

# Descripción y administración de las subpruebas del WISC-V

# Pautas para la administración

- Puntos de comienzo, reglas de retorno y reglas de terminación
- Control del tiempo
- Ítems de prerrequisito, demostración, ejemplo y aprendizaje
- Preguntas, recordatorios y repeticiones permitidas
- Registro de las respuestas

# Puntos de comienzo, retorno y terminación

- La mayoría de los subtest tiene un punto de comienzo para cada edad
- Cuando no hay puntajes perfectos en los dos primeros reactivos, se regresa en forma inversa (D, NyL, Cl, BS y Cancelación no tienen)
- Luego de 3 fallos consecutivos, para todos los subtest, se suspende, menos para cubos que son 2 fallos consecutivos

# Control del tiempo

- Varios de los pruebas de Razonamiento Fluido y de Velocidad de Procesamiento están sujetas al control del tiempo.
- Incluso algunas de ellas obtienen bonificación por velocidad.
- En las pruebas en los cuales no hay control, a los 30" hay que alentar al niño a responder

# Reactivos de verificación de aptitudes

- Se realiza en las pruebas de Números y Letras a los niños de 6 y 7 años para asegurarse que tiene las habilidades adquiridas necesarias para realizar la prueba.
- Si el niño responde bien se prosigue con la prueba si no, no se aplica. En su lugar se aplica aritmética

# Reactivos de enseñanza y práctica

- Muchas de las pruebas tiene reactivos de práctica que se aplican al principio.
- Para las pruebas que no tiene reactivos específicos se proporciona retroalimentación de corrección en los reactivos iniciales, para su enseñanza y asegurar que entiende la tarea
- Por ejemplo en el ítem 5 de Vocabulario (vaca) y el 6 (alegrar) si el niño no responde o lo hace en forma errónea, se le da la respuesta de puntaje perfecto (como indica el Manual)

# Interrogatorio, indicaciones y repetición de reactivos

- Estas intervenciones están diseñadas para aclarar las respuestas del niño, cuando ésta es incompleta, ambigua o poco clara:
- “Que quisiste decir”
- “Dime más acerca de ello”

Las frases que requieren interrogatorio están en el Manual de administración y deben señalarse con una (P) en el registro.

Los reactivos que requieren interrogatorio se señalan con un asterisco \*

# Consigna general

- “Hoy haremos muchas cosas, como mirar dibujos, responder preguntas y jugar con cubos. Algunas cosas te parecerán fáciles; y otras, difíciles. Intenta hacerlo lo mejor que puedas. Tienes alguna pregunta?”



# 1.Cubos



# Pautas general

- Materiales
- Inicio
- Secuencia inversa
- Suspensión
- Registro del tiempo

# Instrucciones generales

- Los diseños están desde la perspectiva del examinador
- Consignas adicionales:

“Trabaja lo más rápido que puedas”

“Solo fíjate las caras superiores”

# Presentación estándar

- Dos formas según el ítem
- Un modelo construido por el examinador frente al evaluado y que debe quedar paralelo al borde del diseño ilustrado del cuaderno de estímulo
- El número de cubos a utilizar esta marcado en el protocolo
- Los cubos tiene que tener distintas caras expuestas
- Colocar el cuadernillo a cierta distancia
- Colocar modelo al costado
- Señalar el área de trabajo si es necesario

# Errores

- De rotación
- De alineación
- De dimensión

Si presenta algunos de estos errores, la puntuación es = 0

- *Los niños con una posible discapacidad intelectual o con una baja capacidad cognitiva deben comenzar en el ítem 1*
- *Se debe controlar el tiempo*
- *Se interrumpe luego de 2 puntajes consecutivos de 0*

# Administración con cubos

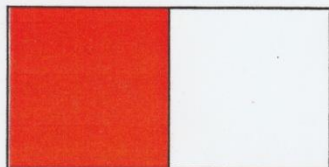
- **Consigna:** “¿Ves estos cubos? Son todos iguales. Algunas caras son rojas, otras son todas blancas y otras tienen la mitad roja y la mitad blanca”
- Reactivos 1,2,3 tienen dos intentos cada uno:
  - Ítem 1,intento 1 → colocar 2 cubos y el estímulo 1 del cuaderno delante del niño y decir: **“mira como hago que mis cubos queden igual a como aparecen acá”**
  - Luego se ponen dos cubos más delante del niño y se dice:
  - **“Ahora hazlo tú .Tiene que quedarte igual a como aparecen acá. Trabaja lo más rápido que puedas y avísame cuando termines. Empieza”.**

- Si el niño falla se realiza **intento 2**
- Deje el modelo intacto y diga: **“Observa como lo hago nuevamente”** y utilizando los cubos del evaluado arme el diseño lentamente. Desarme la construcción, coloque los cubos nuevamente ante el evaluado y diga: **“Ahora inténtalo nuevamente para que te quede igual a cómo está acá. Empieza”**

