



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN, TURISMO Y PSICOLOGÍA
ESCUELA PROFESIONAL DE PSICOLOGÍA

**TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD
DESDE EL ENFOQUE COGNITIVO CONDUCTUAL**

PRESENTADA POR
LORELINE ROCÍO URTEAGA PERLA

ASESORA
ESTHER HUANAY VARGAS

**ESTUDIO DE CASO
PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE LICENCIADA EN
PSICOLOGÍA**

CHICLAYO – PERÚ

2017



Reconocimiento - No comercial - Sin obra derivada
CC BY-NC-ND

La autora sólo permite que se pueda descargar esta obra y compartirla con otras personas, siempre que se reconozca su autoría, pero no se puede cambiar de ninguna manera ni se puede utilizar comercialmente.

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>



USMP
UNIVERSIDAD DE
SAN MARTÍN DE PORRES

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN, TURISMO Y
PSICOLOGÍA

**TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD
DESDE EL ENFOQUE COGNITIVO CONDUCTUAL**

ESTUDIO DE CASO PARA OPTAR EL TÍTULO PROFESIONAL DE
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA

REALIZADO POR:

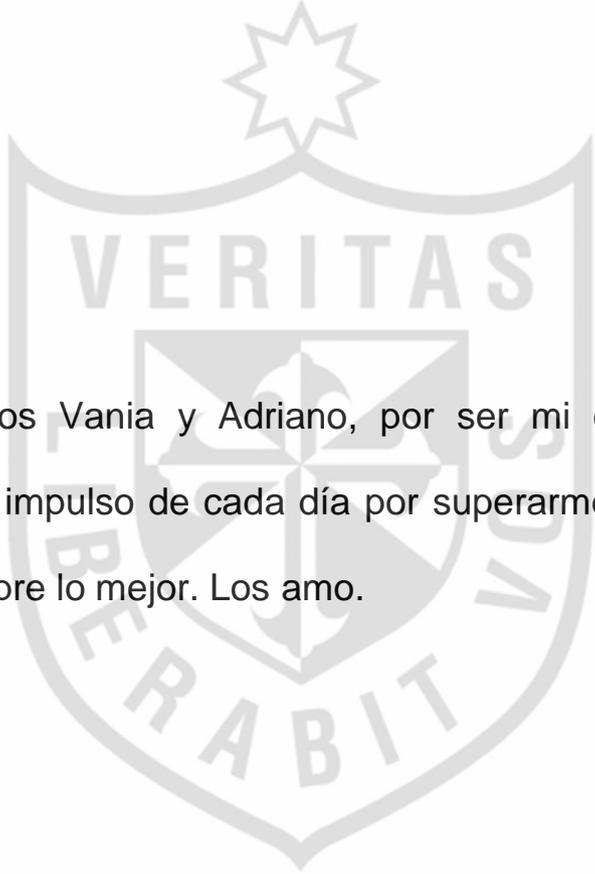
LORELINE ROCÍO URTEAGA PERLA

ASESORA:

Mg. Esther Huanay Vargas

Chiclayo – Perú

2017



A mis hijos Vania y Adriano, por ser mi orgullo, mi gran motivación y el impulso de cada día por superarme en la carrera y ofrecerles siempre lo mejor. Los amo.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, mi profundo agradecimiento a mi asesora Esther Huanay, por su apoyo incondicional, dedicación, exigencia, crítica y aliento en todo momento para hacer posible este trabajo.

A Dios, por brindarme la oportunidad de seguir adelante día a día con mucha salud para cumplir mis metas. A mis hermanos, familiares y a todas mis amigas por su interés, paciencia, compañerismo, entendimiento y colaboración sin reservas.

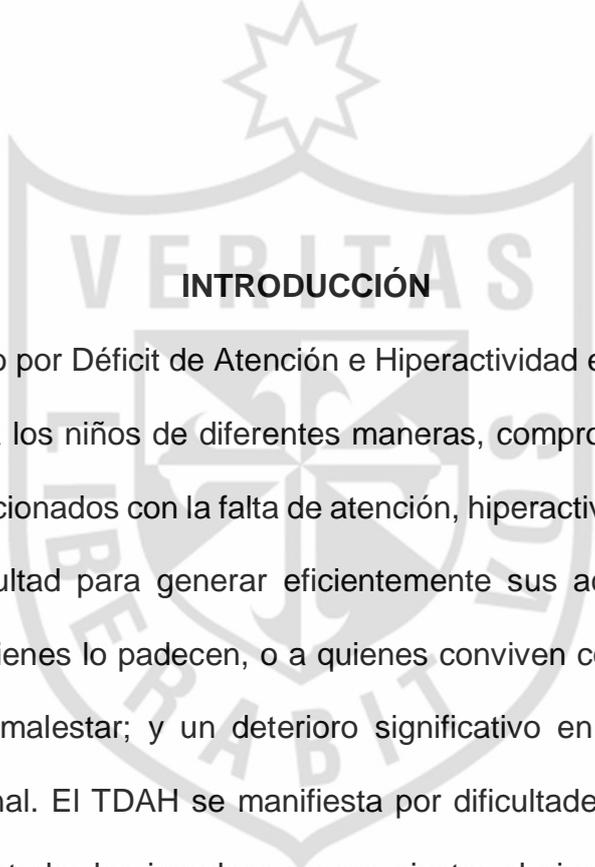
Y de forma muy especial, a mis padres, por su amor, trabajo y sacrificio en todos estos años. Gracias a ellos cumpliré mis metas y objetivos trazados. Es un privilegio ser su hija.

INDICE

PORTADA	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
ÍNDICE	iv
INTRODUCCIÓN	vii
CAPITULO I: MARCO TEÓRICO	
1.1. Aspectos generales de las dificultades de aprendizaje	9
1.2. Definición de las dificultades de aprendizaje	10
1.3. Clasificación de las dificultades de aprendizaje	12
1.3.1. Problemas generales del aprendizaje	12
1.3.2. Problemas específicos del aprendizaje	12
1.4. Causas de los trastornos del aprendizaje	13
1.5. Dificultades específicas en el aprendizaje	14
1.5.1. Dificultades específicas en el aprendizaje de la lectura	14

1.5.2.	Dificultades específicas	15
	en el aprendizaje de la escritura	
1.5.3.	Dificultades específicas	16
	en el aprendizaje de las matemáticas	
1.6.	Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad	18
1.6.1.	Características	19
	diagnósticas	
1.7.	Diagnóstico diferencial	24
CAPITULO II: PRESENTACIÓN DEL CASO		
2.1.	Historia psicológica	25
2.2.	Evaluación psicológica y psicométrica	29
2.3.	Instrumentos administrados	31
2.4.	Resultados de la evaluación	31
2.5.	Análisis del caso	34
2.6.	Informe psicológico	36
CAPITULO III: PROGRAMA DE INTERVENCIÓN		
3.1.	Datos generales	45
3.2.	Hipótesis de trabajo	45

3.3. Competencias	46
3.4. Desarrollo de sesiones	47
3.5. Resultados del programa	100
3.6. Interpretación de resultados	102
3.7. Seguimiento	103
CAPITULO IV: RESUMEN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	
4.1. Resumen	104
4.2. Conclusiones	107
4.3. Recomendaciones	108
REFERENCIAS	110
ANEXOS	



INTRODUCCIÓN

El Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad es muy común en la infancia y afecta a los niños de diferentes maneras, comprometiendo un grupo de problemas relacionados con la falta de atención, hiperactividad e impulsividad ocasionando dificultad para generar eficientemente sus actividades diarias y académicas. A quienes lo padecen, o a quienes conviven con niños con TDAH provoca un gran malestar; y un deterioro significativo en el ámbito familiar, escolar y/o personal. El TDAH se manifiesta por dificultades para mantener la atención, para controlar los impulsos y para ajustar el nivel de actividad a las demandas de la situación, por lo que el tratamiento va encaminado a mejorar el autocontrol en estas personas.

En este trabajo se pretende dar a conocer la importancia que tiene la intervención psicológica en este trastorno y cómo el niño puede mejorar sus

actividades diarias y académicas. Un tratamiento psicológico es muy importante, debido al vínculo que se establece entre dos o más personas en las que, al menos, una de ellas experimenta un malestar, sufrimiento o infelicidad y deposita en otra persona la confianza para ayudarlo a comprender mejor qué le sucede y, sobre todo, para aprender a superar sus conflictos o a convivir con ellos.

Por otro lado, la siguiente investigación consta de cuatro capítulos. En el primer capítulo se repasan los aspectos más destacados del TDAH, aspectos generales de las dificultades de aprendizaje, clasificación de las dificultades de aprendizaje, la evolución del concepto de hiperactividad y sus características diagnósticas.

En el segundo capítulo, se presenta el caso evaluado, la historia psicológica, los instrumentos administrados, resultados de la evaluación y el informe psicológico. En el tercer capítulo, se muestra el programa de intervención aplicado, los resultados obtenidos después de la intervención, el análisis de los resultados y el seguimiento.

Finalmente en el cuarto capítulo, se da a conocer el resumen del caso, las conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1. ASPECTOS GENERALES DE LAS DIFICULTADES DE APRENDIZAJE

Según Kirk (1962), el interés por las dificultades de aprendizaje se inicia desde la medicina y la neurología. Es a partir del siglo XIX y hasta mediados del siglo XX que se investiga la relación existente entre lesiones cerebrales y dificultades para aprender en adultos con daño cerebral. A mediados del siglo XX el interés se focaliza en el estudio de niños con lesión cerebral y la relación con el lenguaje y las dificultades perceptivas-motoras, la elaboración de pruebas de diagnóstico y los programas de intervención educativa.

Las dificultades del aprendizaje constituyen un frecuente problema para muchos educadores y padres, cuyos niños no logran un rendimiento escolar acorde con sus expectativas o a nivel de los propios esfuerzos que hacen para aprender. (Bravo, 2002)

Esta situación hace recurrir con frecuencia a los especialistas, pensando que ellos serán los que solucionen todas las dificultades que presenten los escolares. Cada niño que ingresa a la escuela presenta características psicológicas-cognitivas y emocionales diferentes, originadas en diferencias familiares, económicas, culturales o sociográficas. Muchas veces, los profesores no se encuentran totalmente capacitados para enfrentar tal situación dentro del ambiente del aula, debido a que ellos se han entrenado para enseñar los cursos a niños con características psicológicas promedio; por lo tanto, el modelo escolar teórico al cual se ven sometidos los alumnos y la realidad psicológica de los alumnos que lo reciben, provoca un desajuste entre el nivel

de exigencia y el rendimiento efectivo del alumno, que fácilmente desemboca en un fracaso escolar.

Los niños con dificultades de aprendizaje no necesitan solamente de un adulto que entienda una palabra que intente explicar un término; sino, requieren acciones activas, eficientes y un compromiso por todas las personas que intervienen en la vida de los niños.

1.2. DEFINICIÓN DE LAS DIFICULTADES DE APRENDIZAJE

Según Bravo (1991) los problemas del aprendizaje pueden manifestarse de diversas maneras y afectan el rendimiento global del niño. Se manifiestan más bien en un retardo general de todo proceso del aprendizaje. Equivalen al grupo dentro del aula como “atrasados” o backwards. Los problemas de aprendizaje son globales porque el retardo en el proceso a aprender no se manifiesta solamente en algunas materias, aun cuando puede presentar ciertas características más definidas en algunos casos. También se manifiestan en lentitud y desinterés para el aprendizaje y a veces pueden aparecer como retardo mental leve.

Por otro lado, la definición más utilizada y proporcionada por la Conferencia Nacional efectuada en EE.UU., en 1994, establece que las dificultades de aprendizaje (learning disabilities) como un grupo heterogéneo de alteraciones, que se manifiestan en dificultades significativas para escuchar, hablar, leer, escribir, razonar, usar habilidades matemáticas o en las destrezas sociales. Estas alteraciones son intrínsecas al individuo y presumiblemente se originan en una disfunción del sistema nervioso central. Estas dificultades

pueden ser concomitantes con otros factores adversos para el desarrollo, tales como las alteraciones emocionales y las deficiencias socioculturales o intelectuales, todas las cuales también originan problemas para aprender (Kavanagh y Truss, 1988).

La definición mencionada presupone que la inteligencia de los niños con dificultades de aprendizaje se encuentra dentro de los rangos normales, por lo cual ellas no se originan en un déficit intelectual. Tampoco las condiciones ambientales o escolares desfavorables explicarían, por si mismas, estas dificultades.

Otros autores como: Bateman (1995) alude a que los niños que tienen dificultades de aprendizaje son los que manifiestan una discrepancia educativa significativa entre su potencial intelectual estimado y el nivel actual de ejecución relacionado con los trastornos básicos en los procesos de aprendizaje, que pueden o no ir acompañados por disfunciones demostrables en el sistema nervioso central, y que no son secundarias al retraso mental organizado, privación cultural o educativa, alteración emocional severa o pérdida sensorial. Mesonero y Nuñez (1995) definen a las dificultades psicológicas o neurológicas en el lenguaje oral o escrito o en la conducta perceptiva, cognitiva o motriz 1) Se manifiestan en las discrepancias entre las conductas específicas del niño y sus logros o entre su capacidad y su rendimiento académico; 2) son de tal naturaleza que el niño no aprende con los métodos y materiales que resultan adecuados para la mayoría de los niños de su edad, para su desarrollo necesita que se le apliquen procedimientos especializados; 3) no se debe principalmente a retraso mental profundo, a déficits sensoriales, a trastornos

emocionales o a una falta de oportunidades para aprender.

Todos estos elementos abordados por los diferentes autores citados, más su experiencia teórica y práctica, permitieron que es mejor caracterizar que definir, criterio importante por cuanto rompe todo tipo de posibilidad de etiquetar a esta población infantil, que lejos de la exclusión por sus problemas de aprendizaje necesitan comprensión y ayuda.

Al tratarse de niños y niñas con dificultades de aprendizaje es expresarse en términos de un grupo heterogéneo caracterizado por la presencia de insuficiencias temporales de las funciones psíquicas y que se implican considerablemente en el aprendizaje y, que si bien acarrearán incompetencias en el desempeño académico, estas tienen su génesis desde las edades más tempranas del desarrollo y no cuando comienza el aprendizaje formal de la lectoescritura y los conocimientos elementales de la matemática. Se aprecia además incongruencia entre posibilidad y rendimiento, así como inmadurez en la esfera afectivo-volitiva, insuficiente desarrollo de los mecanismos de autorregulación y carencias o inadecuada utilización y organización de las estrategias de aprendizaje.

1.3. CLASIFICACIÓN DE LAS DIFICULTADES DE APRENDIZAJE SEGÚN BRAVO

1.3.1. PROBLEMAS GENERALES DEL APRENDIZAJE

Son aquellos que pueden manifestarse de diversas maneras, pero en todos los casos afectan el rendimiento global del niño o niña, es decir, perjudican varias áreas del desempeño escolar, apreciándose además, lentitud, desinterés para el aprendizaje, deficiencia en la atención a estímulos escolares y dificultad para concentrarse en la realización de determinadas tareas.

Pueden tener orígenes variados, tanto en el niño como en el sistema escolar:

- Del niño o niña: insuficiencia intelectual, inmadurez, retardo socio cultural, alteraciones orgánicas sensoriales y/o motoras, lentitud para aprender y falta de motivación.
- De la enseñanza: recursos limitados en el aula, metodología inadecuada, programas rígidos, malas relaciones profesor – alumno y deficiencias de la escuela.

1.3.2. TRASTORNOS ESPECÍFICOS DEL APRENDIZAJE

Está referido a un trastorno en uno o más procesos psicológicos básicos en la comprensión o en el uso del lenguaje, hablado o escrito, que se puede manifestar en una habilidad imperfecta para escuchar, hablar, leer, escribir, deletrear, o hacer cálculos matemáticos. Incluye condiciones como hándicaps perceptivos, lesión cerebral, disfunción cerebral mínima, dislexia y afasia del desarrollo. El término no incluye condiciones que presentan dificultades en el ámbito escolar como resultado de déficit auditivo, visual, motores o retraso mental, alteraciones emocionales o desventajas ambientales, culturales o económicas.

Los factores más comunes que se pueden presenciar en niños con TEA son: factores etiológicos (alteran el funcionamiento del sistema central, incluye factores genéticos), factores psicológicos (alteran intrínsecamente el proceso de aprender), factores concomitantes (acompañan frecuentemente los TEA que no los originan como: psicomotores, intelectuales, emocionales y/ conductuales), factores intervinientes (constituyen riesgo y/o alteran el pronóstico), factores consecuentes (desinterés para el aprendizaje).

1.4. CAUSAS DE LOS TRASTORNOS DEL APRENDIZAJE

a) **FACTORES NEUROLÓGICOS:** Afectan la dominancia cerebral (Dominancia de un hemisferio cerebral sobre otro en las funciones cerebrales) y lateralidad, están relacionados con los errores disléxicos.

b) **FACTORES COGNITIVOS:**

Las investigaciones citan como factores más significativos:

- ✓ La poca habilidad para procesar información.
- ✓ Dificultades en los procesos de memorización, debido a la poca destreza para seleccionar y poner en práctica estrategias que podrían favorecerla.
- ✓ Dificultades de atención (mantenerse en la actividad, seleccionar el objeto de la atención, mantener la atención en más de un estímulo).
- ✓ Dificultades en los procesos metacognitivos, es decir, fallas en las estrategias de autocontrol y autorregulación.

1.5. DIFICULTADES ESPECÍFICAS EN EL APRENDIZAJE

1.5.1. DIFICULTADES ESPECÍFICAS EN EL APRENDIZAJE DE LA LECTURA

Según Defior (2000), la lectura es un proceso constructivo e inferencial en el cual el lector no se limita únicamente a hilvanar los significados de las distintas palabras que componen el texto, sino que, a partir de sus conocimientos y experiencias previas (incluso emocionales), reconstruye el significado global del texto.

Hay que distinguir entre “aprender a leer” y “leer para aprender”. Lo primero supone la utilización de procesos de identificación y reconocimiento, de letras, conjuntos de letras y palabras, su pronunciación y, finalmente, la comprensión de las palabras, a todo ello se denomina como “reconocimiento lector”. Aprender a leer implica el desarrollo de automatismos hasta alcanzar una “lectura fluida”. En cambio, lo segundo –leer para aprender— incluye la participación de procesos de comprensión y evaluación de frases, párrafos y textos, es lo que se conoce como “comprensión lectora”, gracias a la cual podemos acceder a significados más complejos que los de la meras palabras.

Es posible, por tanto, distinguir al menos dos fases en la lectura: reconocimiento y comprensión lectora. Las diferencias entre una y otra son más fácilmente identificables cuando el lector es principiante, pero a medida que se hace más experto los límites se desdibujan y confunden, porque la dirección de la lectura ya no es únicamente de abajo a arriba (modelos ascendentes que proceden del reconocimiento a la comprensión), sino también de arriba abajo (modelos descendentes: que van de

la comprensión al reconocimiento, y a veces ni siquiera éste es necesario en sentido estricto, porque el significado de lo que se va leyendo permite anticipar letras, sílabas e incluso palabras).

Las habilidades de reconocimiento se aprenden en gran medida en la escuela (al menos en lo que se refiere al reconocimiento de letras, conjuntos de letras y palabras, y al acceso al significado de palabras escritas); mientras que las habilidades de comprensión, merced a las experiencias previas de los lectores como hablantes y oyentes, están más desarrolladas. La comprensión del lenguaje escrito se ve favorecida por la comprensión del lenguaje oral (y viceversa). La comprensión del lenguaje escrito integra tanto las experiencias previas del lector en comprensión del lenguaje oral, como sus aprendizajes en reconocimiento de palabras, mientras que la comprensión del lenguaje oral mejora como resultado de las experiencias en comprensión del lenguaje escrito.

1.5.2. DIFICULTADES ESPECÍFICAS EN EL APRENDIZAJE DE LA ESCRITURA

Frith (1980) ha señalado frecuentemente la relación de mutua influencia que existe entre el aprendizaje de la lectura y el de la escritura, sin embargo se pregunta: “¿Son la lectura y escritura de una palabra las dos caras de una misma moneda? o ¿son procesos separados que tienen poco en común? Ambas forman la lengua visible: leer significa reconocer las palabras que se han escrito; escribir, producir palabras que serán leídas. La una no tiene significado sin la otra. El aprendizaje de la lectura debe suponer el de la escritura y el de la escritura implicará el aprendizaje de la lectura. En

el pasado, los maestros sólo enseñaban la escritura y suponían que sus alumnos adquirirían automáticamente la habilidad lectora.

Actualmente, se puede ver la tendencia contraria: los maestros normalmente sólo enseñan a leer y creen que la escritura se seguirá de la lectura de modo natural. Sin embargo, si hubiera realmente una relación tan estrecha entre leer y escribir correctamente, no debería haber gente que lee de modo excelente y sin embargo escribe de modo infame”.

El aprendizaje de la escritura es simultáneo al de la lectura. Lectura y escritura comparten procesos de tal modo que aprender a leer ayuda a aprender a escribir y viceversa. Del mismo modo las dificultades que se presenten en una afectan a la otra.

1.5.3. DIFICULTADES ESPECÍFICAS EN EL APRENDIZAJE DE LAS MATEMÁTICAS

Las dificultades específicas en el aprendizaje de las matemáticas las presentan alumnos de inteligencia normal pero que rinden por debajo de su capacidad en tareas de cálculo y de solución de problemas. Defior (2000)

La incongruencia (cuando no la injusticia) que entraña “medir” la inteligencia de los alumnos con dificultades de las matemáticas con tests de cálculo numérico y solución de problemas, en los que estos alumnos inevitablemente puntuaran bajo. El pensamiento matemático exige procedimientos ordenados, consecutivos que se plasman por medio de un lenguaje preciso que no admite circunloquios, retrocesos ni transgresiones. En las tareas matemáticas no se valora tanto el resultado como el curso seguido para llegar hasta él, que se expresa fundamentalmente mediante el

lenguaje matemático. Sin embargo, en el resto de las materias se valoran los conocimientos específicos, y no suele valorarse suficientemente, ni por tanto enseñarse, un pensamiento ordenado, expresado también clara y ordenadamente. Importa el dato, el hecho o la idea fundamental, y la cantidad de los mismos, e importa menos, o nada, si éstos aparecen al principio o al final de la exposición (hablada o escrita), si ésta es razonada o si está plagada de información redundante e innecesaria, incluso de errores formales (mucho más consentidos en el lenguaje hablado que en el escrito).

Aceptar un modo de pensamiento menos ordenado y un lenguaje menos preciso para las ciencias no matemáticas, y no aceptarlo para las matemáticas, no convierte al proceso de enseñanza-aprendizaje de las matemáticas en especial, sino que pone de manifiesto la inadecuación de los métodos de enseñanza y evaluación de las otras materias.

En la realización de las tareas matemáticas, la memoria de trabajo se ve obligada a romper el principio de unidad de contenido (consistente en trabajar sólo con imágenes, o sólo con palabras, o sólo con números) y manejar contenidos diversos: por ejemplo para resolver una tarea sencilla de suma ($12+19$) mediante cálculo mental, el alumno debe de utilizar al mismo tiempo imágenes (símbolos), números, palabras y reglas, máxime si no sigue ningún algoritmo y simplemente se representa en la memoria de trabajo la imagen tradicional de la suma (poniendo cada sumando debajo del otro, el signo, la raya, el “me llevo”).

Es fácilmente comprensible que, en tanto no se automaticen las operaciones básicas, se requerirán adicionales recursos cognitivos (de atención sostenida, por ejemplo). Recursos en los que, precisamente, los alumnos con DA en general, y de las matemáticas en particular, son deficitarios.

Es importante diferenciar las dificultades específicas, que son a las que nos venimos refiriendo aquí, de los problemas en el aprendizaje de las matemáticas (también denominados como dificultades inespecíficas) que presentan una importante cantidad de alumnos y que se estudian en el capítulo 2º dedicado a los Problemas Escolares.

En la realización de tareas matemáticas hay diferentes procesos implicados: traducir, integrar, planificar, operar y revisar, que exigen que los alumnos posean (además de conocimientos informales aprendidos de forma espontánea en su experiencia con un entorno cuantitativo) determinados conocimientos que abarcan desde hechos numéricos, fórmulas, reglas, etc., hasta conocimientos lingüísticos. Los alumnos con dificultades específicas en el aprendizaje de las matemáticas presentan problemas en todos los procesos indicados.

Las dificultades en las matemáticas afectan a dos tipos de aprendizaje: cálculo -mental y escrito- y solución de problemas.

1.6. TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN E HIPERACTIVIDAD

Según Miranda (2008) se trata de un trastorno de carácter neurobiológico originado en la infancia que implica un patrón de déficit de atención, hiperactividad y/o

impulsividad, y que en muchas ocasiones está asociado con otros trastornos comórbidos.

La Asociación Americana de Psicología señala que a nivel mundial, afecta entre el 3 y 5% de la población con predominio en el sexo masculino. Sin embargo, a nivel nacional, la Asociación Peruana de Déficit de Atención, resalta que la prevalencia de personas con TDAH es del 5 al 10% en población infantil y del 3 al 6% en población adulta.

Por otro lado, el DSM – V (2015), indica que el Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad se trata de una dificultad que se debe a factores personales de carácter grave que frecuentemente se combinan con respuestas inadecuadas del entorno (provocadas por las características de los problemas que se presenta y la incomprensión e incapacidad de quienes rodean a la persona que padece el síndrome), cuando esto ocurre la gravedad del trastorno se incrementa severamente. Las áreas personales afectadas son varias e importantes, no obstante, con el adecuado tratamiento médico-farmacológico y psicoeducativo la cronicidad del problema disminuye significativamente. En la actualidad el TDAH vuelve a ser objeto de atención preferente, diagnosticándose a veces con extrema ligereza, debido a que algunas de sus características más sobresalientes suelen darse también en otros trastornos, aunque con mucha menos gravedad.

1.6.1. CARACTERÍSTICAS DIAGNÓSTICAS

La característica esencial del trastorno por déficit de atención con hiperactividad es un patrón persistente de desatención y/o hiperactividad-impulsividad, que es más frecuente y grave que el observado habitualmente en sujetos de un nivel de desarrollo similar.

Algunos síntomas de hiperactividad-impulsividad o de desatención causantes de problemas pueden haber aparecido antes de los 7 años de edad. Sin embargo, bastantes sujetos son diagnosticados habiendo estado presentes los síntomas durante varios años.

Algún problema relacionado con los síntomas debe producirse en dos situaciones por lo menos (p. ej., en casa y en la escuela o en el trabajo). Debe haber pruebas claras de interferencia en la actividad social, académica o laboral propia del nivel de desarrollo. El trastorno no aparece exclusivamente en el transcurso de un trastorno generalizado del desarrollo, esquizofrenia u otro trastorno psicótico, y no se explica mejor por la presencia de otro trastorno mental (p. ej., trastorno del estado de ánimo, trastorno de ansiedad, trastorno disociativo o trastorno de la personalidad).

Las deficiencias de la atención pueden manifestarse en situaciones académicas, laborales o sociales. Los sujetos afectados de este trastorno pueden no prestar atención suficiente a los detalles o cometer errores por descuido en las tareas escolares o en otros trabajos. El trabajo suele ser sucio y descuidado y realizado sin reflexión. Los sujetos suelen experimentar dificultades para mantener la atención en actividades laborales o lúdicas, resultándoles difícil persistir en una tarea hasta

finalizarla. A menudo parecen tener la mente en otro lugar, como si no escucharan o no oyeran lo que se está diciendo. Pueden proceder a cambios frecuentes de una actividad no finalizada la otra.

Los sujetos diagnosticados con este trastorno pueden iniciar una tarea, pasar a otra, entonces dedicarse a una tercera, sin llegar a completar ninguna de ellas. A menudo no siguen instrucciones ni órdenes, y no llegan a completar tareas escolares, encargos u otros deberes. Para establecer este diagnóstico, la incapacidad para completar tareas sólo debe tenerse en cuenta si se debe a problemas de atención y no a otras posibles razones (p. ej., incapacidad para comprender instrucciones). Estos sujetos suelen tener dificultades para organizar tareas y actividades. Las tareas que exigen un esfuerzo mental sostenido son experimentadas como desagradables y sensiblemente aversivas.

A. Existen 1 o 2:

1. seis (o más) de los siguientes síntomas de desatención han persistido por lo menos durante 6 meses con una intensidad que es desadaptativa e incoherente en relación con el nivel de desarrollo:

Desatención:

- (a) a menudo no presta atención suficiente a los detalles o incurre en errores por descuido en las tareas escolares, en el trabajo o en otras actividades.

(b) a menudo tiene dificultades para mantener la atención en tareas o en actividades lúdicas.

(c) a menudo parece no escuchar cuando se le habla directamente.

(d) a menudo no sigue instrucciones y no finaliza tareas escolares, encargos, u obligaciones en el centro de trabajo (no se debe a comportamiento negativista o a incapacidad para comprender instrucciones)

(e) a menudo tiene dificultades para organizar tareas y actividades

(f) a menudo evita, le disgusta o es renuente en cuanto a dedicarse a tareas que requieren un esfuerzo mental sostenido (como trabajos escolares o domésticos)-

(g) a menudo extravía objetos necesarios para tareas o actividades (p. ej. juguetes, ejercicios escolares, lápices, libros o herramientas)

(h) a menudo se distrae fácilmente por estímulos irrelevantes
a menudo es descuidado en las actividades diarias

2. Seis (o más) de los siguientes síntomas de hiperactividad-impulsividad han persistido por lo menos durante 6 meses con una intensidad que es desadaptativa e incoherente en relación con el nivel de desarrollo:

Hiperactividad

- (a) a menudo mueve en exceso manos o pies, o se remueve en su asiento
- (b) a menudo abandona su asiento en la clase o en otras situaciones en que se espera que permanezca sentado
- (c) a menudo corre o salta excesivamente en situaciones en que es inapropiado hacerlo (en adolescentes o adultos puede limitarse a sentimientos subjetivos de inquietud)
- (d) a menudo tiene dificultades para jugar o dedicarse tranquilamente a actividades de ocio
- (e) a menudo "está en marcha" o suele actuar como si tuviera un motor
- (f) a menudo habla en exceso Impulsividad
- (g) a menudo precipita respuestas antes de haber sido completadas las preguntas
- (h) a menudo tiene dificultades para guardar turno
- (i) a menudo interrumpe o se inmiscuye en las actividades de otros (p. ej. se entromete en conversaciones o juegos)

B. Algunos síntomas de hiperactividad-impulsividad o desatención que causaban alteraciones estaban presentes antes de los 7 años de edad.

C. Algunas alteraciones provocadas por los síntomas se presentan en dos o más ambientes (Por ejemplo: en la escuela, en el trabajo y/o en casa).

D. Deben existir pruebas claras de un deterioro clínicamente significativo de la actividad social, académica o laboral.

E. Los síntomas no aparecen exclusivamente en el transcurso de un trastorno generalizado del desarrollo, esquizofrenia u otro trastorno psicótico, y no se explican mejor por la presencia de otro trastorno mental (p. ej., trastorno del estado de ánimo, trastorno de ansiedad, trastorno disociativo o un trastorno de la personalidad).

Las dificultades que presenta L.A.M.M. engloban un Trastorno por Déficit de Atención con Hiperactividad, debido a que las características del evaluado coinciden con las pautas diagnósticas de dicho trastorno. Asimismo, se tiene en cuenta los antecedentes emitidos por todas las personas entrevistadas y el proceso de evaluación, intervención y seguimiento. Por otro lado, podemos recalcar, que muchas de las características que presenta el niño, son similares a las de un Problema Generalizado del Aprendizaje, estableciéndose el mismo como diagnóstico diferencial por lo que se encuentran dificultades en casi todas las materias, muestra lentitud y desinterés para el aprendizaje, déficit de atención para captar los estímulos escolares y para concentrarse en la realización de sus tareas.

1.7. DIAGNÓSTICO DIFERENCIAL

PROBLEMA GENERALIZADO DEL APRENDIZAJE

Según Bravo (1993):

- ✓ El PGA afecta al rendimiento global del niño.
- ✓ El retardo en el proceso de aprendizaje se manifiesta en casi todas las materias.
- ✓ También se manifiestan en lentitud y desinterés por el aprendizaje.
- ✓ Existe déficit de atención para captar los estímulos escolares.
- ✓ Dificultad para concentrarse en la realización de determinadas tareas o lecciones.
- ✓ Un porcentaje alto de niños presenta dificultades leves: inteligencia limítrofe, retardo de lenguaje y otros.
- ✓ Tiene alta incidencia en el fracaso escolar en los primeros años básicos.
- ✓ Los niños muchas veces repiten cursos de manera reiterada, porque su velocidad de aprendizaje los ubica en retardo frente a sus compañeros.

CAPÍTULO II: PRESENTACIÓN DEL CASO

2.1. HISTORIA PSICOLÓGICA

2.1.1. DATOS DE FILIACIÓN

Apellidos y Nombres : L. A. M. M.
Edad : 7 años
Sexo : Masculino
Fecha de Nacimiento : 13-08-2007
Lugar de Nacimiento : Lambayeque
Grado de instrucción : 3er grado de Primaria
Derivado por : Dificultades conductuales
Fecha de evaluación : Octubre 2015
Responsable del caso : Loreline Rocío Urteaga Perla

2.1.2. OBSERVACIÓN DE CONDUCTA

El estudiante tiene 7 años de edad, su cabello es de color negro, ojos marrón oscuro y tez morena. En cuanto a su aspecto físico aparenta la edad referida, de contextura delgada, talla adecuada para su edad, en su aspecto personal denotó una buena higiene, su lenguaje fue lento, con un tono de voz y ritmo adecuado.

Durante la entrevista, el niño se mostró distraído, curioso, ansioso e inquieto. Su actitud hacia las pruebas fue de resistencia mostrando poca confianza en sí mismo, conductas regresivas y de indefensión (sensación de “no puedo”). Sus periodos de atención fueron cortos, presentó susceptibilidad a estímulos ajenos a las pruebas con poca habilidad para discriminar la actividad principal a ejecutar. Habla y se mueve mientras trabaja, siendo necesario repetir las consignas varias veces para que fueran

escuchadas y comprendidas; la emisión de sus respuestas anticipaba el final del planteamiento de la evaluadora y en ocasiones la respuesta era incorrecta o no tenía relación alguna con el tema.

2.1.3. SITUACIÓN ACTUAL

El alumno fue derivado al departamento de psicología por la tutora, por presentar conductas como: distraerse con facilidad con estímulos que lo rodean, no es capaz de permanecer en un solo lugar por un tiempo determinado, coge las cosas de sus compañeros, corre, salta, molesta a sus compañeros, realiza todo de manera ruidosa y presenta bajo rendimiento.

2.1.4. PLANTEAMIENTO DE HIPÓTESIS

De acuerdo a las dificultades que presenta el niño como: periodos de atención cortos, distraibilidad a estímulos ajenos, poca habilidad para discriminar la actividad principal a ejecutar, hablar y moverse mientras trabaja, repetirle las consignas varias veces para que fueran escuchadas y comprendidas; emitir respuestas anticipadas y golpear e insultar a sus compañeros, la hipótesis diagnóstica que se plantea corresponde a un **TDAH (Trastorno de déficit de atención e hiperactividad)**.

2.1.5. HISTORIA PERSONAL

Etapas pre-natal

La edad materna durante la gestación fue a los 23 años. La madre presentó durante el embarazo complicaciones como infecciones urinarias. Realizó un chequeo médico continuo, se sometió a ecografías. Ha presentado un legrado antes del

embarazo del niño. Por otro lado, su alimentación durante la gestación fue normal, su estado emocional fue bueno.

Etapa peri-natal

La madre tuvo un tiempo de gestación de 9 meses y 2 días, fue atendida en el Hospital Naylamp por una ginecóloga- obstetra. El parto fue de tipo normal con una duración de 6 horas de trabajo de parto. La coloración del neonato fue rosada.

Etapa post-natal

El neonato lloró enseguida, con un peso de 3 kilos con 20 gramos, midió 51 centímetros. Presentó dificultad para succionar el pezón porque era muy pequeño. Utilizó chupón hasta los 2 años y 6 meses. El paciente tuvo lactancia materna exclusiva hasta los 3 meses y 15 días porque luego la madre empezó a trabajar. En su desarrollo psicomotor presentó el gateo a los 6 meses, caminó a los 12 meses y empezó a correr a los 2 años sin dificultad.

Su dominancia en lateralidad es mixta, y en cuanto a su coordinación visomotora, presenta coordinación motora fina, recorta, garabatea, escribe, colorea, dibuja, etc.; de igual modo, repite y dibuja trazos realizados por el especialista con lentitud. El desarrollo y comprensión de su lenguaje fue muy lento, empezó a hablar a la edad de 1 año y 6 meses. No presentó problemas en el lenguaje articulado. Desde muy pequeño se hacía entender gritando. Comprende todo lo que le dicen, sin embargo, la madre manifiesta que “comprende, siempre y cuando la ve enojada y con la correa en mano”. Ante sonidos fuertes, reacciona de manera ansiosa, colérica, desafiante. Es por ello que la madre acude a intervención psicológica a los 5 años por

problemas de conducta.

2.1.6. HISTORIA FAMILIAR

Anderson es el hijo menor de la familia. Su hermana mayor se llama R de 13 años. En casa viven el padre, la madre con sus dos hijos.

Su mamá describe a L.A.M.M. como su bebé, el rey de la casa, muy deseado por ser varón, cariñoso, generalmente está contento y de buen humor, tranquilo en los momentos de juego, más sin embargo distraído en otras actividades, por ejemplo: necesita movimiento y se levanta al baño con frecuencia a la hora de comer y a veces eso la desespera y termina gritándole. Siente que no lo sobreprotegen, pero que sí recibe la atención que demanda.

En casa procuran llevar buenos hábitos de aseo y normas de educación; los castigos que recibe consisten en irse a su habitación por 10 minutos o no recibir un dulce o juguete. A veces llora cuando sus padres salen por las noches y se queda al cuidado de su tía.

2.1.7. HISTORIA ESCOLAR

Inició el jardín a los 3 años por iniciativa de la madre, sin embargo lloraba mucho, presentando dificultades de adaptación. Asistió a 2 diferentes instituciones, pero en ambas sucedió lo mismo. Al ingresar al colegio actual, e incluso los años anteriores, lloró mucho por las mañanas los tres primeros meses aproximadamente. Recibió apoyo extraescolar por parte de la maestra para regularizarlo en relación al programa y por presentar problemas de atención el año escolar pasado y el actual. En casa se le supervisa la tarea y se le corrige ya que “a veces le da flojera hacerla o simplemente no la realiza”.

La maestra se refiere a él como un niño con “periodos de atención cortos de aproximadamente 5 minutos en cada clase. De la misma manera, observa que en los cuentos o actividades recreativas como pintar y/o cortar aumentan su atención. Se torna distraído cuando está en grupo ya que conversa con quien este a su lado, lo que tiene como consecuencia un bajo rendimiento académico. Es obediente a determinadas indicaciones, amigable, comparte, espera su turno, acepta cambios de actividad.

2.1.8. HÁBITOS E INTERESES

A manifiesta que su deporte preferido es el fútbol. Lo practica cada vez que realizan deporte en el colegio, en el recreo y con sus amigos que viven cerca a su casa. Asimismo, disfruta mucho de ver tv, series animadas como Dragón Ball Z, Hora de Aventura, entre otros, como también, de entrar a la computadora y explorar diversas páginas de juegos y/o videos en internet.

2.2. EVALUACIÓN PSICOLÓGICA Y PSICOMÉTRICA

2.2.1. OBSERVACIONES

En la observación de campo realizada en el colegio se registraron conductas de bajo rendimiento en comparación al nivel de su grupo debido a su inquietud e impulsividad dentro del aula.

Anderson demanda mucha atención de la docente y compañeros, interrumpe constantemente con comentarios ya sea sobre la actividad que se encuentre realizando y el constante aviso en relación a las faltas cometidas por los demás niños.

Presenta conductas inmaduras e inadecuadas para un niño de su edad, tales

como no respetar diálogos de otros, habla en un tono de voz más alto que el promedio del grupo, gesticula, hace ruidos y se victimiza para llamar la atención y lo logra.

Es un niño creativo y entusiasta que socializa durante los juegos en grupo con material libre. En las sesiones de observación tuvo algunos roces con otros compañeros por la elección del material y el tema del juego sometándose a las ideas de otros y/o haciendo berrinche. Se mantiene cerca de los niños y establece contacto físico frecuente lo que en ocasiones molesta a los demás.

El ambiente del salón fue tranquilo, con algunos niños hablando y en movimiento. Se observó el trabajo de Anderson en las materias de matemáticas, lenguaje, ciencia y ambiente, inglés, entre otras, siendo similar su ejecución, sin embargo la demanda de atención e interrupciones a las clases fueron indirectamente promovidas y reforzadas por la maestra, ya que al tratar de “controlarlo y ayudarlo” le ofrece más atención, contacto individual y privilegios que al resto del grupo. Por su parte A esta muy pendiente de los comentarios que la profesora realiza hacia los demás niños y cuando esto sucede nuevamente interrumpe y demanda atención exclusiva para él.

La observación continua se realizó durante el periodo escolar, con una duración de 6 meses, con ayuda de la tutora del aula y la psicóloga evaluadora. Los niños permanecían dentro del salón con la auxiliar realizando actividades académicas y recreativas mientras la maestra evaluaba individualmente a sus alumnos fuera del salón. En otra ocasión la profesora realizó la evaluación dentro de las instalaciones mientras la mitad del grupo fue a clase de artes. Se observó a Anderson durante su evaluación en el área de vocabulario. Su estado durante la misma fue inquieto,

respondiendo impulsivamente antes de que la maestra terminara de realizar la pregunta. Fue necesario invitarlo a tranquilizarse y darle apoyo para que pudiera responder acertadamente en algunos casos. Posteriormente mientras la docente evaluaba a otro compañerito él se dedicó a interrumpir la evaluación, decir las respuestas y victimizarse en relación a que no le hacían caso, terminando por estar sentado junto a la maestra interfiriendo significativamente con el proceso de evaluación de su otro compañero.

Por otro lado, durante la evaluación psicométrica, Anderson se mostró bastante inquieto, poco dispuesto a colaborar con las primeras sesiones, precipitado a dar una respuesta rápida, se movía a todo lado. Estuvo distraído frente a los estímulos que encontraba a su alrededor. Sin embargo, en las siguientes sesiones mostro mayor interés para trabajar y entendía las instrucciones con más facilidad.

2.3. INSTRUMENTOS ADMINISTRADOS

- ✓ Test Gestáltico Visomotor de Bender
- ✓ Escala de Inteligencia de Wechsler para niños (WISC IV)
- ✓ Bateria Psicopedagógica Evalúa - 3
- ✓ Cuestionario de Conducta de Connors
- ✓ Test de la Figura Humana para niños de Koppitz
- ✓ Test de la Familia de Koppitz

2.4. RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN PSICOMÉTRICA



INSTRUMENTO	RESULTADOS
TEST GESTÁLTICO VISOMOTOR DE BENDER	Presentó una edad maduracional de 5 años 5 meses no concordante con su edad cronológica, encontrándose en un nivel inferior respecto a los demás niños de su edad. No se encuentran indicadores de LC. Como indicadores emocionales se evidencia incapacidad para planear y organizar el material, conductas impulsivas y agresividad.



