disponga el modelo para el Diseño 1 frente al niño..." Después de administrar el Diseño 3, pase directamente al Diseño 5, a menos que se haya cumplido el criterio de suspensión.

Instrucciones para niños de 6-8 años

*Diseño 4* (tiempo límite: 45 segundos)

Mezcle los cuatro cubos del niño. Con el Cuaderno de estímulos frente al niño, ábralo en el Diseño 4 y diga:

**Ahora haz uno igual a éste. Trabaja lo más rápido que puedas. Cuando termines, avísame.**

Empiece a tomar el tiempo. Cuando el niño haya construido el diseño -o al finalizar el tiempo límite- mezcle los cubos.

No corrija ni conceda segundos intentos.

*Diseños 5-9*

Mezcle los cuatro cubos del niño. Con el Cuaderno de estímulos frente al niño, ábralo en el Diseño 5 y diga:

**Ahora haz uno igual a éste. Trabaja lo más rápido que puedas. Cuando termines, avísame.**

Empiece a tomar el tiempo y conceda los segundos estipulados. Cuando el niño haya construido el diseño -o al finalizar el tiempo límite- mezcle los cubos.

Presente los restantes ítems del mismo modo y con las mismas instrucciones. Si es evidente que el niño ha entendido claramente la tarea, está permitido abreviar las instrucciones.

- Conceda 45 segundos para el Diseño 5.
- Conceda 75 segundos para cada uno de los Diseños 6-9.

En los Diseños 5-9 no corrija ni conceda segundos intentos.

### *Diseños 10-12*

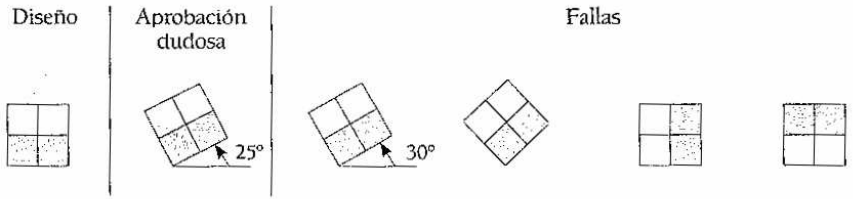
Agregue los otros cinco cubos a los cuatro del niño y diga:

**Ahora haz uno como éste, usando nueve cubos.**

Empiece a tomar el tiempo y conceda 120 segundos para cada ítem. No corrija ni otorgue segundos intentos en los Diseños 10-12.

#### Puntuación

Un intento o un ítem pueden fallar debido a: construcción defectuosa (un diseño que no se ajusta al modelo o figura); rotación de 30 grados o más; el niño excedió el tiempo límite. He aquí algunos ejemplos de rotación:




Para cada intento o ítem, anote en la columna "Tiempo de ejecución" el número de segundos que tardó el niño en construir el diseño.

### *Diseños 1-3*

La construcción correcta de un diseño dentro del tiempo límite en el Intento 1 obtiene 2 puntos. La construcción correcta de un diseño dentro del tiempo límite en el Intento 2 obtiene 1 punto. En estos ítems, si el niño construye correctamente el diseño dentro del tiempo límite en el Intento 1, no administre el Intento 2.

Si el niño no puede construir el diseño en ambos intentos, asigne 0 punto.

PUNTAJES PARA LOS ITEMS 1-3 SEGUN INTENTO

| DISEÑO | TIEMPO LÍMITE CADA INTENTO (EN SEGUNDOS) | PUNTAJE PARA RESPUESTA CORRECTA | |
|---|---|---|---|
| | | INTENTO 1 | INTENTO 2 |
| 1. (2 cubos) | 30 | 2 | 1 |
| 2. (4 cubos) | 45 | 2 | 1 |
| 3. (4 cubos) | 45 | 2 | 1 |

## *Diseños 4-12*

Para cada ítem, registre un mínimo de 4 puntos por la construcción correcta de un diseño dentro del tiempo límite. Según el tiempo de ejecución, el niño puede ganar de 1 a 3 puntos por ítem. La tabla que sigue muestra el número total de puntos por ítem para cuatro rangos de tiempos de ejecución. En el Protocolo de registro, los puntajes aparecen debajo de los rangos de tiempo de ejecución. Estos puntajes incluyen las bonificaciones.

PUNTAJES PARA DISEÑOS COMPLETOS,
CON BONIFICACIONES INCLUIDAS POR RAPIDEZ

| ÍTEM TIEMPO | LÍMITE (EN SEGUNDOS) | PUNTAJE TOTAL POR ÍTEM | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| | | 4 | 5 | 6 | 7 |
| | | GAMA DE TIEMPO DE EJECUCIÓN (EN SEGUNDOS) | | | |
| 4. (4 cubos) | 45 | 16-45 | 11-15 | 6-10 | 1-5 |
| 5. (4 cubos) | 45 | 21-45 | 16-20 | 11-15 | 1-10 |
| 6. (4 cubos) | 75 | 21-75 | 16-20 | 11-15 | 1-10 |
| 7. (4 cubos) | 75 | 21-75 | 16-20 | 11-15 | 1-10 |
| 8. (4 cubos) | 75 | 21-75 | 16-20 | 11-15 | 1-10 |
| 9. (4 cubos) | 75 | 26-75 | 16-25 | 11-15 | 1-10 |
| 10. (9 cubos) | 120 | 41-120 | 31-40 | 26-30 | 1-25 |
| 11. (9 cubos) | 120 | 56-120 | 36-55 | 31-35 | 1-30 |
| 12. (9 cubos) | 120 | 56-120 | 36-55 | 31-35 | 1-30 |

En el Protocolo de registro, encierre en un círculo el número de puntos para cada ítem administrado.

**Puntaje máximo:** 69 puntos.

## 8. Vocabulario

### Materiales

Palabras del Vocabulario incluidas en este Manual y en el Protocolo de registro.

### Descripción

Para esta subprueba, el niño define oralmente cada palabra que es leída en voz alta por el examinador.

### Inicio

| |
|---|
| Edades 6-12 (y niños mayores de quienes se sospecha que tienen deficiencia intelectual): Ítem 1 |
| Edades 13-16: Ítem 4 |

- Si un niño de 13-16 años obtiene puntajes perfectos (2 puntos) en los dos primeros ítems administrados, otorgue puntaje total para todos los ítems precedentes.
- Si un niño de 13-16 años no obtiene un puntaje perfecto en cualquiera de los dos primeros ítems administrados, administre los ítems precedentes en secuencia inversa hasta que el niño obtenga puntajes perfectos en dos ítems consecutivos. Si el niño obtuvo un puntaje perfecto en el ítem inicial (el primer ítem administrado), cuéntelo en la secuencia inversa. Cuando se satisfaga este criterio, otorgue puntaje total para los ítems precedentes que no fueron administrados. Después prosiga con la subprueba hasta encontrar el criterio de suspensión.

### Suspensión

Interrumpa después de 4 fallas consecutivas.

### Instrucciones generales

- Antes de presentar el primer ítem para cualquier punto de partida, diga:

  **Ahora voy a decir algunas palabras. Escucha atentamente y dime lo que significa cada palabra.**

- Prosiga con las palabras en el orden asignado, empezando con el ítem inicial adecuado para la edad del niño. Lea en voz alta cada pregunta. Para un niño que evidentemente entiende las instrucciones, está permitido omitir la pregunta formal después del tercer ítem administrado; simplemente pronuncie la palabra estímulo. Asegúrese de estar usando la pronunciación correcta.
- Todos los significados y sinónimos reconocidos por diccionarios estándar son aceptables (y las respuestas se puntúan según la calidad de la definición). Las respuestas que son jerga o modismos que no figuran en los diccionarios se puntúan 0 punto. Si el niño da una respuesta de ese tipo o si usted duda de la aceptabilidad de una respuesta, pídale al niño que dé otro significado.
- Usted puede proporcionar la respuesta correcta en el Ítem 1 si el niño da una respuesta de 0 punto o de 1 punto (véanse las Instrucciones). No obstante, en

todos los otros ítems brinde sólo la ayuda que a continuación se especifica.

- No se otorga puntaje a un niño que se limita a señalar un objeto. Si un niño no responde oralmente, diga:

  **Dime con palabras lo que es un (una)...**

- Si un niño escucha, erroneamente, una palabra parecida y responde mal, diga:

  **Escucha atentamente. ¿Qué significa...?**

- Pero no deletree la palabra.
- Está permitido interrogar más a fondo en las siguientes situaciones: si le resulta difícil darse cuenta si un niño conoce o no el significado de la palabra "estímulo"; si la respuesta del niño es demasiado vaga para puntuarla inmediatamente, o si juzga que una respuesta marginal de 0 ó de 1 punto, indica que sería posible suscitar una respuesta mejor.
- Asegúrese de interrogar cuando la respuesta del niño es igual o similar a las respuestas marcadas con (P).
- En cualquiera de las dos situaciones anteriores, diga:

  **Explícame lo que quieres decir o Dime algo más acerca de esto.**

- También está permitido hacer una pregunta neutra. Pero no use otra forma de interrogatorio. En caso de una respuesta que claramente merece 0 o 1 punto, no se debe insistir en la indagación.

### Instrucciones y respuestas de muestra

6-12 años

**1. ¿Qué es un PARAGUAS?**

| **2 puntos** (utensilio compuesto de un bastón y un varillaje flexible cubierto de tela, que sirve para resguardarse de la lluvia) | |
|---|---|
| • Algo que sirve para no mojarse cuando llueve | • Tapa (evita) la lluvia (las gotas que caen) |
| • Instrumento que cubre de la lluvia | • Una cosa para protegerse de la lluvia |
| • Lo que hace que no te caiga la lluvia; para que no te llegue la lluvia | • Se sostiene por (pone) encima de la cabeza para no mojarse |
| • Para cubrirse y no mojarse; protección para no mojarse | • Nos protege (cubre) de la lluvia (del agua) para que no nos mojemos |
| **1 punto** | |
| • Sirve para estar seco **(P)** | • Detiene la lluvia **(P)** |
| • Para la lluvia **(P)** | • Se pone por encima de la cabeza **(P)** |
| • Una cosa grande y redonda que se puede cerrar (doblar, plegar) **(P)** | • Se lo sostiene arriba, se coloca así [El niño hace con gestos la demostración correcta.] |
| • Se usa (sirve) cuando llueve **(P)** | |

| | |
|---|---|
| **0 punto** | |
| • Ir a caminar en la lluvia **(P)** | • Mi mamá tiene uno en la casa **(P)** |
| • Se guarda; se lleva **(P)** | • De plástico (genero) |
| • Una cosa grande y redonda **(P)** | |

Si el niño da una respuesta de 0 ó 1 punto, diga: **Un paraguas es un utensilio que nos protege de la lluvia**

**2. ¿Qué es un RELOJ?**

| | |
|---|---|
| **2 puntos** (aparato o máquina que sirve para señalar la hora) | |
| • Un aparato (instrumento) que mide (da, dice, señala, muestra, indica) el tiempo (la hora) | • Con un reloj se puede saber la hora; es para saber la hora |
| • Algo que marca (da) la hora (el tiempo) | • Objeto para ver la hora; para ver la hora |
| • Es donde sale la hora | |
| **1 punto** | |
| • Es lo que toma la hora **(P)** | • Para contar las horas del día |
| • Sirve para tomar el tiempo de algo **(P)** | • Dice cuándo es de mañana, de tarde y de noche |
| • Cuenta la hora **(P)** | • La hora en números |
| • Tiene agujas (manecillas) que se mueven alrededor de un dial | • Dice cuándo hay que ir al colegio y cuándo hay que irse a la casa |
| • Tiene que ver con el tiempo (con la hora) | |
| **0 punto** | |
| • Reloj despertador; nos despierta **(P)** | • Está colgado en la pared |
| • Tiene manecillas (agujas, dial, números). **(P)** | • Hace tictac |
| • Hace ruido | • Una cosa que da vueltas |
| • Tiene números chicos todo alrededor | • Es antiguo |
| • Un reloj del abuelo | • Un reloj de pulsera |
| • Un juguete | |

**3. ¿Qué es un CAMELLO?**

| | |
|---|---|
| **2 puntos** (género de mamíferos rumiantes de Asia Central, que tienen dos jorobas) | |
| • Un animal | • Un mamífero |
| • Rumiante; rumiante asiático | • Un animal que vive en el desierto |
| • Una especie de caballo, con jorobas. en el lomo (espalda) y mas alto (grande) | • Animal (mamífero) que resiste el clima desértico (de ambiente árido) |
| • Un animal que toma poco agua | • Animal con dos jorobas que vive (camina) en el desierto |
| • Animal de la familia de los camélidos | |

| | |
|---|---|
| **1 punto** | |
| • Un medio de transporte **(P)** | • Vive en el desierto **(P)** |
| • Tiene... [señala la espalda] **(P)** | • Cosa que tiene joroba y que lleva a los egipcios **(P)** |
| • Para montar (andar) en el desierto **(P)** | |
| **0 punto** | |
| • Son los que van a Egipto **(P)** | • Anda despacio |
| • Algo en lo que uno puede andar (montar) **(P)** | • Una mula |
| • Un tipo de caballo; algo así como un caballo **(P)** | • Corre en la arena |
| • Se lo puede cargar | |

13-16 años

**4. ¿Qué es un SOMBRERO?**

| **2 puntos** (prenda de vestir que sirve para cubrir la cabeza; sinónimo: gorro/a) | |
|---|---|
| • Un/a gorra/o; un jockey | • Se pone en la cabeza |
| • Se pone en la cabeza cuando hace mucho frío (hay mucho sol) | • Un objeto (material, implemento) que se pone (para llevar) en la cabeza |
| • Para cubrirse la cabeza | • Algo para colocarse (ponerse) en la cabeza |
| • Implemento que se pone para abrigarse (cubrirse) la cabeza | • Una cosa para tapar la cabeza y no lleguen los rayos del sol |
| • Algo que se pone en la cabeza (en el pelo) para cubrirse del sol (que no llegue el sol) | |
| **1 punto** | |
| • Se usa para protegerse de la lluvia (del sol en los ojos) **(P)** | • Para el sol (que no moleste el sol, que no le llegue el sol) **(P)** |
| • Se lleva puesto; para ponerselo **(P)** | • Una cosa que da sombra en la cabeza **(P)** |
| • Para la cabeza **(P)** | • Para abrigar el pelo |
| • Ropa, prenda de vestir, parte del vestuario **(P)** | • Para tapar lo pelado |
| • Para cubrirse (taparse, protegerse) del sol **(P)** | • Algo para adornar la cabeza |
| • Para que no dé calor **(P)** | • Se pone y se saca; se pone en el pelo [El niño hace con gestos la demostración adecuada] |
| **0 punto** | |
| • Un sombrero tiene ala **(P)** | • Para estar a la moda |
| • Se pone (usa) para ir a fiestas (para estar elegante, para cosas importantes) **(P)** | • Una cosa redonda |
| • Sombrero de huaso | • Son redondos (blancos, negros, de género) |
| • Para bailar cueca | • Para verse mejor |

**5. ¿Qué significa ANTIGUO?**

| **2 puntos** (que existe desde hace mucho tiempo; que existió en tiempo remoto; sinónimos: viejo, arcaico, secular, vetusto, desusado, anticuado, anejo, legendario anacrónico, anoso, anciano) | |
|---|---|
| • Viejo; muy viejo; algo que envejeció | • Algo histórico (del pasado) |
| • Anticuado; arcaico | • Pasado de moda; no es de la epoca |
| • Algo hecho (creado, fabricado, que existió) hace mucho tiempo (muchos años) | • Algo que tiene muchos años (mucho tiempo); que es de muchos años; pasado en años |
| • De hace mucho tiempo; de tiempos pasados | • Que tiene harto (mucho/a) tiempo (edad) |
| • Algo muy añoso | • Anciano |
| • Vetusto | • De antaño |
| • Longevo | |
| **1 punto** | |
| • Algo de años atras **(P)** | • Como 100 años |
| • Histórico **(P)** | • Algo de valor guardado hace mucho tiempo |
| • Pasado **(P)** | • Un antiguo antepasado vivia en la Edad de Piedra |
| • Hace mucho tiempo **(P)** | • Lo contrario de "moderno" |
| • Las cosas (algo) de antes **(P)** | • Como Tutankamon |
| • Prehistorico **(P)** | • Paso tiempo desde que nació |
| • Cosas que ya pasaron; lo que pasó antes **(P)** | • Es como algo que compre antes |
| • Tiempo atras **(P)** | • Es como una persona antigua (el abuelo, la abuela) |
| • Retro **(P)** | • Cuando una cosa se ha tenido por un tiempo |
| • Que se viste de manera pasada de moda | |
| **0 punto** | |
| • Historia **(P)** | • Anterior **(P)** |
| • Valioso **(P)** | • Que tiene cosas antiguas |
| • Una antigüedad **(P)** | • Sagrado |
| • Reliquia **(P)** | • Una cosa que está guardada |
| • Ese cuadro es antiquísimo **(P)** | • Jeroglífico |
| • Es algo de la epoca de "la pera" **(P)** | • Que ha durado hartos años |
| • Como de los egipcios; escritos antiguos **(P)** | • Algo usado |

**6. ¿Qué es una BICICLETA?**

| **2 puntos** (bicicio de dos ruedas en que el movimiento de los pies se trasmite a la rueda trasera por medio de una cadena o engranaje; medio de transporte) | |
|---|---|
| • Medio de transporte (para trasladarse) | • Transporte con dos ruedas |

| | |
|---|---|
| • Un vehículo; algo que se usa para transporte (movilizarse, como movilización, como locomoción) | • Artefacto (instrumento, objeto, aparato, algo, cosa) para andar |
| • Cosa para transportarnos | • Una máquina (transporte) que es con pedales |
| • Una cosa parecida a una moto que sirve para andar arriba de ella | • Algo que te ayuda para ir más rápido y tienes que pedalear |
| • Artefacto para hacer más rápido el viaje sin contaminar el ambiente | • Es una máquina que tiene que usar aceite y te lleva a muchas partes |
| • Algo en lo que te puedes subir y, si pedaleas, camina | • Instrumento de dos ruedas que sirve para trasladarse |
| Cuando una respuesta involucra dos respuestas claramente distintas, de 1 punto cada una, como "tiene dos ruedas y un manubrio", merece 2 puntos. | |
| **1 punto** | |
| • Algo como una "moto" **(P)** | • Se puede ir (andar) a lugares con ella (a varios lados) **(P)** |
| • Parecida a un triciclo **(P)** | • Se sube en ella y se va a la casa de mis amigos (a hacer compras) **(P)** |
| • Para ir más rápido a cualquier parte que uno quiera **(P)** | • Tiene dos ruedas, una adelante y otra atrás (P) |
| • Sirve para moverse **(P)** | • Tipo de juguete que sirve para andar |
| • Uno anda en ella; para andar; andando **(P)** | • Para pasear; para salir a comprar |
| • Tiene ruedas (dos ruedas, pedales, manubrio) **(P)** | • [El niño hace ademán de pedalear.] |
| • Para hacer deporte (gimnasia, ejercicio) **(P)** | |
| **0 punto** | |
| • Tiene diez (seis, etc.) velocidades **(P)** | • Uno se puede caer de ella |
| • Mi papá me va a comprar una **(P)** | • Es de fierro |
| • Como un auto para niños **(P)** | • Cosa flaquita como auto |
| • Hacer pruebas (andar sin las manos) **(P)** | • Tiene una canasta (un asiento) |
| • Si mi mamá me manda a comprar **(P)** | • Se puede ir rápido |
| • Es un juguete | • Una "bici" |
| • Sirve para divertirse (entretenerse) | • Algo para subir una montaña |

**7. ¿Qué significa EXACTO?**

| | |
|---|---|
| **2 puntos** (justo, conforme a la regla o a la verdad; que no le falta ni le sobra; expresión de asentimiento; sinónimo: verdadero, riguroso, regular, puntual, cabal, estricto, preciso, fijo, textual, fiel, igual, cierto) | |
| • Correcto; preciso | • Bien definido |
| • Puntual; en punto; a la hora | • Algo bien hecho; una cosa que está bien (está buena) |
| • Que corresponde; que calza | • Claramente expresado |
| • Tal como es | • Certero; acertado; que acierta |

| | |
|---|---|
| • (Que está) bueno (todo bien, bien) | • Que es verdad; dice la verdad |
| • Expresión de asentimiento (estar de acuerdo) | • Perfecto |
| • Justo (lo que debe ser) | • Algo que no le sobra ni le falta; que no es mas ni menos |
| • Una forma de decir "afirmativo" | • Cosa que está bien colocada |
| **1 punto** | |
| • Exactamente **(P)** | • Lo mismo **(P)** |
| • Claro **(P)** | • Sin variación a como se ha hecho antes (siempre) |
| • No se equivoca **(P)** | • Bien detallado |
| • Cuando alguien dice algo y le contestan "exacto" **(P)** | • Específico |
| **0 punto** | |
| • Seguro de algo | • Eficiente |
| • Pronto | • Cuando le *achunto al tiro* a una pregunta |

**8. ¿Qué significa VALIENTE?**

| **2 puntos** (fuerte, enérgico, animoso, que vale, esforzado; sinónimos: bravo, audaz, valeroso, heroico, osado, intrépido, temerario, gallardo) | |
|---|---|
| • Bravo; osado; que osa; temerario; arrojado; arriesgado; gallardo | • Alguien que, aunque tenga miedo, se atreve (hace las cosas); enfrenta sus temores |
| • No tiene miedo; no se asusta; no teme | • Tener agallas para hacer algo riesgoso |
| • Tiene valor para enfrentar una situación | • Valeroso; con (tiene) valor; heroico; ser un héroe |
| • Dispuesto a arriesgar la vida; que da su vida por los demás | • Tiene coraje (para entrentar peligros); se atreve (a todo, a correr peligros) |
| • Defender algo en lo que uno cree | • Fuerte |
| • Una persona que osa hacer diversas cosas | • Dispuesto a todo para salvar a alguien |
| **1 punto** | |
| • Hacer algo para salvar a alguien en peligro **(P)** | • Capaz de superar dificultades |
| • Salvar (defender, rescatar, ayudar, proteger) personas (vidas, a alguien) **(P)** | • No llorar cuando está herido (le duele algo, tiene miedo, le van a poner una inyección, alguien le pega) |
| • Afronta (enfrenta) las cosas **(P)** | • Meter la cabeza en un león |
| • Una persona que es capaz de todo **(P)** | • Un hombre duro (recio) |
| • Estar dispuesto a cualquier cosa **(P)** | • Ir solo a alguna parte |
| • Resistir; enfrentar/se, no arrancarse **(P)** | • Se sacrifica por otros |
| • Enfrentar algo feo **(P)** | • Que pelea sin temor |
| • Tirarse en la parte honda de una (piscina, lago) | • Alguien que nunca esta derrotado (no se da por vencido) |
| • Entrar (caminar) en un lugar oscuro (en un barranco) | |

| **0 punto** | |
|---|---|
| • Defenderse **(P)** | • Tener una pelea, que puede pelear, que pega, que no le pegan |
| • Un soldado **(P)** | • Alguien que hace cualquier cosa que le pidan |
| • Confiar en si mismo para hacer las cosas **(P)** | • Inteligente |
| • Bueno | • Cuando alguien no llora |
| • Un hombre valiente | • Poderoso |
| • Alguien rudo | • Luchador que trata de imponerse |

**9. ¿Qué significa AGOTADOR?**

| **2 puntos** (que termina o consume una cosa; extenuante; sinonimos: que debilita, cansador, gastador, desgastador) | |
|---|---|
| • Extenuante | • Hace falta mucha fuerza para hacerlo |
| • Físicamente exigente | • Algo que es muy duro (difícil, cansador) hacer |
| • Exige gran esfuerzo. (energía, tensión) | • Cansador; que produce cansancio; algo que cansa |
| • Algo pesado, que se utiliza la fuerza y cansa | • Hacer algo que te hace quedar cansado |
| • Desgastador | • Algo que al realizarlo quita muchas energías |
| **1 punto** | |
| • Duro; difícil **(P)** | • Un esfuerzo |
| • Mucha presión **(P)** | • El ejercicio es agotador |
| • Algo que para hacerlo se pierde energía **(P)** | • Fuerte |
| • Tensionante; estresante, que estresa | • Hacer algo que agota |
| • Cansado; cansancio | • Que se cansa haciendo eso |
| • Ya no tiene fuerza para nada | • Pesado |
| (Asigne un punto a las definiciones de *agotado*) | |
| **0 punto** | |
| • Quedar raja; dejar lona **(P)** | • Doloroso para los músculos |
| • Fuerte; rudo | • Abrumador |
| • Aburrido | • Que está agotado |

**10. ¿Qué es el ABECEDARIO?**

| **2 puntos** (serie de letras de un idioma; cartel o librito con las letras del abecedario; sinonimos: alfabeto, silabario) | |
|---|---|
| • Las letras de un idioma (la lengua, el lenguaje) | • Una serie de letras; familia de letras |
| • Todas las letras; conjunto de letras; todas las letras, de la A a la Z | • Las letras que uno aprende para escribir o leer; las letras que usamos para expresarnos y escribir |

| | |
|---|---|
| • 26 letras. ¡Las respuestas 27 ó 28 letras también merecen 2 puntos! | • Las letras del vocabulario; son las letras que ocupamos para escribir nuestro vocabulario |
| • La organización de las letras; grupos de letras ordenadas; las letras en cierto orden; las letras en orden alfabético | • Alfabeto; alfabeto que tienen las personas para escribir las palabras |
| • Donde salen (tiene, pertenecen) todas las letras | • Librito gordito donde están las letras |
| • Donde salen las letras, sirven para aprendérselas | • Las letras en cierto orden, con ellas se pueden formar palabras |
| • Es lo que forma la tabla de letras | • Código español para hablar |
| **1 punto** | |
| • Letras **(P)** | • Que se aprenden el A, B, C (P) |
| • Un monton de letras **(P)** | • Los nombres de las letras |
| • Es para ver las letras **(P)** | • Las consonantes y las vocales |
| • Es para aprender el alfabeto **(P)** | • Se usa para formar palabras |
| • Sirve para aprender a leer (a escribir las palabras, las letras) **(P)** | • Son nuestros jeroglíficos, sacamos palabras de él y nos podemos comunicar |
| • Tienen sonidos diferentes **(P)** | • Vocales (consonantes) |
| • Para leer (escribir) hay que saber las letras **(P)** | • Con él se lee (escribe, deletrea) |
| • Las letras: A, B, C... **(P)** | • ¡El niño recita o canta todo el abecedario o parte de él.! |
| • Es como un vocabulario, un método de enseñanza **(P)** | |
| **0 punto** | |
| • Palabras del alfabeto **(P)** | • Todas mayusculas (P) |
| • Algo que está en mi nombre **(P)** | • Ayuda a aprender (P) |
| • Se aprende en el colegio **(P)** | • Conjunto de palabras |
| • Lo que sale en los libros **(P)** | • Que sabe leer y escribir |
| • Una letra **(P)** | • De donde se sacan las palabras |
| • Sopa de letras **(P)** | |

**11. ¿Qué significa TONTERÍA?**

| | |
|---|---|
| **2 puntos** (calidad de tonto, necedad, poca inteligencia; acción o palabra tonta; dicho o hecho sin importancia; sinónimos: absurdo, burrada, estupidez, imbecilidad, idiotez, sandez, simpleza, boberia, torpeza, despropósito, perogrullada, cuento, pamplina) | |
| • Acción o palabra tonta; calidad de tonto; algo tonto | • No es lógico (sensato, serio, realista); ilógico |
| • Estupidez; algo estupido; algo tarado | • Hacer algo sin razon |
| • Boberia; tesera; algo bobo | • Algo insignificante; (algo) sin importancia |
| • Algo que no tiene sentido (es tonto, no es razonable) | • Poco inteligente |

| | |
|---|---|
| • Hacer idioteces; hacer (decir) cosas estupidas (estupideces) | • Algo absurdo; cosa absurda que no se puede entender |
| • Algo incoherente | |
| **1 punto** | |
| • Ser tonto; obtuso; loco; ridículo; estupido; idiota, zonzo, menso; ganso; zoquete **(P)** | • Algo burdo que hizo una persona |
| • Difícil de creer; cuando alguien dice algo y no lo creen **(P)** | • Algo inútil que una persona haga; una cosa que no sirve |
| • Frases o cosas que alguien dice que no vienen a la ocasión; algo que no tiene conveniencia **(P)** | • Algo que hace que los demás se burlen de ti |
| • Cosas inadecuadas **(P)** | • Decir cualquier cosa que es una chacota |
| • Palabras sin significado **(P)** | • Hacerse (creerse) el gracioso (divertido, vivo) |
| • Acto (dicho) que se hace sin pensar **(P)** | • Locura |
| • Algo que no tiene nada que ver **(P)** | • No piensa antes de hacerlo |
| • Algo que no tiene un fin claro | • Hacer algo ridículo |
| (Asigne un punto a las definiciones de tonto) | |
| **0 punto** | |
| • Increíble **(P)** | • Ser malo |
| • Falso; una mentira; engaño | • Algo fuera de lo común; algo anormal |
| • Hacer una cosa para que alguien se ria; como un chiste | • Cuando uno hace algo mal; algo que hace mal; cosa que puede estar mal hecha; algo mal realizado |
| • Algo incorrecto (que no es correcto) | • Algo que uno no tiene que hacer porque estorba |
| • Cuando uno hace bromas a los amigos | • Burlesco |
| • Travesura | • Algo que no influye |
| • Hacer enojar a la mama | • Decir cosas que a nadie le importan; que a nadie le importa ni gusta |

**12. ¿Que es una ISLA?**

| **2 puntos** (porción de tierra rodeada enteramente de agua) | |
|---|---|
| • Tierra (territorio, terreno) rodeada/o de agua | • Arena rodeada de agua, en medio del mar |
| • Pedazo (porción, masa, trozo, monticulo) de tierra que esta rodeada de/por agua/mar (a su alrededor hay agua/mar) | • Un lugar que tiene puro mar alrededor; lugar con mar alrededor |
| • Pedazo de tierra (monton de tierra, lugar) en medio del agua (mar) | • Una parte donde el agua no alcanza a cubrir la elevación de tierra |
| • Protuberancia de tierra que existe en el mar | • Pedazo de tierra que sale del mar |
| • Tierra separada de los continentes | • Montaña rodeada de agua |
| • Porción de tierra no continental | • Como una loma en el mar |

| **1 punto** | |
|---|---|
| • Un pedazo de tierra **(P)** | • Como Isla de Pascua; donde viven los pascuenses **(P)** |
| • Porción grande de tierra que se ubica en los oceanos **(P)** | • Tiene alrededor agua (mar); esta entre medio del mar **(P)** |
| • Tierra en el mar **(P)** | • Un lugar en el mar con tierra y árboles |
| • Tierra lejos de la orilla, junto al agua **(P)** | • Pedazo de tierra que flota en el mar |
| • Pedazo de tierra con agua **(P)** | • Lugar separado de los demas, en el mar |
| • Pueblo apartado rodeado de mar **(P)** | • Un montón de tierra encima del mar, hay árboles y pueden vivir personas |
| • Ciudad rodeada de agua **(P)** | • Montaña que le sale la punta fuera del agua; punta de montana submarina |
| • Pedazo de tierra sumergido en el mar que eleva la punta **(P)** | |
| **0 punto** | |
| • Un terreno chico (P) | • Un lugar donde hay mar **(P)** |
| • Tierra **(P)** | • Hay gente y esta cubierta por el mar |
| • Ir en bote a una isla **(P)** | • Un lugar (junto a un rio, en un lago) |
| • Un lugar desierto (solitario, aislado, lejano) **(P)** | • Una playa; un océano; un mar |
| • Pedazo de tierra chica con palmeras **(P)** | • Esta en el agua |
| • Lugar aislado, se forma en el fondo del mar **(P)** | • Algo que flota en el mar |
| • Un lugar adonde uno se va si el barco naufraga (se hunde) **(P)** | • Pedazos de pais que estan flotando un poco más lejos |

**13. ¿Qué quiere decir SALIR?**

| **2 puntos** (pasar de dentro a afuera, de la parte interior a la exterior; ir de un lugar a otro; librarse de un peligro, apuro o de una cosa molesta; aparecer, manifestarse, descubrirse; proceder; quitarse, borrarse o desaparecer una mancha; estar una cosa mas alta o más afuera que otra, sobresalir, resaltar; descubrir sus cualidades una cosa; resultar, parecerse; ocurrir, sobrevenir; costar; ser el primero que juega; publicarse; ir a un lugar a divertirse o pasear; sinonimos: irse, marchar/se, evacuar, expeler, expulsar, abandonar, dejar, desalojar, retirarse, partir, ausentarse, zarpar, escapar, huir, evadirse, fugarse, alejarse, surgir, emerger, nacer, aparecer, brotar, manar, fluir, aflorar, asomar) | |
|---|---|
| • Pasar de dentro hacia fuera | • Surgir; aparecer; brotar |
| • Partir, marcharse; ausentarse | • Ir hacia fuera del lugar donde uno está |
| • Retirarse, irse (ir) de un lugar (a otro); desalojar un lugar; irse afuera de un lugar | • Trasladarse de un lugar hacia fuera; trasladarse a otro lugar |
| • Viajar hacia algún lugar; desplazarse hacia algún lugar | • Visitar a alguien (parientes, un/a amigo/a); ir de la casa de uno a otra parte (casa) |
| • Abandonar el lugar (espacio) donde se está (uno está) | • Pasear; ir de paseo; ir a una parte entretenida |
| • Evacuar algún lugar; dejar un lugar (una habitación) | • Ir (dirigirse) a otra parte (otro lugar, algun lugar, alguna parte, un lado) |

| | |
|---|---|
| • Huir; alejarse (de un lugar); escapar | • Caminar fuera de un cuarto (habitación) |
| • No estar mas en un lugar, cambiar de ambiente | |
| **1 punto** | |
| • Ir **(P)** | • Dejar de estar adentro |
| • Cuando voy donde mi tía; cuando voy a comprar **(P)** | • Lo opuesto (contrario, antonimo) de quedarse (entrar) |
| • Cuando uno se va **(P)** | • Que quiero irme de un lugar |
| • Divertirse; pasarlo bien; distraerse; recrearse | • Algo que todos hacemos (usamos) para entretenernos |
| • Pedir a una persona que se vaya | • Pasar por una puerta hacia el otro. lado; abrir la puerta y caminar hacia fuera |
| • Éxodo | • Cuando una persona se expulsa a si misma desde un lugar |
| • No quedarse siempre en un lugar | |
| **0 punto** | |
| • Cuando las personas salen de su casa **(P)** | • Fuera |
| • Salida del sol **(P)** | • Estar fuera de algo |
| • Salir afuera de la casa (de compras) **(P)** | • Entrar a un lugar y despues salir |
| • Salir a una parte (un restaurante, un hotel) **(P)** | • Salir para afuera |
| • Desprenderse de un lugar **(P)** | • Vaya/n |
| • Viajar **(P)** | • Libertad |
| • Que salga | |