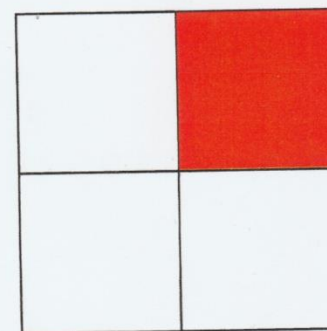


# Diseños de Cubos

Ítem1



Ítem2

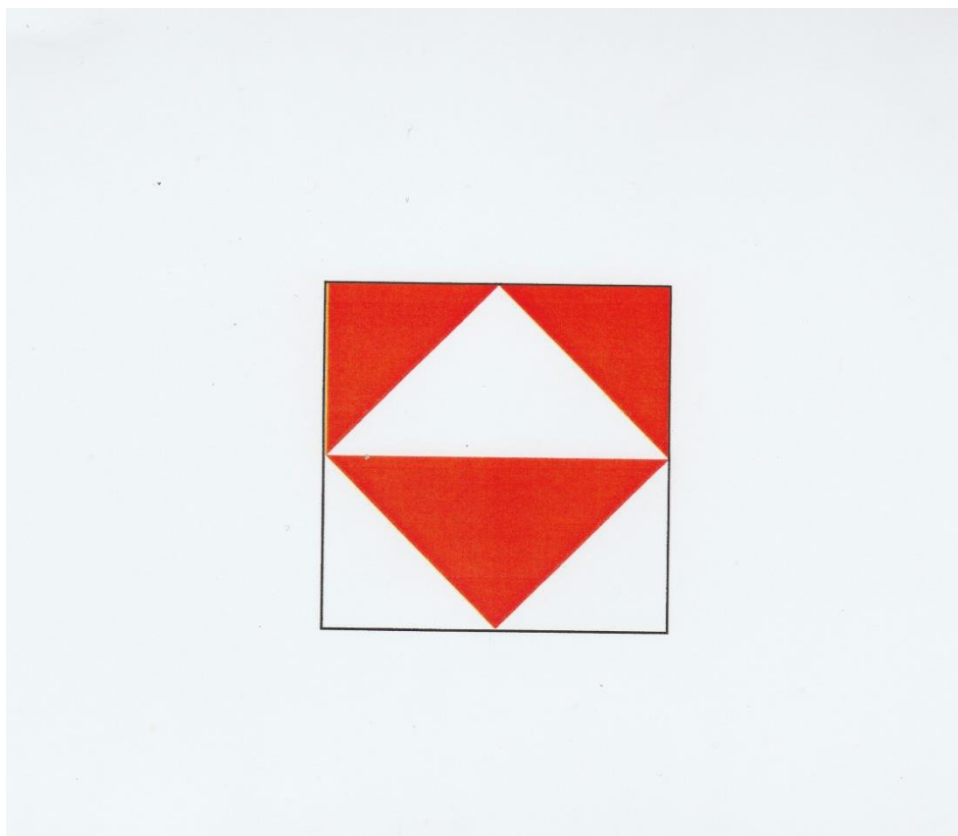


# Qué investiga cubos

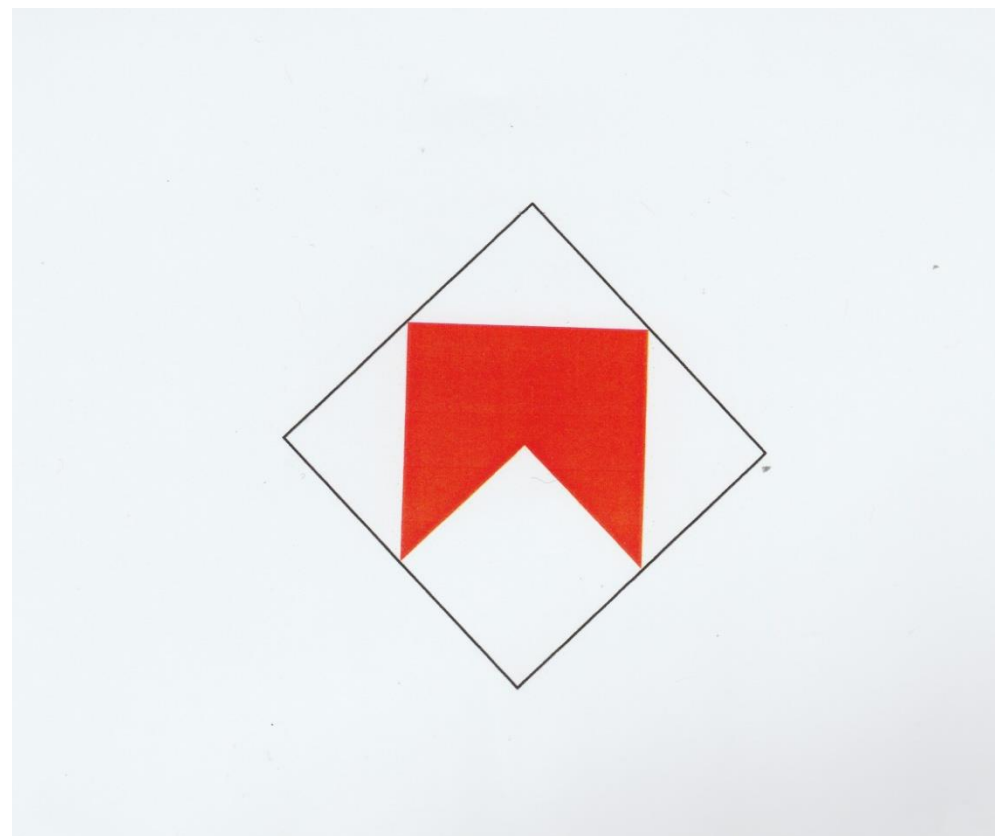
- Análisis del todo en sus partes componentes
- Formación de conceptos no verbales
- Organización perceptual
- Inteligencia visual amplia
- Funcionamiento cerebral integrado
- Cognición de estímulos figurados
- Relaciones espaciales
- Aprendizaje por ensayo y error
- Reproducción de modelos
- Capacidad de síntesis

