

Carmen Moreno Rosset
Dpto. de Psicología de la Personalidad, Evaluación y Trat. Psicológicos

**ESCALAS McCARTHY DE APTITUDES
Y PSICOMOTRICIDAD PARA NIÑOS (MSCA)**

(McCarthy Scales of Children's Abilities)
Autora: Dorothea McCarthy
Adaptación española: TEA Ediciones, S.A.

The logo of the Universidad Nacional de Educación a Distancia (UNED) is a black square containing the white letters 'UNED' in a stylized, bold font.

UNIVERSIDAD NACIONAL DE EDUCACIÓN A DISTANCIA

ÍNDICE

I. INTRODUCCIÓN	5
II. DESCRIPCIÓN DE LAS ESCALAS McCARTHY (2006).....	5
III. CONTENIDOS DEL MATERIAL MULTIMEDIA	7
IV. DESCRIPCIÓN DE LOS CONTENIDOS DE LAS ESCALAS McCARTHY	8
<i>Escala Verbal</i>	8
<i>Escala Perceptivo-Manipulativa</i>	8
<i>Escala Numérica</i>	10
<i>Escala de Memoria</i>	11
<i>Escala de Motricidad</i>	12
<i>Escala General Cognitiva</i>	12
V. ADMINISTRACIÓN DE LA PRUEBA.....	13
1. Construcción con Cubos	14
2. Rompecabezas	14
3. Memoria Pictórica.....	14
4. Vocabulario.....	14
5. Cálculo	15
6. Secuencia de Golpeo	15
7. Memoria Verbal.....	15
8. Orientación Derecha-Izquierda	15
9. Coordinación de Piernas.....	16
10. Coordinación de Brazos.....	16
11. Acción Imitativa	16
12. Copia de Dibujos	16
13. Dibujo de un niño	17
14. Memoria Numérica	17

15. Fluencia Verbal	17
16. Recuento y Distribución	17
17. Opuestos	18
18. Formación de Conceptos	18
VI. CORRECCION DE LAS ESCALAS McCARTHY	18
VI. CONCLUSIONES	19
VII. BIBLIOGRAFÍA.....	20
ANEXO I	21
ANEXO II.....	22
ANEXO III.....	35

Relación de términos utilizados en esta guía con su correspondiente significado:

Escala:	Conjunto de pruebas o tests.
Prueba:	Cada una de las medidas independientes que forman una escala.
Test:	Palabra inglesa que tiene el sentido general de prueba.
Elemento:	Cada una de las partes o unidades de que se compone una prueba o test.

PRESENTACIÓN DE LA AUTORA

Moreno Rosset, Carmen

Profesora Titular del Dpto. de Psicología de la Personalidad, Evaluación y Tratamiento Psicológicos de la Facultad de Psicología de la UNED.

Psicóloga clínica por el Ministerio de Educación y Ciencia.

Imparte las asignaturas de *Evaluación Psicológica (Grado)* e *Investigación en evaluación psicológica clínica y de la salud* y *Evaluación y tratamiento psicológico de los trastornos asociados al ciclo reproductivo (Máster de Posgrado en Investigación Doctorado)*.

Sus líneas de investigación se centran en la evaluación y tratamientos psicológicos en el entorno de la familia, con especial referencia a los temas relativos a la infancia y a las nuevas vías para la reproducción humana a través de las técnicas de reproducción asistida, nuevo campo profesional en el que ha creado el primer Instrumento de evaluación psicológica (Cuestionario DERA, 2008).

Es autora de otros audiovisuales sobre importantes pruebas de evaluación psicológica infantil como el WISC (Escala de Inteligencia de Wechsler para niños) o BAYLEY (Escalas Bayley de desarrollo infantil).

AGRACEDIMIENTOS

Deseo expresar mi agradecimiento al Colegio Público Fernando el Católico de Las Rozas y a los niños que han permitido ilustrar con imágenes algunos contenidos clave de este video. También quiero agradecer la colaboración prestada por Leticia, Alvaro y Miguel y a sus familiares, al prestarse para el pase de las Escalas McCarthy. Finalmente agradezco a Guillermo Molini y Andrés Pérez su colaboración y asesoramiento técnico en la realización de este audiovisual.

DESTINATARIOS

¿A QUIÉN VA DIRIGIDO EL VÍDEO?

El vídeo está destinado especialmente a los alumnos de psicología que realizan la asignatura de *Evaluación Psicológica*. Se integra dentro de la serie «Prácticas de Evaluación Psicológica». También va dirigido a psicólogos, pedagogos y especialistas que trabajen en el área infantil y que deseen conocer las características y forma de aplicación de la McCarthy.

Para más información puede consultarse (Moreno Rosset, 2005).

I. INTRODUCCIÓN

Esta Guía Didáctica se ha elaborado con el fin de completar y ampliar información sobre los contenidos recogidos en el Manual de la McCarthy. También aporta una serie de recomendaciones y consejos prácticos para quienes se inicien en el pase de la prueba.

La observación detenida y repetida de las imágenes facilitará el aprendizaje del instrumento. Si bien la grabación está realizada con los materiales y contenidos de anteriores a la edición de 2006, como indica el propio Manual de la McCarthy (2006) refiriéndose a este audiovisual *“su valor y utilidad se siguen manteniendo en vigor con esta última edición de la prueba, ya que, aunque hayan cambiado algunos materiales y elementos, las principales características de la prueba, normas de aplicación y elementos, siguen siendo esencialmente las mismas”*.

Además, y con el fin de que este audiovisual sirva para el aprendizaje de la aplicación, anotación de respuestas y corrección de la McCarthy, en el Anexo II se ha introducido el Cuadernillo de anotación de la edición de 2006 que permitirá registrar las respuestas de la niña mientras se observa la administración de la prueba en tiempo real. Asimismo se adjuntan los baremos correspondientes con el fin de obtener las puntuaciones típicas de los 18 tests de que se compone la McCarthy. La autocomprobación de la práctica se adjunta en el Anexo III.

Con el fin de especificar los cambios introducidos en la edición de la McCarthy (2006), en el siguiente apartado detallamos los cambios introducidos en 7 de los 18 tests de que sigue constando la prueba y que como se podrá observar en el audiovisual, no afectan al aprendizaje, resultando en la actualidad, como asimismo se indica en el Manual de la prueba, *“especialmente pedagógico para aquellas personas que desean aprender a aplicar las escalas McCarthy”*.

II. DESCRIPCIÓN DE LAS ESCALAS McCARTHY (2006)

Las Escalas McCarthy representan un instrumento de evaluación psicológica infantil que mantiene su actualidad y vigencia debido a que a pesar de que los tiempos cambian, el desarrollo motor, verbal y cognitivo de los niños sigue siendo el mismo, motivo por el que la octava edición de la McCarthy en 2006 no ha sufrido cambios en cuanto a las escalas de que se compone: verbal, perceptivo-manipulativa, numérica, general cognitiva, memoria y psicomotricidad.

Sin embargo, la edición de 2006 aporta otros aspectos que la hacen más precisa, fiable y válida. Nos referimos muy especialmente a que es la primera edición que ofrece baremos obtenidos de población española, por lo que los niños a los que se administre la McCarthy (2006) serán comparados con otros españoles de su misma edad.

En cuanto a los 18 tests que componen las escalas, si bien todos sus contenidos generales son los mismos, se han realizado en algunos de ellos cambios de diseño, forma y colores orientados a actualizar los materiales a la época actual. Asimismo se han ampliado o cambiado elementos en algunas de las pruebas, especialmente las verbales con el fin de que se trate de palabras más utilizadas en actualidad por los niños, y por tanto se pueda evaluar el conocimiento que tienen de las mismas. En la Figura 1. se anotan los tests que han sufrido cambios y sus contenidos actuales:

Tabla 1. Cambios en los tests de la McCarthy (2006)

Tests de la McCarthy	Contenidos del test en las ediciones anteriores	Contenidos del test en la edición de 2006
1. Construcción con cubos	- Consta de seis ítems de construcción de las siguientes figuras: 1. Torre 2. Silla 3. Pared 4. Casa	- Se ha añadido un quinto elemento: 5. Nave espacial
2. Rompecabezas	- Consta de seis rompecabezas con las siguientes imágenes: 1. Gato 2. Vaca 3. Zanahoria 4. Pera 5. Oso 6. Pájaro	- El contenido de los seis rompecabezas es el mismo. - La diferencia estriba en que las imágenes anteriores estaban diseñadas de forma más realista, es decir, más parecidas a una foto, mientras que las actuales se parecen más a un dibujo infantil.
3. Memoria pictórica	- Consta de una lámina con 6 imágenes: • Botón • Tenedor • Caballo • Candado • Lápiz • Sujetapapeles (clip)	- Se ha sustituido de la lámina la imagen del sujetapapeles o clip por: • Tijeras
4. Vocabulario. Parte I. Vocabulario pictórico	- Consta de cinco láminas: La lámina 1 contiene 5 imágenes: 1. Manzana 2. Árbol 3. Casa 4. Mujer 5. Vaca Las láminas 2 a 5 contienen una sola (reloj, barco, flor y bolso)	- El contenido de las cinco láminas es el mismo, pero al igual que en el test de "rompecabezas", algunas de ellas se parecen más a un dibujo que a una foto. Además, muestran una apariencia más actual a través de la ropa (dibujo de la señora) o de la forma y colores (dibujo de la casa y del bolso).
4. Vocabulario. Parte II	- Consta de 10 elementos. Se subrayan las que se cambian de la edición anterior: 1. Toalla 2. Abrigo 3. Herramienta 4. <u>Hilo</u> 5. Fábrica 6. <u>Encogerse</u> 7. <u>Especialista</u> 8. Mes 9. <u>Concierto</u> 10. <u>Leal</u>	- Se han sustituido cinco palabras. Se subrayan las nuevas en la edición del 2006. 1. Toalla 1. Abrigo 1. Herramienta 1. <u>Premio</u> 1. <u>Viajar</u> 1. Fábrica 1. <u>Orquesta</u> 1. <u>Sabio</u> 1. <u>Desaparecer</u> 10. Mes
5. Cálculo	- Consta de 12 elementos y para responder el niño debe ser capaz de a) comprender el enunciado y b) realizar mentalmente los cálculos de sumar, restar o dividir.	- Se mantienen los 12 elementos cambiando la palabra peseta por moneda y reordenándolos para favorecer una progresión más adecuada en dificultad.
7. Memoria verbal. Parte I Palabras y frases	- Consta de 6 elementos	- Se mantienen los 6 elementos sin cambios, a excepción del último en el que se ha cambiado ligeramente su redacción.
7. Memoria verbal. Parte II Cuento	- Se trata de un relato dividido en 11 elementos para facilitar su puntuación	- El tema del relato y los 11 elementos a evaluar se mantienen, aunque la redacción ha sufrido ligeras modificaciones para favorecer su coherencia y organización.
8. Orientación derecha-izquierda	- Para evaluar la orientación se utiliza una imagen de un niño sobre el que se aplican 9 elementos.	- Se ha sustituido la imagen del niño por la de una niña sobre la que se aplican los mismos 9 elementos.

Los 11 tests restantes que no han sufrido modificaciones ni sus materiales ni sus elementos son los siguientes:

- 6. Secuencia de golpeo
- 9. Coordinación de piernas
- 10. Coordinación de brazos
- 11. Acción imitativa
- 12. Copia de dibujos
- 13. Dibujo de un niño
- 14. Memoria numérica
- 15. Fluencia verbal
- 16. Recuento y distribución
- 17. Opuestos
- 18. Formación de conceptos

III. CONTENIDOS DEL MATERIAL MULTIMEDIA

Para facilitar el aprendizaje de las Escalas McCarthy, tanto el vídeo como la presente guía contienen los mismos apartados. Indicamos a continuación las tres partes en las que se ha dividido este material.

Primera parte: descripción de las escalas McCarthy

En la primera parte del vídeo se presenta a modo de fichas las características principales de la McCarthy, se visualizan los materiales de la prueba y la secuencia del pase. El contenido de cada una de las escalas y sus interconexiones entre ellas, se ejemplifica a través de gráficos con animación.

En la primera parte de esta guía se amplía la información existente en el vídeo, aportando una descripción detallada de los aspectos o aptitudes que evalúan los 18 tests que componen las 6 escalas McCarthy (ver Anexo I).

Segunda parte: pase de la prueba

En la parte central del vídeo se observa como un experto aplica las Escalas McCarthy a una niña de 5 años y 10 meses de edad. La videocámara muestra los distintos procedimientos de aplicación que utiliza el evaluador en cada uno de los 18 tests, así como las respuestas de la niña evaluada. En ocasiones, cuando la aplicación en un test es idéntica en todos los elementos, se muestra sólo la aplicación de los primeros elementos y se indica en el vídeo que se sigue de la misma manera hasta completar todos los elementos del test o hasta llegar al límite de aplicación.

En esta parte, esta guía pretende esclarecer algunas dudas que le pueden surgir al alumno o evaluador a la hora de aplicar cada uno de los tests que componen la McCarthy. También aporta algunas recomendaciones prácticas a modo de recetas profesionales que pueden ayudar al principiante sobretodo en los primeros pases que realice de la prueba.