<p>ESCALA DE INTELIGENCIA PARA NIÑOS DE WESHSLER WISC IV</p>	<p>Presentó un CI total de 95, lo cual lo ubica en un NIVEL INTELLECTUAL PROMEDIO, con un percentil de 39 y un intervalo de confianza entre 92 y 100, siendo sus resultados por áreas los siguientes:</p> <p>Comprensión verbal:</p> <p>Obtuvo un CI de 81 ubicándose en la categoría mental NORMAL BAJO para razonar con información previamente aprendida. Esta capacidad se desarrolla como una función de las oportunidades y experiencias educativas formales e informales.</p> <p>Al analizar el desempeño de Anderson se evidenció dificultad para el razonamiento y formación de conceptos, pensamiento abstracto, memoria a largo plazo, comprensión auditiva, nivel de comprensión y expresión verbal, así como la capacidad para evaluar y utilizar la experiencia, conocimiento de normas, juicio social y sentido común.</p> <p>Análisis perceptual:</p> <p>Alcanzó un CI de 96 ubicándose en la categoría mental NORMAL PROMEDIO para el razonamiento fluido, procesamiento espacial y la integración viso motora. Así mismo, el evaluado denotó un desempeño promedio en la formación de conceptos no verbales, percepción y organización visual, coordinación visomotora y procesamiento simultáneo.</p> <p>Memoria operante:</p> <p>Logró un CI de 107 ubicándose en la categoría mental NORMAL PROMEDIO para el funcionamiento de su memoria a corto plazo, como también para retener información en la misma, trabajar con ella y generar un resultado.</p>
--	---

	<p>Anderson presenta buen nivel para retener información, memoria auditiva, a corto plazo y concentración.</p> <p>Velocidad del procesamiento:</p> <p>CI (112) categoría mental NORMAL PROMEDIO.</p> <p>Es una medida de la capacidad para realizar tareas simples. El evaluado muestra dificultad en la capacidad de aprendizaje, percepción visual, coordinación visomotora, atención visual selectiva y velocidad del procesamiento. Asimismo, se evidencia facilidad para la memoria a corto plazo, memoria visual, organización perceptual, discriminación visual y concentración, capacidad de planificación y aprendizaje.</p> <p>Dentro de sus fortalezas en sus procesos cognitivos encontramos la memoria a corto plazo, coordinación visomotora y capacidad de concentración.</p> <p>Dentro de sus debilidades encontramos un nivel medio bajo en razonamiento verbal, formación de conceptos, pensamiento abstracto y memoria a largo plazo.</p>
--	---

<p style="text-align: center;">BATERÍA PSICOPEDAGÓGICA EVALÚA - 3</p>	<p>Presentó un nivel medio alto en el área de pensamiento analógico (capacidad para inferir relaciones verbales y establecer semejanzas entre dos cosas similares), organización perceptiva (capacidad para completar figuras sin manipulación de las mismas, seleccionando la parte que falta de entre varias), exactitud lectora (capacidad para interpretar mensajes orales y escritos), cálculo y numeración (capacidad para las secuencias numéricas y las diferencias de valor entre números, y la adquisición de los procedimientos y la correspondiente automatización de las operaciones aritméticas básicas) y resolución de problemas (capacidad para la comprensión y solución del problema).</p> <p>Las áreas ubicadas en un nivel medio son reflexividad (capacidad para seguir instrucciones), comprensión lectora, evidenciando una baja capacidad para comprender el vocabulario de algún texto, realizar inferencias de información no explícita en el mismo y para identificar las ideas principales.</p> <p>Así mismo, obtuvo un nivel medio en el área de ortografía fonética, evidenciándose dificultad en la capacidad ortográfica.</p> <p>Por otro lado, se corrobora un nivel medio bajo en el área de autoconcepto y autoestima (capacidad para percibirse a sí mismo). Asimismo en el área de ortografía visual. De igual manera se evidencia un nivel medio bajo en la capacidad de atención.</p> <p>Finalmente, presenta un nivel bajo en el área de motivación, autocontrol y autonomía; y conductas pro-sociales.</p>
---	--

<p>ESCALA DE CONNERS</p>	<p>El evaluado presentó alto nivel de actividad motora, evidenciándose la presencia de un DÉFICIT DE ATENCIÓN CON HIPERACTIVIDAD.</p> <p>El niño presenta excesiva inquietud motora; se distrae fácilmente, tiene escasa atención; es intranquilo y se encuentra siempre en movimiento. Así mismo, molesta frecuentemente a sus compañeros, discute y pelea por cualquier cosa, es impulsivo e irritable, no termina las tareas que empieza, su conducta es inmadura para su edad, niega a sus errores o culpa a los demás.</p>
<p>TEST DEL DIBUJO DE LA FIGURA HUMANA PARA NIÑOS DE KOPPITZ</p>	<p>El niño presenta alto nivel de ansiedad, agresividad, dificultad para controlar sus impulsos, adaptarse personal y socialmente a situaciones nuevas.</p> <p>Suele mostrarse desafiante, irritable, impaciente e inquieto cuando otras personas lo molestan y agreden. Usualmente se muestra caprichoso y desobediente.</p> <p>Así mismo, es un niño extrovertido, actúa por impulso, por lo que tiende a involucrarse, aún sin proponérselo, en problemas. Se distrae con frecuencia presentando atención a todos los estímulos a su alrededor. No presenta dificultad para expresar sus emociones y sentimientos. Por otro lado, se muestra egocéntrico y curioso por explorar las diferencias y semejanzas de las cosas que lo rodean.</p>
<p>TEST DE LA FAMILIA DE KOPPITZ</p>	<p>Proviene de una familia de tipo funcional. Evidenciando un alto nivel de egocentrismo, menor identificación y valoración con la figura paterna. Tiene mejor relación con la madre, sin embargo, no se presencia quien es la autoridad en el hogar ni quien imparte la disciplina. Por otro lado, la relación con su hermana es distante, a veces tiende a ser conflictiva.</p>

2.5. ANÁLISIS DE CASO

Anderson fue derivado al Departamento de Psicología por la tutora, quién refirió: “Se distrae con facilidad, agrede e insulta a sus compañeros, presta poca atención a las tareas asignadas en clase y bastante atención a todos los estímulos que se encuentran a su alrededor, conversa mucho con sus compañeros. Pide permiso frecuentemente para ir a los servicios higiénicos, así como también, se levanta de su asiento y empieza a moverse por toda el aula. Se le llama la atención constantemente. Usualmente trabaja solo porque a sus compañeros no les gusta trabajar con él. En la mayoría de actividades muestra desgano y se refiere a ellas como aburridas. Presenta bajo rendimiento en la mayoría de sus cursos”

Durante las sesiones L.A.M.M. se mostró colaborativo, en un inicio poco predispuesto a colaborar con las actividades y ejercicios. Estuvo bastante inquieto, se distraía con cualquier estímulo que había a su alrededor. Entendía las instrucciones con bastante facilidad. Su lenguaje era adecuado al igual que su tono de voz, y ritmo acelerado. Por otro lado, se pudo observar bastante espontaneidad y expresión verbal anticipada.

De acuerdo a las características del niño, se formularon las siguientes hipótesis de evaluación: evaluar el nivel de inteligencia, evaluar el desarrollo de los procesos básicos del aprendizaje, evaluar los aspectos socioemocionales y familiares del niño. Para ello se usaron los siguientes instrumentos: Escala de inteligencia para niños de Wechsler WISC-IV, Batería Psicopedagógica – Evalúa 3, Test Gestáltico Visomotor de Bender, Test de la Figura Humana para Niños de Koppitz y Test de la Familia de Koppitz.

Como resultado de la evaluación psicométrica, en el área intelectual se encontró que Anderson posee un coeficiente intelectual general de 96, que lo ubica en un NIVEL INTELECTUAL PROMEDIO. Dentro de sus fortalezas en sus procesos cognitivos encontramos la memoria a corto plazo, coordinación visomotora y capacidad de concentración. Dentro de sus debilidades encontramos un nivel medio bajo en razonamiento verbal, formación de conceptos, pensamiento abstracto y memoria a largo plazo. En el área visomotora muestra una edad maduracional inferior a su edad cronológica. En el área psicopedagógica, un nivel medio alto en el área de pensamiento analógico, organización perceptiva, exactitud lectora, cálculo y numeración, y resolución de problemas. Por otro lado, un nivel bajo en las áreas de autoconcepto y autoestima, ortografía visual, motivación, autocontrol y autonomía; y conductas pro-sociales.

En el área socioemocional presenta alto nivel de ansiedad, agresividad, dificultad para controlar sus impulsos, adaptarse personal y socialmente a situaciones nuevas. Es un niño extrovertido, actúa por impulso, por lo que tiende a involucrarse, aún sin proponérselo, en problemas. Se distrae con frecuencia presentando atención a todos los estímulos a su alrededor. En el área familiar, se evidenció un alto nivel de egocentrismo, menor identificación y valoración con la figura paterna. Tiene mejor relación con la madre, sin embargo, no se presencia quien es la autoridad en el hogar ni quien imparte la disciplina.

En relación a la Escala de Conners, El evaluado presentó alto nivel de actividad motora. Evidenciándose la presencia de DÉFICIT DE ATENCIÓN CON HIPERACTIVIDAD.

De acuerdo a los resultados de la evaluación fue necesario intervenir en las áreas de habilidades sociales cuya finalidad es mejorar sus relaciones interpersonales, comprensión para aumentar la capacidad de raciocinio, atención y velocidad del procesamiento.

Durante la intervención, fue necesario motivar al alumno mediante juegos y videos educativos como recompensa por su buen desempeño, logrando una mayor disposición para trabajar.

Luego del programa de intervención, Anderson mejoró notablemente.

2.6. INFORME PSICOLÓGICO

I. DATOS DE FILIACIÓN

Apellidos y Nombres : L. A. M. M.
Edad : 9 años
Sexo : Masculino
Fecha de Nacimiento : 13-08-2007
Lugar de Nacimiento : Lambayeque
Grado de instrucción : 3er grado de Primaria
Derivado Por : Dificultades conductuales
Fecha de evaluación : Octubre 2015
Responsable del caso : Loreline Rocío Urteaga Perla

II. MOTIVO DE EVALUACIÓN

El alumno fue derivado al departamento de psicología, por la tutora por presentar conductas como: distraerse con facilidad con estímulos que lo rodean, conversar y molestar a sus compañeros y propiciar las discusiones entre ellos, reaccionar impulsivamente, pedir permiso para el servicio higiénico en cada momento y presenta bajo rendimiento en las áreas de letras, números y ciencias.

III. OBSERVACIÓN DE CONDUCTA

El evaluado tiene 9 años de edad, su cabello es negro, ojos marrones claros, tez blanca. Es cuanto a su aspecto físico aparenta la edad referida, de contextura delgada, talla adecuada para su edad, en su aspecto personal denota una buena higiene. Su lenguaje es lento y pausado, con un tono de voz alto y un ritmo adecuado. Durante las sesiones, se mostró poco dispuesto a colaborar con la evaluación y entrevista. Durante la misma, estuvo bastante inquieto y distraído frente a los estímulos que encontraba a su alrededor. Evidenció poca espontaneidad y escasa comunicación verbal y no verbal.

IV. HISTORIA PRE ESCOLAR Y ESCOLAR

Inició el jardín a los 3 años, sin embargo lloraba mucho. Asistió a 2 diferentes instituciones, pero en ambas sucedió lo mismo. Presentó dificultades para atender a la profesora, pues se distraía a con los estímulos de su alrededor incentivando a sus compañeros a que jugaran con él. Desde muy pequeño recibía constantes llamadas de atención.

Al ingresar a primaria, lloró mucho por las mañanas los tres primeros meses

aproximadamente. Recibió apoyo extraescolar por parte de la maestra para regularizarlo en relación al programa y por presentar problemas de atención. Asimismo, agrede a sus compañeros, pide constantemente permiso para ir a los servicios higiénicos. Estas dificultades son actualmente persistentes.

V. ANTECEDENTES DE IMPORTANCIA

L.A.M.M. nació por parto natural. Lloró inmediatamente al nacer. En cuanto a su coordinación visomotora, gateó a los 6 meses y comenzó andar a los 12 meses. Su control de esfínteres fue a los tres años de edad. Presenta coordinación motora fina y gruesa, recorta, garabatea, escribe, colorea, dibuja, etc.; de igual modo, repite y dibuja trazos realizados por el especialista con lentitud, desde que nació mostró siempre dificultades a actividades relacionadas con esta área. El desarrollo y comprensión de su lenguaje fue muy lento, empezó a hablar a la edad de 1 año y 6 meses. No presentó problemas en la pronunciación. Desde muy pequeño se hacía entender gritando. Ante sonidos fuertes, reacciona de manera ansiosa, colérica y desafiante.

VI. ANTECEDENTES DIAGNÓSTICOS Y TERAPEÚTICOS

En el año 2014, al encontrarse en segundo grado de primaria, el niño presentaba problemas de conducta y falta de atención asimismo un rendimiento bajo en los cursos escolares. Recibió atención psicológica externa en el Hospital Provincial Docente Belén – Lambayeque. No fue diagnosticado, pues las sesiones se vieron interrumpidas, debido a que los padres, por cuestiones laborales, no podían llevarlo.

VII. PRUEBAS PSICOLÓGICAS APLICADAS

- ✓ Escala de Inteligencia Weshler: WISC-IV
- ✓ Batería Psicopedagógica –Evalúa 3
- ✓ Test Gestáltico Visomotor de Bender
- ✓ Test de la Figura Humana para Niños de Koppitz
- ✓ Test de la Familia de Koppitz
- ✓ Escala de medición conductual de Connors

VIII. RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN PSICOLÓGICA

En el área intelectual, el evaluado presenta un CI total de 95, lo cual lo ubica en un nivel intelectual promedio. En el área de comprensión verbal obtuvo un puntaje de 81, lo cual lo ubica en un nivel medio bajo; evidenciando dificultad en el pensamiento abstracto, en la capacidad analítica y reflexiva, así como en la comprensión y expresión verbal.

Por otro lado, en el área de análisis perceptual (96), memoria operante (107) y velocidad de procesamiento (112), presenta un nivel promedio. En lo que respecta al razonamiento abstracto, categórico y analógico; a la capacidad de concentración, razonamiento fluido, lógico y numérico; a la memoria a corto plazo y a la capacidad de planificación y aprendizaje.

En los subtests de analogías, vocabulario, información, interferencias, razonamiento con figuras, matrices, serie de números y letras, claves y registros; el estudiante obtuvo un puntaje menor 10 ubicándolo en un nivel bajo, hallándose dificultad para el razonamiento y conceptualización verbal, formación de conceptos,

memoria a largo y corto plazo, adquirir, conservar y recuperar conocimiento en general, percepción y comprensión auditiva, integrar y sintetizar diferentes tipos de información para generar conceptos alternativos, procesamiento de información visual y razonamiento abstracto. Sin embargo, en los subtests de comprensión, construcción de cubos, completamiento de figuras, retención de dígitos, aritmética y búsqueda de símbolos, obtuvo un puntaje sobre el promedio, teniendo, el evaluado, la capacidad para evaluar y utilizar la experiencia pasada para demostrar información práctica, enfoca menos atención en los detalles visuales menores, su atención visual es selectiva, capacidad de razonamiento numérico y lógico.

En el área visomotora, presentó una edad maduracional de 5 años 5 meses no concordante con su edad cronológica, encontrándose en un nivel inferior respecto a los demás niños de su edad. No se encuentran indicadores de LC. Como indicadores emocionales se evidencia incapacidad para planear y organizar el material, conductas impulsivas y agresividad.

En el área psicopedagógica, presenta un nivel medio alto en el área de pensamiento analógico (capacidad para inferir relaciones verbales y establecer semejanzas entre dos cosas similares), organización perceptiva (capacidad para completar figuras sin manipulación de las mismas, seleccionando la parte que falta de entre varias), exactitud lectora (capacidad para interpretar mensajes orales y escritos), cálculo y numeración (capacidad para las secuencias numéricas y las diferencias de valor entre números, y la adquisición de los procedimientos y la correspondiente automatización de las operaciones aritméticas básicas) y resolución de problemas (capacidad para la comprensión y solución del problema). Las áreas ubicadas en un

nivel medio son reflexividad (capacidad para seguir instrucciones), comprensión lectora, evidenciando una baja capacidad para comprender el vocabulario de algún texto, realizar inferencias de información no explícita en el mismo y para identificar las ideas principales. Así mismo, obtuvo un nivel medio en el área de ortografía fonética, evidenciándose dificultad en la capacidad ortográfica. Por otro lado, se corrobora un nivel medio bajo en el área de autoconcepto y autoestima (capacidad para percibirse a sí mismo). Asimismo en el área de ortografía visual. De igual manera se evidencia un nivel medio bajo en la capacidad de atención. Finalmente, presenta un nivel bajo en el área de motivación, autocontrol y autonomía; y conductas pro-sociales.

En el área socioemocional, el niño presenta alto nivel de ansiedad, agresividad, dificultad para controlar sus impulsos, adaptarse personal y socialmente a situaciones nuevas. Es un niño extrovertido, actúa por impulso, por lo que tiende a meterse, aún sin proponérselo, en problemas. Suele mostrarse desafiante, irritable, impaciente e inquieto cuando otras personas lo molestan y agreden. Usualmente se muestra caprichoso y desobediente. Se distrae con frecuencia presentando atención a todos los estímulos a su alrededor. No presenta dificultad para expresar sus emociones y sentimientos. Por otro lado, se muestra egocéntrico y curioso por explorar las diferencias y semejanzas de las cosas que lo rodean.

Proviene de una familia de tipo funcional. Evidenciando un alto nivel de egocentrismo, menor identificación y valoración con la figura paterna. Tiene mejor relación con la madre, sin embargo, no se presencia quien es la autoridad en el hogar ni quien imparte la disciplina. Por otro lado, la relación con su hermana es distante, a veces tiende a ser conflictiva.

En el test de Conners, el evaluado presentó alto nivel de actividad motora. Evidenciándose la presencia de DÉFICIT DE ATENCIÓN CON HIPERACTIVIDAD.

IX. CONCLUSIONES

- ✓ Anderson presentó un nivel intelectual promedio. En relación a la edad visomotora, se evidenció una madurez inferior en relación a sus pares.
- ✓ Se evidenció alto nivel de impulsividad y déficit de atención.
- ✓ En el área psicopedagógica, se evidencia dificultades en el área de comprensión, velocidad del procesamiento y atención.
- ✓ En el área socioemocional, tiende a ser extrovertido, actúa por impulso y muestra un alto nivel de actividad motora, evidenciándose la presencia de un déficit de atención con hiperactividad

X. RECOMENDACIONES

ALUMNO:

- ✓ Fortalecer el autoconcepto, mediante la delimitación de responsabilidades dentro del aula que fomenten en él la toma de decisiones y resolución de problemas.
- ✓ Fortalecer la motivación intrínseca; mediante la lectura de historias, fábulas o biografías de personajes importantes.
- ✓ Realizar actividades extracurriculares (recreativas o artísticas), que fomenten la práctica de habilidades sociales.
- ✓ Continuar con las sesiones psicopedagógicas (reforzar los procesos básicos del aprendizaje y habilidades sociales)

DOCENTE:

- ✓ Utilizar estrategias de enseñanza que optimicen el aprendizaje en el alumno (uso de videos, de organizadores visuales; como mapas mentales o esquemas gráficos, fomentar el trabajo en equipo, lluvia de ideas, debates, etc.).
- ✓ Motivar al estudiante en clase, haciendo uso de un material didáctico y lúdico (crucigramas, pupiletras, imágenes relacionados con el tema)
- ✓ Facilitar el aprendizaje, al ubicar al alumno adelante para que pueda recepcionar la información con mayor facilidad.
- ✓ Designar al alumno como brigadier en el aula para que pueda cooperar con la impartición de la disciplina que deben tener los alumnos dentro del aula.
- ✓ Fomentar el uso de refuerzos positivos antes los logros del alumno para aumentar su motivación en la participación de actividades individuales y/o grupales.

FAMILIA:

- ✓ Interconsulta con el neuropediatra.
- ✓ Fomentar habilidades de organización y planificación en el hogar, mediante el establecimiento y cumplimiento de un horario de estudio con el niño.
- ✓ Fomentar la autonomía en el alumno, al delegarle funciones (tareas del hogar), acordes a su edad.

- ✓ Incorporar un programa de reforzamiento positivo, para incrementar el desarrollo de conductas adaptativas (responsabilidad ante sus tareas escolares).
- ✓ Concientizar a los padres para continuar con el programa de intervención psicopedagógico.

XI. DIAGNÓSTICO

De acuerdo a las dificultades el diagnóstico corresponde a un **TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN CON HIPERACTIVIDAD**, por las siguientes características: no presta atención suficiente a los detalles o incurre en errores por descuido en las tareas escolares, en el trabajo de aula, parece no escuchar cuando se le habla directamente, no sigue instrucciones y no finaliza tareas escolares, abandona su asiento en la clase, corre o salta excesivamente en situaciones en que es inapropiado hacerlo, tiene dificultades para guardar turno, precipita respuestas antes de haber sido completadas las preguntas y se entromete en conversaciones o juegos.

CAPÍTULO III: PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

PROGRAMA DE INTERVENCIÓN

3.1. DATOS GENERALES

Alumno	: L.A.M.M.
Edad	: 9 años
Fecha de Nacimiento	: 13-08-2007
Centro de Estudios	: I.E. Antonia Zapata
Escolaridad	: 3er grado de Primaria
Horario	: Lunes, miércoles y viernes.
Duración	: Octubre 2015 – Febrero 2016
Sesiones	: 29
Responsable	: Loreline Rocío Urteaga Perla

3.2. HIPÓTESIS DE TRABAJO

De acorde a las características del niño se formularon las siguientes hipótesis:

- ✓ **H1:** Si se trabaja la atención y memoria, debido a que se encuentran indicadores de TDHA, mejorará su rendimiento escolar.
- ✓ **H2:** Si se trabaja el área de comprensión verbal, mejorará el proceso de comprensión lectora.
- ✓ **H3:** Si se trabaja el área de velocidad del procesamiento, mejorará su capacidad para razonar y resolver problemas.
- ✓ **H4:** Si se trabaja el área socioemocional, mejorará el manejo de sus emociones y sus relaciones interpersonales.

3.3. COMPETENCIAS

- ✓ Comprende fácilmente las instrucciones.
- ✓ Retiene información y atiende de manera sostenida a estímulos visuales.
- ✓ Comprende las fichas que se le proporciona, sabiendo identificar lo que se indica en cada ejercicio.
- ✓ Reconoce emociones en sí mismo y en los demás, sabe emitir sus opiniones inclusive en situaciones conflictivas,



3.5. DESARROLLO DE SESIONES

SESIÓN DE INTERVENCIÓN N° 1

Objetivos:

- Mejorar la interacción social con sus pares a través del reconocimiento de los valores.
- Identificar la organización de las palabras dentro de la oración.
- Atender de manera sostenida a estímulos visuales.

ÁREA	ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO	INDICADORES DE LOGRO	MATERIALES	TIEMPO	RETROALIMENTACIÓN
HABILIDADES SOCIALES	Actuemos con valores	Responder a las siguientes preguntas: ¿Por qué es importante pedir las cosas por favor? ¿Tú pides las cosas por favor? Cuando estamos hablando con alguien ¿Escuchas con atención?	Brinda una opinión a las preguntas realizadas. Reconoce sus conductas inadecuadas hacia sus pares.	Ficha de aprendizaje 1	15 minutos	Utilizar en casa las palabras como: por favor y gracias para pedir o por recibir alguna cosa. Esperar su turno para expresar lo que piensa o siente si mamá o papá se encuentran ocupados.

		<p>¿Eres capaz de comunicar lo que sientes en cada momento?</p> <p>Explicarle al alumno la importancia de las habilidades sociales al momento de relacionarse con sus pares como también la forma cómo nos dirigimos a los demás.</p>				
COMPRENSIÓN	Ordenar frases	Ordenar las frases según grado de dificultad, desde la más básica a la más compleja.	Ordena correctamente frases en orden sintáctico.	Data PPT – Ordenar frases 1	15 minutos	Desarrolla 2 fichas de aprendizaje interdiarias de comprensión verbal.
ATENCIÓN	Me pongo mosca	Encontrar y rodear las cuatro “c” y los cuatro “6” en el siguiente ejercicio. Finalmente en deberá encontrar y subrayar las cuatro “N”.	Desarrolla adecuadamente los ejercicios dentro del tiempo indicado.	Ficha de aprendizaje número 2	15 minutos	Desarrolla 3 ejercicios interdiarios de atención.

SESIÓN DE INTERVENCIÓN N° 2

Objetivos:

- Incrementar la capacidad de comprensión y razonamiento mediante la lectura de frases.
- Retener información mediante series de imágenes.
- Mejorar la velocidad del razonamiento mediante las adivinanzas.

ÁREA	ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO	INDICADORES DE LOGRO	MATERIALES	TIEMPO	RETROALIMENTACIÓN
COMPRENSIÓN	Comprendo lo que hago	Seleccionar la frase que mejor explica el dibujo.	Selecciona el dibujo correcto que explica mejor la frase.	Data PPT – Comprensión de frases 2	20 minutos	Desarrolla 2 fichas de aprendizaje interdiarias de comprensión verbal.
MEMORIA	Serie de imágenes	Seleccionar en orden las figuras previamente mostradas.	Memoriza y recuerda las series de imágenes.	Data PPT – memoria corto plazo 1	15 minutos	Practica diariamente, junto a mamá series numéricas hasta presentar 3 errores consecutivos. Primero en orden ascendente y luego descendente.
VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO	Adivinanzas	Adivinar cuál es la respuesta, entre las opciones al final de cada texto.	Identifica correctamente la respuesta para cada adivinanza.	Data PPT – Velocidad del procesamiento 1	10 minutos	Desarrolla 2 fichas de aprendizaje interdiarias de para mejorar la capacidad de razonamiento.

SESIÓN DE INTERVENCIÓN N° 3

Objetivos:

- Mejorar la confianza en sí mismo y facilitar el desarrollo emocional.
- Atender de manera sostenida a estímulos visuales.
- Retener información mediante imágenes.

ÁREA	ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO	INDICADORES DE LOGRO	MATERIALES	TIEMPO	RETROALIMENTACIÓN
HABILIDADES SOCIALES	La conversación	Imaginar una conversación con algún amiguito por 5 minutos. Después de ello, escribir lo más resaltante de la conversación en los espacios en blanco. Finalmente, junto a la evaluadora, se mantiene una conversación sobre ¿Cómo se siente? en	Mantiene una conversación fluida adecuadamente.	Ficha de aprendizaje 3	20 minutos	Practicar la comunicación asertiva con sus pares, esperando su turno para emitir sus ideas si fuera necesario. Realizar seguimiento conversando con la tutora o mediante los registros de observación.

		diferentes situaciones.				
ATENCIÓN	¿Dónde está?	Mirar con atención las palabras, luego recordar su escondite.	Memoriza y recuerda las series de imágenes.	DATA PPT – Atención 1	25 minutos	Practica diariamente, junto a mamá series numéricas hasta presentar 3 errores consecutivos. Primero en orden ascendente y luego descendente.
MEMORIA		Seguidamente, marcar la opción que mejor defina la imagen mostrada al final.				



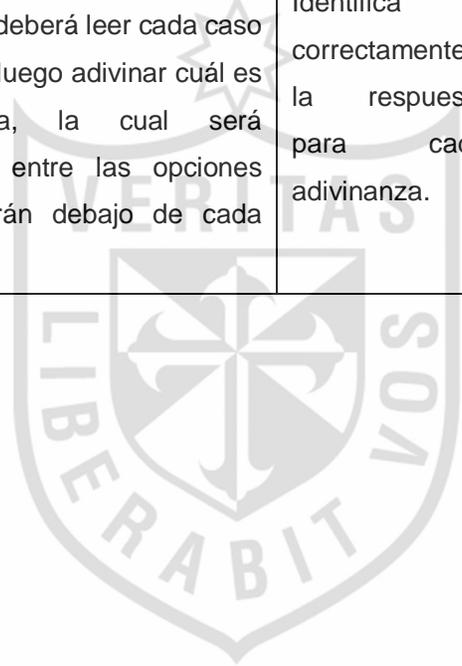
SESIÓN DE INTERVENCIÓN N° 4

Objetivos:

- Optimizar la capacidad de comprensión y razonamiento mediante la lectura de frases.
- Retener información mediante series de imágenes.
- Mejorar la velocidad del razonamiento mediante las adivinanzas.

ÁREA	ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO	INDICADORES DE LOGRO	MATERIALES	TIEMPO	RETROALIMENTACIÓN
COMPRENSIÓN	Comprendo lo que leo	Seleccionar la frase que mejor explica el dibujo.	Reconoce adecuadamente la frase que corresponde a cada dibujo.	Data PPT – Comprensión de frases 2	20 minutos	Desarrolla 2 fichas de aprendizaje interdiarias de comprensión verbal.
MEMORIA	Series de imágenes	Observar las imágenes que se encuentran en la primera fila, las mismas, que luego de algunos segundos desaparecerán. Seguidamente, en una segunda fila se mostrarán imágenes con diferentes figuras incluidas las que desaparecieron en la primera fila. El	Memoriza y recuerda las series de imágenes.	Data PPT – memoria corto plazo 1	15 minutos	Practica diariamente, junto a mamá series numéricas hasta presentar 3 errores consecutivos. Primero en orden ascendente y luego descendente.

		alumno deberá seleccionar en orden las figuras que desaparecieron.				
VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO	Adivinanzas	En la computadora se le muestra al alumno un archivo con adivinanzas. El estudiante deberá leer cada caso presentado y luego adivinar cuál es la respuesta, la cual será seleccionada entre las opciones que aparecerán debajo de cada lectura.	Identifica correctamente la respuesta para cada adivinanza.	Data PPT – Velocidad del procesamiento 1	10 minutos	Desarrolla 2 fichas de aprendizaje interdiarias de para mejorar la capacidad de razonamiento.



SESIÓN DE INTERVENCIÓN N° 5

Objetivos:

- Aumentar la capacidad de comprensión y razonamiento.
- Mejorar la confianza en sí mismo y facilitar el desarrollo emocional.
- Atender de manera sostenida a estímulos visuales.

ÁREA	ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO	INDICADORES DE LOGRO	MATERIALES	TIEMPO	RETROALIMENTACIÓN
COMPRESIÓN	Encuéntrame	El alumno deberá encontrar la palabra que se repite en cada diapositiva.	Identifica adecuadamente la palabra que se repite en cada diapositiva.	Data PPT – Comprensión 3	15 minutos	Desarrolla 2 fichas de aprendizaje interdiarias de comprensión verbal.
HABILIDADES SOCIALES	Saber decir que NO	Hablar sobre la importancia de decir no ante situaciones, donde los amigos nos obligan a realizar cosas y que muchas veces no queremos. Luego, observar las imágenes	Reconoce las situaciones problemáticas y no problemáticas. Brinda posibles soluciones para las situaciones problemáticas.	Ficha de aprendizaje 4	15 minutos	Practicar la comunicación asertiva con sus pares, esperando su turno para emitir sus ideas si fuera necesario. Realizar seguimiento conversando con la tutora o

		y comentar sobre las diferencias que hay entre la una y la otra. Finalmente, deberá leer dos peticiones que hacen los compañeritos y deberá marcar la respuesta correcta que tenga la mejor solución.				mediante los registros de observación.
ATENCIÓN	Mejorando mi atención	El alumno deberá unir con una flecha cada multiplicación con su resultado.	Une correctamente 40 de las 75 multiplicaciones.	Ficha de aprendizaje 5	de 15 minutos	Desarrolla 3 ejercicios interdiarios de atención.

SESIÓN DE INTERVENCIÓN N° 6

Objetivos:

- Retener información mediante series de imágenes.
- Mejorar la velocidad del razonamiento.
- Mejorar el control de la ansiedad.

ÁREA	ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO	INDICADORES DE LOGRO	MATERIALES	TIEMPO	RETROALIMENTACIÓN
MEMORIA	Serie de imágenes	Buscar entre las opciones la serie de imágenes mostrada en la primera fila, la misma que desaparecerá luego de unos segundos. Seguidamente, hacer clic en las opciones para formar la serie de imágenes inicialmente mostrada.	Memoriza y recuerda las series de imágenes.	Data PPT – Memoria corto plazo 3	15 minutos	Practica diariamente, junto a mamá series numéricas hasta presentar 3 errores consecutivos. Primero en orden ascendente y luego descendente.
VELOCIDAD DE PROCESAMIENTO	Verdad o mentira	Seleccionar si las situaciones lógicas de la	Reconoce adecuadamente	Data PPT – Verdad o	15 minutos	Desarrolla 2 fichas de aprendizaje interdiarias de para

		vida cotidiana presentadas en las diapositivas son verdad o mentira.	la verdad o mentira de cada situación lógica.	mentira		mejorar la capacidad de razonamiento.
HABILIDADES SOCIALES	Cómo un globo	Inspiramos muy lentamente, vamos dejando que entre el aire por nuestros pulmones y nuestro abdomen. Éste último se va a ir convirtiendo en un globo que se va hinchando a un ritmo lento, después vamos a ir dejando escapar el aire y sintiendo como el globo se va desinflando poco a poco hasta quedar vacío. Se repite el ejercicio.	Aprende a inhalar y exhalar correctamente. Guarda la calma durante los 15 minutos de duración de la actividad.	—	15 minutos.	Practicar la respiración cada vez que se encuentre en una situación conflictiva o de mal gusto.

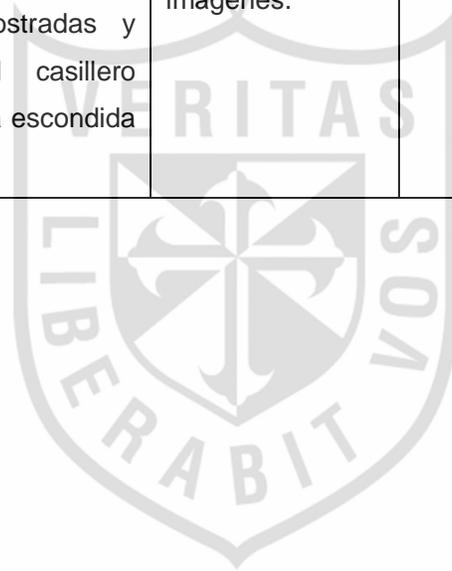
SESIÓN DE INTERVENCIÓN N° 7

Objetivos:

- Atender de manera sostenida a estímulos visuales.
- Aumentar la capacidad de comprensión y razonamiento.
- Retener información mediante series de imágenes.

ÁREA	ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO	INDICADORES DE LOGRO	MATERIALES	TIEMPO	RETROALIMENTACIÓN
ATENCIÓN	Hay uno sin pareja	El alumno deberá mirar con atención las imágenes que van a aparecer en las diapositivas. Hay una que no tiene pareja, por lo tanto, deberá encontrarla y hacer clic en ella.	Encuentra rápidamente la figura que no tiene pareja.	Data PPT – Hay uno sin pareja.	15 minutos	Desarrolla 3 ejercicios interdiarios de atención.
COMPRESIÓN	Comprensión de frases	El alumno deberá seleccionar en cada diapositiva la frase que mejor explique al dibujo presentado.	Reconoce adecuadamente la frase que corresponde a cada dibujo.	Data PPT – Comprensión de frases 4	15 minutos	Desarrolla 2 fichas de aprendizaje interdiarias de comprensión verbal.

MEMORIA	Escondido	El alumno deberá prestar atención a la serie de imágenes mostrada, las mismas que al cabo de 4 segundos desaparecerán. Seguidamente aparecerá cualquier imagen de las previamente mostradas y seleccionará el casillero donde encuentra escondida la imagen.	Memoriza y recuerda las series de imágenes.	Data PPT - Escondido	15 minutos	Practica diariamente, junto a mamá series numéricas hasta presentar 3 errores consecutivos. Primero en orden ascendente y luego descendente.
---------	-----------	--	---	----------------------	------------	--



|SESIÓN DE INTERVENCIÓN N° 8

Objetivos:

- Optimizar la capacidad de comprensión y razonamiento.
- Incrementar la confianza en sí mismo y facilitar el desarrollo emocional.
- Mejorar la velocidad del razonamiento.

ÁREA	ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO	INDICADORES DE LOGRO	MATERIALES	TIEMPO	RETROALIMENTACIÓN
COMPRENSIÓN	Comprendo lo que veo	El alumno deberá colocar el número de la imagen que le corresponde a cada oración, luego de ello deberá responder las preguntas relacionadas con las imágenes previamente mostradas.	Resuelve la ficha en su totalidad y de forma correcta.	Ficha de aprendizaje 6	10 minutos	Desarrolla 2 fichas de aprendizaje interdiarias de comprensión verbal.
HABILIDADES SOCIALES	Pedir un favor	El alumno deberá reflexionar sobre las situaciones presentadas. Asimismo se le pide que de	Brinda posibles soluciones para las situaciones presentadas.	Ficha de aprendizaje 23	15 minutos.	Practicar la comunicación asertiva con sus pares, esperando su turno para emitir sus ideas si fuera necesario.

		<p>su punto de vista completando el posible diálogo que se da según las situaciones presentadas y se le explica la importancia de expresar amablemente lo que uno quiere.</p>				<p>Realizar seguimiento conversando con la tutora o mediante los registros de observación.</p>
<p>VELOCIDAD DEL PROCESAMIENTO</p>	<p>Juego de colores</p>	<p>En el primer ejercicio el alumno deberá nombrar el listado de palabras de arriba abajo. Luego, en el segundo ejercicio, deberá nombrar el color en el que están escritas las palabras, de arriba abajo.</p>	<p>Identifica correctamente 25 de las 30 palabras.</p>	<p>Ficha de aprendizaje 7</p>	<p>15 minutos</p>	<p>Desarrolla 2 fichas de aprendizaje interdiarias de para mejorar la capacidad de razonamiento.</p>

SESIÓN DE INTERVENCIÓN N° 9

Objetivos:

- Retener información mediante series de imágenes.
- Atender de manera sostenida a estímulos visuales.
- Aumentar la capacidad de comprensión y razonamiento.

ÁREA	ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO	INDICADORES DE LOGRO	MATERIALES	TIEMPO	RETROALIMENTACIÓN
MEMORIA	Falta uno	El alumno deberá mirar los dibujos que aparecen en la diapositiva, los mismos que desaparecerán al cabo de 4 segundos. Luego deberá señalar que imagen ha desaparecido.	Identifica correctamente la imagen que ha desaparecido.	Data PPT – Falta uno	15 minutos	Practica diariamente, junto a mamá series de colores hasta presentar 3 errores consecutivos. Primero en orden y luego al inverso.
ATENCIÓN	Hay uno que se repite	Mirar con atención los dibujos que van aparecer. Solo uno de ellos está repetido, encuéntralo y haz clic sobre él.	Encuentra el objeto dentro del intervalo de tiempo.	Data PPT – Hay uno que se repite	15 minutos	Desarrolla 3 ejercicios interdiarios de atención.

COMPRESIÓN	Veó veó	Leer con atención y adivinar de qué se trata cada situación presentada.	Comprende adecuadamente cada situación.	Data PPT – Veó veó	15 minutos	Desarrolla 2 fichas de aprendizaje interdiarias de comprensión verbal.
------------	---------	---	---	--------------------	------------	--



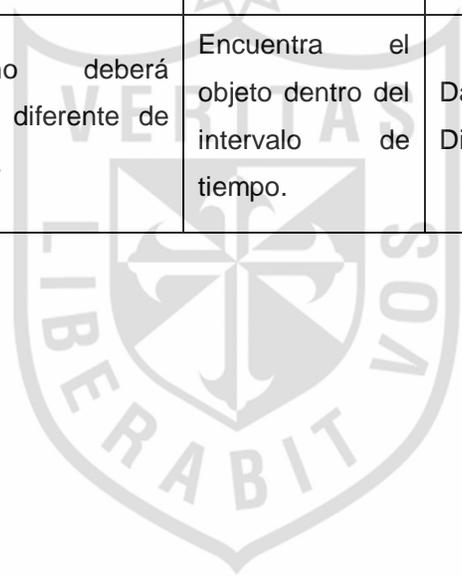
SESIÓN DE INTERVENCIÓN N° 10

Objetivos:

- Controlar adecuadamente la ansiedad.
- Mejorar la velocidad del razonamiento.
- Atender de manera sostenida a estímulos visuales.

ÁREA	ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO	INDICADORES DE LOGRO	MATERIALES	TIEMPO	RETROALIMENTACIÓN
HABILIDADES SOCIALES	Tortuga que se esconde	Tumbados boca abajo, somos una tortuga que va a ir escondiendo su cabeza y replegando sus patas, hasta que sólo se vea el caparazón. El niño debe haber encogido y tensado los músculos de los brazos, piernas y cuello. A continuación sale el sol y el animal vuelve a asomar muy despacio su cabeza, al	Aprende a inhalar y exhalar correctamente. Guarda la calma durante los 15 minutos de duración de la actividad.	Colchoneta	15 minutos	Practicar la respiración cada vez que se encuentre en una situación conflictiva o de mal gusto.

		tiempo que va estirando las extremidades, dejándolas distendidas y relajadas.				
VELOCIDAD DEL PROCESAMIENTO	Ordenar frases	El alumno deberá ordenar las palabras para formar una frase	Ordena adecuadamente las oraciones en orden sintáctico.	Data PPT – Ordenar frases	15 minutos	Desarrolla 2 fichas de aprendizaje interdiarias de para mejorar la capacidad de razonamiento.
ATENCIÓN	Diferencias	El alumno deberá encontrar lo diferente de cada imagen.	Encuentra el objeto dentro del intervalo de tiempo.	Data PPT - Diferencias	15 minutos	Desarrolla 3 ejercicios interdiarios de atención.



SESIÓN DE INTERVENCIÓN N° 11

Objetivos:

- Retener información mediante series de signos gráficos.
- Aumentar la capacidad de comprensión y razonamiento.
- Atender de manera sostenida a estímulos visuales.