**14. ¿Que significa TRANSPARENTE?**

| | |
|---|---|
| **2 puntos** (dícese de los cuerpos que se dejan atravesar por la luz y a través de los cuales pueden verse los objetos; dícese del color que, aplicado sobre otro, lo deja ver mas o menos; de sentido fácil de descubrir, adivinar o vislumbrar; sinonimos: traslúcido, diáfano, nítido, cristalino, incoloro) | |
| • Que se puede ver a través; que se puede vever lo que hay atrás (detrás) | • Sin color; incoloro; color que no se |
| • Deja pasar la luz; trasluce, traslúcido | • Algo claro que deja ver para el otro lado |
| • Que se puede (deja) ver el otro lado (lo que está mas allá); algo por lo que se puede ver para el otro lado | • Una persona sincera (sin dobleces; que no oculta nada) |
| • Cristalino | • Fácil de entender; obvio |
| • Nítido | |
| **1 punto** | |
| • Visible **(P)** | • Se puede ver todo, como una casa de vidrio **(P)** |
| • Que se puede ver mediante él (P) | • Puro **(P)** |
| • No es opaco **(P)** | • Una persona buena (P) |

| | |
|---|---|
| • Ventana (vidrio) transparente **(P)** | • Honesto **(P)** |
| • Una cosa que por detras se ve **(P)** | • Algo que se ve claramente |
| • Que se puede ver desde los dos lados (por las dos partes) **(P)** | • Si uno se pone ropa transparente se le ve el cuerpo |
| **0 punto** | |
| • Invisible; algo que no se ve **(P)** | • Algo que se ve como una caja transparente, se ve por dentro **(P)** |
| • Se puede ver **(P)** | • Algo que no tiene reflejo **(P)** |
| • Se puede pasar a través **(P)** | • Como un espejo |
| • Algo que se puede ver por dentro y por fuera **(P)** | • Al alcance de la vista |

**15. ¿Que significa ABSORBER?**

| | |
|---|---|
| **2 puntos** (atraer un cuerpo y retener entre sus moléculas las de otro; neutralizar, hacer desaparecer; atraer, cautivar, ensimismarse; consumir por completo; sinónimos: sorber, chupar, libar, aspirar, extraer, succionar, embeber, empapar, penetrarse, impregnarse) | |
| • Embeber; empapar | • Chupar; succionar |
| • Consumir | • Atraer |
| • Extraer (algo) | • Aspirar |
| • Sustraer | • Ocupar completamente la atención (el interés, el tiempo) |
| • Capaz de llevar hacia si otras cosas | |
| **1 punto** | |
| • Una sustancia que penetra en la otra **(P)** | • Una cosa traga a otra; tragar (algo) **(P)** |
| • Tomarse todo el líquido **(P)** | • Retener líquido **(P)** |
| • Absorber la humedad (el agua) **(P)** | • Sacar la humedad **(P)** |
| • Una esponja (toalla de papel), absorbe agua; absorber la basura con la aspiradora **(P)** | • Algo que atrapa el agua<br>• El agua se absorbe en la tierra **(P)** |
| • Tomar; ingerir; beber algo | • Recoger; recoger algo que está desparramado **(P)** |
| • Algo que chupa | • Secar **(P)** |
| • Un remolino absorbe; un hoyo negro absorbe cosas | • Sacar toda el agua del lugar |
| • Que se puede tragar y después sacarlo, como una esponja | |
| **0 punto** | |
| • Concentrarse **(P)** | • Cuando el agua se evapora |
| • Retener **(P)** | • Algo que sirve para recoger |
| • Sacar **(P)** | • Llenar |
| • Mezclar | • Comer |
| • Acumular | • Expulsar |

**16. ¿Que significa OBLIGAR?**

| | |
|---|---|
| **2 puntos** (imponer la ejecución de una cosa o una obligación; ligar por medio de un acto; compeler, excitar; favorecer; comprometerse a hacer una cosa o a cumplir algo; ganar o atraerse la voluntad de alguien con beneficios, dádivas u obsequios; hacer fuerza en alguna cosa para lograr un efecto; sinónimos: comprometer, constreñir, astringir, exigir, forzar, presionar, ligar, imponer, coaccionar, compeler) | |
| • Forzar; presionar | • Hacer que otra persona haga algo por la fuerza |
| • Hacer que alguien haga (diga) algo; que lo hagan hacer algo | • Decir a una persona que haga algo sin derecho a negarse |
| • Imponer | • Someter a alguien a hacer cualquier cosa |
| • Exigir; exigirle a alguien que haga algo | • Hacer que alguien haga algo en contra de su voluntad (que no quiere hacer) |
| • Es quitarle libertad a otro, no le da opciones | |
| **1 punto** | |
| • Urgir, impulsar, persuadir **(P)** | • Una compulsión |
| • Empujar a alguien a hacer algo **(P)** | • Amenazar |
| • Ordenar (algo, a hacer algo); una orden; cuando te dan una orden; mandar a alguien a hacer algo que no quiere hacer; ordenarle a alguien que haga algo que no quiere; decir que lo hagas y lo tienes que hacer **(P)** | • Hacer una cosa que no se quiere hacer (desea); tener que hacer algo, le guste o no (sin querer hacerlo) |
| • Tener que hacer algo; algo que la otra persona tiene que hacer; hacer algo que no puede decir que no **(P)** | • Cuando mi papá me obliga a hacer algo y tengo que hacerlo |
| • Hacer algo a la fuerza **(P)** | • Oprimir |
| • Obligar a hacer algo en contra de su voluntad (P) | • Chantajear |
| • Decirle a alguien que haga algo que no quiere; le dicen que haga algo y no quiere **(P)** | • Mandar; mandar a alguien a hacer algo; mandar a alguien a que te obedezca |
| • No tiene opción **(P)** | • Dictar una acción |
| • No dar opción de decir que no a algo (P) | |
| (Asigne un punto a las definiciones de *obligación* u *obligado*) | |
| **0 punto** | |
| • Tiene que hacerlo a como dé lugar **(P)** | • Insistir en que lo haga **(P)** |
| • Catetear para que alguien haga algo que no quiere **(P)** | • Obligar a alguien a hacer algo; obligar a alguien a hacer algo sin pedir por favor |
| • No dejar de hacer algo **(P)** | • Una persona le pide a otra muchas cosas |
| • Intentar que uno haga algo **(P)** | |

**17. ¿Que significa MÍMICA?**

| | |
|---|---|
| **2 puntos** (arte de imitar, representar, darse a entender o de expresar por medio de gestos, ademanes o actitudes) | |
| • Comunicación por señas (señales, gestos); lenguaje de señas; acto en el que uno se comunica por acciones y no por palabras | • Gestos que imitan algo; hacer gestos para que los otros adivinen algo; movimientos corporales que hacen referencia de algo |

| | |
|---|---|
| • Expresar algo con el cuerpo; expresarse (interpretar algo) con (todo) el cuerpo, sin palabras | • Darse a entender (expresarse, expresar algo) con gestos (por señas) |
| • Forma de expresión (expresarse) mediante gestos (movimientos) | • Hablar con gestos; hablar sin la voz, sólo con gestos; dialogar por medio de gestos, señas y expresiones |
| • Decir algo sin hablar, moviendo las manos (con la cara); decir cosas con las manos | • Expresión artística que se expresa a través de símbolos y lenguaje corporal; arte para expresarse a través del movimiento, sin ocupar la voz, sólo por señas; arte de explicar cosas a través de gestos, sin hablar |
| • Hacer representación de algo sin hablar; representar algo sin palabras | • Intentar decir algo a través de señales |
| • Algo que se hace con el cuerpo, sin sonido, para que otro adivine | |
| **1 punto** | |
| • Lenguaje del cuerpo; idioma sin palabras; hablar sin palabras; decir algo sin hablar **(P)** | • Gesticulación; hacer gestos (gestos con la cara y las manos) sin hablar; una persona no habla pero hace movimientos (gestos); muecas; hacer gestos (señas) con las manos; movimiento de manos, señas **(P)** |
| • Tratar de demostrar algo sin hablar; mostrar algo sin hablar; hacer movimientos para mostrar alguna cosa; expresar sin hablar **(P)** | • Algo que hacen los mimos, lo hacen con gestos |
| • Actuación (actuar) sin hablar; como teatro sin hablar; arte que se hace con las manos, sin hablar **(P)** | • Algo que tiene que ver con el teatro |
| • Repetir lo que hace una persona **(P)** | • Es algo que se entiende por las manos, como un sordomudo; es como se expresan los mudos |
| • Algo que se hace con gestos; algo que se hace sólo con el cuerpo **(P)** | • ¡El niño hace una demostración.! |
| • Imitar; personificar; simular; actuar como alguien (algo) **(P)** | |
| (Asigne 1 punto a las definiciones de mimo) | |
| **0 punto** | |
| • Repetir **(P)** | • Copiar **(P)** |
| • Hace mímica para decir algo (P) | • Moverse sin hablar **(P)** |
| • Hacer como estar mudo y hacer. mímica para que te entiendan **(P)** | • Todo sin diálogo **(P)** |
| • Hacer cosas con las manos **(P)** | • Una cosa sin hablar **(P)** |
| • Hacer cosas sin hablar **(P)** | • Tomar el pelo; burlarse |
| • Mimo (P) | • Decir algo que es falso |

**18. ¿Qué significa RIVALIDAD?**

| | |
|---|---|
| **2 puntos** (competencia u oposición entre dos personas o grupos que aspiran a una misma cosa; enemistad; sinónimo: envidia, discordia, guerra) | |
| • Conflicto entre dos oponentes | • Cuando dos personas tratan de derrotarse (ganarse) |
| • Encuentro de los oponentes en un juego (en la guerra, en una pelea) | • Oposición (lucha, pelea) entre dos personas (grupos, partidos) que quieren tener lo mismo |
| • Envidia | • Enemistad |
| • Antagonismo | • Odio mutuo por una causa |
| • Odio y pelea de un grupo contra otro | • Guerra; lucha; combate |
| • Una confrontación con alguien (entre dos personas o dos bandos) | • Constante disputa por algo; constante lucha entre dos personas |
| • Dos personas (grupos) que son como enemigos con un mismo objetivo | • Son dos o más que se pelean por ser (tener algo) mejor |
| • Competencia | |
| **1 punto** | |
| • Competir; competidor **(P)** | • Cuando dos personas están en desacuerdo y se pelean **(P)** |
| • Una pelea; un duelo; enfrentamiento **(P)** | • Personas (grupos) que están en contra de otro grupo |
| • Pelear con alguien **(P)** | • Que no se caen bien (se tienen mala, no se pueden ver) |
| • Enemigo **(P)** | • Tratar de ser mejor que otro |
| • Diferencia entre personas **(P)** | • Cuando uno piensa distinto a otro y no lo acepta. |
| • Mi contrario; oponentes; tener un opositor; alguien opuesto a uno **(P)** | • Cuando a un niño (niña) le gusta la misma niña (niño) son rivales |
| • Personas (grupos) que compiten entre ellas **(P)** | • Cuando unas personas se llevan mal |
| (Asigne un punto a las definiciones de rivalizar o rival) | |
| **0 punto** | |
| • Cuando en una competencia hay dos personas que son rivales **(P)** | • Cuando se le tiene mala a alguien; cuando uno le tiene pica a otra persona |
| • Algo como tener un rival **(P)** | • Tener odio; que alguien odia a otra persona |
| • Discutir con alguien. **(P)** | • Enojo; estar enojado con una persona |
| • Cuando una persona cree que es mejor que otra **(P)** | • Estar enojado y querer pelear con alguien |
| • De una pandilla a otra tienen mucha rivalidad **(P)** | • Dos personas piensan distinto |
| • Dos personas rivales que se pelean (P) | • Cuando dos personas quieren mandar |

**19. ¿Que es una REFORMA?**

| **2 puntos** (acción de dar nueva forma; lo que se propone, proyecta o ejecuta como innovación o mejora; sinonimo: modificación) | |
|---|---|
| • Una corrección; un arreglo | • Un cambio; cuando se hace un cambio |
| • Una mejora | • Modo nuevo de hacer una cosa |
| • Renovación; acción renovadora | • Modificación |
| **1 punto** | |
| • Un cambio a la Constitución (educación) | • Cambio de normas |
| • Revisar | • Actualizar una ley |
| • Una revisión | • Hacer correcciones a algo |
| • Un agregado | • Cambiar algo que ya existía (estaba) |
| • Agregar algo | • Dar un nuevo estilo |
| • Formar algo nuevamente | • Rehacer (reconstruir) algo |
| • Volver a armar | • Actualizar algo |
| (Asigne 1 punto a las definiciones de reformar o corregir) | |
| **0 punto** | |
| • Nuevo reglamento **(P)** | • Las leyes; como una ley |
| • Una nueva ley **(P)** | • La Constitución |
| • Una norma | • Reorganización |
| • Que tiene forma | • Cuando forman algo |

**20. ¿Qué significa EMIGRAR?**

| **2 puntos** (salir de su país para ir a establecerse en otro; abandonar la residencia habitual trasladándose a otra dentro de su propio país; cambiar de clima ciertos animales) | |
|---|---|
| • Salir del propio país (país, lugar de residencia) para instalarse (radicarse) en otro país (otra parte, otro lugar) | • Los pájaros se van de un lugar a otro cuando hace mucho frío en invierno<br>Lo hacen los pájaros para ir a un lugar más cálido; los pájaros van al norte (sur) en el invierno |
| • Irse a vivir a otro país (otra ciudad, otra parte); irse a un lugar para instalarse | • Irse de un lado a otro por cambios, por ejemplo, los animales por cambio climático y los humanos de país |
| • Cambiarse (mudarse) de un país (lugar) a otro; cambiar de país (lugar de residencia) | • Irse de su (un) tierra o país; irse fuera del país y llegar a otro |
| • Irse (salir) del país para vivir en otra parte | • Cuando alguien sale de un país y no vuelve |
| • Ir de un lugar a otro y quedarse ahí | |
| **1 punto** | |
| • Dejar el propio país **(P)** | • Trasladarse a otro lugar (de un lugar a otro) **(P)** |
| • Salir (partir) de algún lugar (un país, un continente) (P) | • Cuando los animales buscan comida en un lugar nuevo (P) |

| | |
|---|---|
| • Cambiar de sitio **(P)** | • Irse a algún lugar debido al clima **(P)** |
| • Salir para no volver **(P)** | |
| • Irse del lugar donde uno está **(P)** | • Partir a otro lugar (país, país extranjero) **(P)** |
| (Asigne 1 punto a las definiciones de emigrante) | |
| **0 punto** | |
| • Ir (viajar, salir) de un lugar (país) a otro **(P)** | • Ir al Sur (Norte) |
| • Ir (viajar) a otro lugar (país, país extranjero) **(P)** | • Desalojar un lugar; salir del terreno |
| • Ir al norte (sur) en el invierno **(P)** | • Cuando uno va y vuelve entre lugares |
| • Los pájaros lo hacen **(P)** | • Una familia emigra para trabajar en la cosecha |
| • Algunos animales son migratorios **(P)** | • Partir, huir, salir |
| • Persona que llega a un lugar (P) | • Venir a Chile (alguna ciudad) de visita (turista) |
| • Irse **(P)** | • Visitar otro país |
| • Cuando la gente viene a Chile (alguna ciudad de Chile) desde otros lugares **(P)** | • Son personas que vienen de otro país a establecerse en nuestro país |

**21. ¿Qué significa AFLICCIÓN?**

| | |
|---|---|
| 2 puntos (pesar, sentimiento, congoja, tribulación; sinonimos: pena, angustia, tristeza) | |
| • Pena; tristeza | • Dolor; sufrimiento |
| • Angustia; pesar | • Congoja; desconsuelo |
| **1 punto** | |
| • Una carga que hay que llevar **(P)** | • Sentirse mal |
| • Una perturbación **(P)** | • Tener un problema |
| • Pérdida; defecto; enfermedad | • Depresión; deprimirse; deprimido |
| • Decaído, desanimado | • Estar sentido por alguna cosa |
| • Preocupación; preocuparse por algo; estar preocupado | • Estar triste; apenado |
| • Sentirse oprimido | • Achaque, algo que le preocupa |
| • Me afecta algo | |
| (Asigne 1 punto a las definiciones de afligido) | |
| **0 punto** | |
| • Desgracia **(P)** | • Situación de incomodidad |
| • Algo malo en la mente **(P)** | • Causar dolor (sufrimiento) |
| • Cuando a alguien le pasa algo malo. **(P)** | • Algo que a uno no le gusta |
| • Que se le muera alguien **(P)** | • Hacer algo para molestar |
| • Hay algo que te molesta **(P)** | • Es cuando una persona se siente derrotado |
| • Afligirse; afligido | |

**22. ¿Que significa UNANIME?**

| | |
|---|---|
| **2 puntos** (dícese de las personas que son todas de un mismo parecer, dictamen, voluntad o sentimiento; aplícase también a este parecer, dictamen, voluntad o sentimiento; general, sin excepción; sinónimos: igual, simultaneo) | |
| • Todos deciden (opinan, piensan, quieren) lo mismo; todos concuerdan con una opinión | • Nadie en desacuerdo; nadie discrepa; nadie se opone; sin oposición |
| • Todos a favor | • Todos votan por lo mismo; no hay un voto en contra |
| • Algo que todos eligen (quieren) | • Todos de acuerdo; todos de común acuerdo |
| • Decisión general; en conjunto decidido | • Grupo de personas que opinan lo mismo |
| • Al mismo tiempo e iguales | • Aceptado por todos; totalmente aceptado por todas las personas |
| • Igual | |
| **1 punto** | |
| • Un voto unanime **(P)** | • Algo único **(P)** |
| • Todo el mundo **(P)** | • Se ponen de acuerdo |
| • Estar de acuerdo en algo **(P)** | • Por mayoria absoluta |
| • Por ejemplo, en una votación es el 100% contra un 0%. **(P)** | |
| **0 punto** | |
| • Total **(P)** | • Un ganador |
| • Claramente decidido **(P)** | • La mayoria; por mayoria |
| • Casi todos estan de acuerdo **(P)** | • Dos personas piensen lo mismo |

**23. ¿Que significa RECLUIR?**

| | |
|---|---|
| **2 puntos** (encerrar; sinónimo: encarcelar) | |
| • Encerrar; encarcelar; dejar preso. | • Aislar; separar |
| • Apartar; retirar | • Llevar a alguien a la carcel |
| **1 punto** | |
| • Capturar **(P)** | • Estar encerrado |
| • Alejar **(P)** | • Estar separado (apartado) de todo |
| • Solo; solitario; lejos de los demas; alejado | • Encarcelado; prisionero; estar en la carcel; estar preso |
| • Que esta dentro de algo, que no puede salir | • Tomar a una persona quitandole su libertad |
| • Estar detenido | |
| (Asigne 1 punto a las definiciones de recluso) | |
| **0 punto** | |
| • Guardar **(P)** | • Retener |

| | |
|---|---|
| • Excluir; no incluir | • Atar algo |
| • Sacar | • Reclutar |
| • Volver a incluir | • Entrar al servicio militar |

**24. ¿Qué significa INMINENTE?**

| **2 puntos** (que amenaza o está por suceder prontamente; sinónimo: urgente, cercano) Sucedera en cualquier momento (prontamente) | |
|---|---|
| • Urgente | • Algo que esta por suceder |
| • Ineludible | |
| • Cercano; está cada vez más cerca; que está muy cerca | • Inevitable; no se puede evitar |
| • Algo que va a pasar de todos modos | • Próximo |
| • Algo que esta al acecho, que se aproxima | • Algo que se viene y que no se puede frenar; algo que no se puede detener |
| **1 punto** | |
| • Inmediato; inmediatamente; ahora mismo; al tiro. **(P)** | • Va a suceder **(P)** |
| • Seguro **(P)** | • Apremiante |
| • No se puede cambiar, va a pasar así. **(P)** | |
| **0 punto** | |
| • Pase lo que pase. **(P)** | • Puede reemplazar a "Su Excelencia" |
| • Podría suceder | • Famoso, muy importante |
| • Siempre presente | • Probable; posible |
| • Obvio | • Rápido |
| • Que no puede ser de otra forma | • Drástico |
| • Algo sorpresivo | |

(Si el niño define *eminente* o *inmanente* en vez de *inminente*, pida otra definición de *inminente*. Asigne 0 punto a las definiciones de *eminente* o *inmanente*)

**25. ¿Qué significa JACTARSE?**

| **2 puntos** (alabarse excesivamente, con vana presunción; sinónimo: vanagloriarse, fanfarronear, presumir, pavonearse, ostentar, alardear, cachiporrearse) | |
|---|---|
| • Creerse; vanagloriarse; pavonearse, cachetoncarse; cachiporrearse | • Decir que uno es mejor (hace las cosas mejor, sabe más, tiene más cosas) que los demás |
| • Exagerar sobre uno mismo | • Elogiarse demasiado |
| • Presumir; alardear; lucirse | |
| **1 punto** | |
| • Exagerar **(P)** | • Una persona creída (jactanciosa) |
| • Hablar de uno mismo, elogiarse **(P)** | • Creído (engreído) |
| • Cuando uno habla de algo de lo que está orgulloso **(P)** | |

| | |
|---|---|
| **0 punto** | |
| • *Sobrarse* **(P)** | • Fomentar |
| • Deleitarse | • Reirse |
| • Mandar | • Burlarse |
| • Mentir | • Alguien que esta siempre hablando y no dice la verdad |

**26. ¿Qué significa ABERRACIÓN?**

| | |
|---|---|
| **2 puntos** (extravío; desvío aparente de los astros; defecto de las lentes que produce una visión defectuosa; desvío de lo tenido por justo y normal; desorden en las costumbres; anormalidad biológica en los caracteres o funciones; sinónimos: error, absurdo, desviación) | |
| • Apartarse del sendero normal; alejarse de lo típico | • Desviación |
| • Un defecto en el estado mental | • Fuera de lo común (normal) |
| • Un (gran) error | • Alteración anormal |
| • Acto de hacer algo fuera de lugar | • Algo absurdo; situación extraña que carece de sentido |
| **1 punto** | |
| • Anormal **(P)** | • Algo diferente (raro) **(P)** |
| • Pervertido **(P)** | • Defecto de carácter |
| • Ruptura **(P)** | • Algo muy mal hecho |
| • Desajustado **(P)** | • Incorrección; que no está correcto |
| **0 punto** | |
| • Horripilante **(P)** | • Equivocación; equivocarse |
| • Tonto | • Odiar algo |
| • Insulto | • Algo que no te gusta |
| • Estar aterrado | |

## Puntuación

Asigne 2, 1 ó 0 puntos a cada respuesta. En general, todo significado reconocido de la palabra es aceptable. Si bien no se tiene en cuenta la elegancia de la expresión, la pobreza de contenido se penaliza hasta cierto punto. Si la respuesta indica que el niño tiene sólo un conocimiento vago del significado de la palabra, no se asigna el puntaje total. Para evaluar las respuestas del niño, utilice los principios generales de puntuación que se enumeran a continuación y las respuestas de muestra en las instrucciones.

*Respuestas de 2 puntos:* La respuesta indica buena comprensión del término en una de las siguientes maneras:

- Un buen sinónimo (ej.: "Un *sombrero* es un gorro"; "*Salir* quiere decir partir"; "*Valiente* significa bravo").
- Un uso importante (ej.: "Un *paraguas* protege de la lluvia"; "Una *bicicleta* es algo que se usa para transporte").

- Una o más características fundamentales de un objeto (ej.: "Un *camello* es un animal que toma poca agua").
- Una clasificación general, a la que el objeto pertenece (ej.: "Una *bicicleta* es un medio de transporte").
- Un uso figurativo correcto de la palabra (ej.: "Está sola y aislada como *isla*").
- Para los verbos, un ejemplo claro de acción o relación causal (ej.: "Los pájaros *emigran* cuando en el invierno vuelan hacia el norte").

*Respuestas de 1 punto:*
- Un sinónimo vago o menos pertinente (ej.: "*Salir* es ir"; "*Obligar* es ordenar"; "Una *fábula* es como un proverbio").
- Un antónimo (ej.: "*Antiguo* es lo contrario de moderno").
- Un uso menor, no elaborado (ej.: "El *abecedario* se usa para formar palabras").
- Un atributo que es correcto pero no decisivo, o una característica que es correcta pero no distintiva (ej.: "Una *bicicleta* tiene pedales"; "Un *camello* es un medio de transporte").
- Un ejemplo que incorpora la palabra misma pero no la elabora (ej.: "*Absorbe* la humedad").
- Una interpretación concreta del término, no elaborada (ej.: "*Valiente* es cuando uno entra en un lugar oscuro").
- Una definición correcta de una forma de la palabra (ej.: *rival* en vez de *rivalidad*; *reformar* en vez de *reforma*).
- Varias características descriptivas, menos precisas pero correctas, que por acumulación indican cierta comprensión del término (ej.: "Una *isla* es un terreno chico, con palmeras, en el mar").

*Respuestas de 0 punto:* La respuesta es:
- Una respuesta evidentemente errónea.
- Una expresión corriente que contiene la palabra y no muestra verdadera comprensión de su significado, aun después de la interrogación (ej.: "Un hombre *valiente*", "Sopa de letras").
- Una respuesta que no es totalmente incorrecta, pero es vaga o trivial o muestra gran pobreza de pensamiento, aun después de la interrogación (ej.: "Una *bicicleta* tiene una canasta"; "Un *camello* camina").
- Las respuestas que son jerga o modismos que no figuran en los diccionarios y que, después de pedirle al niño que dé otro significado, insiste en mantener ese significado (ej.: "*Antiguo* es del *año de la pera*").

**Puntaje máximo:** 52 puntos.

## 9. Ensamblaje de objetos

### Materiales

- 6 rompecabezas (se incluye uno de muestra) en cajas separadas.
- Pantalla en la que se indica el modo en que deben presentarse las piezas.
- Cronómetro.

### Descripción

En esta subprueba, el niño arma rompecabezas que representan objetos corrientes. Para cada ítem, el niño trabaja con un límite de tiempo para acomodar las piezas, que se despliegan ante él de un modo preestablecido.

### Inicio

| |
|---|
| Edades 6-16 años: ítem de muestra |

### Suspensión

No interrumpa. Administre *todos* los ítems.

### Instrucciones generales

- Use la pantalla como guía para la presentación correcta de cada rompecabezas y como un biombo detrás del cual se disponen las piezas. Los diagramas que siguen ilustran tanto la forma en que se presentan las piezas al niño como el ordenamiento correcto; cada punto de unión está marcado con una X.
- Registre la cantidad exacta de tiempo que tarda el niño en armar cada rompecabezas. El tiempo límite figura en las instrucciones y en el Protocolo de registro. Para cada ítem, empiece a tomar el tiempo inmediatamente después de haber pronunciado la última palabra de las instrucciones. El control del tiempo termina al finalizar el tiempo límite o cuando es obvio que el niño ha terminado la tarea, aun cuando no avise. El registro exacto de los tiempos de ejecución es fundamental, porque se asignan puntos de bonificación por ordenamiento correcto y rápido.
- Como los ordenamientos parciales también merecen cierto crédito, anote en el Protocolo de registro el número de uniones correctamente completadas dentro del tiempo límite.
- Si el niño todavía está trabajando y a punto de completar el rompecabezas cuando expira el tiempo límite, puede ser conveniente no interrumpirlo, en beneficio de la motivación y la buena relación con el examinador. No obstante, otorgue crédito por las uniones correctas hechas dentro del tiempo límite; no acredite las uniones completadas después del plazo.
- Brinde ayuda sólo en el Ítem 1, como se indica.
- Si el niño da vuelta una pieza del rompecabezas, discretamente vuelva a colocarla con la cara hacia arriba.

**Instrucciones**

6-16 años

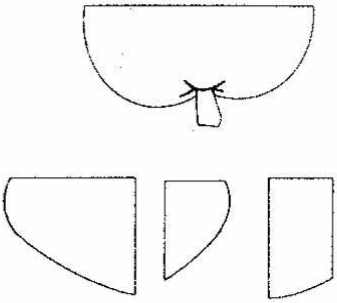
*Ítem de muestra: Manzana*

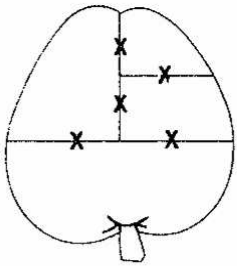
Disponga las piezas detrás de la pantalla según el diagrama que en ella figura, y que se reproduce aquí. Descubra el conjunto y diga:

**Si estas piezas se juntan correctamente, formarán una manzana. Observa cómo lo hago.**

Ordene correctamente las piezas, como se muestra más abajo. Deje que el niño observe el rompecabezas completo durante unos 10 segundos. Retire las piezas y pase al Ítem 1.

Niño





Examinador

*Ítem 1. Niña (tiempo límite: 100 segundos)*

Disponga las piezas detrás de la pantalla, según el diagrama. Mientras las acomoda, diga al niño:

**Ahora te voy a pedir que armes un rompecabezas.**

Descubra el conjunto y diga:

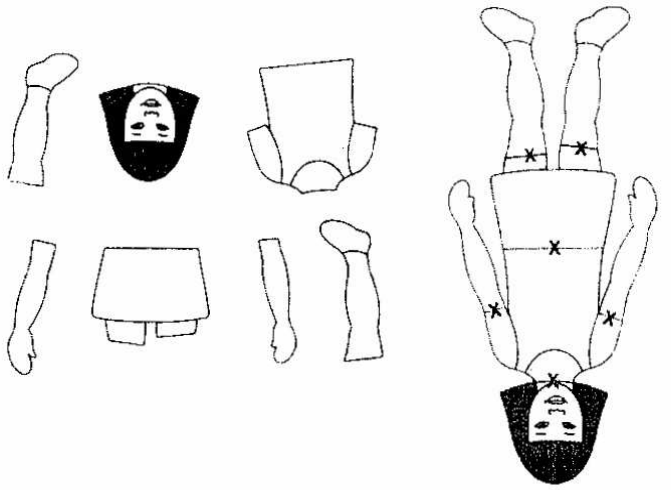
**Si juntas estas piezas de la manera adecuada, formarán una niña. Comienza ya y júntalas. Avísame cuando termines.**

Empiece a tomar el tiempo.

Si el ordenamiento del niño es incompleto, registre el número de uniones correctas completadas dentro del tiempo límite. Después, demostrando la disposición correcta, diga:

**¿Ves? Se ponen así.**

Nino



Examinador

Brinde la ayuda indicada sólo en el ítem 1 y pase al ítem 2. En los ítems restantes no brinde más ayuda.

En éste y en todos los otros ítems de la Ensamblaje de objetos, *anote el tiempo de ejecución* cuando el niño haya terminado la tarea, aun cuando no lo exprese verbalmente.

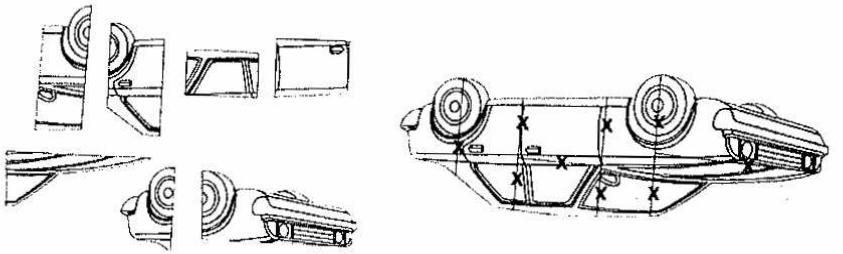
*Ítem 2. Auto (tiempo límite: 150 segundos)*

Disponga las piezas detrás de la pantalla según el diagrama. Descubra el conjunto y diga:

**Si juntas bien estas piezas, formarán un auto. Hazlo lo más rápido que puedas.**

Empiece a controlar el tiempo.

Niño



Examinador

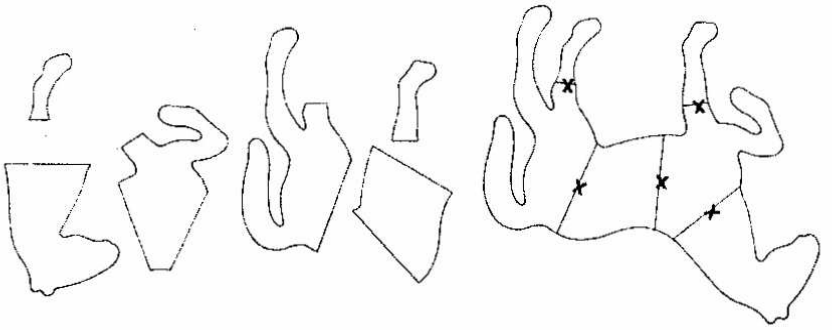
*Ítem 3. Caballo (tiempo límite: 150 segundos)*

Disponga las piezas detrás de la pantalla según el diagrama. Descubra el conjunto y diga:

**Ahora haz éste lo más rápido que puedas.**

Empiece a tomar el tiempo. Note que no se da el nombre del objeto.

