

Nombre del niño: _____

Examinador: _____

1. Cubos



Tiempo límite: véanse los ítems.
Anotar el tiempo empleado para cada ítem.



Comienzo
Edad 6-7: ítem 1.
Edad 8-16: ítem 3.



Retorno
Edad 8-16
Si se obtiene 0 o 1 punto *en uno de los dos primeros ítems aplicados*, aplicar los ítems anteriores **en orden inverso** hasta obtener dos respuestas perfectas (máxima puntuación) consecutivas.



Terminación
Después de 2 puntuaciones de 0 consecutivas.



Puntuación
Ítems 1-3: 0-2 puntos.
Ítems 4-9: 0 o 4 puntos.
Ítems 10-13: 0 o 4-7 puntos.
Cs Ítems 1-3: 0-2 puntos. Ítems 4-13: 0 o 4 puntos.
Cp Ítem 1: 0-2 puntos. Ítems 2-9: 0-4 puntos.
Ítems 10-13: 0-12 puntos.

Ítem	Diseño	Presentación	Cubos necesarios	Tiempo límite	Tiempo empleado		Puntuación parcial opcional				Respuesta		Puntuación			
					Intento 1	Intento 2	0	1	2	3	4	Intento 1	Intento 2	0	1	2
6-7 → 1.	Niño 	Modelo e imagen	4	30"			0	1	2			0	1	2		
	Examinador															
2.		Modelo e imagen	8	45"			0	1	2			0	1	2		
							3	4								
8-16 → 3.	Niño 	Modelo e imagen	8	45"			0	1	2			0	1	2		
	Examinador						3	4								
4.		Imagen	4	45"			0	1	2			0		4		
							3	4								
5.		Imagen	4	45"			0	1	2			0		4		
							3	4								
6.		Imagen	4	75" (1:15)			0	1	2			0		4		
							3	4								
7.		Imagen	4	75" (1:15)			0	1	2			0		4		
							3	4								
8.		Imagen	4	75" (1:15)			0	1	2			0		4		
							3	4								
9.		Imagen	4	75" (1:15)			0	1	2			0		4		
							3	4								
10.		Imagen	9	120" (2:00)			0	1	2			0				
							3	4	5							
							6	7	8							
							9	10	11	12						
							71-120	51-70	31-50	1-30		0	4	5	6	7

sigue →

1. Cubos (continuación)

Terminar después de 2 puntuaciones de 0 consecutivas

Diseño	Presentación	Cubos necesarios	Tiempo límite	Tiempo empleado	Puntuación parcial opcional	Respuesta	Puntuación																							
11.	Imagen	9	120" (2:00)		<table border="1"> <tr><td>0</td><td>1</td><td>2</td></tr> <tr><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td>6</td><td>7</td><td>8</td></tr> <tr><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td></tr> </table>	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		<table border="1"> <tr><td>0</td><td>71-120</td><td>51-70</td><td>31-50</td><td>1-30</td></tr> <tr><td></td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr> </table>	0	71-120	51-70	31-50	1-30		4	5	6	7
0	1	2																												
3	4	5																												
6	7	8																												
9	10	11	12																											
0	71-120	51-70	31-50	1-30																										
	4	5	6	7																										
12.	Imagen	9	120" (2:00)		<table border="1"> <tr><td>0</td><td>1</td><td>2</td></tr> <tr><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td>6</td><td>7</td><td>8</td></tr> <tr><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td></tr> </table>	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		<table border="1"> <tr><td>0</td><td>71-120</td><td>51-70</td><td>31-50</td><td>1-30</td></tr> <tr><td></td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr> </table>	0	71-120	51-70	31-50	1-30		4	5	6	7
0	1	2																												
3	4	5																												
6	7	8																												
9	10	11	12																											
0	71-120	51-70	31-50	1-30																										
	4	5	6	7																										
13.	Imagen	9	120" (2:00)		<table border="1"> <tr><td>0</td><td>1</td><td>2</td></tr> <tr><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> <tr><td>6</td><td>7</td><td>8</td></tr> <tr><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td></tr> </table>	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12		<table border="1"> <tr><td>0</td><td>71-120</td><td>51-70</td><td>31-50</td><td>1-30</td></tr> <tr><td></td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr> </table>	0	71-120	51-70	31-50	1-30		4	5	6	7
0	1	2																												
3	4	5																												
6	7	8																												
9	10	11	12																											
0	71-120	51-70	31-50	1-30																										
	4	5	6	7																										

Cs
(Máximo = 46)

Cp
(Máximo = 82)

Puntuación directa Cubos (Máximo = 58)

2. Semejanzas



Comienzo

Edad 6-7: ítem de ejemplo e ítem 1.
Edad 8-11: ítem de ejemplo e ítem 5.
Edad 12-16: ítem de ejemplo e ítem 8.



Retorno

Edad 8-16
Si se obtiene 0 o 1 punto en uno de los dos primeros ítems aplicados, aplicar los ítems anteriores en orden inverso hasta obtener dos respuestas perfectas (máxima puntuación) consecutivas.



Terminación

Después de 3 puntuaciones de 0 consecutivas.