ÁREA	ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO	INDICADORES DE LOGRO	MATERIALES	TIEMPO	RETROALIMENTACIÓN
MEMORIA	Series de signos gráficos	El alumno deberá mirar con atención cada serie de letras, y luego ordenar las letras tal cual aparecieron inicialmente.	Memoriza y recuerda las series de imágenes.	Data PPT – Serie de signos gráficos	15 minutos	Practica diariamente, junto a mamá series de colores hasta presentar 3 errores consecutivos. Primero en orden y luego al inverso.
COMPRENSIÓN	Definir	Seleccionar la frase que mejor defina al dibujo mostrado en la diapositiva.	Define correctamente los términos.	Data PPT – Definir	10 minutos	Desarrolla 2 fichas de aprendizaje interdiarias de comprensión verbal.
ATENCIÓN	Diferencias	El alumno deberá mirar con atención las imágenes mostradas y	Identifica rápidamente el detalle que falta en	Data PPT – Diferencias 2	20 minutos	Desarrolla 3 ejercicios interdiarios de atención.

		luego encontrar el detalle que falta en la imagen derecha.	cada imagen.			
--	--	--	--------------	--	--	--



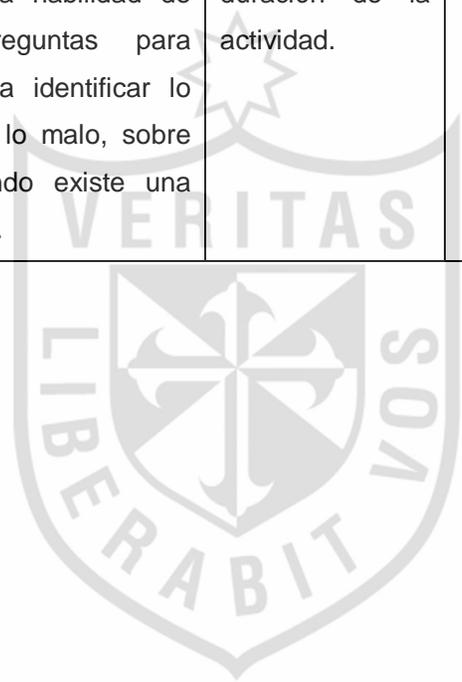
SESIÓN DE INTERVENCIÓN N° 12

Objetivos:

- Incrementar la velocidad del razonamiento.
- Aumentar la capacidad de comprensión.
- Mejorar la confianza en sí mismo y facilitar el desarrollo emocional.

ÁREA	ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO	INDICADORES DE LOGRO	MATERIALES	TIEMPO	RETROALIMENTACIÓN
VELOCIDAD DEL PROCESAMIENTO	Encadena	Encontrar entre las opciones la palabra que mejor se relacione con la palabra que se encuentra arriba.	Relaciona correctamente cada palabra con su significado.	Data PPT - Encadena	15 minutos	Desarrolla 2 fichas de aprendizaje interdiarias de para mejorar la capacidad de razonamiento.
COMPRENSIÓN	Frasear	El alumno deberá seleccionar la frase que mejor explique al dibujo.	Define correctamente los términos.	Data PPT - Frasear	15 minutos	Desarrolla 2 fichas de aprendizaje interdiarias de comprensión verbal.
HABIIDADES SOCIALES	Dudas e instrucciones	Reflexionar sobre la importancia de esclarecer	Aprende a inhalar y exhalar	Ficha de aprendizaje 24	15 minutos	Practicar la respiración cada vez que se encuentre en una

		<p>las dudas y curiosidades mediante la formulación de preguntas. Es importante que el niño potencie la habilidad de hacer preguntas para aprender a identificar lo bueno de lo malo, sobre todo cuando existe una curiosidad.</p>	<p>correctamente. Guarda la calma durante los 15 minutos de duración de la actividad.</p>			<p>situación conflictiva o de mal gusto.</p>
--	--	--	---	--	--	--



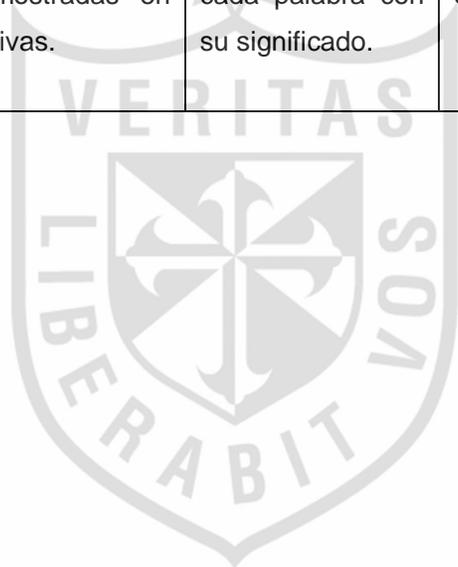
SESIÓN DE INTERVENCIÓN N° 13

Objetivos:

- Atender de manera sostenida a estímulos visuales.
- Retener información mediante series de imágenes.
- Mejorar la velocidad del razonamiento.

ÁREA	ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO	INDICADORES DE LOGRO	MATERIALES	TIEMPO	RETROALIMENTACIÓN
ATENCIÓN	El que busca, encuentra	Descubrir en qué parte del dibujo grande aparecen los detalles ampliados que se encuentran en la parte de abajo. Una vez que lo haya encontrado, deberá unirlos con flechas.	Atiende de manera sostenida a los estímulos visuales por un tiempo determinado.	Ficha de aprendizaje 8	10 minutos	Desarrolla 3 ejercicios interdiarios de atención.
MEMORIA	Dónde está	El alumno deberá mirar con atención las palabras que aparezcan y luego deberá recodar su	Memoriza y recuerda las series de imágenes.	Data PPT – Donde está	15 minutos	Practica diariamente, junto a mamá series de colores hasta presentar 3 errores

		escondite.				consecutivos. Primero en orden y luego al inverso.
VELOCIDAD DEL PROCESAMIENTO	En qué se parece	El alumno deberá decir que relación guardan las imágenes mostradas en las diapositivas.	Relaciona correctamente cada palabra con su significado.	Data PPT – En que se parece	20 minutos	Desarrolla 2 fichas de aprendizaje interdiarias de para mejorar la capacidad de razonamiento.



SESIÓN DE INTERVENCIÓN N° 14

Objetivos:

- Mejorar el control de la ansiedad
- Aumentar la capacidad de comprensión y razonamiento.
- Atender de manera sostenida a estímulos visuales.

ÁREA	ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO	INDICADORES DE LOGRO	MATERIALES	TIEMPO	RETROALIMENTACIÓN
HABILIDADES SOCIALES	Carrera de caracoles	Junto con la psicóloga, el pequeño va a competir en una carrera, como si fueran caracoles. Pero como es una prueba muy especial, el ganador es el que llega al último, de manera que irán avanzando a cámara lenta, ejercitándose en movimientos sumamente lentos, y en el autocontrol de la impulsividad.	Logra autocontrol en la situación presentada. Comprende que la impulsividad no es la mejor manera de comunicación corporal.	—	20 minutos	Repetir este comportamiento a diario, durante su estancia en el colegio. Junto a la profesora, registrar estas conductas positivas diariamente.

		Paradójicamente en esta ocasión, el alumno, aprenderá que la recompensa que se obtiene y lo bien que se siente cuando uno es capaz de enlentecer sus movimientos y ser consciente de los músculos que hay que tensar en cada tramo.				
COMPRENSIÓN	Preguntando	El alumno deberá buscar la pregunta adecuada a cada respuesta.	Logra identificar la pregunta para la respuesta.	Data PPT - Preguntando	15 minutos	Desarrolla 2 fichas de aprendizaje interdiarias de comprensión verbal.
ATENCIÓN	Laberintos	Primero, el alumno deberá ayudar al niño a llegar a su casa por el laberinto. Luego deberá unir las manzanas a través del laberinto.	Atiende de manera sostenida a los estímulos visuales por un tiempo determinado.	Ficha de aprendizaje 9	10 minutos	Desarrolla 3 ejercicios interdiarios de atención.

SESIÓN DE INTERVENCIÓN N° 15

Objetivos:

- Retener información mediante series de imágenes.
- Mejorar la velocidad del razonamiento.
- Aumentar la capacidad de comprensión y razonamiento.

ÁREA	ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO	INDICADORES DE LOGRO	MATERIALES	TIEMPO	RETROALIMENTACIÓN
MEMORIA	Serie de imágenes	Primero deberá buscar entre las opciones la serie de imágenes mostrada. Luego, deberá observar la misma serie de imágenes en la primera fila, la misma que desaparecerá luego de unos segundos. Seguidamente, deberá hacer clic en las opciones para formar la	Memoriza y recuerda las series de imágenes.	Data PPT – Memoria a corto plazo 4	15 minutos	Practica diariamente, junto a mamá series de colores hasta presentar 3 errores consecutivos. Primero en orden y luego al inverso.

		serie de imágenes inicialmente mostrada.				
VELOCIDAD DEL PROCESAMIENTO	Adivinanzas	El alumno deberá adivinar a que objeto se refiere cada texto mostrado en la diapositiva.	Comprende textos adecuadamente y relaciona su significado.	Data PPT – Adivinanzas	15 minutos	Desarrolla 2 fichas de aprendizaje interdiarias de para mejorar la capacidad de razonamiento.
COMPRENSIÓN	Comprendiendo	En el primer ejercicio el alumno deberá leer las opciones y deberá tachar la frase incorrecta teniendo como referencia el dibujo en la columna izquierda. En el segundo ejercicio deberá elegir a frase correcta teniendo como referencia el dibujo en la columna izquierda.	Entiende las instrucciones al primer intento. Brinda su opinión personal en relación a cada imagen.	Ficha de aprendizaje 10	15 minutos	Desarrolla 2 fichas de aprendizaje interdiarias de comprensión verbal.

SESIÓN DE INTERVENCIÓN N° 16

Objetivos:

- Mejorar la confianza en sí mismo y facilitar el desarrollo emocional.
- Atender de manera sostenida a estímulos visuales.
- Retener información mediante series de imágenes.

ÁREA	ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO	INDICADORES DE LOGRO	MATERIALES	TIEMPO	RETROALIMENTACIÓN
HABILIDADES SOCIALES	Participar en un juego	Inicialmente hhablaremos sobre el hecho de que todos los que juegan deben estar de acuerdo con las reglas antes de que el juego empiece. Segundo, discutiremos sobre las maneras de decidir, como tirar un dado o permitir a la otra persona comenzar.	Respetar el turno de sus compañeros. Presta atención a la actividad sin distraerse con los estímulos visuales.	Ficha de aprendizaje 25	15 minutos	Participar en las actividades grupales que indica la profesora. Respetar la opinión de sus compañeros otorgándoles un espacio de tiempo y pueda escucharlos. Esta actividad se realiza bajo supervisión de la tutora o responsable del caso.

		Finalmente haremos énfasis en la importancia de prestar atención al juego y mirar y esperar el propio turno.				
ATENCIÓN	Hay uno sin pareja	El alumno deberá mirar con atención las imágenes que van a aparecer. Hay una que no tiene pareja, encuéntrala y haz clic en ella.	Realiza la actividad en su totalidad, muy concentrado y atento a las indicaciones.	Data PPT – Hay uno sin pareja 2	15 minutos	Desarrolla 3 ejercicios interdiarios de atención.
MEMORIA	Donde está	Mira con atención las palabras que aparezcan y recuerda su escondite.	Retiene información mediante series e imágenes.	Data PPT – Donde está 2	15 minutos	Realiza fichas de aprendizaje “Memorizando” en casa para fortalecer la capacidad de memoria.

SESIÓN DE INTERVENCIÓN N° 17

Objetivos:

- Incrementar la velocidad del razonamiento.
- Aumentar la capacidad de comprensión.
- Atender de manera sostenida a estímulos visuales.

ÁREA	ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO	INDICADORES DE LOGRO	MATERIALES	TIEMPO	RETROALIMENTACIÓN
VELOCIDAD DEL PROCESAMIENTO	Ordenar frases	El alumno deberá ordenar las palabras para formar una frase.	Ordena oraciones en orden sintáctico.	Data PPT – Ordenar frases 2	15 minutos	Desarrolla 2 fichas de aprendizaje interdiarias de para mejorar la capacidad de razonamiento.
COMPRENSIÓN	Comprensión de frases	El alumno deberá seleccionar la frase que mejor explique al dibujo.	Define adecuadamente los casos presentados en cada imagen.	Data PPT – Comprensión de frases 5	15 minutos	Desarrolla 2 fichas de aprendizaje interdiarias de comprensión verbal.
ATENCIÓN	Diferencias	EL alumno deberá encontrar la imagen diferente.	Finaliza la actividad en menos tiempo de lo indicado.	Data PPT – Diferencias 3	15 minutos	Desarrolla 3 ejercicios interdiarios de atención.

--	--	--	--	--	--	--

SESIÓN DE INTERVENCIÓN N° 18

Objetivos:

- Retener información mediante series de imágenes.
- Mejorar la velocidad del razonamiento.
- Mejorar la confianza en sí mismo y facilitar el desarrollo emocional.

ÁREA	ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO	INDICADORES DE LOGRO	MATERIALES	TIEMPO	RETROALIMENTACIÓN
MEMORIA	Hay un que se repite	El alumno deberá mirar con atención los dibujos que van a aparecer. Luego, solo uno de ellos está repetido, deberá encontrarlo y hacer clic sobre él.	Retiene información mediante imágenes.	Data PPT – Hay uno que se repite	15 minutos	Practica diariamente, junto a mamá series de colores hasta presentar 3 errores consecutivos. Primero en orden y luego al inverso.
VELOCIDAD DEL PROCESAMIENTO	Palabras juguetonas	El alumno deberá encontrar la palabra que	Brinda correctamente	Data PPT – Palabras	15 minutos	Desarrolla 2 fichas de aprendizaje interdiarias de

		se repite.	definiciones de las palabras repetidas.	juguetonas		para mejorar la capacidad de razonamiento.
HABILIDADES SOCIALES	Decidir si es justo	<p>Primero, discutiremos sobre cómo los demás pueden sentirse en una situación que no es justa. Hablaremos sobre cómo se siente cuando percibe cosas que no son justas.</p> <p>Segundo, decidir si hay algo que podría hacerse para que la situación sea más justa (Ej. Compartir).</p> <p>Tercero, hacerlo.</p>	<p>Aprende el significado de "empatía" y reflexiona sobre la importancia de ser solidarios con los demás.</p>	Ficha de aprendizaje 26	15 minutos	<p>Compartir sus útiles escolares con sus compañeros.</p> <p>Ser solidario con su hermana en casa.</p> <p>Registrar las conductas por medio de la profesora y la mamá.</p>

SESIÓN DE INTERVENCIÓN N° 19

Objetivos:

- Aumentar la capacidad de comprensión y razonamiento.
- Mejorar la confianza en sí mismo y facilitar el desarrollo emocional.
- Atender de manera sostenida a estímulos visuales.

ÁREA	ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO	INDICADORES DE LOGRO	MATERIALES	TIEMPO	RETROALIMENTACIÓN
COMPRENSIÓN	Veo veo	El alumno deberá leer con atención y adivinar de qué se trata.	Comprende adecuadamente textos cortos.	Data PPT – Veo veo 2	15 minutos	Desarrolla 2 fichas de aprendizaje interdiarias de comprensión verbal.
HABILIDADES SOCIALES	Enfrentarse con ser molestado	Primero, discutiremos sobre la importancia de darse tiempo uno mismo antes de reaccionar y de las probables consecuencias de actuar de modo agresivo. Hablaremos sobre las razones por las	Aprende como ser asertivo ante situaciones violentas que se den con sus pares.	Ficha de aprendizaje 27	15 minutos	Registras las conductas adecuadas a malentendidos que provoquen acciones violentas con sus pares.

		<p>que las personas molestan o fastidian (para hacer enfadar a otros o llamar su atención).</p> <p>Segundo, decir "POR FAVOR, ¡PARA!": Enfatizaremos la importancia de "hablar con firmeza".</p> <p>Finalmente, ALEJARSE: Este paso es importante para ayudar a detener la situación molesta. Después de alejarse, el niño puede necesitar usar otras habilidades, como "buscar a alguien con quien hablar" o "Relajarse".</p>				
ATENCIÓN	Mejorando mi atención	El alumno deberá cambiar los números por las letras en las fichas de dominó y descubrir el contenido del texto.	Finaliza la actividad en menos tiempo de lo indicado.	Ficha de aprendizaje 11	10 minutos	Desarrolla 3 ejercicios interdiarios de atención.

SESIÓN DE INTERVENCIÓN N° 20

Objetivos:

- Retener información mediante series de imágenes.
- Aumentar la capacidad de comprensión y razonamiento.
- Mejorar la velocidad del razonamiento.

ÁREA	ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO	INDICADORES DE LOGRO	MATERIALES	TIEMPO	RETROALIMENTACIÓN
MEMORIA	Memorizando	Primero, deberá observar por tres minutos las fechas y tratar de memorizarlas. Luego, con una hoja se tapan las fechas del ejercicio anterior y el estudiante deberá escribir todas las fechas que recuerde. Seguidamente se le da a conocer algunas pautas para facilitar el proceso de	Memoriza fácilmente series numéricas fácilmente.	Ficha de aprendizaje 12	20 minutos	Resuelve en casa ficha de aprendizaje con el objetivo de fortalecer la capacidad de memoria.

		memorización. Segundo, se le pide que escribe las fechas inicialmente mostradas de menor a mayor e intentar memorizarlas en tres minutos. Luego con una hoja se tapan las fechas e intentará escribirlas. Finalmente deberá reescribir las pautas para mejorar la memorización.				
COMPRENSIÓN	Leo y comprendo	El alumno deberá leer los textos de las imágenes y luego responder las preguntas. Asimismo, deberá explicar con sus palabras los pasos que ha seguido para poder saber las respuestas.	Comprende los textos y responde adecuadamente a las preguntas.	Ficha de aprendizaje 13	15 minutos	Desarrolla 2 fichas de aprendizaje interdiarias de comprensión verbal.
VELOCIDAD DEL PROCESAMIENTO	Relacionamos	El alumno deberá relacionar con una flecha las dos partes de cada una de las oraciones.	Identifica correctamente las partes de una oración.	Ficha de aprendizaje 14	10 minutos	Desarrolla 2 fichas de aprendizaje interdiarias de para mejorar la capacidad de razonamiento.

SESIÓN DE INTERVENCIÓN N° 21

Objetivos:

- Atender de manera sostenida a estímulos visuales.
- Mejorar la velocidad del razonamiento.
- Retener información mediante series de imágenes.

ÁREA	ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO	INDICADORES DE LOGRO	MATERIALES	TIEMPO	RETROALIMENTACIÓN
ATENCIÓN	Nos ponemos mosca	El alumno debe rodear los cinco dibujos que son exactamente iguales.	Encierra 4 de los 5 dibujos que son exactamente iguales.	Ficha de aprendizaje 15	15 minutos	Desarrolla 3 ejercicios interdiarios de atención.
VELOCIDAD DEL PROCESAMIENTO	Nuestra creatividad	El alumno deberá describir con detalle lo que sucede en esta historia. Prestará mucha atención a elaborar bien la introducción, el nudo y el desenlace.	Describe con hechos secuenciales una historia mediante dibujos previamente mostrados.	Ficha de aprendizaje 16	15 minutos	Desarrolla 2 fichas de aprendizaje interdiarias de para mejorar la capacidad de razonamiento.
MEMORIA	Memoria visual	Colorea las personas del dibujo que cumplan con	Realiza una actividad sin tener	Ficha de aprendizaje 17	15 minutos	Resuelve en casa ficha de aprendizaje con el objetivo de

		las condiciones descritas en la ficha de aprendizaje.	que releer la instrucción.			fortalecer la capacidad de memoria.
--	--	---	----------------------------	--	--	-------------------------------------



SESIÓN DE INTERVENCIÓN N° 22

Objetivos:

- Mejorar la confianza en sí mismo y facilitar el desarrollo emocional.
- Atender de manera sostenida a estímulos visuales.
- Retener información mediante series de imágenes.

ÁREA	ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO	INDICADORES DE LOGRO	MATERIALES	TIEMPO	RETROALIMENTACIÓN
HABILIDADES SOCIALES	Recompensarse uno mismo.	Inicialmente, reflexionaremos con los niños sobre las maneras de evaluar el desempeño propio. Éstas podrían incluir el sentir que algo fue muy difícil pero aun así uno intentó hacerlo, escuchar a alguien que elogia el propio esfuerzo, o tener un	Se recompensa a si mismo por sus buenas acciones.	Ficha de aprendizaje 28	15 minutos	Decirse algo positivo cada vez que realice una buena acción.

		<p>sentimiento bueno sobre cómo uno hizo algo.</p> <p>Finalmente, DECIR "QUÉ BIEN LO HICE!"</p> <p>Discutiremos con ellos sobre el sentimiento de estar orgulloso de uno mismo. Haga hablar a los niños de momentos en los cuales ellos se han sentido de esta manera.</p>				
ATENCIÓN	Detalles y más detalles	<p>Dibuja en el recuadro en blanco todos los objetos, elementos y personas repetidas en los dos dibujos anteriores.</p>	<p>Finaliza la actividad en menos tiempo de lo indicado.</p> <p>Identifica detalles simples dentro del tiempo establecido.</p>	Ficha de aprendizaje 18	de 15 minutos	Desarrolla 3 ejercicios interdiarios de atención.
MEMORIA	Memorizando	<p>El alumno deberá intentar aprender de memoria los números</p>	<p>Memoriza fácilmente series numéricas</p>	Ficha de aprendizaje 19	de 15 minutos	Resuelve en casa ficha de aprendizaje con el objetivo de

		de los recuadros. Luego, con un papel se ocultarán los números anteriores y a continuación escribirá los que recuerde.	fácilmente.			fortalecer la capacidad de memoria.
--	--	--	-------------	--	--	-------------------------------------

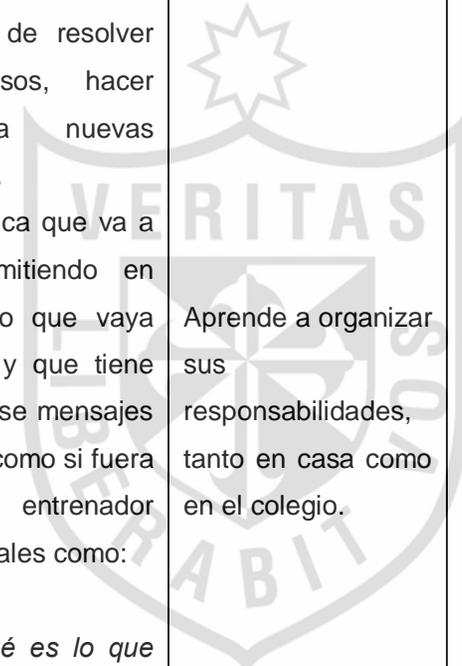


SESIÓN DE INTERVENCIÓN N° 23

Objetivos:

- Retener información mediante series de imágenes.
- Modificar las verbalizaciones internas que se da cuando realiza cualquier actividad, y sustituirlas por mensajes más apropiados para lograr mejorar su autoestima.
- Aumentar la capacidad de comprensión y razonamiento.

ÁREA	ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO	INDICADORES DE LOGRO	MATERIALES	TIEMPO	RETROALIMENTACIÓN
MEMORIA	Memorizando	En el primer ejercicio, el alumno tratará de aprender de memoria las palabras de los recuadros en el menor tiempo posible. Segundo, organizará las palabras según los encabezados que se muestran en la ficha de aprendizaje.	Memoriza serie de palabras.	Ficha de aprendizaje 20	15 minutos	Resuelve en casa ficha de aprendizaje con el objetivo de fortalecer la capacidad de memoria.

		Últimamente, memorizará dieciocho palabras relacionadas con la cocina.				
HABILIDADES SOCIALES	Retrasmitiendo la jugada	<p>Aprenderá un modo adecuado de resolver los fracasos, hacer frente a nuevas demandas.</p> <p>Se le explica que va a ir retransmitiendo en voz alta lo que vaya haciendo, y que tiene que lanzarse mensajes positivos, como si fuera su propio entrenador personal, tales como:</p> <p><i>“Bien, ¿qué es lo que tengo que hacer? Tengo que.... ¡Espacio y con cuidado!</i></p>	 <p>Aprende a organizar sus responsabilidades, tanto en casa como en el colegio.</p>	—	15 minutos	<p>Hacer un horario con las responsabilidades que debe cumplir día a día. Por cada acción bien hecha, obtendrá un puntaje que al final de la semana será sumado y obtendrá un premio. Asimismo, debe decirse algo positivo al finalizar cada acción.</p>

		<p><i>Continúa, lo estoy haciendo bastante bien.</i></p> <p><i>Recuerda: he de ir sin prisas</i></p> <p><i>(Ante un error): ¡vaya no creí que...bueno no pasa nada!, sólo tengo que borrar. Aunque cometa un error puedo seguir haciéndolo lentamente y con atención.</i></p> <p><i>¡Acabé, lo hice, muy bien!”</i></p>				
COMPRENSIÓN	Veo veo	El alumno deberá leer con atención y adivinar de qué se trata.	Comprende adecuadamente pequeños textos.	Data PPT – Veo veo 3	15 minutos	Desarrolla 2 fichas de aprendizaje interdiarias de comprensión verbal.

SESIÓN DE INTERVENCIÓN N° 24

Objetivos:

- Atender de manera sostenida a estímulos visuales.
- Mejorar la velocidad del razonamiento.
- Aumentar la capacidad de comprensión y razonamiento.

ÁREA	ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO	INDICADORES DE LOGRO	MATERIALES	TIEMPO	RETROALIMENTACIÓN
ATENCIÓN	Me pongo mosca	El alumno deberá encontrar en el cuadro que se muestra en la ficha de aprendizaje una frase muy conocida. Para descubrirla, empezará por la primera letra y luego saltará siempre una hasta llegar al final de la columna. Desde ese punto, volverá ascender por la misma columna y saltará después	Finaliza la actividad en menos tiempo de lo indicado.	Ficha de aprendizaje 21	15 minutos	Desarrolla 3 ejercicios interdiarios de atención.

		a la siguiente fila, y así hasta el final. Después, continuará el mensaje oculto.				
VELOCIDAD DEL PROCESAMIENTO	Razonamos	Primero, relacionará el número de las cuatro figuras que encajan con la letra correspondiente de la trama. Segundo, rodeará la letra del dibujo que se corresponde con el negativo.	Relaciona con hechos secuenciales una historia mediante dibujos previamente mostrados.	Ficha de aprendizaje 22	15 minutos	Desarrolla 2 fichas de aprendizaje interdiarias de para mejorar la capacidad de razonamiento.
COMPRENSIÓN	¿De quién hablo?	El alumno deberá decir de quien y/o que se trata cada inferencia mostrada en las diapositivas.	Comprende correctamente cada inferencia.	Data PPT – De quien hablo	15 minutos	Desarrolla 2 fichas de aprendizaje interdiarias de comprensión verbal.



SESIÓN DE INTERVENCIÓN N° 25

Objetivos:

- Aplicar una prueba de salida para medir los resultados del programa de intervención.

ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO	MATERIALES	TIEMPO
Aplicación de la prueba	Aplicación del post test: Escala de Inteligencia Wechsler WISC IV	Escala de Inteligencia Wechsler WISC IV	45 minutos

SESIÓN DE INTERVENCIÓN N° 26

Objetivos:

- Aplicar una prueba de salida para medir los resultados del programa de intervención.

ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO	MATERIALES	TIEMPO
Aplicación de la prueba	Aplicación del post test: Escala de Inteligencia Wechsler WISC IV	Escala de Inteligencia Wechsler WISC IV	45 minutos

SESIÓN DE INTERVENCIÓN N° 27

Objetivos:

- Aplicar una prueba de salida para medir los resultados del programa de intervención.

ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO	MATERIALES	TIEMPO
Aplicación de la prueba	Aplicación del post test: Escala de Inteligencia Wechsler WISC IV	Escala de Inteligencia Wechsler WISC IV	45 minutos

SESIÓN DE INTERVENCIÓN N° 28

Objetivos:

- Aplicar una prueba de salida para medir los resultados del programa de intervención.

ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO	MATERIALES	TIEMPO
Aplicación de la prueba	Aplicación del post test: Batería Psicopedagógica Evalúa 3	Batería Psicopedagógica Evalúa 3	45 minutos

SESIÓN DE INTERVENCIÓN N° 29

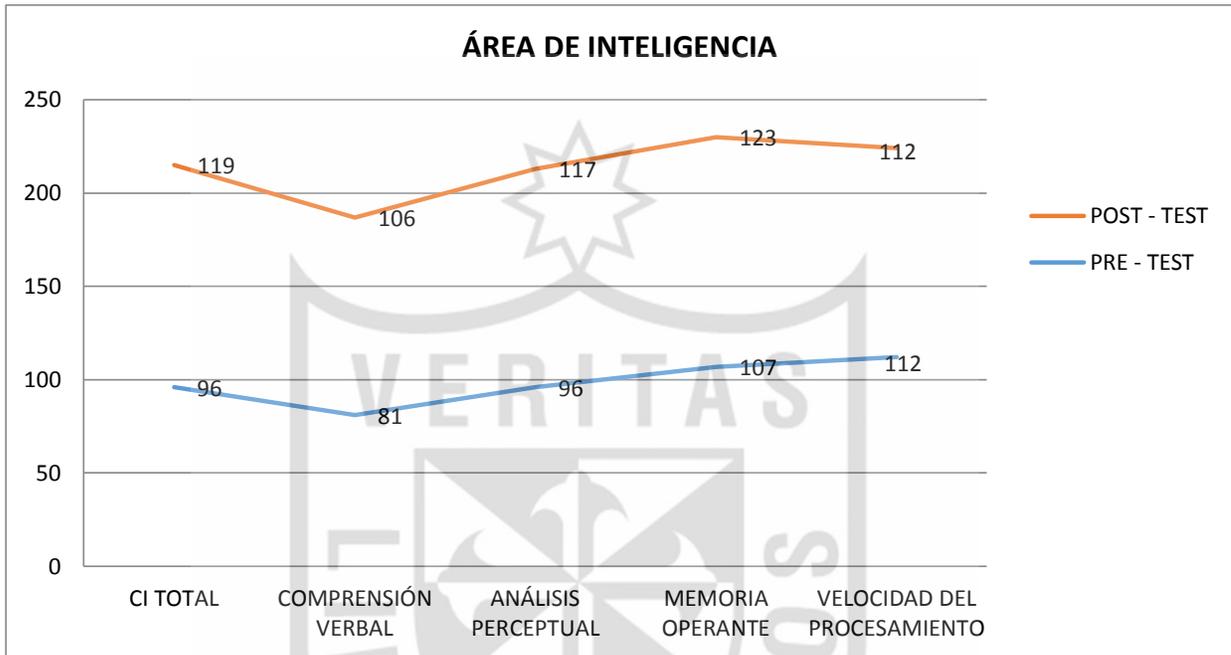
Objetivos:

- Aplicar una prueba de salida para medir los resultados del programa de intervención.

ACTIVIDAD	PROCEDIMIENTO	MATERIALES	TIEMPO
Aplicación de la prueba	Aplicación del post test: Batería Psicopedagógica Evalúa 3	Batería Psicopedagógica Evalúa 3	45 minutos

3.6. RESULTADOS DEL PROGRAMA

Después de la aplicación del programa se obtuvieron los siguientes resultados:



El instrumento utilizado en ésta área es la **Escala de Inteligencia Wechsler WISC – IV**, donde en la evaluación **PRE-TEST**, el evaluado presenta un **CI TOTAL** de 96, el cual lo ubica en un **NIVEL INTELLECTUAL PROMEDIO**. En relación a las sub áreas, se obtuvo un CI de 81 para el área de comprensión verbal, un CI de 96 para el área de análisis perceptual, un CI de 107 para el área de memoria operante y un CI de 112 para el área de velocidad del procesamiento. Sin embargo, en la evaluación **POST-TEST**, el evaluado presenta un **CI TOTAL** de 119, el cual lo ubica en un **NIVEL INTELLECTUAL PROMEDIO**. En relación a las sub áreas, se obtuvo un CI de 106 para el área de comprensión verbal, un CI de 117 para el área de análisis perceptual, un CI de 123 para el área de memoria operante y un CI de 112

para el área de velocidad del procesamiento. Por lo tanto, podemos evidenciar mejoras en los resultados que conciernen a su proceso de aprendizaje y la adquisición de la información.

<u>ÁREA DE HABILIDADES SOCIALES</u>	
PRE-TEST	POST-TEST
Coge las cosas de sus compañeros sin pedir prestado.	Pide prestado las cosas de sus compañeros.
Reacciona de manera impulsiva y agradece a sus compañeros y/o familiares en momentos donde se siente frustrado.	Controla su nivel de ansiedad mediante la respiración progresiva en situaciones de frustración.
No utiliza términos adecuados como “por favor” y “gracias”	Utiliza el “por favor” y “gracias”
Le cuesta dar opiniones.	Brinda opiniones y emite comentarios sin temor alguno.
Le cuesta adaptarse a situaciones nuevas.	Tiene mayor apretura ante situaciones nuevas.

El instrumento usado en el área de habilidades sociales fue el sub test de Adaptación de la prueba psicopedagógica Evalúa 3, además de hacer uso de registros de observación de conducta durante las horas de clases, talleres realizados en el aula, tanto para el pre test como el post test.

3.7. INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Luego de la aplicación del programa de intervención, L.A.M.M. mejoró notablemente en el área de comprensión lectora evidenciándose una mayor capacidad para razonar con información previamente aprendida, formación de conceptos nuevos, pensamiento abstracto, memoria a largo plazo, comprensión auditiva, nivel de comprensión y expresión verbal, así como la capacidad para evaluar y utilizar la experiencia, conocimiento de normas, juicio social y sentido común. Asimismo, en el área de análisis perceptual, denota mejor desempeño para la formación de conceptos no verbales, percepción y organización visual, coordinación visomotora y procesamiento simultáneo. De igual manera en el área de memoria operante, tiene mayor facilidad para retener información, trabajar con ella y generar un resultado. De la misma forma en el área de velocidad del procesamiento, comprende con mayor facilidad las instrucciones y realiza tareas simples sin necesidad de ayuda mostrando mayor capacidad de aprendizaje, percepción visual, coordinación visomotora, atención visual selectiva de aprendizaje, percepción visual, coordinación visomotora y atención visual selectiva.

Por otro lado, en el área de habilidades sociales, sus conductas desadaptativas han sido modificadas por conductas adecuadas que le permiten llevar una mejor relación con sus pares y familiares. Utiliza la comunicación asertiva para expresar sus gustos, intereses y disgustos. Brinda opiniones y emite comentarios sin temor alguno. Controla sus momentos de frustración mediante la respiración progresiva. Tiene mayor apertura a situaciones nuevas y sus compañeros de aula lo consideran para las actividades grupales.

3.8. SEGUIMIENTO

El programa de intervención finalizó en el mes de Febrero, evidenciándose una mejora en su proceso de aprendizaje. Se pudo observar una consistencia en el cambio, mediante el empleo de una lista de cotejo conductual y un registro de observación de conducta en base a los avances del estudiante en las fichas de trabajo e indicadores de logro. Durante el año escolar 2016, el evaluado continuó asistiendo a sesiones de seguimiento para fortalecer lo aprendido durante la intervención. Actualmente, se suspendió el seguimiento debido a que el año escolar culminó.



CAPITULO IV: RESUMEN, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

RESUMEN

L.A.M.M. fue derivado al departamento de psicología, por la tutora por presentar conductas como: distraerse con facilidad con estímulos que lo rodean, conversar y molestar a sus compañeros y propiciar las discusiones entre ellos, reaccionar impulsivamente, pedir permiso para el baño a cada ratito y bajo rendimiento en las áreas. El evaluado tiene 8 años de edad, su cabello es negro, ojos marrones claros, tez blanca. Es cuanto a su aspecto físico aparenta la edad referida, de contextura delgada, talla adecuada para su edad, en su aspecto personal denota una buena higiene. Su lenguaje es lento y pausado, con un tono de voz alto y un ritmo adecuado. Durante las sesiones, se mostró poco dispuesto a colaborar con la evaluación y entrevista. Durante la misma, estuvo bastante inquieto y distraído frente a los estímulos que encontraba a su alrededor. Evidenció poca espontaneidad y escasa comunicación verbal y no verbal.

De acuerdo a las dificultades que presenta el niño, el diagnóstico corresponde a un **TRASTORNO POR DÉFICIT DE ATENCIÓN CON HIPERACTIVIDAD**, por las siguientes características: no presta atención suficiente a los detalles o incurre en errores por descuido en las tareas escolares, en el trabajo de aula, parece no escuchar cuando se le habla directamente, no sigue instrucciones y no finaliza tareas escolares, abandona su asiento en la clase, corre o salta excesivamente en situaciones en que es inapropiado hacerlo, tiene dificultades para guardar turno, precipita respuestas antes de haber sido completadas las preguntas y se entromete en conversaciones o juegos.

Para la evaluación se utilizaron los siguientes instrumentos: Escala de Inteligencia Wechsler WISC-IV, Batería Psicopedagógica – Evalúa 3, Test Gestáltico Visomotor de Bender, Test de la Figura Humana de Koppitz, Test de la Familia de Koppitz y Escala de Connors para padres y profesores.

Como resultado de la evaluación psicométrica, en el área intelectual encontramos un CI total de 95, lo cual lo ubica en un NIVEL INTELECTUAL PROMEDIO. Dentro de sus fortalezas en sus procesos cognitivos encontramos la memoria a corto plazo, coordinación visomotora y capacidad de concentración. Dentro de sus debilidades encontramos un nivel medio bajo en razonamiento verbal, formación de conceptos, pensamiento abstracto y memoria a largo plazo.

En el área psicopedagógica, presentó un nivel medio alto en el área de pensamiento analógico, organización perceptiva, exactitud lectora, y, cálculo y numeración. Por otro lado, se corrobora un nivel medio bajo en el área de autoconcepto y autoestima. Asimismo en el área de ortografía visual. De igual manera se evidencia un nivel medio bajo en la capacidad de atención.

En el área emocional, L.A.M.M. es un niño extrovertido, actúa por impulso, por lo que tiende a meterse, aún sin proponérselo, en problemas. Se distrae con frecuencia presentando atención a todos los estímulos a su alrededor. No presenta dificultad para expresar sus emociones y sentimientos. Por otro lado en el área familiar, proviene de una familia de tipo funcional. Evidenciando un alto nivel de egocentrismo, menor identificación y valoración con la figura paterna. Tiene mejor relación con la madre, sin embargo, no se presencia quien es la autoridad en el hogar ni quien imparte la disciplina. Por otro lado, la relación con su hermana es distante, a veces tiende a ser conflictiva.

En relación a la escala de conners, presentó alto nivel de actividad motora. Evidenciándose la presencia de DÉFICIT DE ATENCIÓN CON HIPERACTIVIDAD.

De acuerdo a los resultados de la evaluación, fue necesario intervenir en el área de comprensión verbal, memoria, velocidad del procesamiento, atención y habilidades sociales. Asimismo, para la intervención, fue necesario motivar al alumno con juegos educativos como recompensa a su buen desempeño, logrando una mayor disposición para trabajar.

Luego del programa de intervención, L.A.M.M. mejoró notablemente en todas las áreas intervenidas, logrando una mayor capacidad para adquirir información brindada por su profesora ya sea de forma verbalizada o textual asimismo para establecer vínculos entre otras ideas recibidas. Sus periodos de atención son más prolongados, participando en las actividades individuales y/o grupales. Es delegado de aula, asume su cargo con responsabilidad tratando de ser ejemplo para sus demás compañeros. También se logró una mejor comunicación con sus pares, disminuyendo las conductas inadecuadas por conductas asertivas.

Actualmente, L.A.M.M. mejoró sus habilidades sociales, teniendo mayor apertura hacia situaciones nuevas, mostrando mayor facilidad para dar comentarios y opiniones. Así mismo, se evidenció una comunicación más espontánea y fluida, acompañada de un mejor lenguaje no verbal. Ahora se integra sin problema con sus pares y mantiene mejor relación con sus familiares.

CONCLUSIONES

- En el área de comprensión, Anderson mejoró notablemente, logrando mayor capacidad para adquirir información y/o comprender el significado global del mismo.
- Asimismo, en el área de atención, sus periodos de mantenerse concentrado ante algún estímulo específico son más prolongados. Finaliza las actividades previamente comenzadas.
- En el área de velocidad de procesamiento, presenta algunas dificultades, siendo necesario continuar con sesiones psicopedagógicas para seguir reforzado esta área.
- En el área de memoria, se evidencian mejoras significativas. Recuerda información con bastante facilidad; sin embargo, es necesario seguir ejercitando para reforzar y potenciar esta área en su totalidad.
- Por último, en el área de habilidades sociales, los cambios fueron positivos. Se evidencia mayor apertura a nuevas situaciones, emitiendo comentarios y opiniones. Expresa sus emociones y sentimientos con mayor frecuencia y espontaneidad. Ahora socializa de manera adecuada con sus demás compañeros.

RECOMENDACIONES

ALUMNO:

- ✓ Fortalecer el autoconcepto, mediante la delimitación de responsabilidades dentro del aula que fomenten en él la toma de decisiones y resolución de problemas.
- ✓ Fortalecer la motivación intrínseca; mediante la lectura de historias, fábulas o biografías de personajes importantes.
- ✓ Realizar actividades extracurriculares (recreativas o artísticas), que fomenten la práctica de habilidades sociales.
- ✓ Continuar con las sesiones psicopedagógicas (reforzar los procesos básicos del aprendizaje y habilidades sociales)

DOCENTE:

- ✓ Utilizar estrategias de enseñanza que optimicen el aprendizaje en el alumno (uso de videos, de organizadores visuales; como mapas mentales o esquemas gráficos, fomentar el trabajo en equipo, lluvia de ideas, debates, etc.).
- ✓ Motivar al estudiante en clase, haciendo uso de un material didáctico y lúdico (crucigramas, pupiletras, imágenes relacionados con el tema)
- ✓ Facilitar el aprendizaje, al ubicar al alumno adelante para que pueda recepcionar la información con mayor facilidad.
- ✓ Designar al alumno como brigadier en el aula para que pueda cooperar con la impartición de la disciplina que deben tener los alumnos dentro del aula.

- ✓ Fomentar el uso de refuerzos positivos antes los logros del alumno para aumentar su motivación en la participación de actividades individuales y/o grupales.

FAMILIA:

- ✓ Fomentar habilidades de organización y planificación en el hogar, mediante el establecimiento y cumplimiento de un horario de estudio con el niño.
- ✓ Fomentar la autonomía en el alumno, al delegarle funciones (tareas del hogar), acordes a su edad.
- ✓ Incorporar un programa de reforzamiento positivo, para incrementar el desarrollo de conductas adaptativas (responsabilidad ante sus tareas escolares).

REFERENCIAS

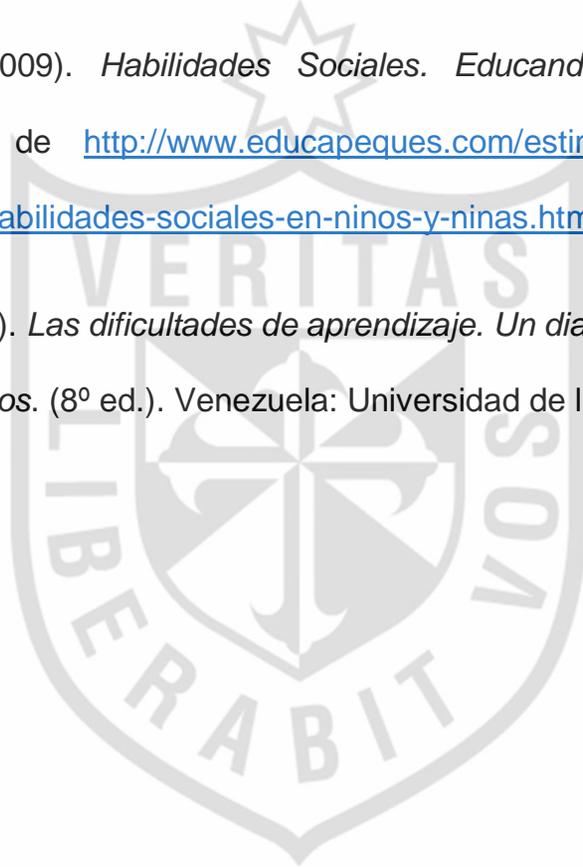
- Bornás, X. y Servera, M. (1996). *La impulsividad infantil. Un enfoque cognitivo-conductual*. Madrid: Siglo XXI.
- Bravo, L. (1990). *Psicología de las dificultades del aprendizaje escolar. Introducción a la Educación Especial*. (8° ed.). Santiago de Chile: Editorial Universitaria.
- Calderón, C. (2003). *Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad*. Programa de Tratamiento Cognitivo Conductual. Recuperado de http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/2531/TESI_CCALDERON_GARRIDO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Defior, S. (2000). *Las dificultades de aprendizaje: Un enfoque cognitivo. Lectura, escritura, matemáticas*. (2° ed.). España: Ediciones Ajibe.
- Fuentes, D. (2009). *Innovación y experiencias educativas: "Las Dificultades de aprendizaje"*. España.
- Madrís, F. (2010). *El niño con Trastorno por Déficit de Atención y/o Hiperactividad*. Recuperado de http://www.escueladefamiliasadoptivas.es/wp-content/uploads/2016/10/TDAH_Guiapadres.pdf
- Michaine, C. (2000). *Síndrome de déficit de atención con o sin hiperactividad en niños, adolescentes y adultos*. Buenos Aires: Paidós
- Miranda, A. y Santamaría, M. (1989). *Hiperactividad y Dificultades del Aprendizaje*. Valencia: Promolibro.