# Mediana complejidad

Ítem 7

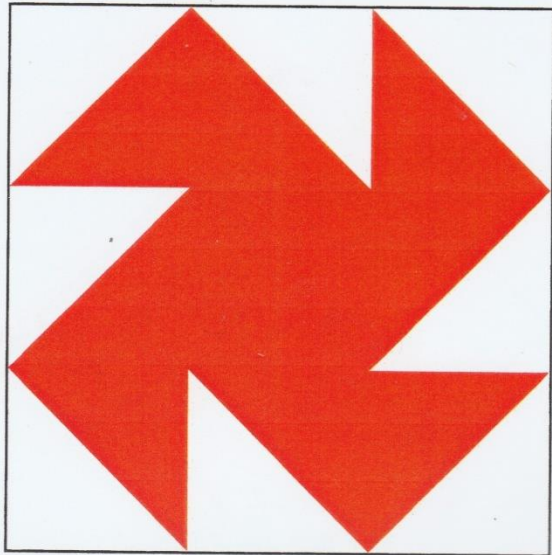


Item 9

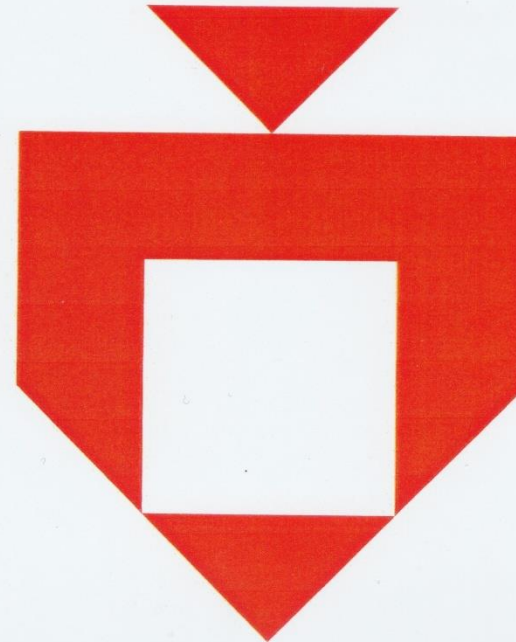


# Difíciles

Ítem 10



Ítem 12



# Puntuación de cubos

- Cubos presenta varios tipos de puntuación
- En los ítems de comienzo los intentos 1 y 2 se puntúan diferente: 1 punto o 2
- Del 4 al 9 si se realiza en forma correcta: 4 puntos
- Del 10 al 13, si además de correcto lo finalizan en un tiempo menor que el adjudicado lleva diferentes puntajes , de 4 a 7 puntos según en el tiempo que lo realice

# Puntuación de proceso

- Además cubos tiene puntuación de proceso

Cubos sin bonificación por tiempo

Cubos parcial

# Conductas a tener en cuenta en cubos

- Estrategia o ensayo y error
- Si realiza planificación
- Ver como realiza el análisis y lo visual ( de adentro hacia afuera)
- Coordinación visomotora
- Si mira el modelo repetidamente o solo los cubos
- Observar la persistencia, si tolera la frustración
- Si hay dificultad perceptiva o visual

## 2. Analogías

Es el primer subtest verbal que se administra: se lee dos palabras y se le pregunta en qué se parecen.

Se aplica el ítem de ejemplo : “En que se parecen el TRES y el CUATRO? ¿Qué tienen en común?”

Luego se comienza según la edad



# Qué investiga Analogías

- Conceptualización, abstracción
- Pensamiento categórico
- Inteligencia fluida
- Inteligencia cristalizada
- Razonamiento verbal
- Desarrollo del lenguaje
- Conocimiento de palabras

# Ítems de Analogías

- 1.En qué se parecen una manzana y una banana?
- 2.En qué se parecen una muñeca y una pelota?
- 9. En qué se parecen el invierno y el verano?
- 15. En qué se parecen una escultura y un poema
- 16.En qué se parecen el hielo y el vapor?
- 22.En qué se parece la estatura y el peso?
- 23.En qué se parecen el tiempo y el espacio?