Niño



Examinador

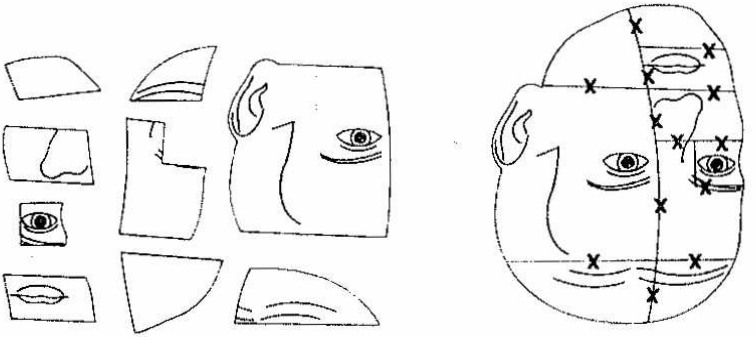
*Ítem 4. Cara (tiempo límite: 180 segundos)*

Disponga las piezas detrás de la pantalla según el diagrama. Descubra el conjunto y diga:

**Haz éste lo más rápido que puedas.**

Empiece a tomar el tiempo. No se da el nombre del objeto.

Niño



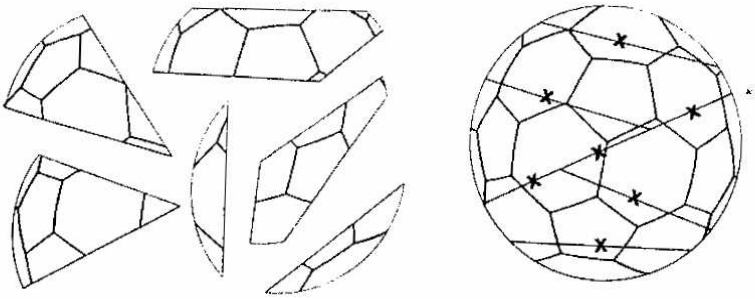
Examinador

*Item 5. Pelota (tiempo límite: 180 segundos)*

Disponga las piezas detrás de la pantalla según el diagrama. Descubra el conjunto y diga:

**Ahora haz este lo mas rápido que puedas.**

Empiece a tomar el tiempo. No se da el nombre del objeto.

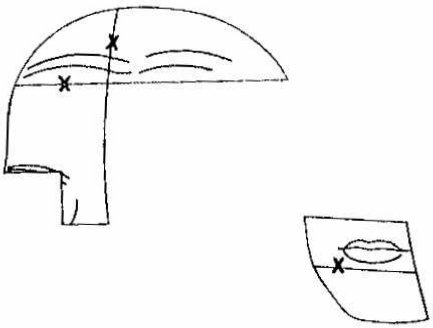


**Puntuación**

El puntaje para cada respuesta está determinado por el número de uniones correctas y el tiempo de ejecución. Es importante estar perfectamente familiarizado con el sistema de evaluación, a fin de puntuar cada respuesta tan pronto como el niño termine la tarea.

- Primero registre, en la columna "tiempo de ejecución", el número de segundos que el niño tarda en ordenar el rompecabezas.
- Después anote, en la columna adecuada, el número de uniones correctas. El diagrama de cada rompecabezas correctamente armado indica con una X cada unión. Unión es el lugar donde se juntan piezas adyacentes.

Una unión es considerada correcta aun cuando el segmento resultante no se agregue al resto del rompecabezas. Por ejemplo, en el Ítem 4 (cara), puede suceder que el niño junte correctamente varios segmentos (la barbilla y la boca como un segmento, y las dos piezas del pelo y una pieza de la frente como otro, etcétera) pero no los combine para formar una cara, como en el ejemplo que sigue. Anote la cantidad de uniones correctas, independientemente del aspecto general del rompecabezas. En este ejemplo, el niño ha hecho tres uniones correctas.



- Para los *ordenamientos parciales* completados dentro del tiempo límite, otorgue los puntos según la cantidad de uniones correctas que aparecen en la siguiente tabla. El puntaje es el que aparece en la celdilla que corresponde del cruce de la cantidad de uniones correctas y del objeto. Por ejemplo, si el niño completó 5 uniones correctas en el Auto, obtiene un puntaje de 3 puntos.

PUNTAJES PARA ORDENAMIENTOS PARCIALES DE OBJETOS

| | CANTIDAD DE UNIONES CORRECTAS | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| OBJETO | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| | TOTAL DE PUNTOS POR ÍTEM | | | | | | | | | | | | |
| Niña | 0 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | | | | | | | |
| Auto | 0 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | | | | |
| Caballo | 0 | 1 | 1 | 2 | 2 | | | | | | | | |
| Cara | 0 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 | 5 | 5 |
| Pelota | 0 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 3 | | | | | | |

- Para los *ordenamientos perfectos*, deben otorgarse bonificaciones, según el tiempo de ejecución. Los puntajes posibles para los ordenamientos correctamente completados aparecen en la siguiente tabla y en el Protocolo de registro. Estos puntajes incluyen las bonificaciones.
  Puntaje total para ordenamientos completos de objetos
  con bonificaciones incluidas.

TOTAL DE PUNTOS POR ÍTEM

| OBJETO | TIEMPO LÍMITE (EN SEGUNDOS) | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | RANGO DE TIEMPO DE EJECUCIÓN (EN SEGUNDOS) | | | | | | | | |
| Niña | 100 | | 51-100 | 26-50 | 16-25 | 1-15 | | | |
| Auto | 150 | | | 36-150 | 26-35 | 21-25 | 1-20 | | |
| Caballo | 150 | 81-150 | 31-80 | 21-30 | 16-20 | 1-15 | | | |
| Cara | 180 | | | | 151-180 | 81-150 | 56-80 | 41-55 | 1-40 |
| Pelota | 180 | | 121-180 | 61-120 | 36-60 | 26-35 | 1-25 | | |

- Finalmente, en el Protocolo de registro, encierre en un círculo la cantidad adecuada de puntos para la respuesta.

**Puntaje máximo:** 40 puntos.

## 10. Comprensión

### Materiales

Preguntas de comprensión incluidas en este Manual.

### Descripción

Para esta subprueba, el niño responde oralmente a una serie de preguntas que requieren soluciones a problemas comunes o comprensión de conceptos y reglas sociales.

### Inicio

| |
|---|
| Edades 6-16: ítem 1 |

### Suspensión

Interrumpa después de 4 fallas consecutivas.

### Instrucciones generales

Lea lentamente cada pregunta, dirigiéndose al niño. Puede suceder que algunos niños tengan dificultad para recordar toda la pregunta; por lo tanto, usted puede repetirla cuando sea necesario, pero no la altere ni la abrevie. Es una buena práctica repetir la pregunta si el niño no responde después de 10-15 segundos. Fuera de repetir la pregunta para cualquier ítem y dar la ayuda correctiva en el Ítem 1, no brinde más ayuda, excepto en los siguientes casos:

- Si un niño vacila, anímelo con observaciones como: **"Sí", "A ver, ¿qué más?"**
- Si la respuesta del niño es confusa o ambigua, va seguida de una **(P)** en la lista de respuestas de muestra o usted juzga que es posible suscitar una respuesta superior, puede decir:

  **Explícame lo que quieres decir; o Dime algo más sobre eso.**

Usted advertirá que las respuestas de muestra de 2 puntos se categorizan bajo conceptos generales. Algunos ítems incluyen sólo una categoría de concepto general y, por lo tanto, la respuesta del niño debe reflejar solamente ese concepto único. Otros ítems, por el contrario, incluyen dos o más categorías de conceptos generales (por ej., el Ítem 4) y están indicados con una nota a pie de página en las Instrucciones y con un asterisco en el Protocolo de registro. Para merecer 2 puntos en estos ítems, la respuesta del niño debe reflejar **dos** de los conceptos generales. En tales ítems, si la respuesta espontánea del niño refleja sólo un concepto general, pídale una segunda respuesta. Por ejemplo, para el Ítem 4, si el niño responde espontáneamente "Llamar a los bomberos", diga:

**Dime qué otra cosa harías si ves que hay fuego en la casa de tu vecino.**

O una formulación similar, adecuada para la pregunta.

Se puede pedir una segunda respuesta sólo una vez para cada uno de estos ítems. Si la segunda respuesta inducida es incorrecta o constituye sólo una elaboración de la

primera (reflejando, por lo tanto, el mismo concepto general), no pida otra respuesta. En estos ítems, si la primera respuesta del niño es claramente incorrecta, no pida una segunda.

### Instrucciones y respuestas de muestra

6-16 años

**1. ¿Qué harías si te haces una herida en un dedo?**

| *Concepto general:* Realizar una acción específica, directa o inmediata para cuidar de la herida | |
|---|---|
| **2 puntos** | |
| • Ponerme un parche curita (apósito, algodón); me curaría (lo curo) | • Ponerme un remedio (metapio, povidona, bi-alcohol, alcohol, agua oxigenada, un antiséptico) |
| • Vendarlo (vendármelo); amarrarlo; atarlo; envolverlo | • Ponerme hielo |
| • Limpiarlo/a; lavarlo/a; lavarme con agua y jabón | • Detener la sangre; me paro la sangre |
| • Desinfectarla | • Echarme (ponerme) sal |
| **1 punto** | |
| • Ir donde mi mamá (papá, padres) y ella/él me pondría agua oxigenada (Povidona, un parche)<br>Nota: Si es un niño pequeño (6-7 años), otorgue 2 puntos | • Le pediría a mi mamá que me lave y me ponga un parche (ponga un parche, lo cure)<br>Nota: Si es un niño pequeño (6-7 años), otorgue 2 puntos. |
| • Hacerme/lo curar; me lo curan | • Ponerme algo; buscar algo en el botiquín **(P)** |
| • Nota: Si es un niño pequeño (6-7 años), otorgue 2 puntos. | |
| • Mojarlo; enjuagarlo; me echo agua **(P)** | • Chupar la sangre, chuparmelo; me lo chuparía |
| • Ponerlo bajo la llave de agua **(P)** | • Dejarlo sangrar para que se limpie la herida |
| • Apretar **(P)** | • Ir (voy, me llevan) al médico (doctor, hospital consultorio, clínica, enfermería) |
| • Pedir ayuda **(P)** | |
| **0 punto** | |
| • Dejarlo sangrar **(P)** | • Llorar; gritar; no llorar |
| • Irme a mi casa **(P)** | • No hago nada |
| • Decírselo (llamar, ir donde) a mi mamá (papá, profesor/a, un adulto) **(P)** | • Me pondría yeso |
| Si el niño no da una respuesta de 2 puntos, ilustre con algunas respuestas de esa calificación. Diga, por ejemplo: **Algo que puedes hacer es lavar la herida con agua y jabón. También podrías/n ponerte un remedio y después un parche curita.** Después pase al ítem 2. | |

**2. ¿Por qué debe usarse el cinturón de seguridad cuando se viaja en auto?**

| *Concepto general:* Reconocimiento de las medidas de seguridad. | |
|---|---|
| **2 puntos** | |
| • Para evitar (prevenir) que haya heridos en caso de accidente (choque); para no dañarse (no salir lesionado) si uno choca o frena fuerte (brusco). | • Si hay un accidente (choque) no salir volando (disparado); si hay un accidente (choque), no salir por el parabrisas |
| • Es una medida de seguridad; por seguridad; para andar asegurado en el auto | • Para proteger a las personas en un accidente (choque); por protección en caso de choque |
| • Para no golpearse (romperse, pegarse en) la cabeza (chocarse/golpearse con el vidrio/parabrisas) si hay una frenada fuerte o un choque (accidente) | • Para salir menos dañado (menos herido,menos lastimado) si uno choca o frena (para) fuerte; amortigua los golpes |
| • Si frena brusco, no pegarse con el manubrio (volante, guantera); porque te puedes ir para adelante y te puedes romper la nariz y la boca | • Para afirmar (sujetar, asegurar) a las personas en su sitio, en caso de choque (frenada brusca); para que en caso de un choque uno no salte tanto; nos detiene en el lugar en caso de frenada brusca |
| **1 punto** | |
| • Es seguro **(P)** | • Para afirmarse (sujetarse) **(P)** |
| • Para que no ocurran accidentes más graves; si uno tiene un accidente éste sea menos grave **(P)** | • Por precaución en un choque o cuando uno frena muy brusco **(P)** |
| • Para proteger a la gente; protege **(P)** | • Porque se puede pegar en la cabeza **(P)** |
| • En caso de accidente; porque uno puede chocar **(P)** | • Para salvarte de los choques; para no tener accidentes en los autos |
| • Para salvar la vida de la gente **(P)** | • Porque con la velocidad puede pasar algo |
| • Para no lastimarse (morir) **(P)** | • Es obligación; para que no te saquen un parte |
| • Para no caerse **(P)** | • Si uno choca no le pasa nada |
| • Si hay un choque ayuda **(P)** | |
| **0 punto** | |
| • Para prevenir (evitar) un choque (un accidente) **(P)** | • [Cualquier referencia a los padres: mi mamá y papá dicen...] |
| • Porque hay que usarlos | • Son una molestia (lata) |
| • No deberían obligar a usarlos | • No sé |

**3. ¿Qué deberías hacer si pierdes la pelota de un amigo o amiga?**

| *Concepto general:* Asumir la responsabilidad de reemplazar el objeto perdido. | |
|---|---|
| **2 puntos** | |
| • Entregarle (darle) otra; reponerla; reemplazarla; darle una mía | • Buscarla y, si no la encuentro, se la pago (le doy una mía) |
| • Responder por la pelota; se la tengo que devolver | • Comprar una nueva (otra) |
| • Pagarla; pagársela; se la pago | • Encontrarla y devolverla a mi amigo/a |

| | |
|---|---|
| **1 punto** | |
| • Tratar de encontrarla **(P)** | • Decirle que lo siento; le pediría disculpas; le diría que me perdone |
| • Buscarla por todas partes; buscarla hasta que la encuentre; ver si alguien la tiene **(P)** | • Decirle a mi mamá (papá, hermano mayor) que la busque (me ayude a encontrarla) |
| • Decírselo a mi amigo y que él decida qué hacer **(P)** | • Decirle a mi mamá (papá) que compre otra |
| • Decirle la verdad y tratar de pagársela (comprar otra) **(P)** | • Le regalaría una de juguete |
| • Preguntarle si quiere que yo compre otra **(P)** | • Le prestaría la mía |
| • Darle otra cosa **(P)** | |
| **0 punto** | |
| • Decirle a mi amigo que la perdí; decirle la verdad **(P)** | • Decirle a mi amigo que la busque |
| • Devolvería, entregaría **(P)** | • Nada, me metería en problemas |
| • Sacarla. **(P)** | • Decirle a mi mamá (papá) que la perdí |
| • Le diría que fue sin querer | • Me daría pena |
| • La pediría | • Le digo que la perdí y, si es fácil de convencerlo, no le pago nada |

**4. ¿Qué harías si ves que hay fuego en la casa de tu vecino?**[6]

| | |
|---|---|
| *Concepto general:* Avisar a la policía o a los bomberos. | |
| • Llamar a los bomberos (carabineros) | • Tratar de buscar a un carabinero |
| • Avisar a otros vecinos para que llamen a los bomberos | • Pedirle a mi papá (mamá) que llame a los bomberos (carabineros) |
| *Concepto general:* Realizar cierta acción hasta que lleguen los bomberos | |
| • Ir a ver qué pasa; ver si realmente es un incendio; asegurarme sobre lo que está pasando; llamar por teléfono para averiguar si es incendio | • Avisar (decir) a los vecinos; despertarlos; golpear a la puerta y decirles que la casa se está incendiando (que arranquen) |
| • Ir a ver si hay alguien adentro; golpeo a la puerta para ver si hay alguien | • Avisar (decirle) a mi mamá (papás, papá, familia) que hay un incendio (para que averigüe qué pasa) |
| • Pedir ayuda (a un adulto) | • Llamar (correr) a la ambulancia |
| • Conseguir (buscar en mi casa) un extintor | • Tratar de sacar a la gente |
| • Ayudar; ayudar tirando agua o tierra | • Apartarme para no correr peligro |
| • Salir de la casa porque puede incendiarse también | • Lo apago |
| **2 puntos:** Una respuesta que refleje ambas ideas generales. | |
| **1 punto:** Una respuesta que refleje una de las ideas generales. | |
| **0 punto** | |
| • Gritar; gritar "¡Fuego!" **(P)** | • Esperar a los bomberos |
| • Llamar por teléfono **(P)** | • Mirar; quedarme mirando |

6. Si la respuesta del niño refleja sólo una idea general, pida una segunda respuesta. Reformule adecuadamente el ítem del test, diciendo: **Dime qué otra cosa se puede hacer.**

| | |
|---|---|
| • Apartarme del lugar **(P)** | • Arrancar |
| • Ir a la casa vecina **(P)** | • Decirle que no use tanta estufa |
| • Avisar (decirle) a mi mamá (papas, papá, familia, alguien) **(P)** | • Nada |

**5. ¿Por qué es importante que la autoridad tenga inspectores que revisen los alimentos antes que se vendan?**

| | |
|---|---|
| *Concepto general:* Para proteger al público haciendo que se respeten ciertas normas (para evitar enfermedades o asegurar la calidad de los alimentos). | |
| **2 puntos:** Para asignar 2 puntos, la respuesta debe reflejar una conciencia de la importancia de los inspectores de calidad para el público en general (es decir, que los inspectores protegen a las personas, o que muchas personas se verían perjudicadas si no hubiera inspectores). | |
| • Para estar seguros de que los alimentos no están malos (están en condiciones higiénicas) y se pueden vender al público (son aptos para la venta) | • Para que no haya alimentos malos (vencidos) en el supermercado; para que no vendan nada malo (vencido, en mal estado) |
| • Para asegurar la calidad de los alimentos | • Para que la gente no compre alimentos contaminados (vencidos, infectados, podridos, que estén malos) |
| • Para evitar (prevenir, proteger a la gente de) epidemias (intoxicaciones, envenenamientos, enfermedades, contaminaciones) | • Para eliminar de la venta los alimentos que tienen algún ingrediente (droga) que hace mal a las personas (puede producir alguna enfermedad) |
| • Porque si se consume un alimento insalubre, puede producir daño; porque si están malos, pueden ser malos para la salud; pueden contener alguna infección que dañe el organismo | • Para asegurar (garantizar) a la gente que los alimentos están en buen estado (sanos, frescos); para dar seguridad a las personas; para seguridad de las personas que no se van a enfermar |
| • Para que la gente no coma comida que hace mal (que la enferme, que le haga daño); si se consume un alimento insalubre, puede producir daño | • Porque los alimentos pueden estar malos (tener bacterias, tener microbios, estar vencidos, tener algún veneno, estar oxidados, tener algún bicho, estar contaminados) y la gente (muchas personas) puede enfermarse (enfermarse del estómago, intoxicarse, infectarse, morir, pueden hacerle o provocarle un daño o un mal a la gente o a alguien |
| • Porque es para nuestra salud, la gente debe tener cuidado con los alimentos que consume | • Porque si no, caerían mal al estómago y no sabríamos lo que estamos comiendo |
| **1 punto:** Una respuesta correcta de 1 punto es una afirmación específica que destaca las ventajas de tener inspectores de calidad (o los peligros de no tenerlos), pero que carece de implicaciones para el público. Las afirmaciones correctas pero vagas (por ej., "Estar seguro de que la comida es buena") también merecen 1 punto. | |
| • Para revisar que los alimentos no estén contaminados (en mal estado); para que no estén contaminados **(P)** | • Asegurarse de que son frescos (comestibles, no son añejos) |

| | |
|---|---|
| • Para la calidad del alimento **(P)** | • Para que *uno* no compre cosas que estén malas |
| • Por seguridad (control) **(P)** | • Para ver si los han pesado bien |
| • Para que la gente (uno) no se muera (enferme, envenene); para que no nos enfermemos; la gente se puede contagiar o enfermar de cólera; nos podríamos envenenar **(P)** | • Pueden estar vencidos (malos, contaminados) y *uno* se puede enfermar (intoxicar, pueden hacer mal al estómago de *uno*) |
| • Para no perjudicar a las personas **(P)** | • Para una alimentación sana y nutritiva |
| • Podría tener enfermedades (bacterias, gérmenes, bichos) **(P)** | • Para que los alimentos no tengan problemas y nos ocasionen problemas a nosotros |
| • Porque pueden tener drogas (hormonas, suciedad, algo, cosas que hacen daño, componentes que son malos) **(P)** | • Para asegurarse de que la comida es buena (se venden cosas buenas); para ver (que vean, revisen) que los alimentos están bien (si están buenos o malos) |
| • Tienen que ser higiénicos **(P)** | • Para que se puedan cumplir las leyes del consumidor |
| • Los alimentos pueden estar malos (vencidos, descompuestos, envenenados, contaminados, inlectados) **(P)** | |
| **0 punto** | |
| • Para inspeccionar los alimentos; para tener un mayor control **(P)** | • Para que no les pasen un parte a las fábricas (las empresas, los supermercados) |
| • Si no los revisan estaríamos todos enfermos (enfermos del estómago, muertos) **(P)** | • Para que no clausuren (cierren) las empresas (las fábricas) |
| • Para que la gente pueda comprarlos **(P)** | • Pueden haberles dado mal uso |
| • Podrían estar crudos (feos, ser de mal gusto) | • Para que uno coma |
| • Porque pueden estar vacíos | • Porque en las fábricas podrían hacer mal las cosas. |
| • Porque si tienen (llevan) alguna falla que perjudicara (dañara) al cliente, podría demandarlos | • A lo mejor las personas que trabajan no saben envolver (empaquetar) los alimentos |
| • Para que no estén mal hechos | • Para no perjudicar a los que venden los alimentos |
| • Para que no tengan alguna falla | • No sé; no sabía que los revisan (inspeccionan) |

**6. Dime algunas razones por las que deberías apagar las luces, cuando no estás solo/a en la casa, y nadie las está usando.**[7]

| *Concepto general:* Reconocimiento de la conservación de los recursos energéticos | |
|---|---|
| • Para ahorrar (luz, energía, combustible) | • Porque se gasta electricidad (corriente, luz) |
| • Para no desperdiciar (derrochar, malgastar, gastar mucha, perder, gastar innecesariamente) electricidad (luz) | • Uno va a necesitar la electricidad en el futuro y ya no habría (no va a haber) |

7. Si la respuesta del niño refleja sólo una idea general, pida una segunda respuesta. Reformule adecuadamente el ítem, diciendo: **Dime qué otra razón.**

| | |
|---|---|
| • Para preservar la energía del país | • Para que no haya problemas (escasez) de agua |
| • Para que no haya gasto (gasto inútil) de energía | • Porque se gasta el agua; para ahorrar agua |
| • Sería un derroche de recursos mundiales | |
| *Concepto general:* Reconocimiento de la conservación de los recursos económicos | |
| • Para ahorrar plata (dinero) | • Por las ampolletas, que se queman gastan mucho) |
| • Para que no suba (salga más barata, salga más moderada, no salga tan cara, no salga tan grande) la cuenta de luz (electricidad) | • Cuesta dinero plata cuando las ampolletas se queman |
| • Porque se gasta plata (dinero); por el gasto económico; es un gasto innecesario de dinero | • Para no pagar tanto; para no gastar plata de más; para ahorrar lo que cuesta la luz |
| • La luz (electricidad) es (muy) cara; la cuenta sale muy cara; saldría más caro; se paga de más | • Para ahorrar **(P)** |
| • Porque mi papá (mamá) tiene que pagar | • Para no malgastar **(P)** |
| **2 puntos:** Una respuesta que refleje ambas ideas generales | |
| **1 punto:** Una respuesta que refleje una de las ideas generales | |
| **0 punto** | |
| • Porque si no cortan la luz **(P)** | • No hacen falta encendidas |
| • Para no hacer un incendio | • Se puede quemar un (tapón, fusible) |
| • Porque puede haber un corto circuito | • Hay que usar la luz sólo cuando está oscuro |
| • Mi (papá, mamá) se enoja si no las apago; para que no los reten las mamás (los papás) | • Se puede romper la ampolleta, explotar e incendiar la casa |
| • Si nadie las está usando... | • Porque los que vienen a cobrar la luz vienen a cobrarla por nada. |
| • Porque tengo que tener las luces encendidas para evitar que entren ladrones; porque pueden entrar a robar; para que un ladrón | • La prendería si estoy solo/a; siempre que yo estoy solo/a tengo no vea que estoy solo/a la luz encendida |
| Nota: Preguntar al niño: **¿Y cuando hay una persona grande contigo?** | Nota: Preguntar al niño: **¿Y cuando hay una persona grande contigo?** |

**7. ¿Para qué se mete a los delincuentes en la cárce?**[8]

| | |
|---|---|
| *Concepto general:* Reconocimiento de la necesidad de proteger a la sociedad. | |
| • Para evitar que sigan haciendo daño; para evitar que dañen a la gente (las personas); para que no provoquen daño (a la sociedad) | • Porque si no seguirían cometiendo delitos (crímenes); para que no cometan delitos; para que no hagan lo mismo de nuevo |
| • Porque son peligrosos para las personas inocentes | • Para la seguridad de la gente |
| • Para que no maten (violen) a más gente; para que no sigan robando (haciendo maldades); para que no hagan mas cosas malas; para que no salgan a robar | • Porque sería peligroso andar por la calle; sería un peligro que estuvieran en la calle; son un peligro para la sociedad |
| • Porque no pueden convivir con los demás en la sociedad | |

8. Si la respuesta del niño refleja sólo una idea general, pida una segunda respuesta. Reformule adecuadamente el ítem, diciendo: **Dime otra razon.**

| | |
|---|---|
| *Concepto general:* Reconocimiento de la calidad ejemplificadora de la cárcel | |
| • Para que otros delincuentes dejen de robar (matar, violar, traficar droga) | • Para que todos vean lo que pasa si hacen lo mismo |
| • Para no dar mal ejemplo a los niños | |
| *Concepto general:* Reconocimiento de la necesidad de pagar por el delito cometido | |
| • Para que paguen lo que hicieron | • Para castigarlos |
| • Porque han hecho daño | • Es un escarmiento para que no lo vuelvan a hacer |
| • Para cumplir una sentencia | • Para que sufran las consecuencias de sus actos |
| • Porque hay que hacer justicia | • Para que aprendan que hicieron algo malo; para que aprendan (darles) una lección |
| *Concepto general:* Reconocimiento de una eventual rehabilitación | |
| • Para enseñarles algun oficio; para darles algun trabajo | • Para enseñarles a respetar al prójimo (a las personas) |
| • Les enseñan; los corrigen; para quitarles las malas costumbres | • Porque deben reformarse |
| • Para que se den cuenta de que robar es malo | • Para ser rehabilitados (que se rehabiliten) |
| • Para que cambien de actitudes y conductas; para que aprendan una conducta mejor | • Para que cuando salgan de la cárcel, dejen de robar (no lo vuelvan a hacer) |
| • Para que se arrepientan | • Para tratarlos psicológicamente y mejorarlos |
| **2 puntos:** Una respuesta que refleje dos de las cuatro ideas generales | |
| **1 punto:** Una respuesta que refleje una de las cuatro ideas generales | |
| **0 punto** | |
| • Son peligrosos **(P)** | • Porque roban (asaltan, cometen delitos, matan) |
| • Para cuidarlos **(P)** | • Los delincuentes siguen robando y matan gente |
| • Así van quedando pocos delincuentes **(P)** | • Por alcoholismo |
| • Por haber hecho acciones indebidas; porque hicieron algo malo **(P)** | • Porque no están cumpliendo con la ley (han violado las leyes, hacen cosas ilícitas, han cometido un delito penado por la ley) |
| • Por el peligro que han causado **(P)** | • Porque los pillan robando |
| • Porque han cometido un delito (una falta grave) **(P)** | • Se lo merecen |
| • Son malos | |

**8. ¿Qué harías si encuentras una billetera en una tienda (almacén)?**

| | |
|---|---|
| *Concepto general:* Tratar de devolverla a su dueño, ya sea buscando alguna identificación para localizar a la persona, o entregando lo hallado en la tienda, almacén o a alguna autoridad | |
| **2 puntos** | |
| • Entregaría (daría, pasaría) al cajero (dueño de la tienda, guardia, vendedor/a, señor/a que atiende, encargado de la tienda, persona del mostrador) | • Preguntar de quién es y devolvérsela; tratar de descubrir de quién es y devolvérsela; buscar a la persona que la perdió y entregársela |
| • Si hay un documento de identidad, devolvería por correo (personalmente, llamarlo por teléfono) | • Entregaría (dársela, pasársela) a un policía (un carabinero, los oficiales, un guardia de seguridad) |
| • La llevaría a la comisaría (los carabineros, | • Pedir que avisen por el altoparlante la policía) |
| • Le avisaría (diría) a un carabinero (vendedor) | • Si no tiene identificación, dejar mi número de teléfono en la tienda por si alguien la reclama |
| • Se la entrego al dueño; la devuelvo al dueño | • Llevaría a la radio para que avisen que se perdió |
| **1 punto** | |
| • Buscar en la billetera alguna identificación (nombre, dirección, número de teléfono) **(P)** | • Llamar a distintas personas y decirles que se perdió una billetera **(P)** |
| • Revisaría para saber de quién es (ver si hay datos) (P) | • Avisar por la radio (el diario, la TV) **(P)** |
| • Tratar de devolverla **(P)** | • Le preguntaría a mi mamá qué hacer |
| • Preguntar de quién es **(P)** | • Dársela (pasársela) a mi mamá (papá) |
| • Llamaría por teléfono a cualquiera para que se la entregue **(P)** | • Veo si está la persona, si no la encuentro, la dejo ahí |
| • Se la entrego a alguien (alguien grande/mayor) **(P)** | |
| **0 punto** | |
| • Recogería **(P)** | • Esperar que el dueño la venga a buscar (la reclame) |
| • Devolvería el dinero, le sacaría todas las cosas y me llevo la billetera | • Quedarme con ella; me la guardo; me la dejo; me la llevo; me la robo |
| • Nada; dejaría donde estaba (ahí, ahí mismo); no la recojo | • Veo el carné de identidad y si conozco a la persona se la entrego, si no la conozco no se la entrego |
| • Sacar la plata y dejar el resto (el carné, las tarjetas) | • Ver si tiene plata y si no tiene la devuelvo |
| • Botaría | • Le diría al dueño que la perdí |
| • Si tiene algún documento de identidad (carné, información), la devuelvo pero si no tiene, me la dejo (me quedo con ella) | • Pregunto de quién es (veo si es de alguien, veo si alguien la está buscando) y si no es de nadie (nadie la reclama), me la dejo |

| | |
|---|---|
| • Si hay poca gente, la devuelvo pero si hay mucha gente, me la dejo para mí | • Me gastaría la plata (compraría todos los dulces) y después se la entrego al dueño (a mi papá) |
| • Me dejaría la mitad para mí y el resto lo llevaría a la policía | • Si tiene cosas importantes, se la entrego al dueño de la tienda, pero si está vacía, me la dejo para mí |
| • Buscaría al dueño y si no está, me la dejaría | • Compraría |

**9. ¿Qué harías si un/a niño/a mucho más chico/a que tú empieza a pelear contigo?**

| | |
|---|---|
| *Concepto general:* tomar la iniciativa de no pelear con él (ella). | |
| **2 puntos:** Para obtener 2 puntos, la respuesta debe indicar autocontrol; es decir, que el niño acepte la responsabilidad de no pelear. | |
| • No pelear | • Trato de evitar los golpes hasta que se calme |
| • No pegarle; no le pego de vuelta; no lo molesto; no le hago nada porque es menor que yo | • Apartarme; arrancarme; correr; me voy; me escapo de él; alejarme de él; me trato de ir; lo dejo solo |
| • Preguntarle qué le pasa; preguntarle por qué me molesta | • No le hago caso; lo ignoro; no lo tomo en cuenta; no le presto atención |
| • Decirle que no quiero pelear | • Intento hacer las pases con él/ella |
| • Detenerlo sin pegarle; lo agarro sin pegarle; lo detengo sujetándole las manos; lo paro sin pegarle | • Convencerlo de no pelear; calmarlo (tranquilizarlo); le digo que no es bueno pelear; le hablo; le explico; converso; le digo que paremos de pelear |
| **1 punto:** En una respuesta de 1 punto, el niño entrega la responsabilidad de no pelear sobre otra persona, incluso sobre el niño más pequeño. | |
| • Evitar la pelea **(P)** | • Decirle que lo olvide (se vaya) |
| • Lo detengo **(P)** | • Lo reto |
| • Lo trato de controlar **(P)** | • Decirle que pare (no pelee conmigo, no siga peleando, se tranquilice, se calme, deje de molestarme, eso no se hace) |
| • Decirle que no quiero pegarle (hacerle daño, lastimarlo) **(P)** | • Si es verbalmente, le respondo, y si es físicamente, lo paro, pero no le pegaría |
| • Pedirle a alguien que lo detenga (lo calme); avisarle a su mamá para que lo calme | • Decirle que deje de pegarme, porque soy mayor (hay que respetar a los mayores); decirle que si pelea no va a tener amigos |
| **0 punto** | |
| • No hago nada; nada **(P)** | • Pegarle despacio; apartarlo; empujarlo |
| • Lo dejo; lo dejo tranquilo **(P)** | • Decirle que me deje tranquilo o le pego; decirle que le voy a pegar (puedo pegar); amenazarlo; advertirle |
| • Decirle (avisarle, llamar) a su papá (su mamá, la profesora, al inspector) **(P)** | • Pedir ayuda; llamo a mi papá; llamo a su mamá para decirle que me está pegando |

| | |
|---|---|
| • No podría defenderme, porque es muy chico **(P)** | • Lo dejo ganar la pelea; lo dejo pelear como un juego; lo dejo que pelee; lo dejo que me pegue |
| • Pegarle; golpearlo; pelear con él/ella | • Lo acuso; lo acuso para que lo reten |
| • Me defiendo | • No sé |