Molina, S. (1997). *El fracaso en el aprendizaje escolar (II). Dificultades específicas de tipo neurológico*. España: Aljibe.

Ramírez, C. (2011). *Técnicas para trabajar relajación en niños y adolescentes*. Recuperado de <https://heliosorienta.wordpress.com/2009/02/26/tecnicas-de-relajacion-en-ninos-y-adolescentes/>

Rodríguez, C. (2009). *Habilidades Sociales. Educando a nuestros peques*. Recuperado de <http://www.educapeques.com/estimulapeques/fichas-para-trabajar-las-habilidades-sociales-en-ninos-y-ninas.html>

Sánchez, C. (2004). *Las dificultades de aprendizaje. Un diagnóstico peligroso y sus efectos nocivos*. (8º ed.). Venezuela: Universidad de los Andes Mérida.



ANEXO 1

INFORME DE ANAMNESIS

I. DATOS PERSONALES

Nombres y Apellidos : L.A.M.M.
Fecha de Nacimiento : 13-08-2007
Lugar de Nacimiento : Lambayeque
Edad : 10 años
Centro de Estudios : I.E. 11037 Antonia Zapata Jordan
Grado de Instrucción : 3er grado de primaria
Dirección actual : Burga Puelles # 455 - Lambayeque
Teléfono : 979546207
Evaluado por : Loreline Urteaga Perla
Informante : Madre

II. DATOS FAMILIARES

El niño vive con su papá, mamá y hermana. Es el segundo de dos hermanos, Su cuidado se encuentra a cargo de ambos padres. La familia está compuesta por el papá, con grado de instrucción secundaria completa. La madre de grado de instrucción técnico superior incompleto, quien es secretaria. Sin embargo, actualmente su labor principal son los quehaceres laborales. Su hermana mayor tiene 13 años, estudiante de segundo año de secundaria.

III. MOTIVO DE CONSULTA

La tutora informó que A. presenta conductas como: distraerse con facilidad con estímulos que lo rodean, conversar y molestar a sus compañeros y propiciar las discusiones entre ellos, reaccionar impulsivamente, pedir permiso para el servicio higiénico en cada momento y presenta bajo rendimiento en las áreas de letras, números y ciencias.

IV. HISTORIA EVOLUTIVA

La madre de A. refirió que no recibió tratamiento para concebir y que fue su tercer embarazo. Así mismo, manifestó haber perdido un bebé antes del embarazo como también haber tenido un aborto terapéutico. Tuvo la edad de 23 años al momento de la concepción y el padre tuvo 33 años.

Durante la gestación presentó complicaciones como constantes infecciones urinarias. En relación al parto, el neonato nació por parto natural a los nueve meses y dos días. Lloró inmediatamente al nacer. Su peso fue de 3 kilos con 20 gramos y su talla 51 centímetros. No requirió de oxígeno ni tuvo anoxia.

La madre afirmó que Anderson si recibió lactancia hasta los 3 meses y luego biberón hasta los 4 años. Con respecto al desarrollo psicomotor, gateó a los seis meses, caminó a los doce meses y su control de esfínteres fue a los 3 años.

En cuanto a la evolución del lenguaje, fue muy lento, dijo sus primeras palabras sueltas a la edad de 1 año y 6 meses. No presentó problemas de pronunciación. De la misma manera, también manifestó que el niño no tiene buen apetito, come solo, se

viste sin ayuda. En relación a su lateralidad, es diestro.

Por otro lado, la madre señala que Anderson no presentó ningún antecedente de salud, es decir, no tuvo intoxicaciones, traumatismos, problemas visuales, de audición, dolores de cabeza, vómitos, alergias ni problemas para dormir.

V. HISTORIA PRE-ESCOLAR, ESCOLAR

El inicio de su escolaridad fue a los tres años de edad. Su adaptación no fue buena, lloraba mucho. En su desarrollo psicomotriz no presentó ninguna dificultad, su aprendizaje estuvo al mismo nivel de sus demás compañeros.

Inició el nivel primario a la edad de seis años. Se empieza a evidenciar problemas en el aspecto académico. Su nivel escolar es bajo en comparación a sus demás compañeros. Presentó dificultad para finalizar sus tareas, escasa atención y comprensión y problemas de conducta como no obedecer a sus profesores y retirarse del salón de clase frecuentemente. Actualmente sus dificultades persisten.

VI. ANTECEDENTES DIAGNÓSTICOS Y TERAPEÚTICOS

En el año 2014, al encontrarse en segundo grado de primaria, el niño presentaba problemas de conducta y falta de atención asimismo un rendimiento bajo en los cursos escolares. Recibió atención psicológica externa en el Hospital Provincial Docente Belén – Lambayeque. No fue diagnosticado, pues las sesiones se vieron interrumpidas, debido a que los padres, por cuestiones laborales, no podían llevarlo.

VII. ANTECEDENTES FAMILIARES

La madre manifiesta que Anderson desde muy pequeño se hace entender gritando, no obedece las órdenes de papá y no toma importancia cuando le llaman la atención. Así mismo, es la madre quien imparte la disciplina, sin embargo, no le obedece. No tienen buena comunicación. Finalmente, con su hermana mayor suelen pelear.



ANEXO 2

PROTOCOLOS DE INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN ADMINISTRADOS EN EL PRE - TEST

Escala de Inteligencia Wechsler: Wisc-IV

NOMBRE Y APELLIDO: L.A.M.M

EDAD: 8 años



Subtest	Puntaje directo	Puntajes escalares				
		CV	AP	MO	VP	Escala total
Construcción con cubos	28	11	11	11	11	11
Analogías	6	5	5	5	5	5
Retención de dígitos	20	15	15	15	15	15
Razonamiento con figuras	14	9	9	9	9	9
Claves	21	5	5	5	5	5
Vocabulario	24	8	8	8	8	8
Serie de números y letras	12	8	8	8	8	8
Matices	15	8	8	8	8	8
Comprensión	18	7	7	7	7	7
Búsqueda de símbolos	39	19	19	19	19	19
(Completamiento de figuras)	25	12	(12)	12	12	12
(Registros)	14	4	4	4	4	4
(Información)	12	5	(5)	5	5	5
(Aritmética)	25	15	15	15	15	15
(Inferencias)	8	6	(6)	6	6	6
Suma de puntajes escalares		20	28	23	24	45

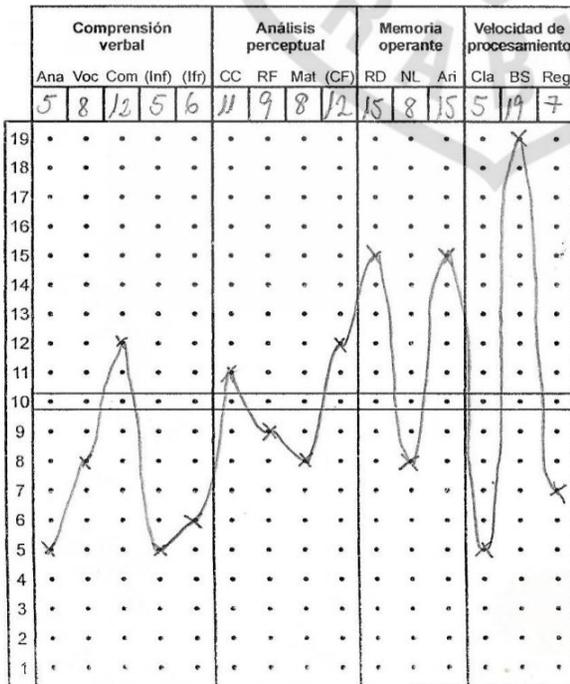
	Año	Mes	Día
Fecha del test	2015	08	09
Fecha de nacimiento	2007	08	13
Edad a la evaluación	7	11	25

	Todos los 10 subtest*	Tres subtest de CV	Tres subtest de AP
Puntajes escalares		25	28
Número de subtests	+10	+3	+3
Puntaje promedio		8.3	9.3

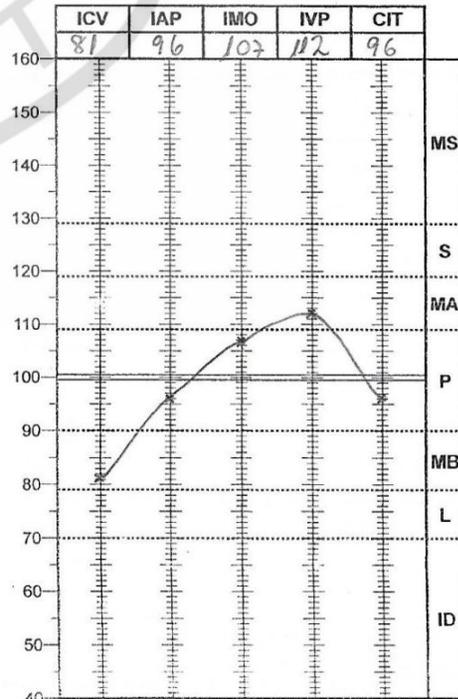
* El promedio total se calcula a partir de los 10 subtest obligatorios.

	Puntaje	Índice comp.	Per-centil	Intervalo de confianza 90%
Comprensión verbal	20	81	10	76 - 88
Análisis perceptual	28	96	39	90 - 103
Memoria operante	23	107	68	100 - 113
Velocidad de procesamiento	24	112	79	103 - 118
Escala total	45	96	39	92 - 100

Puntajes de los subtests



Puntajes compuestos



1. Construcción con cubos (1)

 <p>INVERTIR Edades 8-16: puntaje de 0 ó 1 en cualquiera de los dos primeros ítems dados. Administrar los ítems anteriores en secuencia inversa hasta obtener dos puntajes perfectos consecutivos.</p>	 <p>INTERRUMPIR Después de 3 puntajes consecutivos de 0.</p>	 <p>PUNTUAR Ítems 1-3: puntaje de 0, 1 ó 2 puntos. Ítems 4-8: puntaje de 0 a 4 puntos. Ítems 9-14: puntaje de 0 o el puntaje apropiado de bonificación por tiempo. Sin bonificación por tiempo: Ítems 1-3: puntaje de 0, 1 ó 2 puntos. Ítems 4-14: puntaje de 0 a 4 puntos.</p>
--	--	---

EXAMINADO

Diseño	Tiempo límite	Tiempo de ejecución	Diseño correcto	Diseño incorrecto		Puntaje	
				Intento 1	Intento 2	Intento 2	Intento 1
6-7 1. 	30"	07"	S N			0	1 2
2. 	45"	3"	S N			0	1 2
8-16 3. 	45"	5"	S N			0	1 2
4. 	45"	17"	S N			0	4
5. 	45"	15"	S N			0	4
6. 	75"	7"	S N			0	4
7. 	75"	20"	S N			0	4
8. 	75"		S N			0	4
9. 	75"		S N			0	31-75 21-30 11-20 1-10 4 5 6 7
10. 	75"	19"	S N			0	31-75 21-30 11-20 1-10 4 5 6 7
11. 	120"		S N			0	71-120 51-70 31-50 1-30 4 5 6 7
12. 	120"		S N			0	71-120 51-70 31-50 1-30 4 5 6 7
13. 	120"		S N			0	71-120 51-70 31-50 1-30 4 5 6 7
14. 	120"		S N			0	71-120 51-70 31-50 1-30 4 5 6 7

EXAMINADOR

Puntaje directo total

(Máximo = 68)

28

Puntaje directo total sin bonificación por tiempo (CCSB)

(Máximo = 50)

2. Analogías (continuación)

Ítem	Respuesta	Puntaje
20. Sal - Agua		0 1 2
21. Venganza - Perdón		0 1 2
22. Realidad - Fantasía		0 1 2
23. Espacio - Tiempo		0 1 2

Puntaje directo total
(Máximo = 44) 6

3. Retención de dígitos



INTERRUMPIR
Dígitos en Orden directo y en Orden inverso:
Puntaje de 0 en ambos intentos de un ítem.



PUNTUAR
Puntaje de 0 ó 1 para cada intento.
RDD y RDI: Puntaje total para RD en orden directo e inverso, respectivamente.
RDDL y RDIL: Número de dígitos recordados en el último intento calificado con 1 punto para RD en orden directo e inverso, respectivamente.

Dígitos en orden directo			Puntaje del intento	Puntaje del ítem	Dígitos en orden inverso			Puntaje del intento	Puntaje del ítem
Ítem	Intento / Respuesta				Ítem	Intento / Respuesta			
6-16 1.	1 2-9	✓	0 1	6-16 M.	1 8-2				
	2 4-6	✓	0 1		2 5-6				
2.	1 3-8-6	✓	0 1	1.	1 2-1	✓	0 1	0 1 2	
	2 6-1-2	✓	0 1		2 1-3	✓	0 1		
3.	1 3-4-1-7	✓	0 1	2.	1 3-5	✓	0 1	0 1 2	
	2 6-1-5-8	✓	0 1		2 6-4	✓	0 1		
4.	1 5-2-1-8-6	✓	0 1	3.	1 2-5-9	✓	0 1	0 1 2	
	2 8-4-2-3-9	✓	0 1		2 5-7-4	✓	0 1		
5.	1 3-8-9-1-7-4	✓	0 1	4.	1 8-4-9-3	✓	0 1	0 1 2	
	2 7-9-6-4-8-3	✓	0 1		2 7-2-9-6	✓	0 1		
6.	1 5-1-7-4-2-3-8	✓	0 1	5.	1 4-1-3-5-7	✓	0 1	0 1 2	
	2 9-8-5-2-1-6-3	✓	0 1		2 9-7-8-5-2	✓	0 1		
7.	1 1-8-4-5-9-7-6-3	✓	0 1	6.	1 1-6-5-2-9-8	✓	0 1	0 1 2	
	2 2-9-7-6-3-1-5-4	✓	0 1		2 3-6-7-1-9-4	✓	0 1		
8.	1 5-3-8-7-1-2-4-6-9	✓	0 1	7.	1 8-5-9-2-3-4-6	✓	0 1	0 1 2	
	2 4-2-6-9-1-7-8-3-5	✓	0 1		2 4-5-7-9-2-8-1	✓	0 1		
				8.	1 6-9-1-7-3-2-5-8	✓	0 1	0 1 2	
					2 3-1-7-9-5-4-8-2	✓	0 1		

RDDL
(Máximo = 9)

Puntaje directo de dígitos en orden directo (RDD) 5

(Máximo = 16)

RDIL
(Máximo = 8)

Puntaje directo de dígitos en orden inverso (RDI) 3

(Máximo = 16)

Puntaje total de Retención de dígitos
(Máximo = 32) 20

4. Razonamiento con figuras



INVERTIR
Edades 9-16: puntaje de 0 en cualquiera de los dos primeros ítems dados. Administrar los ítems anteriores en secuencia inversa hasta obtener dos puntajes perfectos consecutivos.



INTERRUMPIR
Después de 5 puntajes consecutivos de 0.



PUNTUAR
Ítems 1-28: puntaje de 0 ó 1 en cada ítem.

Ítem	Respuesta	Puntaje
6-16 A.	1 2 3 4 / NS	
	B. 1 2 3 4 / NS	
6-8	1. 1 2 3 4 NS	0 1 ✓
	2. 1 2 3 4 NS	0 1 ✓
	3. 1 2 3 4 NS	0 1 ✓
	4. 1 2 3 4 NS	0 1 ✓
9-11	5. 1 2 3 4 5 6 NS	0 1 ✓
	6. 1 2 3 4 5 6 NS	0 1 ✓
12-16	7. 1 2 3 4 5 6 NS	0 1 ✓
	8. 1 2 3 4 NS	0 1 ✓
	9. 1 2 3 4 5 6 NS	0 1 ✓
	10. 1 2 3 4 5 6 NS	0 1 ✓
	11. 1 2 3 4 5 6 NS	0 1 ✓
	12. 1 2 3 4 5 6 NS	0 1 ✓

Ítem	Respuesta	Puntaje
13.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 NS	0 1 ✓
14.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 NS	0 1 ✓
15.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 NS	0 1 ✓
16.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 NS	0 1 ✓
17.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 NS	0 1 ✓
18.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NS	0 1 ✓
19.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 NS	0 1 ✓
20.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NS	0 1 ✓
21.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 NS	0 1 ✓
22.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NS	0 1 ✓
23.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NS	0 1 ✓
24.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NS	0 1 ✓
25.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NS	0 1 ✓
26.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 NS	0 1 ✓
27.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NS	0 1 ✓
28.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NS	0 1 ✓

Puntaje directo total
(Máximo = 28) 14

5. Claves 1



INTERRUMPIR
Cuando se cumplan los 120 segundos de ejecución.



PUNTUAR
Utilizar la plantilla de calificación correspondiente. Un punto para cada respuesta correcta.

		Parte A							
		Puntaje incluyendo bonificaciones por tiempo por desempeño perfecto							
		Tiempo en segundos	116-120	111-115	106-110	101-105	96-100	86-95	≤85
6-7	Parte A	120"							
8-16	Parte B	120"							
			Puntaje	59	60	61	62	63	64 65

21

6. Vocabulario

	INVERTIR Edades 6-16: puntaje de 0 ó 1 en cualquiera de los dos primeros ítems dados. Administrar los ítems anteriores en secuencia inversa hasta obtener dos puntajes perfectos consecutivos.		INTERRUMPIR Después de 3 puntajes consecutivos de 0.		PUNTUAR Ítems 1-4: puntaje de 0 ó 1. Ítems 5-36: puntaje de 0, 1 ó 2.
---	--	---	--	---	--

Ítem	Respuesta	Puntaje
Ítems con dibujo		
1. Auto (automóvil, carro)	Carro	0 1 1
2. Flor		0 1 1
3. Tren (ferrocarril)		0 1 1
4. Balde (cubeta)		0 1 1
Ítems verbales		
6-8 *5. Reloj	Nos puede ayudar a ver la hora.	0 1 2
6. Sombrilla	Servir para protegernos del sol.	0 1 2
9-11 7. Ladrón	una persona que roba cosas.	0 1 2
8. Vaca	Un animal que nos da comida.	0 1 2
12-16 *9. Sombrero	Nos protege del sol.	0 1 2
10. Valiente	Alguien que no le tiene miedo.	0 1 2
11. Obedecer	A mi mamá	0 1 2
12. Bicicleta	un juego,	0 1 2
13. Antiguo	en donde una cosa es muy usada.	0 1 2
14. Abecedario	unas vocales, el alfabeto, unas letras.	0 1 2
15. Remedar	Repetir lo que dices	0 1 2
16. Fábula	en donde hay animales y dibujos	0 1 2
17. Emigrar	_____	0 1 2

* Si el examinado no da una respuesta de 2 puntos, mencione la respuesta indicada en el Manual.



6. Vocabulario (continuación)

Ítem	Respuesta.	Puntaje
18. Isla	<i>En donde hay una planta de coco, Sitio grande de arena.</i>	0 1 2
19. Absorber	<i>Agarrar un vaso de agua y clasarlo con caña</i>	0 1 2
**20. Salir	<i>Salir de la casa y a vas la otra ciudad.</i>	0 1 2
21. Transparente	—	0 1 2
22. Molestia	<i>Cuando te duele la barriga.</i>	0 1 2
23. Raramente	—	0 1 2
**24. Preciso	—	0 1 2
25. Obligar	—	0 1 2
26. Rivalidad	—	0 1 2
27. Disparate	—	0 1 2
28. Previsión	—	0 1 2
**29. Aficción	—	0 1 2
30. Arduo	—	0 1 2
31. Unánime	—	0 1 2
32. Dilatorio	—	0 1 2
33. Enmienda	—	0 1 2
**34. Inminente	—	0 1 2
35. Aberración	—	0 1 2
36. Locuaz	—	0 1 2

** Las respuestas que requieren interrogatorio específico se encuentran indicadas en el Manual.

Puntaje directo total 24
(Máximo 68)

7. Serie de números y letras



INTERRUMPIR

Interrumpa si el examinado no responde correctamente a cualquiera de los ítems de verificación de aptitudes o en caso que el examinado obtenga puntaje de 0 en los tres intentos de un ítem.



PUNTUAR

Puntaje de 0 ó 1 para cada intento.

Ítems de verificación de aptitudes		Respuesta correcta		Correcto	
6-7	Enumeración	El examinado cuenta hasta tres		S	N
	Abecedario	El niño dice el abecedario hasta la letra C		S	N

Ítem	Intento	Respuesta correcta	Respuesta del examinado	Puntaje del intento	Puntaje del ítem
8-16) M.	1. A-2	2-A	A-2	2-A	
	2. B-3	3-B	B-3	3-B	
1.	1. A-3	3-A	A-3	3 A	0 (1)
	Si el examinado responde A-3, corríjalo inmediatamente como se indica en el manual.				
	2. B-1	1-B	B-1	1 B	0 (1)
	3. 2-C	2-C	C-2	2 C	0 (1)
2.	1. C-4	4-C	C-4	4 C	0 (1)
	2. 5-E	5-E	E-5	5 E	0 (1)
	3. D-3	3-D	D-3	3 D	0 (1)
3.	1. B-1-2	1-2-B	B-1-2	1 2 B	0 (1)
	2. 1-3-C	1-3-C	C-1-3	1 3 C	0 (1)
	3. 2-A-3	2-3-A	A-2-3	2 3 A	0 (1)
4.	1. D-2-9	2-9-D	D-2-9	2 9 D	0 (1)
	2. R-5-B	5-B-R	B-R-5	5 B R	0 (1)
	Si el examinado responde 5-R-B o R-B-5 recuérdese que debe decir las letras en orden.				
	3. H-9-K	9-H-K	H-K-9	9 H K	0 (1)
5.	1. 3-E-2	2-3-E	E-2-3	3 2 E	0 (1)
	Si el examinado responde 3-2-E o E-3-2 recuérdese que debe decir los números en orden.				
	2. 9-J-4	4-9-J	J-4-9	9 4 J	0 (1)
	3. B-5-F	5-B-F	B-F-5	5 B F	0 (1)
6.	1. 1-C-3-J	1-3-C-J	C-J-1-3	1 3 J C	0 (1)
	2. 5-A-2-B	2-5-A-B	A-B-2-5	2 5 A B	0 (1)
	3. D-8-M-1	1-8-D-M	D-M-1-8	1 8 D M	0 (1)
7.	1. 1-B-3-G-7	1-3-7-B-G	B-G-1-3-7		0 (1)
	2. 9-V-1-T-7	1-7-9-T-V	T-V-1-7-9	7 9 V H H	0 (1)
	3. P-3-J-1-M	1-3-J-M-P	J-M-P-1-3	3 J 1 M	0 (1)
8.	1. 1-D-4-E-9-G	1-4-9-D-E-G	D-E-G-1-4-9		0 (1)
	2. H-3-B-4-F-8	3-4-8-B-F-H	B-F-H-3-4-8		0 (1)
	3. 7-Q-6-M-3-Z	3-6-7-M-Q-Z	M-Q-Z-3-6-7		0 (1)
9.	1. S-3-K-4-Y-1-G	1-3-4-G-K-S-Y	G-K-S-Y-1-3-4		0 (1)
	2. 7-S-9-K-1-T-6	1-6-7-9-K-S-T	K-S-T-1-6-7-9		0 (1)
	3. L-2-J-6-Q-3-G	2-3-6-G-J-L-Q	G-J-L-Q-2-3-6		0 (1)
10.	1. 4-B-8-R-1-M-7-H	1-4-7-8-B-H-M-R	B-H-M-R-1-4-7-8		0 (1)
	2. J-2-U-8-A-5-C-4	2-4-5-8-A-C-J-U	A-C-J-U-2-4-5-8		0 (1)
	3. 6-L-1-Z-5-H-2-W	1-2-5-6-H-L-W-Z	H-L-W-Z-1-2-5-6		0 (1)

Puntaje directo total (Máximo = 30) **12**

8. Matrices

 <p>INVERTIR Edades 6-16: puntaje de 0 en cualquiera de los dos primeros ítems dados. Administrar los ítems anteriores en secuencia inversa hasta obtener dos puntajes perfectos consecutivos.</p>	 <p>INTERRUMPIR Después de 4 puntajes consecutivos de 0 ó 4 puntajes de 0 en cinco ítems consecutivos.</p>	 <p>PUNTOUAR Puntaje de 0 ó 1.</p>
--	--	--

	Ítem	Respuesta	Puntaje	Ítem	Respuesta	Puntaje	Ítem	Respuesta	Puntaje
6-16	A.	1 2 3 4 5 NS		12.	1 2 3 4 5 NS	0 ①	24.	1 2 3 4 5 NS	0 1
	B.	1 2 3 4 5 NS		13.	1 2 3 4 5 NS	0 ①	25.	1 2 3 4 5 NS	0 1
	C.	1 2 3 4 5 NS		14.	1 2 3 4 5 NS	0 ①	26.	1 2 3 4 5 NS	0 1
6-8	1.	1 2 3 4 5 NS	0 ①	15.	1 2 3 4 5 NS	0 ①	27.	1 2 3 4 5 NS	0 1
	2.	1 2 3 4 5 NS	0 ①	16.	1 2 3 4 5 NS	0 1	28.	1 2 3 4 5 NS	0 1
	3.	1 2 3 4 5 NS	0 ①	17.	1 2 3 4 5 NS	0 1	29.	1 2 3 4 5 NS	0 1
9-11	4.	1 2 3 4 5 NS	0 ①	18.	1 2 3 4 5 NS	0 1	30.	1 2 3 4 5 NS	0 1
	5.	1 2 3 4 5 NS	0 ①	19.	1 2 3 4 5 NS	0 1	31.	1 2 3 4 5 NS	0 1
	6.	1 2 3 4 5 NS	0 ①	20.	1 2 3 4 5 NS	0 1	32.	1 2 3 4 5 NS	0 1
12-16	7.	1 2 3 4 5 NS	0 ①	21.	1 2 3 4 5 NS	0 1	33.	1 2 3 4 5 NS	0 1
	8.	1 2 3 4 5 NS	0 ①	22.	1 2 3 4 5 NS	0 1	34.	1 2 3 4 5 NS	0 1
	9.	1 2 3 4 5 NS	0 ①	23.	1 2 3 4 5 NS	0 1	35.	1 2 3 4 5 NS	0 1
	10.	1 2 3 4 5 NS	0 ①						
	11.	1 2 3 4 5 NS	0 ①						

Puntaje directo total (Máximo = 35) 15

9. Comprensión

 <p>INVERTIR Edades 9-16: puntaje de 0 ó 1 en cualquiera de los dos primeros ítems dados. Administrar los ítems anteriores en secuencia inversa hasta obtener dos puntajes perfectos consecutivos.</p>	 <p>INTERRUMPIR Después de 3 puntajes consecutivos de 0.</p>	 <p>PUNTOUAR Puntaje de 0, 1 ó 2.</p>
--	--	---

	Ítem	Respuesta	Puntaje
6-8	*1. Dientes	<i>Pq tenemos q ser limpios con ellos</i>	0 1 ②
	2. Verduras	<i>Pq tenemos q ser fuertes y saludables</i>	0 1 ②
9-11	3. Cinturón de seguridad	<i>Pq cuando como poco se no tiene cintura y golpes</i>	0 1 ②
	4. Policías	<i>Para manejarlos</i>	0 1 ②
12-16	5. Cartera	<i>Lo de dinero</i>	0 1 ②
	6. Humo	<i>Limpiar banderos</i>	0 1 ②

* Si el examinado no da una respuesta de 2 puntos, mencione la respuesta indicada en el Manual.



3. Comprensión (continuación)

Ítem	Respuesta	Puntaje
7. Pelear	<i>Almorzar a mi tía para q ya no me fastidie</i>	0 1 2
**8. Bibliotecas	<i>Para leer</i>	0 1 2
9. Inspeccionar	<i>Almorzar a mi tía para q ya no me fastidie</i>	0 1 2
10. Ejercicio		0 1 2
11. Disculparse	<i>Por lo que me da</i>	0 1 2
**12. Luces	<i>Por el fondo de la casa para que no se caigan</i>	0 1 2
13. Derechos de autor		0 1 2
14. Promesa		0 1 2
**15. Médicos		0 1 2
**16. Periódico	<i>Por la vida de la gente</i>	0 1 2
**17. Libertad de expresión		0 1 2
**18. Propietaria		0 1 2
19. Estampillas	<i>Por se en la mano de la gente</i>	0 1 2
**20. Comunicación		0 1 2
**21. Ciencia y tecnología		0 1 2

** Si el examinado responde solamente con un concepto general, pídale una segunda respuesta.

Puntaje directo total
(Máximo = 42)

13

10. Búsqueda de símbolos

 <p>INTERRUMPIR Luego de 120 segundos.</p>	 <p>PUNTUAR Utilice la plantilla de calificación para calificar las respuestas del niño. Reste el número de respuestas incorrectas al número de respuestas correctas. Si la puntuación total es menor que cero, puntúe entonces 0 puntos.</p>		
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100px; margin: 0 auto;">120''</div> <p>Tiempo de ejecución</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100px; margin: 0 auto;">43</div> <p>Número de respuestas correctas</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100px; margin: 0 auto;">4</div> <p>Número de respuestas incorrectas</p>	<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; width: 100px; margin: 0 auto;">= 39</div> <p>Puntaje directo total (Edades 6-7: máxima=35) (Edades 8-16: máxima=60)</p>

11. Completamiento de figuras

 <p>INVERTIR Edades 9-16: puntaje de 0 en cualquiera de los dos primeros ítems dados. Administrar los ítems anteriores en secuencia inversa hasta obtener dos puntajes perfectos consecutivos.</p>	 <p>INTERRUMPIR Después de 6 puntajes consecutivos de 0.</p>	 <p>PUNTUAR Puntaje de 0 ó 1.</p>
--	--	---

Ítem	Respuesta	Puntaje	Ítem	Respuesta	Puntaje	Ítem	Respuesta	Puntaje
6-16 M. Lápiz	/	0	13. Mueble	/	0	26. Perfil	/	0
6-8 *1. Zorro	/	0	14. Puerta	/	0	27. Árbol	/	0
*2. Casaca	/	0	15. Tijera	/	0	28. Puente	/	0
3. Gato	/	0	16. Reloj	/	0	29. Sombrilla	/	0
4. Espejo	/	0	17. Foco	/	0	30. Supermercado	/	0
9-11 5. Hoja	/	0	18. Silbato	/	0	31. Tina	/	0
6. Campana	/	0	19. Pasco	/	0	32. Enrejado	/	0
7. Mano	/	0	20. Cerdo	/	0	33. Termómetro	/	0
8. Niña	/	0	21. Dados	/	0	34. Pez	/	0
9. Escalera	/	0	22. Fútbol	/	0	35. Casa	/	0
12-16 10. Mujer	/	0	23. Guitarras	/	0	36. Lancha	/	0
11. Correa	/	0	24. Bicicleta	/	0	37. Familia	/	0
12. Hombre	/	0	*25. Naranja	/	0	38. Zapatilla	/	0

* Si el examinado no da una respuesta de 1 punto, mencione la respuesta indicada en el Manual.

Puntaje directo total
(Máximo = 38) 25

12. Registros

 <p>INTERRUMPIR Después de 45 segundos para cada ítem.</p>	 <p>PUNTUAR Utilice la plantilla de calificación para calificar las respuestas del niño. Reste el número de respuestas incorrectas al número de respuestas correctas. Si la puntuación total es menor que cero, puntúe entonces 0 puntos. RA y RE: puntaje total para los ítems 1 y 2, respectivamente.</p>
--	---

Ítem	Tiempo límite	Tiempo de ejecución	Respuestas correctas	Respuestas incorrectas	Diferencia	Puntos de bonificación	Puntaje total
6-16 1. Aleatorio	45''	45''	20	0	20	Máximo = 4 0	RegA Máximo = 68 20
2. Estructurado	45''	45''	24	0	24	Máximo = 4 0	RegE Máximo = 68 24

Puntos de bonificación por tiempo					
Si el examinado termina un ítem antes de 45 segundos y la diferencia es ≥ 60 , dé puntos de bonificación					
Tiempo en segundos	45	40-44	35-39	30-34	0-29
Puntos de bonificación	0	1	2	3	4

Puntaje directo total
(Máximo = 136) 44

13. Información

 <p>INVERTIR Edades 6-16: puntaje de 0 en cualquiera de los dos primeros ítems dados. Administrar los ítems anteriores en secuencia inversa hasta obtener dos puntajes perfectos consecutivos.</p>	 <p>INTERRUMPIR Después de 5 puntajes consecutivos de 0.</p>	 <p>PUNTUAR Puntaje de 0 ó 1.</p>
--	--	---

Ítem	Respuesta	Puntaje	Ítem	Respuesta	Puntaje
*1. Pie		0 <input checked="" type="checkbox"/>	17. Mes		0 <input checked="" type="checkbox"/>
*2. Nariz		0 <input checked="" type="checkbox"/>	**18. Fósil		0 <input checked="" type="checkbox"/>
3. Comida		0 <input checked="" type="checkbox"/>	19. Ozono		0 <input checked="" type="checkbox"/>
**4. Orejas		0 <input checked="" type="checkbox"/>	20. Oxígeno		0 <input checked="" type="checkbox"/>
6-8 5. Años		0 <input checked="" type="checkbox"/>	21. Jeroglíficos		0 <input checked="" type="checkbox"/>
6. Patas		0 <input checked="" type="checkbox"/>	**22. Población		0 <input checked="" type="checkbox"/>
**7. Jueves		0 <input checked="" type="checkbox"/>	23. Grecia		0 <input checked="" type="checkbox"/>
**8. Monedas		0 <input checked="" type="checkbox"/>	**24. Oxidación		0 <input checked="" type="checkbox"/>
9. Marzo		0 <input checked="" type="checkbox"/>	25. Hojas		0 <input checked="" type="checkbox"/>
9-11 10. Hierva		0 <input checked="" type="checkbox"/>	**26. Darwin		0 <input checked="" type="checkbox"/>
**11. Semana		0 <input checked="" type="checkbox"/>	27. Diamantes		0 <input checked="" type="checkbox"/>
12-16 12. Año		0 <input checked="" type="checkbox"/>	28. Confucio		0 <input checked="" type="checkbox"/>
13. Colón		0 <input checked="" type="checkbox"/>	29. Solsticio		0 <input checked="" type="checkbox"/>
**14. Estaciones		0 <input checked="" type="checkbox"/>	30. Barómetro		0 <input checked="" type="checkbox"/>
**15. Docena		0 <input checked="" type="checkbox"/>	31. Fisión		0 <input checked="" type="checkbox"/>
16. Estómago		0 <input checked="" type="checkbox"/>	**32. Nueva York		0 <input checked="" type="checkbox"/>
			33. Resina natural		0 <input checked="" type="checkbox"/>

* Si el examinado no da una respuesta de 1 punto, mencione la respuesta indicada en el Manual.

** Las respuestas que requieren interrogatorio específico están indicadas en el Manual.

Puntaje directo total 12
(Máximo = 33)

14. Aritmética

 <p>INVERTIR Edades 6-16: puntaje de 0 en cualquiera de los dos primeros ítems dados. Administrar los ítems anteriores en secuencia inversa hasta obtener dos puntajes perfectos consecutivos.</p>	 <p>INTERRUMPIR Después de 4 puntajes consecutivos de 0.</p>	 <p>PUNTUAR Puntaje de 0 ó 1.</p>
--	--	---

Ítem	Respuesta correcta	Respuesta	Puntaje	Ítem	Respuesta correcta	Respuesta	Puntaje	Ítem	Respuesta correcta	Respuesta	Puntaje
*1. Pájaros	1, 2, 3		0 <input checked="" type="checkbox"/>	13. Bicicletas	15		0 <input checked="" type="checkbox"/>	25. Dinero	8.50		0 <input checked="" type="checkbox"/>
*2. Pollitos	1, 2, 3, 4, 5		0 <input checked="" type="checkbox"/>	14. Pelotas	14		0 <input checked="" type="checkbox"/>	26. Clases	20		0 <input checked="" type="checkbox"/>
6-7 *3. Árboles	1, 2, ... 10		0 <input checked="" type="checkbox"/>	15. Calcomanías	25		0 <input checked="" type="checkbox"/>	27. Revistas	3		0 <input checked="" type="checkbox"/>
4. Mariposas	9		0 <input checked="" type="checkbox"/>	16. Vacas	5		0 <input checked="" type="checkbox"/>	28. Manejo	60		0 <input checked="" type="checkbox"/>
5. Nueces	2		0 <input checked="" type="checkbox"/>	17. Globos	7		0 <input checked="" type="checkbox"/>	29. Carpeta	30		0 <input checked="" type="checkbox"/>
6. Libros	4		0 <input checked="" type="checkbox"/>	18. Manzana	9		0 <input checked="" type="checkbox"/>	30. Temperatura	3		0 <input checked="" type="checkbox"/>
7. Crayolas	5		0 <input checked="" type="checkbox"/>	19. Lapiceros	20		0 <input checked="" type="checkbox"/>	31. Juego	34		0 <input checked="" type="checkbox"/>
8. Galletas	3		0 <input checked="" type="checkbox"/>	20. Puntos	32		0 <input checked="" type="checkbox"/>	32. Lavado	48		0 <input checked="" type="checkbox"/>
8-9 9. Soles	6		0 <input checked="" type="checkbox"/>	21. Premios	24		0 <input checked="" type="checkbox"/>	33. Vuelo	2pm		0 <input checked="" type="checkbox"/>
10. Pedazos	2		0 <input checked="" type="checkbox"/>	22. Karate	19		0 <input checked="" type="checkbox"/>	34. Trabajo	40km		0 <input checked="" type="checkbox"/>
11. Caramelos	7		0 <input checked="" type="checkbox"/>	23. Cambio	7		0 <input checked="" type="checkbox"/>				
10-16 12. Lápices	6		0 <input checked="" type="checkbox"/>	24. Observación	6		0 <input checked="" type="checkbox"/>				

* Si el examinado no da una respuesta de 1 punto, mencione la respuesta indicada en el Manual.

Puntaje directo total 25
(Máximo = 34)

15. Inferencias

 <p>INVERTIR Edades 10-16: puntaje de 0 en cualquiera de los dos primeros ítems dados. Administrar los ítems anteriores en secuencia inversa hasta obtener dos puntajes perfectos consecutivos.</p>	 <p>INTERRUMPIR Después de 5 puntajes consecutivos de 0.</p>	 <p>PUNTUAR Puntaje de 0 ó 1.</p>
---	--	---

Ítem	Pista	Respuesta	Correcta	Puntaje
6-16	A. I. Este es un animal que hace "guau".		S N	
	B. I. Esto tiene un palo y una melena (mechas)... II. y sirve para barrer el piso.		S N S N	
6-9	1. I. Sirve para secarte después de bañarte.		S N	0 1
	2. I. Sirve para oler cosas.		S N	0 1
	3. I. Es un satélite natural... II. y sólo la puedes ver de noche.		S N S N	0 1
		4. I. Este es un animal con trompa y grandes orejas.		S N
	10-16	5. I. Se pone en la cabeza para protegerse del frío o del sol.		S N
6. I. Tiene una perilla o picaporte y la gente puede abrirla para pasar.			S N	0 1
7. I. Mezcla de tierra con la lluvia... II. y puedes manchar con esto tu ropa o el piso.			S N S N	0 1
		8. I. Tiene cosas del pasado o antiguas... II. y en este lugar se exhiben cosas interesantes.		S N S N
9. I. Líquido de colores... II. y se usa para poner en las paredes.				S N S N
		10. I. Esta es una habitación donde la gente duerme.		S N
11. I. Proviene de los charcos/estanques en la costa del mar... II. y se usa para (aderezar, condimentar, sazonar) los alimentos.			S N S N	0 1
		12. I. Nacen al pie de las montañas... II. y por lo general desembocan en el océano.		S N S N
13. I. Son los responsables de que tu cuerpo funcione... II. y algunos de ellos se pueden transplantar.				S N S N
		14. I. Conduce a nuevos descubrimientos... II. y comprende un proceso con una serie de pasos... III. y puede incluir experimentos.		S N S N S N



15. Inferencias (continuación)

Ítem	Pista	Respuesta	Correcta	Puntaje
15.	I. Facilita la convivencia de las personas que son diferentes...		S <input checked="" type="checkbox"/> N	0 1
	II. se rompe cuando hay conflictos sociales...		S <input checked="" type="checkbox"/> N	
	III. y es algo que la ONU y muchos gobiernos tratan de mantener.		S <input checked="" type="checkbox"/> N	
16.	I. Son normas que debe respetar el ciudadano...		S <input checked="" type="checkbox"/> N	0 1
	II. y están escritas con el fin de proteger a la sociedad.		S <input checked="" type="checkbox"/> N	
17.	I. La gente lo hace para arreglar edificios viejos...		S <input checked="" type="checkbox"/> N	0 1
	II. y se hace para devolver el aspecto original a algo.		S <input checked="" type="checkbox"/> N	
18.	I. No se detiene.		S <input checked="" type="checkbox"/> N	0 1
	II. No se toca...		S <input checked="" type="checkbox"/> N	
	III. y se puede medir.		S <input checked="" type="checkbox"/> N	
19.	I. Es un permiso oficial...		S <input checked="" type="checkbox"/> N	0 1
	II. por lo general lo otorga una autoridad...		S <input checked="" type="checkbox"/> N	
	III. y puede ser que hagas un examen para obtenerlo.		S <input checked="" type="checkbox"/> N	
20.	I. Lo festejas...		S <input checked="" type="checkbox"/> N	0 1
	II. aumenta cada año...		S <input checked="" type="checkbox"/> N	
	III. y te hace más grande.		S <input checked="" type="checkbox"/> N	
21.	I. Nunca se ha visto...		S <input checked="" type="checkbox"/> N	0 1
	II. mejora nuestras vidas...		S <input checked="" type="checkbox"/> N	
	III. y puede provocar que la gente gane premios.		S <input checked="" type="checkbox"/> N	
22.	I. Este es un lugar...		S <input checked="" type="checkbox"/> N	0 1
	II. y te protege de los cambios del clima...		S <input checked="" type="checkbox"/> N	
	III. y se halla dentro de otra cosa.		S <input checked="" type="checkbox"/> N	
23.	I. Puede ser un río...		S <input checked="" type="checkbox"/> N	0 1
	II. y las guerras pueden cambiarlo...		S <input checked="" type="checkbox"/> N	
	III. y dos países pueden compartirlo.		S <input checked="" type="checkbox"/> N	
24.	I. Ha pasado...		S <input checked="" type="checkbox"/> N	0 1
	II. y se puede contar...		S <input checked="" type="checkbox"/> N	
	III. y otorga lecciones a la gente.		S <input checked="" type="checkbox"/> N	

Puntaje directo total
(Máximo = 24)

8

BATERÍA PSICOPEDAGÓGICA EVALÚA - 3

NOMBRE
L. A.

