

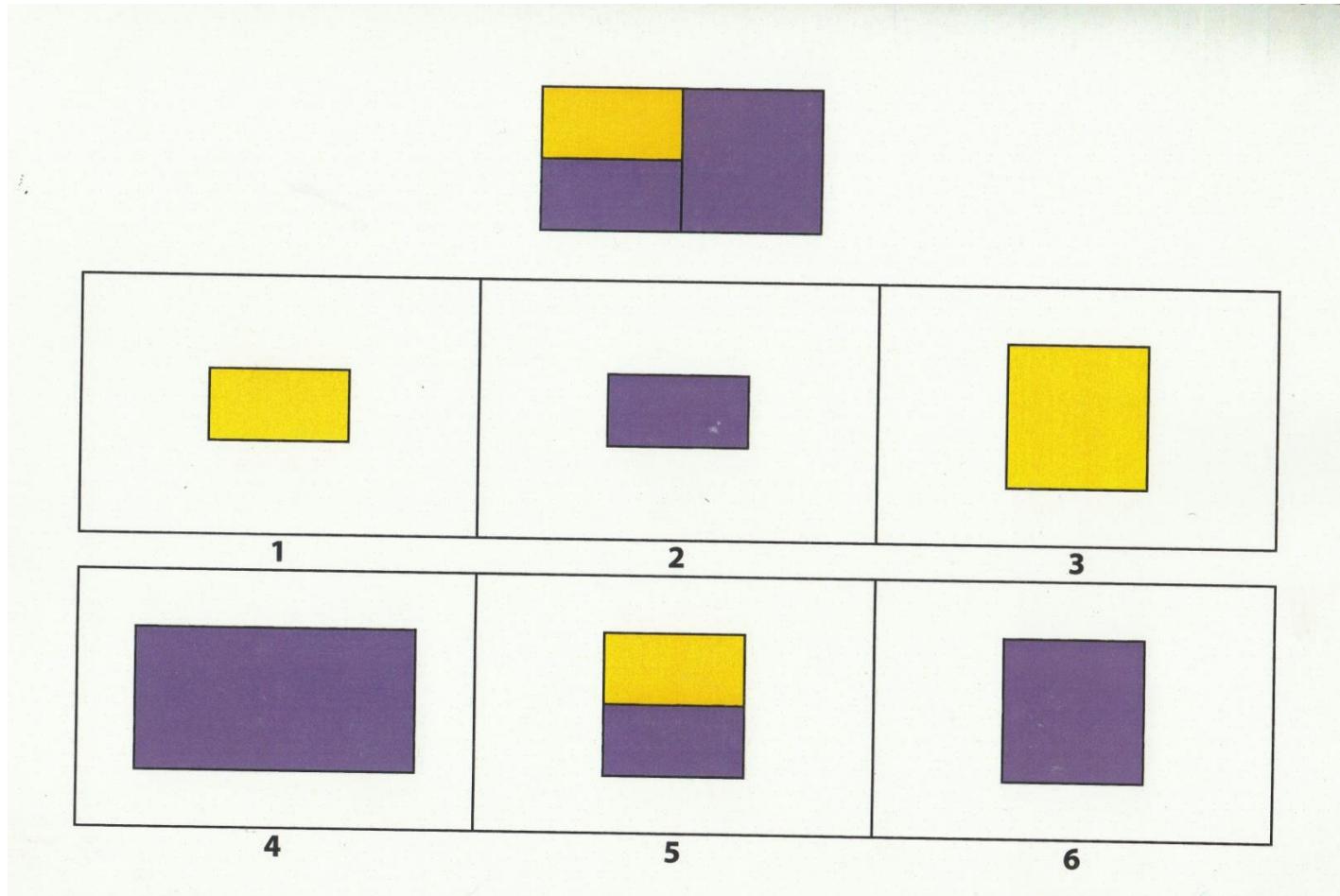
WISC-V

Rompecabezas Visuales-Aritmética

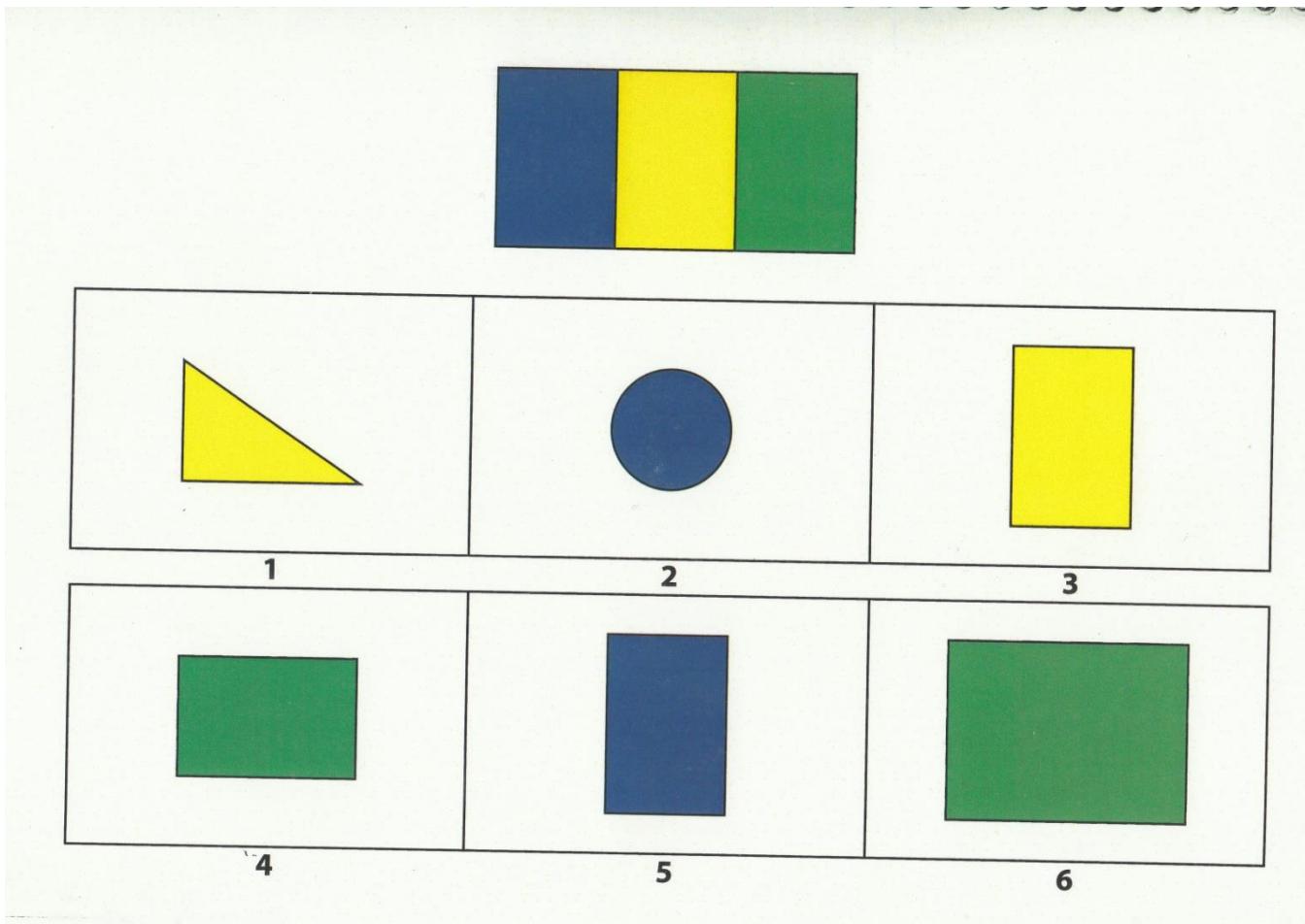
8. Rompecabezas visuales

- El niño debe seleccionar 3 opciones de respuesta que permiten reconstruir el rompecabezas presentado dentro de un tiempo límite.
- Tiene un ítem de demostración y uno de ejemplo, en el ítem de demostración decimos: “Voy a elegir 3 de estas piezas, que juntas forman este puzzle. Las 3 piezas deben ir una al lado de la otra, y no una encima de la otra”.
- Después de haber mirado las piezas elijo estas 3 (1,2 y 6). Si las junto mentalmente , forman este puzzle.”