Tercera parte: corrección de las escalas McCarthy

En la última parte del vídeo se visualiza la forma de corrección de las escalas McCarthy, así como la manera en que se obtiene el perfil del niño evaluado. Si bien en las imágenes aparece la Hoja de anotación de ediciones anteriores de la McCarthy, el procedimiento de corrección y obtención de puntuaciones directas, típica y perfil es el mismo.

IV. DESCRIPCIÓN DE LOS CONTENIDOS DE LAS ESCALAS McARTHUR

Con el fin de ampliar información sobre las aptitudes que evalúan cada uno de los 18 tests que forman las 6 escalas McCarthy, hemos partido del modelo tridimensional de Guildford (1967), utilizado por Kaufman & Kaufman (1983) en su libro «Evaluación clínica de los niños con las Escalas McCarthy». Las dimensiones que presenta Guildford en la estructura de la inteligencia son: Operaciones, Contenido y Productos. Citamos seguidamente los 5 procesos mentales incluidos en la dimensión de Operaciones:

1. Cognición: (Comprensión inmediata, reconocimiento, o comprensión de los estímulos.
2. Memoria: Retención de la información de la misma manera en que se recibió.
3. Evaluación: Formulación de juicios sobre la información, en términos conocidos.
4. Pensamiento convergente: Respuesta a un estímulo con la única respuesta o la «mejor respuesta».
5. Pensamiento divergente: Respuesta a un estímulo cuando el énfasis se pone en la variedad y calidad de respuestas (asociado muy de cerca con la creatividad)

Escala verbal

La Escala Verbal mide cada una de las cinco operaciones mentales propuestas por Guildford (1967), en su modelo de la estructura de la inteligencia. Todos los elementos son de contenido semántico y por tanto representan una buena medida de las aptitudes del niño en comprensión y expresión verbal.

En la tabla 2 se indican los tests que componen la Escala Verbal, una descripción de los mismos y las aptitudes evaluadas en cada uno de ellos, siguiendo el modelo de Guildford. Como podrá observarse, la Escala Verbal, se compone de 5 tests, que evalúan el desarrollo del lenguaje del niño, conceptos, expresión, comprensión y razonamiento verbal, clasificación lógica, creatividad, etc. Asimismo se evalúan aspectos como la memoria inmediata, la atención y la concentración. El evaluador deberá estar seguro de que el niño presta especialmente atención en estas pruebas. El hecho de estar distraído interferirá en el recuerdo del nombre de objetos representados en una lámina o la repetición de palabras o frases.

Tabla 2. Escala Verbal (V):

Objetivo: Evalúa la aptitud del niño para entender y procesar los estímulos verbales y expresar verbalmente sus pensamientos.

Ejecución: Se le pide al niño que responda con una palabra, frase, o párrafo a diferentes elementos.

Test	Descripción	Aptitudes Evaluadas
3. Memoria pictórica	- Recuerde el nombre de objetivos representados en una lámina	- Memoria inmediata (auditivo/visual) - Desarrollo temprano del lenguaje - Atención
4. Vocabulario	- Identificación de objetos corrientes (Parte I) - Definición de palabras (Parte II)	- Formación de conceptos verbales - Desarrollo temprano del lenguaje - Expresión verbal
7. Memoria Verbal	- Repetición de series de palabras y frases (Parte I) - Repetición del contenido de un cuento leído previamente por el examinador (Parte II)	- Memoria inmediata (auditiva) - Comprensión verbal - Atención - Concentración - Expresión verbal
15. Fluencia Verbal	- Enumeración durante 20 segundos de todos los nombres posibles dentro de una categoría	- Formación de conceptos - Clasificación lógica - Creatividad (pensamiento divergente) - Expresión verbal
17. Opuestos	- Terminación de frases con el opuesto de un adjetivo	- Formación de conceptos verbales - Desarrollo temprano del lenguaje - Razonamiento verbal

Escala perceptivo-manipulativa

Los siete tests que componen la Escala Perceptivo-Manipulativa requieren respuestas no verbales a una gran variedad de estímulos. La tabla 3 muestra una descripción de los tests que componen esta Escala, y un detalle de las aptitudes que evalúan cada uno de ellos.

La mayor parte exigen aptitudes viso-motoras y organización perceptiva (inteligencia no verbal), por tanto evalúan las cuatro primeras operaciones de Guildford: cognición, memoria, evaluación y pensamiento convergente.

Tabla 3. Escala Perceptivo-Manipulativa (PM):

Objetivo: Evalúa la coordinación visomotora y el razonamiento no verbal del niño.
Ejecución: A través de la manipulación de materiales, el niño pone en ejercicio aptitudes como la imitación, la clasificación lógica y la organización visual en diferentes tareas espaciales, perceptivo-visuales y conceptuales.

Test	Descripción	Aptitudes Evaluadas
1. Construcción con cubos	- Copia con cubos de una estructura construida por el evaluador	- Coordinación visomotora - Relaciones espaciales
2. Rompecabezas	- Ensamble de piezas planas para formar el dibujo de un animal o alimento	- Percepción visual - Razonamiento no verbal - Coordinación visomotora - Relaciones espaciales
6. Secuencia de golpeo	- Repetición en un xilófono de una secuencia de otras emitidas por el evaluador	- Memoria inmediata (principalmente visual) - Coordinación visomotora - Atención
8. Orientación derecha-izquierda	- Conocimiento de la derecha-izquierda de las cosas, principalmente del mismo sujeto (para niños de 5 años en adelante)	- Relaciones espaciales - Formación de conceptos verbales - Razonamiento no verbal - Direccionalidad
12. Copia de dibujos	- Copia de dibujos geométricos	- Percepción visual - Coordinación visomotora - Relaciones espaciales
13. Dibujo de un niño	- Ejecución del dibujo de un niño de su mismo sexo	- Formación de conceptos no verbales - Coordinación visomotora - Imagen corporal
18. Formación de conceptos	- Clasificación de piezas con los criterios de tamaño, color y forma	- Clasificación lógica - Razonamiento no verbal - Formación de conceptos verbales

Escala numérica

La tabla 4 muestra la descripción de los tres tests que componen la Escala Numérica, también muestra las aptitudes evaluadas en cada uno de los tests Numéricos, que solo evalúan dos de las operaciones de Guildford (Cognición y Memoria). Se trata de un índice que trata de evaluar la aptitud numérica frente al éxito aritmético, por lo que es mucho más limitado que el Verbal o Perceptivo-Manipulativo. Además, el éxito en las tres tareas se relaciona con la aptitud verbal debido a que los tres tests requieren una respuesta verbal, que a su vez precisa atención y concentración por parte del niño.

Tabla 4. Escala Numérica (N):

Objetivo: Evalúa la «aptitud» numérica del niño y su comprensión de términos cuantitativos.

Ejecución: Se le pide al niño que responda a las preguntas que le lee el evaluador.

La solución de cada elemento requiere un solo paso y no un proceso secuencial.

Test	Descripción	Aptitudes Evaluadas
5. Cálculo	- Cuestiones que implican información numérica o cálculos aritméticos simples	- Razonamiento numérico - Aptitudes de cálculo - Datos y conceptos numéricos - Concentración - Comprensión verbal
14. Memoria Numérica	- Repetición de series de dígitos en el orden presentado por el evaluador (Parte I) - y en orden inverso (Parte II)	- Memoria inmediata (auditiva) - Atención - Reversibilidad
16. Recuento y Distribución	- Formación de grupos iguales con cubos	- Contar mecánicamente - Conceptos numéricos - Razonamiento numérico

Escala de memoria

Los cuatro tests que forman la Escala de Memoria, también forman parte de las Escalas Verbal, Perceptivo Manipulativa y Numérica.

Esta escala mide la memoria inmediata del niño a través de una amplia variedad de estímulos de contenido semántico, figurativo y simbólico. Como se puede observar en las tablas 2, 3 y 4 la memoria es un proceso mental evaluado en cada una de las Escalas anteriores, por tanto, la Escala de Memoria se ajusta al modelo de la estructura de la inteligencia de Guildford.

La tabla 5 describe cada uno de los tests que forman la escala de Memoria y las aptitudes evaluadas en cada uno de ellos han sido señaladas en las tablas anteriores.

Tabla 5. Escala de Memoria (Mem):

Objetivo: Evalúa la memoria inmediata del niño a través de un amplio espectro de estímulos visuales y auditivos. **Ejecución:** Se le pide al niño que atienda a los distintos estímulos que se le presentan, los retenga durante un breve intervalo de tiempo y reproduzca la información retenida bien verbalmente o bien manipulativamente.

Test	Descripción	Aptitudes Evaluadas
3. Memoria Pictórica	- Se ha descrito en la evaluación del área Verbal	- Ya han sido señaladas
6. Secuencia de golpeo	- Se ha descrito en la evaluación del área Perceptivo-Manipulativa	- Ya han sido señaladas
7. Memoria verbal Partes I y II	- Se ha descrito en la evaluación del área Verbal	- Ya han sido señaladas
14. Memoria numérica	- Se ha descrito en la evaluación del área Numérica	- Ya han sido señaladas
NOTA: Todos estos tests a su vez forman parte de la Escala General Cognitiva		

Escala de psicomotricidad

La tabla 6 muestra los tests que forman la escala de Motricidad. Se presenta una descripción y aptitudes que se evalúan en cada uno de ellos. Como puede observarse estos tests cubren las áreas motoras finas y gruesas y por tanto evalúan aspectos cognitivos y no cognitivos. Los tres primeros tests (9, 10 y 11) son sólo motrices, mientras que los dos últimos (12 y 13) forman parte de la escala Perceptivo-Manipulativa y evalúan la operación de pensamiento convergente de Guilford.

La Escala de Motricidad ofrece mejores resultados al aplicarla a niños de edades preescolares, debido a que la mayor parte de las tareas de amplios movimientos apropiadas para evaluar las aptitudes de los niños un poco mayores, no podrían aplicarse en una pequeña habitación. El Índice de Motricidad refleja el nivel de desarrollo físico del niño y, en alguna medida, su integridad neurológica (Kaufman & Kaufman, 1983).

Tabla 6. Escala de Motricidad (Mot):

Objetivo: Evalúa la coordinación motora del niño, tanto de la de movimientos finos como la de amplios movimientos. **Ejecución:** En las tareas motoras finas, se le pide al niño la copia de dibujos y dibujo de un niño, en las tareas motoras gruesas el niño debe imitar los movimientos del evaluador y seguir sus instrucciones.

Test	Descripción	Aptitudes Evaluadas
9. Coordinación de piernas	- Actividades que implican las extremidades inferiores, tales como andar hacia atrás o permanecer sobre un solo pie.	- Coordinación de amplios movimientos - Balanceo
10. Coordinación de brazos	- Actividades que exigen botar una pelota (Parte I) recoger un objeto lanzado hacia el sujeto (Parte II) y lanzar un objeto a través de un agujero de un blanco (Parte III).	- Coordinación de amplios movimientos - Precisión de movimientos
11. Acción imitativa	- Copia de movimientos simples, tales como entrelazar las manos o mirar a través de un tubo	- Coordinación de amplios movimientos - Coordinación motora fina
12. Copia de dibujos	- Se ha descrito en la evaluación del área (PM).	- Coordinación motora fina
13. Dibujo de un niño	- Se ha descrito en la evaluación del área (PM).	- Coordinación motora fina

NOTA: Los tres primeros tests sólo forman parte de la Escala de Motricidad.
Los dos últimos a su vez forman parte de la Escala General Cognitiva.
Existen varios elementos de la Escala de Motricidad que se utilizan para evaluar aspectos de lateralidad.

Escala general cognitiva

Cada uno de los 15 tests que forman la Escala «General Cognitiva», están incluidos en las escalas Verbal, Perceptivo-Manipulativa y Numérica (ver anexo I), y por tanto las aptitudes que se evalúan en cada uno de ellos ya han sido descritas anteriormente. Por ello, en la tabla 7 solamente se indican las aptitudes que son evaluadas como mínimo por 3 tests distintos y como máximo por 5 tests distintos de la Escala General Cognitiva.

Como indican Kaufman & Kaufman (1983), los contenidos semántico, figurativo y simbólico están diseminados por toda la Escala y las aptitudes evaluadas por la mayor parte de los tests de la McCarthy son:

1. Cognición de productos semánticos (conocimiento inmediato, reconocimiento o comprensión de palabras o ideas).
2. Pensamiento convergente de productos figurativos (responder a formas/objetos concretos con la «única o la mejor» respuesta).
3. Memoria de productos simbólicos (retención de números, un sistema de números u operaciones numéricas bien aprendidas).

Tabla 7. Escala General Cognitiva (GC):

Objetivo: Evalúa los procesos mentales del niño como razonamiento, formación de conceptos y la memoria, tanto cuando resuelve problemas verbales y numéricos como cuando manipula materiales concretos. **Ejecución:** En cada test la ejecución es distinta. la línea de ejecución general según el área evaluada (Verbal, Perceptivo-Manipulativa y Numérica) se ha descrito anteriormente.