Puntuación

0, 1 o 2 puntos.
Véase el Manual de aplicación y corrección para los ejemplos de respuesta.

Ítem	Respuesta	Puntuación
6-16 → Ej. Tres-cuatro		
6-7 → †1. Rojo-verde		0 1 2
†2. Caballo-vaca		0 1 2
3. Uvas-manzanas		0 1 2
4. Leche-agua		0 1 2
8-11 → †5. Mariposa-abeja		0 1 2
†6. Camisa-zapato		0 1 2
7. Avión-tren		0 1 2

† Si el niño no da una respuesta perfecta, decirle la respuesta correcta, como se indica en el Manual de aplicación y corrección.

sigue →

2. Semejanzas (continuación)

Terminar después de 3 puntuaciones de 0 consecutiva

Item	Respuesta	Puntuación
12-16 †8. Madre-hijo		0 1 2
†9. Invierno-verano		0 1 2
10. Círculo-cuadrado		0 1 2
11. Amargo-salado		0 1 2
12. Rodilla-tobillo		0 1 2
13. Ladrillos-cemento		0 1 2
14. Enfadado-contento		0 1 2
15. Científico-detective		0 1 2
16. Escritorio-mesa		0 1 2
17. Hielo-vapor		0 1 2
18. Río-montaña		0 1 2
19. Luz-sonido		0 1 2
20. Permitir-impedir		0 1 2
21. Sombra-huella		0 1 2
22. Sol-viento		0 1 2
23. Espacio-tiempo		0 1 2

† Si el niño no da una respuesta perfecta, decirle la respuesta correcta, como se indica en el *Manual de aplicación y corrección*.

Puntuación directa
Semejanzas
(Máximo = 46)

3. Matrices



Comienzo

Edad 6-8: ítems de ejemplo A y B e ítem 1.
 Edad 9-11: ítems de ejemplo A y B e ítem 5.
 Edad 12-16: ítems de ejemplo A y B e ítem 9.



Retorno

Edad 9-16

Si se obtiene 0 puntos en uno de los dos primeros ítems aplicados, aplicar los ítems anteriores en orden inverso hasta obtener dos respuestas perfectas (máxima puntuación) consecutivas.



Terminación

Después de 3 puntuaciones de 0 consecutivas.



Puntuación

0 o 1 punto. Las respuestas correctas están en color.

	Ítem	Respuesta					Puntuación	
6-16	Ej. A	1	2	3	4	5		
	Ej. B	1	2	3	4	5		
6-8	1.	1	2	3	4	5	0	1
	2.	1	2	3	4	5	0	1
	3.	1	2	3	4	5	0	1
	4.	1	2	3	4	5	0	1
9-11	5.	1	2	3	4	5	0	1
	6.	1	2	3	4	5	0	1
	7.	1	2	3	4	5	0	1
	8.	1	2	3	4	5	0	1
12-16	9.	1	2	3	4	5	0	1
	10.	1	2	3	4	5	0	1

Ítem	Respuesta					Puntuación	
11.	1	2	3	4	5	0	1
12.	1	2	3	4	5	0	1
13.	1	2	3	4	5	0	1
14.	1	2	3	4	5	0	1
15.	1	2	3	4	5	0	1
16.	1	2	3	4	5	0	1
17.	1	2	3	4	5	0	1
18.	1	2	3	4	5	0	1
19.	1	2	3	4	5	0	1
20.	1	2	3	4	5	0	1
21.	1	2	3	4	5	0	1
22.	1	2	3	4	5	0	1

Ítem	Respuesta					Puntuación	
23.	1	2	3	4	5	0	1
24.	1	2	3	4	5	0	1
25.	1	2	3	4	5	0	1
26.	1	2	3	4	5	0	1
27.	1	2	3	4	5	0	1
28.	1	2	3	4	5	0	1
29.	1	2	3	4	5	0	1
30.	1	2	3	4	5	0	1
31.	1	2	3	4	5	0	1
32.	1	2	3	4	5	0	1

Puntuación directa Matrices (Máximo = 32)

4. Dígitos



Comienzo

Orden directo

Edad 6-16: ítem 1.

Orden inverso

Edad 6-16: ítem de ejemplo e ítem 1.

Orden creciente

Edad 6-7: ítem prerequisite, ítems de ejemplo A y B e ítem 1.

Edad 8-16: ítems de ejemplo A y B e ítem 1.



Terminación

Orden directo: después de 2 puntuaciones de 0 en los dos intentos del mismo ítem.

Orden inverso: después de 2 puntuaciones de 0 en los dos intentos del mismo ítem.

Orden creciente

Edad 6-7: después de responder incorrectamente al ítem prerequisite o después de 2 puntuaciones de 0 en los dos intentos del mismo ítem.

Edad 8-16: después de 2 puntuaciones de 0 en los dos intentos del mismo ítem.



Puntuación

0 o 1 punto por cada intento.

DD, DI y DC

Puntuación directa para orden directo, inverso y creciente, respectivamente.

SpanDd, SpanDi y SpanDc

Número de dígitos recordado en el último intento puntuado con 1 punto de Dígitos en orden directo, inverso y creciente, respectivamente.