1.º APELLIDO
M.

2.º APELLIDO
M.

INSTITUTO DE ORIENTACIÓN PSICOLÓGICA EOS
Avenida Reina Victoria, 2
Tel: 91 204 12 04 - Fax: 91 554 92 03
28003 MADRID



VERSIÓN 2.0

BATERÍA PSICOPEDAGÓGICA EVALÚA - 3

Ámbitos óptimos de utilización: – Finales de 3º Curso de Primaria
– Comienzos de 4º de Primaria

AUTORES: Jesús García Vidal
Daniel González Manjón
Beatriz García Ortiz

COORDINADOR GENERAL:
Miguel Martínez García

COLEG.				
CURSO				
GRUPO				
Nº DE ORDEN				
SEXO				
EDAD				

PRUEBAS de la BATERÍA

- A. CAPACIDADES GENERALES.**
1. Memoria-Atención.
 2. Bases del razonamiento.
 - Reflexividad.
 - Analogías.
 - Organización Perceptiva.
 3. Niveles de Adaptación.
 4. Sociométrico.

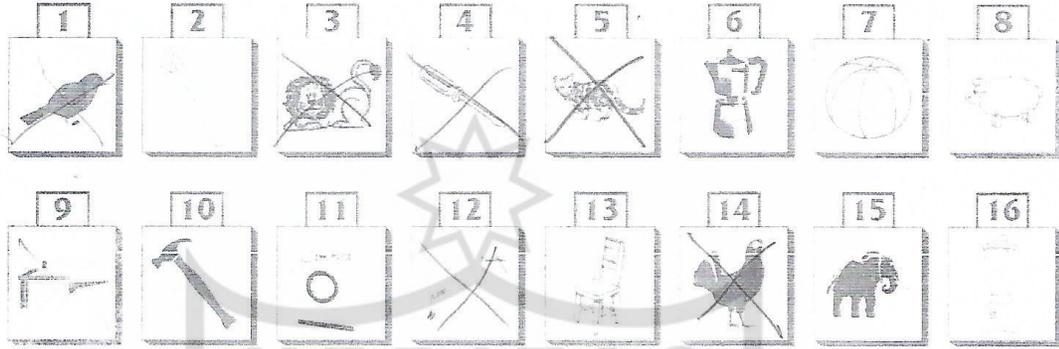
- B. CAPACIDADES ESPECÍFICAS.**
1. Lectura.
 - Exactitud Lectora.
 - Comprensión Lectora.
 2. Escritura.
 - Ortografía Fonética.
 - Grafía y Expresión Escrita.
 - Ortografía Visual y Reglada.
 3. Aprendizajes Matemáticos.
 - Cálculo y Numeración.
 - Resolución de Problemas.

Reservados todos los derechos por:
Instituto de Orientación Psicológica EOS

Recuerda que mientras realices las tareas 2.^a y 3.^a, no debes volver la hoja.

2.^a TAREA: TACHA EL DIBUJO QUE APARECE EN LA LÁMINA. A=4 E=3 O=1

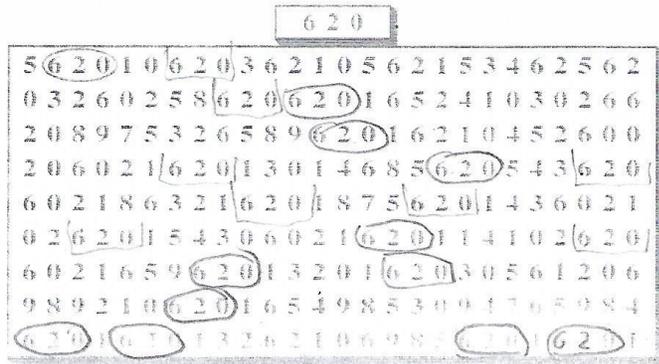
Durante UN MINUTO debes tachar con una cruz (X) los dibujos que estaban en la lámina anterior.



3.^a TAREA: Haz ahora lo mismo pero con las siguientes palabras, rodeando con un círculo el SÍ cuando la palabra se corresponda con un dibujo que aparezca en la lámina y rodeando el NO cuando la palabra se corresponda con un dibujo que no aparece en la lámina. Tienes UN MINUTO.

1	SERRUCHO:	<input checked="" type="radio"/> SÍ	<input type="radio"/> NO	A	9	CUCHARA:	A	<input checked="" type="radio"/> SÍ	<input type="radio"/> NO	A=10
2	CUCHILLO:	<input type="radio"/> SÍ	<input checked="" type="radio"/> NO	A	10	MARTILLO:	E	<input checked="" type="radio"/> SÍ	<input checked="" type="radio"/> NO	E=6
3	ÁGUILA:	<input type="radio"/> SÍ	<input checked="" type="radio"/> NO	A	11	CIGÜEÑA:	A	<input checked="" type="radio"/> SÍ	<input type="radio"/> NO	O=0
4	RATÓN:	<input checked="" type="radio"/> SÍ	<input type="radio"/> NO	A	12	BOTELLA:	A	<input type="radio"/> SÍ	<input checked="" type="radio"/> NO	O=0
5	TELEVISOR:	<input checked="" type="radio"/> SÍ	<input type="radio"/> NO	A	13	CABALLO:	A	<input checked="" type="radio"/> SÍ	<input type="radio"/> NO	
6	RELOJ:	<input checked="" type="radio"/> SÍ	<input type="radio"/> NO	E	14	VASO:	E	<input checked="" type="radio"/> SÍ	<input type="radio"/> NO	
7	TOSTADOR:	<input type="radio"/> SÍ	<input checked="" type="radio"/> NO	A	15	JIRafa:	E	<input type="radio"/> SÍ	<input checked="" type="radio"/> NO	
8	MONO:	<input checked="" type="radio"/> SÍ	<input type="radio"/> NO	E	16	TENEDOR:	E	<input checked="" type="radio"/> SÍ	<input type="radio"/> NO	

4.^a TAREA: Fíjate bien en el número del recuadrillo y luego búscalo entre los números que aparecen en el recuadro grande y rodéalo con un círculo como en el ejemplo, siempre en sentido horizontal y de izquierda a derecha. Tienes DOS MINUTOS.



BASES DEL RAZONAMIENTO

3 0 1

INSTRUCCIONES: Las tareas que vienen a continuación te pueden resultar difíciles a veces, por lo que deberás estar muy atento/a a las instrucciones que te vaya dando. Tienes varias tareas y en cada una de ellas te iré diciendo lo que debes hacer, de cuánto tiempo dispones y cuando debes finalizar. Así, cuando se acabe el tiempo, tendrás que pasar a la siguiente, aunque no hayas terminado la anterior.

REFLEXIVIDAD

0 2 1 1

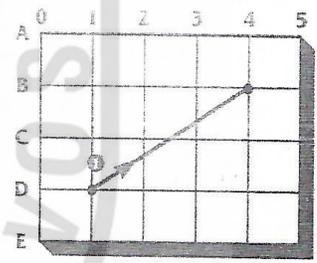
1.ª TAREA: VERDADERO O FALSO.

Tu tarea consiste en tachar la V de verdadero o la F de falso en cada caso, en función de que el recorrido dibujado coincida o no con el recorrido señalado, teniendo en cuenta que el recorrido comienza donde aparece un \odot , continúa en el sentido de la flecha y sólo se señalan los \bullet .

EJEMPLO

Aquí hemos tachado la F porque el recorrido no coincide con los puntos señalados.

V F

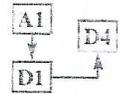


¿Lo has entendido? Dispones de 10 MINUTOS para hacer el resto de ejercicios.

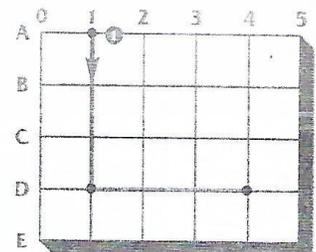
$A = 16$ $E = 6$

1 A

RECORRIDO:

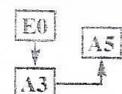


V F

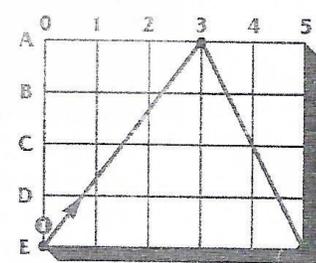


2 A

RECORRIDO:

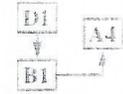


V F

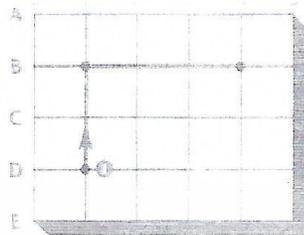


3 E

RECORRIDO:

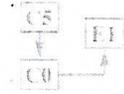


~~V~~ F

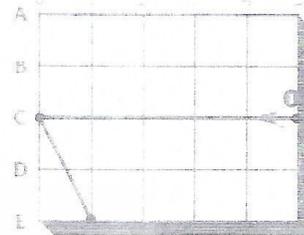


4 A

RECORRIDO:



~~V~~ F

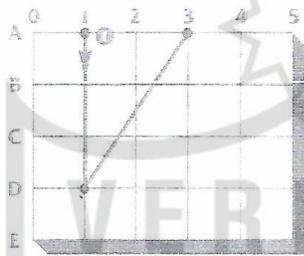


5 A

RECORRIDO:

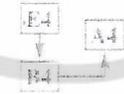


~~V~~ F

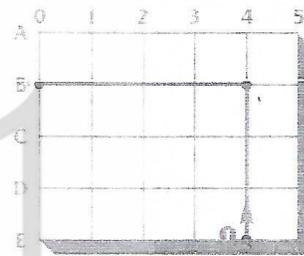


6 A

RECORRIDO:

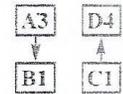


~~V~~ F

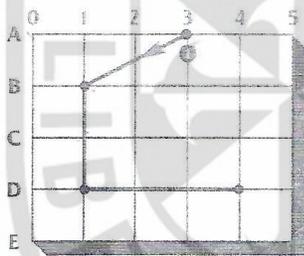


7 A

RECORRIDO:

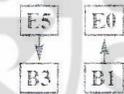


~~V~~ F

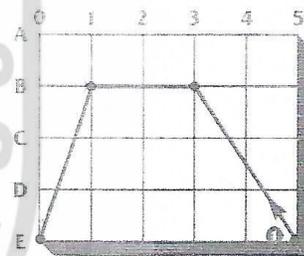


8 A

RECORRIDO:

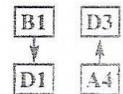


~~V~~ F

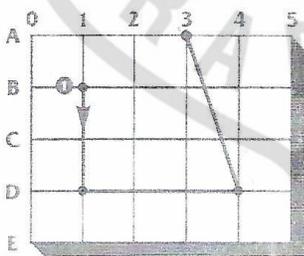


9 A

RECORRIDO:

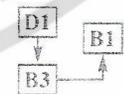


~~V~~ F

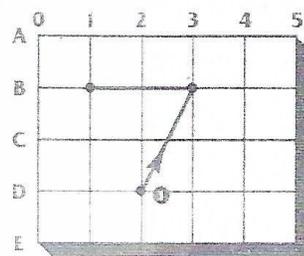


10 A

RECORRIDO:

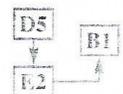


~~V~~ F

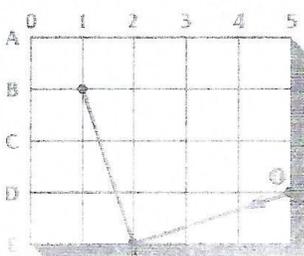


11 A

RECORRIDO:

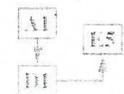


~~V~~ F

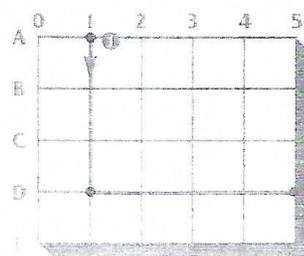


12 E

RECORRIDO:



~~V~~ F

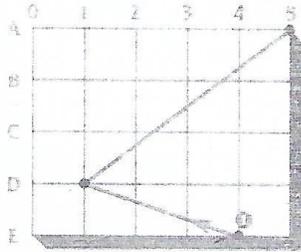


13 A

RECORRIDO:

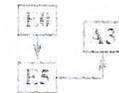


~~V~~ F

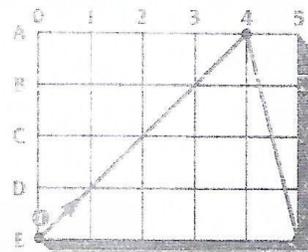


14 A

RECORRIDO:

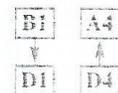


V ~~F~~

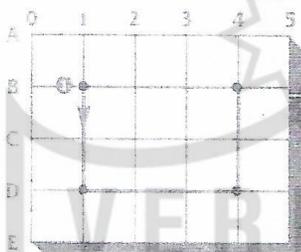


15 E

RECORRIDO:

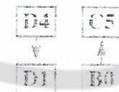


~~V~~ F

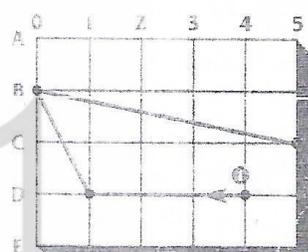


16 E

RECORRIDO:



V ~~F~~

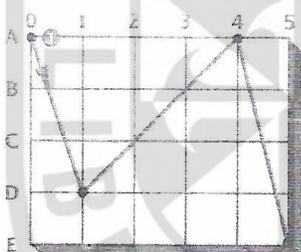


17 E

RECORRIDO:



~~V~~ F

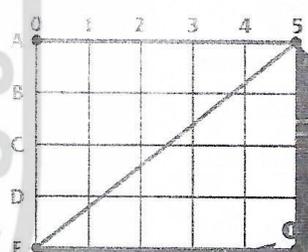


18 A

RECORRIDO:

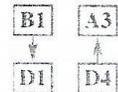


~~V~~ F

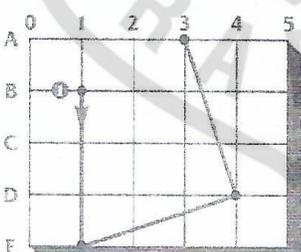


19 A

RECORRIDO:



V ~~F~~

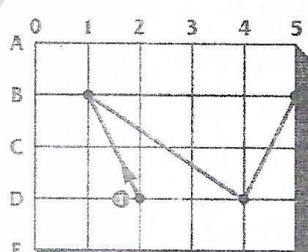


20 E

RECORRIDO:

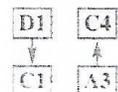


~~V~~ ~~F~~

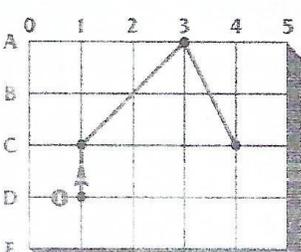


21 A

RECORRIDO:

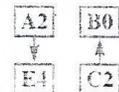


~~V~~ F

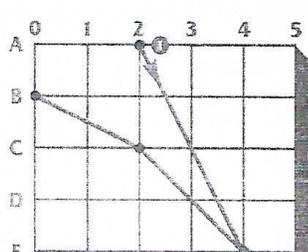


22 A

RECORRIDO:



~~V~~ F



$A = 16$

$E = 4$

ANALOGÍAS

2.ª TAREA: TERMINA LA FRASE.

Tu tarea consiste en encontrar la palabra que corresponda para terminar la frase. Miras el número que tiene y lo colocas en la casilla de RESPUESTA. Hagamos un ejemplo:

EJEMPLO	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	POSIBLES RESPUESTAS	RESPUESTA				
	Niño es a niña como hombre es a...	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">1. NIÑO</td> <td style="width: 50%;">2. MAYOR</td> </tr> <tr> <td>3. MUJER</td> <td>4. MADRE</td> </tr> </table>	1. NIÑO	2. MAYOR	3. MUJER	4. MADRE	3
1. NIÑO	2. MAYOR						
3. MUJER	4. MADRE						

Aquí la palabra que continúa la frase es MUJER, por eso deberíamos poner el número 3 en la casilla de RESPUESTA. ¿Lo has entendido? Tienes CINCO MINUTOS.

	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	POSIBLES RESPUESTAS	RESPUESTA				
1	Avión es a aire como bicicleta es a...	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">1. VELA</td> <td style="width: 50%;">2. TIERRA</td> </tr> <tr> <td>3. CIELO</td> <td>4. RUEDA</td> </tr> </table>	1. VELA	2. TIERRA	3. CIELO	4. RUEDA	2 A
1. VELA	2. TIERRA						
3. CIELO	4. RUEDA						
2	Blanco es a negro como día es a...	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">1. CLARO</td> <td style="width: 50%;">2. NOCHE</td> </tr> <tr> <td>3. DESAYUNAR</td> <td>4. DESPERTAR</td> </tr> </table>	1. CLARO	2. NOCHE	3. DESAYUNAR	4. DESPERTAR	2 A
1. CLARO	2. NOCHE						
3. DESAYUNAR	4. DESPERTAR						
3	Desayunar es a levantarse como cenar es a...	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">1. MAÑANA</td> <td style="width: 50%;">2. ACOSTARSE</td> </tr> <tr> <td>3. SÁBADO</td> <td>4. HAMBRE</td> </tr> </table>	1. MAÑANA	2. ACOSTARSE	3. SÁBADO	4. HAMBRE	2 A
1. MAÑANA	2. ACOSTARSE						
3. SÁBADO	4. HAMBRE						
4	Avión es a coche como paloma es a...	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">1. PAZ</td> <td style="width: 50%;">2. VOLAR</td> </tr> <tr> <td>3. GATO</td> <td>4. BLANCO</td> </tr> </table>	1. PAZ	2. VOLAR	3. GATO	4. BLANCO	2 E
1. PAZ	2. VOLAR						
3. GATO	4. BLANCO						
5	Perro es a casa como pájaro es a...	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">1. CAMPO</td> <td style="width: 50%;">2. JAULA</td> </tr> <tr> <td>3. AIRE</td> <td>4. TIERRA</td> </tr> </table>	1. CAMPO	2. JAULA	3. AIRE	4. TIERRA	2 A
1. CAMPO	2. JAULA						
3. AIRE	4. TIERRA						
6	Día es a sol como noche es a...	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">1. LUNA</td> <td style="width: 50%;">2. ESTRELLAS</td> </tr> <tr> <td>3. DÍA</td> <td>4. ACOSTARSE</td> </tr> </table>	1. LUNA	2. ESTRELLAS	3. DÍA	4. ACOSTARSE	1 A
1. LUNA	2. ESTRELLAS						
3. DÍA	4. ACOSTARSE						
7	Niño es a hombre como niña es a...	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">1. ABUELA</td> <td style="width: 50%;">2. HERMANA</td> </tr> <tr> <td>3. MUJER</td> <td>4. HERMANO</td> </tr> </table>	1. ABUELA	2. HERMANA	3. MUJER	4. HERMANO	3 A
1. ABUELA	2. HERMANA						
3. MUJER	4. HERMANO						
8	Jamón es a cerdo como manzana es a...	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%;">1. ARBOL</td> <td style="width: 50%;">2. FRUTA</td> </tr> <tr> <td>3. MANZANO</td> <td>4. POSTRE</td> </tr> </table>	1. ARBOL	2. FRUTA	3. MANZANO	4. POSTRE	2 E
1. ARBOL	2. FRUTA						
3. MANZANO	4. POSTRE						

RESPUESTA

- 9 Calvo es a peinado como gordo es a...
 1. ALTO 2. BAJO
 3. CABELLO 4. DELGADO **4** A
- 10 Día es a semana como mes es a...
 1. HORA 2. AÑO
 3. SIGLO 4. ENERO **2** A
- 11 Gato es a ratón como perro es a...
 1. PERRA 2. CACHORRO
 3. GATO 4. GATA **3** A
- 12 Tía es a sobrino como madre es a...
 1. HERMANA 2. PADRE
 3. SOBRINO 4. HIJO **4** A
- 13 Calor es a frío como día es a...
 1. MAÑANA 2. DESAYUNO
 3. NOCHE 4. DESPERTADOR **3** A
- 14 Camello es a desierto como león es a...
 1. SEJÁ 2. BOSQUE
 3. TIGRE 4. TIERRA **1** A
- 15 Árbol es a campo como arena es a...
 1. BAÑARSE 2. VERANO
 3. CALOR 4. PLAYA **4** A
- 16 Dinero es a banco como barco es a...
 1. MAR 2. PUERTO
 3. PLAYA 4. MARINERO **1** E
- 17 Cama es a acostarse como silla es a...
 1. DESCANSAR 2. MESA
 3. SENTARSE 4. COMER **3** A
- 18 Lunes es a semana como Enero es a...
 1. MES 2. AÑO
 3. TRIMESTRE 4. SEMESTRE **2** A
- 19 Libro es a biblioteca como cuadro es a...
 1. PINTOR 2. PINTURA
 3. SALÓN 4. MUSEO **4** A
- 20 Alto y flaco es a alta y flaca como bajo y gordo es a...
 1. ALTA Y GORDO 2. BAJA Y GORDA
 3. BAJA Y DELGADA 4. ALTA Y DELGADA **3** E

A = 8 E = 1

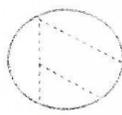
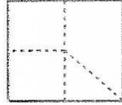
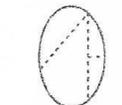
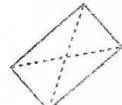
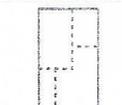
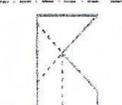
ORGANIZACION PERCEPTIVA

5ª TAREA: SOBRA UNA PIEZA.

A continuación encontrarás una figura a la izquierda. A su derecha hay varias piezas que hacen falta para formarla, pero sobra una. ¿cuál es? Cuando la descubras miras su número y lo colocas en la casilla de respuesta. Veamos un ejemplo:

EJEMPLO:  RESPUESTA:

Aquí tenías que poner un 2 ¿verdad? ¿Has comprendido la tarea? Haz tú ahora las siguientes procurando no equivocarte. Dispones de CUATRO MINUTOS.

1			RESPUESTA: <input type="text" value="2"/> A
2			RESPUESTA: <input type="text" value="1"/> A
3			RESPUESTA: <input type="text" value="4"/> A
4			RESPUESTA: <input type="text" value="5"/> A
5			RESPUESTA: <input type="text" value="5"/> A
6			RESPUESTA: <input type="text" value="3"/> A
7			RESPUESTA: <input type="text" value="4"/> A
8			RESPUESTA: <input type="text" value="4"/> A
9			RESPUESTA: <input type="text" value="1"/> E

4. TAREA: **¿QUÉ FALTA?**

Observa atentamente el dibujo situado a la izquierda y encontrarás que le falta un trocito. Búscalo entre las piezas de la derecha, y una vez encontrado miras su número y lo escribes en la casilla de RESPUESTA. Veamos un ejemplo:

Aquí tenías que poner un 2 ¿verdad? ¿Has comprendido la tarea? Haz tú ahora las siguientes procurando no equivocarte. Dispones de CUATRO MINUTOS.

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

NIVELES DE ADAPTACION

INSTRUCCIONES:

La continuación es diferente en algunas de las preguntas para adaptarse a las necesidades de cada alumno. Si el alumno no puede responder a una pregunta, se le permite marcar la AV, si marca AV, se le permite marcar AV.

EJEMPLO: - Me levanto por las mañanas con ganas de ir al colegio.

El CUBRILLO ESTÁ RESPONDIENTE Y SI TIENE ALGUNO DE LOS SIGUIENTES PUNTOS:

Si has comprendido el enunciado responde marcando el cuadro que mejor se ajuste a tu caso.

• No pones en duda las preguntas que vienen con una escala de valores.

• Contesta con sinceridad, pero con un grado de conciencia en cada una de ellas.

• Esta prueba no tiene ninguna pregunta de elección.

• Procura no poner demasiadas AV.

S	N	AV
---	---	----

MOTIVACIÓN = 17 AUTOCAMBIO = 15 CONDUCTAS = 10 AUTOESTIMA = 7

- | | | | | |
|--|---------------------------------------|---------------------------------------|--|---|
| 1. Termino las tareas que me proponen en clase | <input type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> N | <input checked="" type="checkbox"/> AV | 1 |
| 2. Casi siempre hago las tareas que me mandan para casa | <input checked="" type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> N | <input type="checkbox"/> AV | 0 |
| 3. Para hacer las tareas me lo tienen que decir mis padres | <input checked="" type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> N | <input type="checkbox"/> AV | 2 |
| 4. Trato con cuidado mis materiales de trabajo | <input type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> N | <input checked="" type="checkbox"/> AV | 1 |
| 5. Casi todos los días dedico un tiempo a hacer mis tareas en casa, aunque no me lo haya dicho el profesor | <input type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> N | <input checked="" type="checkbox"/> AV | 1 |
| 6. Por las noches, suelo preparar todo lo que me tengo que llevar al día siguiente al colegio | <input type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> N | <input checked="" type="checkbox"/> AV | 1 |
| 7. Necesito mucha ayuda para hacer mis tareas | <input checked="" type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> N | <input type="checkbox"/> AV | 2 |
| 8. Me gusta presentar mis tareas limpias y ordenadas | <input type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> N | <input checked="" type="checkbox"/> AV | 1 |
| 9. Con frecuencia me aburren los trabajos del colegio | <input checked="" type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> N | <input type="checkbox"/> AV | 2 |
| 10. Suelo tardar más que mis compañeros en lo que me manda el profesor | <input type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> N | <input checked="" type="checkbox"/> AV | 1 |
| 11. Intento estar muy atento a las explicaciones del profesor | <input type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> N | <input checked="" type="checkbox"/> AV | 1 |
| 12. Me gusta que me pongan tareas nuevas que nunca había hecho | <input checked="" type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> N | <input type="checkbox"/> AV | 0 |
| 13. Las tareas escolares intento hacerlas todas y que éstas estén muy bien | <input type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> N | <input checked="" type="checkbox"/> AV | 1 |
| 14. Si algo no me sale lo intento hasta que me salga bien | <input type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> N | <input checked="" type="checkbox"/> AV | 1 |
| 15. Las tareas que son un poco difíciles me gustan más que las fáciles | <input type="checkbox"/> S | <input checked="" type="checkbox"/> N | <input type="checkbox"/> AV | 2 |
| 16. Cuando me ganan en algún juego me pongo a llorar | <input type="checkbox"/> S | <input checked="" type="checkbox"/> N | <input type="checkbox"/> AV | 0 |
| 17. Cuando el profesor pregunta en clase y yo lo sé, sé esperar hasta que el profesor me diga que hable | <input type="checkbox"/> S | <input checked="" type="checkbox"/> N | <input type="checkbox"/> AV | 2 |
| 18. Si un niño me insulta, yo, si puedo, le insulto más | <input checked="" type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> N | <input type="checkbox"/> AV | 2 |
| 19. Cuando el profesor se enfada en la clase me pongo un pelo loco que me cubran ganas de llorar | <input type="checkbox"/> S | <input type="checkbox"/> N | <input type="checkbox"/> AV | 0 |

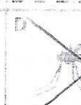
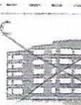
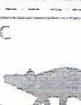
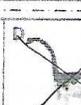
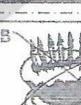
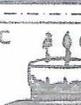
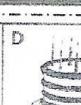
- | | SIEMPRE | NUNCA | A VECES | |
|---|------------------------------------|------------------------------------|-------------------------------------|---|
| 20. Si alguna vez no me sale un ejercicio, tiro lo que tenga a mano porque me da mucha rabia -----> | <input checked="" type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input type="radio"/> AV | 2 |
| 21. A veces me enfado mucho, grito y peleo por cosas que no tienen importancia -----> | <input checked="" type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input type="radio"/> AV | 2 |
| 22. Cuando estoy enfadado soy capaz de aguantarme las ganas de pelear -----> | <input type="radio"/> S | <input checked="" type="radio"/> N | <input type="radio"/> AV | 2 |
| 23. Cuando quiero algo, lo quiero enseguida y me enfado si no lo consigo -----> | <input checked="" type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input type="radio"/> AV | 2 |
| 24. Cumpló las normas que el profesor dice en clase -----> | <input type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input checked="" type="radio"/> AV | 1 |
| 25. Me peleo frecuentemente con los demás -----> | <input checked="" type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input type="radio"/> AV | 2 |
| 26. Cuando un compañero me habla, presto atención y le contesto adecuadamente -----> | <input type="radio"/> S | <input checked="" type="radio"/> N | <input type="radio"/> AV | 2 |
| 27. Me gusta ayudar a mis compañeros cuando me lo piden -----> | <input checked="" type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input type="radio"/> AV | 0 |
| 28. Cuando algún amigo o compañero tiene un problema, intento ayudarle -----> | <input type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input checked="" type="radio"/> AV | 1 |
| 29. Me gusta tener muchos amigos -----> | <input checked="" type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input type="radio"/> AV | 0 |
| 30. Cuando un compañero me presta algo, lo cuido más que si fuera mío -----> | <input checked="" type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input type="radio"/> AV | 0 |
| 31. Me gusta dejar mis cosas -----> | <input type="radio"/> S | <input checked="" type="radio"/> N | <input type="radio"/> AV | 2 |
| 32. Algunas veces cojo cosas de mis compañeros sin pedirles permiso -----> | <input type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input checked="" type="radio"/> AV | 1 |
| 33. Me gusta hacer trampas para ganar en algunos juegos -----> | <input checked="" type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input type="radio"/> AV | 2 |
| 34. En clase hago caso de las normas que tenemos para todos -----> | <input type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input checked="" type="radio"/> AV | 1 |
| 35. Me gusta hacer tareas y trabajos en grupo -----> | <input type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input checked="" type="radio"/> AV | 1 |
| 36. Mis profesores me aprecian -----> | <input checked="" type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input type="radio"/> AV | 0 |
| 37. Siempre intento hacer ese último ejercicio que es el más complicado -----> | <input type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input checked="" type="radio"/> AV | 1 |
| 38. Casi nada de lo que hago me sale bien -----> | <input type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input checked="" type="radio"/> AV | 1 |
| 39. Cuando tengo que hacer un "control" me pongo nervioso -----> | <input type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input checked="" type="radio"/> AV | 1 |
| 40. Cuando sé que algo lo he hecho bien, me da igual lo que piensen otros -----> | <input checked="" type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input type="radio"/> AV | 0 |
| 41. Me considero una buena persona -----> | <input type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input checked="" type="radio"/> AV | 1 |
| 42. Me daría miedo ir a un campamento de verano -----> | <input type="radio"/> S | <input checked="" type="radio"/> N | <input type="radio"/> AV | 0 |
| 43. Caigo simpático a la gente -----> | <input type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input checked="" type="radio"/> AV | 1 |
| 44. Cuando me equívoco lo intento de nuevo sin desanimarme -----> | <input type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input checked="" type="radio"/> AV | 1 |
| 45. Soy capaz de hacer casi todas las cosas, aunque sean difíciles -----> | <input type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input checked="" type="radio"/> AV | 1 |

<p>Escrebe el nombre y apellidos de los tres compañeros/as de tu clase con los que más simpatizas, por orden de preferencia:</p> <p>1.º Javier Ortiz</p> <p>2.º Jhon de la Cruz</p> <p>3.º Pedro Díaz</p>	<p>Por último, escribe el nombre y apellidos de los tres compañeros/as con los que menos simpatizas, por orden de no preferencia:</p> <p>1.º Cristina Gonzales</p> <p>2.º Jade Bonilla</p> <p>3.º Breace Castillo</p>
---	---

COMPRESION LECTORA

INSTRUCCIONES: Las tareas que ahora vamos a realizar son fáciles, pero debes estar atento y leer con mucha atención las lecturas que te proponemos. Vale la pena dedicar cada tarea el tiempo que pases para hacerla.

1.ª TAREA: Lee con atención cada frase, observa los dibujos y pon luego una cruz (X) en el dibujo que se corresponda con lo que dice el texto. Tienes CINCO MINUTOS.

<p>1 Esta hoja tiene la forma un poco ovalada, y sus bordes son dentados, no lisos.</p>	<p>A  B  C  D </p>	E
<p>2 Ese árbol no pierde las hojas en toda el año. Su copa tiene la forma parecida a un círculo.</p>	<p>A  B  C  D </p>	A
<p>3 Bopof es un payaso que siempre lleva un gorro con algún adorno encima.</p>	<p>A  B  C  D </p>	A
<p>4 Es un insecto volador, delgado y pequeño, que nos pica en verano.</p>	<p>A  B  C  D </p>	A
<p>5 Es un gran edificio en el que viven muchas personas, cada una en su piso.</p>	<p>A  B  C  D </p>	A
<p>6 Como no podía volar, su largo cuello le servía para alcanzar las hojas altas.</p>	<p>A  B  C  D </p>	A
<p>7 Este dulce es una tarta que se comió Juan con sus amigos al cumplir 6 años.</p>	<p>A  B  C  D </p>	A
<p>8 El padre de Ana siempre iba bien peinado.</p>	<p>A  B  C  D </p>	A
<p>9 Me gusta esa flor tan pequeña que crece sola en su planta con grandes hojas.</p>	<p>A  B  C  D </p>	E
<p>10 Ese animal volador tan pequeño y que no molesta a nadie.</p>	<p>A  B  C  D </p>	A

2ª TAREA: *Ahora vamos a leer en silencio esta historia intentando comprenderlo lo mejor posible ya que luego tendremos que contestar a unas preguntas. Tienes CINCO MINUTOS para leerlo. Cuando yo te avise pasa la página y contesta a las preguntas.*

El nacimiento de Lucero

Cada día, sobre las siete de la mañana, el padre de José lo llama; él se levanta de la cama y va a ayudarle a dar de comer a las vacas, después de lavarse y vestirse. Vive en una granja y, aunque sólo tiene 10 años, todos tienen que colaborar en algo. Cuando ya han puesto el pienso en los comederos de los animales, los dos vuelven a casa y desayunan con toda la familia.

En primavera y verano no está mal, pero en invierno tiene que abrigarse mucho antes de salir a los corrales, ya que vive en el campo, en un pueblecito de montaña, y allí hace mucho frío a esas horas... ¡Cómo le gustaría, en esos gélidos amaneceres, que su familia se dedicase a otro trabajo!

Sin embargo, de vez en cuando el madrugón y mucho frío tienen sus compensaciones, como el mes pasado, cuando su madre lo sacó de la cama un poco antes que de costumbre:

—¿Qué pasa, mamá? ¿Dónde está papá?, preguntó.

—¡Ven! ¡Date prisa!, le respondió su madre.

Sin vestirse siquiera, poniéndose sólo las botas de agua y su chaquetón de cuero forrado de lana sobre el pijama, saltó de la cama, intrigado, y siguió a su madre hasta los corrales. Su hermana Julia ya estaba allí cuando llegó:

—Pero, ¿qué es lo que pasa?, preguntaba una y otra vez, aunque nadie le respondía.

Corriendo, con el corazón latiéndole con más fuerza que nunca, llegó hasta el cobertizo en donde dormían los animales y entonces se aclaró el misterio: inclinados sobre La Moruna, tumbada en el suelo de tierra, su padre y el veterinario, que aún no se había quitado un grueso jersey de lana, estaban terminando de ayudar a nacer a un hermoso ternero con una gran mancha negra en la frente, que intentaba ya ponerse torpemente de pie sobre sus cuatro patas... ¡Era precioso!

Como siempre, ya todo había terminado cuando llegó el vago de Luís, su hermano pequeño, bostezando y frotándose los ojos hinchados de sueño. Cuando dentro de unas horas fuese al colegio, no podría contar nada sobre el nacimiento de Lucero, llamado así por la hora en que nació... ¡Aunque seguramente se lo inventaría, porque además de un poco vago Luís era también un poquito mentiroso!

A = 8 E = 7

3.ª TAREA: RECORDANDO LA LECTURA.

Pon una cruz (X) en las respuestas correctas. Dispones de CINCO MINUTOS. Adelante.

11. ¿Qué estación del año crees que era cuando nació Lucero?
A | PRIMAVERA | B | VERANO | C | OTOÑO | D | INVIERNO | A
12. ¿Cuántos eran en la familia de José, contándolo a él?
A | TRES | B | CUATRO | C | CINCO | D | SEIS | E
13. ¿Cuántos hermanos eran en la familia de José?
A | UNO | B | DOS | C | TRES | D | CUATRO | E
14. ¿Cuántos años crees que tendría José?
A | MENOS DE 5 | B | ENTRE 5 Y 12 | C | ENTRE 12 Y 18 | D | MÁS DE 18 | A
15. ¿Por qué le latía el corazón con fuerza a José?
A | POR IR CORRIENDO | B | HACIA MUJERES | C | POR EL MISTERIO | D | NO LO SE | A
16. ¿Quién crees que era La Moruna?
A | LA PERRA DE JOSÉ | B | SU HERMANA | C | UNA VACA | D | LA VECINA DE JOSÉ | A
17. ¿Por qué le llamaron Lucero al ternera?
A | NACIÓ TEMPRANO | B | TENÍA UNA MANCHA | C | POR LA LUZ DEL DÍA | D | IMPOSIBLE SABERLO | E
18. ¿Quién era el más madrugador de todos los hermanos?
 A | JOSÉ | B | LUÍS | C | JULIA | D | IMPOSIBLE SABERLO | A
19. ¿Qué crees que significa la palabra "gélido"?
A | OSCURO | B | UN POCO FRÍO | C | AL AMANECER | D | MUY FRÍO | E
20. ¿Y la palabra "compensación"?
 A | RECOMPENSA | B | UN REGALO | C | SORPRESA | D | PASÁRSELO BIEN | A
21. El día que nació Lucero, ¿a qué hora crees que se levantó José?
A | ENTRE LAS 8 Y LAS 9 | B | ENTRE LAS 7 Y LAS 8 | C | ENTRE LAS 6 Y LAS 7 | D | NINGUNA DE ESAS | E
22. ¿Cómo crees que era la familia de José?
A | MILLONARIA | B | RICA | C | MUY POBRE | D | NI RICA NI POBRE | E
23. ¿Cómo crees que iría vestido el veterinario?
 A | CON ROPA DE ABRIGO | B | EN MANGAS DE CAMISA | C | CHAQUETA Y CORBATA | D | CON UN MONO | A
24. ¿Cómo crees que era el suelo de los corrales en donde dormían las vacas de José?
A | DE MADERA | B | DE TIERRA | C | DE PIEDRAS Y LOSAS | D | IMPOSIBLE SABERLO | A
25. El que ha escrito la historia, ¿qué crees tú que piensa de Luis?
 A | ES MUY MENTROSO | B | NO ES MENTROSO | C | ES UN POCO MENTROSO Y VALDÉ | D | ES MUY VALDÉ | E

A = 2 E = 3

4ª TAREA: Ahora tienes que leer estos pequeños textos y buscar cuál de las cuatro frases que hay debajo de cada uno de ellos es la que resume mejor lo que dice el texto completo, poniendo una cruz (X) en la frase que quiera decir lo mismo que el texto que está encima. Tienes 5 MINUTOS.

26. Los perros, los gatos, los peces de colores, los hamsters y los canarios no pueden estar en una casa sin que nadie limpie sus jaulas, los lave y los dé de comer. Tener una mascota en casa es una responsabilidad y hay que prestarle atención.

- Los animales necesitan muchas cosas.
- Los animales domésticos necesitan muchas cosas.
- Si tienes un animal doméstico, debes cuidarlo.
- Hay que cuidar a los animales.

A

27. Aquellas largas tardes invernales de frío y viento en Valdecabras parecían que no se terminaban nunca. Mientras duraba la tormenta, había que quedarse encerrado en casa, sin poder salir a jugar, y a veces la tormenta duraba varios días.

- Las tardes de invierno hacían mucho frío y mucho viento.
- Las tormentas en Valdecabras a veces duraban varios días.
- Cuando hacía tormenta en Valdecabras no podían salir a jugar.
- Los inviernos en Valdecabras eran muy aburridos.

E

28. Aunque su familia era millonaria, Margarita nunca había sido una niña caprichosa, que estuviese pidiendo cosas a todas horas, sino todo lo contrario. Sabía que había muchas personas en el mundo que pasaban hambre y penurias de todo tipo, de modo que cada día guardaba una parte de lo que le daban sus padres y, una vez al mes, llevaba ese dinero a Aldeas Infantiles, una organización de personas que con el dinero que les dan se dedica a ayudar a los niños con problemas.

- Margarita era una niña rica.
- Margarita no era una niña caprichosa.
- Margarita era una niña rica pero generosa.
- Aldeas Infantiles ayuda a los niños con problemas.

A

29. Cuando Gusi el gusano llegó hasta el charco, vio que una rama lo atravesaba como un puente. Tocó la rama y vio que era fuerte y segura, que no se movía, pero prefirió dar un gran rodeo y arrastrarse alrededor del charco para llegar al otro lado antes que pasar directamente por encima de la rama.

- Gusi era un gusano.
- Gusi era un gusano valiente.
- Gusi era un gusano un poquito cobarde.
- Gusi rodeó el charco antes que pasar por encima de la rama.

E

30. A mediodía llegó el circo a la ciudad. Las personas que viajaban en él bajaron enseguida de sus camiones y empezaron a montarlo todo, menos unos cuantos que, sin esperar a comer, se vistieron con sus ropas de payaso y salieron a las calles a pregonar que el circo había llegado y que actuaba a las 8 de la tarde. A las siete ya lo habían montado, pero no pudieron comer hasta esa hora, y al rato ya estaban actuando bajo la carpa. Al día siguiente repitieron su espectáculo y, apenas terminaron, lo recogieron todo para salir hacia otra ciudad al día siguiente muy temprano.

- El circo llegó a la ciudad al mediodía.
- La vida en el circo es muy dura y esforzada.
- La gente del circo se pasan la vida viajando de un lado a otro.
- La vida del circo es muy divertida.

E

EXACITUD LECTORA

A=24 E=6 $\sigma=0$

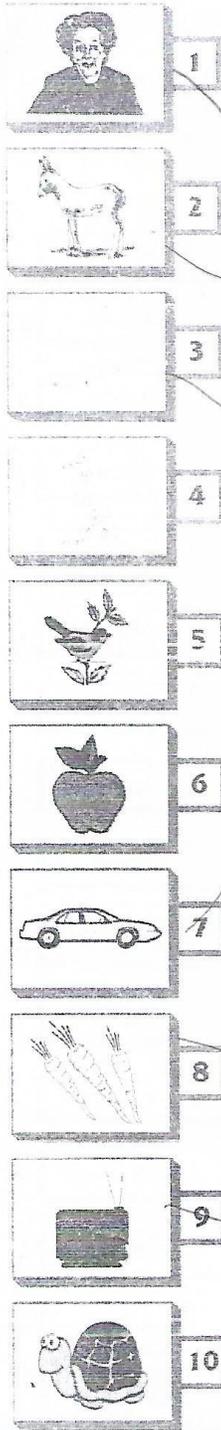
INSTRUCCIONES: Ahora vamos a hacer un test que tiene que ver con la rapidez de lectura, pero sin intención ya que yo lo he escrito en los últimos días que me quedaba el tiempo que me quedaba para hacerlo.