Test	Descripción	Aptitudes Evaluadas
15. Tests que componen las Escalas: - Verbal: 5 - Percep-Manip: 7 - Numérica: 3	- Los test ya han sido descritos en las distintas áreas (V-PM-N) que componen la Escala G.C.	- Las aptitudes ya se han descrito. - Seguidamente anotamos las que son evaluadas por varios tests de la Escala GC indicando el número de tests que evalúa cada aptitud entre parentésis. - Formación de conceptos verbales (5). - Coordinación visomotora (5). - Memoria inmediata y Atención (4). - Relaciones espaciales (4). - Desarrollo temprano del lenguaje (3). - Expresión verbal (3). - Razonamiento no verbal (3).

V. ADMINISTRACIÓN DE LA PRUEBA

El manual de la McCarthy indica de forma clara y precisa las normas de aplicación y puntuación de cada uno de los 18 test, que componen las Escalas McCarthy. En cada una de las pruebas. el manual resalta las órdenes que el evaluador debe dar al niño. A continuación están anotadas las normas de puntuación. Una recomendación práctica para el evaluador principiante, es que subraye en colores distintos las frases que debe decir al niño de los puntos que se le debe otorgar en cada test. De esta manera, podrá localizar de un solo golpe de vista las instrucciones que debe dar y puntuar más rápidamente las respuestas obtenidas.

En algunos tests, cuando el niño que se evalúa tiene una edad superior a 5 años, se empieza por un elemento superior, otorgando la máxima puntuación en los elementos anteriores. No obstante, cuando se tienen sospechas de retraso mental, o en niños muy callados, o niños que en el primer test de «Construcción con Cubos», hayan tenido que retroceder a los elementos 1 y 2 (porque no consiguieron la puntuación máxima en el elemento número 3), se debería empezar *siempre* por el elemento número 1 en el resto de pruebas que se le apliquen.

Algunos de los tests de la McCarthy precisan el uso de cronómetro. Una recomendación práctica es anotar o hacer una marca en la Hoja de respuestas, en estos test, con el fin de agilizar la aplicación. Por supuesto que quienes no tengan habilidad en el uso del cronómetro, deberán practicar antes. Se recomienda, repetir varias veces la puesta en marcha y paro de los tiempos que se

aplican en los tests 2. Rompecabezas, 3. Memoria Pictórica y 15. Fluencia Verbal, que vienen indicados en la Hoja de respuestas (ver anexo II). Aunque no se indica en la Hoja de respuestas, el test 9. Coordinación de piernas, también precisa el cronómetro para puntuar los elementos 4 y 5 (mantenerse sobre el pie derecho e izquierdo).

A continuación presentamos una serie de recomendaciones prácticas para la aplicación de la McCarthy.

1. Construcción con cubos

En esta prueba, cuando el niño no ha obtenido la máxima puntuación en el primer intento, se le concede un segundo. Una aclaración al respecto es que cuando se precise un segundo intento, el evaluador **no** debe realizar una segunda demostración. Solamente debe deshacer la construcción realizada por el niño e indicarle que lo repita de nuevo a partir del modelo inicial, como se puede observar en la grabación del pase de la prueba.

Se recuerda que sea cual sea el elemento que deba realizar el niño (torre, silla, pared o casa), se le debe construir el modelo y entregar el resto de bloques que no se han usado. El niño deberá elegir el número de bloques necesarios para cada caso.

2. Rompecabezas

Es importante leer con atención en el manual, el Procedimiento de aplicación general del test «Rompecabezas», ya que algunos aspectos que allí se indican, no se vuelven a repetir en la presentación de cada uno de los rompecabezas. Por ejemplo, es importante que cuando un niño no consiga la máxima puntuación en un elemento, se le complete el rompecabezas antes de pasar al siguiente, como puede observarse en las imágenes.

3. Memoria pictórica

En primer lugar se lee al niño una frase que indica lo que deberá hacer después. Luego se le muestra una lámina que contiene seis dibujos mientras se le nombran cada uno de ellos. Se le retira la lámina y el niño debe decir las cosas que recuerde.

A pesar de que este test contiene un solo elemento, es muy importante tener en cuenta los siguientes aspectos. Primero, se deberá leer la frase introductoria despacio y claramente para que el niño entienda lo que deberá hacer después. Segundo, el tiempo de exposición de la lámina no debe exceder de 10", debido a que se trata de una tarea de memoria inmediata.

Se recomienda a los evaluadores inexpertos, cronometren el tiempo que tardan en nombrar los 6 objetos de la lámina, y lo practiquen antes de la aplicación hasta conseguir nombrarlos en solo 6 ó 7 segundos, dejando el resto del tiempo para que el niño observe los dibujos.

4. Vocabulario

En esta prueba el evaluador debe esforzarse en pronunciar claramente cada palabra. Cuando el niño responde a otra palabra que cree haber oído (por ejemplo «abrir» en lugar de «abrigo») el evaluador debe repetir la pregunta poniendo énfasis en la palabra correcta.

Antes de aplicar la segunda parte del test: «Vocabulario oral», se recomienda recordar y/o revisar los criterios de puntuación del manual, con el fin de poder distinguir entre una respuesta de 0, 1 ó 2 puntos. Así, el evaluador podrá realizar preguntas adicionales, si es preciso, o interrumpir la prueba, porque el niño haya fracasado 4 veces consecutivas, es decir, haya obtenido 0 puntos en 4 elementos seguidos.

Como puede observarse en el manual, la McCarthy admite respuestas no verbales (por ejem-

plo en «abrigo» una respuesta de 1 punto es: Como eso -señalando un abrigo-). En todas las respuestas calificadas con un punto el evaluador debe realizar una pregunta adicional, en este caso, se le puede decir al niño «Dime con palabras lo que es...», «Explícamelo un poco más», etc. Como se podrá observar en la imagen, la niña además de explicar con palabras se expresa gestualmente, por tanto ambos tipos de respuesta (verbal y no verbal) deben tenerse en cuenta.

5. Cálculo

El elemento 4 de esta prueba es el primero que requiere cálculo mental, por lo que exige al niño otro tipo de respuesta distinta de los primeros elementos. Si el evaluador lo cree conveniente, puede indicarle que el contenido de los siguientes elementos, es distinto, haciendo una pausa de algunos segundos entre los elementos 3 y 4, y diciendo «De acuerdo, ahora vamos a intentar ese otro».

Suponiendo que el niño fracase en los elementos siguientes, se le puede decir «Como ves unos son más fáciles y otros más difíciles» o «Si no lo sabes, me dices «no lo se» y no pasa nada». De esta forma, se pretende desangustiar al niño de sus fracasos, ya que para terminar este test el niño debe contestar a todos los elementos o realizar 4 fracasos consecutivos.

6. Secuencia de golpeo

Se recomienda al evaluador estudiar con antelación las secuencias de golpeo con el fin de realizarlas correctamente en el momento del pase de esta prueba. No obstante, si el examinador se equivoca en algún elemento del test, deberá realizar un gesto que indique que empieza de nuevo e incluso verbalizar «Voy a empezar de nuevo». Si el evaluador comete un segundo error, esta prueba debe invalidarse y aplicarse las normas de prorrateo.

En cuando al niño, si éste golpea dos veces la misma tecla, el evaluador deberá decidir si esta conducta se considera fallo, como indica el manual, o bien se trata de una rectificación espontánea porque apenas la golpeó la primera vez o porque se da cuenta de su fallo y lo rectifica inmediatamente, en cuyo caso puede decidir no considerarlo como fallo, basándose en el punto 10 de las instrucciones generales del manual que indica que «Si un niño cambia espontáneamente una respuesta errónea por una correcta, se le concede la puntuación...».

7. Memoria verbal

En la parte I de esta prueba el niño tiene que repetir una serie de tres o cuatro palabras no relacionadas y frases enteras de memoria. Se recomienda al evaluador practique con la ayuda del cronómetro la lectura de cada palabra a una velocidad de una por segundo, con el fin de saber decir las despacio y claras.

En la segunda parte, el niño tiene que repetir las principales ideas de un cuento que el evaluador le ha leído previamente. Se trata de evaluar aptitudes relacionadas con la audición, por lo que se aconseja aprender a leer el cuento en un tiempo de unos 30" aproximadamente, con buena entonación, pero evitando una excesiva gesticulación. También es conveniente aprender con anterioridad los criterios de puntuación del manual, para poder puntuar el cuento a medida que el niño lo relata.

8. Orientación derecha-izquierda

Esta prueba como indica el manual y la hoja de respuesta, debe aplicarse a partir de los 5 años de edad. Conviene que el evaluador lea despacio cada elemento y ponga énfasis en las palabras derecha/o-izquierda/o. Sobretudo en los elementos que están divididos en dos partes (ej: «Toca *tu ojo derecho* con tu *mano izquierda*»), debido a que contienen un mayor grado de dificultad.

9. Coordinación de piernas

El evaluador puede tener esta prueba preparada antes de iniciar el pase, o prepararla con la ayuda del niño. En el audiovisual se observa que la cinta de 2,75 cm., está pegada al suelo de antemano, debido a que desde el primer momento se había establecido una adecuada comunicación entre el evaluador y la niña, y además se trataba de ahorrar algún tiempo. No obstante, cuando se trate de niños más pequeños, tímidos o con retrasos o dificultades de comunicación, se deberá aprovechar esta oportunidad para interactuar con el niño. La información que se obtenga de esta situación es conveniente anotarla en el apartado de «Observaciones» que se halla en la hoja, de respuestas a continuación de esta prueba.

La «Coordinación de Piernas» permite un segundo intento en todos los elementos, al igual que ocurre en el test de «Construcción con Cubos». Una aclaración importante es que el evaluador puede realizar una segunda demostración, antes del segundo intento, ya que en este caso, el modelo no persiste delante del niño como en el caso de «Construcción con Cubos». Si el niño no realiza la tarea en los dos intentos que se le proponen, pero si lo hace en otro momento de la sesión, no recibirá puntuación alguna debido a que sólo se le permiten dos intentos y el éxito posterior constituye un tercer intento que no se contempla en las Escalas McCarthy.

Un último aspecto a resaltar, es que el evaluador deberá tener cerca el manual y la hoja de respuestas, con el fin de poder consultarlo de forma rápida, si lo precisa, y anotar los puntos que alcanza el niño mientras camina, anda de puntillas o salta. Es aconsejable anotar durante o inmediatamente después de cada elemento, la puntuación obtenida, debido a que las puntuaciones que obtiene el niño dependen del número de pasos que ha dado, si los ha dado todos encima o fuera de la cinta, si se ha sostenido menos o más de 10 segundos sobre una pierna, etc., y resulta difícil retener mentalmente la información de todos los elementos hasta el final de la prueba.

10. Coordinación de brazos

Algunas de las recomendaciones realizadas en la prueba anterior pueden servir asimismo para esta prueba, debido a que también requiere una preparación previa del material, así como se debe anotar los éxitos o fracasos en cada uno de los intentos que realiza el niño en cada una de las tres partes de que consta este test.

En la segunda parte de esta prueba, «Atrapar la bolsa», el niño, a veces, atrapa la bolsa (con una, dos o ambas manos) *contra su pecho o estómago*, o la sujeta con dificultad *momentos antes de llegar al suelo*. Estos casos se puntúan como correctos.

11. Acción imitativa

Uno de los elementos de este test se realiza con un tubo a través del cual el niño debe mirar. Con el fin de ahorrar tiempo, es aconsejable que el evaluador tenga el material preparado, tubo envuelto con papel suave (tipo servilleta) que debe sobresalir por los extremos y estar sujeto con una goma elástica.

12. Copia de dibujos

En este test también se recomienda tener el material preparado, dos lapiceros y 9 hojas de papel numeradas del 1 al 9 y con el nombre del niño, en la parte superior, para evitar que se confundan con las de otro niño. En las hojas 1, 2 y 3 se trazará una línea horizontal por la mitad de la misma, en cuya parte superior el evaluador deberá dibujar, mientras el niño observa.

Como se puede observar en el audiovisual, los niños pequeños tienden a imitar no solo los dibujos realizados por el evaluador, sino sus movimientos exactos, por lo que sería recomendable que el evaluador al dibujar en espejo, lo hiciera de la siguiente forma:

- Dibujo 1: Círculo (de izquierda a derecha o en sentido inverso al de las agujas del reloj).
- Dibujo 2: Línea Vertical (de arriba a abajo).
- Dibujo 3: Línea Horizontal (de izquierda a derecha).

También es aconsejable que el evaluador conozca los criterios mínimos de cada elemento, con el fin de poder anotar al momento si se trata de un acierto o error o interrumpir la prueba, como indica el manual y la hoja de respuestas, a los 3 fracasos consecutivos. Una vez terminada la prueba podrá puntuar todos los elementos realizados por el niño consultando el manual.

13. Dibujo de un niño

Este test no tiene un tiempo límite, pero si el niño no ha terminado en cinco minutos, se le anima a que acabe. Cuando el niño realiza más de un dibujo, se le puntúa el mejor realizado de los dos, a partir de los criterios del manual.

14. Memoria numérica

Esta prueba tiene la misma estructura que la 7. Memoria Verbal. Aquí, el niño tiene que repetir series de números en lugar de palabras, por lo que se recomienda que el evaluador los lea claramente y a un ritmo aproximado de un dígito por segundo.