Orden directo

	Ítem	Intento	Respuesta	Punt. intento	Puntuación
6-16	1.	2 - 9		0	1
		5 - 4		0	1
2.	3 - 9 - 6			0	1
		6 - 5 - 2		0	1
3.	5 - 4 - 1 - 7			0	1
		9 - 1 - 6 - 8		0	1
4.	8 - 2 - 1 - 9 - 6			0	1
		7 - 2 - 3 - 4 - 9		0	1
5.	5 - 7 - 3 - 6 - 4 - 8			0	1
		3 - 8 - 4 - 1 - 7 - 5		0	1
6.	2 - 1 - 8 - 9 - 4 - 3 - 7			0	1
		7 - 8 - 5 - 2 - 1 - 6 - 3		0	1

sigue

4. Dígitos (continuación)

Terminar después de 2 puntuaciones de 0 en los dos intentos de un mismo ítem

Ítem	Intento	Respuesta	Punt. intento	Puntuación
7.	1-8-4-2-7-5-3-6		0 1	0 1 2
	2-7-9-6-3-1-4-8		0 1	
8.	7-2-6-1-9-4-8-3-5		0 1	0 1 2
	4-3-8-9-1-7-5-6-2		0 1	
9.	6-2-5-3-1-9-8-5-4-7		0 1	0 1 2
	9-4-3-8-7-5-2-9-6-1		0 1	

SpanDd
(Máximo = 10)

Puntuación directa
Dígitos en orden directo (Dd)
(Máximo = 18)

Orden inverso

Ítem	Intento	Respuesta correcta	Respuesta	Punt. intento	Puntuación
Ej.	9-4	4-9			
	5-6	6-5			
1.	2-1	1-2		0 1	0 1 2
	1-3	3-1		0 1	
2.	3-9	9-3		0 1	0 1 2
	8-5	5-8		0 1	
3.	2-3-6	6-3-2		0 1	0 1 2
	5-4-1	1-4-5		0 1	
4.	4-5-8	8-5-4		0 1	0 1 2
	2-7-5	5-7-2		0 1	
5.	7-4-5-2	2-5-4-7		0 1	0 1 2
	9-3-8-6	6-8-3-9		0 1	
6.	2-1-7-9-4	4-9-7-1-2		0 1	0 1 2
	5-6-3-8-7	7-8-3-6-5		0 1	
7.	1-6-4-7-5-8	8-5-7-4-6-1		0 1	0 1 2
	6-3-7-2-9-1	1-9-2-7-3-6		0 1	
8.	8-1-5-2-4-3-6	6-3-4-2-5-1-8		0 1	0 1 2
	4-3-7-9-2-8-1	1-8-2-9-7-3-4		0 1	
9.	3-1-7-9-4-6-8-2	2-8-6-4-9-7-1-3		0 1	0 1 2
	9-8-1-6-3-2-4-7	7-4-2-3-6-1-8-9		0 1	

SpanDi
(Máximo = 8)

Puntuación directa
Dígitos en orden inverso (Di)
(Máximo = 18)

sigue

4. Dígitos (continuación)

Orden creciente

Terminar después de 2 puntuaciones de 0 en los dos intentos de un mismo ítem

Item	prerrequisito	Respuesta correcta	Correcto
6-7	Contar	El niño cuenta al menos hasta 3 correctamente.	S N

Item	Intento	Respuesta correcta	Respuesta	Punt. intento	Puntuación
Ej. 8-16	3 - 1	1 - 3			
	A 8 - 6	6 - 8			
Ej. B	5 - 2 - 4	2 - 4 - 5			
	4 - 3 - 3	3 - 3 - 4			
1.	4 - 1	1 - 4		0 1	0 1
	3 - 2	2 - 3		0 1	
2.	5 - 2 - 7	2 - 5 - 7		0 1	0 1
	1 - 8 - 6	1 - 6 - 8		0 1	
3.	7 - 5 - 8 - 1	1 - 5 - 7 - 8		0 1	0 1
	4 - 2 - 9 - 3	2 - 3 - 4 - 9		0 1	
4.	1 - 5 - 6 - 2 - 8	1 - 2 - 5 - 6 - 8		0 1	0 1
	2 - 8 - 4 - 7 - 9	2 - 4 - 7 - 8 - 9		0 1	
5.	3 - 3 - 6 - 1 - 5	1 - 3 - 3 - 5 - 6		0 1	0 1
	4 - 9 - 4 - 6 - 9	4 - 4 - 6 - 9 - 9		0 1	
6.	8 - 5 - 2 - 5 - 3 - 7	2 - 3 - 5 - 5 - 7 - 8		0 1	0 1
	6 - 1 - 4 - 7 - 9 - 3	1 - 3 - 4 - 6 - 7 - 9		0 1	
7.	9 - 7 - 9 - 6 - 2 - 6 - 8	2 - 6 - 6 - 7 - 8 - 9 - 9		0 1	0 1
	3 - 1 - 7 - 5 - 1 - 8 - 5	1 - 1 - 3 - 5 - 5 - 7 - 8		0 1	
8.	6 - 9 - 6 - 2 - 1 - 3 - 7 - 9	1 - 2 - 3 - 6 - 6 - 7 - 9 - 9		0 1	0 1
	1 - 4 - 8 - 5 - 4 - 8 - 7 - 4	1 - 4 - 4 - 4 - 5 - 7 - 8 - 8		0 1	
9.	2 - 5 - 7 - 7 - 4 - 8 - 7 - 5 - 2	2 - 2 - 4 - 5 - 5 - 7 - 7 - 7 - 8		0 1	0 1
	9 - 1 - 8 - 3 - 6 - 3 - 9 - 2 - 6	1 - 2 - 3 - 3 - 6 - 6 - 8 - 9 - 9		0 1	