1.ª TAREA: La tarea que vamos a realizar a continuación consiste en tachar la palabra que yo vaya diciendo, entre las palabras que tenemos en esa línea en el cuadro siguiente. Aunque parezca una tarea sencilla, debemos estar muy atentos para escuchar las palabras que vaya diciendo, porque solo las dire dos veces y algunas de ellas son muy parecidas. ¿Habéis entendido la tarea? Pues bien, EMPEZAMOS.

	A	B	C		A	B	C	
1	bazo	mazo	pazo	A	16	brácula	dácula	dácula A
2	boca	foja	foca	A	17	infiso	infesto	infeto A
3	Paco	vaca	baco	A	18	ivierno	meierno	ivierno A
4	palillo	parillo	bañillo	A	19	ganadero	canadero	ganalero A
5	placa	faca	flaca	A	20	canícula	ganígula	cranícula A
6	liguero	ligero	liquero	E	21	romboide	cromboide	gromboide A
7	bradera	bandera	pradera	A	22	egregio	eelegio	egegio E
8	grabadora	grapadora	ganadora	A	23	registro	registro	registro E
9	sombrela	sombbrero	sobrero	A	24	trapelia	propelia	toropelia A
10	apilado	afilado	acilado	A	25	procesta	preesta	trotesta A
11	acodado	acozado	acolado	A	26	pegamento	kegamento	megamento A
12	conega	conefa	colega	A	27	profiteroles	prociateroles	profiterones A
13	trandisco	trandisco	tracisco	A	28	medecinas	melecinas	medicinas E
14	catadero	caladero	canadero	A	29	resacido	destarcido	restracido A
15	penícula	peñula	beñula	E	30	usguilafu	pusgialfu	pusgialfu E

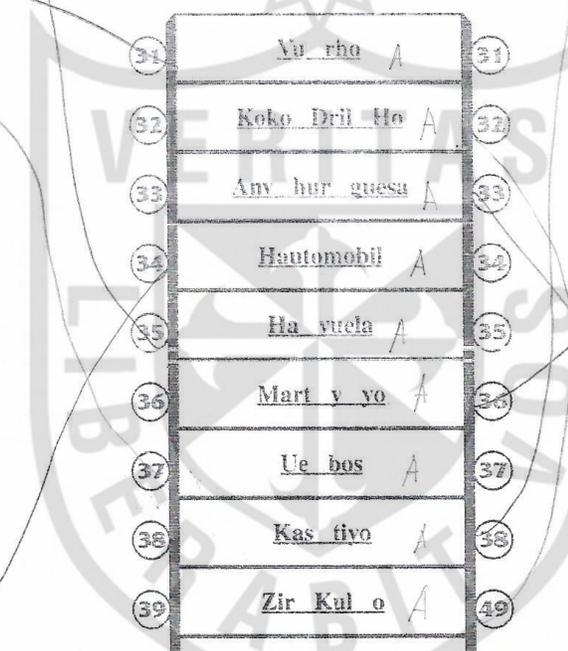
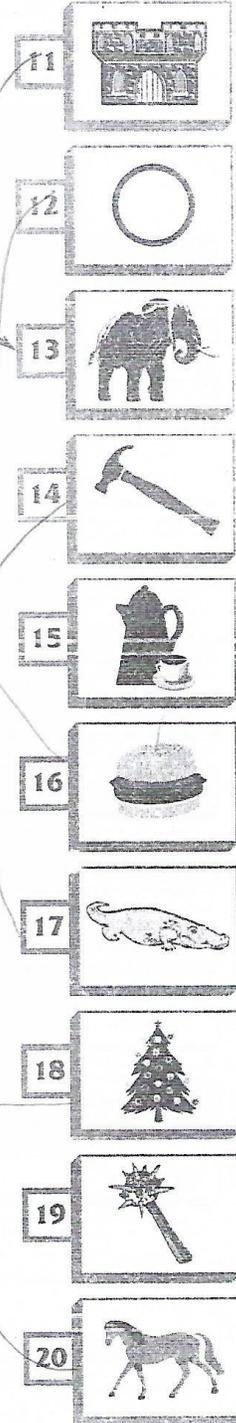
2- JARE: Aquí tienes palabras que están mal escritas, pero si las lees y ayes lo que dicen, verás que son nombres de cosas, como en este ejemplo. Lee atentamente para no equivocarte y une cada palabra al dibujo correspondiente con una línea. Tienes sólo TRES MINUTOS.

A = 13
E = 0
O = 1



EJEMPLO
El Hefarte

31	Yu rho A	31
32	Koko Dril Ho A	32
33	Any hur guesa A	33
34	Hautomobil A	34
35	Ha viela A	35
36	Mart y yo A	36
37	Ue bos A	37
38	Kas tivo A	38
39	Zir Kul o A	49
40	Vuy tre A	40
41	Kavavo A	41
42	Zan haor y a A	42
43	Har vold ena vidad A	43
44	Tel he bisor A	44



ORTOGRAFÍA FONÉTICA

INSTRUCCIONES: Al oír el audio, o al leer el texto de esas palabras, copia las palabras en los cuadros que aparecen a continuación. El profesor te irá explicando los fundamentos de la ortografía fonética para que puedas escribir correctamente.

1.ª TAREA: Copia las palabras que te voy diciendo en los recuadros que aparecen a continuación.

A = 14

- | | | | |
|--------------|------------------|-------------------|----------------|
| 1 senicero E | 2 quita A | 3 meteorito A | 4 agujerado E |
| 5 aguileño A | 6 loza A | 7 esquina A | 8 recipiente A |
| 9 temblor A | 10 comprensión A | 11 escolopendra E | 12 exprimido E |
| 13 abierto A | 14 mayo A | 15 historia A | 16 caballo A |
| 17 llema E | 18 hueso A | 19 España A | 20 lavado E |

2.ª TAREA: Copia en las líneas de a continuación el texto que te voy a dictar.

Llegó la hora del almuerzo y ya está todo en la mesa a la espera de que lleguen mis hermanos. Hoy vamos a comer una sopa de puerros, ensalada mixta, pescado frito y un guiso de garbanzos. De postre comeremos queso y fruta.

3ª TAREA: Copia con tu propia letra las sílabas, palabras o frases que hay encima de cada recuadro.

1

ap
ap

2

pre
pre

3

der
der

4

alubia
alubia

5

Washington
Washington

6

ballenato
ballenato

7

alcohol
alcohol

8

créstic
créstic

9

Play-station
Play-station

10

aeroplano
aeroplano

11

exigüo
exigüo

12

orfebre
orfebre

13

La casa de María está en la montaña
La casa de María está en la montaña.

14

Juan no se parece nada a su padre. Se parece a su tío
Juan no se parece nada a su padre. Se parece a su tío.

15

Cuando salimos de excursión con el cole, siempre llevo algunas frutas, unos bocadillos y zumo para la merienda
Cuando salimos de excursión con el cole, siempre llevo algunas frutas, unos bocadillos y zumo para la merienda.

GRAFIA Y EXPRESIÓN ESCRITA

INSTRUCCIONES:

La tarea que vamos a realizar ahora es un nivel más difícil que la copia y el dictado que hemos hecho hasta ahora. Ahora vamos a utilizar los cuadros que aparecen en esta página en forma de cinco apartados diferentes para el trabajo que vamos a hacer.

- ¿Qué puede verse en la primera vineta? ¿ESPERE POR RESPUESTAS... ¡Bien! Se trata de un niño que está hablando con su profesora.

- ¿Qué puede verse en la segunda vineta? ¿ESPERE POR RESPUESTAS... ¡Bien! Se trata de una mujer que le apoya el brazo al marido.

- ¿Y en la tercera vineta qué puede verse? ¿ESPERE POR RESPUESTAS... ¡Bien! Se trata de una mujer que está poniendo comida en su automóvil.

Ahora la tarea consiste en que en los recuadros que hay al lado de cada vineta redactéis una historia que os inventéis respecto a cada una de las vinetas.

¡PREPARADOS... 1, 2, 3!



Pedrito le había pasado a Polito en clase, después de discutir, se disculgaron y después la profesora le hizo un examen a pedrito la notaion fue de 60/589
veas, al final de la clase aprendio la lección.



Amara estaba hablando con Juanito y entonces se le rompio el botello y entonces Juanito lo llevo a un hospital y al final de puer de 2 dias siguieron hablando bien.



Victor estaba hablando con su mujer y después se subio a su coche porque estaba nervioso de su trabajo y a las 100 horas de estar hablando y lo hizo y después se separaron luego a veces se veían.

EVALUACIÓN DE LA ESCRITURA

GRAFÍA	Valoración	ORTOGRAFÍA	Copia	Dictada	Libre
Giro Inverso		Omissiones de	letras		
Prensión del útil			sílabas		
Sincinesias		Adiciones de	palabras		
Control de la presión			letras		
Posición del papel		sílabas			
Postura en el pupitre		palabras			
Fluidez al escribir		Sustituciones			
Enlaces		Rotaciones			
Linealidad del renglon		Inversiones de	letras		
Separación de letras			sílabas		
Regularidad del tamaño		Uniones incorrectas			
Tamaño excesivo		Fragmentaciones			
Inclinación de letras		VALORACION ORTOGRAFIA			
Trazo alto/bajo		VALORACION GLOBAL			
VALORACION GRAFIA		DE GRAFIA Y EXPRESION ESCRITA			
OBSERVACIONES					

ORTOGRAFÍA VISUAL Y REGLADA

INSTRUCCIONES: En esta prueba yo te iré indicando lo que debes hacer en cada tarea. En cada caso te indicaré cuando ha terminado su tiempo y debemos pasar a la siguiente. **EMPEZAMOS.**

1.ª TAREA: Tu tarea consiste en completar las palabras que hay debajo de cada dibujo con las letras que le faltan. Para esta tarea dispones de **CUATRO MINUTOS**. $A=12$ $E=0$ $O=4$

1 ticos	2  g.....llina.....a	3  s.....ubmar.....no	4  f.....tbal.....ista
5  f.....brica	6 uva.....s	7 ble	8  g.....tara
9  a.....jedy	10  c.....oceduro	11  l.....it.....erón	12  p.....o
13 	14  m.....ujer.....	15  m.....ucillo.....go	16 je

2.ª TAREA: Pon una cruz en el redondel que hay en las palabras de la lista siguiente que estén mal escritas, como en el ejemplo. Trabaja rápido, sólo tienes **TRES MINUTOS**.

EJEMPLO:

Juebes (se escribe con V)

$A=10$
 $E=0$
 $O=3$

Puntuación del dictado:
24 - E =
24 - 9 = 15

17. Biernes <input checked="" type="checkbox"/> A	26. Campanario <input type="checkbox"/>	35. Precio <input type="checkbox"/>
18. Velocidad <input type="checkbox"/>	27. Algien <input checked="" type="checkbox"/> A	36. Allí <input type="checkbox"/>
19. Higerá <input type="checkbox"/> O	28. Joya <input type="checkbox"/>	37. Hoyo <input type="checkbox"/>
20. Desayuno <input type="checkbox"/>	29. Quinze <input checked="" type="checkbox"/> A	38. Mágico <input type="checkbox"/>
21. Enseguida <input type="checkbox"/>	30. Aller <input checked="" type="checkbox"/> A	39. Tiempo <input type="checkbox"/>
22. Simpático <input type="checkbox"/>	21. Valiente <input type="checkbox"/>	40. Hogera <input type="checkbox"/> O
23. Plaza <input type="checkbox"/>	32. Prohibido <input checked="" type="checkbox"/> A	41. Mueye <input checked="" type="checkbox"/> A
24. Tasista <input checked="" type="checkbox"/> A	33. Amariyo <input checked="" type="checkbox"/> A	42. Ceboya <input checked="" type="checkbox"/> A
25. Ascenzor <input type="checkbox"/> O	34. Tenblar <input checked="" type="checkbox"/> A	43. Lavabo <input type="checkbox"/>

APRENDIZAJES MATEMATICOS

INSTRUCCIONES: A continuación vamos a realizar tareas de matemáticas. Una sola cosa te dare la instrucción y el tiempo. Si no entiendes una tarea levanta la mano, para que te podamos ayudar.

1.ª TAREA: CÁLCULO Y NUMERACIÓN.

En esta primera tarea vas a realizar cuatro cosas diferentes. En algunas encontraréis un ejemplo.

En primer lugar tienes que continuar series de números, poniendo en el recuadrado el número que sigue a otros que ya están escritos.

En segundo lugar tienes que escribir los números que corresponden a las cantidades que están escritas con letras.

En tercer lugar tienes que escribir la cifra (unidades, decenas, centenas, etc.) que corresponden a un número.

Por último realizarás una serie de operaciones de cálculo (sumar, restar, multiplicar y dividir). ¿Lo habéis entendido? Dispones de VEINTE MINUTOS. Adelante.

1. Continúa las siguientes series:

Ej. 6, 8, 10, ... 12

- | | | |
|----------------------|------------------------|------------------------|
| ① 20, 40, 60, ... 80 | 125, 150, 175, ... 190 | 140, 120, 100, ... 80 |
| ② 38, 45, 52, ... 59 | 55, 45, 35, ... 25 | 945, 933, 921, ... 767 |

2. Escribe con número las siguientes cantidades:

A = 5 E = 1

- | | | | | | |
|---------------------|------|---|-----------------------|-------|---|
| ⑦ Quinientos veinte | 520 | A | ⑩ Setecientos treinta | 730 | A |
| ⑧ Novecientos cinco | 905 | A | ① Diez mil cuarenta | 10040 | A |
| ⑨ Mil noventa y dos | 1092 | A | ② Cien mil doscientos | 5200 | E |

3. Escribe las cifras de los números como en el ejemplo: A = 4 E = 4

- | | | | | | | |
|--------|--------------------|-----|-------------------|-----|----------|----------|
| 14 | decenas | 1 | unidades | 4 | | |
| | | ⓐ E | | ⓑ E | Ⓐ A | |
| 891 | decenas | 8 | centenas | 9 | unidades | 1 |
| | | ⓐ E | | ⓑ E | Ⓐ A | |
| 12.130 | unidades de millar | 1 | decenas de millar | 2 | unidades | 0 |
| | | | | | decenas | 3 |
| | | | | | | centenas |
| | | | | | | 1 |

4. Completa las siguientes operaciones:

- | | | | | |
|---|--|---|--|--|
| $\begin{array}{r} 44 \\ + 72 \\ \hline 116 \end{array}$ | $\begin{array}{r} 489 \\ + 876 \\ \hline 1365 \end{array}$ | $\begin{array}{r} 986 \\ 432 \\ + 517 \\ \hline 1935 \end{array}$ | $\begin{array}{r} 57 \\ - 24 \\ \hline 33 \end{array}$ | $\begin{array}{r} 414 \\ 545 \\ - 175 \\ \hline 370 \end{array}$ |
|---|--|---|--|--|
- A = 12
E = 2

$$\begin{array}{r}
 59 \checkmark \\
 - 24 \\
 \hline
 35
 \end{array}
 \quad
 \begin{array}{r}
 434 \times \\
 - 591 \\
 \hline
 157
 \end{array}
 \quad
 \begin{array}{r}
 44 \checkmark \\
 \times 2 \\
 \hline
 88
 \end{array}
 \quad
 \begin{array}{r}
 23 \checkmark \\
 546 \checkmark \\
 \times 5 \\
 \hline
 2730
 \end{array}
 \quad
 \begin{array}{r}
 65 \times \\
 376 \times \\
 \times 8 \\
 \hline
 3012
 \end{array}$$

$$\begin{array}{r}
 33 \\
 489 \\
 \times 45 \\
 \hline
 2445 \\
 1956 \\
 \hline
 22005
 \end{array}
 \quad
 \begin{array}{r}
 4 \checkmark \\
 \frac{2}{2} \checkmark \\
 69 \checkmark \\
 \frac{3}{23} \checkmark \\
 828 \checkmark \\
 \frac{9}{92} \checkmark
 \end{array}$$

2.ª TAREA: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.

Ahora tienes que resolver 10 problemas, algunos te resultarán muy fáciles y otros no tanto. En cada problema, en la parte derecha, aparecen unos cuadrados para poner los resultados. Observa que en algunos problemas tienes que contestar a varias preguntas y por tanto tendrás que responderlas ordenadamente. Veamos un ejemplo:

Isabel tiene 120 monedas y tiene que repartirlas con sus dos hermanos.

¿Cuántas monedas le corresponden a cada uno de los tres?

RESULTADO

¿Lo habéis entendido? Dispones de VEINTE MINUTOS. Adelante.

1. Juan tiene 3 amigos y 2 amigas. ¿Cuántos amigos y amigas tiene en total?

RESULTADO

- ¿Cuántos amigos tiene? 1 A
- ¿Cuántas amigas? 2 A
- ¿Cuántos tiene en total? 3 A

2. Lorenzo tenía 9 juguetes y le regaló a su hermano 3. ¿Cuántos le quedaron?

RESULTADO

- ¿Cuántos juguetes tenía? 4 A
- ¿Cuántos le dio a su hermano? 5 A
- ¿Cuántos juguetes le quedaron? 6 A

3. Alberto al contar el dinero que tenía en el bolsillo encontró una moneda de 1 euro, un billete de 10 euros, otro de 50 y uno de 100 euros. ¿Cuántos euros tiene en total?



RESULTADO

7 A

4. En una caja hay 24 bombones, si Lucas se come 4, Margarita 5 y Lorenzo 3. ¿Cuántos bombones se comieron y cuántos quedaron en la caja?



RESULTADO

- Se comieron 8 A
- Quedaron en la caja 9 A

6. Carmen tiene 137 cromos y Paloma 167 de una colección de 498. ¿Cuántos le faltan a cada una para completar la colección?

	RESULTADO	
Carmen le faltan	261	A
Paloma le faltan	231	B

6. Laura tiene 168 euros y quiere comprar 5 rotuladores a 9 euros cada uno, 6 lápices de color a 5 euros cada uno y 4 bolígrafos a 7 euros cada uno. Contesta a las siguientes preguntas:

	RESULTADO	
¿Cuánto le costaron los rotuladores?	45 euros	A
¿Cuánto le costaron los lápices?	30 euros	A
¿Cuánto le costaron los bolígrafos?	28 euros	A
¿Cuánto le faltará?	65 euros	A

7. Un pastor tiene 18 vacas, 30 ovejas y 45 cabras y vendió 5 vacas, 10 ovejas y 15 cabras. ¿Cuántas vacas, ovejas y cabras le quedaron en total?

- 13 vacas	RESULTADO	63	A
- 20 ovejas			
- 30 cabras			

8. En un barco de pesca van 5 pescadores, si durante un viaje cogen 500 kilos de pescado, ¿cuántos kilos le corresponderá a cada uno?

RESULTADO
<input type="text"/>

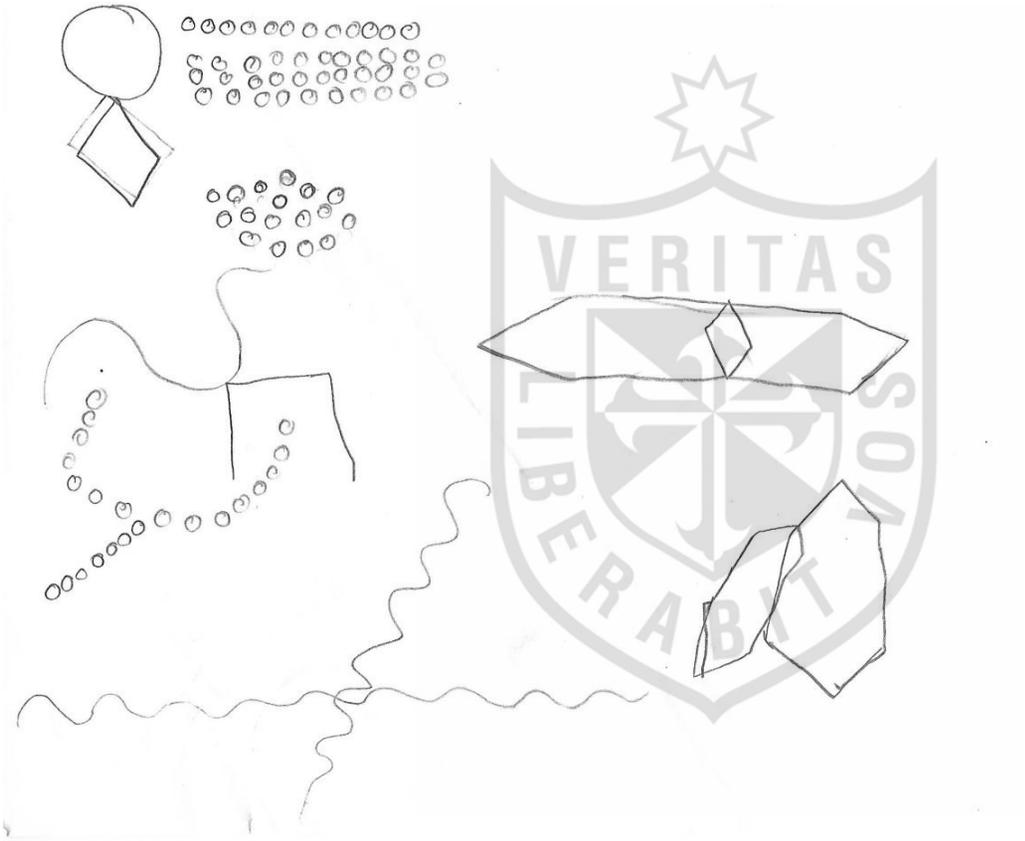
9. Tres amigos quieren comprar un ordenador que cuesta 1250 euros. Si cada uno tiene 400 euros, ¿Cuánto les faltará para poder comprarlo?

RESULTADO
<input type="text"/>

10. Juan tiene la mitad de la edad de su padre. Si su padre tiene 36, ¿Qué edad tendrá Juan?

RESULTADO
<input type="text"/>

Test Gestáltico Visomotor de Bender

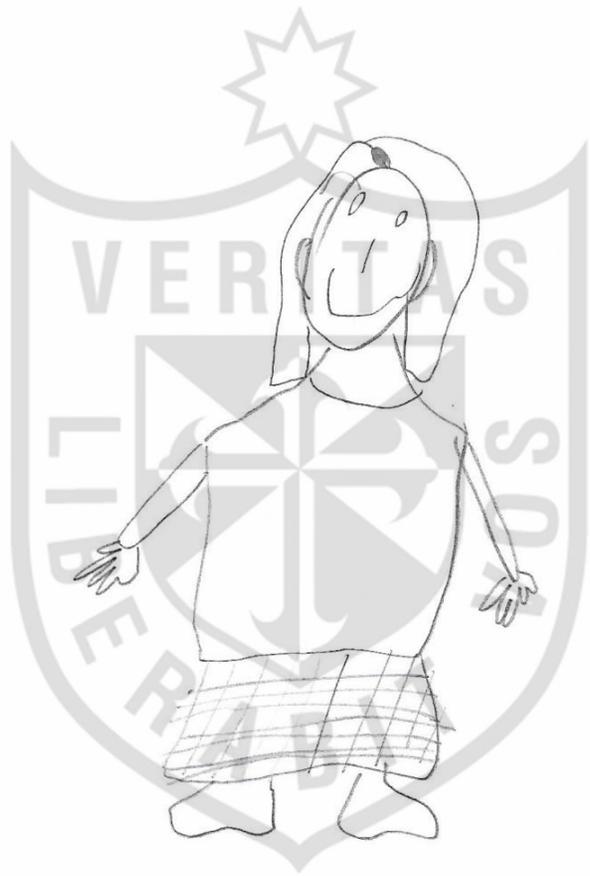


Test de la Familia de Koppitz



Test de la Figura Humana para niños de Koppitz





Cuestionario de conducta de Conners

Cuestionario de conducta de CONNERS para PROFESORES (C.C.E.; Teacher's Questionnaire, C. Keith Conners). Forma abreviada

ÍNDICE DE HIPERACTIVIDAD PARA SER VALORADO POR LOS PROFESORES				
	Nada	Poco	Bastante	Mucho
1. Tiene excesiva inquietud motora.				3
2. Tiene explosiones impredecibles de mal genio.			2	
3. Se distrae fácilmente, tiene escasa atención.				3
4. Molesta frecuentemente a otros niños.			2	
5. Tiene aspecto enfadado, huracán.		1		
6. Cambia bruscamente sus estados de ánimo.			2	
7. Intranquilo, siempre en movimiento.				3
8. Es impulsivo e irritable.			2	
9. No termina las tareas que empieza.			2	
10. Sus esfuerzos se frustran fácilmente.			2	
TOTAL.....		1	12	9 = 22

Instrucciones:

- Asigne puntos a cada respuesta del modo siguiente:

NADA = 0 PUNTOS.
 POCO = 1 PUNTO.
 BASTANTE = 2 PUNTOS.
 MUCHO = 3 PUNTOS

- Para obtener el Índice de Déficit de Atención con Hiperactividad sume las puntuaciones obtenidas.

- Puntuación:

Para los NIÑOS entre los 6 – 11 años: una puntuación >17 es sospecha de DÉFICIT DE ATENCIÓN CON HIPERACTIVIDAD.

Para las NIÑAS entre los 6 – 11 años: una puntuación >12 en Hiperactividad significa sospecha de DÉFICIT DE ATENCIÓN CON HIPERACTIVIDAD.

Cuestionario de conducta de CONNERS para Padres
(C.C.I.; Parent's Questionnaire, C. Keith Conners). Forma abreviada.

ÍNDICE DE HIPERACTIVIDAD PARA SER VALORADO POR LOS PADRES				
	Nada	Poco	Bastante	Mucho
1. Es impulsivo, irritable.			2	
2. Es llorón/a.		1		
3. Es más movido de lo normal.			2	
4. No puede estarse quieto/a.				3
5. Es destructor (ropas, juguetes, otros objetos).		1		
6. No acaba las cosas que empieza			2	
7. Se distrae fácilmente, tiene escasa atención.				3
8. Cambia bruscamente sus estados de ánimo.			2	
9. Sus esfuerzos se frustran fácilmente.			2	
10. Suele molestar frecuentemente a otros niños.			2	
TOTAL.....		2	12	6

= 20

Instrucciones:

- Asigne puntos a cada respuesta del modo siguiente:

NADA = 0 PUNTOS.
 POCO = 1 PUNTO.
 BASTANTE = 2 PUNTOS.
 MUCHO = 3 PUNTOS

- Para obtener el **Índice de Déficit de Atención con Hiperactividad** sume las puntuaciones obtenidas.

- Puntuación:

Para los **NIÑOS** entre los 6 – 11 años: una puntuación >16 es **sospecha** de DÉFICIT DE ATENCIÓN CON HIPERACTIVIDAD.

Para las **NIÑAS** entre los 6 – 11 años: una puntuación >12 en Hiperactividad significa **sospecha** de DÉFICIT DE ATENCIÓN CON HIPERACTIVIDAD.

CUESTIONARIO DE CONDUCTA EN LA ESCUELA

(C.C.E.; Teacher's Questionnaire, C. Keith Conners). Forma abreviada.

Utilizar este cuestionario para obtener una descripción de las conductas de los alumnos. Los datos obtenidos deben trasladarse a la tabla diagnóstica del DSM-IV.

Descriptores	Nada	Poco	Bastante	Mucho
1. Tiene excesiva inquietud motora.				✓
2. Emite sonidos molestos en situaciones inapropiadas.			✓	
3. Exige inmediata satisfacción de sus demandas			✓	
4. Se comporta con arrogancia, es irrespetuoso.		✓		
5. Tiene explosiones impredecibles de mal genio.		✓		
6. Es susceptible, demasiado sensible a la crítica.		✓		
7. Se distrae fácilmente, escasa atención.				✓
8. Molesta frecuentemente a otros niños.				✓
9. Está en las nubes, ensimismado.			✓	
10. Tiene aspecto enfadado, huraño.		✓		
11. Cambia bruscamente sus estados de ánimo			✓	
12. Discute y pelea por cualquier cosa.				✓
13. Tiene actitud tímida y sumisa ante los adultos.		✓		
14. Intranquilo, siempre en movimiento.				✓
15. Es impulsivo e irritable.			✓	
16. Exige excesivas atenciones del profesor.			✓	
17. Es mal aceptado en el grupo.		✓		
18. Se deja dirigir por otros niños.	✓			
19. No tiene sentido de las reglas del "juego limpio".		✓		
20. Carece de aptitudes para el liderazgo.			✓	
21. No termina las tareas que empieza.				✓
22. Su conducta es inmadura para su edad.				✓
23. Niega sus errores o culpa a los demás.				✓
24. No se lleva bien con la mayoría de sus compañeros.			✓	
25. Tiene dificultad para las actividades cooperativas.			✓	
26. Sus esfuerzos se frustran fácilmente, es inconstante.			✓	
27. Acepta mal las indicaciones del profesor.			✓	
28. Tiene dificultades de aprendizaje escolar.			✓	

CUESTIONARIO DE CONDUCTA EN EL HOGAR
(C.C.I.; Parent's Questionnaire, C. Keith Connors). Forma abreviada.

Utilizar este cuestionario para obtener una descripción de las conductas de los alumnos. Los datos obtenidos deben trasladarse a la tabla diagnóstica del DSM-IV.

Descriptor	Nada	Poco	Bastante	Mucho
1. Se manosea los dedos, uñas, pelo, ropa.		✓		
2. Trata irrespetuosamente a personas mayores		✓		
3. Tiene dificultad para hacer o mantener amistades.		✓		
4. Es impulsivo, irritable.			✓	
5. Quiere controlar y dirigir en cualquier situación.				✓
6. Se chupa el dedo, la ropa o las mantas.	✓			
7. Es llorón.			✓	
8. Es desgarrado en su porte externo.		✓		
9. Está en las nubes, ensimismado.			✓	
10. Tiene dificultad para aprender.			✓	
11. Es más movido de lo normal.				✓
12. Es miedoso.		✓		
13. No puede estarse quieto.				✓
14. Es destructor (ropas, juguetes, otros objetos).				✓
15. Es mentiroso.				✓
16. Es retraído, tímido.	✓			
17. Causa más problemas que otro de su misma edad.			✓	
18. Su lenguaje es inmaduro para su edad.		✓		
19. Niega sus errores o echa la culpa a otros.			✓	
20. Es discutiador.				✓
21. Es huraño, coge berrinches.			✓	
22. Roba cosas o dinero en casa o fuera.	✓			
23. Es desobediente, obedece con desgana.				✓
24. Le preocupa excesivamente estar solo, la enfermedad.			✓	
25. No acaba las cosas que empieza.				✓

**CUESTIONARIO DE CONDUCTA EN EL HOGAR
(Continuación)**

(C.C.I.; Parent's Questionnaire, C. Keith Connors). Forma abreviada.

Descriptorios	Nada	Poco	Bastante	Mucho
26. Es susceptible, se "pica" fácilmente.				✓
27. Tiende a dominar, es un "matón".			✓	
28. Hace movimientos repetitivos durante ratos.		✓		
29. Es a veces cruel con los animales o niños pequeños.			✓	
30. Pide ayuda y seguridad como si fuese más pequeño.		✓		
31. Se distrae fácilmente, escasa atención.				✓
32. Le duele la cabeza frecuentemente.	✓			
33. Cambia bruscamente sus estados de ánimo.			✓	
34. No acepta restricciones o reglamentos, desobediente.				✓
35. Se pelea con mucha frecuencia por cualquier motivo			✓	
36. No se lleva bien con sus hermanos.			✓	
37. Sus esfuerzos se frustran fácilmente, es inconstante.			✓	
38. Suele molestar frecuentemente a otros niños.				✓
39. Habitualmente es un niño triste.	✓			
40. Tiene poco apetito, caprichoso con las comidas.		✓		
41. Se queja de dolores de vientre.	✓			
42. Tiene trastornos de sueño.	✓			
43. Tiene otros tipos de dolores.	✓			
44. Tiene vómitos con cierta frecuencia.	✓			
45. Se siente marginado o engañado en su familia.	✓			
46. Suele ser exagerado, "fardón".			✓	
47. Deja que le manipulen o abusen de él.	✓			
48. No controla bien el pis o tiene dificultades de defecación.	✓			

ANEXO 3

PROTOCOLOS DE INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN ADMINISTRADOS EN EL POST – TEST

Escala de Inteligencia Weschler: Wisc-IV

NOMBRE Y APELLIDO: L.A.M.M

EDAD: 8 años

WISC-IV

Test de inteligencia de Wechsler para niños - Cuarta edición

Fecha:			
Fecha de nacimiento	2007	08	13
Edad a la evaluación			

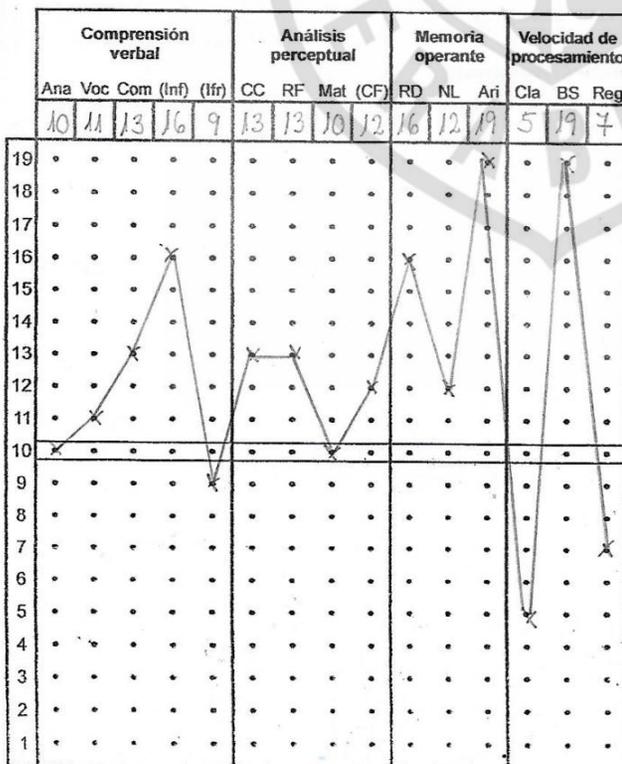
Subtest	Puntaje directo	Puntajes escalares				
		CV	AP	MO	VP	Escala total
Construcción con cubos	34	13	13			13
Analogías	15	10	10			10
Retención de dígitos	20	16	16			16
Razonamiento con figuras	19	13	13			13
Claves	21	5		5		5
Vocabulario	30	11	11			11
Serie de números y letras	16	12	12			12
Matrices	17	10	12			12
Comprensión	22	13	13			13
Búsqueda de símbolos	39	19		19		19
(Completamiento de figuras)	25	12	(12)			
(Registros)	44	7		(7)		
(Información)	20	16	(16)			
(Aritmética)	29	19		(19)		
(Inferencias)	11	9	(9)			
Suma de puntajes escalares		34	38	28	24	124
		CV	AP	MO	VP	Escala total

	Todos los 10 subtest*	Tres subtest de CV	Tres subtest de AP
Puntajes escalares		34	38
Número de subtests	+10	+3	+3
Puntaje promedio		11.3	12.6

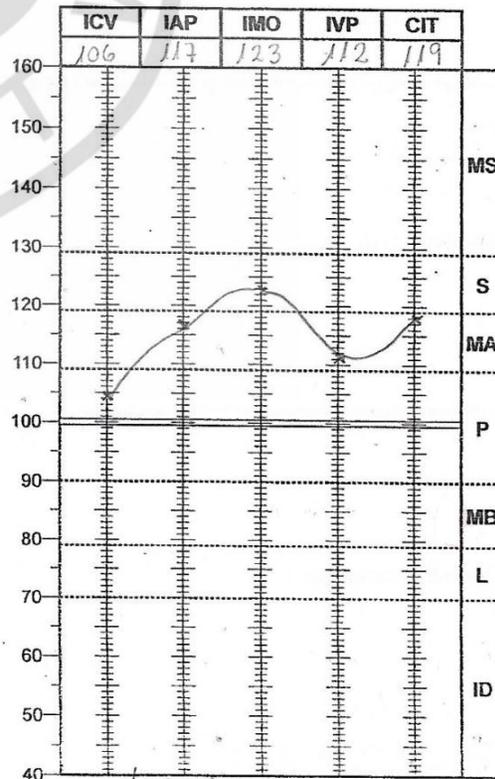
* El promedio total se calcula a partir de los 10 subtest obligatorios.

	Puntaje	Índice comp.	Per-centil	Intervalo de confianza 90%
Comprensión verbal	34	106	66	100 – 111
Análisis perceptual	38	117	87	109 – 122
Memoria operante	28	123	94	115 – 128
Velocidad de procesamiento	24	112	79	103 – 118
Escala total	124	119	90	114 – 123

Puntajes de los subtests



Puntajes compuestos



1. Construcción con cubos



INVERTIR

Edades 8-16: puntaje de 0 ó 1 en cualquiera de los dos primeros ítems dados. Administrar los ítems anteriores en secuencia inversa hasta obtener dos puntajes perfectos consecutivos.



INTERRUMPIR

Después de 3 puntajes consecutivos de 0.



PUNTUAR

Ítems 1-3: puntaje de 0, 1 ó 2 puntos.
 Ítems 4-8: puntaje de 0 a 4 puntos.
 Ítems 9-14: puntaje de 0 o el puntaje apropiado de bonificación por tiempo.
Sin bonificación por tiempo:
 Ítems 1-3: puntaje de 0, 1 ó 2 puntos.
 Ítems 4-14: puntaje de 0 a 4 puntos.

EXAMINADO

Diseño	Tiempo límite	Tiempo de ejecución	Diseño correcto	Diseño incorrecto		Puntaje	
				Intento 1	Intento 2	Intento 2	Intento 1
6-7 1.	30"		(S) N			0	(1) 2
2.	45"		(S) N			0	1 (2)
8-16 3.	45"		(S) N			0	1 (2)
4.	45"		(S) N			0	(4)
5.	45"		(S) N			0	(4)
6.	75"		(S) N			0	(4)
7.	75"		(S) N			0	(4)
8.	75"		(S) N			0	(4)
9.	75"		(S) N			0	31-75 21-30 11-20 1-10 4 (5) 6 7
10.	75"		S (N)			(0)	31-75 21-30 11-20 1-10 4 5 6 7
11.	120"		(S) N			(0)	71-120 51-70 31-50 1-30 4 5 6 7
12.	120"		(S) N			0	71-120 51-70 31-50 1-30 (4) 5 6 7
13.	120"		(S) N			(0)	71-120 51-70 31-50 1-30 4 5 6 7
14.	120"		S (N)			(0)	71-120 51-70 31-50 1-30 4 5 6 7

EXAMINADOR

Puntaje directo total
(Máximo = 68)

34

Puntaje directo total sin bonificación por tiempo (CCSB)
(Máximo = 50)

2. Analogías



INVERTIR

Edades 9-16: puntaje de 0 ó 1 en cualquiera de los dos primeros ítems dados. Administrar los ítems anteriores en secuencia inversa hasta obtener dos puntajes perfectos consecutivos.



INTERRUMPIR

Después de 3 puntajes consecutivos de 0.



PUNTUAR

Ítems 1-2: puntaje de 0 ó 1.
Ítems 3-23: puntaje de 0, 1 ó 2.

Ítem	Respuesta	Puntaje
6-16 M. Rojo - Azul		
6-8 *1. Leche - Agua		0 ①
*2. Lapicero - Lápiz		0 ①
9-11 3. Gato - Ratón	<i>Ambos tienen cuatro patas. Son animales</i>	0 1 ②
4. Manzana - Plátano	<i>Ambos son frutas</i>	0 1 ②
12-16 5. Camisa - Zapato	<i>Para vestirse</i>	0 1 ②
6. Invierno - Verano	<i>Estaciones de año</i>	0 1 ②
7. Mariposa - Abeja	<i>Ambos vuelan</i>	0 1 ②
8. Madera - Ladrillos	<i>Materiales de construcción</i>	0 1 ②
9. Enojo - Alegría	<i>Lo que sentimos cuando nos enojamos o estamos alegres</i>	0 ① 2
10. Poeta - Pintor		① 1 2
11. Cuadro - Estatua		① 1 2
12. Montaña - Lago		① 1 2
13. Hielo - Vapor		① 1 2
14. Codo - Rodilla		0 1 2
15. Mueca - Sonrisa		0 1 2
16. Inundación - Sequía		0 1 2
17. Primero - Último		0 1 2
18. Hule - Papel		0 1 2
19. Permiso - Prohibición		0 1 2

* Si el examinado no da una respuesta de 1 punto, mencione la respuesta indicada en el Manual.



2. Analogías (continuación)

Ítem	Respuesta	Puntaje
20. Sal - Agua		0 1 2
21. Venganza - Perdón		0 1 2
22. Realidad - Fantasía		0 1 2
23. Espacio - Tiempo		0 1 2

Puntaje directo total
(Máximo = 44) 15

3. Retención de dígitos



INTERRUMPIR
Dígitos en Orden directo y en Orden inverso:
Puntaje de 0 en ambos intentos de un ítem.



PUNTUAR
Puntaje de 0 ó 1 para cada intento.
RDD y RDI: Puntaje total para RD en orden directo e inverso, respectivamente.
RDDL y RDIL: Número de dígitos recordados en el último intento calificado con 1 punto para RD en orden directo e inverso, respectivamente.