**10. ¿Por qué en la guía telefónica los apellidos están en orden alfabético?**

| *Concepto general:* Reconocimiento de que la organización facilita el uso. | |
|---|---|
| **2 puntos** | |
| • Encontrar (ubicar, buscar, identificar) los apellidos (las personas) más rápido (más fácilmente, mejor) | • Para que uno no tenga que revisar (leer) toda la guía; para no buscar en una hoja y luego en otra; para no buscar uno por uno |
| • Para ubicarlos (encontrarlos, buscarlos) fácilmente (bien, mejor, más rápido) | • Para no perder tiempo buscando; si no hubiera orden uno demoraría mucho |
| • Para saber (guiarse) dónde está (buscar) el apellido | |
| **1 punto** | |
| • Se puede encontrar (buscar) el número **(P)** | • Más fácil de leer (mirar, buscar, encontrar) **(P)** |
| • No sabría cómo buscarlo (encontrarlo) **(P)** | • Para que no sea tan difícil **(P)** |
| • No se podrían encontrar; no se encontraría el apellido que se está buscando; no se encontraría **(P)** | • Para saber dónde buscar el número (está la persona) **(P)** |
| • Más organizado; más ordenado; para que tenga (darle) un orden; para que los apellidos estén en orden; sería un desorden **(P)** | • Para que no haya confusión; estaría todo confuso; sería muy confuso; para que la gente no se confunda **(P)** |
| • Para encontrar los apellidos (los nombres, las personas); para poder ubicarlos **(P)** | • Porque si uno busca "Alvarez" (cualquier apellido que nombre) busco en la A (cualquier letra correspondiente) |
| **0 punto** | |
| • Si te olvidas del número, puedes buscarlo **(P)** | • Para que las personas puedan llamar a otras personas |
| • Para buscar a una persona que se llama igual **(P)** | • Porque si estuviera en desorden, no se vería tan lindo |
| • Porque es más fácil reconocerlo **(P)** | • Para poder encontrar a alguien (su dirección) |
| • Para guiarse **(P)** | • Porque así es correcto escribir; porque el abecedario es importante |
| • Tienen que estar en orden alfabético; porque ese es su verdadero orden | • Porque los nombres se repiten mucho; porque si hay dos "Luis", uno puede ver quién es |
| • No están en orden | • No sé |

**11. ¿Por qué hay gente que prefiere ver las noticias en la TV que leerlas en un diario?**[9]

| | |
|---|---|
| *Concepto general:* Reconocimiento de la velocidad de la información. | |
| • Las noticias de la TV son más actualizadas (nuevas, más actuales); estás más actualizada (al día) en las noticias | • Los diarios te dicen noticias que ya sabes (que pasaron el día anterior, que ocurrieron sólo hasta el momento de la impresión) |
| • La información es más rápida; es más rápida | • Conoces cosas del mundo cuando están pasando |
| • En la TV salen las noticias urgentes | • La TV es más dinámica |
| • En la TV se ven en el momento en que pasan; se ven en directo; se ven en el último momento | |
| *Concepto general:* Reconocimiento del ahorro de tiempo y dinero | |
| • Con la TV te informas rápido; tienes que tener más tiempo para leer el diario | • Las personas que están muy ocupadas en el día no tienen tiempo de leer el diario |
| • Puedes hacer otras cosas mientras oyes las noticias | • El diario cuesta dinero (hay que comprarlo) |
| • En la TV no tienes que andar comprando | • La TV es más fácil de conseguir |
| • Es más fácil pagar una vez al mes que todos los días | • La TV es más barata |
| • Para no gastar plata | |
| *Concepto general:* Reconocimiento de la facilidad de la comunicación. | |
| • Es más fácil entender las noticias en la TV; la TV es más fácil | • La TV es más fácil porque muestra los hechos (las imágenes) |
| • En la TV explican mejor las noticias | • Escuchando no te cansas |
| • Leer es más complicado; es más fácil ver las noticias que leerlas; no hay que hacer ningún esfuerzo para leer; la TV ahorra lectura; en la TV no hay que leer | • Porque hay gente (personas) que no les gusta leer (es floja para leer, no tienen ganas de leer); leer es aburrido |
| • La TV requiere menos esfuerzo; en la TV sólo hay que oír | • Es más fácil escuchar y ver imágenes que estar leyendo y tratar de imaginárselo |
| • Es más cómodo ver la TV que leer; en la TV sólo se escucha y se ve y no se tiene que leer | • Hay gente (personas) que no sabe leer (analfabeta); es mejor para la gente que no lee bien (no sabe leer) |
| • La gente prefiere escuchar que leer | • A veces la información escrita es más complicada y uno se confunde |
| *Concepto general:* Reconocimiento de que la comunicación es más directa. | |
| • En la TV muestran los hechos (cómo están pasando los hechos, lo que sucede); los hechos se ven en vivo | • En la TV se ven los hechos como si se estuviera presente (ahí mismo, como si uno estuviera ahí) |
| • En la TV uno tiene la prueba que los hechos ocurrieron porque los ve | • Puedes saber lo que piensan las personas (en las entrevistas) |
| • En la TV te muestran con imágenes lo que pasó | • En la TV se ven los personajes |
| • En la TV hay más información (es más completa la información, muestran más cosas) mientras en los diarios son sólo resúmenes (no salen todas las noticias) | • En la TV es más vivo porque muestran imágenes; aparecen imágenes de cómo suceden las cosas; hay visiones en vivo |

9. Si la respuesta del niño refleja sólo una idea general, pida una segunda respuesta. Reformule adecuadamente el ítem, diciendo: **Dime otra razón.**

| | |
|---|---|
| • En la TV hay más detalles; se muestra con más detalles lo que pasa | • En la TV son más completas porque se ven más imágenes |
| • En la TV se oye como hablan las personas | |
| **2 puntos:** Una respuesta que refleje dos de las tres ideas generales. | |
| **1 punto:** Una respuesta que refleje una de las tres ideas generales. | |
| **0 punto** | |
| • Se puede ver lo que pasa **(P)** | • Si uno tiene TV... |
| • Porque en la TV se puede ver y en el diario sólo leer **(P)** | • En la TV se conocen los hechos |
| • Porque en la TV uno no las lee **(P)** | • Para ver en la TV lo que pasó y no sólo leerlo |
| • Es más entretenida **(P)** | • Hay fútbol |
| • Porque si no hay que comprar el diario **(P)** | • En los diarios se dicen mentiras |
| • En la TV se ve mejor y en el diario uno está leyendo | • No se |
| • Pueden salir las cosas más informadas | |

**12. ¿Por qué es importante que los autos tengan patente y lleven el número a la vista?**[10]

| | |
|---|---|
| *Concepto general:* Reconocimiento de que la patente es un medio para identificar al dueño del vehículo. | |
| • Para saber de quién es el auto; para distinguir (identificar) al dueño del auto | • En caso de accidente, para saber quién es el dueño del auto |
| • Descubrir (agarrar) a los delincuentes (ladrones de autos) | • Si atropellan a alguien, se puede ubicar al que lo atropelló |
| • Para ubicar al dueño si ha cometido un delito | • Concepto general: Reconocimiento de que la patente es un medio para reconocer el vehículo |
| • Para identificar el auto | • Es una manera de control |
| • Para localizar (ubicar) el auto en caso de robo; así la policía sabe qué auto tiene que buscar (en caso de robo); si lo roban, uno (carabineros) puede buscarlo por el número de la patente | • Para saber si estás manejando el auto cuando tienes restricción vehicular; para verificar la restricción; para saber si el auto puede circular |
| • Para indicar que está registrado (inscrito); es un sistema de registro que es útil para choques (robos) | • Para informar (dar parte) sobre un choque (accidente) |
| • Para saber cuál es tu auto; para distinguirlo; para diferenciar uno de otro | • Poder registrar la patente de un auto que comete una infracción (que va a exceso de velocidad) |
| • Porque así se puede localizar<br>• Porque puede atropellar a alguien y con la patente lo encuentran (pillan) | • Para avisar a la policía si un auto contamina mucho<br>• Para ser reconocido en caso de accidente o choque; si hay un accidente se puede tomar el número |
| • Para que los autos sean reconocidos fácilmente | • Para saber cuándo es la restricción |

10. Si la respuesta del niño refleja solo una idea general, pida una segunda respuesta. Reformule adecuadamente el ítem, diciendo: **Dime que otra razón.**

| | |
|---|---|
| • Para mostrar que el auto está de acuerdo con la legislación | |
| *Concepto general:* Reconocimiento de que la patente es un medio para llevar registros estadísticos. | |
| • Para que el gobierno (las autoridades) tenga un registro de los autos (vehículos) | • Para que haya un registro de los dueños de autos; así están registrados los dueños |
| • Para llevar la cuenta de los autos que circulan | • Para saber cuanta gente maneja |
| • Para saber cuántos autos hay en la ciudad (comuna) | |
| *Concepto general:* Reconocimiento de que las patentes son una fuente de ingresos para el Estado (municipalidad). | |
| • Con la plata de las patentes se hacen obras | • La plata de las patentes va a la |
| | Municipalidad; para que la Municipalidad tenga dinero |
| • Para pagar los impuestos municipales (al Estado) | |
| **2 puntos:** Una respuesta que refleje dos de las cuatro ideas generales. | |
| **1 punto:** Una respuesta que refleje una de las cuatro ideas generales. | |
| **0 punto** | |
| • Accidentes **(P)** | • Para mostrar que uno sabe manejar (conducir) |
| • Para encontrarlos; para que no se pierdan; para que se sepa dónde está **(P)** | • Para poder manejar; sin patente no puedes andar en auto |
| • Para que los carabineros la vean **(P)** | • Para que no le pasen un parte (quiten el carné) |
| • Para que el policía vea si puede andar o no un auto **(P)** | • Para los no catalíticos sirve harto, pero no se para los catalíticos |
| • Si alguien maneja muy rápido **(P)** | • Es contra la ley manejar sin patente; es obligación |
| • En caso de robo; por si roban el auto **(P)** | • Porque si hay restricción debe obedecerla |
| • Para verlos cuando cometen infracciones **(P)** | • Para no ir a prisión (la cárcel) |
| • Así están pagando por tener auto en la ciudad **(P)** | • Sin la patente, estaría contaminando |
| • Por si lo roban o se tiene un accidente se ubique a las personas **(P)** | • Para sacar partes |
| • Por la restricción vehicular; pueden andar con restricción **(P)** | • No sé |
| • Porque si están contra la ley (si corren), le tienen que anotar la patente **(P)** | |

**13. ¿Por qué es bueno que en las elecciones el voto sea secreto?**

| | |
|---|---|
| *Concepto general:* Reconocimiento de que una persona puede votar como mejor le parezca sin tener que sufrir presiones, temer represalias o a alguna consecuencia por su voto. | |
| **2 puntos:** Una respuesta merece 2 puntos sólo si el niño (espontáneamente o después de ser interrogado) alude a coerción o represalias. | |
| • Así nadie puede obligar (forzar, presionar, influenciar) a otro a votar de cierto modo (por alguien, por algún candidato) | • Así hay menos discusión sobre el voto de cada uno; a nadie se le discute su opinión; se evitan peleas entre los que votan distinto |
| • Así la gente no reprocha (le alega, le recrimina) a alguien por su voto (por quien votó) | • El perdedor (candidato) no se enoja con la gente que no votó por él |
| • Para que no haya amenazas (chantaje) a las personas si no votan (votan) por algún candidato; de otro modo podrían haber amenazas | • Para que la persona no se sienta mal si vota distinto que los demás; para que no se enojen con alguna persona que votó distinto |
| • Para que nadie imponga sus ideas a alguien; así uno no se deja llevar por el voto de los demás | • Así nadie se siente (es) intimidado (presionado, influenciado) en su voto |
| • Para que no haya represalias por el voto de alguien (hacia los que votaron por el contrario); para que no atenten contra la persona que votó de cierta manera; para evitar atentados (ataques) contra los que votaron por el contrario (en contra) | • Por la seguridad de las personas que votaron de cierta manera; para que nadie le haga daño (le haga algo, le pegue, perjudique) a la persona que votó de cierta manera (por el contrario, por el oponente) |
| • Así nadie puede juzgar a otro por su voto (por quien votó) | • La minoría no tendrá miedo de votar |
| • Para que no exista venganza hacia la persona que votó de cierta forma; para que la persona no sea castigada si no votó por cierto candidato | • Para evitar conflictos en la comunidad; para que no haya conflictos entre partidos y personas; para que no haya conflictos entre la gente que vota distinto |
| • Para que los demás no discriminen a la persona que votó de cierta manera (distinto); para que no rechacen a la persona por votar por cierto candidato | |
| **1 punto:** Una respuesta que refleje sólo la idea de que el voto secreto permite a la persona votar como quiera recibe 1 punto. | |
| • Uno es libre de votar como quiera (por quien quiera); la gente puede (tiene derecho a) votar como quiera **(P)** | • Porque el voto de una persona no debe importarle (incumbirle) a los demás; nadie se debe meter en lo que uno piensa |
| • Para que no haya problemas con las ideas políticas de uno **(P)** | • Así los demás no saben (copian) el voto de alguien; para que no se copien los votos |
| • Para que nadie sepa (conozca) por quién han votado; no se debe saber por quién votan las personas **(P)** | • Es algo personal; si no fuera así no sería personal sino un voto compartido |

| | |
|---|---|
| • Para que no se produzcan conflictos; para prevenir disturbios **(P)** | • Porque no a todo el mundo le gusta que sepan por quién voto |
| • Para la seguridad de la gente; por seguridad **(P)** | • Cada uno tiene su opinión; es la opinión de uno |
| • Las personas elegidas no saben quién voto por ellas **(P)** | • Si fuera público un hombre no pondría lo que opina y piensa para no quedar mal con los otros |
| • Para que no haya presión (coima, castigo, cohecho) **(P)** | • Es más democrático |
| • Así la gente no discute (pelea); si no, habría muchas peleas; para evitar alegatos (roces) **(P)** | • Para que mi voto no influya en otros |
| • Para que otras personas no te digan por quien votar | • Para que no se pasen a llevar otras opiniones |
| **0 punto** | |
| • Porque siempre hay que votar en secreto **(P)** | • Así la gente no puede engañar |
| • Para no tener que pelearse con un amigo **(P)** | • Para que nadie pueda votar dos veces |
| • Porque si le cuenta a todo el mundo esa gente se enoja **(P)** | • Para que nadie pueda cambiar el voto; porque lo pueden cambiar |
| • Es la manera correcta; así debe ser **(P)** | • Para que no pillen a la gente |
| • Por ética **(P)** | • Porque se lo pueden quitar |
| • Porque a veces no saben por quién votar | • Para que no le hagan tallas las otras personas |
| • Si no, todos votarían por la misma persona | • Para evitar malos entendidos |
| • Para no hacerle campaña al Presidente | • Porque se sabría quién va a ganar |
| • Si el candidato que está perdiendo sabe le puede dar pena. | • Para que los demás no lo escuchen y no hagan trampa |
| • Mi mamá vota por uno, mi papá por otro y se ponen a discutir | • No sé |

**14. ¿Por qué se deben cumplir las promesas?**

| | |
|---|---|
| *Concepto general:* Reconocimiento de que una promesa es una base de fe y confianza mutua y tiene la categoría de un contrato implícito | |
| **2 puntos:** Merece 2 puntos toda respuesta que sea una generalización correcta -por lo general, en términos abstractos- o una formulación específica que destaque la ventaja mutua o recíproca. | |
| *Generalizaciones* | *Ventaja mutua* |
| • Un acuerdo entre dos personas es un contrato y debe ser respetado; es un pacto entre dos personas; es un pacto que se hace con la verdad | • Es la base de la confianza; hay confianza en la persona que promete; el otro confía en la persona que promete; uno confía en los demás |
| • Si nadie cumplieran las promesas, nadie podría creer en nadie (se perdería la confianza) | • Para promover la confianza de los demás en uno; para que los demas confíen en uno |
| • Las personas necesitan (quieren) confiar unas en las otras | • Hay que tener fe en uno mismo, así las otras personas tienen fe en uno; para tener o ganar confianza |

| | |
|---|---|
| • Es un compromiso que se espera que sea cumplido | • Es una cuestión de honor entre dos personas |
| • Es la palabra (de honor) de una persona; la palabra debe cumplirse con deber y honor; la palabra es importante (para la confianza); la palabra debe valer; esta en juego la palabra; la palabra empeñada debe respetarse; porque diste tu palabra y es feo no cumplir | |
| **1 punto:** La respuesta de 1 punto es una afirmación específica que destaca determinada ventaja, generalmente para una sola persona. | |
| • Porque es un compromiso que uno hizo; uno se comprometió con otro y con uno mismo; uno se compromete (comprometió); uno lo promete (prometió); uno dijo que lo haría **(P)** | • Para no herir los sentimientos de otra persona; para no hacer sentir mal (defraudar, desilusionar) a la persona a la que se le prometió |
| • Si uno promete algo, es porque existe afecto hacia la otra persona y no la puede defraudar | • Así uno no pierde amistades (amigos/as); si no las cumple no va a tener amigos |
| • Muestra que uno es honesto (no es mentiroso) | • Por respeto; no cumplir es una falta de respeto |
| • Así la gente confía en uno; para que la gente siga confiando en uno; para que no desconfíen | • Si uno no cumple, le estaría haciendo un daño a la otra persona de uno |
| • Para que la persona a la que se le prometió algo, no se enoje con uno (no lo rete) | • A los que no cumplen las promesas les puede ir mal en la vida |
| • Si no cumples no te creerán más (nadie creerá en ti) | • Al cumplir una promesa el otro puede estimarlo |
| • Para sentirse tranquilo con uno mismo | • Se hará feliz al que te pidió cumplir la promesa |
| • Por lealtad | • Si uno no cumple, queda mal ante la otra persona |
| • Si no cumples, te criticarán (perderás tu reputación) | • Si no la cumple, sería como mentir (uno estaría mintiendo, sería una mentira, quedaría como mentiroso) |
| **0 punto:** Por lo general, una respuesta que expresa una necesidad o razón vaga. | |
| • Es moral; es un valor; es obligación **(P)** | • Si uno no cumple las promesas, no es buen amigo |
| • Los otros saben que clase de persona es uno **(P)** | • Si no la cumple al amigo, le puede dar vergüenza |
| • Porque es justo; sería injusto no cumplirla **(P)** | • Para no generar conflictos |
| • No es correcto (no estaría bien) no cumplir **(P)** | • Lo prometido es deuda |
| • Hay que ser honesto/a **(P)** | • Porque es costumbre |
| • Porque son sentimientos de otro **(P)** | • Porque si no el otro va a creer que uno no cumple |

| | |
|---|---|
| • Si no cumples lo que prometes caes muy bajo | • Si no la cumple, comete (hace) un pecado; si no la cumplo (cumple), estaría engañando a Dios; Dios (Diosito) no me lo perdonaría |
| • Porque la promesa está hecha hacia alguien y no se puede fallar | • Porque tiene que cumplirla; si uno promete algo, lo tiene que cumplir |
| • Hay personas que las cumplen y otras no, depende de los valores | |

**15. Dime por qué los juegos tienen reglas que hay que cumplir.**[11]

| | |
|---|---|
| *Concepto general:* Reconocimiento de que es necesaria cierta forma de entendimiento del juego y entre los jugadores. | |
| • Para entender el juego; para que todos entiendan el juego; para saber cómo es el juego (como jugar, qué hay que hacer); si no hay reglas nadie entendería nada (sabría hacer nada, sabría cómo jugar) | • Para que todos jueguen del mismo modo; si no hay reglas, las personas podrían jugar de diferentes maneras; si no hay reglas uno haría una cosa y otro otra |
| • Para que nadie se equivoque en el juego | • Si no estás de acuerdo, puedes leer las reglas |
| • Para que todos se puedan entender en el juego | • Cada uno tiene un rol que jugar |
| • Hay que estar sometido a ciertos parámetros | • Si no hay reglas, cada uno haría lo que quiere (sea); si no hay reglas, todos harían lo que quisieran (jugarían al *lote*, jugarían a su *pinta*) |
| *Concepto general:* reconocimiento de que las reglas favorecen el juego limpio. | |
| • Para que no se pueda hacer trampa; si no hay reglas uno (se) haría trampa | • Es justo para todos; para que todos estén en igualdad de posibilidades (tengan igual probabilidad de ganar) |
| • Así todos juegan limpio; para que sea limpio | • Así nadie se aprovecha |
| • Para saber què puede hacer y que no | • Sin reglas, todos buscarían la manera de ser ganadores; sin reglas que cumplir, cada uno haría lo que quisiera para ganar |
| *Concepto general:* Reconocimiento de que las reglas organizan la actividad. | |
| • Así se puede saber cómo empezar y terminar | • Estructuran el juego |
| • Así se sabe quién gana; así hay un solo ganador; si no hay reglas, todos ganarían (siempre ganaría) | • Para que el objetivo (fin) del juego se cumpla; sin reglas, no se cumplen los objetivos del juego |
| • Sin reglas sería todo muy desordenado (desorganizado); sin reglas no habría orden | • Si uno se sale de los márgenes del juego éste cambiaría |
| • Hay que tener una pauta que seguir | • Sin reglas el juego no funcionaría como debe ser |
| • Para no enredar; si no hay reglas, es un enredo (un despelote, una chacra, una chacota) | • El juego deja de existir sin reglas |
| • Sin reglas, se podría hacer cualquier cosa | |

11. Si la respuesta del niño refleja sólo una idea general, pida una segunda respuesta. Reformule adecuadamente el ítem, diciendo: **Dime que otra razón.**

| | |
|---|---|
| **2 puntos:** Una respuesta que refleje dos de las tres ideas generales. | |
| **1 punto:** Una respuesta que refleje una de las tres ideas generales. | |
| **0 punto** | |
| • Para jugar bien **(P)** | • Se puede (para) jugar mejor |
| • No se podría (puede) jugar ; el juego no se podría realizar **(P)** | • Para que sea mas divertido (entretenido); sin reglas sería aburrido (fome) |
| • Para que nadie se enoje (sienta) **(P)** | • Para que sea mas difícil (mas fácil) |
| • Si no hay reglas nadie respetaría **(P)** | • Si hace trampa igual lo descubren (lo echan) |
| • Para que sea seguro; son reglas de seguridad **(P)** | • Porque si no las cumples te pueden echar |
| • Algo para guiarse **(P)** | • No se pueden inventar las reglas |
| • Para no enfrentarse **(P)** | • Para que se respeten |
| • No funcionaría **(P)** | • Porque es mejor cumplir las reglas |
| • Sin reglas, sería un desastre **(P)** | • No sería un juego |
| • Para que los jugadores no se peleen (peleen tanto); para que no haya discusiones; sin reglas los jugadores pelearían (se picarían) **(P)** | • Porque si no se cumplen, puede haber un accidente (uno se puede accidentar, la gente se puede hacer daño, puede caerse y lastimarse) |
| • Cualquiera ganaría **(P)** | • Algunos juegos son peligrosos; puede ser peligroso |
| • Para aprender cosas que uno no sabe **(P)** | • Porque si no, cada juego tiene distintas reglas |
| • Porque si no, la otra persona que juega contigo | • Si no las cumples, puede pasar algo puede pensar que estás haciendo trampa malo (le pasaría algo) |
| • No habría honestidad | • No deberían tener reglas; no me gustan las reglas |
| • Hay que cumplirlas porque hiciste una promesa | • No sé |

**16. ¿Por qué la libertad de expresión es importante en una democracia?**[12]

| | |
|---|---|
| *Concepto general:* Reconocimiento del derecho de los ciudadanos a expresar opiniones. | |
| **Nota:** Para que se otorgue el puntaje, una respuesta que refleje esta categoría no debe referirse a la autoexpresión, sin tener en cuenta los derechos de los demás. | |
| • Cada persona puede decir lo que piensa (siente); todos tienen derecho a dar su opinión (a decir lo que piensan); todos pueden opinar (plantear su opinión) | • Se pueden dar (expresar) opiniones distintas (diferentes) |
| • Permite no estar de acuerdo (pensar diferente, disentir). | • Para que se puedan escuchar las opiniones de los demás (a toda la gente) |
| • Se puede saber la opinión de todas las personas sin discriminación | • Para poder hablar libre; nadie lo puede restringir para opinar |
| • Se puede discrepar del (concordar con, estar de acuerdo con, estar en desacuerdo con) el Gobierno | • Porque si uno da su opinión sirve a las demás personas |

12. Si la respuesta del niño refleja sólo una idea general, pida una segunda respuesta. Reformule adecuadamente el ítem, diciendo: **Dime otra razón.**

| | |
|---|---|
| • Para que todos expresen sus ideas | • Importa lo que piensa la gente |
| • Se respetan las palabras de todas las personas | • Así surgen nuevas ideas y pensamientos |
| • Sin libertad de expresión, no hay democracia | |
| *Concepto general:* Reconocimiento del derecho de los ciudadanos a participar en el proceso político. | |
| • Para que el Gobierno tome en cuenta lo que la gente dice (quiere); para que las autoridades consideren los puntos de vista de la gente. | • Da (es fuente de) información a los representantes (diputados, senadores, Presidente, alcaldes) sobre lo que piensa (quiere) la gente |
| • Opinar a favor o en contra de todo (los asuntos) | • Una manera de controlar el poder del Gobierno |
| • Es poder escoger (decidir) lo que uno quiere (lo que debe hacerse) | • Se pueden tomar decisiones importantes de un país, personas o grupos |
| • La gente hace ver lo bueno o malo que hacen las autoridades | • En la democracia es el pueblo el que decide y no se le impongan opiniones; el Presidente y las autoridades son sólo representantes del pueblo y no deben imponer sus ideas |
| • Así no se ocultan cosas a la gente | |
| **2 puntos:** Una respuesta que refleje ambas ideas generales. | |
| **1 punto:** Una respuesta que refleje una de las ideas generales. | |
| **0 punto** | |
| • Sin ella no se tomarían en cuenta las decisiones de muchas personas **(P)** | • Si uno no se expresa como lo que es se estaría mintiendo a sí mismo |
| • Para que uno se pueda expresar; libertad de las personas para expresarse **(P)** | • Uno puede decir y hacer lo que quiera; poder decir lo que uno quiera; cada uno tiene derecho a opinar lo que se le antoje |
| • Uno puede tener su opinión **(P)** | • Así uno sabe lo que la gente dice (piensa) |
| • Cada persona tiene una idea (piensa por sí misma) **(P)** | • Lo que tenemos en nuestro país |
| • La democracia es respetar a los demás; es un modo de respeto **(P)** | • No te pueden llevar preso por eso |
| • Así no se pasa a llevar a las personas **(P)** | • Porque así se sabe si es bueno o malo lo que piensa |
| • Es un derecho **(P)** | • Se puede apoyar o no a los candidatos |
| • Porque no podrían expresarse como ellos quieren **(P)** | • No sé |
| • Porque la democracia es libre expresión; por algo es democracia **(P)** | |

**17. ¿Cuáles son las ventajas de tener senadores y diputados?**[13]

| | |
|---|---|
| *Concepto general:* Reconocimiento de que son legisladores (es decir, forman, redactan y reforman las leyes, fijan los impuestos, aprueban el Presupuesto de la nación, etc.) y estudian las materias relacionadas con proyectos de ley. | |
| • Forman (formulan, aprueban, hacen, crean, reforman) las leyes (proyectos). | • Porque ellos deciden sobre las leyes |

13. Si la respuesta del niño refleja sólo una idea general, pida una segunda respuesta. Reformule adecuadamente el ítem, diciendo: **Dime otra ventaja.**

| | |
|---|---|
| • Legislan | • Votan sobre distintas cuestiones del país |
| • Toman decisiones importantes (para el país) | • Se preocupan de realizar reformas |
| • Hay dos puntos de vista para legislar<br><br>**Nota:** Otorgue puntaje si hace referencia a las ventajas de tener dos cámaras legislativas. | • Pueden analizar (elegir) las opciones más correctas sobre un tema (una situación) |
| *Concepto general:* Reconocimiento de que son los representantes de la población. | |
| • Nos representan; representan a las personas; representan las preferencias y gustos de las personas; representan a sus votantes | • Crean distintas leyes que pueden representar más a la gente que si las hiciera sólo el Presidente |
| • Así uno puede opinar sobre los asuntos | • Ellos hablan por nosotros |
| • Si hay algún problema en la (ciudad, región), uno puede escribirles (decirles) | • La gente votó por ellos para que (ayuden a la comunidad; resuelvan los problemas de la gente) |
| • Toman decisiones en nombre de la gente | • Son autoridades elegidas por la gente |
| • Son autoridades que están más cerca de la gente | • Ayudan a tomar decisiones más justas porque están representadas más ideas (más partidos) |
| • Concepto general: Reconocimiento que desempeñan una función de control, freno y fiscalización del Gobierno | • Así las decisiones importantes son tomadas por muchas personas y no por una sola |
| • Así el Presidente no se convierte en un dictador; el Presidente no puede inventar sus propias leyes | • Pueden hacer juicio político al Presidente si hace algo incorrecto |
| • Así el Presidente no puede decidir todo sino que tiene que pedir su opinión | • Si no se haría todo lo que dice el Presidente |
| • Mantienen la democracia | • Así el Gobierno no es autoritario |
| • Así el poder no queda en una sola persona (sólo en el Presidente) | |
| *Concepto general:* Reconocimiento de que representan a todas las regiones del país | |
| • Representan a todas las regiones (provincias) en el Congreso | • Para representar a las personas de diferentes regiones (provincias, comunas) |
| • Así todas las regiones (provincias, comunas) tienen una oportunidad | |
| *Concepto general:* Reconocimiento de que la población es demasiado grande para reunirse. | |
| • Así no hay que votar cada vez que hace falta tomar una decisión. | • Si todo tuviera que ser sometido a plebiscito (votación) nunca se haría nada |
| • Somos demasiados para reunirnos (juntarnos) | |
| **2 puntos:** Una respuesta que refleje dos de las cinco ideas generales. | |
| **1 punto:** Una respuesta que refleje una de las cinco ideas generales. | |
| **0 punto** | |
| • Ayudan al país **(P)** | • Ayudan |
| • Ayudan a tomar decisiones **(P)**<br>• Ayudan a solucionar problemas; hacen cosas para el país **(P)** | • Para resolver problemas<br>• Mantienen al país en orden; ordenan el país; se puede mantener mejor el orden del país |

| | |
|---|---|
| • Para dirigir (regir, administrar) el país; ayudan a gobernar; el país se gobierna mejor; ayudan a manejar el país **(P)** | • Ayudan al Presidente; para que el Presidente tenga apoyo (respaldo); acompañan al Presidente en sus labores |
| • Hacen que el país (la región, la comuna, la ciudad) sea un lugar mejor para vivir **(P)** | • Para que el Presidente no se ocupe de todo (de todo el país); para que el Presidente no lo tenga que hacer todo; para que el trabajo del Presidente no sea tan duro (le sea más fácil) |
| • Ayudan a la organización del país **(P)** | • Realizan obras sociales |
| • Para que haya opiniones en el Gobierno **(P)** | • Cuidan la comunidad (ciudad) |
| • Ellos toman las decisiones sobre la justicia **(P)** | • Como es harta gente, se pueden poner de acuerdo |
| • Así el país no es autoritario **(P)** | • Pueden ver lo que está mal y lo que está bien |
| • Para las leyes **(P)** | • Para que esté más organizado el Gobierno |
| • Para proteger al país **(P)** | • Sólo pelean |
| • Ven lo que la gente necesita **(P)** | • Dividen a la gente |
| • Ellos se encargan de la parte política **(P)** | • No se |

**Puntuación**

Para cada ítem asigne 2, 1 ó 0 puntos, según la calidad de la respuesta o el grado de comprensión que expresa. En algunos casos, el puntaje será obvio; en otros, la puntuación puede resultar difícil. Compare la respuesta del niño con los criterios de los conceptos generales y las respuestas de muestra incluidas con cada pregunta en las instrucciones. La mayoría de las respuestas de muestra de 0 puntos incluidas en las Instrucciones tipifica respuestas marginales; ante una respuesta que evidencia cierta comprensión, se puede interrogar de un modo neutro. Desde luego, los niños darán también respuestas inusuales, que no están incluidas en las respuestas de muestra; no se ha pretendido en modo alguno incluir todas las respuestas posibles.

Sea particularmente cuidadoso con aquellos ítems que requieren una respuesta que refleje dos conceptos generales (estos ítems están señalados con una nota a pie de página). Para merecer 2 puntos, una respuesta -después de interrogar si es necesario- debe expresar por lo menos dos de los conceptos generales y ninguna respuesta incorrecta. Si la respuesta del niño después de la segunda pregunta expresa el mismo concepto general que la respuesta espontánea, otorgue sólo 1 punto, pero si da una respuesta incorrecta, otorgue 0 punto.

Hay niños que espontáneamente dan múltiples respuestas. *Si entre estas respuestas hay respuestas correctas y respuestas que merecen 0 puntos* -después de interrogar si es necesario-, proceda de acuerdo con lo siguiente:

Si entre las respuestas correctas, el niño alude a dos de los conceptos generales, otorgue 1 punto.

Si entre las respuestas correctas, el niño alude a un solo concepto general, otorgue 0 punto.

**Puntaje máximo:** 34 puntos.

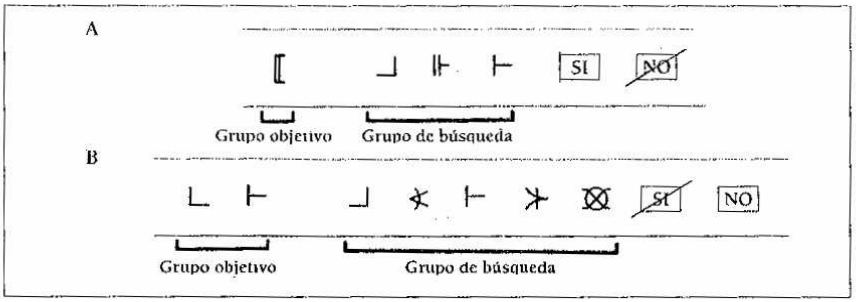
## 11. Búsqueda de símbolos

### Materiales

- Edades 6-7: Cuadernillo de respuestas de la subprueba Búsqueda de Símbolos, Parte A.
- Edades 8-16: Cuadernillo de respuestas de la subprueba Búsqueda de Símbolos, Parte B.
- Dos lápices de grafito N° 2, sin goma de borrar.
- Cronómetro.
- Plantilla de puntuación de Búsqueda de símbolos.

### Descripción

Para cada ítem de esta subprueba, el niño examina visualmente dos grupos de símbolos: un grupo objetivo y un grupo de búsqueda. Para la búsqueda de símbolos, el grupo blanco contiene un símbolo, y el grupo de búsqueda, tres. El niño indica, marcando la casilla adecuada, si el símbolo objetivo aparece o no en el grupo de búsqueda. Para la búsqueda de símbolos B, el grupo objetivo contiene dos símbolos, y el grupo de búsqueda, cinco. El niño indica, marcando la casilla adecuada, si alguno de los símbolos a buscar (símbolos objetivo) figura en el grupo de búsqueda. En la búsqueda de símbolos A, el niño responde a tantos ítems como pueda dentro de un tiempo límite de 150 segundos. En la búsqueda de símbolos B, el niño responde a tantos ítems como pueda dentro de un tiempo límite de 120 segundos. Un ítem se define como una fila.