SpanDc
(Máximo = 9)

Puntuación directa
Digitos en orden creciente (Dc)
(Máximo = 18)

Puntuación directa Digitos
(Máximo = 54)

5. Claves



Tiempo límite: 120 segundos.



Comienzo

Edad 6-7

Parte A: ítems de demostración, ítems de ejemplo e ítems del test.

Edad 8-16

Parte B: ítems de demostración, ítems de ejemplo e ítems del test.



Terminación

Después de 120 segundos.



Puntuación

Utilizar la plantilla de corrección para Claves a fin de puntuar las respuestas del niño.

Parte	Tempo límite	Tempo empleado	Puntuación directa Claves
6-7 A	120" (2:00)		(Máximo = 75)
8-16 B	120" (2:00)		(Máximo = 111)

6. Vocabulario



Comienzo

Edad 6-7: ítem 1.
Edad 8-11: ítem 5.
Edad 12-16: ítem 9.



Retorno

Edad 8-16
Si se obtiene 0 o 1 punto en uno de los dos primeros ítems aplicados, aplicar los ítems anteriores en orden inverso hasta obtener dos respuestas perfectas (máxima puntuación) consecutivas.



Terminación

Después de 3 puntuaciones de 0 consecutivas.



Puntuación

Ítems 1-4: 0 o 1 puntos.
Ítems 5-29: 0, 1 o 2 puntos.
Véase el *Manual de aplicación y corrección* para los ejemplos de respuesta.

	Ítem	Respuesta	Puntuación
6-7	†1. Flor		0 1
	2. Sol		0 1
	3. Cubo		0 1
	4. Pera		0 1
8-11	†5. Jabón		0 1
	†6. Ratón		0 1
	7. Sombrero		0 1
	8. Obedecer		0 1
12-16	†9. Premio		0 1
	†10. Piloto		0 1
	11. Crecer		0 1
	12. Potable		0 1
	13. Antiguo		0 1
	14. Isla		0 1

† Si el niño no da una respuesta perfecta, decirle la respuesta correcta, como se indica en el *Manual de aplicación y corrección*.

sigue

6. Vocabulario *(continuación)*

Terminar después de 3 puntuaciones de 0 consecutivas

Ítem	Respuesta	Puntuación
15. Transparente		0 1 2
16. Habitual		0 1 2
17. Enseñar		0 1 2
18. Nutritivo		0 1 2
19. Remedio		0 1 2
20. Emigrar		0 1 2
21. Molestia		0 1 2
22. Prospecto		0 1 2
23. Preciso		0 1 2
24. Persuadir		0 1 2
25. Unánime		0 1 2
26. Obsoleto		0 1 2
27. Extenuante		0 1 2
28. Afable		0 1 2
29. Empírico		0 1 2

Puntuación directa **Vocabulario**
(Máximo = 54)

7. Balanzas



Tiempo límite: véanse los ítems.
Anotar el tiempo empleado para cada ítem.



Comienzo

Edad 6-8: ítem de ejemplo A e ítem 1.
Edad 9-16: ítem de ejemplo B e ítem 4.



Retorno

Edad 9-16

Si se obtiene 0 puntos en uno de los dos primeros ítems aplicados, aplicar los ítems anteriores en orden inverso hasta obtener dos respuestas perfectas (máxima puntuación) consecutivas.



Terminación

Después de 3 puntuaciones de 0 consecutivas.



Puntuación

0 o 1 punto.
Las respuestas correctas están en color.

	Ítem	Tiempo límite	Tiempo empleado	Respuesta					Puntuación	
6-8	Ej. A			1	2	3	4	5		
	1.	20"		1	2	3	4	5	0	1
	2.	20"		1	2	3	4	5	0	1
	3.	20"		1	2	3	4	5	0	1
9-16	Ej. B			1	2	3	4	5		
	4.	20"		1	2	3	4	5	0	1
	5.	20"		1	2	3	4	5	0	1
	6.	20"		1	2	3	4	5	0	1
	7.	20"		1	2	3	4	5	0	1
	8.	20"		1	2	3	4	5	0	1
	9.	20"		1	2	3	4	5	0	1
	10.	20"		1	2	3	4	5	0	1
	11.	20"		1	2	3	4	5	0	1
	12.	20"		1	2	3	4	5	0	1
	13.	20"		1	2	3	4	5	0	1
	14.	20"		1	2	3	4	5	0	1
	15.	20"		1	2	3	4	5	0	1
	16.	20"		1	2	3	4	5	0	1