En las instrucciones de esta prueba existen dos ejemplos en los que se le hace repetir al niño un número: «...repite 2... Ahora repite 6». A veces, cuando se inician las series, el niño tiende a repetir cuando se le dice el primer dígito, entonces, se le debe indicar con gestos o con frases que debe esperar a que el evaluador termine (ej: «Primero termino yo y luego empiezas tu.. »).

15. Fluencia verbal

Las instrucciones de este test deben leerse despacio y con claridad poniendo especial énfasis en los ejemplos. El tiempo máximo para responder a cada elemento es 20", por lo que si transcurridos los cinco primeros segundos, el niño no responde o sólo ha dado una respuesta, se le dice, sin detener el cronómetro «¿Qué otras cosas de comer sabes? ¿Qué otros animales conoces? etc. Si el evaluador no entiende alguna palabra que ha dicho el niño, debe anotarla fonéticamente y después de terminar la aplicación de este test, preguntarle ¿Qué es esto? Si lo que el niño explica corresponde a la categoría que se ha preguntado, se le puntúa.

16. Recuento y distribución

Algunos de los elementos de esta prueba están encadenados (elementos 1-2-3; 4-5; 6-7; 8-9) de forma que para pasar de uno a otro se requiere la correcta respuesta del niño en el anterior. Por ello, si el niño fracasa, se le permite un segundo intento, puntuando solamente la respuesta correcta. Si en el segundo intento vuelve a fallar, el evaluador corregirá el error antes de seguir adelante.

Una recomendación práctica en esta prueba es que el evaluador subraye o resalte en el manual u hoja de respuestas, los momentos en que *debe retirar los cubos*, es decir, los momentos que dividen los tres engranajes de elementos: después de los elementos 3, 5 y 7. Estos elementos exigen una respuesta verbal por parte del niño, no obstante, como esta prueba no forma parte de la Escala Verbal, si el niño da una respuesta no verbal correcta, se le da la puntuación correspondiente.

En los elementos 4 y 6 se pretende conocer si el niño conoce el concepto de «el mismo número», por lo que se debe tener especial cuidado en colocar los bloques uniformemente espaciados, es decir, que la mitad de ellos **no** estén colocados enfrente justo de cada cartulina.

17. Opuestos

La aplicación de esta prueba es sencilla, por lo que no suele suscitar dudas. Queremos resaltar que se han de seguir exactamente las normas del manual y suponiendo que el niño desconozca el significado de la palabra «lo contrario», no se le debe explicar. Como puede observarse en el manual, cuando el niño fracasa en los dos primeros elementos, el evaluador le debe indicar las respuestas correctas, con aclaraciones como «Tú tendrás que decir frío, porque frío es lo contrario de caliente».

18. Formación de conceptos

Para esta prueba se utilizan doce piezas de plástico de distintos colores y formas. En el manual aparecen dibujadas para cada elemento, no obstante, puede resultar práctico colorear las piezas en el manual, con el fin de agilizar la presentación de esta prueba.

La ejecución de los elementos 4 a 9 dependen del conocimiento de los conceptos básicos incluidos en los tres primeros elementos, por ello creemos conveniente recordar al evaluador las instrucciones del manual respecto a los elementos 1, 2 y 3 (si el niño comete error, se le debe dar la respuesta correcta, y si acierta, se le deben reafirmar sus respuestas con frases como «Sí, este es el pequeño, y este es el grande», «Sí, este es el rojo; este el amarillo, y este es el azul»...). En general, deben darse las instrucciones muy claras ya que existen «elementos en los que el niño debe responder a más de una variable (ej: «Ahora mira a ver cuántas piezas *grandes redondas* y rojas puedes encontrar...»). Si el niño no comprende lo que tiene que hacer, se le puede repetir, siempre y cuando no haya escogido ninguna pieza. Cuando el niño deba seleccionar una/s pieza/s concretas de entre varias, estas deben colocarse desordenadas como indica el manual. Si el niño coloca las primeras piezas correctas, pero luego añade otras incorrectas, se puntúa como fracaso. Por el contrario, si las escoge correctamente, pero no las coloca encima de la cartulina, se le puntúa como acierto.

VI. CORRECCIÓN DE LAS ESCALAS McCARTHY

La forma de corrección de las Escalas McCarthy se encuentra descrita en el manual. Una demostración visual del procedimiento puede observarse en el audiovisual que acompaña esta guía. Las imágenes muestran las Hojas de respuesta de la versión anterior de la McCarthy si bien el procedimiento a seguir es el mismo. Una ejemplificación de las hojas de respuesta de la edición de 2006 se encuentra en Anexo II. No obstante, queremos aclarar una pequeña duda que puede aparecer a la hora de escoger los baremos adecuados en la corrección de la McCarthy. Como se podrá observar en el manual, las tablas de baremos corresponden a edades enteras y a los medios años (2,5; 3; 3,5; 4, hasta 8,5 años). También se indica el rango de edad que incluye cada baremo, por ejemplo el baremo correspondiente a 2,5 años incluye niños desde 2 años 4 meses hasta niños de 2 años 9 meses. El baremo siguiente, incluye niños de 2 años 10 meses hasta niños de 3 años 3 meses. Pero, ¿qué pasa si el niño que estamos evaluando tiene una edad de 2 años 9 meses y 8 días? Cuando la edad del niño no aparece en las tablas, debe interpolarse y se debe comparar con la tabla cuyos límites de edad se aproximen más a la edad del niño y en caso de igualdad se deberá elegir la tabla superior.

En el manual de la McCarthy aparece el procedimiento de cálculo de prorrateo para aplicarlo cuando un test se invalida o no se aplica. Cuando se trate de una omisión u olvido de una de las pruebas, se deberá aplicar en otra sesión. Pero, cuando por cualquier razón, sea imposible aplicar alguna de las pruebas o el evaluador decida invalidar alguna de ellas, resulta de gran utilidad poder estimar la puntuación que el niño hubiera obtenido. Para ello debe consultarse el manual.

Procedimiento de cálculo de la edad mental del niño y de la edad equivalente

El cálculo de la edad mental ha sufrido distintas críticas en evaluación psicológica, no obstante, en ocasiones, puede resultar importante para el evaluador conocer la edad mental del niño. En el manual de la McCarthy se presenta una tabla con las edades mentales (EM) de los niños, equivalentes al Índice General Cognitivo (GCI), según sus edades cronológicas (EC). Para su elaboración se aplicó la siguiente fórmula

$$EM = \frac{GCI \times EC}{100}$$

En cuanto al cálculo de la edad equivalente del niño es útil con niños, con elevadas capacidades o con retraso mental, por lo que, como indica el manual, se trata de una información complementaria y de apoyo al proceso de evaluación psicológica. Para su cálculo consulte el manual.

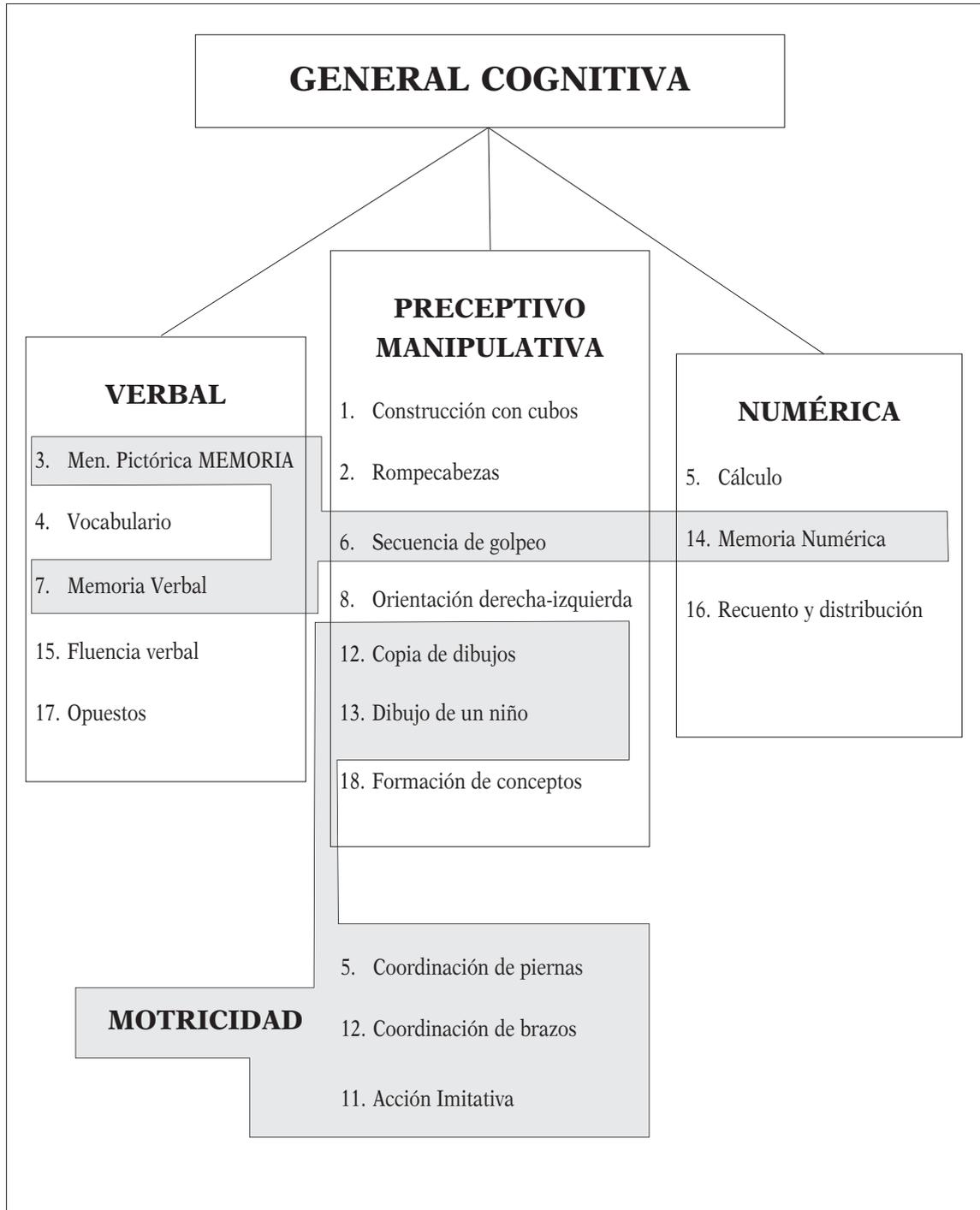
VII. CONCLUSIONES

Como se ha indicado en el audiovisual, para realizar el diagnóstico del niño, se deben utilizar diversos instrumentos de evaluación, por lo que siguiendo el ejemplo anterior, se puede completar la McCarthy con un examen neurológico, evaluación del área del lenguaje realizada por un experto en logopedia, medidas socioculturales y comportamentales del niño, etc. También se deberían llevar a cabo registros de conductas sociales y de autoayuda, con el fin de conocer el comportamiento del niño en todas las áreas de funcionamiento. La información deberá obtenerse a través de distintos informantes (niño, padres, otros cuidadores, educadores y compañeros del niño).

Esperamos que tanto la grabación del pase de la McCarthy como la presente guía sirvan para un mejor conocimiento de las Escalas. Se ha pretendido exponer a través del visionado, la forma correcta en que se deben aplicar las Escalas McCarthy. La guía, como hemos indicado al principio, pretende ampliar información tanto de las características de la McCarthy, como de posibles dudas en el pase y corrección de la misma. Finalmente, y a través de un amplio abanico de ejemplos, se ha hecho la interpretación de este instrumento. Somos conscientes de que todas las dudas no habrán quedado resueltas aquí, pero esperamos que la información presentada, sea suficiente para aprender a generar respuestas propias para resolver cualquier situación distinta o nueva que se presente en la situación de evaluación con las Escalas McCarthy.

VIII. BIBLIOGRAFÍA

- GÓMEZ, J. & FORNS, M. (1993). Modelos alternativos a la estructura dimensional de la Escala McCarthy: Un análisis factorial confirmatorio. En M. Forn y M. T. Anguera (Comps.), *Aportaciones recientes a la evaluación psicológica*. Barcelona: Promociones y Publicaciones Universitarias, S.A.
- GUILFORD, J. P. (1967). *The nature of human intelligence*. New York: McGraw-Hill.
- KAUFMAN, A. S. (1973). Analysis of the McCarthy Scales in terms of Guilford's structure of intellect model. *Perceptual and Motor Skills*, 36, 967-976.
- KAUFMAN, A. S. & KAUFMAN, N. L. (1983). *Evaluación clínica de los niños con las Escalas McCarthy*. Madrid: Tea Ediciones, S.A.
- MCCARTHY, D. (1972). *Manual for the McCarthy Scales of Children's Abilities*. New York: The Psychological Corporation.
- (1977). *Manual de las Escalas McCarthy de Aptitudes y Psicomotricidad para niños*. 3ª edición. Madrid: TEA Ediciones, S.A.
- (1996). *Manual de las Escalas McCarthy de Aptitudes y Psicomotricidad para niños*. 5ª edición, revisada y ampliada. Madrid: TEA Ediciones, S.A.
- (2006). *Manual de las Escalas McCarthy de Aptitudes y Psicomotricidad para niños*. 8ª edición, revisada y ampliada. Madrid: TEA Ediciones, S.A.
- MORENO ROSSET, C. (edit.). *Evaluación psicológica. Concepto, proceso y aplicación en las áreas del desarrollo y de la inteligencia*. Madrid: Sanz y Torres.
- MORENO, C. & DEL BARRIO, V. (1991). *Evolución de la maduración en niños de 4 a 5 años a través de la Escala MSCA de McCarthy* «III Congreso de Evaluación Psicológica», pp. 219 (Acta de Congreso).