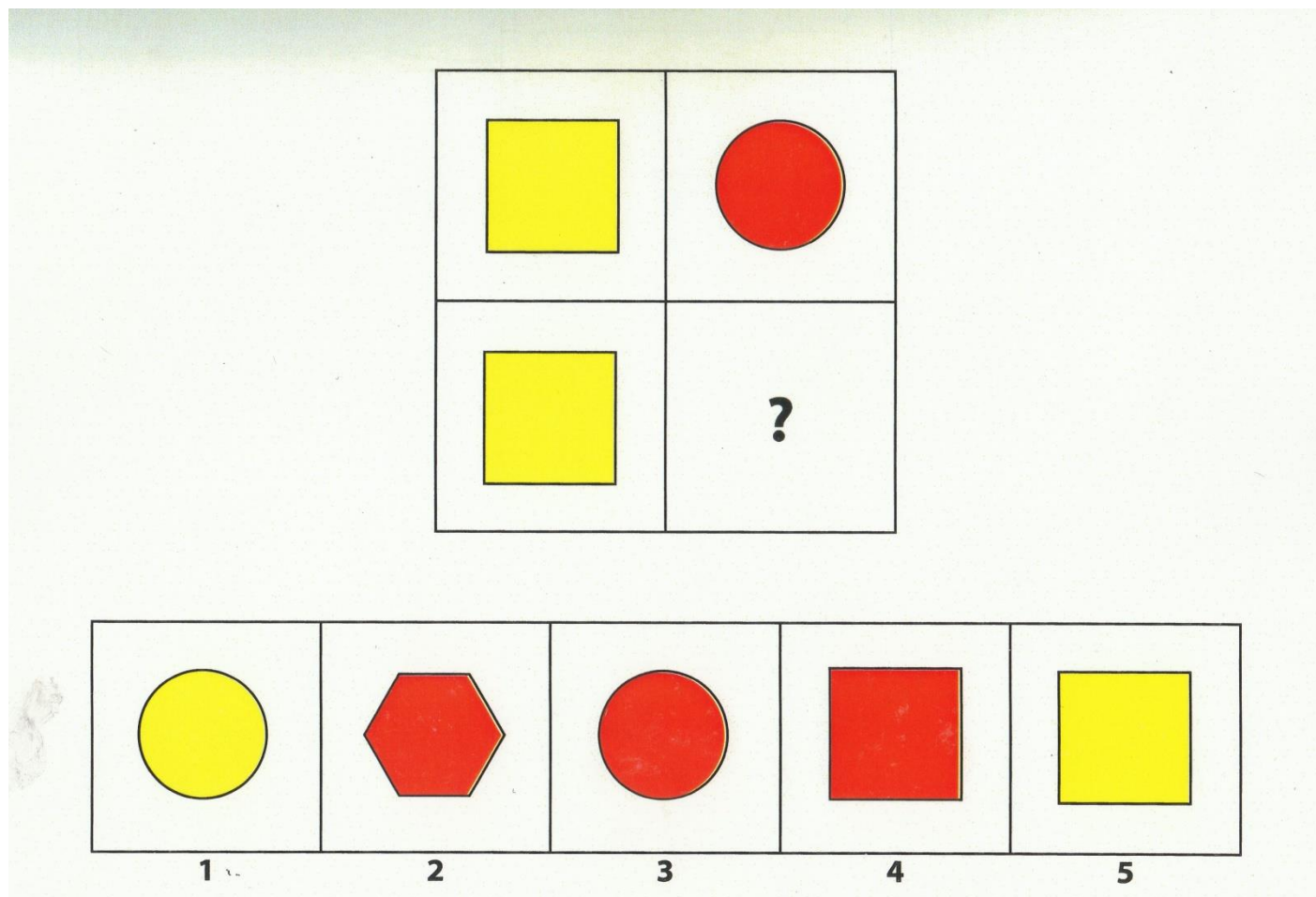
# Conductas a observar

- Se beneficia del feedback
- Elaboración de las respuestas(obsesividad)
- Manejo de la frustración, dificultades en la conceptualización
- Respuestas muy rápidas o muy abstractas en ítems muy fáciles
- Correcciones espontáneas

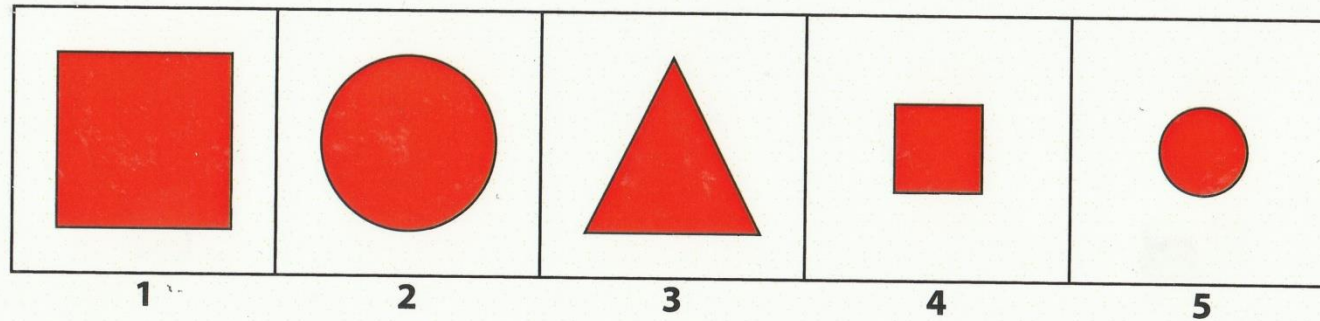
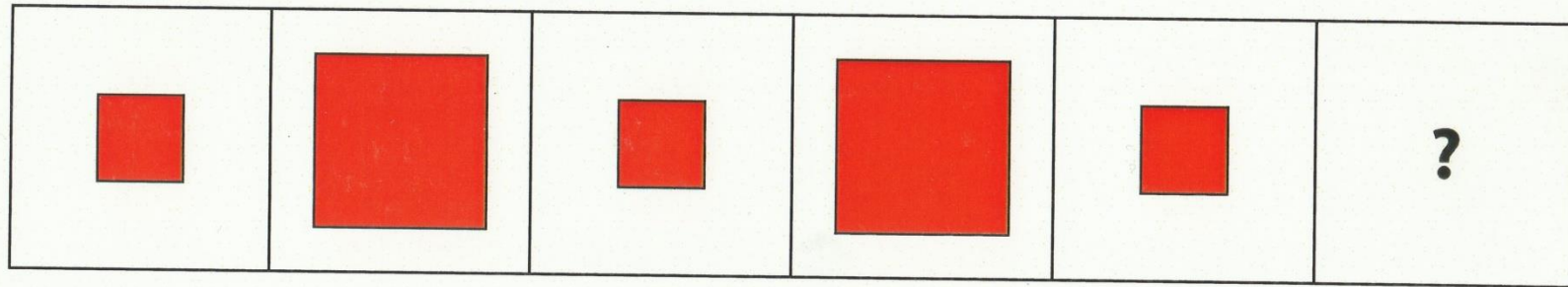
# Matrices