Ítem	Tiempo límite	Tiempo empleado	Respuesta					Puntuación	
17.	20"		1	2	3	4	5	0	1
18.	20"		1	2	3	4	5	0	1
19.	30"		1	2	3	4	5	0	1
20.	30"		1	2	3	4	5	0	1
21.	30"		1	2	3	4	5	0	1
22.	30"		1	2	3	4	5	0	1
23.	30"		1	2	3	4	5	0	1
24.	30"		1	2	3	4	5	0	1
25.	30"		1	2	3	4	5	0	1
26.	30"		1	2	3	4	5	0	1
**27.	30"		1	2	3	4	5	0	1
28.	30"		1	2	3	4	5	0	1
29.	30"		1	2	3	4	5	0	1
30.	30"		1	2	3	4	5	0	1
31.	30"		1	2	3	4	5	0	1
32.	30"		1	2	3	4	5	0	1
33.	30"		1	2	3	4	5	0	1
34.	30"		1	2	3	4	5	0	1

** Antes de aplicar el ítem 27, decir: «Ahora debes mirar las tres balanzas para encontrar la respuesta correcta».

Puntuación directa Balanzas
(Máximo = 34)

8. Puzzles visuales



Tiempo límite: 30 segundos.
Anotar el tiempo empleado para cada ítem.



Comienzo

Edad 6-8: ítem de demostración, ítem de ejemplo e ítem 1.

Edad 9-11: ítem de demostración, ítem de ejemplo e ítem 5.

Edad 12-16: ítem de demostración, ítem de ejemplo e ítem 8.



Retorno

Edad 9-16

Si se obtiene **0** puntos en uno de los dos primeros ítems aplicados, aplicar los ítems anteriores **en orden inverso** hasta obtener dos respuestas perfectas (máxima puntuación) consecutivas.



Terminación

Después de **3** puntuaciones de **0** consecutivas.



Puntuación

0 o 1 punto.
Las respuestas correctas están en color.

	Ítem	Tiempo empleado	Respuesta	Puntuación
6-16	D.		1 2 3	
			4 5 6	
	Ej.		1 2 3	
			4 5 6	
6-8	1.		1 2 3	0 1
			4 5 6	
	2.		1 2 3	0 1
			4 5 6	
	3.		1 2 3	0 1
			4 5 6	
	4.		1 2 3	0 1
			4 5 6	
9-11	5.		1 2 3	0 1
			4 5 6	
	6.		1 2 3	0 1
			4 5 6	
	7.		1 2 3	0 1
			4 5 6	
12-16	8.		1 2 3	0 1
			4 5 6	
	9.		1 2 3	0 1
			4 5 6	

Ítem	Tiempo empleado	Respuesta	Puntuación
10.		1 2 3	0 1
		4 5 6	
11.		1 2 3	0 1
		4 5 6	
12.		1 2 3	0 1
		4 5 6	
13.		1 2 3	0 1
		4 5 6	
14.		1 2 3	0 1
		4 5 6	
15.		1 2 3	0 1
		4 5 6	
16.		1 2 3	0 1
		4 5 6	
17.		1 2 3	0 1
		4 5 6	
18.		1 2 3	0 1
		4 5 6	
19.		1 2 3	0 1
		4 5 6	
20.		1 2 3	0 1
		4 5 6	

Ítem	Tiempo empleado	Respuesta	Puntuación
21.		1 2 3	0 1
		4 5 6	
22.		1 2 3	0 1
		4 5 6	
23.		1 2 3	0 1
		4 5 6	
24.		1 2 3	0 1
		4 5 6	
25.		1 2 3	0 1
		4 5 6	
26.		1 2 3	0 1
		4 5 6	
27.		1 2 3	0 1
		4 5 6	
28.		1 2 3	0 1
		4 5 6	
29.		1 2 3	0 1
		4 5 6	

Puntuación directa **Puzzles visuales**
(Máximo = 29)

9. Span de dibujos



Ítem de ejemplo A-ítem 3: mostrar el estímulo durante 3 segundos.
Ítem de ejemplo B-ítem 26: mostrar el estímulo durante 5 segundos.



Comienzo
Edad 6-16
Ítems de ejemplo B y C e ítem 4.



Retorno
Edad 6-16
Si se obtiene 0 o 1 punto en uno de los dos primeros ítems aplicados, aplicar los ítems anteriores en orden inverso hasta obtener dos respuestas perfectas (máxima puntuación) consecutivas.



Terminación
Después de 3 puntuaciones de 0 consecutivas.



Puntuación
Ítems 1-3: 0 o 1 puntos.
Ítems 4-26: 0, 1 o 2 puntos.
SpaneSD
Número de dibujos en la página de estímulos del último ítem puntuado con una puntuación perfecta.
SpanrSD
Número de dibujos en la página de respuesta del último ítem puntuado con una puntuación perfecta.