Administre la Búsqueda de Símbolos A a niños de 6-7 años de edad, y la Búsqueda de Símbolos B a niños de 8-16 años, independientemente de la capacidad intelectual estimada.

### Instrucciones generales

- Los ítems de muestra y los ítems de práctica para la Búsqueda de Símbolos A y B figuran en la tapa del Cuadernillo de respuestas de la subprueba Búsqueda de Símbolos. Las páginas 2-4 contienen los ítems del test para la Búsqueda de Símbolos A; las páginas 6-8 contienen los ítems del test para la Búsqueda de Símbolos B.

- Utilice los ítems de muestra para explicar y demostrar la tarea. Si el niño no entiende las instrucciones o parece confundido, explique una vez más y demuestre como se realiza la tarea, usando sólo los ítems de muestra.
- Despues permita que el nino haga los ítems de práctica. Si responde incorrectamente, proporcione la ayuda correctiva indicada. Prosiga con los ítems del test sólo cuando el niño entienda la tarea.
- No se toma el tiempo para los ítems de muestra y de práctica. Empiece a controlar el tiempo una vez que haya completado las instrucciones para el primer ítem del test.

*Búsqueda de Símbolos A (edades 6-7 años)*

**Inicio**

| |
|---|
| Edades 6-7 años (independientemente de la capacidad intelectual estimada). Búsqueda de Símbolos A, ítems de muestra. |

**Suspensión**

Interrumpa al cumplirse 150 segundos.

**Instrucciones**

*Ítems de muestra*

Coloque el Cuadernillo de Búsqueda de Símbolos frente al niño y dirija su atención a los ítems de muestra de la parte A.

Señalando desde la izquierda hacia la derecha del niño, recorra todos los símbolos del primer ítem de muestra y diga:

**Mira estas formas.**

Señalando el símbolo único de la columna de la izquierda, diga:

**Esta forma está en este grupo de formas.** (Señale, de izquierda a derecha del niño, todos los símbolos del grupo de búsqueda.)

Después, señalando el único símbolo objetivo, diga:

**¿Ves? Esta forma es igual a esta** (señale el mismo símbolo en el grupo de búsqueda), **así es que voy a marcar la casilla que dice "Sí"; así.** (Trace una raya I / I en la casilla "Sí".)

Señalando de izquierda a derecha del niño, recorra todos los símbolos del segundo ítem de muestra y diga:

**Ahora mira estas formas.**

Señalando el único símbolo objetivo de la columna de la izquierda, diga:

**Esta forma no está en este grupo** (recorra, de izquierda a derecha del niño, todos los símbolos del grupo de búsqueda), **así es que esta vez marcaré la casilla que dice "No"; así.** (Trace una raya I / I en la casilla "No".)

**Ahora mira estas formas.**

Luego, señalando, de izquierda a derecha del niño, los dos símbolos objetivo de la columna de la izquierda, diga:

**Ninguna de estas formas está en este grupo** (señale, de izquierda a derecha del niño, todos los símbolos del grupo de búsqueda), **de modo que esta vez marcaré la casilla que dice "No"; así.** (Trace una raya / / | en la casilla "No".)

Después, señalando los símbolos objetivo de la columna de la izquierda, diga:

**Ahora vas a marcar la casilla que dice "Sí", si una de las formas que ves aquí es la misma que alguna de las formas que ves aquí** (señale los símbolos del grupo de búsqueda), **y marcarás "No", si ninguna de las formas es la misma. ¿Comprendes?**

Si el niño no comprende o se muestra confundido, refuerce la explicación. Valiéndose sólo de los ítems de muestra, demuestre una vez más la tarea.

### *Ítems de práctica*

Señale los dos ítems de práctica y diga:

**Ahora harás estos grupos. Empieza ya.**

Las respuestas a los dos ítems de práctica son Sí y No, respectivamente. Para cada ítem de práctica al que el niño responda correctamente, pronuncie alguna expresión elogiosa o de aliento, como **Muy bien, Así es.** Después diga: **Ahora ya sabes cómo hacerlo.**
Si el niño responde incorrectamente a un ítem de práctica, deténgalo y explique la respuesta correcta. Utilice instrucciones similares a las siguientes:
Si el niño marca "No" en el primer ítem de práctica, diga:

**Eso no está bien.**

Después, señalando el único símbolo objetivo de la columna de la izquierda, diga:

**Mira: ésta es la forma. Ahora miremos aquí** (señale el símbolo correspondiente en el grupo de búsqueda). **Aquí está la misma forma. Las formas son iguales, de modo que debes marcar la casilla "Sí".**

Si el niño marca -erróneamente- la casilla "Sí" en el segundo ítem de práctica, diga:

**Eso no está bien.**

Señalando el único símbolo objetivo de la columna de la izquierda, diga:

**Mira: ésta es la forma, pero cuando miramos aquí** (señale el grupo de búsqueda) **ninguna de las formas es igual. Las formas no son las mismas, de modo que debes marcar la casilla "No".**

No prosiga hasta que el niño haya entendido la tarea.

### *Ítems*

Cuando el niño haya ejecutado con éxito los ítems de práctica, abra el Cuadernillo de Búsqueda de símbolos en la página 2, de modo que el niño vea las dos páginas. Diga:

**Cuando yo te diga que empieces, debes hacer lo mismo aquí. Empieza aquí** (señale el primer ítem de prueba) **y haz la mayor cantidad que puedas. Cuando termines la primera página, pasa a la segunda y después a la siguiente** (vuelva brevemente la página para mostrar al

niño la tercera página de ítems). **Trabaja hasta que yo te diga que te detengas, porque hay un límite de tiempo. Trabaja lo más rápido que puedas sin cometer errores. Asegúrate de ir en orden, sin saltarte nada. ¿Alguna pregunta?**

Si es necesario, explique algo más. Después diga:

**Muy bien. Listo. Ya.**

Si es necesario, recuérdele al niño que debe proceder en orden y seguir hasta que se le indique que se detenga. No brinde más ayuda.
Empiece a tomar el tiempo. Al finalizar los 150 segundos diga:

**Basta.**

### *Búsqueda de Símbolos B (edades 8-16 años)*

**Inicio**

| |
|---|
| Edades 8-16 años (independientemente de la capacidad intelectual estimada). Búsqueda de Símbolos B, ítems de muestra. |

**Suspensión**

Interrumpa al cumplirse 120 segundos.

*Ítems de muestra*

Coloque frente al niño el Cuadernillo de Búsqueda de símbolos y dirija su atención a los ítems de muestra de la parte B.
Señalando, de izquierda a derecha del niño, todos los símbolos del primer ítem de muestra, diga:

**Mira estas formas.**

Señalando los dos símbolos objetivo de la columna izquierda, diga:

**Una de estas formas está en este grupo de formas.** (Señale, de izquierda a derecha del niño todos los símbolos del grupo de búsqueda).

Señalando el símbolo del grupo objetivo que tiene un símbolo correspondiente en el grupo de búsqueda, diga:

**¿Ves? Esta forma es la misma que ésta** (señale el símbolo correspondiente en el grupo de búsqueda), **de modo que marcaré la casilla que dice "Sí"; así.** (Trace una raya I / I en la casilla "Sí".)

Señalando, de izquierda a derecha del niño, todos los símbolos del segundo ítem de muestra, diga:

**Ahora mira estas formas.**

Luego, señalando, de izquierda a derecha del niño, los dos símbolos objetivo de la columna de la izquierda, diga:

**Ninguna de estas formas está en este grupo** (señale, de izquierda a derecha del niño, todos los símbolos del grupo de búsqueda), **así que esta vez marcaré la casilla "No"; así.** (Trace una raya | / | en la casilla "No".)

Después, señalando los símbolos objetivo en la columna de la izquierda, diga:

**Tienes que marcar la casilla que dice "Sí", si una de las formas que están aquí es igual a alguna de las formas que están aquí** (señale los símbolos del grupo de búsqueda), **y debes marcar la casilla "No" si ninguna de las formas es igual. ¿Comprendes?**

Si el niño no comprende las instrucciones o parece confundido, profundice la explicación. Usando sólo los ítems de muestra, demuestre una vez más la tarea ante el niño.

### *Ítems de práctica*

Señale los dos ítems de práctica y diga:

**Ahora haz éstos. Empieza ahora.**

Las respuestas a los dos ítems de práctica son "Sí" y "No", respectivamente. Para cada ítem de práctica al que el niño responda correctamente, haga un comentario elogioso o alentador, como: **Muy bien; eso es.**

Después diga: **Ahora ya sabes cómo hacerlo.**

Si el niño responde incorrectamente a un ítem de práctica, detengalo y explíquele la respuesta correcta. Utilice instrucciones correctivas similares a las siguientes:

- Si el niño marca "No" en el primer ítem de práctica, diga:

  **Eso no está bien.**

Después, señalando el único símbolo objetivo de la columna de la izquierda, diga:

**Mira: ésta es la forma. Ahora miremos aquí** (señale el símbolo correspondiente en el grupo de búsqueda). **Aquí está la misma forma. Las formas son iguales, así es que debes marcar la casilla que dice "Sí".**

- Si en el segundo ítem de práctica el niño marca, incorrectamente, "Sí", diga:

  **Eso no está bien.**

Señalando los dos símbolos objetivo, diga:

**Mira: éstas son las formas, pero cuando miramos aquí** (señale el grupo de búsqueda), **ninguna de las formas es igual. Las formas no son las mismas, así es que tienes que marcar la casilla que dice "No".**

No prosiga hasta que el niño haya entendido la tarea.

### *Ítems*

Cuando el niño complete satisfactoriamente los ítems de práctica, abra el Cuadernillo de Búsqueda de símbolos en la página 6, de modo que el niño pueda ver dos páginas de ítems. Diga:

**Cuando te diga que empieces, haz éstos de la misma manera. Empieza aquí** (señale el primer ítem del test) **y trata de completar cuantos puedas. Cuando termines la primera página, pasa a la segunda y después a la siguiente** (dé vuelta la página brevemente, para mostrar la tercera página de ítems). **Sigue trabajando hasta que yo te diga que interrumpas. Trabaja lo más rápido que puedas sin cometer errores. Asegúrate de trabajar en orden, sin saltarte ningún ejercicio** (la mayoría de los niños se saltan alguno). **Hay un límite de tiempo, así es que haz cuantos puedas hasta que yo te diga que interrumpas. ¿Alguna pregunta?** Si es necesario, amplíe la explicación. Después diga:

**Muy bien. Empieza ya.**

Si es necesario, recuerde al niño que proceda en orden y que continúe hasta que le digan que se detenga. No brinde más ayuda.

Empiece a tomar el tiempo. Al finalizar los 120 segundos, diga:

**Ahora detente.**

### Puntuación para Búsqueda de Símbolos A y B

Coloque la Plantilla de puntuación de Búsqueda de símbolos sobre las columnas de respuesta de cada página del Cuadernillo de respuestas de Búsqueda de símbolos y asegúrese de que esté correctamente alineada. Las columnas están troqueladas alternativamente para cada página, y encima de cada columna hay un número pequeño que corresponde al número de página del Cuadernillo de respuestas de Búsqueda de símbolos.

Una parte es incorrecta, si el niño marca "Sí" y "No", a menos que sea evidente que su intención fue elegir una de las dos opciones. Por ejemplo: un niño marca la casilla "No", tacha claramente esa marca y después marca la casilla "Sí". En tal caso, considere que la respuesta es "Sí".

Registre el número de respuestas correctas y el número de respuestas incorrectas al final de cada página del Cuadernillo, en los espacios marcados "C" (correcto) e "I"(incorrecto). Sume por separado los subtotales de las respuestas correctas y los subtotales de las respuestas incorrectas y transfiéralos al Protocolo de registro. Reste el número total de respuestas incorrectas del número total de respuestas correctas. *El puntaje de la subprueba es el número de respuestas correctas menos el número de respuestas incorrectas. Los ítems que el niño no intentó (o bien los salto o bien no tuvo tiempo de hacerlos) no se incluyen en estos cálculos.*

**Puntaje máximo:**

Búsqueda de símbolos A: 45 puntos
Búsqueda de símbolos B: 45 puntos

## 12. Retención de dígitos

### Materiales

Ítems de Dígitos en orden directo y Dígitos en orden inverso, incluidos en este Manual (y en el Protocolo de registro).

### Descripción

Para esta subprueba, el examinador lee en voz alta una serie de secuencias de números. Para cada ítem de la Retención de dígitos en orden directo, el niño repite los números en el mismo orden en que fueron dichos. Para cada ítem de la Retención de dígitos en orden inverso, el niño dice los números en orden inverso. Cada ítem consta de dos intentos; cada intento consiste en el mismo número de dígitos pero de diferentes números.

### Instrucciones generales

- Las dos partes de la subprueba Retención de dígitos -Dígitos en orden directo y Dígitos en orden inverso- se administran separadamente. *Administre los Dígitos en orden inverso aun cuando el niño haya obtenido un puntaje de 0 punto en los Dígitos en orden directo.*
- *Administre ambos intentos de cada ítem, aunque el niño pase el Intento 1.*
- Lea los Dígitos a la velocidad de uno por segundo, *bajando levemente la inflexión de la voz* en el último dígito de la secuencia. Después de cada secuencia, haga una pausa para que el niño responda.

### *Dígitos en orden directo*

#### Inicio

| |
|---|
| Edades 6-8: Intento 1 del ítem 1 |
| Edades 9-16: Intento 1 del ítem 2 |

- Si un niño de 9-16 años responde correctamente a ambos Intentos del ítem 2, asigne puntaje total (2 puntos) para el ítem 1 y prosiga con el ítem 3, hasta satisfacer el criterio de suspensión.
- Si un niño de 9-16 años falla en alguno de los Intentos del ítem 2 (obtiene 1 punto), o en ambos Intentos (obtiene 0 punto), administre los Intentos 1 y 2 del ítem 1 y luego y prosiga con la subprueba (incluido el o los Intentos del ítem 2 en los que haya fallado), hasta satisfacer el criterio de suspensión. Sin embargo, mantenga la puntuación original del ítem 2.

#### Suspensión

Interrumpa la administración de Dígitos en orden directo *después que el niño falle en ambos intentos (Intentos 1 y 2)*, de cualquier ítem. Prosiga con los Dígitos en orden inverso.

**Instrucciones**

Empiece con el Intento 1 del ítem 1 o el Intento 1 del ítem 2, según corresponda a la edad del niño. Diga:

**Voy a decir algunos números. Escucha atentamente y, cuando yo termine, repítelos en seguida.**

| ÍTEM | INTENTO 1 | INTENTO 2 |
|---|---|---|
| 1. | 3-8-6 | 6-1-2 |
| 2. | 3-4-1-7 | 6-1-5-8 |
| 3. | 8-4-2-3-9 | 5-2-1-8-6 |
| 4. | 3-8-9-1-7-4 | 7-9-6-4-8-3 |
| 5. | 5-1-7-4-2-3-8 | 9-8-5-2-1-6-3 |
| 6. | 1-6-4-5-9-7-6-3 | 2-9-7-6-3-1-5-4 |
| 7 | 5-3-8-7-1-2-4-6-9 | 4-2-6-9-1-7-8-3-5 |

*Dígitos en orden inverso*

**Inicio**

| |
|---|
| Edades 6-8: Ítem de muestra y luego Intento 1 del ítem 1 |
| Edades 9-16: Ítem de muestra y luego Intento 1 del ítem 2 |

- Si un niño de 9-16 años responde correctamente a ambos Intentos del ítem 2, asigne puntaje total (2 puntos) para el ítem 1 y prosiga con el ítem 3, hasta satisfacer el criterio de suspensión.
- Si un niño de 9-16 años falla en alguno de los Intentos del ítem 2 (obtiene 1 punto), o en ambos Intentos (obtiene 0 punto), administre los Intentos 1 y 2 del ítem 1 y luego y prosiga con la subprueba (incluido el o los Intentos del ítem 2 en los que haya fallado), hasta satisfacer el criterio de suspensión. Sin embargo, mantenga la puntuación original del ítem 2.

**Suspensión**

Interrumpa la administración de Dígitos en orden inverso *después que el niño falle en ambos intentos* (Intentos 1 y 2) de cualquier ítem.

**Instrucciones**

Empiece Dígitos en orden inverso con el siguiente ítem de muestra. Diga:

**Ahora voy a decir otros números, pero cuando yo termine, quiero que los repitas al revés, de atrás para adelante. Por ejemplo, si yo digo 8-2, ¿qué debes decir tú?**

Si el niño responde correctamente (2-8), diga:

**Muy bien.**

Pase entonces al Intento 1 del ítem 1 o al Intento 1 del ítem 2, según la edad del niño.

Pero si el niño responde incorrectamente al ítem de muestra, diga:

**No, tendrías que decir 2-8; yo dije 8-2, de modo que para repetirlos al revés, tendrías que decir 2-8. Ahora inténtalo con estos números. Recuerda que debes decirlos al revés: 5-6.**

Independientemente de que el niño responda correcta o incorrectamente al segundo ítem de muestra (6-5: 5-6), pase al Intento 1 del ítem 1 o al Intento 1 del ítem 2, según la edad del niño. No brinde ayuda en el segundo ítem de muestra ni en ninguno de los ítems que siguen.

| ÍTEM | INTENTO 1 | INTENTO 2 |
|---|---|---|
| 1. | 2-5 | 6-3 |
| 2. | 5-7-4 | 2-5-9 |
| 3. | 7-2-9-6 | 8-4-9-3 |
| 4. | 4-1-3-5-7 | 9-7-8-5-2 |
| 5. | 1-6-5-2-9-8 | 3-6-7-1-9-4 |
| 6. | 8-5-9-2-3-4-2 | 4-5-7-9-2-8-1 |
| 7. | 6-9-1-6-3-2-5-8 | 3-1-7-9-5-4-8-2 |

**Puntuación**

El puntaje para ítem de Dígitos en orden directo y Dígitos en orden inverso se determina del siguiente modo:

- 2 puntos si el niño pasa ambos intentos
- 1 punto si el niño pasa sólo 1 intento
- 0 punto si el niño falla en ambos intentos

Los puntajes para Dígitos en orden directo y Dígitos en orden inverso se suman separadamente. Para cada intento de cada ítem, asigne 1 punto o bien 0 punto en la columna adecuada de "Puntaje de intentos" en el Protocolo de registro. El puntaje de ítem es la suma (2, 1 ó 0 puntos) de los dos puntajes de intento y se registra en la columna de "Puntaje de ítem"

El puntaje total para Dígitos en orden directo es la suma de los puntajes de ítem; el puntaje total para Dígitos en orden inverso es la suma de los puntajes de ítem. El puntaje total para la subprueba Retención de dígitos es la suma de los puntajes de Dígitos en orden directo y Dígitos en orden inverso.

**Puntaje máximo**

Dígitos en orden directo: 14 puntos
Dígitos en orden inverso: 14 puntos
Subprueba total: 28 puntos

## 13. Laberintos

### Materiales

- Cuadernillo de respuestas de Laberintos.
- Dos lápices de grafito N° 2, sin goma de borrar.
- Cronometro.

### Descripción

Para esta subprueba el niño debe resolver una serie de laberintos. El niño traza una línea desde el centro de cada laberinto hasta la salida, sin que la línea entre en pasajes bloqueados o cruce paredes. El niño debe completar cada laberinto dentro de un tiempo límite especificado.

### Inicio

| |
|---|
| Edades 6-7 (y otros niños de quienes se sospecha que tienen deficiencia mental): Laberinto de muestra y después Laberinto 1 |
| Edades 8-16: Laberinto 4 (*no* administrar el Laberinto de muestra) |

- Si un niño de 8-16 años obtiene un *puntaje total* (2 puntos) en el Laberinto 4, otorgue puntaje completo para todos los laberintos precedentes.
- Si un niño de 8-16 años completa el Laberinto 4 dentro del tiempo límite con *sólo un error*, otorgue 0 puntos y administre los Laberintos 1-3 en *secuencia normal*. Prosiga con la subprueba hasta encontrar el criterio de suspensión.
- Si un niño de 8-16 años comete *2 ó más errores u otro tipo de falla* (ver definición más adelante) en el Laberinto 4, otorgue 0 puntos y demuestre el Laberinto de muestra y administre los Laberintos 1-3 en *secuencia normal*. Prosiga con la subprueba hasta encontrar el criterio de suspensión.

### Suspensión

Interrumpa después de 3 fallas consecutivas (0 puntos).

### Instrucciones generales

- Advierta que cada página del Cuadernillo de respuestas de Laberintos tiene una flecha y una letra "E" impresas en un ángulo. Cuando presente los laberintos al niño, la flecha debe apuntar hacia usted.
- Doble el Cuadernillo de respuestas de Laberintos de modo que sólo una página quede visible para el niño.
- Provea al niño una superficie de trabajo lisa. Si la mesa es rugosa, coloque el Cuadernillo sobre un cartón.
- Para cada uno de los laberintos, empiece a tomar el tiempo después de pronunciar la última palabra de las instrucciones. El tiempo límite para cada laberinto figura en la sección Puntuación, en las Instrucciones y en el Protocolo de registro.

- Como el puntaje para cada laberinto se basa también en el numero de errores, registre el número de errores en la columna adecuada del Protocolo de registro. Los puntajes posibles según el numero de errores para cada laberinto figuran en la sección Puntuación y en el Protocolo de registro.
- El niño no debe levantar el lápiz del papel; es conveniente recordárselo cada vez que sea necesario durante la ejecución de la subprueba.
- Si el niño levanta el lápiz, diga:

  **Recuerda, tienes que mantener el lápiz sobre el papel.**

  Pero levantar el lápiz no se penaliza.
- Haga las siguientes advertencias, si es necesario, pero cada advertencia debe ser hecha sólo una vez durante la subprueba. El control del tiempo no se interrumpe cuando se hacen las advertencias.
- Si el niño empieza fuera de la casilla del centro, señale la figura (niño o niña) que allí se encuentra y diga:

  **Debes empezar por aquí.**

- Si el niño empieza por la salida y comienza a resolver el laberinto trabajando hacia la casilla central, deténgalo, y señalando la figura de la casilla, diga:

  **Debes empezar por aquí.**

- Si el niño cruza una línea del laberinto, diga:

  **No puedes atravesar una pared, ¿no es verdad?**

- Si por alguna razón, el niño abandona el intento de resolver el laberinto antes que expire el tiempo límite (por ejemplo, si entra en un callejón sin salida y se detiene, sin darse cuenta de que le está permitido invertir la dirección), diga:

  **No te detengas. Sigue hasta que encuentres la salida.**

- Si despues de cruzar una línea o entrar en un callejón sin salida, el niño levanta el lápiz y empieza de nuevo desde la casilla del centro, diga:

  **No puedes empezar de nuevo.**

- Después, señalando el lugar hasta donde llegó el camino del niño, diga:

  **Sigue desde aquí y trata de encontrar la salida.**

- Si el niño no marca claramente la salida, diga:

  **Debes salir completamente.**

- Si bien a todos los niños se les administra el Laberinto 4, las instrucciones para los niños que empiezan con el Laberinto 1 difieren de las instrucciones para los niños que empiezan con el Laberinto 4.

**Instrucciones**

6-7 años

*Laberinto de muestra*

El Laberinto de muestra aparece al comienzo del Cuadernillo de respuestas de Laberintos. Coloque el folleto frente al niño de modo que la flecha impresa apunte hacia usted. Demuestre el Laberinto de muestra del siguiente modo: señalando la figura de la niña en la casilla central, diga:

**¿Ves a esta niña que está aquí, en el centro? Ella quiere llegar a la calle, aquí. (Señale) Ahora te mostraré cómo puede hacerlo sin quedar atascada. Fíjate como lo hago.**

Ilustre, partiendo de algún punto en la casilla central. Al llegar a la apertura que conduce al callejón sin salida, deténgase un momento. Sin levantar el lápiz, señale el callejón sin salida y diga:

**No, por aquí no. ¿Ves? Si ella tomara este camino quedaría atascada por la calle cortada. La niña no puede atravesar una pared. (Señale) Para salir debe ir por aquí.**

Termine el trazado. Trace un camino que claramente se extienda más allá de la salida del laberinto. Prosiga con el Laberinto 1.

*Laberinto 1 (tiempo límite: 25 segundos)*

Abra el Cuadernillo de respuestas de Laberintos en el Laberinto 1; doble el folleto a fin de que el niño pueda ver sólo una página. Entregue un lápiz al niño y, señalando el Laberinto 1, diga:

**Ahora mira para ver si puedes salir de aquí tú solo/a.**

Señalando al niño representado en la casilla central, diga:

**Empieza aquí y dibuja el camino que debes seguir para no quedar atascado/a. No levantes el lápiz del papel hasta que hayas terminado. Comienza ya.**

Empiece a controlar el tiempo y conceda 25 segundos.
Si el niño completa sin errores (2 puntos) el Laberinto 1 dentro del tiempo límite, pase al Laberinto 2. Si el niño *falla* en el Laberinto 1 (obtiene 0 puntos), demuéstrelo trazando el camino correcto antes de pasar al Laberinto 2.

*Laberinto 2 (tiempo límite: 25 segundos)*

Señale el Laberinto 2 y diga:

**Ahora trata de hacer éste.**

Señalando la figura de la niña en la casilla central, diga:

**Empieza aquí y trata de encontrar la salida; no te quedes atascado/a. Empieza ya.**

Empiece a tomar el tiempo y conceda 25 segundos.
Si el niño completa sin errores (2 puntos) el Laberinto 2 dentro del tiempo límite, pase al Laberinto 3. Si el niño *falla* en el Laberinto 2 (obtiene 0 puntos), demuéstrelo trazando el camino correcto antes de pasar al Laberinto 3.

*Laberinto 3 (tiempo límite: 25 segundos)*

Señale el Laberinto 3 y diga:

**Ahora trata de hacer éste.**

Señalando la figura del niño en la casilla central, diga:

**Empieza aquí, donde está el niño, y encuentra la salida. No te quedes atascado/a. Empieza ya.**

Empiece a tomar el tiempo y conceda 25 segundos. Pase al Laberinto 4, a menos que se presente el criterio de suspensión.

*Laberinto 4 (tiempo límite: 25 segundos)*

Señalando a la niña en la casilla central, diga:

**Ahora empieza aquí y encuentra la salida. Empieza ya.**

Empiece a controlar el tiempo y conceda 25 segundos.
Pase a los laberintos 5-10, a menos que se presente el criterio de suspensión.
**Nota:** *Las instrucciones para el Laberinto 4 para niños que comienzan con este ítem difieren de las instrucciones para este Laberinto dadas antes.*

8-16 años

*Laberinto 4 (tiempo límite: 25 segundos)*

Abra el Cuadernillo de respuestas de Laberintos en el Laberinto 4; doble el folleto de modo que el niño sólo pueda ver una página. Coloque el folleto frente al niño de modo que la flecha impresa apunte hacia usted. Señale el Laberinto 4 y diga:

**Esto es un laberinto. Tienes que empezar aquí** (señale la figura de la niña) y salir por aquí (señale la salida) **sin cruzar ninguna línea. Trata de no entrar en un callejón sin salida. No entres en los caminos que están bloqueados. ¿Entiendes?**

Si el niño no tiene preguntas que hacer, dele un lápiz y diga:

**Muy bien. Empieza aquí** (señale la figura de la niña) **y busca la salida. No levantes el lápiz hasta que hayas terminado. Empieza ya.**

Empiece a controlar el tiempo y conceda 25 segundos.

- Si el niño obtiene *puntaje total* en el Laberinto 4 (completa el laberinto dentro del tiempo límite sin *ningún error*), otorgue puntaje total (2 puntos cada uno) para los Laberintos 1-3. Después pase al Laberinto 5.
- Si el niño completa el Laberinto 4 dentro del tiempo límite con *sólo un error*, otorgue 0 puntos y administre los Laberintos 1-3 en secuencia *normal*. Luego prosiga directamente con el Laberinto 5, a menos que aparezca el criterio de suspensión.
- Si el niño comete *2 o más errores* o comete *otro tipo de falla* (ver definiciones más adelante) en el Laberinto 4, otorgue 0 puntos y demuestre primero el Laberinto de muestra. Luego, administre los Laberintos 1-3 en secuencia *normal*. Después de administrar el Laberinto 3, pase directamente al Laberinto 5, a menos que aparezca el criterio de suspensión.

*Laberintos 5-10*

Doble el Cuadernillo de respuestas de Laberintos de modo que el niño sólo pueda ver una página la flecha impresa en la parte superior apunte hacia usted.
Para cada laberinto, señale al niño o la niña en la casilla del centro y diga:

**Ahora empieza por aquí y encuentra la salida. Empieza ya.**

Una vez que el niño ha entendido bien la tarea, estas instrucciones pueden abreviarse. Empiece a tomar el tiempo después de pronunciar la última palabra de las instrucciones.

Laberinto 5: 40 segundos
Laberinto 6: 60 segundos
Laberintos 7-8 . 110 segundos cada uno
Laberintos 9-10: 140 segundos cada uno

**Puntuación**

- Cada respuesta se puntua sobre una base múltiple. Para cada uno de los laberintos 1-7, asigne 0-2 puntos; para los laberintos 8-9, asigne 0-3 puntos, y para el Laberinto 10, asigne 0-4 puntos.
  - Otorgue *puntaje total* para cualquier laberinto que el niño complete dentro del tiempo límite, sin errores.
  - Otorgue *puntaje parcial* para todo laberinto que el niño complete con errores dentro del tiempo límite, pero con no más que el *número máximo* de errores permitidos.
  - No otorgue puntaje para una *falla* (vease definición mas adelante).
- Para cualquier laberinto que el niño complete dentro del tiempo límite, registre el número de errores en la columna adecuada en el Protocolo de registro.
- Si el niño no termina el laberinto en el tiempo límite, registre el numero de errores cometidos hasta ese momento y anote "*No terminó*" en la columna "N° de errores" en el Protocolo de registro.
- Si el niño, termine o no el laberinto en el tiempo límite, comete una falla de *ejecución incompleta* o de *eliminar una porción significativa del laberinto* (ver más adelante), registre el número de errores cometidos y anote "Falla" en la columna "N° de errores" en el Protocolo de registro (considere la *falla* como un error más).
- La tabla que sigue enumera el tiempo límite y el número de puntos según el número de errores para cada laberinto. Por ejemplo, si el niño comete dos errores en el Laberinto 8, asigne 1 punto. En el Protocolo de registro, encierre en un círculo el puntaje adecuado, el que aparece debajo del número de errores.

PUNTAJE PARA LABERINTOS, SEGÚN NÚMERO DE ERRORES

| LABERINTOS | TIEMPO LÍMITE (EN SEGUNDOS) | NÚMERO DE ERRORES Y PUNTAJES CORRESPONDIENTES | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 25 | | | | 1 ó más errores<br>0 | 0 error<br>2 |
| 2 | 25 | | | | 1 ó más errores<br>0 | 0 error<br>2 |
| 3 | 25 | | | | 1 ó más errores<br>0 | 0 error<br>2 |
| 4 | 25 | | | | 1 ó más errores<br>0 | 0 error<br>2 |
| 5 | 40 | | | | 1 ó más errores<br>0 | 0 error<br>2 |
| 6 | 60 | | | 2 ó más errores<br>0 | 1 error<br>1 | 0 error<br>2 |
| 7 | 110 | | | 2 ó más errores<br>0 | 1 error<br>1 | 0 error<br>2 |
| 8 | 110 | | 3 ó más errores<br>0 | 2 errores<br>1 | 1 error<br>2 | 0 error<br>3 |
| 9 | 140 | | 3 ó más errores<br>0 | 2 errores<br>1 | 1 error<br>2 | 0 error<br>3 |
| 10 | 140 | 4 ó más errores<br>0 | 3 errores<br>1 | 2 errores<br>2 | 1 error<br>3 | 0 error<br>4 |

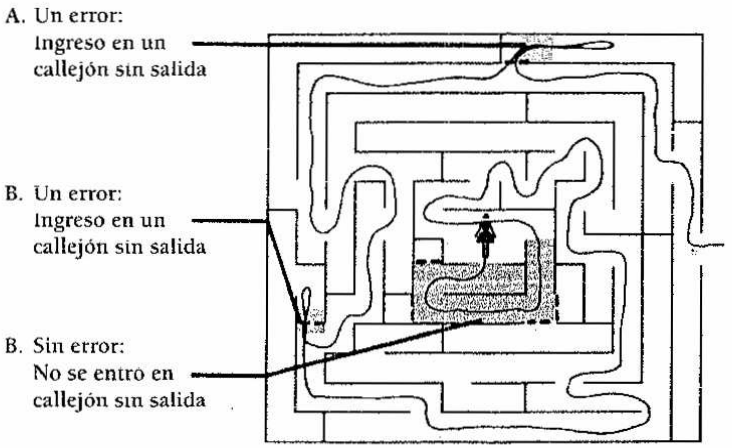
Puntaje máximo: 24 puntos

A continuación se dan definiciones y ejemplos de errores, fallas y otros criterios de evaluación.

**Errores: entrar en callejones sin salida**

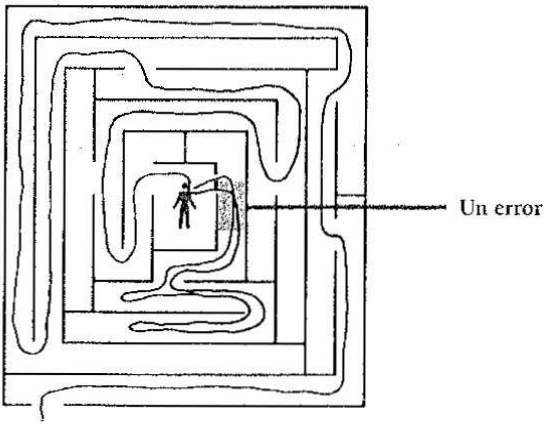
Básicamente, hay un solo tipo de error que se penaliza: entrar en un callejón sin salida. Ello se produce cuando el camino trazado cruza claramente una línea imaginaria e ingresa en un callejón sin salida (camino bloqueado). Las desviaciones leves hacia un callejón sin salida no se penalizan. (Véase *Desviaciones*.)