- Ítem de ejemplo A: “Mira estos dibujos. Cuál de estos dibujos va aquí”... “Bien, el círculo rojo es el único que queda bien tanto horizontalmente como verticalmente”
  - No está del todo bien, el círculo rojo es la única respuesta...
- Ítem de ejemplo B: “Cual de estos dibujos va aquí?”... “Bien, el cuadrado grande es el que sigue por orden”
  - No está del todo bien, el cuadrado grande es el que sigue por orden

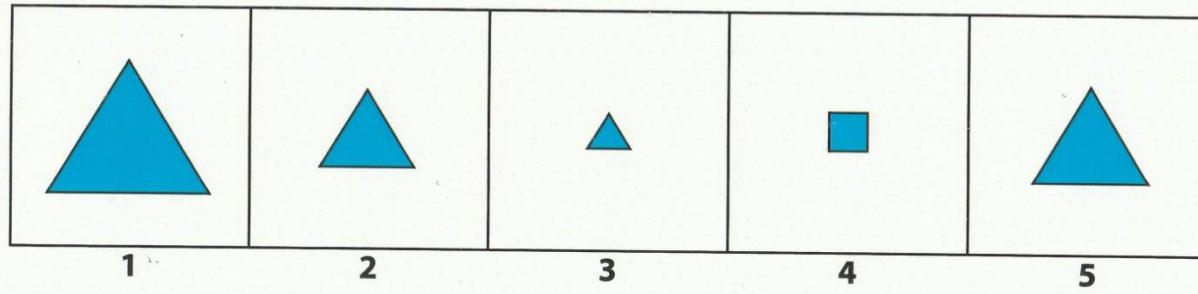
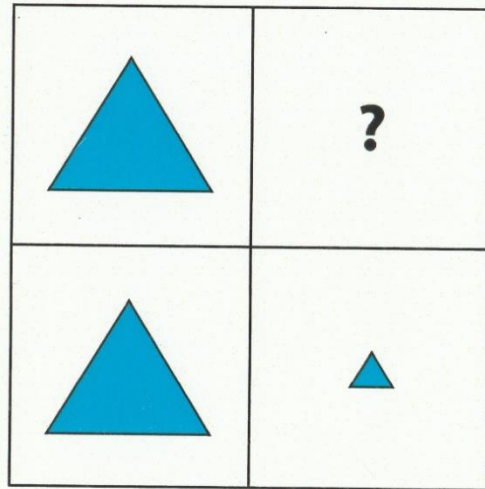
# Matrices: Ítem de ejemplo A