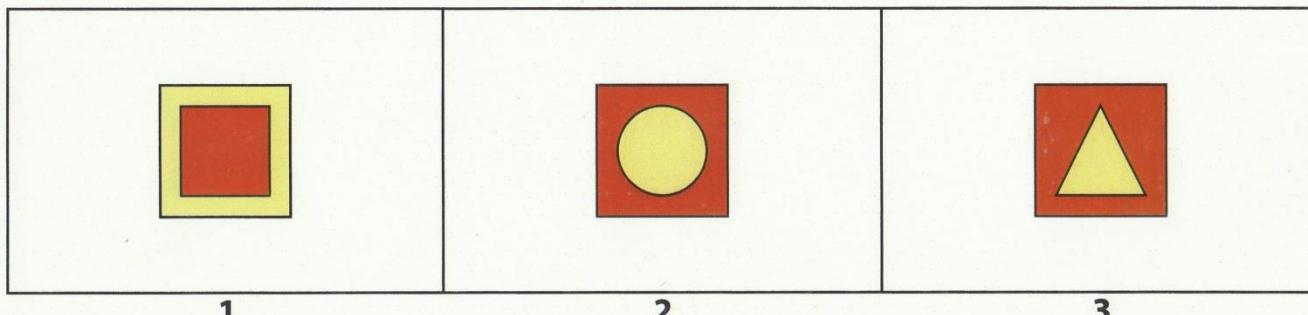
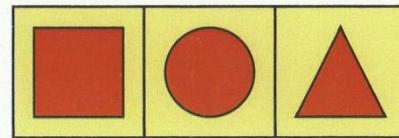
Demostración