En el Ejemplo 1, las entradas a varios callejones sin salida se indican con línea quebrada. Cada ingreso en un callejón sin salida *separado* constituye un error. En el Ejemplo 1, el niño ha cometido dos errores, indicados por A y B. Nótese que la parte del camino indicada por C no entra en el callejón sin salida; por lo tanto, no se registra error.



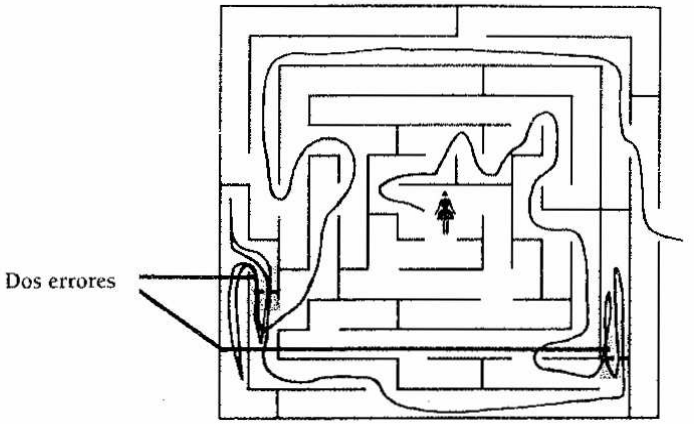

**Ejemplo 1. Entrar en dos callejones sin salida separados: dos errores**

Deambular dentro de un callejón sin salida o entrar en una de sus ramas forma parte del mismo error y no se computa como un segundo error. Véase el Ejemplo 2.



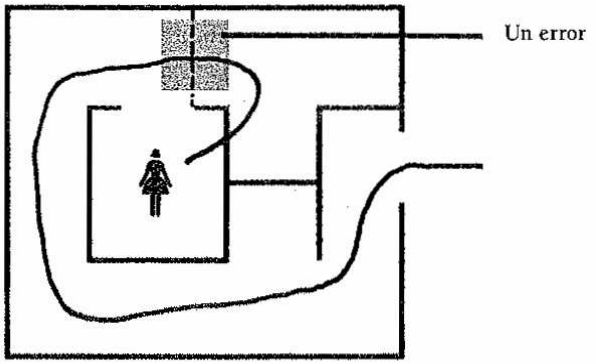

**Ejemplo 2. Entrar en un callejón sin salida y deambular en él: un error**

Si el camino trazado por el niño *sale* del callejón sin salida, vuelve al camino correcto y vuelve a entrar en el *mismo* callejón sin salida, se registra un segundo error. Dos errores es el *máximo* registrado para cualquier callejón sin salida, independientemente del número de veces que el camino trazado por el niño entre en él. Véase Ejemplo 3.




Ejemplo 3. Entrar en el mismo callejón sin salida dos o mas veces

Todo camino que no salga correctamente de la casilla central -es decir, que atraviese una pared e ingrese en un callejón sin salida, pase por fuera del punto de partida, pero no omita ningún fragmento del camino correcto- se computa como un solo error. El error se comete porque el camino cruza la entrada al callejón sin salida. Véase Ejemplo 4.



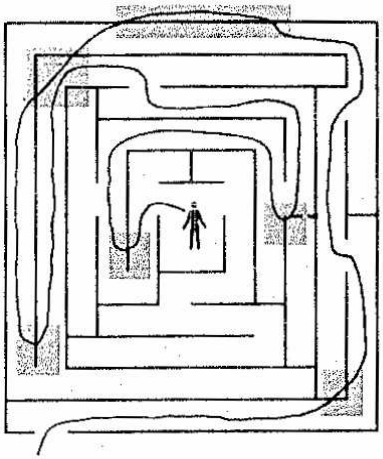

Ejemplo 4. El camino no sale correctamente de la casilla central: un error

Desviaciones

La respuesta de un niño no es penalizada por desviaciones. Se ha llamado *desviaciones* a los *leves* desvíos del camino correcto; tocar o cortar esquinas, hacer el trazado por fuera de una pared, y cortar paredes. Pero si una desviación da por resultado la omisión

de una porción significativa del laberinto, la respuesta se puntua 0 (vease *Fallas*). El ejemplo 5 ilustra varias clases de desviaciones. Estas se producen, por lo general, en las esquinas y al terminar las paredes, pero pueden aparecer también a lo largo de un camino recto. Todas estas desviaciones están ilustradas en el Ejemplo 5. Ocasionalmente, se entra apenas en un callejón sin salida; esta desviación no se considera error.

Desviaciones:
Sin error

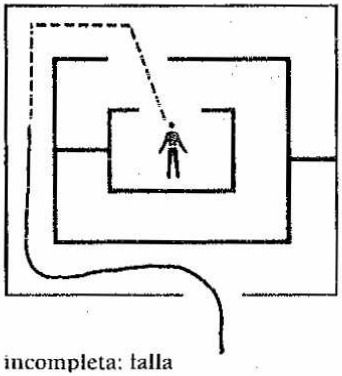


**Ejemplo 5. Desviaciones: sin errores**

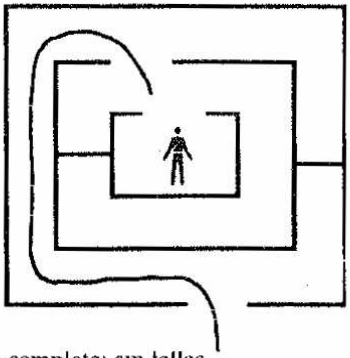
Fallas

Se puntua *falla* (0 puntos) para cualquiera de los siguientes errores:

- Superar el tiempo límite: el niño no completa el laberinto dentro del límite de tiempo.
- Superar el número máximo de errores permitidos.
- Ejecución incompleta: el nino inicia su recorrido a más de 2,5 cm de la casilla central, como en el Ejemplo 6. Aunque el recorrido del Ejemplo 7 no empieza en la casilla central, se inicia a menos de 2,5 cm de su apertura. Esto no constituye falla.

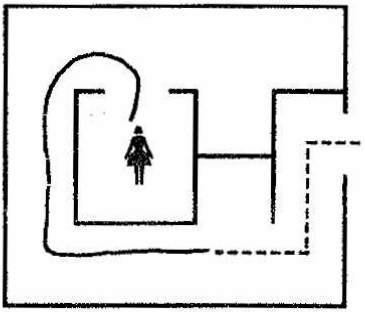


**Ejemplo 6. Ejecución incompleta: falla**

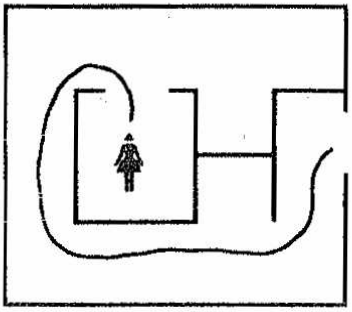


Ejemplo 7. Ejecución completa: sin fallas

Ejecución incompleta: el recorrido trazado por el niño no llega a 2,5 cm de la salida, como en el Ejemplo 8. Si el recorrido termina a menos de 2,5 cm de la salida, pero no sale realmente del laberinto, se otorga el puntaje, como en el Ejemplo 9.

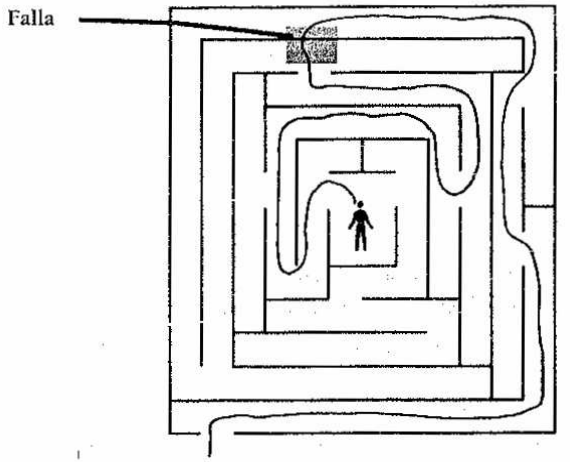


Ejemplo 8. Ejecución incompleta: falla



Ejemplo 9. Ejecución completa: sin fallas

Eliminar una porción significativa del laberinto: el camino del niño atraviesa una pared y elimina una gran porción del laberinto antes de volver al camino correcto, como en el Ejemplo 10. A veces, el camino del niño no vuelve al recorrido correcto.




**Ejemplo 10. Eliminación de una gran porción de un laberinto: falla**

# Normas y tablas de conversión

WISC III

## TABLA A

### Puntajes equivalentes de escala para los puntajes brutos

| Puntajes de escala | Subpruebas Verbales | | | | | | Puntajes de escala |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Información | Analogías | Aritmética | Vocabulario | Comprensión | Retención de dígitos | |
| 1 | | | 0 | 0-1 | | 0 | 1 |
| 2 | 0 | | | | 0 | | 2 |
| 3 | | | 1 | 2 | | 1 | 3 |
| 4 | 1 | 0 | | 3 | 1 | | 4 |
| 5 | | | 2 | 4 | 2 | | 5 |
| 6 | | 1 | | 5 | 3 | 2 | 6 |
| 7 | 2 | | 3 | 6 | 4 | | 7 |
| 8 | | 2 | 4 | 7 | 5 | 3 | 8 |
| 9 | 3 | 3 | 5 | 8 | 6-7 | 4 | 9 |
| 10 | 4 | 4 | 6 | 9-10 | 8-9 | | 10 |
| 11 | 5 | 5-6 | 7 | 11-12 | 10 | 5 | 11 |
| 12 | 6 | 7 | 8 | 13-14 | 11 | 6 | 12 |
| 13 | 7 | 8-9 | 9 | 15-16 | 12 | 7 | 13 |
| 14 | 8 | 10-11 | 10 | 17 | 13 | 8 | 14 |
| 15 | 9 | 12 | 11 | 18 | 14 | 9 | 15 |
| 16 | 10 | 13 | | 19 | 15 | | 16 |
| 17 | 11 | 14 | 12 | 20 | 16 | 10 | 17 |
| 18 | 12 | 15 | 13 | 21 | 17 | 11 | 18 |
| 19 | 13-27 | 16-30 | 14-30 | 22-52 | 18-34 | 12-28 | 19 |

| Puntajes de escala | Subpruebas de Ejecución | | | | | | | Puntajes de escala |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Completación Figuras | Claves | Ordenamiento Historias | Construcción Cubos | Ensamblaje Objetos | Búsqueda Símbolos | Laberintos | |
| 1 | 0 | 0-8 | | | 0 | 0 | | 1 |
| 2 | | 9 | | 0 | 1 | 1 | | 2 |
| 3 | 1 | 10 | 0 | 1 | 2 | 2 | 0 | 3 |
| 4 | | 11-12 | | 2 | 3 | 3 | 1 | 4 |
| 5 | 2 | 13-14 | 1 | 3 | 4 | 4-5 | 2-3 | 5 |
| 6 | 3 | 15-16 | | 4 | 5 | 6-7 | 4 | 6 |
| 7 | | 17-18 | 2 | 5 | 6 | 8-10 | 5 | 7 |
| 8 | 4 | 19-21 | 3 | 6 | 7 | 11-12 | 6 | 8 |
| 9 | 5-6 | 22-24 | 4-5 | 7-9 | 8-9 | 13-15 | 7 | 9 |
| 10 | 7-8 | 25-27 | 6-7 | 10-12 | 10 | 16-18 | 8 | 10 |
| 11 | 9 | 28-31 | 8-9 | 13-16 | 11-12 | 19-21 | 9 | 11 |
| 12 | 10-11 | 32-35 | 10 | 17-19 | 13-15 | 22-23 | 10 | 12 |
| 13 | 12 | 36-40 | 11-13 | 20-22 | 16-17 | 24 | 11 | 13 |
| 14 | 13 | 41-48 | 14-16 | 23-26 | 18-19 | 25 | 12 | 14 |
| 15 | 14 | 49-55 | 17-18 | 27-29 | 20-21 | 26 | 13 | 15 |
| 16 | 15 | 56 | 19 | 30-31 | 22 | 27 | 14 | 16 |
| 17 | | 57 | 20 | 32 | 23 | 28 | 15 | 17 |
| 18 | 16 | 58 | 21 | 33-34 | 24 | 29 | 16 | 18 |
| 19 | 17-27 | 59-65 | 22-59 | 35-69 | 25-40 | 30-45 | 17-24 | 19 |

## TABLA A

### Puntajes equivalentes de escala para los puntajes brutos

| Puntajes de escala | Subpruebas Verbales | | | | | | Puntajes de escala |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Información | Analogías | Aritmética | Vocabulario | Comprensión | Retención de dígitos | |
| 1 | 0 | | 0-2 | 0-2 | 0 | 0-1 | 1 |
| 2 | | | 3 | | 1 | | 2 |
| 3 | 1 | 0 | | 3 | 2 | 2 | 3 |
| 4 | | | 4 | 4 | 3 | | 4 |
| 5 | 2 | 1 | 5 | 5-6 | 4 | 3 | 5 |
| 6 | 3 | 2 | 6 | 7 | 5 | 4 | 6 |
| 7 | | | 7 | 8-9 | 6 | | 7 |
| 8 | 4 | 3 | 8 | 10 | 7-8 | 5 | 8 |
| 9 | 5 | 4 | | 11-12 | 9 | 6 | 9 |
| 10 | 6 | 5-6 | 9 | 13-14 | 10 | | 10 |
| 11 | 7 | 7 | 10 | 15-16 | 11-12 | 7 | 11 |
| 12 | 8 | 8 | 11 | 17-18 | 13 | | 12 |
| 13 | 9 | 9 | | 19 | 14 | 8 | 13 |
| 14 | 10 | 10-11 | 12 | 20 | 15 | 9 | 14 |
| 15 | 11 | 12-13 | 13 | 21 | 16 | 10-11 | 15 |
| 16 | 12 | 14 | | 22 | 17 | 12 | 16 |
| 17 | | 15 | 14 | 23 | 18 | 13 | 17 |
| 18 | 13 | 16 | 15 | 24 | 19 | 14 | 18 |
| 19 | 14-27 | 17-30 | 16-30 | 25-52 | 20-34 | 15-28 | 19 |

| Puntajes de escala | Subpruebas de Ejecución | | | | | | | Puntajes de escala |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Completación Figuras | Claves | Ordenamiento Historias | Construcción Cubos | Ensamblaje Objetos | Búsqueda Símbolos | Laberintos | |
| 1 | 0 | 0-15 | | 0 | 0-1 | 0-1 | 0 | 1 |
| 2 | | 16-17 | 0 | | 2 | 2-3 | 1 | 2 |
| 3 | 1 | 18 | | 1 | 3 | 4-5 | 2 | 3 |
| 4 | | 19 | 1 | 2 | 4 | 6-9 | 3 | 4 |
| 5 | 2 | 20-21 | 2 | 3 | 5 | 10-11 | 4-5 | 5 |
| 6 | 3 | 22-23 | 3-4 | 4-5 | 6 | 12-14 | 6 | 6 |
| 7 | 4-5 | 24-28 | 5-7 | 6-7 | 7 | 15-17 | 7 | 7 |
| 8 | 6-7 | 29-30 | 8 | 8-10 | 8-9 | 18-21 | 8-9 | 8 |
| 9 | 8 | 31-34 | 9-10 | 11-15 | 10-11 | 22-23 | 10 | 9 |
| 10 | 9-10 | 35-38 | 11-12 | 16-20 | 12-13 | 24-26 | 11 | 10 |
| 11 | 11-12 | 39-43 | 13-14 | 21-24 | 14-15 | 27-28 | 12 | 11 |
| 12 | 13 | 44-47 | 15-16 | 25-28 | 16-19 | 29-30 | 13-14 | 12 |
| 13 | 14 | 48-51 | 17 | 29-30 | 20-21 | 31-32 | 15 | 13 |
| 14 | 15 | 52-55 | 18 | 31-32 | 22 | 33 | 16 | 14 |
| 15 | 16 | 56 | 19 | 33-34 | 23 | 34 | 17 | 15 |
| 16 | 17 | 57 | 20 | 35 | 24 | 35 | 18 | 16 |
| 17 | 18 | 58 | 21 | 36 | 25 | 36 | 19 | 17 |
| 18 | 19 | 59 | 22-23 | 37 | 26 | 37 | 20 | 18 |
| 19 | 20-27 | 60-65 | 24-59 | 38-69 | 27-40 | 38-45 | 21-24 | 19 |

## TABLA A

### Puntajes equivalentes de escala para los puntajes brutos

| Puntajes de escala | Subpruebas Verbales | | | | | | Puntajes de escala |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Información | Analogías | Aritmética | Vocabulario | Comprensión | Retención de dígitos | |
| 1 | 0 | | 0-3 | 0-3 | 0-1 | 0-2 | **1** |
| **2** | 1 | 0 | 4 | | 2 | | **2** |
| **3** | 2 | | | 4 | 3 | 3 | **3** |
| **4** | | 1 | 5 | 5 | 4 | | **4** |
| **5** | 3 | | 6 | 6 | 5 | 4 | **5** |
| **6** | | 2 | 7 | 7 | 6 | | **6** |
| **7** | 4 | 3 | 8 | 8-9 | 7 | 5 | **7** |
| **8** | 5 | 4 | 9 | 10-11 | 8-9 | 6 | **8** |
| **9** | 6 | 5 | | 12-13 | 10 | 7 | **9** |
| **10** | 7 | 6-7 | 10 | 14-15 | 11-12 | | **10** |
| **11** | | 8 | 11 | 16-17 | 13 | 8 | **11** |
| **12** | 8 | 9 | 12 | 18-19 | 14-15 | | **12** |
| **13** | 9 | 10-11 | 13 | 20 | 16 | 9 | **13** |
| **14** | 10 | 12 | 14 | 21 | 17 | 10 | **14** |
| **15** | 11 | 13 | | 22 | 18 | 11 | **15** |
| **16** | 12 | 14 | 15 | 23 | 19 | 12 | **16** |
| **17** | 13-14 | 15 | 16 | 24 | 20 | 13-14 | **17** |
| **18** | 15 | 16-17 | 17 | 25 | 21 | 15 | **18** |
| **19** | 16-27 | 18-30 | 18-30 | 26-52 | 22-34 | 16-28 | **19** |

| Puntajes de escala | Subpruebas de Ejecución | | | | | | | Puntajes de escala |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Completación Figuras | Claves | Ordenamiento Historias | Construcción Cubos | Ensamblaje Objetos | Búsqueda Símbolos | Laberintos | |
| 1 | 0-1 | 0-17 | | 0 | 0-2 | 0-2 | 0-1 | 1 |
| **2** | 2 | 18 | 0 | 1 | 3 | 3-5 | 2 | **2** |
| **3** | | 19 | 1 | 2 | 4 | 6-9 | 3 | **3** |
| **4** | 3 | 20-21 | 2 | 3 | | 10-12 | 4-5 | **4** |
| **5** | 4 | 22-23 | 3-4 | 4-5 | 5 | 13-14 | 6 | **5** |
| **6** | 5 | 24-26 | 5-6 | 6-9 | 6 | 15-17 | 7 | **6** |
| **7** | 6-7 | 27-31 | 7 | 10-11 | 7-9 | 18-20 | 8 | **7** |
| **8** | 8-9 | 32-34 | 8-9 | 12-14 | 10-11 | 21-23 | 9 | **8** |
| **9** | 10 | 35-37 | 10-11 | 15-17 | 12-13 | 24-25 | 10-11 | **9** |
| **10** | 11-12 | 38-41 | 12-13 | 18-23 | 14 | 26-28 | 12 | **10** |
| **11** | 13 | 42-46 | 14-15 | 24-26 | 15-17 | 29-30 | 13 | **11** |
| **12** | 14 | 47-52 | 16-17 | 27-30 | 18-20 | 31-33 | 14-15 | **12** |
| **13** | 15 | 53-56 | 18-20 | 31-34 | 21 | 34 | 16 | **13** |
| **14** | 16 | 57-59 | 21-22 | 35-38 | 22-23 | 35 | 17 | **14** |
| **15** | 17 | 60-61 | 23-24 | 39 | 24-25 | 36 | 18 | **15** |
| **16** | 18 | 62 | 25 | 40 | 26 | 37 | 19 | **16** |
| **17** | 19 | 63 | 26 | 41 | 27 | 38 | 20 | **17** |
| **18** | 20 | 64 | 27 | 42 | 28 | 39 | 21 | **18** |
| **19** | 21-27 | 65 | 28-59 | 43-69 | 29-40 | 40-45 | 22-24 | **19** |

## TABLA A

### Puntajes equivalentes de escala para los puntajes brutos

| Puntajes de escala | Subpruebas Verbales | | | | | | Puntajes de escala |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Información | Analogías | Aritmética | Vocabulario | Comprensión | Retención de dígitos | |
| 1 | 0-1 | | 0-4 | 0-4 | 0-3 | 0-2 | 1 |
| 2 | 2 | 0 | | | 4 | 3 | 2 |
| 3 | | | 5 | 5 | 5 | | 3 |
| 4 | 3 | 1 | | 6 | 6 | 4 | 4 |
| 5 | | | 6 | 7 | 7 | | 5 |
| 6 | 4 | 2 | 7 | 8 | 8 | 5 | 6 |
| 7 | 5 | 3 | 8 | 9-10 | 9 | | 7 |
| 8 | 6 | 4-5 | 9 | 11-12 | 10 | 6 | 8 |
| 9 | 7 | 6 | 10 | 13-14 | 11 | 7 | 9 |
| 10 | | 7-8 | 11 | 15-16 | 12 | | 10 |
| 11 | 8 | 9 | 12 | 17-18 | 13 | 8 | 11 |
| 12 | 9 | 10 | 13 | 19-20 | 14-15 | 9 | 12 |
| 13 | 10 | 11 | 14 | 21 | 16 | 10 | 13 |
| 14 | 11 | 12 | | 22 | 17 | 11 | 14 |
| 15 | 12 | 13 | 15 | 23 | 18 | 12 | 15 |
| 16 | 13 | 14 | 16 | 24 | 19 | 13 | 16 |
| 17 | 14 | 15 | 17 | 25 | 20 | 14 | 17 |
| 18 | 15 | 16-17 | 18 | 26 | 21 | 15 | 18 |
| 19 | 16-27 | 18-30 | 19-30 | 27-52 | 22-34 | 16-28 | 19 |

| Puntajes de escala | Subpruebas de Ejecución | | | | | | | Puntajes de escala |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Completación Figuras | Claves | Ordenamiento Historias | Construcción Cubos | Ensamblaje Objetos | Búsqueda Símbolos | Laberintos | |
| 1 | 0-2 | 0-18 | 0 | 0-1 | 0-2 | 0-3 | 0-1 | 1 |
| 2 | | 19 | 1 | 2 | 3 | 4-6 | 2 | 2 |
| 3 | 3 | 20 | 2 | 3 | 4 | 7-10 | 3-4 | 3 |
| 4 | 4 | 21 | 3 | 4 | 5 | 11-13 | 5 | 4 |
| 5 | 5 | 22-23 | 4-5 | 5 | 6 | 14-15 | 6-7 | 5 |
| 6 | 6 | 24-26 | 6 | 6-9 | 7 | 16-18 | 8 | 6 |
| 7 | 7-8 | 27-33 | 7-8 | 10-11 | 8-9 | 19-21 | 9 | 7 |
| 8 | 9-10 | 34-37 | 9-10 | 12-16 | 10-11 | 22-24 | 10 | 8 |
| 9 | 11 | 38-40 | 11-13 | 17-20 | 12-13 | 25-26 | 11 | 9 |
| 10 | 12 | 41-45 | 14-16 | 21-24 | 14-15 | 27-28 | 12 | 10 |
| 11 | 13 | 46-49 | 17-19 | 25-27 | 16-17 | 29-30 | 13-14 | 11 |
| 12 | 14-15 | 50-53 | 20 | 28-30 | 18-20 | 31-34 | 15 | 12 |
| 13 | 16 | 54-56 | 21 | 31-34 | 21-22 | 35-36 | 16 | 13 |
| 14 | 17 | 57-59 | 22-23 | 35-38 | 23-24 | 37 | 17-18 | 14 |
| 15 | 18 | 60-61 | 24 | 39-40 | 25 | 38 | 19 | 15 |
| 16 | 19 | 62 | 25 | 41 | 26 | 39 | 20 | 16 |
| 17 | 20 | 63 | 26 | 42 | 27 | 40 | 21 | 17 |
| 18 | 21 | 64 | 27 | 43 | 28 | 41 | 22 | 18 |
| 19 | 22-27 | 65 | 28-59 | 44-69 | 29-40 | 42-45 | 23-24 | 19 |

## TABLA A

### Puntajes equivalentes de escala para los puntajes brutos

| Puntajes de escala | Subpruebas Verbales | | | | | | Puntajes de escala |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Información | Analogías | Aritmética | Vocabulario | Comprensión | Retención de dígitos | |
| **1** | 0-3 | 0 | 0-4 | 0-5 | 0-5 | 0-3 | **1** |
| **2** | | | 5 | 6 | 6 | | **2** |
| **3** | 4 | 1 | 6 | 7 | 7 | 4 | **3** |
| **4** | | | 7 | 8 | 8 | | **4** |
| **5** | 5 | 2 | 8 | 9 | 9 | 5 | **5** |
| **6** | | 3 | 9 | 10 | 10 | | **6** |
| **7** | 6 | 4-5 | 10 | 11-13 | 11 | 6 | **7** |
| **8** | 7 | 6 | 11 | 14-16 | 12-13 | 7 | **8** |
| **9** | 8 | 7-8 | 12 | 17-18 | 14 | 8 | **9** |
| **10** | 9 | 9 | 13 | 19-20 | 15 | | **10** |
| **11** | 10 | 10 | | 21-23 | 16-17 | 9 | **11** |
| **12** | 11 | 11 | 14 | 24-25 | 18 | 10 | **12** |
| **13** | 12 | 12-13 | 15 | 26-27 | 19 | 11 | **13** |
| **14** | 13 | 14 | | 28-29 | 20 | 12 | **14** |
| **15** | 14 | 15 | 16 | 30-31 | 21 | 13 | **15** |
| **16** | 15 | 16-17 | 17 | 32 | 22 | 14 | **16** |
| **17** | 16-17 | 18 | 18 | 33 | 23 | 15 | **17** |
| **18** | 18 | 19 | 19 | 34 | 24 | 16 | **18** |
| **19** | 19-27 | 20-30 | 20-30 | 35-52 | 25-34 | 17-28 | **19** |

| Puntajes de escala | Subpruebas de Ejecución | | | | | | | Puntajes de escala |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Completación Figuras | Claves | Ordenamiento Historias | Construcción Cubos | Ensamblaje Objetos | Búsqueda Símbolos | Laberintos | |
| **1** | 0-3 | 0-15 | 0-1 | 0-3 | 0-3 | 0-3 | 0-3 | **1** |
| **2** | 4 | 16 | 2 | 4-5 | 4 | 4 | 4 | **2** |
| **3** | 5 | 17 | 3 | 6-7 | 5 | 5 | 5-6 | **3** |
| **4** | 6 | 18 | 4 | 8-10 | 6 | 6-7 | 7 | **4** |
| **5** | 7 | 19-21 | 5-6 | 11-13 | 7 | 8 | 8 | **5** |
| **6** | 8-9 | 22-24 | 7-8 | 14-16 | 8-9 | 9-10 | 9 | **6** |
| **7** | 10 | 25-26 | 9-11 | 17-18 | 10-11 | 11-12 | 10 | **7** |
| **8** | 11 | 27-28 | 12-13 | 19-22 | 12-14 | 13-14 | 11 | **8** |
| **9** | 12-13 | 29-31 | 14-15 | 23-25 | 15-16 | 15 | 12-13 | **9** |
| **10** | 14 | 32-34 | 16-18 | 26-29 | 17-19 | 16-17 | 14 | **10** |
| **11** | 15 | 35-37 | 19-21 | 30-33 | 20-21 | 18-19 | 15 | **11** |
| **12** | 16 | 38-39 | 22-24 | 34-37 | 22-23 | 20-21 | 16-17 | **12** |
| **13** | 17 | 40-41 | 25-27 | 38-40 | 24-25 | 22 | 18 | **13** |
| **14** | 18 | 42-45 | 28-31 | 41-43 | 26 | 23 | 19 | **14** |
| **15** | 19 | 46-48 | 32-34 | 44-47 | 27-28 | 24 | 20 | **15** |
| **16** | 20 | 49-50 | 35-36 | 48 | 29 | 25 | 21 | **16** |
| **17** | 21 | 51-52 | 37 | 49 | 30 | 26 | 22 | **17** |
| **18** | 22 | 53-54 | 38 | 50 | 31 | 27 | 23 | **18** |
| **19** | 23-27 | 55-119 | 39-59 | 51-69 | 32-40 | 28-45 | 24 | **19** |

## TABLA A

### Puntajes equivalentes de escala para los puntajes brutos

| Puntajes de escala | Subpruebas Verbales | | | | | | Puntajes de escala |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Información | Analogías | Aritmética | Vocabulario | Comprensión | Retención de dígitos | |
| **1** | 0-3 | 0-1 | 0-8 | 0-7 | 0-6 | 0-4 | **1** |
| **2** | 4 | | | 8 | 7 | | **2** |
| **3** | 5 | 2 | 9 | 9 | 8 | 5 | **3** |
| **4** | 6 | 3 | | 10 | 9 | | **4** |
| **5** | 7 | 4 | 10 | 11 | 10 | 6 | **5** |
| **6** | 8 | 5-6 | 11 | 12 | 11 | | **6** |
| **7** | 9 | 7 | 12 | 13-15 | 12-13 | 7 | **7** |
| **8** | 10 | 8 | 13 | 16-17 | 14-15 | | **8** |
| **9** | 11 | 9 | | 18-19 | 16 | 8 | **9** |
| **10** | 12 | 10 | 14 | 20-22 | 17 | 9 | **10** |
| **11** | 13 | 11-12 | 15 | 23-25 | 18-19 | | **11** |
| **12** | 14 | 13-14 | 16 | 26-28 | 20 | 10 | **12** |
| **13** | | 15-16 | | 29-30 | 21 | 11 | **13** |
| **14** | 15 | 17 | 17 | 31-32 | 22 | 12 | **14** |
| **15** | 16 | 18 | 18 | 33-34 | 23 | 13-14 | **15** |
| **16** | 17 | 19-20 | 19 | 35 | 24 | 15 | **16** |
| **17** | 18 | 21 | 20 | 36 | 25 | 16 | **17** |
| **18** | 19-20 | 22 | 21 | 37 | 26 | 17 | **18** |
| **19** | 21-27 | 23-30 | 22-30 | 38-52 | 27-34 | 18-28 | **19** |

| Puntajes de escala | Subpruebas de Ejecución | | | | | | | Puntajes de escala |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Completación Figuras | Claves | Ordenamiento Historias | Construcción Cubos | Ensamblaje Objetos | Búsqueda Símbolos | Laberintos | |
| **1** | 0-4 | 0-18 | 0-4 | 0-4 | 0-4 | 0-4 | 0-5 | **1** |
| **2** | 5 | 19 | 5 | 5 | 5 | 5 | 6 | **2** |
| **3** | 6 | 20 | 6 | 6-7 | 6 | 6-7 | 7 | **3** |
| **4** | 7-8 | 21-22 | 7-8 | 8-13 | 7 | 8 | 8 | **4** |
| **5** | 9-10 | 23-24 | 9-10 | 14-18 | 8-10 | 9-10 | 9 | **5** |
| **6** | 11 | 25-27 | 11-12 | 19-20 | 11-12 | 11-12 | 10 | **6** |
| **7** | 12 | 28-31 | 13-15 | 21-24 | 13-15 | 13-14 | 11 | **7** |
| **8** | 13-14 | 32-34 | 16-17 | 25-28 | 16-17 | 15-16 | 12-13 | **8** |
| **9** | 15 | 35-36 | 18-19 | 29-32 | 18-19 | 17-18 | 14 | **9** |
| **10** | 16 | 37-39 | 20-22 | 33-36 | 20-22 | 19-20 | 15 | **10** |
| **11** | 17 | 40-42 | 23-25 | 37-39 | 23-24 | 21-22 | 16 | **11** |
| **12** | 18 | 43-45 | 26-28 | 40-43 | 25 | 23-24 | 17 | **12** |
| **13** | 19 | 46-47 | 29-31 | 44-48 | 26-27 | 25 | 18-19 | **13** |
| **14** | 20 | 48-51 | 32-34 | 49-51 | 28 | 26 | 20 | **14** |
| **15** | | 52-56 | 35 | 52 | 29-30 | 27 | 21 | **15** |
| **16** | 21 | 57-58 | 36-37 | 53 | 31 | 28 | 22 | **16** |
| **17** | 22 | 59 | 38-39 | 54 | 32-33 | 29 | 23 | **17** |
| **18** | 23 | 60 | 40 | 55 | 34 | 30 | 24 | **18** |
| **19** | 24-27 | 61-119 | 41-59 | 56-69 | 35-40 | 31-45 | | **19** |