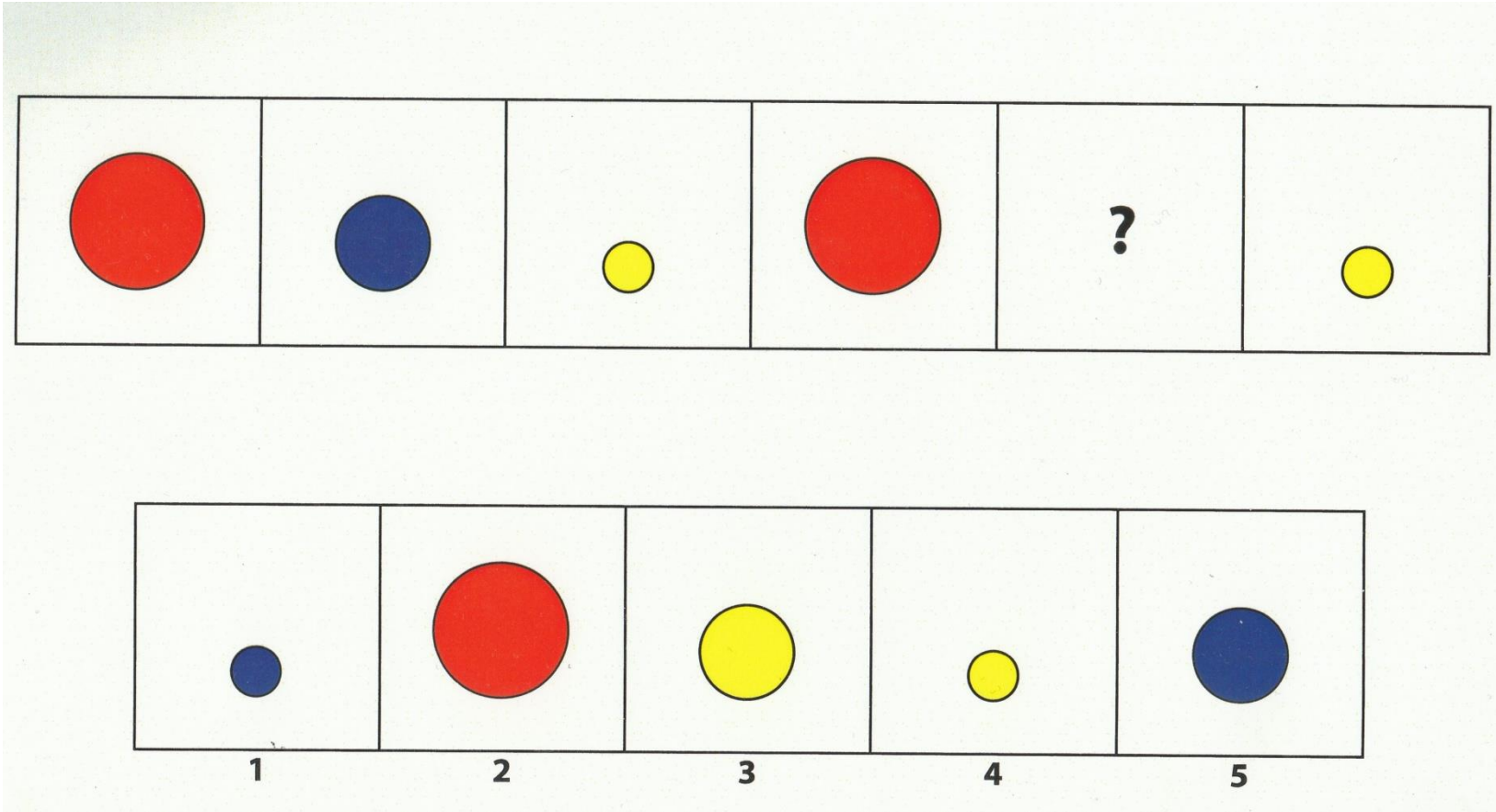
# Matrices: Ítem de ejemplo B



# Ítem 4

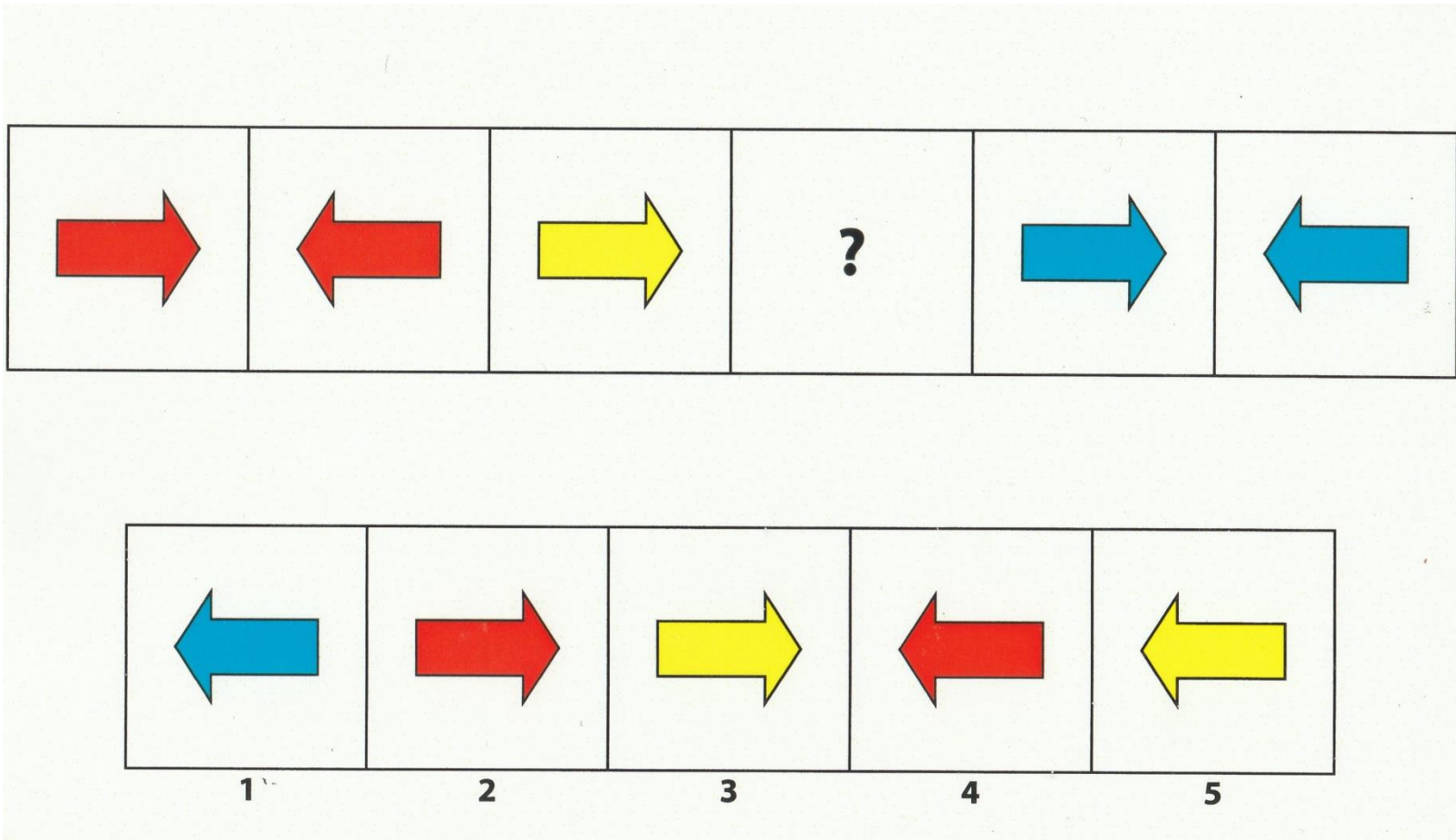


# Ítem 5

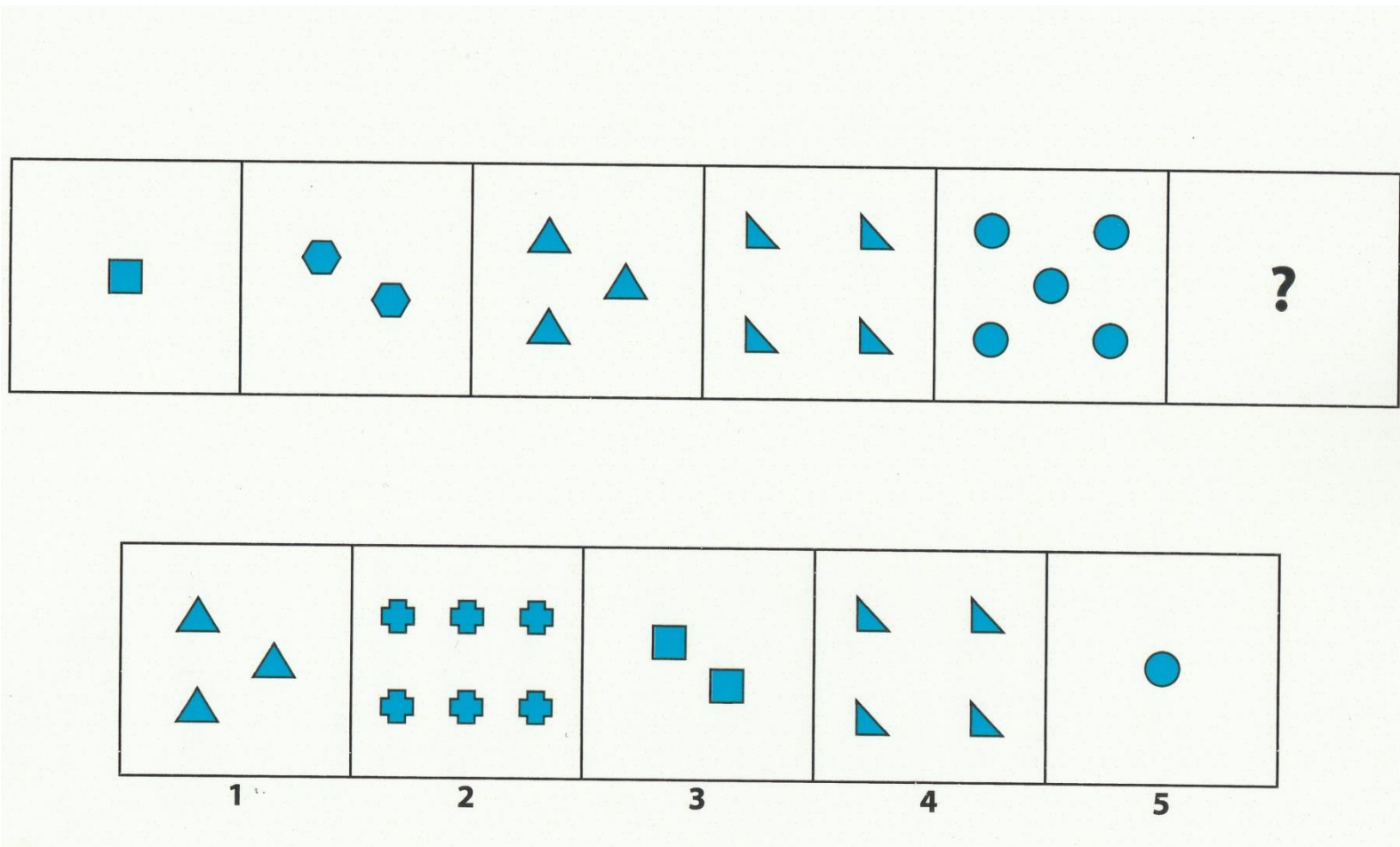




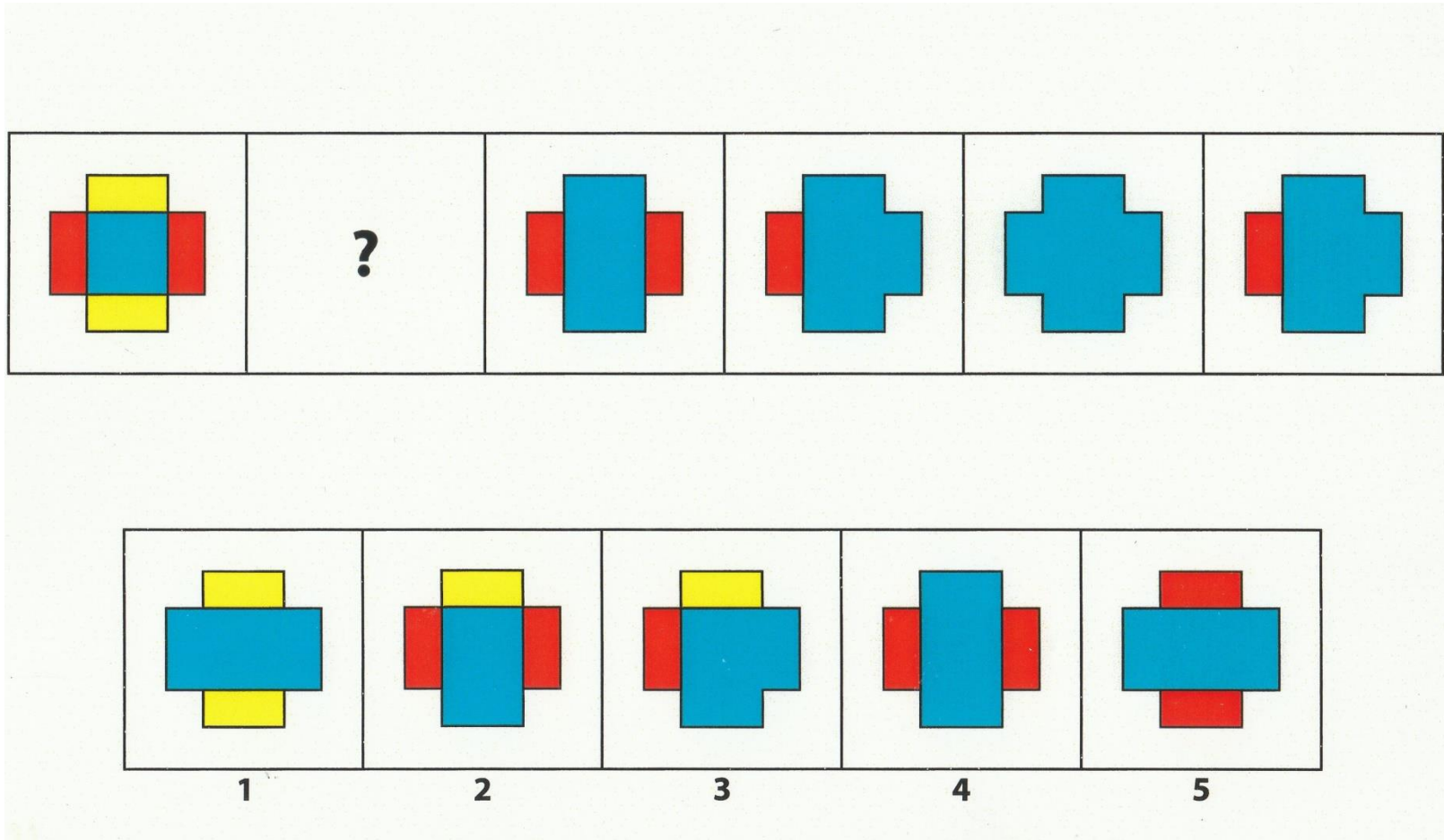
# Ítem 9



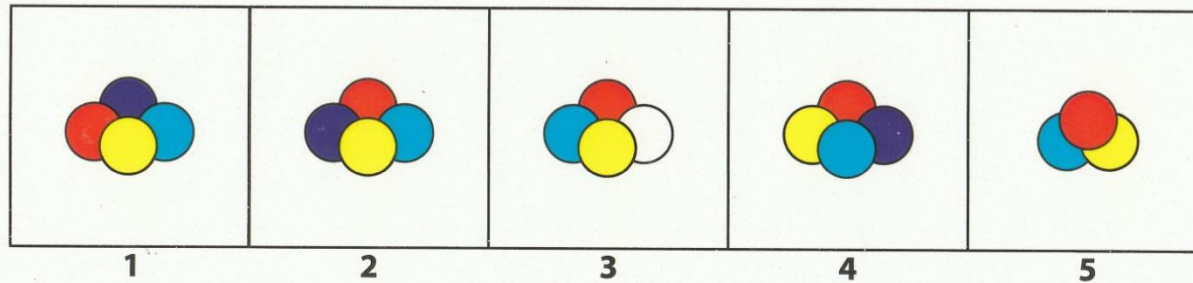