Ejemplo



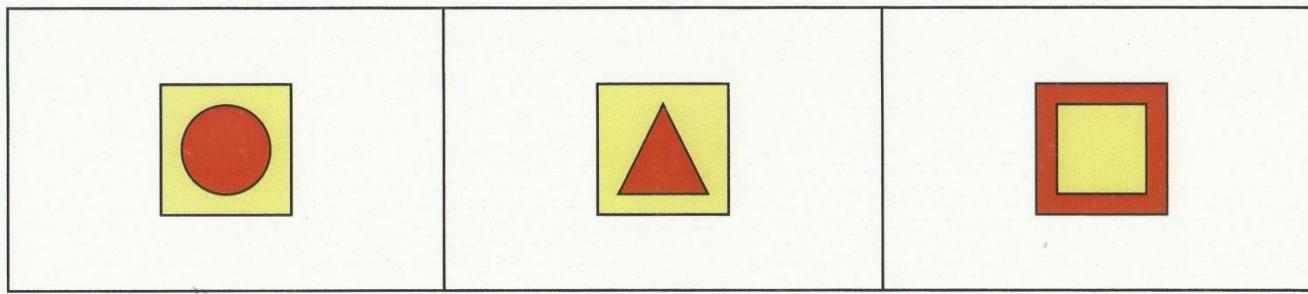
Ítem 5



1

2

3

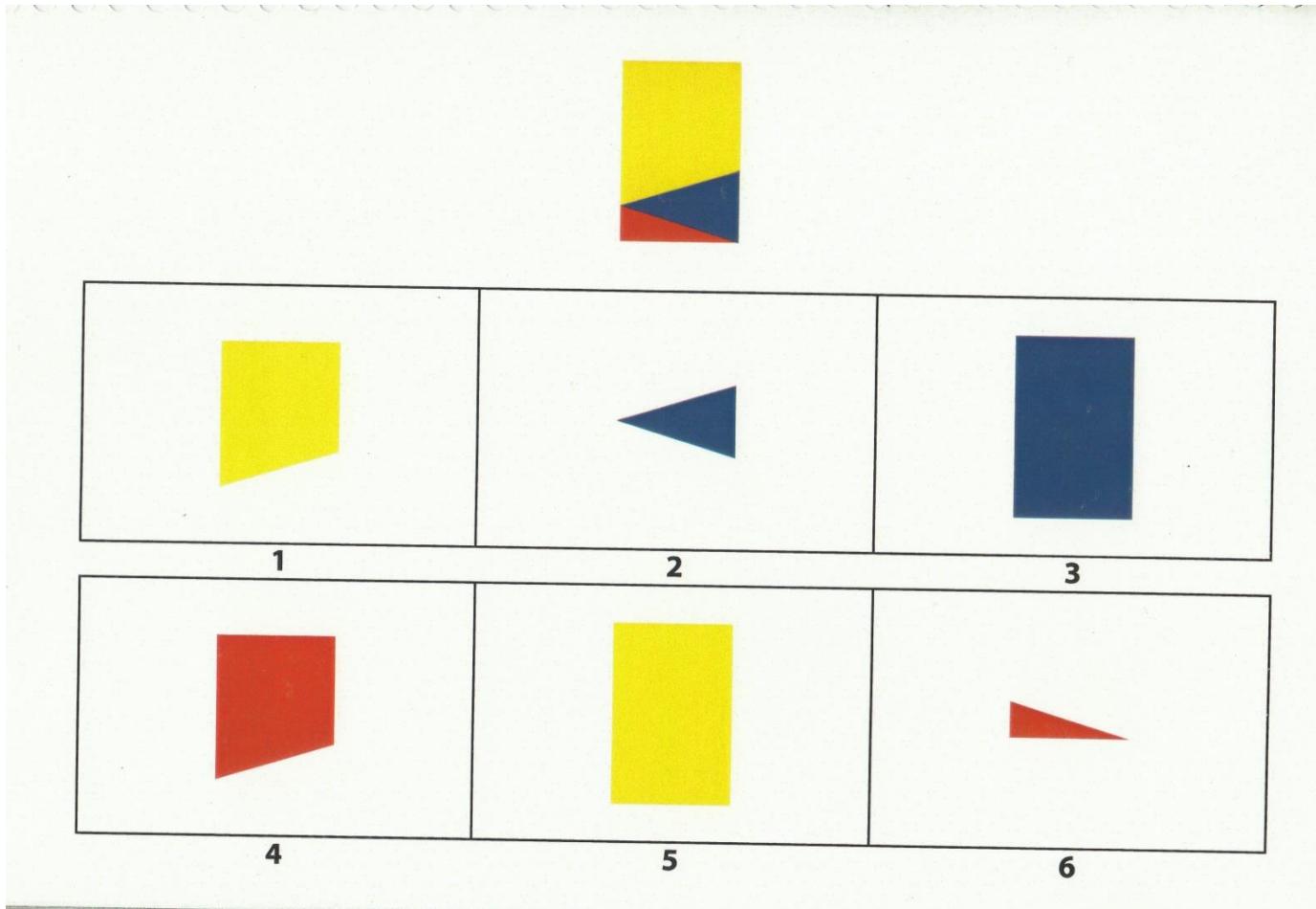


4

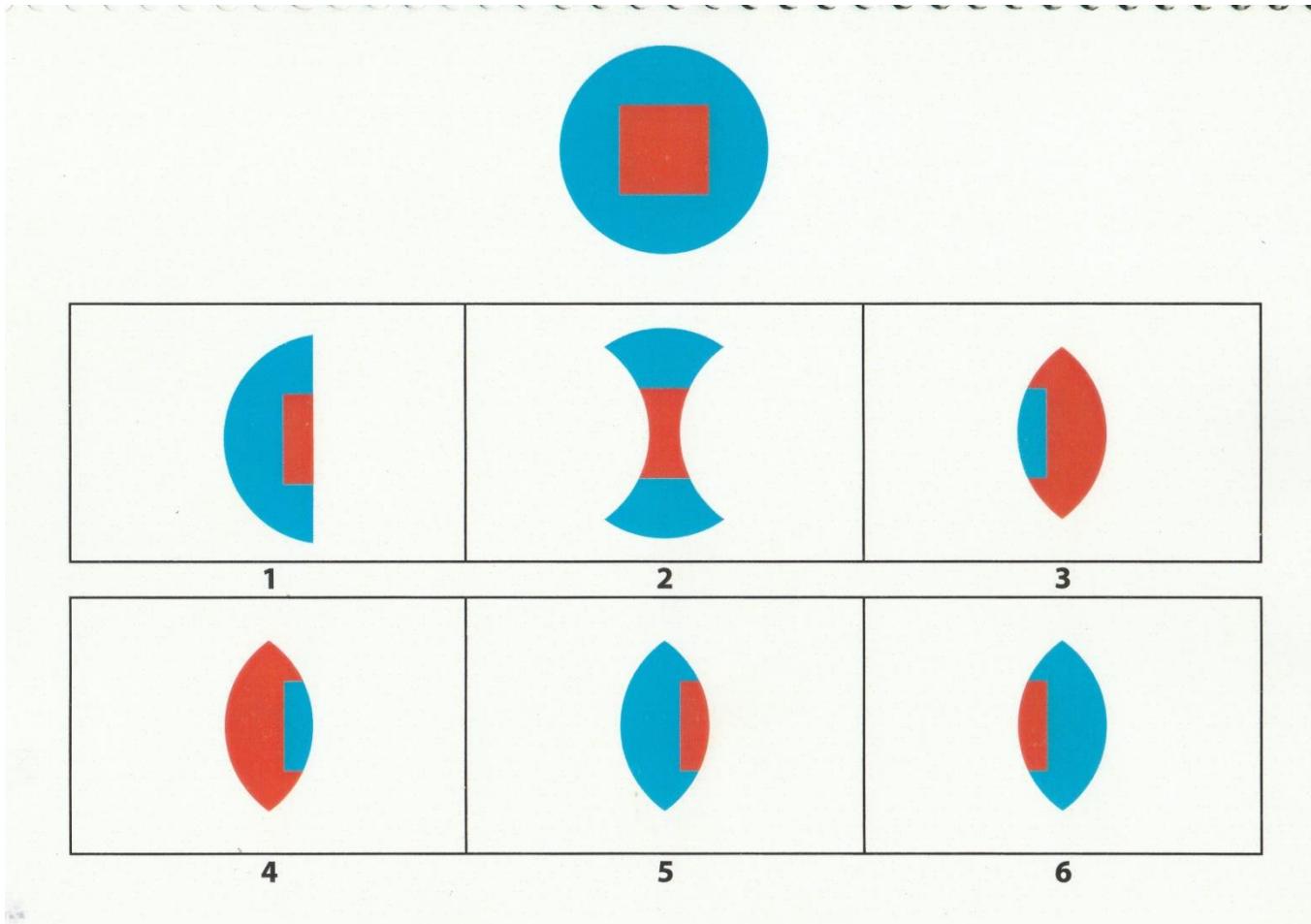
5

6

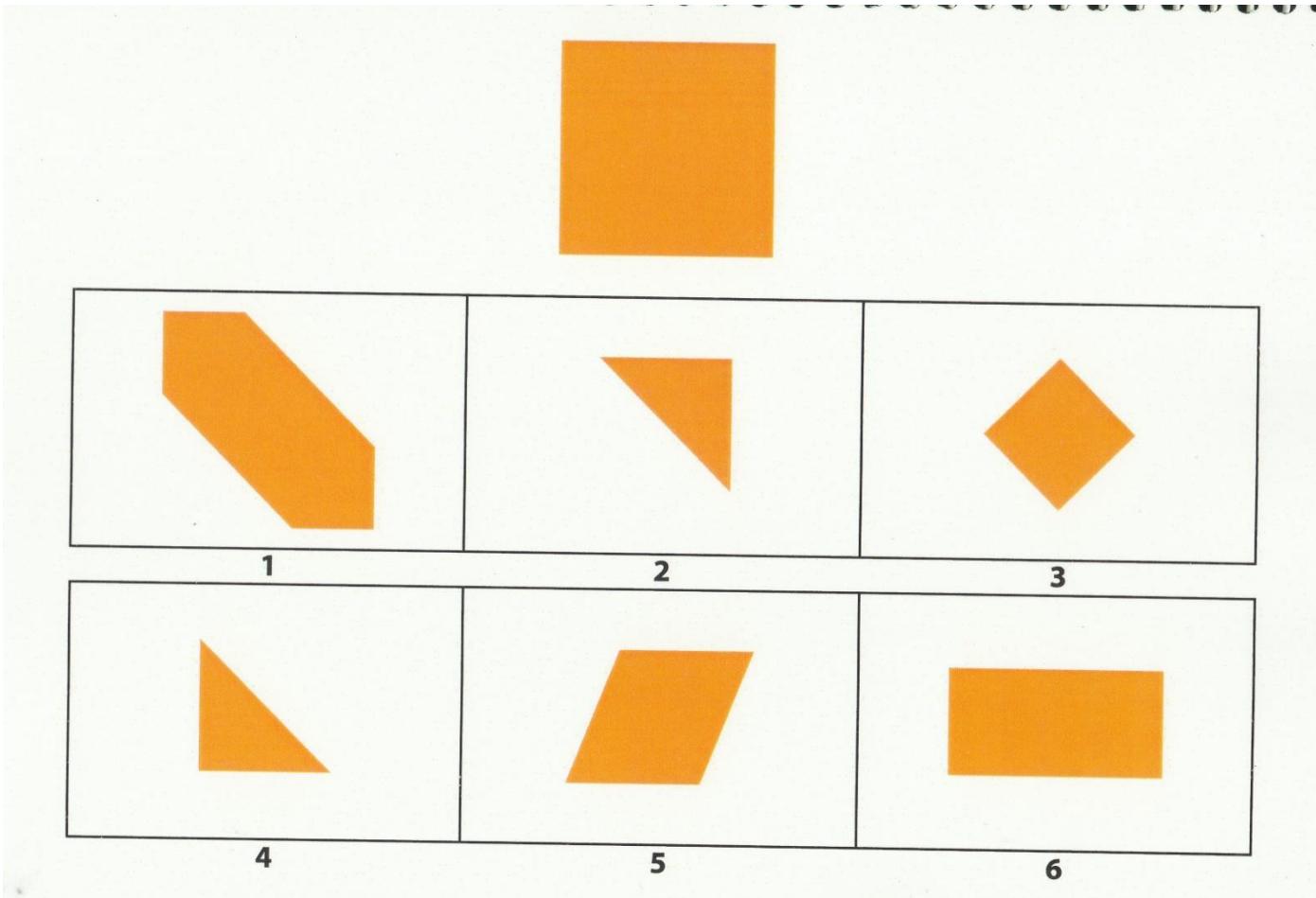
Ítem 6



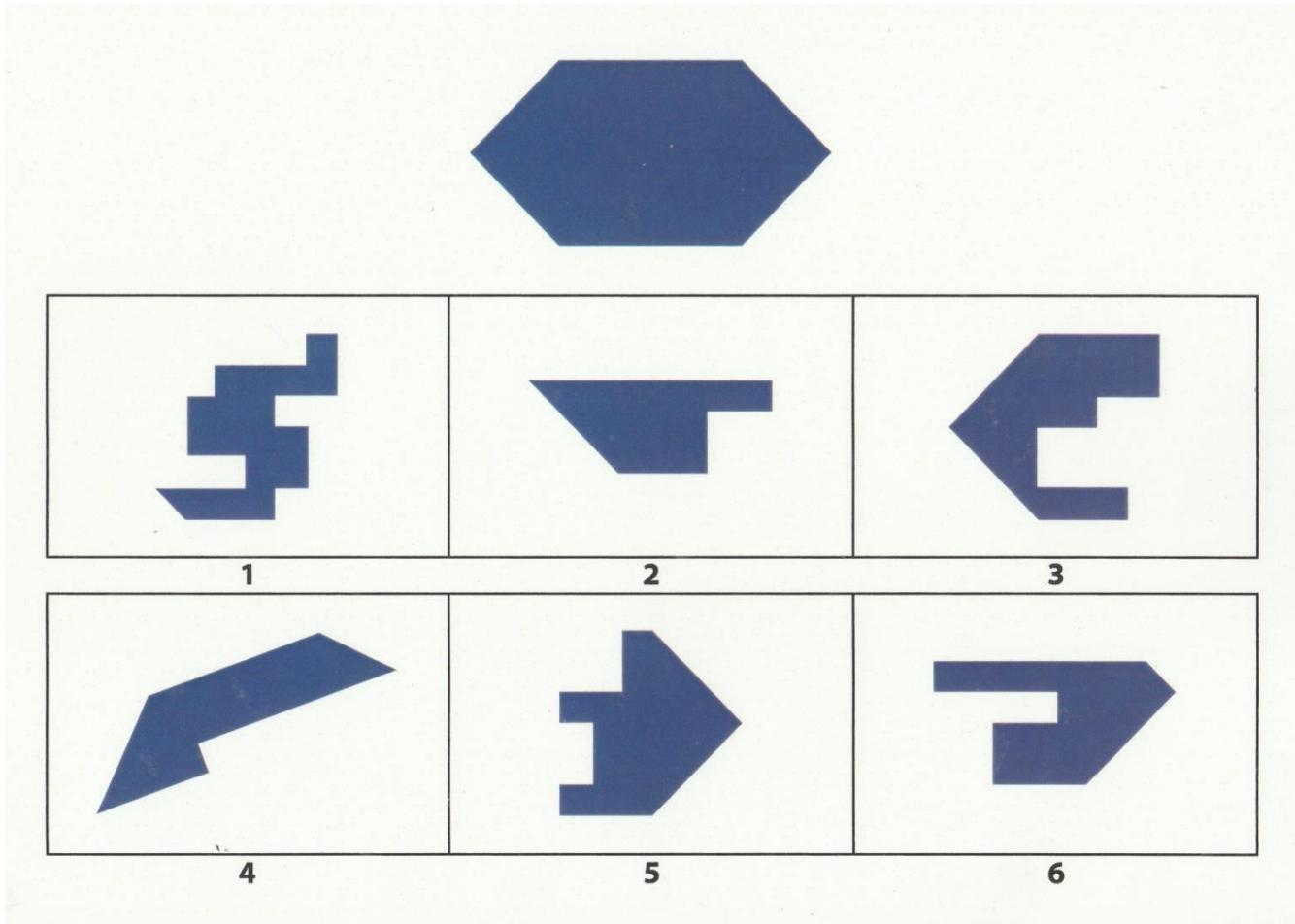
Ítem 11



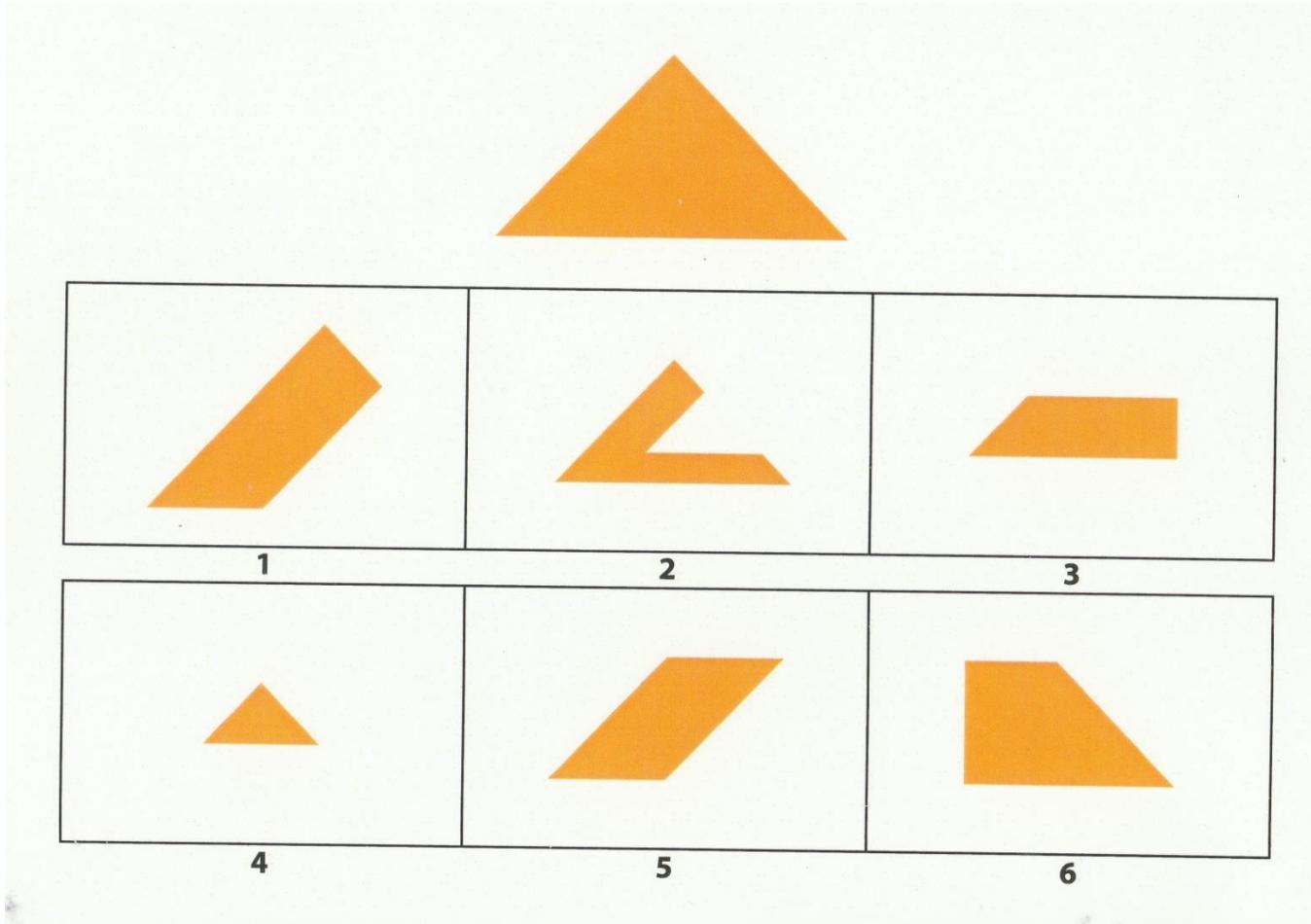
Ítem 18



Ítem 23



Ítem 28



Qué investiga Rompecabezas visuales?

- Razonamiento visoespacial
- Rotación mental
- Memoria de trabajo visual
- Comprensión de la relación parte todo
- Capacidad de análisis de estímulos abstractos
- Percepción visual
- Inteligencia visual amplia

9. Retención de imágenes

- Se le muestra al niño una página de estímulo por un tiempo límite. Luego debe seleccionar los dibujos que ha visto de entre las opciones de una página de respuesta.
- Se comienza en el ítem de ejemplo B.
- El ítem A es solo para cuando el niño presenta alguna discapacidad.
- **Consigna:** “Mira este dibujo (se controla el tiempo de exposición según el ítem), luego se pasa al página y se dice :señala el dibujo que te acabo de enseñar...”