Ítem	Respuesta correcta	Respuesta		Puntuación
		Intento 1	Intento 2	
Ej. A B		Intento 1	Intento 2	
†1. A				0 1
†2. C				0 1
3. E				0 1
6-16 Ej. B B - A		Intento 1	Intento 2	
Ej. C D - A		Intento 1	Intento 2	
†4. C - D				0 1 2
†5. B - A				0 1 2
6. A - E				0 1 2
7. F - B				0 1 2
8. A - B - E				0 1 2
9. B - E - D				0 1 2
10. D - F - C				0 1 2
11. A - F - E				0 1 2
12. F - C - B				0 1 2
13. B - H - C				0 1 2
14. A - C - E - F				0 1 2
15. B - C - F - D				0 1 2
16. G - B - D - F				0 1 2
17. G - D - B - A				0 1 2
18. C - B - I - H				0 1 2
19. D - G - A - I				0 1 2
20. E - F - H - B - A				0 1 2
21. E - G - B - C - H				0 1 2
22. F - B - I - H - D				0 1 2
23. A - C - F - H - K - E				0 1 2
24. L - B - H - I - J - D				0 1 2
25. H - B - L - G - C - E - J				0 1 2
26. G - A - K - C - F - D - I - B				0 1 2

† Si el niño no da una respuesta perfecta, darle la respuesta correcta, como está indicado en el *Manual de aplicación y corrección*.

SpaneSD
(Máx. = 8)

SpanrSD
(Máx. = 12)

Puntuación directa *Span de dibujos*
(Máximo = 49)

10. Búsqueda de símbolos



Tiempo límite: 120 segundos.



Comienzo

Edad 6-7

Parte A: ítems de demostración, ítems de ejemplo e ítems del test.

Edad 8-16

Parte B: ítems de demostración, ítems de ejemplo e ítems del test.



Terminación

Después de 120 segundos.



Puntuación

Utilizar la plantilla de corrección para *Búsqueda de símbolos* a fin de puntuar las respuestas del niño.

Restar el número de respuestas incorrectas al número de respuestas correctas. Si la puntuación directa es ≤ 0 , anotar 0 como puntuación directa.

Parte	Tiempo límite	Tiempo empleado (en segundos)	Número de respuestas correctas	Número de respuestas incorrectas	Puntuación directa
6-7 → A	120" (2:00)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/> (Máximo = 42)
8-16 → B	120" (2:00)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/> (Máximo = 60)

Puntuaciones de bonificación por tiempo para una resolución perfecta en la parte A de *Búsqueda de símbolos*

Tiempo en segundos	120	111-119	≤ 110
Puntuación directa	40	41	42

11. Información



Comienzo

Edad 6-8: ítem 1.

Edad 9-16: ítem 8.



Retorno

Edad 9-16

Si se obtiene 0 puntos en uno de los dos primeros ítems aplicados, aplicar los ítems anteriores en orden inverso hasta obtener dos respuestas perfectas (máxima puntuación) consecutivas.



Terminación

Después de 3 puntuaciones de 0 consecutivas.



Puntuación

0 o 1 punto.

Véase el *Manual de aplicación y corrección* para los ejemplos de respuesta.

Ítem	Respuesta	Punt.
6-8 → †1. Pie		0 1
†2. Oreja		0 1
*3. Comer		0 1
4. Patas		0 1
5. Pensar		0 1
*6. Jueves		0 1
7. Pájaro		0 1
9-16 → *†8. Junio		0 1
†9. Árbol		0 1
10. Cuerdas		0 1
*11. Horas		0 1

† Si el niño no da una respuesta perfecta, decirle la respuesta correcta, como se indica en el *Manual de aplicación y corrección*.

* Las respuestas que necesitan una pregunta adicional se indican en el *Manual de aplicación y corrección*.

sigue

11. Información (continuación)

Terminar después de 3 puntuaciones de 0 consecutivas

Ítem	Respuesta	Punt.
12. Mensaje		0
*13. Torre Eiffel		0
14. Papel		0
*15. Días		0
16. Corazón		0
*17. Puntos cardinales		0
*18. Helados		0
19. Continente		0
20. Guiza		0
21. La Mona Lisa		0
22. Ozono		0
23. Hojas		0
*24. Newton		0
25. Aire caliente		0
26. Volcanes		0
*27. Países		0
28. Año luz		0
29. Fisión		0
*30. Madrid-México		0
31. Confucio		0

* Las respuestas que necesitan una pregunta adicional se indican en el *Manual de aplicación y corrección*.

Puntuación directa **Información**
(Máximo = 31)

12. Letras y números



Comienzo

Edad 6-7: ítems prerrequisito, ítem de demostración A, ítem de ejemplo A e ítem 1.

Edad 8-16: ítem de demostración A, ítem de ejemplo A e ítem 1.



Terminación

Edad 6-7: después de responder incorrectamente a uno de los dos ítems prerrequisito o después de 3 puntuaciones de 0 en los tres intentos del mismo ítem.

Edad 8-16: después de 3 puntuaciones de 0 en los tres intentos del mismo ítem.



Puntuación

0 o 1 punto.

SpanLN

Número de letras y números recordado en el último intento puntuado con 1 punto.