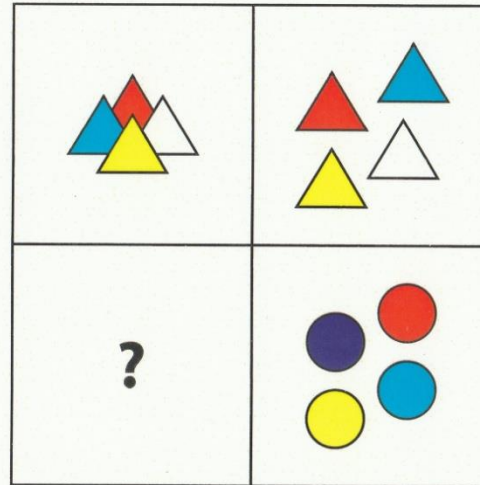
# Ítem 12



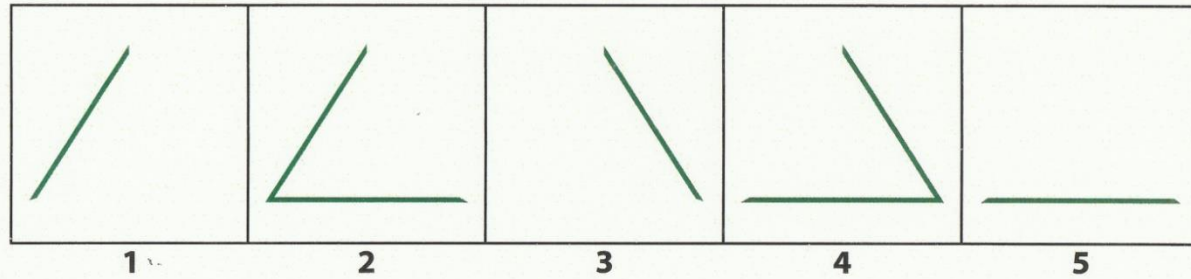
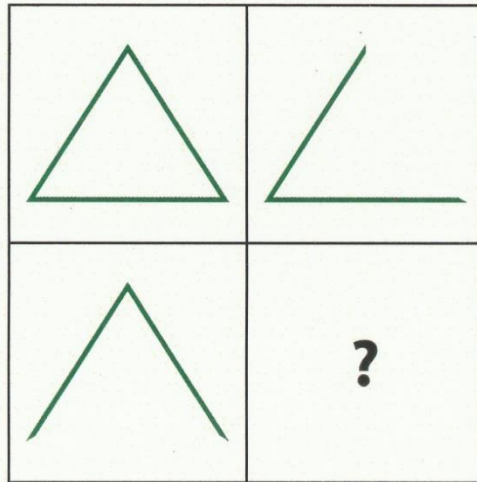
# ítem18



# Ítem 25



# Ítem 29



# Qué investiga matrices

- Inteligencia fluida
- Procesamiento secuencial
- Procesamiento de información visual
- Razonamiento abstracto
- Flexibilidad
- Persistencia
- Nivel de motivación

# Conductas a observar

- Si se examina cuidadosamente las opciones o si responde al azar o impulsivamente
- Si realiza recorrido visual
- Si se rinde fácilmente
- Si realiza correcciones espontáneas