Estímulo Ejemplo A



Respuesta Ejemplo A



Estímulo 2



Respuesta 2



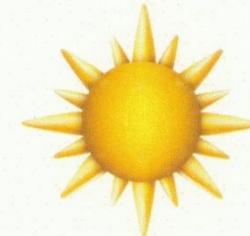
A



B



C

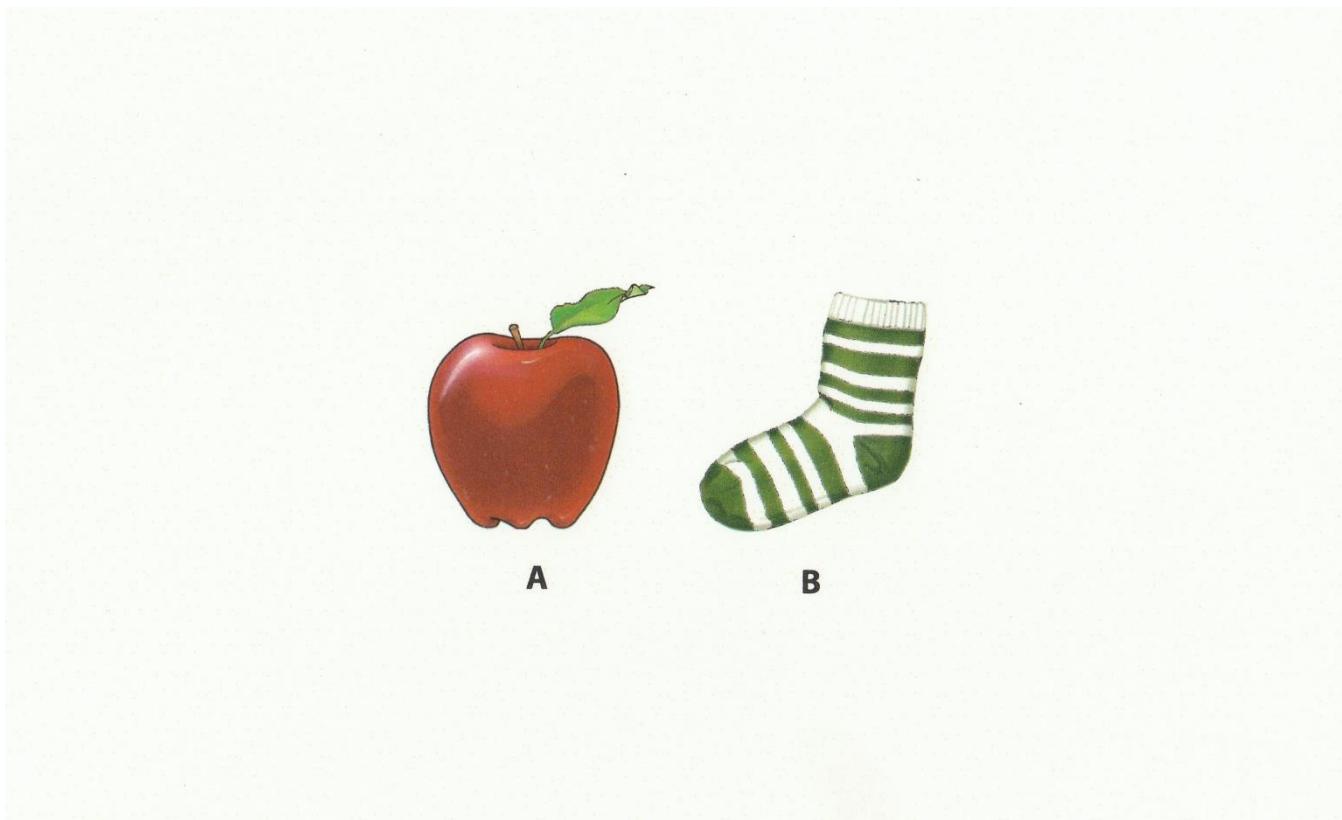


D

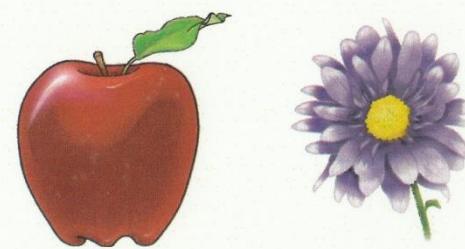
Estímulo ejemplo B



Respuesta Estímulo B



Estímulo Ejemplo C



Respuesta Estímulo C



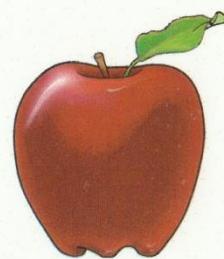
A



B



C

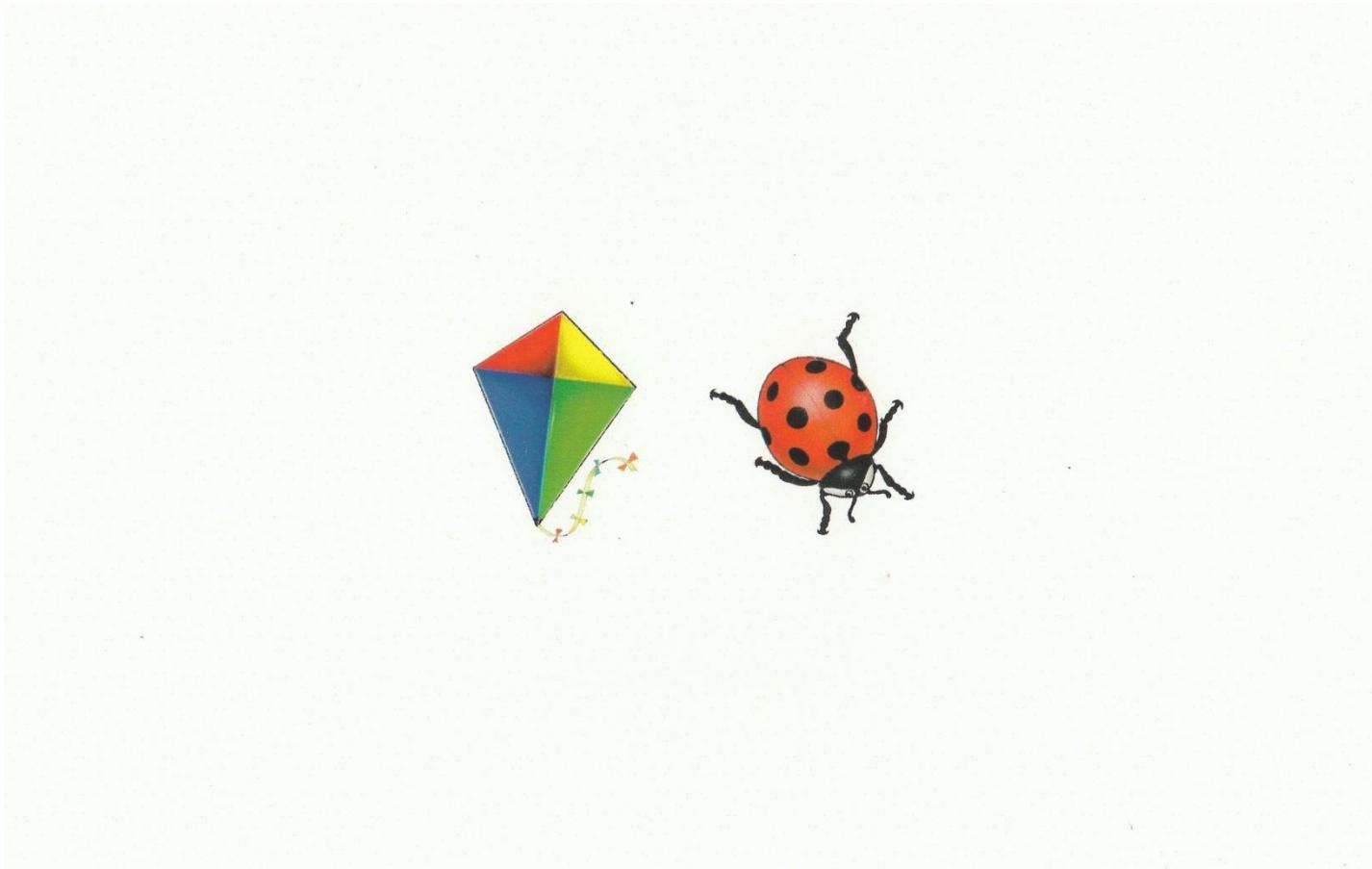


D



E

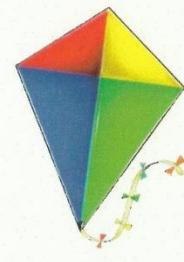
Estímulo 5



Respuesta Estímulo 5



A



B



C



D

Estímulo 8



Respuesta Estímulo 8



A



B



C



D



E

Estímulo 13



Respuesta Estímulo 13



A



B



C



D



E



F



G



H

Estímulo 24



Respuesta Estímulo 24



A



B



C



D



E



F



G



H



I



J



K



L

Qué investiga Retención de imágenes

- Memoria de trabajo visual
- Capacidad de memoria trabajo
- Procesamiento visual
- Capacidad atencional
- Memoria visual
- Capacidad de inhibición de respuesta