Agrupación de los 18 tests de McCarthy en seis Escalas
(Basado en Kaufman & Kaufman, 1983)

CUADERNILLO DE ANOTACIÓN DE
LAS ESCALAS MCCARTHY (2006)
Y BAREMOS CORRESPONDIENTES

Nota: En el Cuadernillo de Anotación se han marcado las respuestas que no se ven en el audiovisual con el fin de facilitar la corrección de la prueba.

Reproducción realizada con el permiso de TEA Ediciones, S.A.
Reservados todos los derechos y prohibida su reproducción total o parcial.

Escalas McCarthy
de aptitudes
y psicomotricidad
para niños **D. McCarthy msca**

CUADERNILLO
DE ANOTACIÓN



 TEA Ediciones

1 Construcción con cubos



TERMINACIÓN
Fracaso de ambos intentos en dos elementos consecutivos.



RETORNO
5 años. Si acierta el elemento 3 (2 puntos) se conceden los 5 puntos correspondientes a 1 y 2 y se continúa la prueba; en caso contrario se aplican estos elementos.



Notas
Si el niño no obtiene la máxima puntuación en el 1º intento se le ofrece un 2º intento pero no se le vuelve a hacer una demostración de la construcción del modelo. Se mantendrá la 1ª demostración.

	Puntuación						Mejor puntuación					
	Intento 1º		Intento 2º									
1 Torre	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
2 Silla	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2
3 Pared	0	1	2	0	1	2	0	1	2	0	1	2
4 Casa	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3
5 Nave	0	1	2	3	0	1	2	3	0	1	2	3

5 AÑOS →

PUNTUACIÓN TOTAL (máx. 13)

2 Rompecabezas



TERMINACIÓN
3 fracasos consecutivos.



RETORNO
5 años. Si acierta el elemento 3 (2 puntos), se conceden los 2 puntos correspondientes a 1 y 2 y se continúa la prueba; en caso contrario se aplican estos elementos.



Notas
En los elementos 4 a 6 sólo se concede la bonificación por tiempo si el niño completa el rompecabezas perfectamente.

	Tiempo límite	Tiempo ejecución	Puntuación (rodear)												
			Bonificación de elementos 4 a 6 sólo en ejecución perfecta												
1 Gato	30"		0	1											
2 Vaca	30"		0	1											
3 Zanahoria	30"		0	1	2										
4 Pera	60"	(1"-40")	0	1	2	3	4	5							
5 Oso	90"	(1"-40")	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9			
6 Pájaro	120"	(1"-120")	X	1	2	3	4	5	6	7	8	9			

5 AÑOS →

PUNTUACIÓN TOTAL (máx. 27) x 1/2 =

Redondear por exceso

Observaciones

Ⓐ Construcción con cubos: Observa y mira repetidamente al examinador en busca de comprobación o seguridad de hacerlo bien.

3 Memoria pictórica

Tiempo de exposición		Punt.		Punt.	PUNTUACIÓN TOTAL (máx. 6)
10"	1 Botón	0 1	4 Caballo	0 1	
Tiempo de respuesta 90"	2 Tenedor	0 1	5 Candado	0 1	
	3 Tijeras	0 X	6 Lapicero	0 1	

4 Vocabulario



TERMINACIÓN
Método de 6 puntos en la parte I y 6 trazados consecutivos en la parte II.



Palabras de 5 años o más comienzan en la parte II. Ajustando los elementos 1 y 2 reciben los 9 puntos de la parte I. Si en alguno de ellos ocurre la puntuación cero, se completa la aplicación de la parte II y luego se aplica la parte I.



Se debe anotar el número bajo parte I o la definición (parte II).

PARTE I. Vocabulario pictórico

		Punt.
1 Manzana	Árbol Casa Mujer Vaca	0 1 2 3 4 5
2 Reloj		0 1
3 Barco de vela		0 1
4 Flor		0 1
5 Bolso		0 1
		TOTAL PARTE I (máx. 9)

PARTE II. Vocabulario oral

		Punt.
5 AÑOS → 1 Toalla		0 1 2
2 Abrigo		0 1 2
3 Herramienta		0 1 2
4 Premio	Dinero, regalos	0 X 2
5 Viajar	Ir a mi pueblo	0 X 2
6 Fábrica	Se compran cosas	X 1 2
7 Orquesta	Hace música, tocan música	0 1 X
8 Sabio	Un abuelo, mayor	X 1 2
9 Desaparecer	Escondersi	0 1 X
10 Mes	Que pasa, que tiene tiempo	X 1 2
		TOTAL PARTE II (máx. 20)
		TOTAL PARTE I+II

Observaciones

③ En el audiovisual aparece en lugar de Tijeras, un Sujeta-papeles que es la imagen que aparece en ediciones anteriores de la Mc. Carthy

5 Cálculo



TERMINACIÓN
a través
comunicativa

	Respuesta correcta	Punt.		Respuesta correcta	Punt.
1 Orejas	(2)	0 1	7 Globos	(2)	0 1
2 Narices	(1)	0 1	8 Manzanas	(12)	0 1
3 Cabezas	(1)	0 1	9 Pinturas	(6)	0 1
4 Juguetes	(3)	0 1	10 Número	(4)	0 1
5 Caramelos	(6)	0 1	11 Pelotas	(80)	0 1
6 Monedas	(7)	0 1	12 Galletas	(3)	0 1

PUNTUACIÓN
TOTAL (máx. 12)

Si x 9 no se aplica el
test 16 y se le dan los
9 puntos en ese test.

x 2 =

6 Secuencia de golpeo



TERMINACIÓN

- Práctico en los tres intentos del primer elemento.
- 2 fallos consecutivos en los elementos 2 a 8.



En el primer elemento se le da un
segundo e incluso un tercer intento
si no recibe correctamente la
palabra en el 1º o el 2º intento.

		Puntuación			Mejor puntuación
		Intento 1º	Intento 2º	Intento 3º	
1	1-2-3-4	0 1 2	0 1 2	0 1 2	
Se continúa sólo si se obtiene 2 puntos en el elemento 1.					
2	1-3-4	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0 1
3	2-4-1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0 1
4	4-1-2-3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	X 1
5	2-3-1-4	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	X 1
6	1-4-3-2-3	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0 1
7	4-2-3-1-2	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0 1
8	1-2-4-3-2-1	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	0 1

PUNTUACIÓN
TOTAL
(máx. 9)

Observaciones

- ⑤ Al haberse aplicado la edición anterior de la McCarthy, el orden de los elementos es distinto.
- ⑦ PARTE I. Al haberse aplicado la edición anterior de la McCarthy, la frase 6 es distinta. Se anota la puntuación obtenida.
PARTE II. Por el mismo motivo en el cuento hay pequeños cambios por lo que se anota la puntuación obtenida.

7 Memoria verbal



TERMINACIÓN
3 fracasos
consecutivos

PARTE I. Palabras y Frases

Puntuación

- | | | |
|---|----------------------------------|-----------|
| 1 | Juguete - silla - luz | 0 1 2 3 |
| 2 | Muñeca - oscuro - vestido | 0 1 2 3 |
| 3 | Después - color - gracioso - hoy | 0 1 2 3 4 |
| 4 | Cerca - porque - bajo - nunca | 0 1 2 3 4 |

No poner énfasis en las palabras subrayadas de los elementos 5 y 6.

- | | | |
|---|---|--------------------------------|
| 5 | El niño dice adiós a su perro cada mañana antes de marchar al colegio | 0 1 2 3 4 5 6 7 |
| 6 | La niña guardó en el cajón sus nuevos lápices de colores antes de salir de casa | 0 1 2 3 4 5 6 X 8 9 |

TOTAL
PARTE I
(máx. 30)

Redondear
por exceso

x 1/2 =

Sólo si es «8»
se aplica la
parte II.
Cuento.

PARTE II. Cuento



- | | | Punt. |
|----|--|----------------|
| 1 | Denominación de Javi | 0 X |
| 2 | Andando a una tienda | X 1 |
| 3 | Por el camino se encontró con una señora | X 1 |
| 4 | Término usado para señora | 0 X |
| 5 | Término usado para cartas | 0 X |
| 6 | El viento se llevó las cartas | 0 X |
| 7 | Gritó: "No se preocupe señora, yo voy a por ellas" | X 1 |
| 8 | Tuvo cuidado | X 1 |
| 9 | Recogió las cartas | 0 X |
| 10 | La señora se puso muy contenta | 0 X |
| 11 | La señora le dio las gracias | 0 X |

TOTAL PARTE II
(máx. 11)

8 Orientación derecha-izquierda



TERMINACIÓN
5 fracasos
consecutivos



Sólo se aplica
de 5 años en
adelante

- | | Punt. | |
|---|--|----------------|
| 1 | Enséñame tu mano derecha | 0 1 |
| 2 | ¿Cuál es tu oreja izquierda? | 0 1 |
| 3 | * Toca tu ojo derecho con tu mano izquierda | 0 1 2 |
| 4 | Apoya tu barbilla en tu mano izquierda | 0 1 |
| 5 | Cruza tu pierna izquierda sobre la derecha | X 1 |
| 6 | Señálame la rodilla izquierda de Laura | X 1 |
| 7 | Señálame el codo derecho de Laura | X 1 |
| 8 | * Señálame el pie izquierdo de Laura con tu mano derecha | 0 1 2 |
| 9 | * Pon tu mano derecha sobre el hombro derecho de Laura | 0 1 2 |

* PUNTESE CADA PARTE POR SEPARADO. SÓLO HAY FRACASO SI SE FALLAN LAS DOS PARTES.

PUNTUACIÓN
TOTAL (máx. 12)

9 Coordinación de piernas



TERMINACIÓN
En el elemento 3 si el niño ha fracasado en los dos intentos de saltar con los elementos 1 y 2.



Si el niño no obtiene la máxima puntuación en el primer intento se le debe proporcionar un 2º intento.

	Puntuación			Mejor puntuación	PUNTAJACIÓN TOTAL (máx. 13)
	Intento 1º	Intento 2º			
1 Caminar hacia atrás	0 1 2	0 1 2	0 1 2		
2 Caminar de puntillas	0 1 2	0 1 2	0 1 2		
3 Caminar en línea recta	0 1 2	0 1 2	0 1 2		
4 Pie derecho	0 1 2	0 1 2	0 1 2		
5 Pie izquierdo	0 1 2	0 1 2	0 1 2		
6 Salto	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3		

10 Coordinación de brazos



TERMINACIÓN
Parte II. Fracaso en los tres intentos del elemento 1º



- Se aplica la parte II incluso si fracasa en la parte II y la parte III incluso si fracasa la parte II.
- En la parte I se da el 2º intento si en el primero no se consigue la máxima puntuación.
- En las partes II y III se deben aplicar los tres intentos en todos los casos en que se aplican estas partes (aunque obtenga la máxima puntuación en el primer intento).

PARTE I. Botar la pelota

		INTENTO 1º									MANO PREFERIDA I D
Nº de botes		0	1	2	3-5	6-8	9-11	12-14	15		
Puntuación		0	1	2	3	4	5	6	7		
		INTENTO 2º									TOTAL PARTE I (máx. 7)
Nº de botes		0	1	2	3-5	6-8	9-11	12-14	15		
Puntuación		0	1	2	3	4	5	6	7		
MEJOR PUNTAJACIÓN		0	1	2	3	4	5	6	7		

PARTE II. Atrapar la bolsa

	INTENTO 1º	INTENTO 2º	INTENTO 3º	TOTAL PARTE II (máx. 9)	MANO PREFERIDA I D
1 Ambas manos	0 1	0 1	0 1		
2 Mano preferida	0 1	0 1	0 1		
3 La otra mano	0 1	0 1	0 1		

PARTE III. Tiro al blanco

	INTENTO 1º	INTENTO 2º	INTENTO 3º	TOTAL PARTE III (máx. 12)	MANO PREFERIDA I D
1 Mano preferida	0 1 2	0 1 2	0 1 2		
2 La otra mano	0 1 2	0 1 2	0 1 2		

Observaciones

TOTAL PARTES I + II + III

11 Acción imitativa

		Puntuación	
1	Cruzar los pies	0	1
2	Entrelazar las manos	0	1
3	Girar los pulgares	0	1
4	Mirar a través del tubo	0	1



PUNTUACIÓN
TOTAL
(máx. 4)

12 Copia de dibujos



TERMINACIÓN
3 trazos
consecutivos.