Dígitos en orden directo			Dígitos en orden inverso		
Ítem	Intento / Respuesta	Puntaje del intento	Ítem	Intento / Respuesta	Puntaje del intento
6-16 1.	1 2-9	0 (1)	6-16 M.	1 8-2	
	2 4-6	0 (1)		2 5-6	
2.	1 3-8-6	0 (1)	1.	1 2-1	0 (1)
	2 6-1-2	0 (1)	2 1-3	0 (1)	0 1 2
3.	1 3-4-1-7	0 (1)	2.	1 3-5	0 (1)
	2 6-1-5-8	0 (1)	2 6-4	0 (1)	0 1 2
4.	1 5-2-1-8-6	0 (1)	3.	1 2-5-9	0 (1)
	2 8-4-2-3-9	0 1	2 5-7-4	0 1	0 (1) 2
5.	1 3-8-9-1-7-4	0 1	4.	1 8-4-9-3	0 1
	2 7-9-6-4-8-3	0 1	2 7-2-9-6	0 1	0 1 2
6.	1 5-1-7-4-2-3-8	0 1	5.	1 4-1-3-5-7	0 1
	2 9-8-5-2-1-6-3	0 1	2 9-7-8-5-2	0 1	0 1 2
7.	1 1-8-4-5-9-7-6-3	0 1	6.	1 1-6-5-2-9-8	0 1
	2 2-9-7-6-3-1-5-4	0 1	2 3-6-7-1-9-4	0 1	0 1 2
8.	1 5-3-8-7-1-2-4-6-9	0 1	7.	1 8-5-9-2-3-4-6	0 1
	2 4-2-6-9-1-7-8-3-5	0 1	2 4-5-7-9-2-8-1	0 1	0 1 2
			8.	1 6-9-1-7-3-2-5-8	0 1
			2 3-1-7-9-5-4-8-2	0 1	0 1 2

<p>RDDL (Máximo = 9)</p> <p>Puntaje directo de dígitos en orden directo (RDD) (Máximo = 16)</p> <p style="text-align: center;">5 7</p>	<p>RDIL (Máximo = 8)</p> <p>Puntaje directo de dígitos en orden inverso (RDI) (Máximo = 16)</p> <p style="text-align: center;">3 5</p>
---	---

Puntaje total de Retención de dígitos
(Máximo = 32) 20

4. Razonamiento con figuras

 <p>INVERTIR Edades 9-16: puntaje de 0 en cualquiera de los dos primeros ítems dados. Administrar los ítems anteriores en secuencia inversa hasta obtener dos puntajes perfectos consecutivos.</p>	 <p>INTERRUMPIR Después de 5 puntajes consecutivos de 0.</p>	 <p>PUNTUAR Ítems 1-28: puntaje de 0 ó 1 en cada ítem.</p>
--	--	--

Ítem	Respuesta	Puntaje
6-16 A.	1 2 3 4 NS	
B.	1 2 3 4 NS	
6-8 1.	1 2 3 4 NS	0 (1)
2.	1 2 3 4 NS	0 (1)
3.	1 2 3 4 NS	0 (1)
4.	1 2 3 4 NS	0 (1)
9-11 5.	1 2 3 4 5 6 NS	0 (1)
6.	1 2 3 4 5 6 NS	0 (1)
12-16 7.	1 2 3 4 5 6 NS	0 (1)
8.	1 2 3 4 NS	0 (1)
9.	1 2 3 4 5 6 NS	0 (1)
10.	1 2 3 4 5 6 NS	0 (1)
11.	1 2 3 4 5 6 NS	(0) 1
12.	1 2 3 4 5 6 NS	(0) 1

Ítem	Respuesta	Puntaje
13.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 NS	0 (1)
14.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 NS	0 (1)
15.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 NS	0 (1)
16.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 NS	0 (1)
17.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 NS	0 (1)
18.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NS	(0) 1
19.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 NS	0 (1)
20.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NS	0 (1)
21.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 NS	0 (1)
22.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NS	(0) 1
23.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NS	0 (1)
24.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NS	(0) 1
25.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NS	(0) 1
26.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 NS	(0) 1
27.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NS	(0) 1
28.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NS	(0) 1

Puntaje directo total 19
(Máximo = 28)

5. Claves

 <p>INTERRUMPIR Cuando se cumplan los 120 segundos de ejecución.</p>	 <p>PUNTUAR Utilizar la plantilla de calificación correspondiente. Un punto para cada respuesta correcta.</p>
--	---

		Parte A										
		Puntaje incluyendo bonificaciones por tiempo por desempeño perfecto										
		Tiempo límite	Tiempo de ejecución	Puntaje directo total	Tiempo en segundos	116-120	111-115	106-110	101-105	96-100	86-95	≤85
6-7	Parte A	120"	120"	Máximo 65 15								
8-16	Parte B	120"	120"	Máximo 119 6								
					Puntaje	59	60	61	62	63	64	65

6. Vocabulario



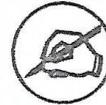
INVERTIR

Edades 6-16: puntaje de 0 ó 1 en cualquiera de los dos primeros ítems dados. Administrar los ítems anteriores en secuencia inversa hasta obtener dos puntajes perfectos consecutivos.



INTERRUMPIR

Después de 3 puntajes consecutivos de 0.



PUNTUAR

Ítems 1-4: puntaje de 0 ó 1. Ítems 5-36: puntaje de 0, 1 ó 2.

Ítem	Respuesta	Puntaje
Ítems con dibujo		
1. Auto (automóvil, carro)	<i>carro</i>	0 (1)
2. Flor		0 (1)
3. Tren (ferrocarril)		0 (1)
4. Balde (cubeta)		0 (1)
Ítems verbales		
6-8 *5. Reloj	<i>Sirve para ver la hora.</i>	0 1 (2)
6. Sombrilla	<i>Para protegernos de la lluvia.</i>	0 1 (2)
9-11 7. Ladrón	<i>Persona que roba cosas.</i>	0 (1) 2
8. Vaca	<i>Animal</i>	0 1 (2)
12-16 *9. Sombrero	<i>Algo que cubre del sol</i>	0 1 (2)
10. Valiente	<i>No tienes miedo</i>	0 1 (2)
11. Obedecer	<i>Hacer caso a mis papás</i>	0 (1) 2
12. Bicicleta	<i>transportarnos.</i>	0 1 (2)
13. Antiguo	<i>viejo</i>	0 1 (2)
14. Abecedario	<i>Donde están las letras del alfabeto.</i>	0 1 (2)
15. Remedar	<i>Imitar a otros</i>	0 1 (2)
16. Fábula	<i>Cuento</i>	0 (1) 2
17. Emigrar		(0) 1 2

* Si el examinado no da una respuesta de 2 puntos, mencione la respuesta indicada en el Manual.

6. Vocabulario (continuación)

Ítem	Respuesta	Puntaje
18. Isla	<i>está rodeado de agua</i>	0 (1) 2
19. Absorber	<i>tomar con una caña</i>	0 1 (2)
**20. Salir	<i>ir al parque</i>	0 (1) 2
21. Transparente	<i>como el vidrio</i>	0 (1) 2
22. Molestia	—	(0) 1 2
23. Raramente	—	(0) 1 2
**24. Preciso	—	(0) 1 2
25. Obligar	—	(0) 1 2
26. Rivalidad		0 1 2
27. Disparate		0 1 2
28. Previsión		0 1 2
**29. Aflicción		0 1 2
30. Arduo		0 1 2
31. Unánime		0 1 2
32. Dilatorio		0 1 2
33. Enmienda		0 1 2
**34. Inminente		0 1 2
35. Aberración		0 1 2
36. Locuaz		0 1 2

** Las respuestas que requieren interrogatorio específico se encuentran indicadas en el Manual.

Puntaje directo total 30
(Máximo = 68)

7. Serie de números y letras



INTERRUMPIR

Interrumpa si el examinado no responde correctamente a cualquiera de los ítems de verificación de aptitudes o en caso que el examinado obtenga puntaje de 0 en los tres intentos de un ítem.



PUNTUAR

Puntaje de 0 ó 1 para cada intento.

Ítems de verificación de aptitudes		Respuesta correcta			Correcto	
6-7 Enumeración		El examinado cuenta hasta tres			S	N
6-7 Abecedario		El niño dice el abecedario hasta la letra C			S	N

Ítem	Intento	Respuesta correcta	Respuesta del examinado	Puntaje del intento	Puntaje del ítem
8-16 M.	1. A-2	2-A	A-2	2-A	
	2. B-3	3-B	B-3	3-B	
1.	1. A-3	3-A	A-3	3-A	0 1
	Si el examinado responde A-3, corríjalo inmediatamente como se indica en el manual.				
	2. B-1	1-B	B-1	1-B	0 1
	3. 2-C	2-C	C-2	02	2 (3)
2.	1. C-4	4-C	C-4	4C	0 1
	2. 5-E	5-E	E-5	E5	0 1
	3. D-3	3-D	D-3	3D	0 1
					2 (3)
3.	1. B-1-2	1-2-B	B-1-2	1 2 B	0 1
	2. 1-3-C	1-3-C	C-1-3	1 3 C	0 1
	3. 2-A-3	2-3-A	A-2-3	2 3 A	0 1
					2 (3)
4.	1. D-2-9	2-9-D	D-2-9	2 9 D	0 1
	2. R-5-B	5-B-R	B-R-5	B 5 R	0 1
	Si el examinado responde 5-R-B o R-B-5 recuérdese que debe decir las letras en orden.				
	3. H-9-K	9-H-K	H-K-9	H 9 K	0 1
					(2) 3
5.	1. 3-E-2	2-3-E	E-2-3	2 3 E	0 1
	Si el examinado responde 3-2-E o E-3-2 recuérdese que debe decir los números en orden.				
	2. 9-J-4	4-9-J	J-4-9	4 9 J	0 1
	3. B-5-F	5-B-F	B-F-5	5 B F	0 1
					(2) 3
6.	1. 1-C-3-J	1-3-C-J	C-J-1-3	1 3 C J	0 (1)
	2. 5-A-2-B	2-5-A-B	A-B-2-5		0 1
	3. D-8-M-1	1-8-D-M	D-M-1-8	1 8 D M	0 (1)
					(2) 3
7.	1. 1-B-3-G-7	1-3-7-B-G	B-G-1-3-7	1 3 7 B G	0 (1)
	2. 9-V-1-T-7	1-7-9-T-V	T-V-1-7-9		0 1
	3. P-3-J-1-M	1-3-J-M-P	J-M-P-1-3		0 1
					2 3
8.	1. 1-D-4-E-9-G	1-4-9-D-E-G	D-E-G-1-4-9		0 1
	2. H-3-B-4-F-8	3-4-8-B-F-H	B-F-H-3-4-8		0 1
	3. 7-Q-6-M-3-Z	3-6-7-M-Q-Z	M-Q-Z-3-6-7		0 1
					2 3
9.	1. S-3-K-4-Y-1-G	1-3-4-G-K-S-Y	G-K-S-Y-1-3-4		0 1
	2. 7-S-9-K-1-T-6	1-6-7-9-K-S-T	K-S-T-1-6-7-9		0 1
	3. L-2-J-6-Q-3-G	2-3-6-G-J-L-Q	G-J-L-Q-2-3-6		0 1
					2 3
10.	1. 4-B-8-R-1-M-7-H	1-4-7-8-B-H-M-R	B-H-M-R-1-4-7-8		0 1
	2. J-2-U-8-A-5-C-4	2-4-5-8-A-C-J-U	A-C-J-U-2-4-5-8		0 1
	3. 6-L-1-Z-5-H-2-W	1-2-5-6-H-L-W-Z	H-L-W-Z-1-2-5-6		0 1
					2 3

Puntaje directo total
(Máximo = 30)

16

8. Matrices



INVERTIR*

Edades 6-16: puntaje de 0 en cualquiera de los dos primeros ítems dados. Administrar los ítems anteriores en secuencia inversa hasta obtener dos puntajes perfectos consecutivos.



INTERRUMPIR

Después de 4 puntajes consecutivos de 0 ó 4 puntajes de 0 en cinco ítems consecutivos.



PUNTUAR

Puntaje de 0 ó 1.

	Ítem	Respuesta	Puntaje		Ítem	Respuesta	Puntaje		Ítem	Respuesta	Puntaje
6-16	A.	1 2 3 4 5 NS			12.	1 2 3 4 5 NS	0 (1)		24.	1 2 3 4 5 NS	0 1
	B.	1 2 3 4 5 NS			13.	1 2 3 4 5 NS	0 (1)		25.	1 2 3 4 5 NS	0 1
	C.	1 2 3 4 5 NS			14.	1 2 3 4 5 NS	0 1		26.	1 2 3 4 5 NS	0 1
6-8	1.	1 2 3 4 5 NS	0 (1)		15.	1 2 3 4 5 NS	0 (1)		27.	1 2 3 4 5 NS	0 1
	2.	1 2 3 4 5 NS	0 (1)		16.	1 2 3 4 5 NS	0 (1)		28.	1 2 3 4 5 NS	0 1
	3.	1 2 3 4 5 NS	0 (1)		17.	1 2 3 4 5 NS	0 1		29.	1 2 3 4 5 NS	0 1
9-11	4.	1 2 3 4 5 NS	0 (1)		18.	1 2 3 4 5 NS	0 (1)		30.	1 2 3 4 5 NS	0 1
	5.	1 2 3 4 5 NS	0 (1)		19.	1 2 3 4 5 NS	0 1		31.	1 2 3 4 5 NS	0 1
	6.	1 2 3 4 5 NS	0 (1)		20.	1 2 3 4 5 NS	0 (1)		32.	1 2 3 4 5 NS	0 1
12-16	7.	1 2 3 4 5 NS	0 (1)		21.	1 2 3 4 5 NS	0 1		33.	1 2 3 4 5 NS	0 1
	8.	1 2 3 4 5 NS	0 (1)		22.	1 2 3 4 5 NS	0 (1)		34.	1 2 3 4 5 NS	0 1
	9.	1 2 3 4 5 NS	0 (1)		23.	1 2 3 4 5 NS	0 1		35.	1 2 3 4 5 NS	0 1
	10.	1 2 3 4 5 NS	0 1								
	11.	1 2 3 4 5 NS	0 (1)								

Puntaje directo total 17
(Máximo = 35)

9. Comprensión



INVERTIR

Edades 9-16: puntaje de 0 ó 1 en cualquiera de los dos primeros ítems dados. Administrar los ítems anteriores en secuencia inversa hasta obtener dos puntajes perfectos consecutivos.



INTERRUMPIR

Después de 3 puntajes consecutivos de 0.



PUNTUAR

Puntaje de 0, 1 ó 2.

	Ítem	Respuesta	Puntaje
6-8	*1. Dientes	<i>Para mantener la boca limpia</i>	0 1 (2)
	2. Verduras	<i>Para ser saludables</i>	0 1 (2)
9-11	3. Cinturón de seguridad	<i>Para evitar accidentes</i>	0 1 (2)
	4. Policías	<i>Para que los identifiquen</i>	0 1 (2)
12-16	5. Cartera	<i>Devolverla</i>	0 1 (2)
	6. Humo	<i>Llamar a los bomberos</i>	0 1 (2)

* Si el examinado no da una respuesta de 2 puntos, mencione la respuesta indicada en el Manual.

9. Comprensión (continuación)

Ítem	Respuesta	Puntaje
7. Pelear	<i>Decirle que no se pelea</i>	0 1 (2)
**8. Bibliotecas	<i>Para encontrar más libros</i>	0 (1) 2
9. Inspeccionar	<i>—</i>	0 1 2
10. Ejercicio	<i>Creer fuertes y sanos</i>	(0) 1 2
11. Disculparse	<i>Para sentirse mejor</i>	0 1 (2)
**12. Luces	<i>- Cuidado del medio amb. ✓ Ahorro de energía</i>	0 1 (2)
13. Derechos de autor		(0) 1 2
14. Promesa	<i>Para poder confiar en lo que prometen las personas.</i>	0 1 (2)
**15. Médicos		(0) 1 2
**16. Periódico		(0) 1 2
**17. Libertad de expresión		(0) 1 2
**18. Propietaria		0 1 2
19. Estampillas		0 1 2
**20. Comunicación		0 1 2
**21. Ciencia y tecnología		0 1 2

** Si el examinado responde solamente con un concepto general, pídale una segunda respuesta.

Puntaje directo total
(Máximo = 42)

22

10. Búsqueda de símbolos (1)

INTERRUMPIR
Luego de 120 segundos.



PUNTUAR
Utilice la plantilla de calificación para calificar las respuestas del niño. Reste el número de respuestas incorrectas al número de respuestas correctas. Si la puntuación total es menor que cero, puntúe entonces 0 puntos.



120"

43

—

4

=

39

Tiempo de ejecución **Número de respuestas correctas** **Número de respuestas incorrectas** **Puntaje directo total**
 (Edades 6-7: máxima=35)
 (Edades 8-16: máxima=60)

11. Completamiento de figuras (1)

INVERTIR
Edades 9-16: puntaje de 0 en cualquiera de los dos primeros ítems dados. Administrar los ítems anteriores en secuencia inversa hasta obtener dos puntajes perfectos consecutivos.



INTERRUMPIR
Después de 6 puntajes consecutivos de 0.



PUNTUAR
Puntaje de 0 ó 1.



Ítem	Respuesta	Puntaje	Ítem	Respuesta	Puntaje	Ítem	Respuesta	Puntaje
6-16	M. Lápiz		13. Mueble	0	0	26. Perfil	0	1
6-8	*1. Zorro	0	14. Puerta	0	0	27. Árbol	0	0
	*2. Casaca	0	15. Tijera	0	0	28. Puente	0	0
	3. Gato	0	16. Reloj	0	0	29. Sombrilla	0	1
	4. Espejo	0	17. Foco	0	0	30. Supermercado	0	0
9-11	5. Hoja	0	18. Silbato	0	1	31. Tina	0	1
	6. Campana	0	19. Paseo	0	0	32. Enrejado	0	0
	7. Mano	0	20. Cerdo	0	0	33. Termómetro	0	1
	8. Niña	0	21. Dados	0	0	34. Pez	0	1
	9. Escalera	0	22. Fútbol	0	0	35. Casa	0	1
12-16	10. Mujer	0	23. Guitarras	0	1	36. Lancha	0	1
	11. Correa	0	24. Bicicleta	0	1	37. Familia	0	1
	12. Hombre	0	*25. Naranja	0	1	38. Zapatilla	0	1

* Si el examinado no da una respuesta de 1 punto, mencione la respuesta indicada en el Manual.

Puntaje directo total
(Máximo = 38) 25

12. Registros (1)

INTERRUMPIR
Después de 45 segundos para cada ítem.



PUNTUAR
Utilice la plantilla de calificación para calificar las respuestas del niño. Reste el número de respuestas incorrectas al número de respuestas correctas. Si la puntuación total es menor que cero, puntúe entonces 0 puntos.
RA y RE: puntaje total para los ítems 1 y 2, respectivamente.



Ítem	Tiempo límite	Tiempo de ejecución	Respuestas correctas	Respuestas incorrectas	Diferencia	Puntos de bonificación	Puntaje total
6-16	1. Aleatorio	45"	20	0	20	Máximo = 4	RegA Máximo = 68
						0	20
	2. Estructurado	45"	24	0	24	Máximo = 4	RegE Máximo = 68
						0	24

Puntos de bonificación por tiempo					
Si el examinado termina un ítem antes de 45 segundos y la diferencia es ≥ 60 , dé puntos de bonificación					
Tiempo en segundos	45	40-44	35-39	30-34	0-29
Puntos de bonificación	0	1	2	3	4

Puntaje directo total
(Máximo = 136) 44

13. Información

 <p>INVERTIR Edades 6-16: puntaje de 0 en cualquiera de los dos primeros ítems dados. Administrar los ítems anteriores en secuencia inversa hasta obtener dos puntajes perfectos consecutivos.</p>	 <p>INTERRUMPIR Después de 5 puntajes consecutivos de 0.</p>	 <p>PUNTOAR Puntaje de 0 ó 1.</p>
--	--	---

	Ítem	Respuesta	Puntaje	Ítem	Respuesta	Puntaje
	*1. Pie		0 (1)	17. Mes		0 (1)
	*2. Nariz		0 (1)	**18. Fósil		0 (1)
	3. Comida		0 (1)	19. Ozono		0 (1)
	**4. Orejas		0 (1)	20. Oxígeno		0 (1)
6-8	5. Años		0 (1)	21. Jeroglíficos		0 (1)
	6. Patas		0 (1)	**22. Población		0 (1)
	**7. Jueves		0 (1)	23. Grecia		0 (1)
	**8. Monedas		0 (1)	**24. Oxidación		0 (1)
	9. Marzo		0 (1)	25. Hojas		0 (1)
9-11	10. Hierve		0 (1)	**26. Darwin		0 (1)
	**11. Semana		0 (1)	27. Diamantes		0 (1)
12-16	12. Año		0 (1)	28. Confucio		0 (1)
	13. Colón		0 (1)	29. Solsticio		0 (1)
	**14. Estaciones		0 (1)	30. Barómetro		0 (1)
	**15. Docena		0 (1)	31. Fisión		0 (1)
	16. Estómago		0 (1)	**32. Nueva York		0 (1)
				33. Resina natural		0 (1)

* Si el examinado no da una respuesta de 1 punto, mencione la respuesta indicada en el Manual.
 ** Las respuestas que requieren interrogatorio específico están indicadas en el Manual.

Puntaje directo total (Máximo = 33) 20

14. Aritmética

 <p>INVERTIR Edades 6-16: puntaje de 0 en cualquiera de los dos primeros ítems dados. Administrar los ítems anteriores en secuencia inversa hasta obtener dos puntajes perfectos consecutivos.</p>	 <p>INTERRUMPIR Después de 4 puntajes consecutivos de 0.</p>	 <p>PUNTOAR Puntaje de 0 ó 1.</p>
--	--	---

	Ítem	Respuesta correcta	Respu-esta	Pun-taje	Ítem	Respuesta correcta	Respu-esta	Pun-taje	Ítem	Respuesta correcta	Respu-esta	Pun-taje
	*1. Pájaros	1, 2, 3		0 (1)	13. Bicicletas	15		0 (1)	25. Dinero	8.50		0 (1)
	*2. Pollitos	1, 2, 3, 4, 5		0 (1)	14. Pelotas	14		0 (1)	26. Clases	20		0 (1)
6-7	*3. Árboles	1, 2, ... 10		0 (1)	15. Calcomanías	25		0 (1)	27. Revistas	3		0 (1)
	4. Mariposas	9		0 (1)	16. Vacas	5		0 (1)	28. Manejo	60		0 (1)
	5. Nueces	2		0 (1)	17. Globos	7		0 (1)	29. Carpeta	30		0 (1)
	6. Libros	4		0 (1)	18. Manzana	9		0 (1)	30. Temperatura	3		0 (1)
	7. Crayolas	5		0 (1)	19. Lapiceros	20		0 (1)	31. Juego	34		0 (1)
	8. Galletas	3		0 (1)	20. Puntos	32		0 (1)	32. Lavado	48		0 (1)
8-9	9. Soles	6		0 (1)	21. Premios	24		0 (1)	33. Vuelo	2pm		0 (1)
	10. Pedazos	2		0 (1)	22. Karate	19		0 (1)	34. Trabajo	40km		0 (1)
	11. Caramelos	7		0 (1)	23. Cambio	7		0 (1)				
10-16	12. Lápicos	6		0 (1)	24. Observación	6		0 (1)				

* Si el examinado no da una respuesta de 1 punto, mencione la respuesta indicada en el Manual.

Puntaje directo total (Máximo = 34) 29

15. Inferencias



INVERTIR

Edades 10-16: puntaje de 0 en cualquiera de los dos primeros ítems dados. Administrar los ítems anteriores en secuencia inversa hasta obtener dos puntajes perfectos consecutivos.



INTERRUMPIR

Después de 5 puntajes consecutivos de 0.



PUNTUAR

Puntaje de 0 ó 1.

Ítem	Pista	Respuesta	Correcta	Puntaje
6-16 A.	I. Este es un animal que hace "guau".		<input checked="" type="radio"/> S <input type="radio"/> N	
	B.			
	I. Esto tiene un palo y una melena (mechas)...		<input checked="" type="radio"/> S <input type="radio"/> N	
	II. y sirve para barrer el piso.		<input checked="" type="radio"/> S <input type="radio"/> N	
6-9 1.	I. Sirve para secarte después de bañarte.		<input checked="" type="radio"/> S <input type="radio"/> N	0 <input type="radio"/> 1
	2.	I. Sirve para oler cosas.	<input checked="" type="radio"/> S <input type="radio"/> N	0 <input type="radio"/> 1
3.	I. Es un satélite natural...		<input checked="" type="radio"/> S <input type="radio"/> N	0 <input type="radio"/> 1
	II. y sólo la puedes ver de noche.		<input checked="" type="radio"/> S <input type="radio"/> N	
4.	I. Este es un animal con trompa y grandes orejas.		<input checked="" type="radio"/> S <input type="radio"/> N	0 <input type="radio"/> 1
10-16 5.	I. Se pone en la cabeza para protegerse del frío o del sol.		<input checked="" type="radio"/> S <input type="radio"/> N	0 <input type="radio"/> 1
	6.	I. Tiene una perilla o picaporte y la gente puede abrirla para pasar.	<input checked="" type="radio"/> S <input type="radio"/> N	0 <input type="radio"/> 1
7.	I. Mezcla de tierra con la lluvia...		<input checked="" type="radio"/> S <input type="radio"/> N	0 <input type="radio"/> 1
	II. y puedes manchar con esto tu ropa o el piso.		<input checked="" type="radio"/> S <input type="radio"/> N	
8.	I. Tiene cosas del pasado o antiguas...		<input checked="" type="radio"/> S <input type="radio"/> N	0 <input type="radio"/> 1
	II. y en este lugar se exhiben cosas interesantes.		<input checked="" type="radio"/> S <input type="radio"/> N	
9.	I. Líquido de colores...		<input checked="" type="radio"/> S <input type="radio"/> N	0 <input type="radio"/> 1
	II. y se usa para poner en las paredes.		<input checked="" type="radio"/> S <input type="radio"/> N	
10.	I. Esta es una habitación donde la gente duerme.		<input checked="" type="radio"/> S <input type="radio"/> N	0 <input type="radio"/> 1
11.	I. Proviene de los charcos/estanques en la costa del mar...		<input type="radio"/> S <input checked="" type="radio"/> N	0 <input type="radio"/> 1
	II. y se usa para (aderezar, condimentar, sazonar) los alimentos.		<input checked="" type="radio"/> S <input type="radio"/> N	
12.	I. Nacen al pie de las montañas...		<input checked="" type="radio"/> S <input type="radio"/> N	0 <input type="radio"/> 1
	II. y por lo general desembocan en el océano.		<input checked="" type="radio"/> S <input type="radio"/> N	
13.	I. Son los responsables de que tu cuerpo funcione...		<input checked="" type="radio"/> S <input type="radio"/> N	0 <input type="radio"/> 1
	II. y algunos de ellos se pueden transplantar.		<input type="radio"/> S <input checked="" type="radio"/> N	
14.	I. Conduce a nuevos descubrimientos...		<input checked="" type="radio"/> S <input type="radio"/> N	0 <input type="radio"/> 1
	II. y comprende un proceso con una serie de pasos...		<input type="radio"/> S <input checked="" type="radio"/> N	
	III. y puede incluir experimentos.		<input type="radio"/> S <input checked="" type="radio"/> N	



15: Inferencias (continuación)

Ítem	Pista	Respuesta	Correcta	Puntaje
15.	I. Facilita la convivencia de las personas que son diferentes...		S <input checked="" type="radio"/> N	0 1
	II. se rompe cuando hay conflictos sociales...		S <input checked="" type="radio"/> N	
	III. y es algo que la ONU y muchos gobiernos tratan de mantener.		S <input checked="" type="radio"/> N	
16.	I. Son normas que debe respetar el ciudadano...		S N	0 1
	II. y están escritas con el fin de proteger a la sociedad.		S N	
17.	I. La gente lo hace para arreglar edificios viejos...		S N	0 1
	II. y se hace para devolver el aspecto original a algo.		S N	
18.	I. No se detiene.		S N	0 1
	II. No se toca...		S N	
	III. y se puede medir.		S N	
19.	I. Es un permiso oficial...		S N	0 1
	II. por lo general lo otorga una autoridad...		S N	
	III. y puede ser que hagas un examen para obtenerlo.		S N	
20.	I. Lo festejas...		S N	0 1
	II. aumenta cada año...		S N	
	III. y te hace más grande.		S N	
21.	I. Nunca se ha visto...		S N	0 1
	II. mejora nuestras vidas...		S N	
	III. y puede provocar que la gente gane premios.		S N	
22.	I. Este es un lugar...		S N	0 1
	II. y te protege de los cambios del clima...		S N	
	III. y se halla dentro de otra cosa.		S N	
23.	I. Puede ser un río...		S N	0 1
	II. y las guerras pueden cambiarlo...		S N	
	III. y dos países pueden compartirlo.		S N	
24.	I. Ha pasado...		S N	0 1
	II. y se puede contar...		S N	
	III. y otorga lecciones a la gente.		S N	

Puntaje directo total
(Máximo = 24)

11

Batería Psicopedagógica Evalúa - 3

INSTITUTO VENEZOLANO DE INVESTIGACIONES PSICOLÓGICAS EDUCATIVAS
Caracas, Venezuela
Teléfono: 91 554 1111
Fax: 91 554 1111
28008

VERBIS
LIBERABIT VOS

**BATERÍA PSICOPEDAGÓGICA
EVALÚA - 3**

PRUEBAS de la BATERÍA

A. Atención

- El razonamiento.
- La memoria.
- Las habilidades.
- La organización.

Nivel de Adaptación

B. Especificaciones

Directora.

Director.

Escritura.

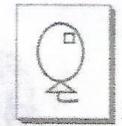
NOMBRE	Luis
1.º APELLIDO	Morales
2.º APELLIDO	Morales
COLEG	
CURSO	
GRUPO	
N.º DE ORDEN	
SEXO	
EDAD	

MEMORIA-ATENCIÓN

NIVEL	PRUEBA
0 3	0 2

INSTRUCCIONES: En esta prueba debes estar muy atento y hacer las tareas que yo te vaya diciendo. Primero te la explicaré y diré ADELANTE y transcurrido el tiempo diré BASTA, en ese momento no se escribe más en esa tarea y pasaremos a la siguiente.

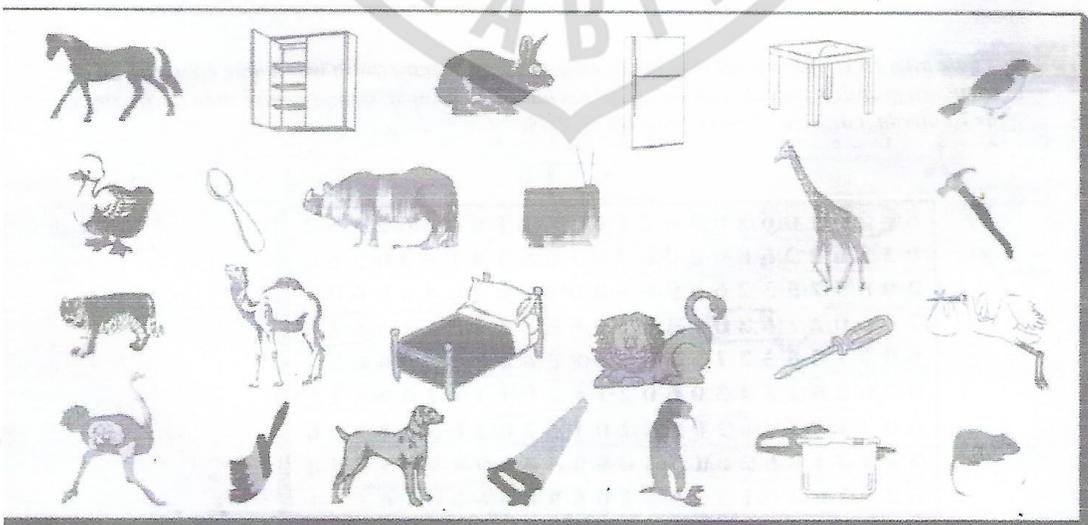
1.ª TAREA: Durante DOS MINUTOS debes tachar con una cruz (X), como en el ejemplo, los dibujos que sean IDÉNTICOS al siguiente MODELO.



Ejemplo	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44
45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74

A-14
A-15
A-14
E-1
A-14
E-1
=0

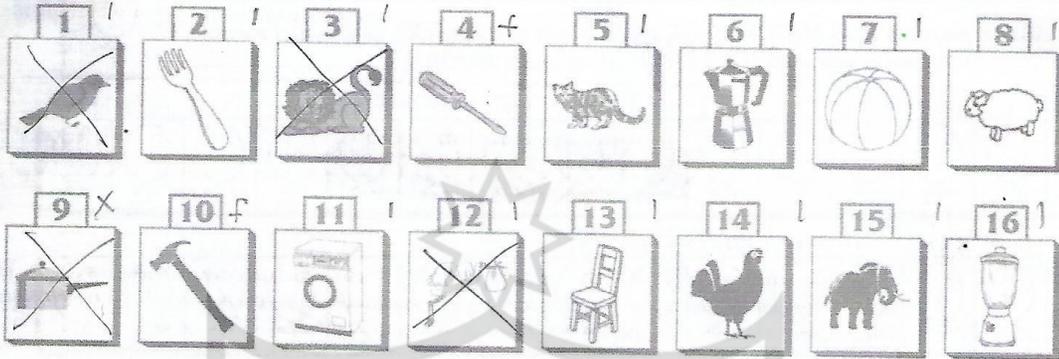
✓ Ahora observa muy atento los dibujos que aparecen a continuación, ya que deberás RECORDARLOS. Cuando pasen DOS MINUTOS yo te lo indicaré, para que pases la página y contestes a las preguntas que vendrán a continuación.



Recuerda que mientras realices las tareas 2.^a y 3.^a, no debes volver la hoja.

2.^a TAREA: TACHA EL DIBUJO QUE APARECE EN LA LÁMINA. $A=13$ $O=2$ $E=1$

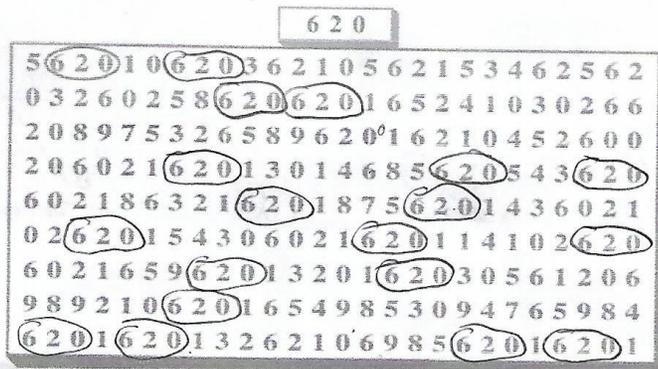
Durante UN MINUTO debes tachar con una cruz (X) los dibujos que estaban en la lámina anterior.



3.^a TAREA: Haz ahora lo mismo pero con las siguientes palabras, rodeando con un círculo el SÍ cuando la palabra se corresponda con un dibujo que aparezca en la lámina y rodeando el NO cuando la palabra se corresponda con un dibujo que no aparece en la lámina. Tienes UN MINUTO.

1 SERRUCHO:	<input checked="" type="radio"/> SÍ	<input type="radio"/> NO	9 CUCHARA:	<input checked="" type="radio"/> SÍ	<input type="radio"/> NO	$A=7$
2 CUCHILLO:	<input type="radio"/> SÍ	<input checked="" type="radio"/> NO	10 MARTILLO:	<input type="radio"/> SÍ	<input checked="" type="radio"/> NO	\times $E=1$
3 ÁGUILA:	<input type="radio"/> SÍ	<input checked="" type="radio"/> NO	11 CIGÜEÑA:	<input checked="" type="radio"/> SÍ	<input type="radio"/> NO	
4 RATÓN:	<input checked="" type="radio"/> SÍ	<input type="radio"/> NO	12 BOTELLA:	<input type="radio"/> SÍ	<input checked="" type="radio"/> NO	
5 TELEVISOR:	<input checked="" type="radio"/> SÍ	<input type="radio"/> NO	13 CABALLO:	<input checked="" type="radio"/> SÍ	<input type="radio"/> NO	
6 RELOJ:	<input type="radio"/> SÍ	<input checked="" type="radio"/> NO	14 VASO:	<input type="radio"/> SÍ	<input checked="" type="radio"/> NO	
7 TOSTADOR:	<input type="radio"/> SÍ	<input checked="" type="radio"/> NO	15 JIRAFÁ:	<input checked="" type="radio"/> SÍ	<input type="radio"/> NO	
8 MONO:	<input type="radio"/> SÍ	<input checked="" type="radio"/> NO	16 TENEDOR:	<input type="radio"/> SÍ	<input checked="" type="radio"/> NO	

4.^a TAREA: Fíjate bien en el número del recuadrito y luego búscalo entre los números que aparecen en el recuadro grande y rodealo con un círculo como en el ejemplo, siempre en sentido horizontal y de izquierda a derecha. Tienes DOS MINUTOS.



$A=19$
 $E=0$
 $O=1$

BASES DEL RAZONAMIENTO

NIVEL	PRUEBA
0	3 0 1

INSTRUCCIONES: Las tareas que vienen a continuación te pueden resultar difíciles a veces, por lo que deberás estar muy atento/a a las instrucciones que te vaya dando. Tienes varias tareas y en cada una de ellas te iré diciendo lo que debes hacer, de cuánto tiempo dispones y cuándo debes finalizar. Así, cuando se acabe el tiempo, tendrás que pasar a la siguiente, aunque no hayas terminado la anterior.

REFLEXIVIDAD

$$\Delta = 22$$

$$\epsilon = 0$$

NIVEL	PRUEBA
0	3 1 1

1.ª TAREA: VERDADERO O FALSO.

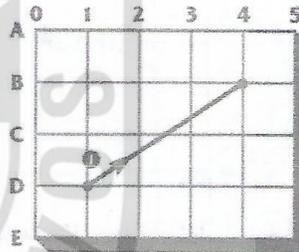
Tu tarea consiste en tachar la V de verdadero o la F de falso en cada caso, en función de que el recorrido dibujado coincida o no con el recorrido señalado, teniendo en cuenta que el recorrido comienza donde aparece un **●**, continúa en el sentido de la flecha y sólo se señalan los **●**.

EJEMPLO

Aquí hemos tachado la F porque el recorrido no coincide con los puntos señalados.

V F

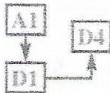
RECORRIDO:



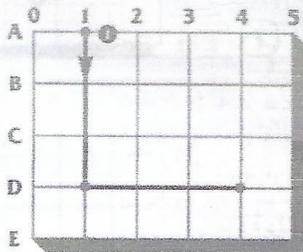
¿Lo has entendido? Dispones de 10 MINUTOS para hacer el resto de ejercicios.

1

RECORRIDO:

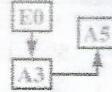


V F

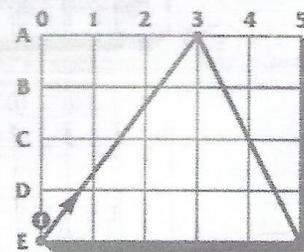


2

RECORRIDO:

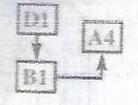


V F

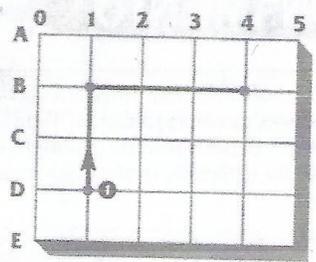


3

RECORRIDO:

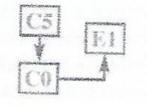


V F

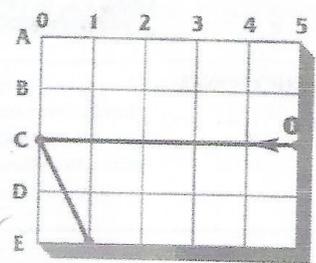


4

RECORRIDO:

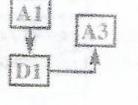


V F

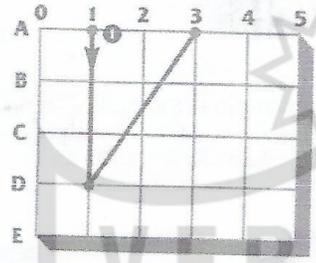


5

RECORRIDO:

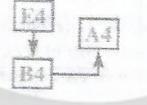


V F

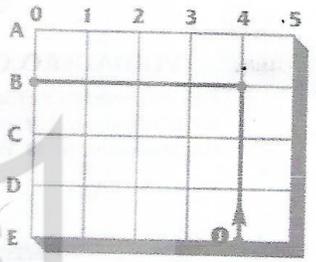


6

RECORRIDO:

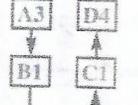


V F

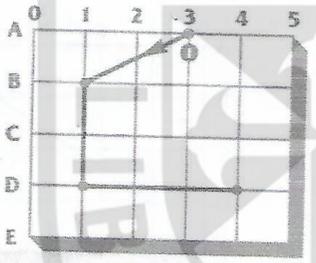


7

RECORRIDO:



V F

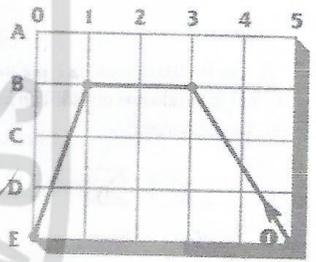


8

RECORRIDO:

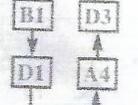


V F

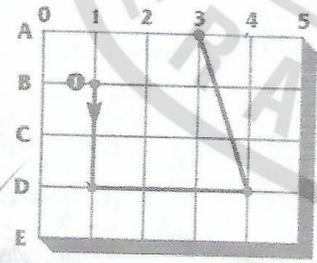


9

RECORRIDO:

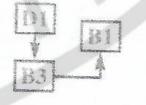


V F

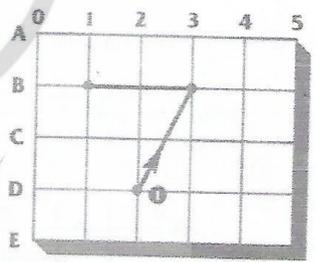


10

RECORRIDO:

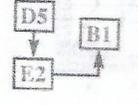


V F

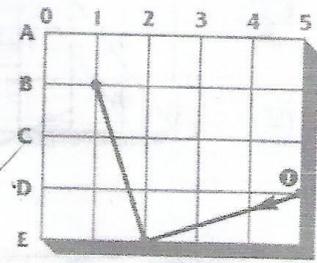


11

RECORRIDO:

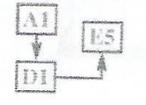


V F

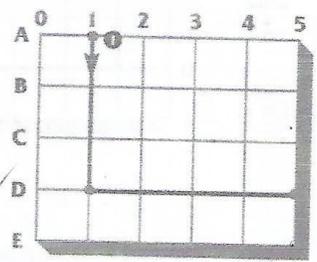


12

RECORRIDO:

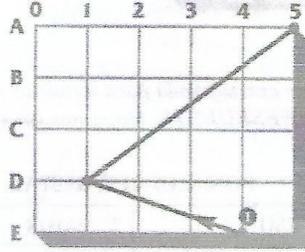
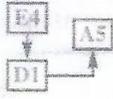


V F



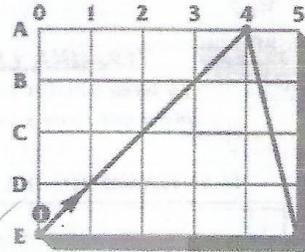
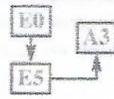
13

RECORRIDO:



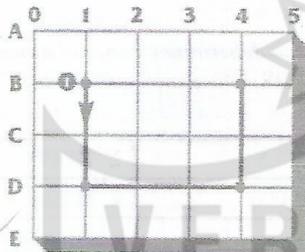
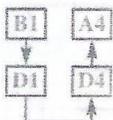
14

RECORRIDO:



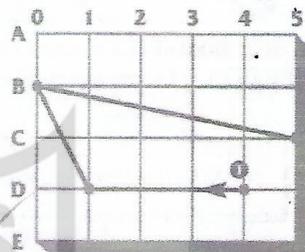
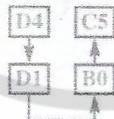
15

RECORRIDO:



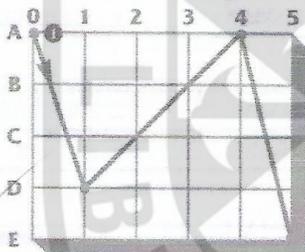
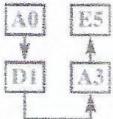
16

RECORRIDO:



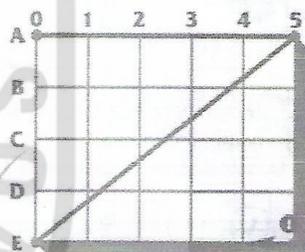
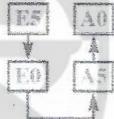
17

RECORRIDO:



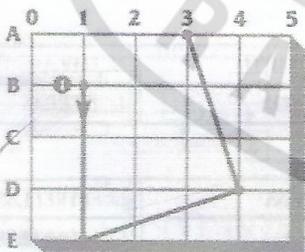
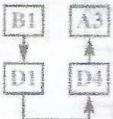
18

RECORRIDO:



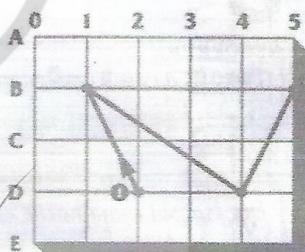
19

RECORRIDO:



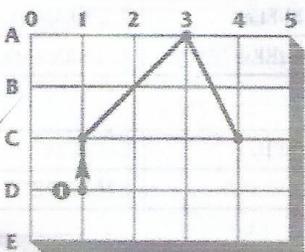
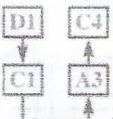
20

RECORRIDO:



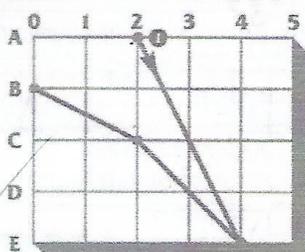
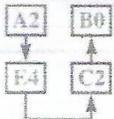
21

RECORRIDO:



22

RECORRIDO:



ANALOGÍAS

A = 13
E = 7

2.ª TAREA: TERMINA LA FRASE.