10. Búsqueda de Símbolos

- Presenta 2 formas:

Forma A para niños de 6 y 7 años

Forma B para niños de 8 años en adelante

- Tienen ítem de demostración e ítem de ejemplo.
- Luego de corroborar que comprende la consigna se le da el cuadernillo y la consigna que alude al orden y a la velocidad

Búsqueda de símbolos

Parte A: Edad 6-7

Ítems de demostración

①	②	↔•	①	△	⊕	NO
↔	⊗	□	◐	↑↓	⤒	NO

Ítems de ejemplo

□	△	⊕	≈	↑↓		NO
△	↔	+	◀	◐	+	NO
○	○	○	⤒	○	⤒	NO

Búsqueda de símbolos

Parte B: Edad 8-16

Ítems de demostración

△	○	△	▷	□	✗	△	△	NO
○	□	□	≈	○	↔	✗	✗	NO

Ítems de ejemplo

□	+	⊕	△	□	↑↓	○	○	NO
▽	≈	↔	+	◀	□	+	+	NO
⊗	○	○	○	⊗	⊗	○	○	NO

Qué investiga Búsqueda de símbolos?

- Organización perceptual
- Planificación
- Capacidad de aprendizaje
- Memoria a corto plazo
- Visualización espacial
- Velocidad de procesamiento
- Velocidad de búsqueda visual

11. Información

- Consta de 31 ítems.
- Se comienza para los 6 y 7 años en el ítem 1 y en el ítem 8 a partir de los 9 años.
- El niño debe responder a una serie de preguntas de conocimientos generales

Ítems de Información

1. Señálame tu nariz
4. Qué día viene inmediatamente después del jueves?
8. Cuántas horas tiene un día?
13. Cuáles son los 4 puntos cardinales?
21. Qué continente tiene la mayor cantidad de personas?
26. Quién fue Stephen Hawking?
29. Dime alguna obra que haya hecho Miguel Angel?
31. Quién fue Ícaro?

Qué mide Información?

- Comprensión verbal
- Inteligencia cristalizada
- Memoria de estímulos semánticos
- Conocimiento adquirido
- Conocimiento influido por la cultura
- Reserva de información
- Memoria a largo plazo
- Rango de conocimiento general de los hechos

Conductas a observar

- Observar si hay patrones de respuestas, fallos en los fáciles y aciertos en los difíciles
- Ver si las respuestas incorrectas son por factores de cultura, proviene de otra región o país
- Si la respuesta es innecesariamente larga .
- Si las fallas corresponde a falta de conocimiento en alguna área específica.

12. Secuenciación Letras y números

- 6-7 años: Reactivo de verificación
- Abecedario
- Números
- Consigna: “Ahora voy a decirte un grupo de números y letras. Cuando termine haz de decirme primero el número y después la letra. Por ejemplo si digo “A-2”, tu haz de decir “2-A”. El número va primero y la letra va después”

Ítems de Letras y números

- | | | |
|--------|------------|------------------|
| 1- A.3 | 5- 9.H.3 | 8- 1.E.4.F.9.H |
| 1.C | J.6.N | J.2.P.5.F.6 |
| B.2 | 5.E.8 | 7.Q.6.M.3.Y |
| | | |
| 2- 5.D | 6- 1.Z.4.J | 9- S.2.K.4.Y.1.G |
| C.4 | T.8.M.9 | 7.S.9.K.1.T.6 |
| 1.D | 5.A.2.G | N.2.J.6.R.8.V |

Qué investiga Letras y números?

- Velocidad de procesamiento
- Discriminación auditiva
- Memoria a corto plazo
- Memoria de trabajo
- Habilidad para manipular datos mentales
- Atención focalizada, concentración
- Manipulación de representaciones mentales

Conductas a observar en Letras y números

- Si intenta alguna estrategia
- Si fracasa por reordenar los elementos si los omite
- Ver si hay un patrón de fallos
- Atender las correcciones espontáneas
- Ver si se olvida más los números o las letras

13. Cancelación

- El niño debe buscar y marcar en un tiempo límite unos estímulos objetivo dentro de un conjunto de estímulos distribuido de forma estructurada o de forma aleatoria.
- Tiene ítem de demostración y de ejemplo
- Luego que el niño ha comprendido la tarea decir: “Cuando yo diga ‘Adelante’, haz una marca en cada animal. No marques nada mas, trabaja lo más rápido que puedas pero sin equivocarte, hasta que diga que pares. ¿Estás preparado?

Demostración y Ejemplo



Cuadernillo de respuestas 2

Cancelación

Nombre del niño:

Edad:

Examinador:

Fecha de aplicación:



Ítem de demostración



Ítem de ejemplo



Ítem 2



Qué investiga Cancelación?

- Velocidad de procesamiento
- Atención visual selectiva
- Atención y concentración
- Rastreo visual
- Resistencia a la fatiga
- Coordinación visomotriz
- Capacidad para trabajar bajo presión de tiempo

Conductas a observar en cancelación

- Si entiende a que hay que trabajar con velocidad
- Comprobar la atención y la concentración
- Si mantiene el ritmo de respuestas
- Si marca la respuesta rápido pero descuidado

14. Comprensión

- El niño debe responder a preguntas relacionadas a conductas y reglas sociales.
- Consta de 19 ítems
- En los primeros ítems hasta el 4, si el niño no da una respuesta correcta hay que decírsela.
- Si el niño da una respuesta vaga se le pregunta: ¿qué quieres decir? o ¿puedes explicarme un poco más?

Ítems de comprensión

1. Porqué es importante lavarse los dientes?
4. Qué deberías hacer si ves que sale humo de la casa de tu vecino?
8. Porqué se deben cumplir los compromisos que uno tiene con otras personas?
12. Porqué no se debe copiar en las pruebas?
14. Porqué es mas caro un terreno en la ciudad que en el campo?
16. Porqué son necesarias las leyes?
19. Qué significa el refrán “más vale pájaro en mano que cien volando?”

Qué investiga comprensión

- Comprensión y razonamiento verbal
- Conceptualización verbal
- Sentido común
- Conocimiento influido por la cultura
- Juicio social
- Información práctica
- Uso de experiencias pasadas
- Conocimiento de normas convencionales