1		Acierto Error	Puntuación	0	1			
2		Acierto Error	Puntuación	0	1			
3		Acierto Error	Puntuación	0	1			
4		Acierto Error	Puntuación	0	1	2		
5		Acierto Error	Puntuación	0	1	2		
6		Acierto Error	Puntuación	0	1	2	3	
7		Acierto Error	Puntuación	0	1	2	3	
8		Acierto Error	Puntuación	0	1	2	3	
9		Acierto Error	Puntuación	0	1	2	3	

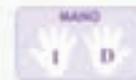
PUNTUACIÓN TOTAL (máx. 19)

13 Dibujo de un niño

Notes Sólo se aplica si el niño sigue punto en el test T2.

	Puntuación		
1 Cabeza	0	1	2
2 Cabello	0	1	2
3 Ojos	0	1	2
4 Nariz	0	1	2
5 Boca	0	1	2
6 Cuello	0	1	2
7 Tronco	0	1	2
8 Brazos-manos	0	1	2
9 Colocación brazos	0	1	2
10 Piernas-pies	0	1	2

Comentarios del niño



PUNTUACIÓN TOTAL (máx. 20)

14 Memoria numérica



TERMINACIÓN Termina en la parte I como en la parte II si el niño falla cuando fracasa en ambos intentos de un elemento.

PARTE I. Orden directo

	Intento 1º	Intento 2º	Puntuación		
1	5 - 8	4 - 9	0	1	2
2	6 - 9 - 2	5 - 8 - 3	0	1	2
3	3 - 8 - 1 - 4	6 - 1 - 8 - 5	0	1	2
4	4 - 1 - 6 - 9 - 2	9 - 4 - 1 - 8 - 3	0	1	2
5	5 - 2 - 9 - 6 - 1 - 4	8 - 5 - 2 - 9 - 4 - 6	0	1	2
6	8 - 6 - 3 - 5 - 2 - 9 - 1	5 - 3 - 8 - 2 - 1 - 9 - 6	0	1	2

TOTAL PARTE I (máx. 12)

Sólo si es a3 se aplica la parte II.

PARTE II. Orden inverso

	Intento 1º	Intento 2º	Puntuación		
1	9 - 6	4 - 1	0	1	2
2	1 - 8 - 3	2 - 5 - 8	0	1	2
3	5 - 2 - 4 - 9	6 - 1 - 8 - 3	0	1	2
4	1 - 6 - 3 - 8 - 5	6 - 9 - 5 - 2 - 8	0	1	2
5	4 - 9 - 6 - 2 - 1 - 5	3 - 8 - 1 - 6 - 2 - 9	0	1	2

TOTAL PARTE II (máx. 10)

x2

Observaciones

15 Fluencia verbal

	TIEMPO LIMITE		PUNTUACIÓN
1 Alimentos EJEMPLOS: PAN, PASTAS	20"	<input type="text"/>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
2 Animales EJEMPLOS: GATO, OJO	20"	<input type="text"/>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
3 Prendas EJEMPLOS: ZARZOS, ABRIGO	20"	<input type="text"/>	0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
4 Vehículos EJEMPLOS: AUTOBUS	20"	<i>bien</i>	0 X 2 3 4 5 6 7 8 9
PUNTUACIÓN TOTAL (máx. 36)			<input type="text"/>

16 Recuento y distribución



TERMINACIÓN
4 trazos consecutivos.



Notas
No se aplica y recibe la puntuación total (9) si acierta 9 alimentos o más en el test de cálculo.

	Puntuación		Puntuación	
1 Separar 2 bloques	0	1	6 Poner 5 en cada cartulina	X 1
2 Tomar 3 bloques más	0	1	7 ¿Cuántos hay? (5)	X 1
3 ¿Cuántos tienes? (5)	0	1	8 Señalar el 2º desde la izquierda	X 1
4 Poner 2 en cada cartulina	0	1	9 Señalar el 4º desde la derecha	X 1
5 ¿Cuántos hay? (2)	0	X	PUNTUACIÓN TOTAL (máx. 9)	
				<input type="text"/>

17 Opuestos



TERMINACIÓN
Fracaso en 1 y 2.
En ítems 3 a 9 tres trazos consecutivos.

	Punt.	PUNTUACIÓN TOTAL (máx. 9)
1 El sol es <i>caliente</i> y el hielo es...	0 1	<input type="text"/> x 2 <input type="text"/>
2 Yo tiro la pelota hacia <i>arriba</i> y después ella cae hacia...	0 1	
3 Un elefante es <i>grande</i> y un ratón es...	0 1	
4 Cuando corremos vamos <i>deprisa</i> y cuando paseamos vamos...	0 1	
5 Una roca es <i>dura</i> y una esponja es...	0 1	
6 El limón es <i>agrio</i> y el azúcar es...	0 1	
7 Las piedras son <i>pesadas</i> y las plumas son...	0 1	
8 Un cartón es <i>grueso</i> y un papel es...	0 1	
9 Una lima es <i>dspera</i> y un espejo es...	0 1	

18**Formación de conceptos**TERMINACIÓN
4 Pruebas
consecutivas.

				Puntuación	
1	Pequeño, grande			0 1	
2	Rojo, amarillo, azul			0 1	
3	Cuadrado, círculo			0 1	
4	Piezas cuadradas	Nº aciertos (0-6)	Nº errores (0-6)	A - E (0-6)	0 1 2
5	Piezas grandes amarillas	(0-2)	(0-10)	(0-2)	0 1 2
6	Pieza roja grande				0 X
7	Cuadrado azul pequeño				0 X
8	Cuadrado azul grande				0 X
9	Círculo amarillo grande y cuadrado amarillo pequeño				0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2
					0 1 2
					0 X
					0 X
					0 X
					0 X 2
					Puntuación
					0 1 2

CUADRO DE PUNTOS FUERTES Y DÉBILES (ÍNDICES)

INDICE	Puntuación típica	Media	Distancia a la media	Frecuencia de la diferencia	Punto fuerte o débil
V	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PM	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
N	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
M	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Mot	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SUMA	<input type="text"/> : <input type="text"/> = <input type="text"/>	Redondear al entero más próximo			

DISPERSIÓN P. típica más alta - P. típica más baja = NIVEL

CUADRO DE PUNTOS FUERTES Y DÉBILES (TESTS)

PUNTOS FUERTES		PUNTOS DÉBILES	
Test	Edad equivalente	Test	Edad equivalente

RESUMEN DE LATERALIDAD

MANO DOMINANTE		MANO DOMINANTE	
Test 10. Parte I	Botar la pelota	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Test 10. Parte II, elemento 2	Atrapar la bolsa	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Test 10. Parte III, elemento 1	Tiro al blanco	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>
Test 12 y 13, totales	Dibujo	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

DOMINANCA ESTABLECIDA (DIESTRO)
 DOMINANCA ESTABLECIDA (IZQUIERDO)
 DOMINANCA NO ESTABLECIDA
 NO PUNTUABLE
 DERECHO
 IZQUIERDO
 NO PUNTUABLE

Ox (Test 11, sub. 4; Manual, Cat. VII)

CÁLCULO DE LAS PUNTUACIONES DIRECTAS COMPUESTAS

	PD	PUNTUACIONES DIRECTAS				
		V	PM	N	M	Mot.
1 Construcción con cubos.....	<input type="text"/>	1	<input type="text"/>			
2 Rompecabezas	<input type="text"/>	2	<input type="text"/>			
3 Memoria pictórica	<input type="text"/>	3			4	
4 Vocabulario (I + II)	<input type="text"/>	4				
5 Cálculo	<input type="text"/>		5			
6 Secuencia de golpeo	<input type="text"/>		6		6	
7 Memoria verbal (I)	<input type="text"/>	7 (I)			7 (II)	
Memoria verbal (II)	<input type="text"/>	7 (II)			7 (I)	
8 Orientación derecha-izquierda (5 años y más)	<input type="text"/>	8				
9 Coordinación de piernas	<input type="text"/>					9
10 Coordinación brazos (I+II+III)	<input type="text"/>					10
11 Acción imitativa	<input type="text"/>					11
12 Copia de dibujos	<input type="text"/>		12			12
13 Dibujo de un niño	<input type="text"/>		13			13
14 Memoria numérica (I)	<input type="text"/>			14 (I)		14 (II)
Memoria numérica (II)	<input type="text"/>			14 (II)		14 (I)
15 Fluencia verbal.....	<input type="text"/>	15				
16 Recuento y distribución	<input type="text"/>			16		
17 Opuestos	<input type="text"/>	17				
18 Formación de conceptos.....	<input type="text"/>			18		
Punt. directa ponderada compuesta						
General Cognitiva (GC) (V + PM + N)						

1. COMPLETE LOS ESPACIOS PARA OBTENER LAS PUNTUACIONES TÍPICAS CORRESPONDIENTES A ESA ESCALA.
 2. TRANSFIERA LAS PUNTUACIONES TÍPICAS (ÍNDICE) A LAS ESCALAS CORRELADAS.
 3. REALICE EL PERFIL.

	Punt. TÍPICA (ÍNDICE)	Índice correspondiente 90%	
V	<input type="text"/>	<input type="text"/>	22 30 40 50 60 70 78
PM	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
N	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
GC	<input type="text"/>	<input type="text"/>	50 60 70 80 90 100 110 120 130 140
M	<input type="text"/>	<input type="text"/>	
Mot.	<input type="text"/>	<input type="text"/>	22 30 40 50 60 70 78

Apellidos y nombre		AÑO			MES			DÍA		
Lugar de nacimiento		Fecha de examen			<input type="text"/>			<input type="text"/>		
Residencia habitual		Fecha de nacimiento			<input type="text"/>			<input type="text"/>		
Centro		Curso			Edad cronológica			5 <input type="text"/>		
Otros datos										

OBSERVACIONES CONDUCTUALES

- MOTIVO DE LA CONSULTA
- LENGUA MATERNA DEL EXAMINADO Y, EN SU CASO, NIVEL DE CONOCIMIENTO DEL ESPAÑOL
- ACTITUD HACIA EL TEST (MOTIVACIÓN, INTERÉS, CLIMA EN LA RELACIÓN Y REACCIÓN ANTE LOS ACERTOS Y FALLOS)
- ASPECTO FÍSICO (VESTIDO, APRENDIZAJE, HIGIENE Y CARACTERÍSTICAS FÍSICAS)
- ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN
- DEFICIENCIAS VISUALES, AUDITIVAS O MOTORAS
- COMPORTAMIENTOS ATÍPICOS O INUSUALES / VERBALEACIONES (PERSEVERACIONES, MOMENTOS ESTEROTÍPICOS, VERBALEACIONES ATÍPICAS...)
- ESTADO ÁNIMO / EMOCIONAL
- Otras observaciones



Copyright © 1977, 1995, 2006 by TEA Ediciones S.A. Editado según acuerdo especial con el propietario del Copyright original.
 Copyright © 1947, 1955 by The Psychological Corporation, San Antonio, Texas, U.S.A. Copyright in Canada. Todos los derechos reservados.
 Prohibida la reproducción total o parcial. Este ejemplar está impreso en tinta negra. Si se presentan otros ejemplares únicamente en tinta negra, es una reproducción ilegal. En beneficio de la profesión y en el suyo propio, NO LA UTILICE - Edita: TEA Ediciones, S.A. -
 Printed in Spain. Impreso en España. Artes Gráficas Palermo, S.L. Depósito legal: M-12771-2006

CUADERNILLO DE ANOTACIÓN
CUMPLIMENTADO PARA AUTOCOMPROBACIÓN
Y BAREMOS CORRESPONDIENTES

Escalas McCarthy
de aptitudes
y psicomotricidad
para niños **D. McCarthy msca**

CUADERNILLO
DE ANOTACIÓN



TEA Ediciones

1 Construcción con cubos



TERMINACIÓN
Frásas de ambos
intentos en dos
elementos
consecutivos.



RETORNO
5 años. Si acierta el
elemento 3 (2 puntos) se
cancelan los 3 puntos
correspondientes a 1 y 2 y
se continúa la prueba; en
caso contrario se aplican
estos elementos.



Notas
Si el niño no obtiene la máxima
puntuación en el 1º intento se le
ofrece un 2º intento pero no se le
permite a hacer una demostración de la
construcción del modelo. Se mantiene
la 1ª demostración.

	Puntuación		Mejor puntuación
	Intento 1º	Intento 2º	
1 Torre	0 1 2 3	0 1 2 3	0 1 2 3
2 Silla	0 1 2	0 1 2	0 1 2
3 Pared	0 1 X	0 1 2	0 1 X
4 Casa	X 1 2 3	X 1 2 3	X 1 2 3
5 Nave	X 1 2 3	X 1 2 3	X 1 2 3

5 AÑOS →

Puntuación TOTAL (máx. 13) 7

2 Rompecabezas



TERMINACIÓN
3 Frásas
consecutivas.



RETORNO
5 años. Si acierta el elemento 3
(2 puntos), se cancelan los 2
puntos correspondientes a 1 y 2
y se continúa la prueba; en
caso contrario se aplican estos
elementos.



Notas
En los elementos 4 a 6 sólo se
concede la bonificación por
tiempo si el niño completa el
rompecabezas perfectamente.