Ítem prerrequisito		Respuesta correcta		Correcto		
6-7	Contar	El niño cuenta al menos hasta 3 correctamente.		S	N	
	Orden alfabético	El niño dice las letras en orden alfabético al menos hasta la C correctamente.		S	N	
Ítem	Intento	Respuesta correcta		Respuesta	Punt. intento	Punt. ítem
8-16	D.A A-2	2-A				
	Ej. A B-1	1-B				
	†1. A-3	3-A			0 1	0
	1-C	1-C			0 1	
	B-2	2-B			0 1	2 3
	†2. 5-E	5-E			0 1	0
	C-4	4-C			0 1	
	1-D	1-D			0 1	2 3
	D.B 3-F-2	2-3-F				
	Ej. B E-5-A	5-A-E				
	1-B-2	1-2-B				
	3. A-3-2	2-3-A	A-2-3		0 1	0
	4-1-C	1-4-C	C-1-4		0 1	
	F-B-5	5-B-F	B-F-5		0 1	2 3
	4. Z-E-9	9-E-Z	E-Z-9		0 1	0
	8-2-D	2-8-D	D-2-8		0 1	
	C-5-Q	5-C-Q	C-Q-5		0 1	2 3
	5. 9-H-3	3-9-H	H-3-9		0 1	0
	J-6-N	6-J-N	J-N-6		0 1	
	5-E-8	5-8-E	E-5-8		0 1	2 3
	6. 1-Z-4-J	1-4-J-Z	J-Z-1-4		0 1	0
	T-8-M-9	8-9-M-T	M-T-8-9		0 1	
	5-A-2-G	2-5-A-G	A-G-2-5		0 1	2 3
	7. E-1-G-7-X	1-7-E-G-X	E-G-X-1-7		0 1	0
	8-V-2-R-7	2-7-8-R-V	R-V-2-7-8		0 1	
	S-6-K-3-M	3-6-K-M-S	K-M-S-3-6		0 1	2 3
	8. 1-E-4-F-9-H	1-4-9-E-F-H	E-F-H-1-4-9		0 1	0
	J-2-P-5-F-6	2-5-6-F-J-P	F-J-P-2-5-6		0 1	
	7-Q-6-M-3-Y	3-6-7-M-Q-Y	M-Q-Y-3-6-7		0 1	2 3
	9. S-2-K-4-Y-1-G	1-2-4-G-K-S-Y	G-K-S-Y-1-2-4		0 1	0
	7-S-9-K-1-T-6	1-6-7-9-K-S-T	K-S-T-1-6-7-9		0 1	
	N-2-J-6-R-8-V	2-6-8-J-N-R-V	J-N-R-V-2-6-8		0 1	2 3
	10. 4-X-9-R-1-M-7-H	1-4-7-9-H-M-R-X	H-M-R-X-1-4-7-9		0 1	0
	W-2-X-9-A-6-Z-4	2-4-6-9-A-W-X-Z	A-W-X-Z-2-4-6-9		0 1	
	2-P-1-Y-4-K-7-W	1-2-4-7-K-P-W-Y	K-P-W-Y-1-2-4-7		0 1	2 3

† Si el niño no dice el número en primer lugar, decir: «Recuerda que primero debes decir el número y después la letra».

SpanLN
(Máximo = 8)

Puntuación directa *Letras y números*
(Máximo = 30)

--

13. Cancelación



Tiempo límite: 45 segundos.

Anotar el tiempo empleado para cada ítem.



Comienzo

Edad 6-16

Ítem de demostración, ítem de ejemplo e ítem 1.



Terminación

Después de 45 segundos para cada ítem.



Puntuación

Utilizar la plantilla de corrección para *Cancelación* a fin de puntuar las respuestas del niño.

Para cada ítem, restar el número de respuestas incorrectas al número de respuestas correctas.

Si la puntuación del ítem es ≤ 0 , anotar 0 como puntuación del ítem.

La puntuación directa es la suma de la puntuación del ítem 1 y del ítem 2.

Ítem	Tiempo límite	Tiempo empleado	Número de respuestas correctas	Número de respuestas incorrectas	Puntuación
6-16 → 1. Aleatoria	45"	<input type="text"/>	<input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/> CAa (Máximo = 64)
2. Estructurada	45"	<input type="text"/>	<input type="text"/>	- <input type="text"/>	= <input type="text"/> CAe (Máximo = 64)
Puntuación directa <i>Cancelación</i>					<input type="text"/> (Máximo = 128)

14. Comprensión



Comienzo

Edad 6-11: ítem 1.

Edad 12-16: ítem 3.



Retorno

Edad 12-16

Si se obtiene 0 o 1 punto en uno de los dos primeros ítems aplicados, aplicar los ítems anteriores **en orden inverso** hasta obtener dos respuestas perfectas (máxima puntuación) consecutivas.



Terminación

Después de 3 puntuaciones de 0 consecutivas.



Puntuación

0, 1 o 2 puntos.

Véase el *Manual de aplicación y corrección* para los ejemplos de respuesta.

Ítem	Respuesta	Puntuación
6-11 → †1. Dientes		0 1
‡2. Perro		0 1
12-16 → †3. Verdura		0 1
‡4. Cinturones		0 1
§5. Humo		0 1
6. Móvil		0 1
7. Cartera		0 1
8. Ejercicio		0 1

† Si el niño no da una respuesta perfecta, decirle la respuesta correcta, como se indica en el *Manual de aplicación y corrección*.