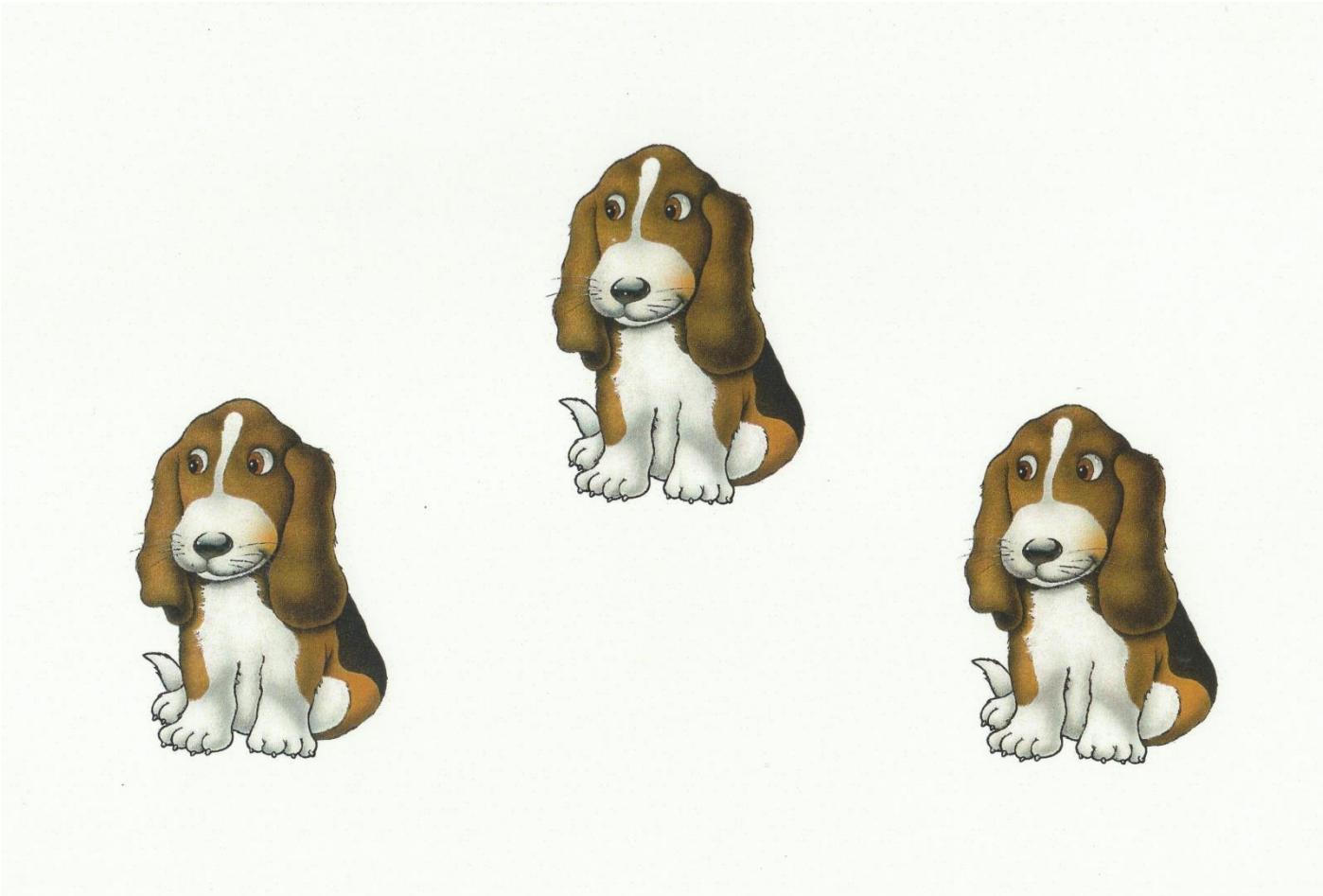
Conductas a observar en comprensión

- Ver si una respuesta es incorrecta por falta de aptitud verbal o por desconocimiento de una norma o juicio erróneo
- Ver cómo responde a las peticiones de elaboración: Dame otra razón
- Atender a las correcciones espontáneas

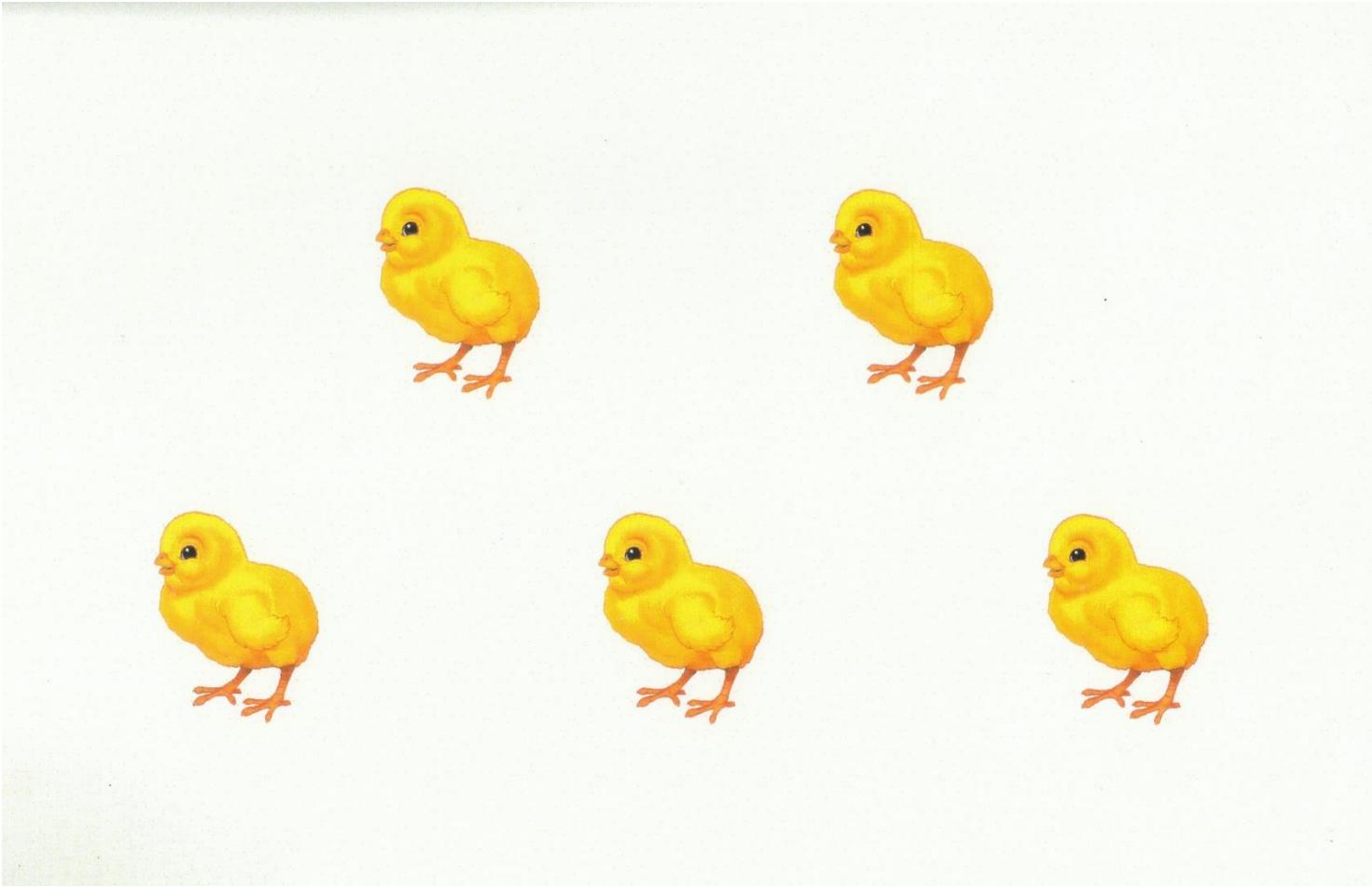
15. Aritmética

- El niño debe resolver mentalmente problemas aritméticos en un tiempo límite.
- **Consigna:** “Voy a leerte algunos problemas. Escucha con atención porque solo puedo leer cada problema una sola vez”.
- **A partir del ítem 20 :** “Voy a leerte algunos problemas más, esta vez puedes pedirme que te repita cada problema pero solo una vez”