	Tiempo límite	Tiempo ejecución	Puntuación (rodear)		Bonificación de elemento 4-6, sólo en ejecución perfecta
			0	1 2 3 4 5 6 7 8 9	
1 Gato	30"	2"	0	X	
2 Vaca	30"	2"	0	X	
3 Zanahoria	30"	2"	X	1 2	
4 Pera	60" ^(17:40)	45"	0	1 2 3 X 5 ^(17:30)	
5 Oso	90" ^(17:40)	90"	X	1 2 3 4 5 6 7 8 9 ^{(17:40) (17:30)}	
6 Pájaro	120" ^(17:40)	120"	X	1 2 3 4 5 6 7 8 9 ^{(17:40) (17:30)}	

5 AÑOS →

Puntuación TOTAL (máx. 27) 6 x 1/2 = 3

Redondear por exceso

Observaciones

Ⓛ Observa y mira al examinador en busca de comprobación/aprobación visual de la ejecución.

3 Memoria pictórica

Tiempo de exposición		Punt.		Punt.	PUNTUACIÓN TOTAL (máx. 6)		
10"	1 Botón	0	X	4 Caballo		5	
Tiempo de respuesta 90"	2 Tenedor	0	1	5 Candado	0		X
	3 Tijeras (Sujeta papeles)	0	X	6 Lapicero	0		X

4 Vocabulario



TERMINACIÓN
Menos de 5 puntos en la parte I o 4 fracasos consecutivos en la parte II.



Niños de 5 años o más comienzan en la parte II. Aceptando los elementos 1 y 2 reciben los 9 puntos de la parte I. Si en alguno de ellos recibe la puntuación cero, se completa la aplicación de la parte II y luego se aplica la parte I.



Se debe anotar el número dado (parte II) o la definición (parte I).

PARTE I. Vocabulario pictórico

		Punt.
1 Manzana	X	Árbol = Casa = Mujer = Vaca = 0 1 2 3 4 5
2 Reloj		0 1
3 Barco de vela		0 1
4 Flor		0 1
5 Bolso		0 1
TOTAL PARTE I (máx. 9)		9

PARTE II. Vocabulario oral

		Punt.
5 AÑOS 1 Toalla	para secar (P) cuando te duchas	0 1 X
2 Abrigo	para taparte	0 X 2
3 Herramienta	para cortar madera, que vas a hacer una casa...	0 1 X
4 Premio	dinero, regalos	0 X 2
5 Viajar	ir a mi pueblo	0 X 2
6 Fábrica	se hacen cosas	X 1 2
7 Orquesta	hace música, tocan música	0 1 X
8 Sabio	un abuelo (P) mayor	X 1 2
9 Desaparecer	esconderte, que juegas al escondite	0 1 X
10 Mes	que pasa, que tiene tiempo	X 1 2
TOTAL PARTE II (máx. 20)		11
TOTAL PARTE I+II		20

Observaciones

5 Cálculo



TERMINACIÓN
4 fracasos
consecutivos.

	Respuesta correcta	Punt.		Respuesta correcta	Punt.		
1 Orejas	(2)	0	X	7 Globos	(2)	X	1
2 Narices	(1)	0	X	8 Manzanas	(12)	X	1
3 Cabezas	(1)	0	X	9 Pinturas	(6)	0	1
4 Juguetes	(3)	0	X	10 Número	(4)	0	1
5 Caramelos	(6)	X	1	11 Pelotas	(80)	0	1
6 Monedas	(7)	X	1	12 Galletas	(3)	0	1

PUNTUACIÓN
TOTAL (máx. 12)

4

Si x 9 no se aplica el test 16 y se le dan los 9 puntos en ese test.

x 2 =

8

6 Secuencia de golpeo



TERMINACIÓN

- Fracaso en los tres intentos del primer elemento.
- 3 fracasos consecutivos en los elementos 1 a 8.



En el primer elemento se le da un segundo e incluso un tercer intento si no repite correctamente la metada en el 1º o en el 2º intento.

		Puntuación			Mejor puntuación
		Intento 1º	Intento 2º	Intento 3º	
1	1-2-3-4	X 1 2	0 1 X	0 1 2	0 1 X
Se continúa solo si se obtiene 2 puntos en el elemento 1.					
2	1-3-4				0 X
3	2-4-1				0 X
4	4-1-2-3	golpea 1234			X 1
5	2-3-1-4	golpea 2341			X 1
6	1-4-3-2-3				0 1
7	4-2-3-1-2				0 1
8	1-2-4-3-2-1				0 1
					PUNTUACIÓN TOTAL (máx. 9)
					4

Observaciones

7 Memoria verbal



TERMINACIÓN
3 fracasos
consecutivos.

PARTE I. Palabras y Frases

Puntuación

- | | |
|--|-----------|
| 1 <u>Juguete</u> - <u>silla</u> - <u>luz</u> | 0 1 2 X |
| 2 <u>Muñeca</u> - <u>oscuro</u> - <u>vestido</u> | 0 1 2 X |
| 3 <u>Después</u> - <u>color</u> - <u>gracioso</u> - <u>hoy</u> | 0 1 2 X 4 |
| 4 <u>Cerca</u> - <u>porque</u> - <u>bajo</u> - <u>nunca</u> | 0 1 2 3 X |

No poner énfasis en las palabras subrayadas de los elementos 5 y 6.

- | | |
|---|---------------------|
| 5 El <u>niño</u> dice <u>adós</u> a su <u>pecho</u> cada <u>mañana</u> <u>antes</u> de <u>mañanar</u> al <u>colegio</u> | 0 1 2 3 4 X 6 7 |
| 6 La <u>niña</u> guardó en el <u>cajón</u> sus <u>nuevos</u> <u>lápices</u> de <u>colores</u> <u>antes</u> de <u>salir</u> de <u>casa</u> | 0 1 2 3 4 5 6 X 8 9 |

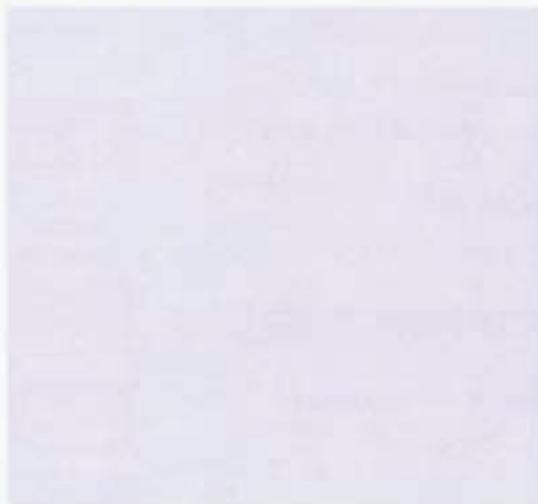
TOTAL
PARTE I
(máx. 30)

25 x 1/2 = 13

Redondear
por exceso

Sólo si es así
se aplica la
parte II,
Cuento.

PARTE II. Cuento



- | | Punt. |
|--|-------|
| 1 Denominación de Javi | 0 X |
| 2 Andando a una tienda | X 1 |
| 3 Por el camino se encontró con una señora | X 1 |
| 4 Término usado para señora | 0 X |
| 5 Término usado para cartas | 0 X |
| 6 El viento se llevó las cartas | 0 X |
| 7 Gritó: "No se preocupe señora, yo voy a por ellas" | X 1 |
| 8 Tuvo cuidado | X 1 |
| 9 Recogió las cartas | 0 X |
| 10 La señora se puso muy contenta | 0 X |
| 11 La señora le dio las gracias | 0 X |

TOTAL PARTE II
(máx. 11)

7

8 Orientación derecha-izquierda



TERMINACIÓN
3 fracasos
consecutivos.



Sólo se aprueba
de 5 años en
adelante.

- | | Punt. |
|--|-------|
| 1 Enséñame tu mano derecha | 0 X |
| 2 ¿Cuál es tu oreja izquierda? | 0 X |
| 3 * Toca tu ojo derecho con tu mano izquierda | X 1 2 |
| 4 Apoya tu barbilla en tu mano izquierda | X 1 |
| 5 Cruza tu pierna izquierda sobre la derecha | X 1 |
| 6 Señálame la rodilla izquierda de Laura | X 1 |
| 7 Señálame el codo derecho de Laura | X 1 |
| 8 * Señálame el pie izquierdo de Laura con tu mano derecha | 0 1 2 |
| 9 * Pon tu mano derecha sobre el hombro derecho de Laura | 0 1 2 |

* PUNTESE CADA PARTE POR SEPARADO. SÓLO HAY FRACASO SI SE FALLAN LAS DOS PARTES.

PUNTUACIÓN
TOTAL (máx. 12)

2

9 Coordinación de piernas



TERMINACIÓN
En el elemento 5 si el niño ha fracasado en los dos intentos de cada uno de los elementos 1 a 5.



Si el niño no obtiene la máxima puntuación en el primer intento se le debe proporcionar un 2º intento.

	Puntuación		Mejor puntuación	PUNTAJACIÓN TOTAL (máx. 13)
	Intento 1º	Intento 2º		
1 Caminar hacia atrás	0 1 X	0 1 2	0 1 X	12
2 Caminar de puntillas	0 1 X	0 1 2	0 1 X	
3 Caminar en línea recta	0 X 2	0 X 2	0 X 2	
4 Pie derecho	0 X 2	0 1 X	0 1 X	
5 Pie izquierdo	X 1 2	0 1 X	0 1 X	
6 Salto	0 1 2 X	0 1 2 3	0 1 2 X	

10 Coordinación de brazos



TERMINACIÓN
Parte II. Fracaso en los tres intentos del elemento 1º.



- Se aplica la parte II incluso si fracasa en la parte I y la parte III incluso si fracasa la parte II.
- En la parte I se da el 2º intento si en el primero no se consiguió la máxima puntuación.
- En las partes II y III se deben aplicar los tres intentos en todos los casos en que se aplican estas partes aunque obtenga la máxima puntuación en el primer intento.

PARTE I. Botar la pelota

		INTENTO 1º									MANO PREFERIDA I D
Nº de botes	Puntuación	0	1	2	3-5	6-8	9-11	12-14	15		
		0	1	2	3	4	5	6	7	TOTAL PARTE I (máx. 7)	
		0	1	2	3	4	5	6	7		
MEJOR PUNTAJACIÓN		0	1	2	3	4	5	6	7		

PARTE II. Atrapar la bolsa

	INTENTO 1º	INTENTO 2º	INTENTO 3º	TOTAL PARTE II (máx. 9)	MANO PREFERIDA I D
1 Ambas manos	0 X	0 X	X 1		
2 Mano preferida	X 1	X 1	0 X		
3 La otra mano	X 1	X 1	X 1		

PARTE III. Tiro al blanco

	INTENTO 1º	INTENTO 2º	INTENTO 3º	TOTAL PARTE III (máx. 12)	MANO PREFERIDA I D
1 Mano preferida	X 1 2	X 1 2	0 X 2		
2 La otra mano	X 1 2	0 X 2	0 1 X		

Observaciones

TOTAL PARTES I + II + III
7

11 Acción imitativa

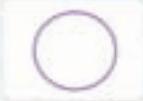
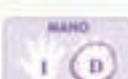
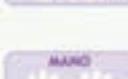
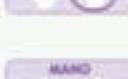
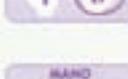
		Puntuación		PUNTAJÓN TOTAL (máx. 4)
1	Cruzar los pies	0	X	4
2	Entrelazar las manos	0	X	
3	Gírar los pulgares	0	X	
4	Mirar a través del tubo	0	X	



12 Copia de dibujos



TERMINACIÓN
3 fracasos consecutivos

1		X Acierto Error	Puntuación	0	X			
2		X Acierto Error	Puntuación	0	X			
3		X Acierto Error	Puntuación	0	X			
4		X Acierto Error	Puntuación	0	1	X		
5		Acierto X Error	Puntuación	X	1	2		
6		X Acierto Error	Puntuación	0	1	X	3	
7		Acierto X Error	Puntuación	X	1	2	3	
8		Acierto X Error	Puntuación	X	1	2	3	
9		Acierto X Error	Puntuación	X	1	2	3	

PUNTAJÓN TOTAL (máx. 19)

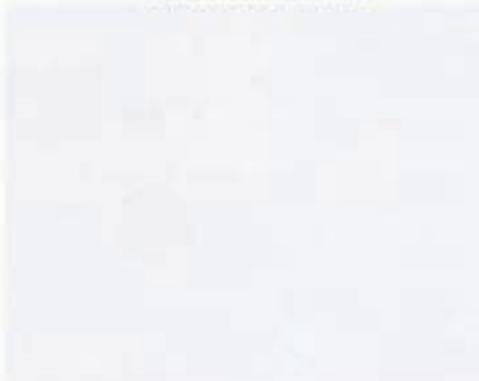
7

13 Dibujo de un niño

Notas: Sólo se aplica si existe algún punto en el test. 12

	Puntuación		
1 Cabeza	0	1	X
2 Cabello	0	1	X
3 Ojos	0	1	X
4 Nariz	X	1	2
5 Boca	X	1	2
6 Cuello	0	X	2
7 Tronco	0	X	2
8 Brazos-manos	X	1	2
9 Colocación brazos	X	1	2
10 Piernas-pies	0	1	X

Comentarios del niño



PUNTUACIÓN TOTAL (máx. 20)

10

14 Memoria numérica



TERMINACIÓN: Tanto en la parte I como en la parte II se finaliza cuando finalizan en ambos miembros de un elemento.