## TABLA A

### Puntajes equivalentes de escala para los puntajes brutos

| Puntajes de escala | Subpruebas Verbales | | | | | | Puntajes de escala |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Información | Analogías | Aritmética | Vocabulario | Comprensión | Retención de dígitos | |
| 1 | 0-5 | 0-2 | 0-9 | 0-9 | 0-8 | 0-4 | 1 |
| 2 | | | | 10 | 9 | | 2 |
| 3 | 6 | 3 | 10 | 11 | 10 | 5 | 3 |
| 4 | 7 | 4 | | 12 | 11 | | 4 |
| 5 | 8 | 5-6 | 11 | 13-15 | 12 | 6 | 5 |
| 6 | 9 | 7 | | 16-17 | 13 | 7 | 6 |
| 7 | 10 | 8-9 | 12 | 18-20 | 14-15 | | 7 |
| 8 | 11 | 10 | 13 | 21-22 | 16 | 8 | 8 |
| 9 | 12 | 11-12 | 14 | 23-24 | 17-18 | 9 | 9 |
| 10 | 13 | 13 | 15 | 25-26 | 19-20 | 10 | 10 |
| 11 | 14 | 14 | 16 | 27-28 | 21 | 11 | 11 |
| 12 | 15 | 15-16 | 17 | 29-30 | 22 | 12 | 12 |
| 13 | 16 | 17-18 | 18 | 31-32 | 23 | 13 | 13 |
| 14 | 17 | 19 | 19 | 33-34 | 24 | 14 | 14 |
| 15 | 18 | 20 | 20 | 35 | 25 | 15 | 15 |
| 16 | 19 | 21 | 21 | 36 | 26 | 16 | 16 |
| 17 | 20 | 22 | 22 | 37 | 27 | 17 | 17 |
| 18 | 21 | 23-24 | 23 | 38 | 28 | 18 | 18 |
| 19 | 22-27 | 25-30 | 24-30 | 39-52 | 29-34 | 19-28 | 19 |

| Puntajes de escala | Subpruebas de Ejecución | | | | | | | Puntajes de escala |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Completación Figuras | Claves | Ordenamiento Historias | Construcción Cubos | Ensamblaje Objetos | Búsqueda Símbolos | Laberintos | |
| 1 | 0-8 | 0-20 | 0-5 | 0-9 | 0-5 | 0-5 | 0-6 | 1 |
| 2 | 9 | 21 | 6 | 10 | 6 | 6-7 | 7 | 2 |
| 3 | 10 | 22 | 7 | 11-13 | 7 | 8 | 8 | 3 |
| 4 | 11 | 23-24 | 8-9 | 14-17 | 8 | 9-10 | 9 | 4 |
| 5 | | 25-27 | 10-11 | 18-21 | 9-11 | 11-12 | 10 | 5 |
| 6 | 12 | 28-32 | 12-14 | 22-24 | 12-14 | 13-14 | 11-12 | 6 |
| 7 | 13 | 33-35 | 15-16 | 25-28 | 15-17 | 15-16 | 13 | 7 |
| 8 | 14-15 | 36-37 | 17-19 | 29-32 | 18-19 | 17-18 | 14 | 8 |
| 9 | 16 | 38-40 | 20-23 | 33-37 | 20-22 | 19-20 | 15 | 9 |
| 10 | 17 | 41-43 | 24-26 | 38-41 | 23-24 | 21-22 | 16 | 10 |
| 11 | 18 | 44-46 | 27-29 | 42-44 | 25-26 | 23-24 | 17 | 11 |
| 12 | | 47-50 | 30-32 | 45-48 | 27 | 25-26 | 18 | 12 |
| 13 | 19 | 51-54 | 33-36 | 49-51 | 28-29 | 27-28 | 19 | 13 |
| 14 | 20 | 55-57 | 37-38 | 52-55 | 30 | 29 | 20-21 | 14 |
| 15 | 21 | 58 | 39-40 | 56-57 | 31 | 30 | 22 | 15 |
| 16 | 22 | 59-60 | 41-42 | 58-59 | 32-33 | 31 | 23 | 16 |
| 17 | 23 | 61 | 43-44 | 60 | 34-35 | 32 | | 17 |
| 18 | 24 | 62 | 45 | 61 | 36 | 33 | 24 | 18 |
| 19 | 25-27 | 63-119 | 46-59 | 62-69 | 37-40 | 34-45 | | 19 |

## TABLA A

### Puntajes equivalentes de escala para los puntajes brutos

| Puntajes de escala | Subpruebas Verbales | | | | | | Puntajes de escala |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Información | Analogías | Aritmética | Vocabulario | Comprensión | Retención de dígitos | |
| 1 | 0-6 | 0-3 | 0-9 | 0-10 | 0-9 | 0-4 | 1 |
| 2 | | | 10 | 11 | 10 | | 2 |
| 3 | 7 | 4 | | 12 | 11 | 5 | 3 |
| 4 | 8 | 5 | 11 | 13 | 12 | | 4 |
| 5 | 9 | 6 | | 14-15 | 13 | 6 | 5 |
| 6 | 10 | 7-8 | 12 | 16-17 | 14-15 | 7 | 6 |
| 7 | 11 | 9-10 | | 18-20 | 16-17 | 8 | 7 |
| 8 | 12 | 11 | 13 | 21-22 | 18 | | 8 |
| 9 | 13 | 12-13 | 14 | 23-24 | 19 | 9 | 9 |
| 10 | 14 | 14-15 | 15 | 25-27 | 20 | 10 | 10 |
| 11 | 15 | 16 | 16 | 28-30 | 21-22 | 11 | 11 |
| 12 | 16 | 17-18 | 17 | 31-33 | 23 | 12 | 12 |
| 13 | 17 | 19 | 18 | 34-35 | 24 | 13 | 13 |
| 14 | 18 | 20-21 | 19-20 | 36-37 | 25 | 14-15 | 14 |
| 15 | 19-20 | 22 | 21-22 | 38 | 26 | 16-17 | 15 |
| 16 | 21 | 23 | 23 | 39 | 27 | 18 | 16 |
| 17 | 22 | 24 | 24 | 40 | 28 | 19 | 17 |
| 18 | 23 | 25 | 25 | 41 | 29 | 20 | 18 |
| 19 | 24-27 | 26-30 | 26-30 | 42-52 | 30-34 | 21-28 | 19 |

| Puntajes de escala | Subpruebas de Ejecución | | | | | | | Puntajes de escala |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Completación Figuras | Claves | Ordenamiento Historias | Construcción Cubos | Ensamblaje Objetos | Búsqueda Símbolos | Laberintos | |
| 1 | 0-9 | 0-22 | 0-6 | 0-11 | 0-7 | 0-8 | 0-7 | 1 |
| 2 | 10 | 23 | 7 | 12-13 | 8 | 9 | 8 | 2 |
| 3 | 11 | 24 | 8 | 14-15 | 9 | 10 | 9 | 3 |
| 4 | 12 | 25-28 | 9 | 16-18 | 10-11 | 11-12 | 10 | 4 |
| 5 | 13 | 29-31 | 10-11 | 19-22 | 12-14 | 13-14 | 11 | 5 |
| 6 | 14 | 32-35 | 12-14 | 23-26 | 15-17 | 15-16 | 12 | 6 |
| 7 | 15 | 36-38 | 15-17 | 27-31 | 18-19 | 17-18 | 13 | 7 |
| 8 | 16 | 39-42 | 18-20 | 32-36 | 20-22 | 19-21 | 14-15 | 8 |
| 9 | 17 | 43-46 | 21-24 | 37-40 | 23-24 | 22-23 | 16 | 9 |
| 10 | | 47-49 | 25-28 | 41-44 | 25-26 | 24-25 | 17-18 | 10 |
| 11 | 18 | 50-53 | 29-30 | 45-49 | 27 | 26-27 | 19 | 11 |
| 12 | 19 | 54-56 | 31-33 | 50-53 | 28-29 | 28-29 | 20 | 12 |
| 13 | 20 | 57-59 | 34-37 | 54-56 | 30-31 | 30-31 | 21 | 13 |
| 14 | 21 | 60-62 | 38-40 | 57-59 | 32 | 32 | 22 | 14 |
| 15 | 22 | 63-66 | 41-42 | 60 | 33-34 | 33 | | 15 |
| 16 | 23 | 67-70 | 43-44 | 61 | 35 | 34 | 23 | 16 |
| 17 | 24 | 71 | 45-46 | 62 | 36 | 35 | 24 | 17 |
| 18 | 25 | 72 | 47 | 63 | 37 | 36 | | 18 |
| 19 | 26-27 | 73-119 | 48-59 | 64-69 | 38-40 | 37-45 | | 19 |

## TABLA A

### Puntajes equivalentes de escala para los puntajes brutos

| Puntajes de escala | Subpruebas Verbales | | | | | | Puntajes de escala |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Información | Analogías | Aritmética | Vocabulario | Comprensión | Retención de dígitos | |
| **1** | 0-7 | 0-5 | 0-10 | 0-12 | 0-10 | 0-5 | 1 |
| **2** | | 6 | | 13 | 11 | | **2** |
| **3** | 8 | | 11 | 14 | 12 | 6 | **3** |
| **4** | 9 | 7 | | 15-16 | 13 | | **4** |
| **5** | 10 | 8-9 | 12 | 17-19 | 14 | 7 | **5** |
| **6** | 11 | 10 | | 20-21 | 15-16 | | **6** |
| **7** | 12 | 11-12 | 13 | 22-24 | 17-18 | 8 | **7** |
| **8** | 13 | 13 | 14 | 25-26 | 19 | 9 | **8** |
| **9** | 14 | 14-15 | | 27-28 | 20 | 10 | **9** |
| **10** | 15 | 16-17 | 15 | 29-31 | 21-22 | | **10** |
| **11** | 16 | 18 | 16 | 32-33 | 23 | 11 | **11** |
| **12** | 17 | 19 | 17 | 34-35 | 24 | 12 | **12** |
| **13** | 18 | 20-21 | 18 | 36-37 | 25-26 | 13-14 | **13** |
| **14** | 19 | 22 | 19-20 | 38-39 | 27 | 15-16 | **14** |
| **15** | 20 | 23 | 21-22 | 40-41 | 28 | 17 | **15** |
| **16** | 21 | 24 | 23 | 42 | 29 | 18-19 | **16** |
| **17** | 22 | 25 | 24-25 | 43 | 30 | 20 | **17** |
| **18** | 23-24 | 26 | 26 | 44-45 | 31 | 21 | **18** |
| **19** | 25-27 | 27-30 | 27-30 | 46-52 | 32-34 | 22-28 | **19** |

| Puntajes de escala | Subpruebas de Ejecución | | | | | | | Puntajes de escala |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Completación Figuras | Claves | Ordenamiento Historias | Construcción Cubos | Ensamblaje Objetos | Búsqueda Símbolos | Laberintos | |
| 1 | 0-10 | 0-24 | 0-7 | 0-16 | 0-10 | 0-9 | 0-8 | 1 |
| **2** | 11 | 25 | 8-9 | 17-19 | 11-12 | 10 | 9 | **2** |
| **3** | 12 | 26-27 | 10-11 | 20-23 | 13-14 | 11-12 | 10 | **3** |
| **4** | | 28-34 | 12-13 | 24-26 | 15 | 13-15 | 11 | **4** |
| **5** | 13 | 35-38 | 14-15 | 27-30 | 16-17 | 16-18 | 12-13 | **5** |
| **6** | 14 | 39-40 | 16-18 | 31-34 | 18-19 | 19-20 | 14 | **6** |
| **7** | 15 | 41-43 | 19-21 | 35-38 | 20-21 | 21 | 15 | **7** |
| **8** | 16 | 44-47 | 22-24 | 39-41 | 22-23 | 22-23 | 16 | **8** |
| **9** | 17 | 48-50 | 25-27 | 42-45 | 24-25 | 24-25 | 17 | **9** |
| **10** | 18 | 51-53 | 28-30 | 46-48 | 26-27 | 26-27 | 18 | **10** |
| **11** | 19 | 54-56 | 31-32 | 49-51 | 28 | 28 | 19 | **11** |
| **12** | 20 | 57-60 | 33-35 | 52-53 | 29-30 | 29-30 | 20 | **12** |
| **13** | | 61-64 | 36-38 | 54-56 | 31 | 31-32 | 21 | **13** |
| **14** | 21 | 65-68 | 39-42 | 57-59 | 32 | 33-34 | 22 | **14** |
| **15** | 22 | 69-72 | 43-45 | 60-61 | 33-34 | 35-36 | 23 | **15** |
| **16** | 23 | 73-77 | 46-48 | 62 | 35 | 37 | | **16** |
| **17** | 24 | 78-80 | 49 | 63 | 36 | 38 | 24 | **17** |
| **18** | 25 | 81 | 50 | 64 | 37 | 39 | | **18** |
| **19** | 26-27 | 82-119 | 51-59 | 65-69 | 38-40 | 40-45 | | **19** |

## TABLA A

### Puntajes equivalentes de escala para los puntajes brutos

| Puntajes de escala | Subpruebas Verbales | | | | | | Puntajes de escala |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Información | Analogías | Aritmética | Vocabulario | Comprensión | Retención de dígitos | |
| 1 | 0-8 | 0-6 | 0-11 | 0-13 | 0-10 | 0-5 | 1 |
| 2 | 9 | | | 14 | 11 | 6 | 2 |
| 3 | | 7 | | 15 | 12 | | 3 |
| 4 | 10 | 8 | 12 | 16-17 | 13 | 7 | 4 |
| 5 | 11 | 9-10 | | 18-20 | 14 | | 5 |
| 6 | 12 | 11 | 13 | 21-23 | 15-16 | 8 | 6 |
| 7 | 13 | 12-13 | | 24-25 | 17-18 | | 7 |
| 8 | 14 | 14 | 14 | 26-27 | 19 | 9 | 8 |
| 9 | 15 | 15-16 | 15 | 28-29 | 20-21 | 10 | 9 |
| 10 | 16 | 17 | 16 | 30-31 | 22 | 11 | 10 |
| 11 | 17 | 18 | 17 | 32-33 | 23 | 12 | 11 |
| 12 | 18-19 | 19-20 | 18 | 34-35 | 24 | 13 | 12 |
| 13 | 20 | 21 | 19 | 36-38 | 25-26 | 14 | 13 |
| 14 | 21 | 22 | 20-21 | 39-40 | 27-28 | 15-16 | 14 |
| 15 | 22 | 23-24 | 22 | 41-42 | 29 | 17-18 | 15 |
| 16 | 23 | 25 | 23 | 43 | 30 | 19 | 16 |
| 17 | 24 | 26 | 24-25 | 44 | 31 | 20 | 17 |
| 18 | 25 | 27 | 26-27 | 45-46 | 32 | 21-22 | 18 |
| 19 | 26-27 | 28-30 | 28-30 | 47-52 | 33-34 | 23-28 | 19 |

| Puntajes de escala | Subpruebas de Ejecución | | | | | | | Puntajes de escala |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Completación Figuras | Claves | Ordenamiento Historias | Construcción Cubos | Ensamblaje Objetos | Búsqueda Símbolos | Laberintos | |
| 1 | 0-10 | 0-27 | 0-8 | 0-18 | 0-11 | 0-11 | 0-8 | 1 |
| 2 | 11 | 28-30 | 9-10 | 19-21 | 12-13 | 12 | 9 | 2 |
| 3 | 12 | 31 | 11-12 | 22-23 | 14 | 13-14 | 10 | 3 |
| 4 | 13 | 32-34 | 13 | 24-26 | 15-16 | 15-17 | 11 | 4 |
| 5 | 14 | 35-38 | 14-15 | 27-31 | 17-18 | 18-19 | 12-13 | 5 |
| 6 | 15 | 39-41 | 16-18 | 32-34 | 19-20 | 20-21 | 14 | 6 |
| 7 | 16 | 42-45 | 19-21 | 35-39 | 21-22 | 22 | 15 | 7 |
| 8 | 17 | 46-49 | 22-24 | 40-43 | 23-24 | 23-24 | 16 | 8 |
| 9 | 18 | 50-53 | 25-27 | 44-47 | 25-26 | 25-26 | 17-18 | 9 |
| 10 | 19 | 54-58 | 28-30 | 48-51 | 27-28 | 27-28 | 19 | 10 |
| 11 | 20 | 59-62 | 31-34 | 52-54 | 29 | 29-30 | 20 | 11 |
| 12 | | 63-66 | 35-36 | 55-58 | 30-31 | 31-32 | 21 | 12 |
| 13 | 21 | 67-69 | 37-39 | 59-60 | 32-33 | 33-34 | 22 | 13 |
| 14 | 22 | 70-73 | 40-44 | 61 | 34 | 35-36 | | 14 |
| 15 | 23 | 74-76 | 45-48 | 62 | 35 | 37-38 | 23 | 15 |
| 16 | 24 | 77-81 | 49-50 | 63 | 36 | 39 | 24 | 16 |
| 17 | | 82 | 51 | 64 | 37 | 40 | | 17 |
| 18 | 25 | 83 | 52 | 65 | 38 | 41 | | 18 |
| 19 | 26-27 | 84-119 | 53-59 | 66-69 | 39-40 | 42-45 | | 19 |

## TABLA A

### Puntajes equivalentes de escala para los puntajes brutos

| Puntajes de escala | Subpruebas Verbales | | | | | | Puntajes de escala |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Información | Analogías | Aritmética | Vocabulario | Comprensión | Retención de dígitos | |
| 1 | 0-8 | 0-6 | 0-11 | 0-15 | 0-11 | 0-5 | 1 |
| 2 | 9 | 7 | | 16 | 12 | 6 | 2 |
| 3 | | | 12 | 17 | 13 | 7 | 3 |
| 4 | 10 | 8 | | 18 | 14 | | 4 |
| 5 | 11 | 9-10 | | 19-21 | 15 | 8 | 5 |
| 6 | 12 | 11 | 13 | 22-24 | 16 | | 6 |
| 7 | 13 | 12-13 | | 25-27 | 17-18 | 9 | 7 |
| 8 | 14 | 14 | 14 | 28-29 | 19-20 | | 8 |
| 9 | 15 | 15-16 | 15 | 30-32 | 21 | 10 | 9 |
| 10 | 16-17 | 17 | 16 | 33-34 | 22-23 | 11 | 10 |
| 11 | 18 | 18-19 | 17 | 35-37 | 24-25 | 12 | 11 |
| 12 | 19 | 20 | 18 | 38-39 | 26 | 13 | 12 |
| 13 | 20 | 21-22 | 19 | 40-41 | 27-28 | 14 | 13 |
| 14 | 21 | 23 | 20-21 | 42 | 29 | 15-16 | 14 |
| 15 | 22 | 24 | 22 | 43 | 30 | 17-18 | 15 |
| 16 | 23 | 25 | 23 | 44-45 | 31 | 19 | 16 |
| 17 | 24 | 26 | 24-25 | 46 | 32 | 20-21 | 17 |
| 18 | 25 | 27 | 26-27 | 47 | 33 | 22-23 | 18 |
| 19 | 26-27 | 28-30 | 28-30 | 48-52 | 34 | 24-28 | 19 |

| Puntajes de escala | Subpruebas de Ejecución | | | | | | | Puntajes de escala |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Completación Figuras | Claves | Ordenamiento Historias | Construcción Cubos | Ensamblaje Objetos | Búsqueda Símbolos | Laberintos | |
| 1 | 0-10 | 0-30 | 0-9 | 0-24 | 0-12 | 0-13 | 0-9 | 1 |
| 2 | 11 | 31-32 | 10-11 | 25-26 | 13 | 14-15 | 10 | 2 |
| 3 | 12 | 33-34 | 12 | 27-29 | 14 | 16-17 | 11 | 3 |
| 4 | 13 | 35-37 | 13 | 30-31 | 15-16 | 18-19 | 12 | 4 |
| 5 | 14 | 38-39 | 14-15 | 32-33 | 17-19 | 20 | 13 | 5 |
| 6 | 15 | 40-43 | 16-18 | 34-37 | 20-21 | 21-22 | 14 | 6 |
| 7 | 16 | 44-48 | 19-21 | 38-41 | 22-23 | 23-24 | 15-16 | 7 |
| 8 | 17 | 49-52 | 22-24 | 42-45 | 24-25 | 25 | 17 | 8 |
| 9 | 18 | 53-56 | 25-27 | 46-49 | 26-27 | 26-27 | 18 | 9 |
| 10 | 19 | 57-60 | 28-31 | 50-53 | 28-29 | 28-29 | 19 | 10 |
| 11 | 20 | 61-64 | 32-34 | 54-56 | 30 | 30-31 | 20 | 11 |
| 12 | 21 | 65-68 | 35-37 | 57-58 | 31-32 | 32-33 | 21 | 12 |
| 13 | 22 | 69-73 | 38-40 | 59-60 | 33 | 34-35 | 22 | 13 |
| 14 | | 74-76 | 41-45 | 61-63 | 34 | 36-37 | 23 | 14 |
| 15 | 23 | 77-80 | 46-49 | 64 | 35-36 | 38 | | 15 |
| 16 | 24 | 81-83 | 50-51 | 65 | 37 | 39 | 24 | 16 |
| 17 | | 84 | 52-53 | 66 | 38 | 40-41 | | 17 |
| 18 | 25 | 85 | 54 | 67 | 39 | 42 | | 18 |
| 19 | 26-27 | 86-119 | 55-59 | 68-69 | 40 | 43-45 | | 19 |

## TABLA A

### Puntajes equivalentes de escala para los puntajes brutos

| Puntajes de escala | Subpruebas Verbales | | | | | | Puntajes de escala |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Información | Analogías | Aritmética | Vocabulario | Comprensión | Retención de dígitos | |
| 1 | 0-9 | 0-7 | 0-11 | 0-16 | 0-11 | 0-6 | 1 |
| 2 | | | | 17 | 12 | | 2 |
| 3 | 10 | 8 | 12 | 18-19 | 13 | 7 | 3 |
| 4 | 11 | 9 | | 20-22 | 14 | | 4 |
| 5 | 12 | 10-11 | | 23-25 | 15-16 | 8 | 5 |
| 6 | 13 | 12-13 | 13 | 26-27 | 17-18 | | 6 |
| 7 | 14 | 14 | 14 | 28-30 | 19-20 | 9 | 7 |
| 8 | 15 | 15-16 | 15 | 31-32 | 21 | 10 | 8 |
| 9 | 16 | 17-18 | 16 | 33-34 | 22-23 | 11 | 9 |
| 10 | 17 | 19 | | 35-36 | 24 | 12 | 10 |
| 11 | 18 | 20-21 | 17 | 37-38 | 25 | 13 | 11 |
| 12 | 19-20 | 22 | 18 | 39-40 | 26-27 | 14 | 12 |
| 13 | 21 | 23 | 19-20 | 41-42 | 28 | 15-16 | 13 |
| 14 | 22 | 24 | 21 | 43-44 | 29 | 17 | 14 |
| 15 | 23 | 25 | 22-23 | 45 | 30 | 18-19 | 15 |
| 16 | 24 | 26 | 24 | 46-47 | 31 | 20-21 | 16 |
| 17 | 25 | 27 | 25 | 48-49 | 32 | 22-23 | 17 |
| 18 | 26 | 28 | 26-27 | 50 | 33 | 24 | 18 |
| 19 | 27 | 29-30 | 28-30 | 51-52 | 34 | 25-28 | 19 |

| Puntajes de escala | Subpruebas de Ejecución | | | | | | | Puntajes de escala |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Completación Figuras | Claves | Ordenamiento Historias | Construcción Cubos | Ensamblaje Objetos | Búsqueda Símbolos | Laberintos | |
| 1 | 0-11 | 0-34 | 0-11 | 0-25 | 0-12 | 0-14 | 0-9 | 1 |
| 2 | 12 | 35 | 12 | 26-27 | 13 | 15-16 | 10 | 2 |
| 3 | 13 | 36 | 13-14 | 28-30 | 14 | 17-18 | 11 | 3 |
| 4 | 14 | 37-38 | 15-16 | 31-34 | 15-17 | 19 | 12 | 4 |
| 5 | 15 | 39-42 | 17-18 | 35-38 | 18-20 | 20 | 13 | 5 |
| 6 | 16 | 43-46 | 19-21 | 39-41 | 21-23 | 21-22 | 14 | 6 |
| 7 | 17 | 47-51 | 22-24 | 42-45 | 24-25 | 23-25 | 15-16 | 7 |
| 8 | 18 | 52-55 | 25-27 | 46-49 | 26-27 | 26-27 | 17 | 8 |
| 9 | | 56-59 | 28-30 | 50-53 | 28 | 28-29 | 18 | 9 |
| 10 | 19 | 60-63 | 31-33 | 54-56 | 29 | 30-31 | 19 | 10 |
| 11 | 20 | 64-67 | 34-36 | 57-58 | 30-31 | 32-33 | 20 | 11 |
| 12 | 21 | 68-72 | 37-38 | 59-60 | 32 | 34-35 | 21 | 12 |
| 13 | 22 | 73-78 | 39-41 | 61-63 | 33-34 | 36-37 | 22 | 13 |
| 14 | 23 | 79-81 | 42-45 | 64-65 | 35 | 38-39 | 23 | 14 |
| 15 | | 82-86 | 46-49 | 66 | 36 | 40 | | 15 |
| 16 | 24 | 87-88 | 50-52 | 67 | 37 | 41 | 24 | 16 |
| 17 | 25 | 89 | 53-54 | 68 | 38 | 42-43 | | 17 |
| 18 | 26 | 90 | 55 | | 39 | 44 | | 18 |
| 19 | 27 | 91-119 | 56-59 | 69 | 40 | 45 | | 19 |

## TABLA A

### Puntajes equivalentes de escala para los puntajes brutos

| Puntajes de escala | Subpruebas Verbales | | | | | | Puntajes de escala |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Información | Analogías | Aritmética | Vocabulario | Comprensión | Retención de dígitos | |
| **1** | 0-9 | 0-8 | 0-11 | 0-18 | 0-13 | 0-6 | 1 |
| **2** | 10 | | 12 | 19 | 14 | | **2** |
| **3** | 11 | 9 | | 20 | 15 | 7 | **3** |
| **4** | 12 | 10 | | 21-22 | 16 | | **4** |
| **5** | 13 | 11 | 13 | 23-25 | 17 | 8 | **5** |
| **6** | 14 | 12-13 | | 26-28 | 18 | | **6** |
| **7** | 15 | 14-15 | 14 | 29-30 | 19-20 | 9 | **7** |
| **8** | 16 | 16-17 | 15 | 31-33 | 21-22 | 10 | **8** |
| **9** | 17 | 18 | 16 | 34-35 | 23-24 | 11 | **9** |
| **10** | 18 | 19-20 | 17 | 36-37 | 25 | 12 | **10** |
| **11** | 19-20 | 21 | 18 | 38-39 | 26 | 13 | **11** |
| **12** | 21 | 22 | 19-20 | 40-41 | 27-28 | 14 | **12** |
| **13** | 22 | 23-24 | 21 | 42-43 | 29 | 15-16 | **13** |
| **14** | 23 | 25 | 22 | 44-45 | 30 | 17-18 | **14** |
| **15** | 24 | 26 | 23 | 46 | 31 | 19-20 | **15** |
| **16** | 25 | 27 | 24 | 47-48 | 32 | 21-22 | **16** |
| **17** | 26 | 28 | 25 | 49-50 | 33 | 23-24 | **17** |
| **18** | 27 | 29 | 26-27 | 51 | 34 | 25 | **18** |
| **19** | | 30 | 28-30 | 52 | | 26-28 | **19** |

| Puntajes de escala | Subpruebas de Ejecución | | | | | | | Puntajes de escala |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | Completación Figuras | Claves | Ordenamiento Historias | Construcción Cubos | Ensamblaje Objetos | Búsqueda Símbolos | Laberintos | |
| 1 | 0-12 | 0-37 | 0-12 | 0-26 | 0-12 | 0-15 | 0-9 | **1** |
| **2** | 13 | 38 | 13 | 27-28 | 13 | 16-17 | 10 | **2** |
| **3** | 14 | 39 | 14 | 29-31 | 14 | 18 | 11 | **3** |
| **4** | | 40 | 15-16 | 32-35 | 15-17 | 19-20 | 12 | **4** |
| **5** | 15 | 41-46 | 17-19 | 36-39 | 18-20 | 21 | 13-14 | **5** |
| **6** | 16 | 47-49 | 20-21 | 40-43 | 21-23 | 22-23 | 15 | **6** |
| **7** | 17 | 50-53 | 22-24 | 44-47 | 24-25 | 24-26 | 16 | **7** |
| **8** | 18 | 54-57 | 25-27 | 48-50 | 26-27 | 27-28 | 17 | **8** |
| **9** | 19 | 58-62 | 28-30 | 51-54 | 28 | 29-30 | 18-19 | **9** |
| **10** | 20 | 63-66 | 31-33 | 55-57 | 29-30 | 31-32 | 20 | **10** |
| **11** | 21 | 67-70 | 34-36 | 58-59 | 31-32 | 33-35 | 21 | **11** |
| **12** | | 71-73 | 37-38 | 60-62 | 33 | 36-37 | 22 | **12** |
| **13** | 22 | 74-79 | 39-41 | 63 | 34 | 38-39 | | **13** |
| **14** | 23 | 80-82 | 42-45 | 64-65 | 35 | 40-41 | 23 | **14** |
| **15** | 24 | 83-87 | 46-50 | 66 | 36-37 | 42 | | **15** |
| **16** | 25 | 88-91 | 51-54 | 67 | 38 | 43 | 24 | **16** |
| **17** | 26 | 92-93 | 55 | 68 | 39 | 44 | | **17** |
| **18** | 27 | 94-97 | 56 | 69 | 40 | 45 | | **18** |
| **19** | | 98-119 | 57-59 | | | | | **19** |

# CI y Puntajes índices

WISC III

TABLA B

Puntajes equivalentes de CI y de índice de los puntajes de Escala:
ESCALA VERBAL e ÍNDICE DE COMPRENSIÓN VERBAL

| Suma de puntajes de escala | CI | Rango percentil | Intervalo de confianza | | Suma de puntajes de escala | CI | Rango percentil | Intervalo de confianza | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 90% | 95% | | | | 90% | 95% |
| 5 | 46 | < 0,1 | 46-62 | 46-64 | 51 | 102 | 55 | 94-110 | 92-111 |
| 6 | 47 | < 0,1 | 47-63 | 46-65 | 52 | 103 | 58 | 95-111 | 93-112 |
| 7 | 48 | < 0,1 | 48-64 | 46-66 | 53 | 104 | 61 | 95-112 | 94-113 |
| 8 | 50 | < 0,1 | 50-66 | 48-67 | 54 | 105 | 64 | 96-113 | 95-114 |
| 9 | 51 | 0,1 | 50-67 | 49-68 | 55 | 106 | 67 | 97-114 | 96-115 |
| 10 | 52 | 0,1 | 51-68 | 50-69 | 56 | 108 | 69 | 98-114 | 97-116 |
| 11 | 53 | 0,1 | 52-68 | 51-70 | 57 | 109 | 72 | 99-115 | 98-117 |
| 12 | 55 | 0,1 | 54-70 | 52-72 | 58 | 110 | 75 | 100-117 | 99-118 |
| 13 | 56 | 0,2 | 55-71 | 53-72 | 59 | 111 | 77 | 101-118 | 100-119 |
| 14 | 57 | 0,2 | 55-72 | 54-73 | 60 | 112 | 80 | 102-119 | 101-12 |
| 15 | 59 | 0,3 | 57-73 | 56-75 | 61 | 114 | 82 | 103-120 | 102-121 |
| 16 | 61 | 0,4 | 59-75 | 57-77 | 62 | 115 | 84 | 104-121 | 103-122 |
| 17 | 62 | 0,6 | 60-76 | 58-78 | 63 | 116 | 86 | 106-122 | 104-124 |
| 18 | 64 | 0,8 | 61-78 | 60-79 | 64 | 118 | 88 | 107-123 | 105-125 |
| 19 | 65 | 1 | 62-78 | 61-80 | 65 | 119 | 89 | 108-124 | 106-126 |
| 20 | 66 | 1 | 63-79 | 61-81 | 66 | 120 | 91 | 109-125 | 107-127 |
| 21 | 67 | 1 | 64-80 | 62-82 | 67 | 121 | 92 | 110-126 | 108-128 |
| 22 | 68 | 2 | 65-81 | 63-83 | 68 | 122 | 93 | 111-127 | 109-129 |
| 23 | 70 | 2 | 66-83 | 65-84 | 69 | 123 | 94 | 112-128 | 110-130 |
| 24 | 71 | 3 | 67-84 | 66-85 | 70 | 125 | 95 | 113-129 | 111-130 |
| 25 | 72 | 3 | 68-84 | 67-86 | 71 | 126 | 96 | 114-130 | 112-131 |
| 26 | 73 | 3 | 69-85 | 67-87 | 72 | 127 | 96 | 115-131 | 113-133 |
| 27 | 73 | 4 | 69-86 | 68-87 | 73 | 129 | 97 | 116-133 | 115-134 |
| 28 | 74 | 4 | 70-86 | 68-88 | 74 | 131 | 98 | 118-134 | 116-136 |
| 29 | 75 | 5 | 71-87 | 69-88 | 75 | 132 | 98 | 119-1361 | 18-137 |
| 30 | 76 | 5 | 72-88 | 70-89 | 76 | 133 | 99 | 120-136 | 118-138 |
| 31 | 77 | 6 | 72-89 | 71-90 | 77 | 135 | 99 | 121-138 | 120-139 |
| 32 | 78 | 7 | 73-90 | 72-91 | 78 | 136 | 99,2 | 123-139 | 121-140 |
| 33 | 79 | 8 | 74-91 | 73-92 | 79 | 138 | 99,4 | 124-140 | 122-142 |
| 34 | 80 | 10 | 75-91 | 74-93 | 80 | 139 | 99,5 | 125-141 | 123-143 |
| 35 | 81 | 11 | 76-92 | 75-94 | 81 | 139 | 99,5 | 125-141 | 124-143 |
| 36 | 83 | 12 | 77-93 | 76-95 | 82 | 140 | 99,6 | 126-142 | 124-143 |
| 37 | 84 | 14 | 78-95 | 77-96 | 83 | 141 | 99,7 | 127-143 | 125-144 |
| 38 | 85 | 16 | 79-96 | 78-97 | 84 | 143 | 99,8 | 128-145 | 127-146 |
| 39 | 87 | 19 | 81-97 | 79-98 | 85 | 144 | 99,8 | 129-145 | 127-147 |
| 40 | 88 | 21 | 82-98 | 80-100 | 86 | 147 | 99,9 | 132-148 | 130-149 |
| 41 | 89 | 24 | 83-99 | 81-101 | 87 | 153 | > 99,9 | 137-153 | 135-155 |
| 42 | 91 | 27 | 84-100 | 82-102 | 88 | 153 | > 99,9 | 137-153 | 135-155 |
| 43 | 92 | 29 | 85-101 | 83-103 | 89 | 153 | > 99,9 | 137-153 | 135-155 |
| 44 | 93 | 32 | 86-102 | 84-104 | 90 | 154 | > 99,9 | 138-154 | 136-155 |
| 45 | 94 | 35 | 87-103 | 86-105 | 91 | 154 | > 99,9 | 138-154 | 136-155 |
| 46 | 96 | 39 | 88-105 | 87-106 | 92 | 154 | > 99,9 | 138-154 | 136-155 |
| 47 | 97 | 42 | 89-106 | 88-107 | 93 | 155 | > 99,9 | 138-155 | 137-155 |
| 48 | 98 | 45 | 90-107 | 89-108 | 94 | 155 | > 99,9 | 138-155 | 137-155 |
| 49 | 99 | 48 | 91-108 | 90-109 | 95 | 155 | > 99,9 | 138-155 | 137-155 |
| 50 | 101 | 52 | 92-109 | 91-110 | | | | | |