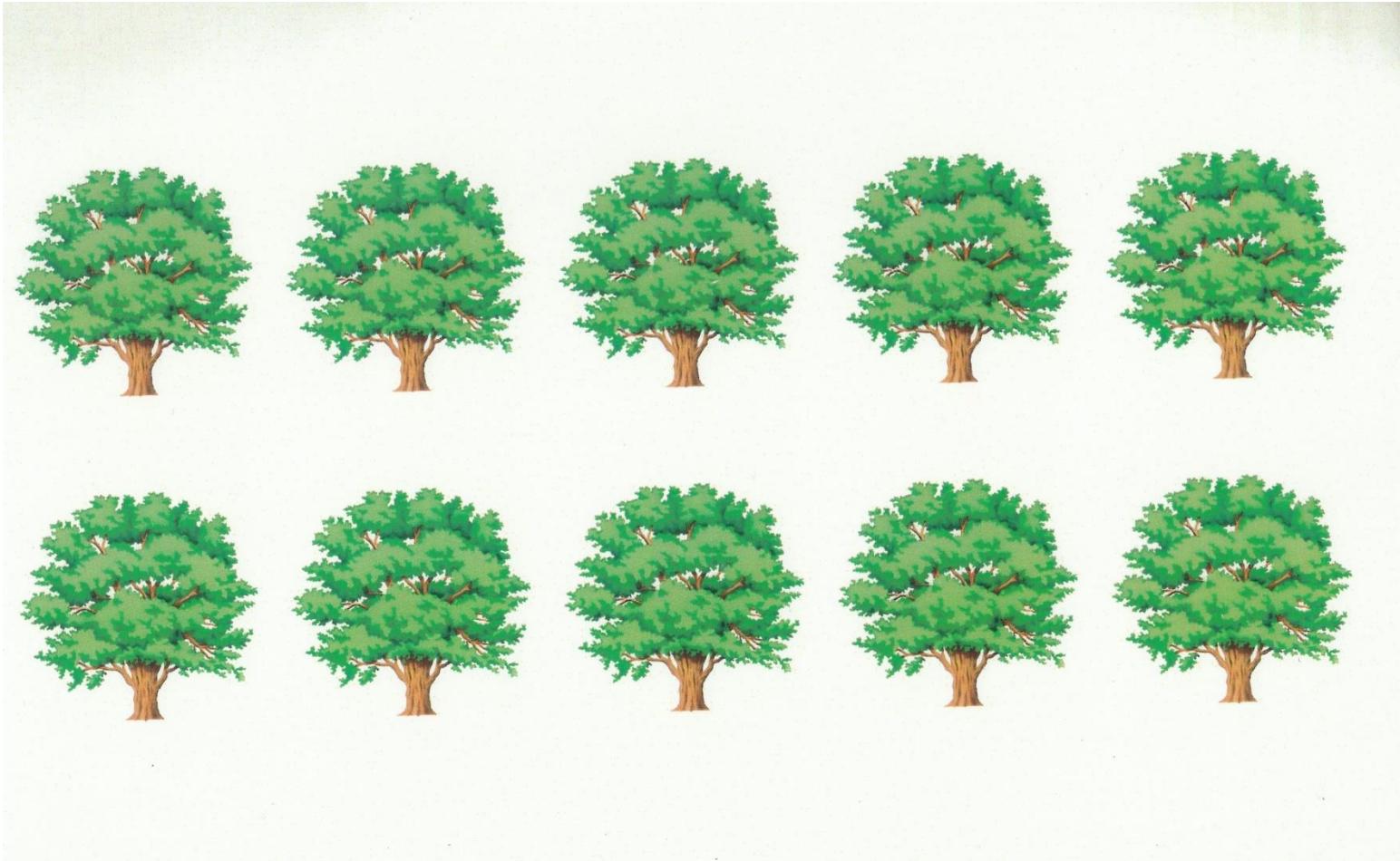
Ítem 1



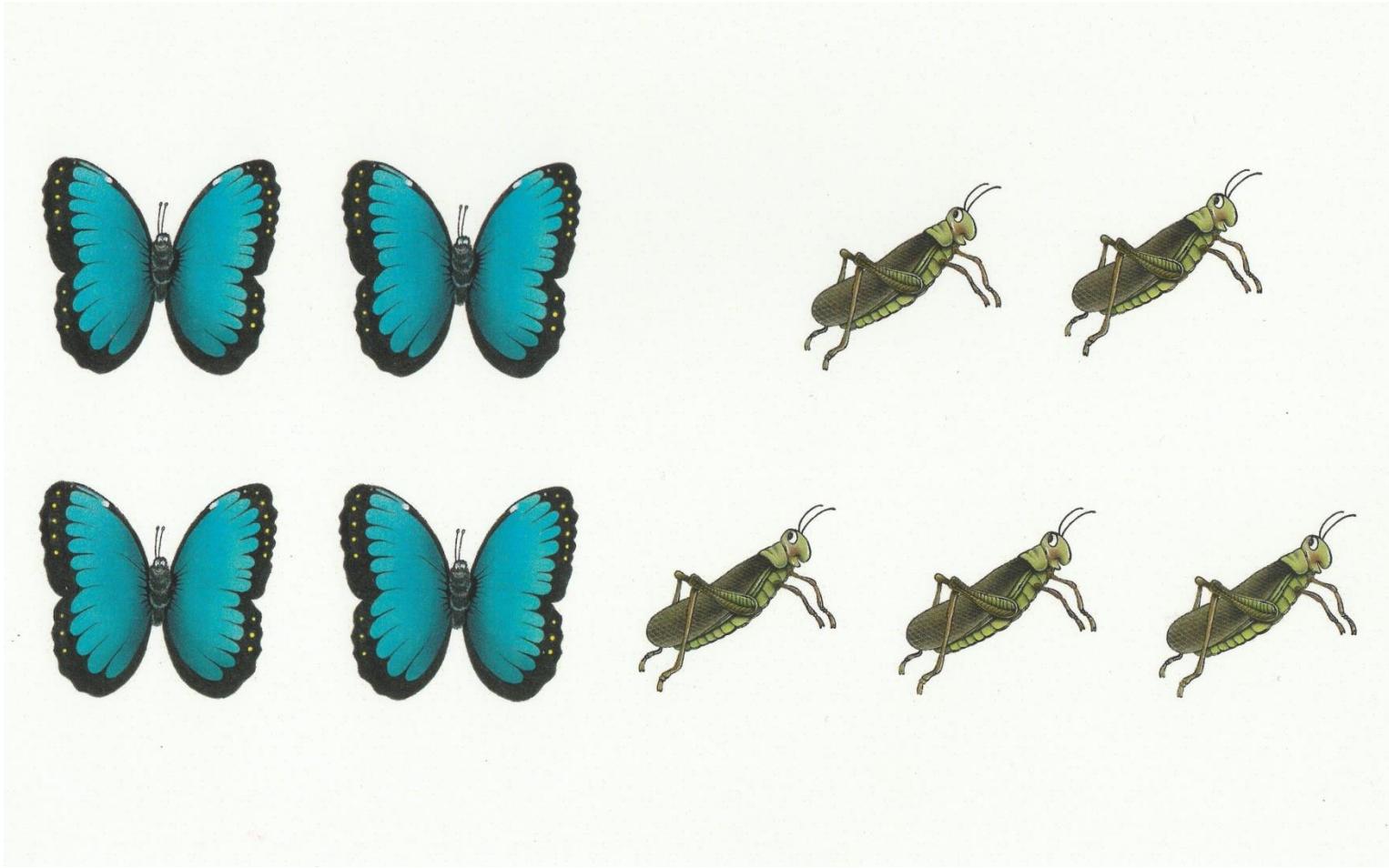
Ítem 2



Ítem 3



Ítem 4



Ítem 5



Ítems verbales de aritmética

3. Cuenta estos árboles con tus dedos, hazlo en voz alta
6. Ana tiene 6 libros. Si pierde 1, ¿cuántos libros le quedan?
12. Ale tiene 8 muñecas y le dan 6 mas. ¿Cuántas muñecas tiene en total?
17. Tom tiene 12 boletos y su tío le da 2 mas, si vende 5, ¿Cuántos le quedan?
24. En una escuela hay 24 estudiantes en cada sala. Si hay 500 estudiantes en toda la escuela, cuántas salas de clases hay?
34. Un juego tiene 20 niveles. Joaquín debe obtener 300 puntos para pasar de nivel y debe superar cada nivel para poder continuar con el siguiente. Si Joaquín obtiene 1500 puntos por hora y juega sin parar 2 horas y 15 minutos, cuántos niveles le quedarán para terminar el juego?

Qué investiga aritmética

- Agudeza mental
- Comprensión verbal
- Inteligencia fluida
- Adquisición y recuperación a corto plazo
- Cognición de estímulos semánticos
- Memoria de estímulos simbólicos
- Conocimiento adquirido
- Procesamiento secuencial
- Facilidad con los números
- Razonamiento numérico
- Habilidades de cálculo

Conductas a observar en aritmética

- Ver si hay signos de ansiedad
- Si aparecen signos de distracción o de falta de concentración
- Si cuenta con los dedos
- Si pide varias veces que se le repita las preguntas
- Qué tipo de respuestas da , cuidadosas, las piensa las razona