Tu tarea consiste en encontrar la palabra que corresponda para terminar la frase. Miras el número que tiene y lo colocas en la casilla de RESPUESTA. Hagamos un ejemplo:

EJEMPLO	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	POSIBLES RESPUESTAS	RESPUESTA	
	Niño es a niña como hombre es a...	1. NIÑO 3. MUJER	2. MAYOR 4. MADRE	3

Aquí la palabra que continúa la frase es MUJER, por eso deberíamos poner el número 3 en la casilla de RESPUESTA. ¿Lo has entendido? Tienes CINCO MINUTOS.

	PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA	POSIBLES RESPUESTAS	RESPUESTA	
1	Avión es a aire como bicicleta es a...	1. AGUA 3. CIELO	2. TIERRA 4. RUEDA	4 E
2	Blanco es a negro como día es a...	1. CLARO 3. DESAYUNAR	2. NOCHE 4. DESPERTAR	2 A
3	Desayunar es a levantarse como cenar es a...	1. MAÑANA 3. SÁBADO	2. ACOSTARSE 4. HAMBRE	2 A
4	Avión es a coche como paloma es a...	1. PAZ 3. GATO	2. VOLAR 4. BLANCO	3 A
5	Perro es a casa como pájaro es a...	1. CAMPO 3. AIRE	2. JAULA 4. TIERRA	1 E
6	Día es a sol como noche es a...	1. LUNA 3. DÍA	2. ESTRELLAS 4. ACOSTARSE	1 A
7	Niño es a hombre como niña es a...	1. ABUELA 3. MUJER	2. HERMANA 4. HERMANO	3 A
8	Jamón es a cerdo como manzana es a...	1. ÁRBOL 3. MANZANO	2. FRUTA 4. POSTRE	3 A

RESPUESTA

- 9 Calvo es a peludo como gordo es a...

1. ALTO	2. BAJO
3. CABELLO	4. DELGADO

4 A
- 10 Día es a semana como mes es a...

1. HORA	2. AÑO
3. SIGLO	4. ENERO

2 A
- 11 Gato es a ratón como perro es a...

1. PERRA	2. CACHORRO
3. GATO	4. GATA

2 E
- 12 Tía es a sobrino como madre es a...

1. HERMANA	2. PADRE
3. SOBRINO	4. HIJO

4 A
- 13 Calor es a frío como día es a...

1. MAÑANA	2. DESAYUNO
3. NOCHE	4. DESPERTADOR

3 A
- 14 Camello es a desierto como león es a...

1. SELVA	2. BOSQUE
3. TIGRE	4. FIERA

2 E
- 15 Árbol es a campo como arena es a...

1. BAÑARSE	2. VERANO
3. CALOR	4. PLAYA

4 A
- 16 Dinero es a banco como barco es a...

1. MAR	2. PUERTO
3. PLAYA	4. MARINERO

2 A
- 17 Cama es a acostarse como silla es a...

1. DESCANSAR	2. MESA
3. SENTARSE	4. COMER

3 A
- 18 Lunes es a semana como Enero es a...

1. MES	2. AÑO
3. TRIMESTRE	4. SEMESTRE

1 E
- 19 Libro es a biblioteca como cuadro es a...

1. PINTOR	2. PINTURA
3. SALÓN	4. MUSEO

1 E
- 20 Alto y flaco es a alta y flaca como bajo y gordo es a...

1. ALTA Y GORDO	2. BAJA Y GORDA
3. BAJA Y DELGADA	4. ALTA Y DELGADA

3 E

ORGANIZACION PERCEPTIVA

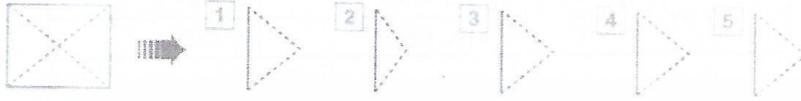
NIVEL: PRUEBA

3.ª TAREA: SOBRA UNA PIEZA.

$$A = 8 \quad E = 1$$

A continuación encontrarás una figura a la izquierda. A su derecha hay varias piezas que hacen falta para formarla, pero sobra una. ¿cuál es? Cuando la descubras miras su número y lo colocas en la casilla de respuesta. Veamos un ejemplo:

EJEMPLO:



RESPUESTA

2

Aquí tenías que poner un 2 ¿verdad? ¿Has comprendido la tarea? Haz tu ahora las siguientes procurando no equivocarte. Dispones de CUATRO MINUTOS.



RESPUESTA

2 A



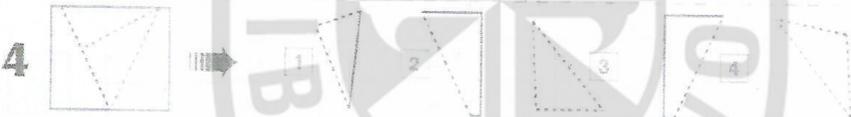
RESPUESTA

1 A



RESPUESTA

4 A



RESPUESTA

5 A



RESPUESTA

5 A



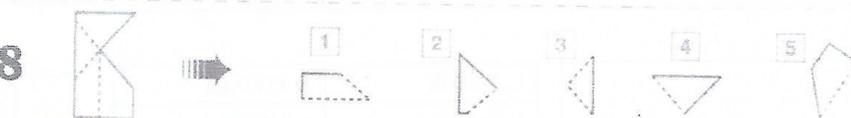
RESPUESTA

3 A



RESPUESTA

4 A



RESPUESTA

3 E



RESPUESTA

3 A

4ª TAREA:

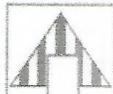
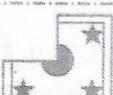
¿QUÉ FALTA?

A = 7 E = 4

Observa atentamente el dibujo situado a la izquierda y encontrarás que le falta un trocito. Búscalo entre las piezas de la derecha, y una vez encontrado miras su número y lo escribes en la casilla de RESPUESTA. Veamos un ejemplo:

EJEMPLO: 

Aquí tenías que poner un 2 ¿verdad? ¿Has comprendido la tarea? Haz tú ahora las siguientes procurando no equivocarte. Dispones de CUATRO MINUTOS.

10		→	1 	2 	3 	4 	RESPUESTA	2 A
11		→	1 	2 	3 	4 	RESPUESTA	2 A
12		→	1 	2 	3 	4 	RESPUESTA	4 A
13		→	1 	2 	3 	4 	RESPUESTA	1 A
14		→	1 	2 	3 	4 	RESPUESTA	1 E
15		→	1 	2 	3 	4 	RESPUESTA	1 E
16		→	1 	2 	3 	4 	RESPUESTA	2 E
17		→	1 	2 	3 	4 	RESPUESTA	2 E
18		→	1 	2 	3 	4 	RESPUESTA	2 A
19		→	1 	2 	3 	4 	RESPUESTA	1 A
20		→	1 	2 	3 	4 	RESPUESTA	1 A

NIVELES DE ADAPTACIÓN

NIVEL | PRUEBA
0 3 0 3

INSTRUCCIONES:

A continuación se dicen algunas cosas que le pasan a algunos niños y niñas y a otros no. Lee con mucho cuidado y redondea con un círculo la S, si a ti también te pasa muchas veces, la N, si no te pasa nunca o casi nunca o la AV, si unas veces te pasa y otras no. Fíjate en el ejemplo.

EJEMPLO: - Me levanto por las mañanas con ganas de ir al colegio. ----->

SIEMPRE	NUNCA	A VECES
<input checked="" type="radio"/> S	<input type="radio"/> N	<input type="radio"/> AV

EL CÍRCULO ESTÁ PUESTO EN LA S porque a este niño/a le pasa esto casi todos los días.

Si has comprendido la tarea, responde teniendo en cuenta lo que te ocurra a ti.

- No pienses excesivamente las respuestas, pues ninguna es buena ni mala.
- Contesta con sinceridad, pues será un medio de conocerte tú mismo mejor.
- Esta prueba no tiene tiempo, pero procura no distraerte.
- Procura no poner demasiado la respuesta AV.

Yo =

- | | SIEMPRE | NUNCA | A VECES | |
|---|------------------------------------|-------------------------|-------------------------------------|---|
| 1. Terminó las tareas que me proponen en clase -----> | <input checked="" type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input type="radio"/> AV | 0 |
| 2. Casi siempre hago las tareas que me mandan para casa -----> | <input checked="" type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input type="radio"/> AV | 0 |
| 3. Para hacer las tareas me lo tienen que decir mis padres -----> | <input type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input checked="" type="radio"/> AV | 1 |
| 4. Trato con cuidado mis materiales de trabajo -----> | <input checked="" type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input type="radio"/> AV | 0 |
| 5. Casi todos los días dedico un tiempo a hacer mis tareas en casa, aunque no me lo haya dicho el profesor -----> | <input checked="" type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input type="radio"/> AV | 0 |
| 6. Por las noches, suelo preparar todo lo que me tengo que llevar al día siguiente al colegio -----> | <input checked="" type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input type="radio"/> AV | 0 |
| 7. Necesito mucha ayuda para hacer mis tareas -----> | <input type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input checked="" type="radio"/> AV | 1 |
| 8. Me gusta presentar mis tareas limpias y ordenadas -----> | <input checked="" type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input type="radio"/> AV | 0 |
| 9. Con frecuencia me aburren los trabajos del colegio -----> | <input type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input checked="" type="radio"/> AV | 2 |
| 10. Suelo tardar más que mis compañeros en lo que me manda el profesor -----> | <input type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input checked="" type="radio"/> AV | 1 |
| 11. Intento estar muy atento a las explicaciones del profesor -----> | <input checked="" type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input type="radio"/> AV | 0 |
| 12. Me gusta que me pongan tareas nuevas que nunca había hecho -----> | <input checked="" type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input type="radio"/> AV | 0 |
| 13. Las tareas escolares intento hacerlas todas y que éstas estén muy bien -----> | <input checked="" type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input type="radio"/> AV | 0 |
| 14. Si algo no me sale lo intento hasta que me salga bien -----> | <input type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input checked="" type="radio"/> AV | 0 |
| 15. Las tareas que son un poco difíciles me gustan más que las fáciles -----> | <input checked="" type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input type="radio"/> AV | 0 |
| 16. Cuando me ganan en algún juego me pongo a llorar -----> | <input type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input checked="" type="radio"/> AV | 1 |
| 17. Cuando el profesor pregunta en clase y yo lo sé, sé esperar hasta que el profesor me diga que hable -----> | <input type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input checked="" type="radio"/> AV | 1 |
| 18. Si un niño me insulta, yo, si puedo, le insulto más -----> | <input type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input checked="" type="radio"/> AV | 1 |
| 19. Cuando el profesor se enfada en la clase me pongo tan nervioso que me entran ganas de llorar -----> | <input type="radio"/> S | <input type="radio"/> N | <input checked="" type="radio"/> AV | 1 |

- | | SIEMPRE | NUNCA | A VECES | |
|--|---------|-------|---------|---|
| 20. Si alguna vez no me sale un ejercicio, tiro lo que tenga a mano, porque me da mucha rabia -----> | S | N | (AV) | 1 |
| 21. A veces me enfado mucho, grito y peleo por cosas que no tienen importancia > | S | N | (AV) | 1 |
| 22. Cuando estoy enfadado soy capaz de aguantarme las ganas de pelear -----> | S | N | (AV) | 1 |
| 23. Cuando quiero algo, lo quiero enseguida y me enfado si no lo consigo -----> | S | N | (AV) | 1 |
| 24. Cumpló las normas que el profesor dice en clase -----> | (S) | N | AV | 0 |
| 25. Me peleo frecuentemente con los demás -----> | S | N | (AV) | 1 |
| 26. Cuando un compañero me habla, presto atención y le contesto adecuadamente > | (S) | N | AV | 0 |
| 27. Me gusta ayudar a mis compañeros cuando me lo piden -----> | (S) | N | AV | 0 |
| 28. Cuando algún amigo o compañero tiene un problema, intento ayudarle -----> | (S) | N | AV | 0 |
| 29. Me gusta tener muchos amigos -----> | (S) | N | AV | 0 |
| 30. Cuando un compañero me presta algo, lo cuido más que si fuera mío -----> | (S) | N | AV | 0 |
| 31. Me gusta dejar mis cosas -----> | S | (N) | AV | 2 |
| 32. Algunas veces cojo cosas de mis compañeros sin pedirles permiso -----> | S | N | (AV) | 1 |
| 33. Me gusta hacer trampas para ganar en algunos juegos -----> | S | (N) | AV | 0 |
| 34. En clase hago caso de las normas que tenemos para todos -----> | (S) | N | AV | 0 |
| 35. Me gusta hacer tareas y trabajos en grupo -----> | (S) | N | AV | 0 |
| 36. Mis profesores me aprecian -----> | (S) | N | AV | 0 |
| 37. Siempre intento hacer ese último ejercicio que es el más complicado -----> | (S) | N | AV | 0 |
| 38. Casi nada de lo que hago me sale bien -----> | S | (N) | AV | 0 |
| 39. Cuando tengo que hacer un "control" me pongo nervioso -----> | S | N | (AV) | 1 |
| 40. Cuando sé que algo lo he hecho bien, me da igual lo que piensen otros -----> | (S) | N | AV | 0 |
| 41. Me considero una buena persona -----> | (S) | N | AV | 0 |
| 42. Me daría miedo ir a un campamento de verano -----> | S | (N) | AV | 0 |
| 43. Caigo simpático a la gente -----> | (S) | N | AV | 0 |
| 44. Cuando me equivoco lo intento de nuevo sin desanimarme -----> | S | N | (AV) | 1 |
| 45. Soy capaz de hacer casi todas las cosas, aunque sean difíciles -----> | (S) | N | AV | 0 |

Escribe el nombre y apellidos de los tres compañeros/as de tu clase con los que más simpatizas, por orden de preferencia:

- 1.° Jairo Ortiz
- 2.° Jhon de la Cruz
- 3.° Pedro

Por último, escribe el nombre y apellidos de los tres compañeros/as con los que menos simpatizas, por orden de no preferencia:

- 1.° Cristina Gonzalez
- 2.° Jade Bonilla
- 3.° Greace Castillo

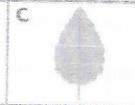
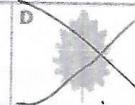
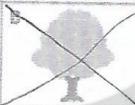
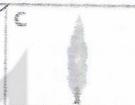
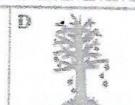
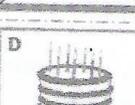
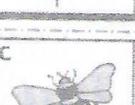
COMPRESIÓN LECTORA

NIVEL PRUEBA
0 3 1 4

INSTRUCCIONES: Las tareas que ahora vamos a realizar son fáciles, pero debes estar atento y leer con mucha atención las lecturas que te proponemos. Yo te iré explicando cada tarea y el tiempo que posees para hacerla.

A = 9 E = 1

1.ª TAREA: Lee con atención cada frase, observa los dibujos y pon luego una cruz (X) en el dibujo que se corresponda con lo que dice el texto. Tienes CINCO MINUTOS.

- | | | |
|--|---|---|
| <p>1 Esta hoja tiene la forma un poco ovalada, y sus bordes son dentados, no lisos.</p> | <p>A  B  C  D </p> | A |
| <p>2 Ese árbol no pierde las hojas en todo el año. Su copa tiene la forma parecida a un círculo.</p> | <p>A  B  C  D </p> | A |
| <p>3 Bopof es un payaso que siempre lleva un gorro con algún adorno encima.</p> | <p>A  B  C  D </p> | A |
| <p>4 Es un insecto volador, delgado y pequeño, que nos pica en verano.</p> | <p>A  B  C  D </p> | A |
| <p>5 Es un gran edificio en el que viven muchas personas, cada una en su piso.</p> | <p>A  B  C  D </p> | A |
| <p>6 Como no podía volar, su largo cuello le servía para alcanzar las hojas altas.</p> | <p>A  B  C  D </p> | A |
| <p>7 Este dulce es una tarta que se comió Juan con sus amigos al cumplir 6 años.</p> | <p>A  B  C  D </p> | A |
| <p>8 El padre de Ana siempre iba bien peinado.</p> | <p>A  B  C  D </p> | A |
| <p>9 Me gusta esa flor tan pequeña que crece sola en su planta con grandes hojas.</p> | <p>A  B  C  D </p> | E |
| <p>10 Ese animal volador tan pequeño y que no molesta a nadie.</p> | <p>A  B  C  D </p> | A |

2ª TAREA:

Ahora vamos a leer en silencio esta historia intentando comprenderlo lo mejor posible ya que luego tendremos que contestar a unas preguntas. Tienes CINCO MINUTOS para leerlo. Cuando yo te avise pasa la página y contesta a las preguntas.

El nacimiento de Lucero

Cada día, sobre las siete de la mañana, el padre de José lo llama; él se levanta de la cama y va a ayudarle a dar de comer a las vacas, después de lavarse y vestirse. Vive en una granja y, aunque sólo tiene 10 años, todos tienen que colaborar en algo. Cuando ya han puesto el pienso en los comederos de los animales, los dos vuelven a casa y desayunan con toda la familia.

En primavera y verano no está mal, pero en invierno tiene que abrigarse mucho antes de salir a los corrales, ya que vive en el campo, en un pueblecito de montaña, y allí hace mucho frío a esas horas... ¡Cómo le gustaría, en esos gélidos amaneceres, que su familia se dedicase a otro trabajo!

Sin embargo, de vez en cuando el madrugón y mucho frío tienen sus compensaciones, como el mes pasado, cuando su madre lo sacó de la cama un poco antes que de costumbre:

—¿Qué pasa, mamá? ¿Dónde está papá?, preguntó.

—¡Ven! ¡Date prisa!, le respondió su madre.

Sin vestirse siquiera, poniéndose sólo las botas de agua y su chaquetón de cuero forrado de lana sobre el pijama, saltó de la cama, intrigado, y siguió a su madre hasta los corrales. Su hermana Julia ya estaba allí cuando llegó:

—Pero, ¿qué es lo que pasa?, preguntaba una y otra vez, aunque nadie le respondía.

Corriendo, con el corazón latándole con más fuerza que nunca, llegó hasta el cobertizo en donde dormían los animales y entonces se aclaró el misterio: inclinados sobre La Moruna, tumbada en el suelo de tierra, su padre y el veterinario, que aún no se había quitado un grueso jersey de lana, estaban terminando de ayudar a nacer a un hermoso ternero con una gran mancha negra en la frente, que intentaba ya ponerse torpemente de pie sobre sus cuatro patas... ¡Era precioso!

Como siempre, ya todo había terminado cuando llegó el vago de Luis, su hermano pequeño, bostezando y frotándose los ojos hinchados de sueño. Cuando dentro de unas horas fuese al colegio, no podría contar nada sobre el nacimiento de Lucero, llamado así por la hora en que nació... ¡Aunque seguramente se lo inventaría, porque además de un poco vago Luis era también un poquito mentiroso!

3.ª TAREA: RECORDANDO LA LECTURA.

Pon una cruz (X) en las respuestas correctas. Dispones de CINCO MINUTOS. Adelante.

- A = 11 - E = 4
11. ¿Qué estación del año crees que era cuando nació Lucero?
A PRIMAVERA B VERANO C OTONO INVIERNO A
12. ¿Cuántos eran en la familia de José, contándolo a él?
A TRES CUATRO C CINCO D SEIS E
13. ¿Cuántos hermanos eran en la familia de José?
A UNO DOS C TRES D CUATRO E
14. ¿Cuántos años crees que tendría José?
A MENOS DE 5 B ENTRE 5 Y 12 ENTRE 12 Y 18 D MAS DE 18 E
15. ¿Por qué le latía el corazón con fuerza a José?
A POR IR CORRIENDO B HACIA MUCHO FRIO POR EL MISTERIO D NO LO SE A
16. ¿Quién crees que era La Moruna?
A LA PERRA DE JOSÉ B SU HERMANA UNA VACA D LA VECINA DE JOSÉ A
17. ¿Por qué le llamaron Lucero al ternero?
 NACIÓ TEMPRANO B TENIA UNA MANCHA C POR LA LUZ DEL DIA D IMPOSIBLE SABERLO A
18. ¿Quién era el más madrugador de todos los hermanos?
 JOSÉ B LUIS C JULIA D IMPOSIBLE SABERLO A
19. ¿Qué crees que significa la palabra "gélido"?
A OSCURO B UN POCO FRIO C AL AMANECER MUY FRIO A
20. ¿Y la palabra "compensación"?
 RECOMPENSA B UN REGALO C SORPRESA D PASARSELO BIEN A
21. El día que nació Lucero, ¿a qué hora crees que se levantó José?
A ENTRE LAS 8 Y LAS 9 B ENTRE LAS 7 Y LAS 8 ENTRE LAS 6 Y LAS 7 D NINGUNA DE ESAS A
22. ¿Cómo crees que era la familia de José?
A MILLONARIA B RICA C MUY POBRE NI RICA NI POBRE A
23. ¿Cómo crees que iría vestido el veterinario?
 CON ROPA DE ABRIGO B EN MANGAS DE CAMISA C CHAQUETA Y CORBATA D CON UN MONO A
24. ¿Cómo crees que era el suelo de los corrales en donde dormían las vacas de José?
A DE MADERA DE TIERRA C DE PIEDRAS Y LOSAS D IMPOSIBLE SABERLO A
25. El que ha escrito la historia, ¿qué crees tú que piensa de Luis?
A ES MUY MENTIROSO B NO ES MENTIROSO C ES UN POCO MENTIROSO Y VAGO ES MUY VAGO E

4ª TAREA:

Ahora tienes que leer estos pequeños textos y buscar cuál de las cuatro frases que hay debajo de cada uno de ellos es la que resume mejor lo que dice el texto completo, poniendo una cruz (X) en la frase que quiera decir lo mismo que el texto que está encima. Tienes 5 MINUTOS.

26. Los perros, los gatos, los peces de colores, los hamsters y los canarios no pueden estar en una casa sin que nadie limpie sus jaulas, los lave y los dé de comer. Tener una mascota en casa es una responsabilidad y hay que prestarle atención.

- 1 Los animales necesitan muchas cosas.
- 2 Los animales domésticos necesitan muchas cosas.
- 3 Si tienes un animal doméstico, debes cuidarlo.
- 4 Hay que cuidar a los animales.

A

27. Aquellas largas tardes invernales de frío y viento en Valdecabras parecía que no se terminaban nunca. Mientras duraba la tormenta, había que quedarse encerrado en casa, sin poder salir a jugar, y a veces la tormenta duraba varios días.

- 1 Las tardes de invierno hacía mucho frío y mucho viento.
- 2 Las tormentas en Valdecabras a veces duraban varios días.
- 3 Cuando hacía tormenta en Valdecabras no podían salir a jugar.
- 4 Los inviernos en Valdecabras eran muy aburridos.

E

28. Aunque su familia era millonaria, Margarita nunca había sido una niña caprichosa, que estuviese pidiendo cosas a todas horas, sino todo lo contrario. Sabía que había muchas personas en el mundo que pasaban hambre y penurias de todo tipo, de modo que cada día guardaba una parte de lo que le daban sus padres y, una vez al mes, llevaba ese dinero a Aldeas Infantiles, una organización de personas que con el dinero que les dan se dedica a ayudar a los niños con problemas.

- 1 Margarita era una niña rica.
- 2 Margarita no era una niña caprichosa.
- 3 Margarita era una niña rica pero generosa.
- 4 Aldeas Infantiles ayuda a los niños con problemas.

A

29. Cuando Gusi el gusano llegó hasta el charco, vio que una rama lo atravesaba como un puente. Tocó la rama y vio que era fuerte y segura, que no se movía, pero prefirió dar un gran rodeo y arrastrarse alrededor del charco para llegar al otro lado antes que pasar directamente por encima de la rama.

- 1 Gusi era un gusano.
- 2 Gusi era un gusano valiente.
- 3 Gusi era un gusano un poquito cobarde.
- 4 Gusi saltó el charco antes que pasar por encima de la rama.

A

30. A mediodía llegó el circo a la ciudad. Las personas que viajaban en él bajaron enseguida de sus camiones y empezaron a montarlo todo, menos unos cuantos que, sin esperar a comer, se vistieron con sus ropas de payaso y salieron a las calles a pregonar que el circo había llegado y que actuaba a las 8 de la tarde. A las siete ya lo habían montado, pero no pudieron comer hasta esa hora, y al rato ya estaban actuando bajo la carpa. Al día siguiente repitieron su espectáculo y, apenas terminaron, lo recogieron todo para salir hacia otra ciudad al día siguiente muy temprano.

- 1 El circo llegó a la ciudad al mediodía.
- 2 La vida en el circo es muy dura y esforzada.
- 3 La gente del circo se pasan la vida viajando de un lado a otro.
- 4 La vida del circo es muy divertida.

E

EXACTITUD LECTORA

NIVEL / PROBLEMA
1.º / 1

INSTRUCCIONES: Ahora vamos a hacer tareas que tienen que ver con tu rapidez lectora, presta atención ya que yo te iré explicando lo que tienes que hacer y el tiempo que tienes para hacerlo.

1.ª TAREA: La tarea que vamos a realizar a continuación consiste en tachar la palabra que yo vaya dictando, entre las palabras que tenemos en esa línea en el cuadernillo. Aunque parezca una tarea sencilla, debemos estar muy atentos para escuchar las palabras que vaya diciendo, porque solo las diré dos veces y algunas de ellas son muy parecidas. ¿Habéis entendido la tarea? Pues bien, EMPEZAMOS.

A = 26 E = 4 Ø = 0

	A	B	C		A	B	C		
1	bazo	mazo	pazo	A	16	brácula	dácula	dárcula	A
2	boca	xoca	foca	A	17	inesta	nifesto	infeto	A
3	Paco	ocho	baco	A	18	inerno	nivierno	ivierno	A
4	palillo	parillo	balillo	E	19	ganadero	canadero	ganadero	A
5	placa	faca	flaca	A	20	canícula	gangula	cranícula	A
6	liguero	ligero	liquero	A	21	romboide	crumboide	gromboide	E
7	bradera	bandera	pladera	A	22	egregio	ecregio	egegio	A
8	grapadora	grapadora	ganadora	A	23	reguistro	registro	registo	E
9	sombrello	sombrero	sobrero	A	24	tropelia	propelia	toropelia	A
10	apilado	afilado	acilado	A	25	procesta	pricesta	trotesta	A
11	acodado	acozado	acolado	A	26	pegamento	kegamento	megamento	A
12	conega	coneja	colega	A	27	profiteroles	prociteroles	profiterones	A
13	trandisco	trandisco	tracisco	A	28	medecinas	melecinas	melicinas	E
14	catadero	caladero	canadero	A	29	restracido	destarcido	restracido	A
15	penícula	película	benícula	A	30	proguinfe	proginfe	proginfel	A

2ª TAREA:

Aquí tienes palabras que están mal escritas, pero si las lees y oyes lo que dicen, verás que son nombres de cosas, como en este ejemplo. Lee atentamente para no equivocarte y une cada palabra al dibujo correspondiente con una línea. Tienes sólo TRES MINUTOS.

A = 14 e = 0

EJEMPLO
El Hefante

31	A	Vu rho	31
32	A	Koko Dril Ho	32
33	A	Anv hur guesa	33
34	A	Hautomobil	34
35	A	Ho vucla	35
36	A	Mart y yo	36
37	A	Ue bos	37
38	A	Kas tivo	38
39	A	Zir Kul o	39
40	A	Vuy ire	40
41	A	Kavayo	41
42	A	Zan haor y a	42
43	A	Har void ena vidad	43
44	A	Tel he bisor	44

ORTOGRAFÍA FONÉTICA

INSTRUCCIONES: Ahora vamos a realizar tareas de escritura, unas son fáciles y otras un poco más difícil. Yo te las ire explicando y señalándote el tiempo de que dispones para realizarlas.

1.ª TAREA: Copia las palabras que te vaya diciendo en los recuadros que aparecen a continuación.

A = 18 E = 2

- | | | | | | | | | | | | |
|----|----------|---|----|-------------|---|----|--------------|---|----|------------|---|
| 1 | Cenicero | A | 2 | guita | A | 3 | meteorito | A | 4 | agugereado | E |
| 5 | aguilero | A | 6 | loza | A | 7 | esquina | A | 8 | recipiente | A |
| 9 | trembor | A | 10 | comprensión | A | 11 | escoloprenda | A | 12 | exprimido | A |
| 13 | abiento | A | 14 | mayo | A | 15 | historia | A | 16 | caballo | A |
| 17 | yema | A | 18 | huevo | A | 19 | España | A | 20 | lavaro | E |

2.ª TAREA: Copia en las líneas de a continuación el texto que te voy a dictar.

A = 24

Llegó la hora del almuerzo y ya está todo en la mesa a la espera de que lleguen mis hermanos. Hay vamos a comer una sopa de puerros, ensalada mixta, pescado frito y un guiso de garbanzos. De postre comeremos queso y frutas.

3ª TAREA: Copia con tu propia letra las sílabas, palabras o frases que hay encima de cada recuadro.

A = 12

1

ap
ap

2

pre
pre

3

der
der

4

alubia
alubia

5

Washington
Washington

6

ballenato
ballenato

7

alcohol
alcohol

8

créstic
créstic

9

Play-station
Play - station

10

aeroplano
aeroplano

11

exigüo
exigüo

12

orfebre
orfebre

A = 19

13

La casa de María está en la montaña
La casa de María está en la montaña.

14

Juan no se parece nada a su padre. Se parece a su tío
Juan no se parece nada a su padre. Se parece a su tío.

15

Quando salimos de excursión con el cole, siempre llevo algunas frutas, unos bocadillos y zumo para la merienda
Quando salimos de excursión con el cole, siempre llevo algunas frutas, unos bocadillos y zumo para la merienda.

GRAFÍA Y EXPRESIÓN ESCRITA

PRUEBA

INSTRUCCIONES:

La tarea que vamos a realizar ahora es un poco más difícil que la copia y el dictado que hemos hecho anteriormente. Observad atentamente las viñetas que aparecen en esta página, en cada una de ellas aparecen personas que están haciendo algo:

- ¿Qué puede verse en la primera viñeta?... ESPERAR RESPUESTAS... ¡Bien! Se trata de un niño que está hablando con su profesora.
- ¿Qué puede verse en la segunda viñeta?... ESPERAR RESPUESTAS... ¡Bien! Se trata de una fiesta, en la que se ve gente bailando.
- ¿Y en la tercera viñeta qué puede verse?... ESPERAR RESPUESTAS... ¡Bien! Se trata de una persona que está poniendo combustible a su automóvil.

Ahora la tarea consiste en que en los recuadros que hay al lado de cada viñeta redactéis una historia que os inventéis respecto a cada una de las viñetas. ¿PREPARADOS?... ¡Adelante!



Se trata de un niño que no entiende la clase de matemática y la profesora le explica el ejercicio en la pizarra.



Dos amigos están bailando en la fiesta de su colegio. Todos están de aniversario.



Un señor se quedó parado en la calle porque su carro no tiene combustible. Luego llegó al grifo y puso combustible a su carro.

EVALUACIÓN DE LA ESCRITURA

GRAFÍA	Valoración	ORTOGRAFÍA		Valoración	Libre
Giro inverso		Omisiones de	letras		
Presión del utilil			silabas		
Sincinesias			palabras		
Control de la presión		Adiciones de	letras		
Posición del papel			silabas		
Postura en el pupitre			palabras		
Fluidez al escribir		Sustituciones			
Enlaces		Rotaciones			
Linealidad del rengion		Inversiones de	letras		
Separación de letras			silabas		
Regularidad del tamaño		Uniones indebidas			
Tamaño excesivo		Fragmentaciones			
Inclinación de letras		VALORACIÓN ORTOGRAFÍA			
Trazos altos/bajos		VALORACIÓN GLOBAL			
VALORACIÓN GRAFÍA		DE GRAFÍA Y EXPRESIÓN ESCRITA			
OBSERVACIONES					

Muy bien = 1

Bien = 2

Regular = 3

Mala = 4

Muy mala = 5

ORTOGRAFÍA VISUAL Y REGLADA

NIVEL PRUEBA
0 3 2 6

INSTRUCCIONES: En esta prueba yo te iré indicando lo que debes hacer en cada tarea. En cada caso te indicaré cuando ha terminado su tiempo y debemos pasar a la siguiente. EMPEZAMOS.

1.ª TAREA: Tu tarea consiste en completar las palabras que hay debajo de cada dibujo con las letras que le faltan. Para esta tarea dispones de CUATRO MINUTOS. A = 13 O = 3

1  lcas	2  g allin..... a	3  s ubmari..... no	4  f utbol..... ista
5  f abrica.....	6  u..... ra	7  able	8  g uitarra.....
9  i..... jeres	10  c oco..... drilo	11  l i..... tación	12  p i..... ngüinos
13  a..... crobata	14  m u..... jeres	15  m u..... scúlosa	16  je

2.ª TAREA: Pon una cruz en el redondel que hay en las palabras de la lista siguiente que estén mal escritas, como en el ejemplo. Trabaja rápido, sólo tienes TRES MINUTOS.

EJEMPLO:

A = 10 E = 3

Puntuación del dictado:
24 - E =

Jueves (se escribe con V)

- 17. Biernes
- 18. Velocidad
- 19. Higerá
- 20. Desayuno
- 21. Enseguida
- 22. Simpático
- 23. Plaza
- 24. Tasista
- 25. Ascenzor

- 26. Campanario
- 27. Algien
- 28. Joya
- 29. Quinze
- 30. Aller
- 21. Vallente
- 32. Prohivido
- 33. Amariyo
- 34. Tenblar

- 35. Precio
- 36. Allí
- 37. Hoyo
- 38. Mágico
- 39. Tiempo
- 40. Hogera
- 41. Mueye
- 42. Ceboya
- 43. Lavabo

APRENDIZAJES MATEMÁTICOS

NIVEL PRUEBA

INSTRUCCIONES: A continuación vamos a realizar tareas de matemáticas. En cada caso te daré la instrucción y el tiempo. Si no entiendes una tarea levanta la mano, para que te podamos ayudar.

NIVEL PRUEBA

1.ª TAREA: CÁLCULO Y NUMERACIÓN.

En esta primera tarea vas a realizar cuatro cosas diferentes. En algunas encontraréis un ejemplo. En primer lugar tienes que continuar series de números, poniendo en el recuadrado el número que sigue a otros que ya están escritos.
 En segundo lugar tienes que escribir los números que corresponden a las cantidades que están escritas con letras.
 En tercer lugar tienes que escribir la cifra (unidades, decenas, centenas, etc.) que corresponden a un número.
 Por último realizarás una serie de operaciones de cálculo (sumar, restar, multiplicar y dividir).
 ¿Lo habéis entendido? Dispones de VEINTE MINUTOS. Adelante.

1. Continúa las siguientes series:

$A = 15$ $E = 1$

Ej: 6, 8, 10, 12

- | | | | | | |
|------------------|---|----------------------|---|----------------------|---|
| ① 20, 40, 60, 80 | A | ③ 125, 150, 175, 195 | E | ⑤ 140, 120, 100, 80 | A |
| ② 38, 45, 52, 59 | A | ④ 55, 45, 35, 25 | A | ⑥ 945, 933, 921, 909 | A |

2. Escribe con número las siguientes cantidades:

- | | | | | | |
|---------------------|------|---|-----------------------|--------|---|
| ⑦ Quinientos veinte | 520 | A | ⑩ Setecientos treinta | 730 | A |
| ⑧ Novecientos cinco | 905 | A | ⑪ Diez mil cuarenta | 10040 | A |
| ⑨ Mil noventa y dos | 1092 | A | ⑫ Cien mil doscientos | 100200 | A |

3. Escribe las cifras de los números como en el ejemplo:

14 decenas 1 unidades 4

891 decenas 9 centenas 8 unidades 1

12.130 unidades de millar 2 decenas de millar 1 unidades 0 decenas 3 centenas 1

4. Completa las siguientes operaciones:

21

$$\begin{array}{r} 44 \\ + 72 \\ \hline 116 \end{array}$$

22

$$\begin{array}{r} 41 \\ 489 \\ + 876 \\ \hline 1365 \end{array}$$

23

$$\begin{array}{r} 11 \\ 986 \\ 432 \\ + 517 \\ \hline 1935 \end{array}$$

24

$$\begin{array}{r} 57 \\ - 24 \\ \hline 33 \end{array}$$

25

$$\begin{array}{r} 414 \\ 545 \\ - 175 \\ \hline 370 \end{array}$$

26 $\begin{array}{r} 59 \\ - 24 \\ \hline 35 \end{array}$ A

27 $\begin{array}{r} 434 \\ - 277 \\ \hline 157 \end{array}$ A

28 $\begin{array}{r} 44 \\ \times 2 \\ \hline 88 \end{array}$ A

29 $\begin{array}{r} 546 \\ \times 5 \\ \hline 2730 \end{array}$ A

30 $\begin{array}{r} 376 \\ \times 8 \\ \hline 3016 \end{array}$ E

31 $\begin{array}{r} 489 \\ \times 45 \\ \hline 2445 \\ 1956 \\ \hline 22005 \end{array}$ A

32 $\begin{array}{r} 4 \\ - 2 \\ \hline 2 \end{array}$ A

33 $\begin{array}{r} 69 \\ - 00 \\ \hline 69 \end{array}$ A

34 $\begin{array}{r} 828 \\ - 18 \\ \hline 810 \end{array}$ A

2.ª TAREA: RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS.

A = 13 E = 6

NIVEL PRUEBA
0 3 2 7

Ahora tienes que resolver 10 problemas, algunos te resultarán muy fáciles y otros no tanto. En cada problema, en la parte derecha, aparecen unos cuadrados para poner los resultados. Observa que en algunos problemas tienes que contestar a varias preguntas y por tanto tendrás que responderlas ordenadamente. Veamos un ejemplo:

Javier tiene 120 monedas y tiene que compartirlas con sus dos hermanos.

¿Cuántas monedas le corresponderán a cada uno de los tres?

RESULTADO

¿Lo habéis entendido? Dispones de VEINTE MINUTOS. Adelante.

1. Juan tiene 3 amigos y 2 amigas. ¿Cuántos amigos y amigas tiene en total?

RESULTADO

- ¿Cuántos amigos tiene? A ①
- ¿Cuántas amigas? A ②
- ¿Cuántos tiene en total? A ③

2. Lorenzo tenía 9 juguetes y le regaló a su hermano 3. ¿Cuántos le quedaron?

RESULTADO

- ¿Cuántos juguetes tenía? A ④
- ¿Cuántos le dio a su hermano? E ⑤
- ¿Cuántos juguetes le quedaron? E ⑥

3. Alberto al contar el dinero que tenía en el bolsillo encontró una moneda de 1 euro, un billete de 10 euros, otro de 50 y uno de 100 euros. ¿Cuántos euros tiene en total?



RESULTADO

A ⑦

4. En una caja hay 24 bombones, si Lucas se come 4, Margarita 5 y Lorenzo 3. ¿Cuántos bombones se comieron y cuántos quedaron en la caja?



RESULTADO

- Se comieron A ⑧
- Quedaron en la caja A ⑨

5. Carmen tiene 137 cromos y Paloma 167 de una colección de 398. ¿Cuántos le faltan a cada una para completar la colección?

$$\begin{array}{r} 398 - \\ 137 \\ \hline 261 \end{array} \quad \begin{array}{r} 398 - \\ 167 \\ \hline 231 \end{array}$$

RESULTADO

A Carmen le faltan A

A Paloma le faltan A

6. Laura tiene 168 euros y quiere comprar 5 rotuladores a 9 euros cada uno, 6 lápices de color a 5 euros cada uno y 4 bolígrafos a 7 euros cada uno. Contesta a las siguientes preguntas:

$$\begin{array}{r} 40 + \\ 30 \\ 28 \\ \hline 98 \end{array} \quad \begin{array}{r} 168 - \\ 98 \\ \hline 70 \end{array}$$

RESULTADO

¿Cuánto le costarán los rotuladores? E

¿Cuánto le costarán los lápices? A

¿Cuánto le costarán los bolígrafos? A

¿Cuánto le sobrará? E

7. Un pastor tiene 18 vacas, 30 ovejas y 45 cabras y vendió 5 vacas, 10 ovejas y 15 cabras. ¿Cuántas vacas, ovejas y cabras le quedaron en total?

$$\begin{array}{r} 18 - \\ 5 \\ \hline 13 \end{array} \quad \begin{array}{r} 30 - \\ 10 \\ \hline 20 \end{array} \quad \begin{array}{r} 45 - \\ 15 \\ \hline 30 \end{array} \quad \begin{array}{r} 13 + \\ 20 \\ 30 \\ \hline 63 \end{array}$$

RESULTADO

A

8. En un barco de pesca van 5 pescadores, si durante un viaje cogen 500 kilos de pescado, ¿cuántos kilos le corresponderá a cada uno?

$$\begin{array}{r} 500 \overline{) 5} \\ 000 \quad 100 \\ \hline \end{array}$$

RESULTADO

E

9. Tres amigos quieren comprar un ordenador que cuesta 1250 euros. Si cada uno tiene 400 euros, ¿Cuánto les faltará para poder comprarlo?

$$\begin{array}{r} 1250 - \\ 400 \\ \hline 850 \end{array}$$

RESULTADO

E

10. Juan tiene la mitad de la edad de su padre. Si su padre tiene 36, ¿Qué edad tendrá Juan?

$$\begin{array}{r} 36 \overline{) 2} \\ 16 \quad 18 \\ \hline 0 \end{array}$$

RESULTADO

A