PARTE I. Orden directo

	Intento 1°	Intento 2°	Puntuación		
1	5-6	4-9	0	1	X
2	6-9-2	5-8-3	0	1	X
3	3-8-1-4	6-1-8-5	0	X	2
4	4-1-6-9-2	9-4-1-8-3	X	1	2
5	5-2-9-6-1-4	8-5-2-9-4-6	0	1	2
6	8-6-3-5-2-9-1	5-3-8-2-1-9-6	0	1	2

TOTAL PARTE I (máx. 12)

5

Sólo si es a3 se aplica la parte II.

PARTE II. Orden Inverso

	Intento 1°	Intento 2°	Puntuación		
1	9-6	4-1	0	X	2
2	1-8-3	2-5-8	X	1	2
3	5-2-4-9	6-1-8-3	0	1	2
4	1-6-3-8-5	6-9-5-2-8	0	1	2
5	4-9-6-2-1-5	3-8-1-6-2-9	0	1	2

TOTAL PARTE II (máx. 10)

1

x2

2

Observaciones

15) las respuestas: como con tenedor, piqueta, como con guisantes se consideran según el manual una "serie" y se puntúan con 2 puntos.

15 Fluencia verbal

	TIEMPO LÍMITE		PUNTUACIÓN
1 Alimentos EJEMPLOS: PAN, PATATAS	20"	cebolla, ajo, <u>belliaco</u> , <u>patata</u> , arroz con tomate, paella, arroz con guisantes	0 1 2 3 4 5 X 7 8 9
2 Animales EJEMPLOS: GATO, OSO	20"	ciervo, conejo, conejo de la muerte	0 1 X 3 4 5 6 7 8 9
3 Prendas EJEMPLOS: ZARZOS, ABRIGO	20"	vestidos, <u>sopa</u> , <u>uniforme</u> , <u>guantes</u> , manga corta, <u>blusa</u> , <u>pantalones</u> , camiseta	0 1 2 3 4 5 6 X 8 9
4 Vehículos EJEMPLOS: AUTOS	20"	tren	0 X 2 3 4 5 6 7 8 9
PUNTUACIÓN TOTAL (máx. 36)			16

16 Recuento y distribución



TERMINACIÓN
a TRAZOS
CONSECUTIVOS.



Notas
No se aplica y recibe
la puntuación total (9)
si acierta 5 elementos
o más en el test de círculos.

	Puntuación		Puntuación
1 Separar 2 bloques	0	X	
2 Tomar 3 bloques más	0	X	
3 ¿Cuántos tienes? (5)	0	X	
4 Poner 2 en cada cartulina	0	X	
5 ¿Cuántos hay? (2)	0	X	
6 Poner 5 en cada cartulina		X	1
7 ¿Cuántos hay? (5)		X	1
8 Señalar el 2º desde la izquierda		X	1
9 Señalar el 4º desde la derecha		X	1
PUNTUACIÓN TOTAL (máx. 9)			5

17 Opuestos



TERMINACIÓN
Fracaso en 1 y 2.
En ítems 3 a 9 tres fracasos
consecutivos.

	Punt.	
1 El sol es caliente y el hielo es...	0	X
2 Yo tiro la pelota hacia arriba y después ella cae hacia...	0	X
3 Un elefante es grande y un ratón es...	0	X
4 Cuando corremos vamos deprisa y cuando paseamos vamos...	0	X
5 Una roca es dura y una esponja es...	0	X
6 El limón es ácido y el azúcar es...	X	1
7 Las piedras son pesadas y las plumas son...	X	1
8 Un cartón es grueso y un papel es...	X	1
9 Una lima es dsera y un espejo es...	0	1
PUNTUACIÓN TOTAL (máx. 9)		5
		x 2
		10

18 Formación de conceptos



TERMINACIÓN
4 TRIALES
CONSERVACIÓN

				Puntuación	
1	Pequeño, grande			0 1	
2	Rojo, amarillo, azul			0 1	
3	Cuadrado, círculo			0 1	
4	Piezas cuadradas	Nº aciertos (0-6) 6	Nº errores (0-6) 0	A - E (0-6) 6	0 1 X
5	Piezas grandes amarillas	(0-2) 2	(0-10) 0	(0-2) 2	0 1 X
6	Pieza roja grande				0 X
7	Cuadrado azul pequeño				0 X
8	Cuadrado azul grande				0 X
9	Círculo amarillo grande y cuadrado amarillo pequeño				0 X 2
					Elemento 4 A - E
					PUNTAJÓN TOTAL (máx. 12)
					11

Observaciones

Para obtener los puntos fuertes y débiles (índices), consulte el manual de la (Mc Carthy (2006).

CUADRO DE PUNTOS FUERTES Y DÉBILES (ÍNDICES)

ÍNDICE	Puntuación típica	Media	Distancia a la media	Frecuencia de la diferencia	Punto fuerte o débil
V	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PM	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
N	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
M	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Mot	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
SUMA	<input type="text"/> : <input type="text"/> = <input type="text"/>	Redondear al entero más próximo			

DISPERSIÓN P. típica más alta - P. típica más baja = ▶ NIVEL

CUADRO DE PUNTOS FUERTES Y DÉBILES (TESTS)

PUNTOS FUERTES		PUNTOS DÉBILES	
Test	Edad equivalente	Test	Edad equivalente

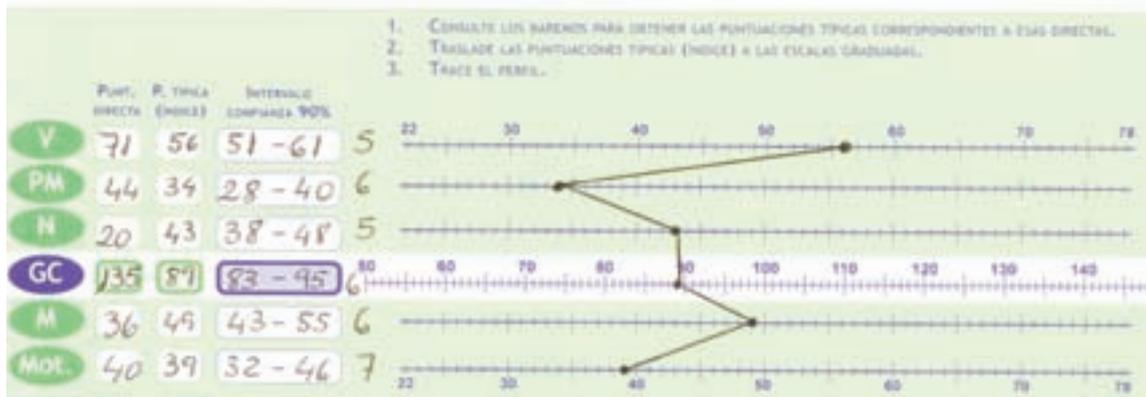
RESUMEN DE LATERALIDAD

MANO DOMINANTE				MANO DOMINANTE	DOMINANCIA ESTABLECIDA (DIESTRO)
Test 10. Parte I	Botar la pelota		<input checked="" type="radio"/>		DOMINANCIA ESTABLECIDA (DURDO)
Test 10. Parte II, elemento 2	Atrapar la bolsa	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	DOMINANCIA NO ESTABLECIDA
Test 10. Parte III, elemento 1	Tiro al blanco	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	NO PUNTUABLE
Test 12 y 13, totales	Dibujo		<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="checkbox"/>	DERECHO
				<input checked="" type="checkbox"/>	IZQUIERDO
					NO PUNTUABLE

Q10 (Test 11, s.d.m. 4); Manual, Cap. VII)

CÁLCULO DE LAS PUNTUACIONES DIRECTAS COMPUESTAS

	PD	PUNTUACIONES DIRECTAS				
		V	PM	N	M	Mot.
1 Construcción con cubos.....	7	1	7			
2 Rompecabezas	3	2	3			
3 Memoria pictórica	5	3			5	
4 Vocabulario (I + II)	20	4				
5 Cálculo	8		8			
6 Secuencia de golpeo	4		4		4	
7 Memoria verbal (I)	13	7 ^{VI}			13 ^{VII}	
Memoria verbal (II)	7	7 ^{VIII}			7 ^{VIII}	
8 Orientación derecha-izquierda (5 años y más)	2		2			
9 Coordinación de piernas	12					12 ^{IX}
10 Coordinación brazos (I+II+III)	7					7 ^X
11 Acción imitativa	4					4 ^{XI}
12 Copia de dibujos	7		7 ^{XII}			7 ^{XII}
13 Dibujo de un niño.....	10		10 ^{XII}			10 ^{XII}
14 Memoria numérica (I)	5			5 ^{XIII}	5 ^{XIII}	
Memoria numérica (II)	2			2 ^{XIII}	2 ^{XIII}	
15 Fluencia verbal	16		16 ^{XIV}			
16 Recuento y distribución	5			5 ^{XIV}		
17 Opuestos	10		10 ^{XV}			
18 Formación de conceptos.....	11		11 ^{XV}			
Punt. directa ponderada compuesta		71	44	20	36	40
General Cognitiva (GC) (V + PM + N)		135				



Apellidos y nombre	/	AÑO	MES	DÍA
Lugar de nacimiento		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Residencia habitual		<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Centro		Curso	Edad cronológica	<input type="text"/>
Otros datos				

OBSERVACIONES CONDUCTUALES

• MOTIVO DE LA CONSULTA

—

• LENGUA MATERNA DEL EXAMINADO Y, EN SU CASO, NIVEL DE CONOCIMIENTO DEL ESPAÑOL

castellans

• ACTITUD HACIA EL TEST (MOTIVACIÓN, INTERÉS, CLIMA EN LA RELACIÓN Y REACCIÓN ANTE LOS ACIERTOS Y FRACASOS)

muestra interés, es participativa y ante aciertos/fracasos ella misma se autoevalúa en clase con respuestas verbales y no verbales.

• ASPECTO FÍSICO (VESTIDO, APARIENCIA, HIGIENE Y CARACTERÍSTICAS FÍSICAS)

adecuado

• ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN

adecuada; a veces se anticipa a responder antes de que se le terminen de hacer las preguntas

• DEFICIENCIAS VISUALES, AUDITIVAS O MOTORAS

no presenta deficiencias, si bien debería reforzarse los aspectos motrices

• COMPORTAMIENTOS ÉTICOS O INÉDICOS / VERBALES (PERSEVERACIONES, MOMENTOS ESTREPTOSOS, VERBALEDOS INAPROP. ...)

comportamiento adecuado.

• ESTADO ANÍMICO / EMOCIONAL

es alegre, sonríe y se muestra afectuosa

• OTRAS OBSERVACIONES

—



Copyright © 1977, 1995, 2006 by TEA Ediciones S.A. Editado según acuerdo especial con el propietario del Copyright original.
 Copyright © 1947, 1955 by The Psychological Corporation, San Antonio, Texas, U.S.A. Copyright in Canada. Todos los derechos reservados. Prohibida la reproducción total o parcial. Este ejemplar está impreso en . Si se presentan otros impresos únicamente en tinta negra, es una reproducción ilegal. En beneficio de la profesión y en el suyo propio, NO LA UTILICE - Edita: TEA Ediciones, S.A. - Printed in Spain. Impreso en España. Artes Gráficas Palermo, S.L. Depósito legal: M-12771-2006



5 años 4 meses a 5 años 11 meses

ESCALAS DEL MCCARTHY (V, PM, N, M, Mot)						
Punt. típica (Índice)	Puntuaciones directas compuestas					Punt. típica (Índice)
	Verbal	preceptivo- manipulativo	Númérico	Memoria	Motricidad	
58	74-76	73	-	-	56	58
57	72-73	-	34	43	55	57
56	71	72	-	42	-	56
55	70	70-71	33	-	54	55
54	69	69	32	41	-	54
53	67-68	-	-	40	53	53
52	64-66	68	31	39	-	52
51	63	67	30	38	52	51
50	62	66	29	37	51	50
49	61	65	28	36	50	49
48	60	64	27	35	-	48
47	59	63	25-26	34	49	47
46	57-58	62	24	33	47-48	46
45	56	-	22-28	32	46	45
44	-	61	21	30-31	45	44
43	55	60	20	29	44	43
42	53-54	59	-	28	43	42
41	52	57-58	19	-	42	41
40	51	55-56	-	27	41	40
39	49-50	54	18	26	40	39
38	48	53	17	25	39	38
37	46-47	51-52	16	24	38	37
36	44-45	49-50	-	23	37	36
35	43	46-48	-	22	36	35
34	-	43-45	15	21	35	34
33	42	42	-	20	32-34	33

E.T.M en puntuaciones típicas T (i.c. 90%)	5	6	5	6	7	E.T.M en puntuaciones típicas T (i.c. 90%)
---	---	---	---	---	---	---

ESCALA GENERAL COGNITIVA (GCI)			
Punt. típica (GCI)	Punt. directa compuesta	Punt. típica (GCI)	Punt. directa compuesta
		91	139-140
		90	136-138
		89	133-135
		88	131-132
		87	130
		86	129
		85	128
		84	127
		83	126
		82	125

E.T.M en puntuaciones típicas T (i.c. 90%)	6
---	---