§ Si el niño responde con un solo concepto, pedirle otro más, como se indica en el *Manual de aplicación y corrección*.

sigue

14. Comprensión *(continuación)*

Terminar después de 3 puntuaciones de 0 consecutivas

Ítem	Respuesta	Puntuación
9. Agenda		0 1 2
§10. Luces		0 1 2
11. Contraseñas		0 1 2
12. Tareas		0 1 2
§13. Idiomas		0 1 2
*14. Ahorrar		0 1 2
15. Leyes		0 1 2
16. Copiar		0 1 2
17. Puerta		0 1 2
*§18. Satélites		0 1 2
19. Vela		0 1 2

§ Si el niño responde con un solo concepto, pedirle otro más, como se indica en el *Manual de aplicación y corrección*.

* Las respuestas que necesitan una pregunta adicional se indican en el *Manual de aplicación y corrección*.

Puntuación directa Comprensión

(Máximo = 38)

15. Aritmética



Tiempo límite: 30 segundos.
Anotar el tiempo empleado para cada ítem.



Comienzo
Edad 6-7: ítem 3.
Edad 8-9: ítem 8.
Edad 10-16: ítem 11.



Retorno
Edad 6-16
Si se obtiene 0 puntos en uno de los dos primeros ítems aplicados, aplicar los ítems anteriores en orden inverso hasta obtener dos respuestas perfectas (máxima puntuación) consecutivas.



Terminación
Después de 3 puntuaciones de 0 consecutivas.



Puntuación
0 o 1 punto.

Los ítems del 1 al 19 no pueden repetirse. Para los ítems del 20 al 34, cada ítem puede repetirse una sola vez (el examinador debe pausar el cronómetro durante la repetición).

	Ítem	Tiempo empleado	Respuesta correcta	Respuesta	Puntuación
ítems gráficos	†1. Perros	<input type="text"/>	Cuenta hasta 3	<input type="text"/>	0 1
	†2. Pollitos	<input type="text"/>	Cuenta hasta 5	<input type="text"/>	0 1
	6-7 †3. Árboles	<input type="text"/>	Cuenta hasta 10	<input type="text"/>	0 1
	4. Mariposas	<input type="text"/>	9	<input type="text"/>	0 1
	5. Ardillas	<input type="text"/>	2	<input type="text"/>	0 1
	6. Libros	<input type="text"/>	5	<input type="text"/>	0 1
	7. Manzanas	<input type="text"/>	3	<input type="text"/>	0 1
8-9	8. Juguetes	<input type="text"/>	5	<input type="text"/>	0 1
	9. Invitaciones	<input type="text"/>	15	<input type="text"/>	0 1
	10. Uvas	<input type="text"/>	6	<input type="text"/>	0 1
10-16	11. Canicas	<input type="text"/>	7	<input type="text"/>	0 1
	12. Cromos	<input type="text"/>	14	<input type="text"/>	0 1
	13. Páginas	<input type="text"/>	25	<input type="text"/>	0 1
	14. Globos	<input type="text"/>	8	<input type="text"/>	0 1
	15. Pájaros	<input type="text"/>	6	<input type="text"/>	0 1
	16. Ranas	<input type="text"/>	5	<input type="text"/>	0 1
	17. Postales	<input type="text"/>	9	<input type="text"/>	0 1

Ítem	Tiempo empleado	Respuesta correcta	Respuesta	Puntuación
18. Árboles	<input type="text"/>	32	<input type="text"/>	0 1
19. Fichas	<input type="text"/>	20	<input type="text"/>	0 1
20. Huevos	<input type="text"/>	3	<input type="text"/>	0 1
21. Carreras	<input type="text"/>	24	<input type="text"/>	0 1
22. Fútbol	<input type="text"/>	21	<input type="text"/>	0 1
23. Anillos	<input type="text"/>	7	<input type="text"/>	0 1
24. Piezas	<input type="text"/>	60	<input type="text"/>	0 1
25. Clases	<input type="text"/>	20	<input type="text"/>	0 1
26. Niños	<input type="text"/>	11	<input type="text"/>	0 1
27. Libros	<input type="text"/>	30	<input type="text"/>	0 1
28. Pasteles	<input type="text"/>	3	<input type="text"/>	0 1
29. Pulseras	<input type="text"/>	151	<input type="text"/>	0 1
30. Coches	<input type="text"/>	48	<input type="text"/>	0 1
31. Ejercicio	<input type="text"/>	11:30	<input type="text"/>	0 1
32. Niveles	<input type="text"/>	9 ó 8.75	<input type="text"/>	0 1
33. Semillas	<input type="text"/>	40	<input type="text"/>	0 1
*34. Hombres	<input type="text"/>	34	<input type="text"/>	0 1

† Si el niño no da una respuesta perfecta, decirle la respuesta correcta, como se indica en el *Manual de aplicación y corrección*.
* Las respuestas que necesitan una pregunta adicional se indican en el *Manual de aplicación y corrección*.

Puntuación directa Aritmética
(Máximo = 34)