## TABLA C

Puntajes equivalentes de CI de los puntajes de Escala: ESCALA DE EJECUCION

| Suma de puntajes de escala | CI | Rango percentil | Intervalo de confianza | | Suma de puntajes de escala | CI | Rango percentil | Intervalo de confianza | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 90% | 95% | | | | 90% | 95% |
| 5 | 46 | < 0,1 | 46-69 | 46-71 | 51 | 101 | 54 | 92-110 | 90-112 |
| 6 | 46 | < 0,1 | 46-69 | 46-71 | 52 | 103 | 57 | 93-111 | 91-113 |
| 7 | 47 | < 0,1 | 47-70 | 47-71 | 53 | 104 | 60 | 94-112 | 92-114 |
| 8 | 47 | < 0,1 | 47-70 | 47-71 | 54 | 105 | 63 | 95-113 | 93-115 |
| 9 | 48 | < 0.1 | 48-70 | 48-72 | 55 | 106 | 67 | 96-114 | 94-116 |
| 10 | 48 | < 0,1 | 48-70 | 48-72 | 56 | 108 | 70 | 97-115 | 95-117 |
| 11 | 49 | < 0,1 | 49-71 | 49-73 | 57 | 109 | 73 | 98-116 | 96-118 |
| 12 | 49 | < 0,1 | 49-71 | 49-73 | 58 | 111 | 76 | 99-117 | 97-119 |
| 13 | 50 | < 0.1 | 50-72 | 50-74 | 59 | 112 | 79 | 100-118 | 98-120 |
| 14 | 50 | < 0.1 | 50-72 | 50-74 | 60 | 113 | 82 | 101-119 | 99-121 |
| 15 | 51 | 0,1 | 51-72 | 51-74 | 61 | 115 | 84 | 102-120 | 100-122 |
| 16 | 53 | 0,1 | 53-74 | 53-76 | 62 | 117 | 87 | 103-122 | 101-123 |
| 17 | 54 | 0,1 | 54-75 | 54-77 | 63 | 118 | 89 | 104-123 | 103-124 |
| 18 | 55 | 0.1 | 55-76 | 55-78 | 64 | 120 | 90 | 105-124 | 104-126 |
| 19 | 58 | 0,2 | 58-78 | 57-79 | 65 | 121 | 92 | 107-125 | 105-127 |
| 20 | 60 | 0,4 | 60-79 | 59-81 | 66 | 123 | 93 | 108-126 | 106-128 |
| 21 | 62 | 0,6 | 62-81 | 61-83 | 67 | 124 | 95 | 109-127 | 107-129 |
| 22 | 63 | 0,7 | 63-82 | 62-84 | 68 | 126 | 96 | 110-129 | 109-131 |
| 23 | 65 | 0,9 | 64-83 | 63-85 | 69 | 128 | 97 | 111-130 | 110-132 |
| 24 | 66 | 1 | 65-84 | 64-86 | 70 | 129 | 97 | 112-131 | 111-133 |
| 25 | 67 | 1 | 66-85 | 65-87 | 71 | 130 | 98 | 114-132 | 112-134 |
| 26 | 69 | 2 | 67-86 | 66-88 | 72 | 132 | 98 | 114-133 | 113-135 |
| 27 | 70 | 2 | 68-87 | 67-89 | 73 | 133 | 99 | 115-134 | 113-135 |
| 28 | 71 | 3 | 69-88 | 68-90 | 74 | 134 | 99 | 116-135 | 114-136 |
| 29 | 73 | 3 | 70-89 | 69-91 | 75 | 135 | 99 | 117-135 | 115-137 |
| 30 | 74 | 4 | 71-90 | 69-91 | 76 | 136 | 99,2 | 118-136 | 116-138 |
| 31 | 75 | 5 | 72-90 | 70-92 | 77 | 138 | 99,4 | 119-138 | 117-139 |
| 32 | 76 | 5 | 73-91 | 71-93 | 78 | 139 | 99,6 | 120-139 | 118-140 |
| 33 | 77 | 6 | 73-92 | 72-94 | 79 | 140 | 99,6 | 121-140 | 119-141 |
| 34 | 78 | 7 | 74-93 | 73-95 | 80 | 142 | 99,8 | 122-142 | 121-143 |
| 35 | 80 | 9 | 76-94 | 74-96 | 81 | 145 | 99,9 | 124-145 | 122-145 |
| 36 | 81 | 10 | 77-95 | 75-97 | 82 | 146 | 99,9 | 125-146 | 124-146 |
| 37 | 82 | 12 | 77-96 | 76-98 | 83 | 148 | 99,9 | 127-148 | 125-148 |
| 38 | 83 | 14 | 78-97 | 77-99 | 84 | 151 | > 99,9 | 129-151 | 127-151 |
| 39 | 85 | 15 | 79-98 | 78-100 | 85 | 151 | > 99,9 | 129-151 | 127-151 |
| 40 | 86 | 18 | 81-99 | 79-101 | 86 | 152 | > 99,9 | 130-152 | 128-152 |
| 41 | 88 | 20 | 82-100 | 80-102 | 87 | 152 | > 99,9 | 130-152 | 128-152 |
| 42 | 89 | 23 | 83-101 | 81-103 | 88 | 152 | > 99,9 | 130-152 | 128-152 |
| 43 | 90 | 26 | 84-102 | 82-104 | 89 | 153 | > 99,9 | 130-153 | 129-153 |
| 44 | 92 | 29 | 85-103 | 83-105 | 90 | 153 | > 99,9 | 130-153 | 129-153 |
| 45 | 93 | 32 | 86-104 | 84-106 | 91 | 154 | > 99,9 | 131-154 | 129-154 |
| 46 | 95 | 36 | 87-105 | 85-107 | 92 | 154 | > 99,9 | 131-154 | 129-154 |
| 47 | 96 | 39 | 88-106 | 86-108 | 93 | 155 | > 99,9 | 132-155 | 130-155 |
| 48 | 97 | 43 | 89-107 | 87-109 | 94 | 155 | > 99,9 | 132-155 | 130-155 |
| 49 | 99 | 47 | 90-108 | 88-110 | 95 | 155 | > 99,9 | 132-155 | 130-155 |
| 50 | 100 | 50 | 91-109 | 89-111 | | | | | |

## TABLA D

Puntajes equivalentes de CI de los puntajes de Escala: ESCALA TOTAL

| Suma de puntajes de escala | CI | Rango percentil | Intervalo de confianza | | Suma de puntajes de escala | CI | Rango percentil | Intervalo de confianza | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 90% | 95% | | | | 90% | 95% |
| 10 | 40 | < 0,1 | 40-56 | 40-57 | 56 | 70 | 2 | 66-82 | 65-83 |
| 11 | 40 | < 0,1 | 40-56 | 40-57 | 57 | 70 | 2 | 67-82 | 65-84 |
| 12 | 40 | < 0,1 | 40-56 | 40-57 | 58 | 71 | 3 | 67-83 | 66-84 |
| 13 | 41 | < 0,1 | 41-57 | 40-58 | 59 | 72 | 3 | 68-83 | 66-85 |
| 14 | 41 | < 0,1 | 41-57 | 40-58 | 60 | 72 | 3 | 68-84 | 67-85 |
| 15 | 42 | < 0,1 | 42-58 | 41-59 | 61 | 73 | 3 | 69-84 | 67-86 |
| 16 | 42 | < 0,1 | 42-58 | 41-59 | 62 | 74 | 4 | 69-85 | 68-86 |
| 17 | 43 | < 0,1 | 43-59 | 41-60 | 63 | 74 | 4 | 70-86 | 69-87 |
| 18 | 43 | < 0,1 | 43-59 | 41-60 | 64 | 75 | 5 | 71-86 | 69-88 |
| 19 | 44 | < 0,1 | 44-59 | 42-61 | 65 | 76 | 5 | 71-87 | 70-88 |
| 20 | 44 | < 0,1 | 44-59 | 42-61 | 66 | 77 | 6 | 72-88 | 70-89 |
| 21 | 45 | < 0,1 | 45-60 | 43-62 | 67 | 77 | 6 | 73-88 | 71-90 |
| 22 | 45 | < 0,1 | 45-60 | 43-62 | 68 | 78 | 7 | 73-89 | 72-90 |
| 23 | 46 | < 0,1 | 46-61 | 44-63 | 69 | 78 | 7 | 74-89 | 72-91 |
| 24 | 46 | < 0,1 | 46-61 | 44-63 | 70 | 79 | 8 | 74-90 | 72-91 |
| 25 | 47 | < 0,1 | 46-62 | 45-64 | 71 | 79 | 9 | 74-90 | 73-92 |
| 26 | 48 | < 0,1 | 47-63 | 46-64 | 72 | 80 | 9 | 75-91 | 74-92 |
| 27 | 49 | < 0,1 | 48-64 | 47-65 | 73 | 81 | 10 | 76-91 | 74-93 |
| 28 | 50 | < 0,1 | 49-65 | 48-66 | 74 | 81 | 11 | 76-92 | 75-93 |
| 29 | 51 | 0,1 | 50-65 | 48-67 | 75 | 82 | 12 | 77-92 | 75-94 |
| 30 | 51 | 0,1 | 50-65 | 48-67 | 76 | 83 | 13 | 77-93 | 76-94 |
| 31 | 51 | 0,1 | 50-65 | 48-67 | 77 | 83 | 13 | 78-93 | 76-95 |
| 32 | 51 | 0,1 | 50-65 | 48-67 | 78 | 84 | 14 | 78-94 | 77-96 |
| 33 | 51 | 0,1 | 50-65 | 48-67 | 79 | 85 | 16 | 79-95 | 78-96 |
| 34 | 52 | 0,1 | 51-66 | 49-68 | 80 | 86 | 17 | 80-95 | 78-97 |
| 35 | 53 | 0,1 | 51-67 | 50-68 | 81 | 86 | 18 | 80-96 | 79-97 |
| 36 | 54 | 0,1 | 52-68 | 51-69 | 82 | 87 | 19 | 81-97 | 79-98 |
| 37 | 54 | 0,1 | 52-68 | 51-69 | 83 | 88 | 21 | 82-97 | 80-99 |
| 38 | 55 | 0,1 | 53-69 | 52-70 | 84 | 88 | 22 | 82-98 | 81-99 |
| 39 | 56 | 0,1 | 54-70 | 53-71 | 85 | 89 | 23 | 83-98 | 81-100 |
| 40 | 57 | 0,2 | 55-71 | 54-72 | 86 | 90 | 25 | 83-99 | 82-100 |
| 41 | 58 | 0,2 | 56-71 | 54-73 | 87 | 91 | 26 | 84-100 | 82-101 |
| 42 | 59 | 0,3 | 57-73 | 56-74 | 88 | 91 | 28 | 85-100 | 83-102 |
| 43 | 60 | 0,4 | 58-73 | 56-75 | 89 | 92 | 30 | 85-101 | 84-103 |
| 44 | 61 | 0,5 | 58-74 | 57-76 | 90 | 93 | 32 | 86-102 | 85-103 |
| 45 | 62 | 0,6 | 59-75 | 58-76 | 91 | 94 | 35 | 87-103 | 86-104 |
| 46 | 63 | 0,7 | 60-76 | 59-78 | 92 | 95 | 37 | 88-103 | 86-105 |
| 47 | 64 | 0,9 | 61-77 | 60-78 | 93 | 95 | 38 | 88-104 | 87-105 |
| 48 | 65 | 1 | 62-78 | 61-79 | 94 | 96 | 40 | 89-104 | 87-106 |
| 49 | 66 | 1 | 63-78 | 61-80 | 95 | 97 | 42 | 90-105 | 88-107 |
| 50 | 67 | 2 | 64-79 | 62-81 | 96 | 98 | 44 | 90-106 | 89-107 |
| 51 | 68 | 2 | 65-80 | 63-82 | 97 | 98 | 46 | 91-107 | 89-108 |
| 52 | 69 | 2 | 65-81 | 64-82 | 98 | 99 | 48 | 91-107 | 90-109 |
| 53 | 69 | 2 | 66-81 | 64-83 | 99 | 100 | 49 | 92-108 | 90-109 |
| 54 | 70 | 2 | 66-81 | 64-83 | 100 | 101 | 51 | 93-108 | 91-110 |
| 55 | 70 | 2 | 66-82 | 65-83 | 101 | 101 | 53 | 93-109 | 92-110 |

## TABLA D

### Puntajes equivalentes de CI de los puntajes de Escala: ESCALA TOTAL

| Suma de puntajes de escala | CI | Rango percentil | Intervalo de confianza | | Suma de puntajes de escala | CI | Rango percentil | Intervalo de confianza | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 90% | 95% | | | | 90% | 95% |
| 102 | 102 | 55 | 94-110 | 92-111 | 147 | 137 | 99,3 | 124-140 | 123-141 |
| 103 | 103 | 57 | 95-110 | 93-112 | 148 | 137 | 99,4 | 124-140 | 123-142 |
| 104 | 103 | 59 | 9-111 | 94-112 | 149 | 137 | 99,4 | 125-140 | 123-142 |
| 105 | 104 | 60 | 96-111 | 94-113 | 150 | 137 | 99,4 | 125-140 | 123-142 |
| 106 | 105 | 62 | 96-112 | 95-113 | 151 | 138 | 99,4 | 125-140 | 123-142 |
| 107 | 105 | 63 | 97-112 | 95-114 | 152 | 139 | 99,5 | 126-142 | 124-143 |
| 108 | 106 | 65 | 97-113 | 96-114 | 153 | 140 | 99,6 | 127-142 | 125-144 |
| 109 | 106 | 66 | 98-113 | 96-115 | 154 | 143 | 99,8 | 129-145 | 127-146 |
| 110 | 107 | 68 | 98-114 | 97-115 | 155 | 145 | 99,9 | 131-147 | 130-149 |
| 111 | 108 | 69 | 99-114 | 97-116 | 156 | 148 | 99,9 | 134-149 | 132-151 |
| 112 | 108 | 71 | 99-115 | 98-116 | 157 | 149 | > 99,9 | 135-150 | 133-152 |
| 113 | 109 | 72 | 100-115 | 98-117 | 158 | 150 | > 99,9 | 135-151 | 134-153 |
| 114 | 110 | 74 | 100-116 | 99-118 | 159 | 151 | > 99,9 | 136-152 | 135-153 |
| 115 | 110 | 76 | 101-117 | 100-118 | 160 | 152 | > 99,9 | 137-153 | 136-154 |
| 116 | 111 | 77 | 102-117 | 100-119 | 161 | 152 | > 99,9 | 137-153 | 136-154 |
| 117 | 112 | 79 | 103-118 | 101-120 | 162 | 153 | > 99,9 | 138-154 | 136-155 |
| 118 | 113 | 80 | 103-119 | 102-120 | 163 | 153 | > 99,9 | 138-154 | 136-155 |
| 119 | 114 | 82 | 104-120 | 103-121 | 164 | 153 | > 99,9 | 138-154 | 136-155 |
| 120 | 115 | 84 | 105-120 | 103-122 | 165 | 153 | > 99,9 | 138-154 | 136-155 |
| 121 | 115 | 85 | 105-121 | 104-123 | 166 | 154 | > 99,9 | 139-154 | 137-156 |
| 122 | 116 | 86 | 106-122 | 105-123 | 167 | 154 | > 99,9 | 139-154 | 137-156 |
| 123 | 117 | 87 | 107-122 | 105-124 | 168 | 154 | > 99,9 | 139-154 | 137-156 |
| 124 | 117 | 88 | 107-123 | 106-124 | 169 | 154 | > 99,9 | 139-154 | 137-156 |
| 125 | 118 | 89 | 108-124 | 106-125 | 170 | 155 | > 99,9 | 140-155 | 138-157 |
| 126 | 119 | 90 | 109-124 | 107-126 | 171 | 155 | > 99,9 | 140-155 | 138-157 |
| 127 | 120 | 91 | 109-125 | 108-126 | 172 | 155 | > 99,9 | 140-155 | 138-157 |
| 128 | 120 | 91 | 110-126 | 108-127 | 173 | 155 | > 99,9 | 140-155 | 138-157 |
| 129 | 121 | 92 | 110-126 | 109-128 | 174 | 156 | > 99,9 | 141-156 | 139-158 |
| 130 | 122 | 93 | 111-127 | 109-128 | 175 | 156 | > 99,9 | 141-156 | 139-158 |
| 131 | 122 | 93 | 112-127 | 110-129 | 176 | 156 | > 99,9 | 141-156 | 139-158 |
| 132 | 123 | 94 | 112-128 | 111-129 | 177 | 156 | > 99,9 | 141-156 | 139-158 |
| 133 | 124 | 94 | 113-128 | 111-130 | 178 | 157 | > 99,9 | 141-157 | 140-159 |
| 134 | 125 | 95 | 113-129 | 112-131 | 179 | 157 | > 99,9 | 141-157 | 140-159 |
| 135 | 126 | 96 | 115-130 | 113-132 | 180 | 157 | > 99,9 | 141-157 | 140-159 |
| 136 | 127 | 96 | 116-131 | 114-133 | 181 | 157 | > 99,9 | 141-157 | 140-159 |
| 137 | 128 | 97 | 116-132 | 115-134 | 182 | 158 | > 99,9 | 142-158 | 141-159 |
| 138 | 129 | 97 | 117-133 | 116-134 | 183 | 158 | > 99,9 | 142-158 | 141-159 |
| 139 | 130 | 98 | 118-133 | 116-135 | 184 | 158 | > 99,9 | 142-158 | 141-159 |
| 140 | 131 | 98 | 119-134 | 117-136 | 185 | 159 | > 99,9 | 143-159 | 142-160 |
| 141 | 132 | 98 | 120-136 | 119-137 | 186 | 159 | > 99,9 | 143-159 | 142-160 |
| 142 | 133 | 99 | 121-137 | 120-138 | 187 | 159 | > 99,9 | 143-159 | 142-160 |
| 143 | 134 | 99 | 122-137 | 120-139 | 188 | 160 | > 99,9 | 144-160 | 143-160 |
| 144 | 135 | 99 | 122-138 | 121-140 | 189 | 160 | > 99,9 | 144-160 | 143-160 |
| 145 | 136 | 99,1 | 123-139 | 122-140 | 190 | 160 | > 99,9 | 144-160 | 143-160 |
| 146 | 136 | 99,2 | 124-139 | 122-141 | | | | | |

## TABLA E

### Puntajes equivalentes de índice de los puntajes de Escala: ÍNDICE DE ORGANIZACIÓN PERCEPTUAL

| Suma de puntajes de escala | CI | Rango percentil | Intervalo de confianza | | Suma de puntajes de escala | CI | Rango percentil | Intervalo de confianza | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 90% | 95% | | | | 90% | 95% |
| 4 | 46 | < 0,1 | 46-68 | 46-70 | 41 | 102 | 54 | 92-111 | 91-112 |
| 5 | 46 | < 0,1 | 46-68 | 46-70 | 42 | 103 | 58 | 93-111 | 91-113 |
| 6 | 47 | < 0,1 | 47-69 | 47-70 | 43 | 105 | 62 | 95-113 | 93-115 |
| 7 | 47 | < 0,1 | 47-69 | 47-70 | 44 | 106 | 66 | 95-114 | 94-115 |
| 8 | 48 | < 0,1 | 48-69 | 48-71 | 45 | 108 | 69 | 97-115 | 95-117 |
| 9 | 49 | < 0,1 | 49-70 | 49-72 | 46 | 109 | 73 | 98-116 | 96-118 |
| 10 | 50 | < 0,1 | 50-71 | 50-73 | 47 | 111 | 77 | 99-117 | 98-119 |
| 11 | 53 | 0,1 | 53-73 | 53-75 | 48 | 113 | 80 | 101-119 | 99-121 |
| 12 | 56 | 0,2 | 56-76 | 56-77 | 49 | 114 | 83 | 102-120 | 100-122 |
| 13 | 58 | 0,3 | 58-77 | 57-79 | 50 | 116 | 85 | 103-121 | 101-123 |
| 14 | 60 | 0,4 | 60-79 | 59-80 | 51 | 118 | 88 | 105-123 | 103-125 |
| 15 | 62 | 0,6 | 62-80 | 60-82 | 52 | 119 | 90 | 105-124 | 104-125 |
| 16 | 64 | 0,8 | 63-82 | 62-83 | 53 | 121 | 92 | 107-125 | 105-127 |
| 17 | 65 | 1 | 64-82 | 62-84 | 54 | 122 | 93 | 108-126 | 106-128 |
| 18 | 67 | 1 | 66-84 | 64-86 | 55 | 124 | 94 | 109-127 | 107-129 |
| 19 | 68 | 2 | 66-85 | 65-86 | 56 | 126 | 96 | 111-129 | 109-131 |
| 20 | 69 | 2 | 67-85 | 65-87 | 57 | 127 | 97 | 111-130 | 110-131 |
| 21 | 70 | 2 | 68-86 | 66-88 | 58 | 129 | 97 | 113-131 | 111-133 |
| 22 | 72 | 3 | 70-88 | 68-90 | 59 | 131 | 98 | 115-133 | 113-135 |
| 23 | 74 | 4 | 71-89 | 69-91 | 60 | 133 | 99 | 116-134 | 114-136 |
| 24 | 75 | 5 | 72-90 | 70-92 | 61 | 134 | 99 | 117-135 | 115-137 |
| 25 | 77 | 6 | 73-92 | 72-93 | 62 | 136 | 99,2 | 118-137 | 117-138 |
| 26 | 78 | 7 | 74-92 | 72-94 | 63 | 138 | 99,4 | 120-138 | 118-140 |
| 27 | 79 | 8 | 75-93 | 73-95 | 64 | 140 | 99,6 | 121-140 | 120-141 |
| 28 | 81 | 10 | 76-95 | 75-96 | 65 | 142 | 99,7 | 123-142 | 121-143 |
| 29 | 82 | 12 | 77-95 | 75-97 | 66 | 143 | 99,8 | 124-143 | 122-144 |
| 30 | 84 | 14 | 79-97 | 77-99 | 67 | 144 | 99,8 | 124-144 | 123-144 |
| 31 | 86 | 17 | 80-98 | 78-100 | 68 | 146 | 99,9 | 126-146 | 124-146 |
| 32 | 87 | 20 | 81-99 | 79-101 | 69 | 149 | 99,9 | 128-149 | 127-149 |
| 33 | 89 | 24 | 83-101 | 81-102 | 70 | 150 | > 99,9 | 129-150 | 127-150 |
| 34 | 91 | 27 | 84-102 | 82-104 | 71 | 151 | > 99,9 | 130-151 | 128-151 |
| 35 | 92 | 30 | 85-103 | 83-105 | 72 | 152 | > 99,9 | 131-152 | 129-152 |
| 36 | 94 | 34 | 86-105 | 85-106 | 73 | 153 | > 99,9 | 131-155 | 130-153 |
| 37 | 95 | 38 | 87-105 | 85-107 | 74 | 154 | > 99,9 | 132-154 | 130-154 |
| 38 | 97 | 42 | 89-107 | 87-109 | 75 | 155 | > 99,9 | 133-155 | 131-155 |
| 39 | 99 | 47 | 90-108 | 88-110 | 76 | 155 | > 99,9 | 133-155 | 131-155 |
| 40 | 100 | 51 | 91-109 | 89-111 | | | | | |

## TABLA F

### Puntajes equivalentes de índice de los puntajes de Escala: INDICE DE VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO

| Suma de puntajes de escala | CI | Rango percentil | Intervalo de confianza | |
|---|---|---|---|---|
| | | | 90% | 95% |
| 2 | 50 | < 0,1 | 50-77 | 56-79 |
| 3 | 52 | 0,1 | 52-78 | 58-80 |
| 4 | 55 | 0,1 | 55-80 | 60-82 |
| 5 | 58 | 0,3 | 58-82 | 62-84 |
| 6 | 61 | 0,5 | 61-84 | 64-86 |
| 7 | 64 | 0,8 | 64-86 | 66-88 |
| 8 | 67 | 1 | 67-88 | 67-90 |
| 9 | 69 | 2 | 69-89 | 69-91 |
| 10 | 72 | 3 | 72-91 | 71-93 |
| 11 | 74 | 4 | 74-92 | 72-94 |
| 12 | 77 | 7 | 76-94 | 74-96 |
| 13 | 80 | 10 | 78-96 | 76-98 |
| 14 | 83 | 13 | 80-98 | 78-100 |
| 15 | 86 | 18 | 82-100 | 80-102 |
| 16 | 89 | 23 | 84-102 | 82-104 |
| 17 | 92 | 29 | 85-104 | 84-106 |
| 18 | 95 | 36 | 87-106 | 86-108 |
| 19 | 97 | 43 | 89-107 | 87-109 |
| 20 | 100 | 50 | 91-109 | 89-111 |
| 21 | 103 | 58 | 93-111 | 91-113 |
| 22 | 106 | 65 | 95-113 | 93-115 |
| 23 | 109 | 72 | 97-115 | 95-117 |
| 24 | 111 | 77 | 98-116 | 96-118 |
| 25 | 114 | 82 | 100-118 | 98-120 |
| 26 | 116 | 86 | 101-120 | 99-122 |
| 27 | 119 | 90 | 103-122 | 101-123 |
| 28 | 121 | 92 | 104-123 | 102-125 |
| 29 | 123 | 94 | 106-124 | 104-126 |
| 30 | 126 | 96 | 108-126 | 106-128 |
| 31 | 128 | 97 | 109-128 | 107-129 |
| 32 | 131 | 98 | 111-131 | 109-131 |
| 33 | 134 | 99 | 113-134 | 111-134 |
| 34 | 136 | 99,2 | 114-136 | 112-136 |
| 35 | 139 | 99,6 | 116-139 | 114-139 |
| 36 | 142 | 99,7 | 118-142 | 116-142 |
| 37 | 145 | 99,8 | 120-145 | 118-145 |
| 38 | 150 | 99,9 | 123-150 | 121-150 |

TABLA G

Puntajes equivalentes de índice de los puntajes de Escala:
INDICE DE AUSENCIA DE DISTRACTIBILIDAD

| Suma de puntajes de escala | CI | Rango percentil | Intervalo de confianza | | Suma de puntajes de escala | CI | Rango percentil | Intervalo de confianza | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | 90% | 95% | | | | 90% | 95% |
| 3 | 50 | <0,1 | 50-82 | 50-83 | 31 | 103 | 58 | 93-111 | 91-112 |
| 4 | 51 | 0,1 | 51-82 | 51-84 | 32 | 106 | 65 | 94-112 | 93-114 |
| 5 | 52 | 0,1 | 52-83 | 52-84 | 33 | 108 | 70 | 95-113 | 94-115 |
| 6 | 53 | 0,1 | 53-83 | 53-85 | 34 | 110 | 75 | 97-114 | 95-116 |
| 7 | 54 | 0,1 | 54-84 | 54-85 | 35 | 112 | 79 | 98-115 | 96-117 |
| 8 | 55 | 0,1 | 55-84 | 55-86 | 36 | 115 | 83 | 99-117 | 98-119 |
| 9 | 56 | 0,2 | 56-85 | 56-87 | 37 | 117 | 87 | 100-118 | 99-120 |
| 10 | 57 | 0,2 | 57-85 | 57-87 | 38 | 119 | 90 | 101-119 | 100-121 |
| 11 | 58 | 0,3 | 58-86 | 58-88 | 39 | 121 | 92 | 103-121 | 101-122 |
| 12 | 60 | 0,4 | 60-87 | 60-89 | 40 | 124 | 94 | 104-124 | 102-124 |
| 13 | 62 | 0,5 | 62-88 | 62-90 | 41 | 126 | 96 | 105-126 | 104-126 |
| 14 | 64 | 0,8 | 64-89 | 64-91 | 42 | 128 | 97 | 106-128 | 105-128 |
| 15 | 66 | 1 | 66-90 | 66-92 | 43 | 129 | 97 | 107-129 | 105-129 |
| 16 | 69 | 2 | 69-92 | 69-94 | 44 | 131 | 98 | 108-131 | 106-131 |
| 17 | 72 | 3 | 72-94 | 72-95 | 45 | 133 | 99 | 109-133 | 107-133 |
| 18 | 74 | 4 | 74-95 | 74-96 | 46 | 135 | 99,1 | 110-135 | 109-135 |
| 19 | 76 | 5 | 76-96 | 76-98 | 47 | 138 | 99,4 | 112-138 | 110-138 |
| 20 | 78 | 7 | 78-97 | 77-99 | 48 | 141 | 99,7 | 114-141 | 112-141 |
| 21 | 80 | 10 | 80-98 | 78-100 | 49 | 143 | 99,8 | 115-143 | 113-143 |
| 22 | 83 | 12 | 82-100 | 80-101 | 50 | 145 | 99,9 | 116-145 | 114-145 |
| 23 | 84 | 15 | 82-100 | 81-102 | 51 | 147 | 99,9 | 117-147 | 115-147 |
| 24 | 86 | 18 | 83-101 | 82-103 | 52 | 149 | >99,9 | 118-149 | 116-149 |
| 25 | 89 | 22 | 85-103 | 83-105 | 53 | 151 | >99,9 | 119-151 | 117-151 |
| 26 | 91 | 28 | 86-104 | 84-106 | 54 | 152 | >99,9 | 120-152 | 118-152 |
| 27 | 94 | 34 | 88-106 | 86-107 | 55 | 153 | >99,9 | 120-153 | 118-153 |
| 28 | 96 | 40 | 89-107 | 87-108 | 56 | 154 | >99,9 | 121-154 | 119-154 |
| 29 | 98 | 46 | 90-108 | 88-110 | 57 | 155 | >99,9 | 121-155 | 119-155 |
| 30 | 101 | 52 | 92-109 | 90-111 | | | | | |

# Errores estándares de medición

WISC III

TABLA H

Errores estándar de medición de los puntajes de escala de las subpruebas, los puntajes de CI y los puntajes índice de factor, por edad

| Subprueba/escala | Edad en años | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | Promedio |
| Información | 1,50 | 1,57 | 1,47 | 1,51 | 1,56 | 1,36 | 1,60 | 1,38 | 1,41 | 1,43 | 1,46 | 1,48 |
| Analogías | 1,44 | 1,54 | 1,40 | 1,43 | 1,54 | 1,42 | 1,66 | 1,63 | 1,59 | 1,49 | 1,56 | 1,52 |
| Aritmética | 1,38 | 1,61 | 1,63 | 1,73 | 1,64 | 1,55 | 1,86 | 1,62 | 1,70 | 1,70 | 1,62 | 1,64 |
| Vocabulario | 1,38 | 1,37 | 1,29 | 1,22 | 1,33 | 1,23 | 1,37 | 1,46 | 1,32 | 1,41 | 1,37 | 1,34 |
| Comprensión | 1,34 | 1,61 | 1,78 | 1,61 | 1,63 | 1,65 | 1,63 | 1,68 | 1,49 | 1,70 | 1,58 | 1,61 |
| Retención de Dígitos | 2,22 | 2,12 | 2,11 | 2,18 | 2,02 | 1,87 | 1,95 | 1,86 | 1,89 | 1,78 | 1,80 | 1,98 |
| Completación Figuras | 1,22 | 1,40 | 1,48 | 1,52 | 1,75 | 1,59 | 1,82 | 1,78 | 1,86 | 1,97 | 1,94 | 1,67 |
| Ordenamiento Historias | 1,64 | 1,78 | 1,64 | 1,91 | 1,65 | 1,66 | 1,95 | 1,76 | 1,64 | 1,86 | 1,80 | 1,75 |
| Construcción Cubos | 1,38 | 1,39 | 1,46 | 1,30 | 1,28 | 1,24 | 1,54 | 1,32 | 1,45 | 1,43 | 1,32 | 1,37 |
| Composición Objetos | 1,86 | 1,82 | 1,84 | 1,87 | 1,83 | 1,74 | 2,15 | 1,72 | 1,82 | 1,81 | 1,69 | 1,83 |
| Laberintos | 1,51 | 1,66 | 1,80 | 1,80 | 2,07 | 1,82 | 2,14 | 2,11 | 1,97 | 1,93 | 2,11 | 1,90 |
| CI Verbal | 5,74 | 6,64 | 5,57 | 5,76 | 5,37 | 5,46 | 6,51 | 6,36 | 5,74 | 5,82 | 5,55 | 5,87 |
| CI Manual | 7,42 | 8,38 | 6,96 | 7,04 | 6,93 | 6,75 | 8,35 | 7,67 | 7,58 | 7,58 | 8,01 | 7,52 |
| CI Total | 5,26 | 6,09 | 5,22 | 5,22 | 5,09 | 5,12 | 6,00 | 5,96 | 5,45 | 5,58 | 5,71 | 5,52 |
| Índice Comprensión Verbal | 5,74 | 6,64 | 5,57 | 5,76 | 5,37 | 5,46 | 6,51 | 6,36 | 5,74 | 5,82 | 5,55 | 5,87 |
| Índice Organización Perceptual | 7,07 | 7,66 | 6,89 | 7,20 | 6,58 | 7,01 | 8,22 | 7,61 | 7,44 | 7,25 | 7,26 | 7,29 |
| Índice Velocidad de Procesamiento | 9,87 | 9,86 | 9,37 | 8,56 | 7,77 | 7,58 | 10,24 | 8,72 | 8,19 | 8,20 | 9,12 | 8,86 |
| Índice Ausencia de Distractibilidad | 8,69 | 9,09 | 9,54 | 10,24 | 10,70 | 10,16 | 10,82 | 11,28 | 11,19 | 9,15 | 9,73 | 10,05 |