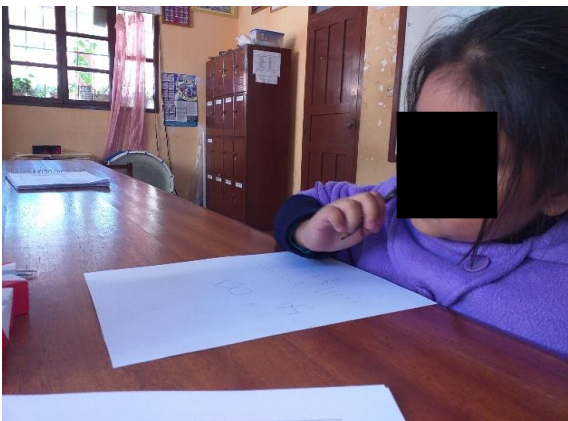
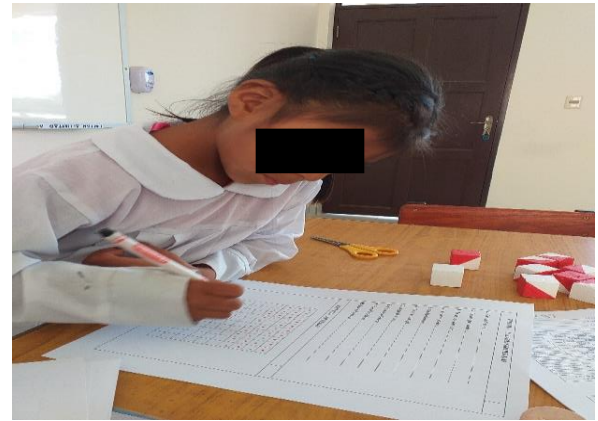
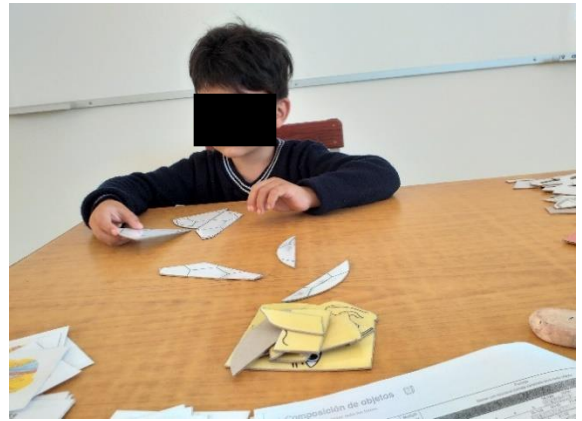
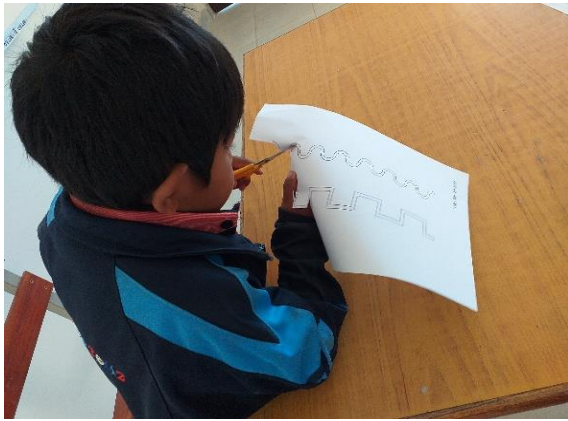
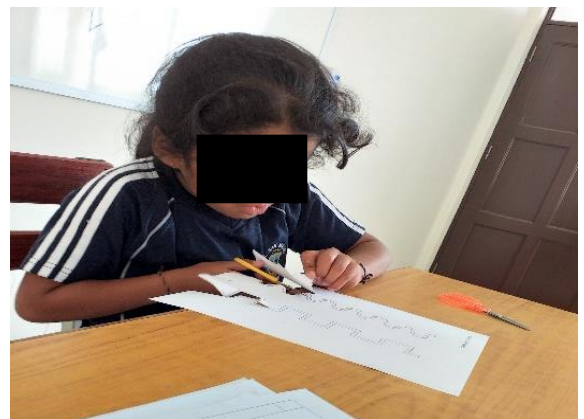
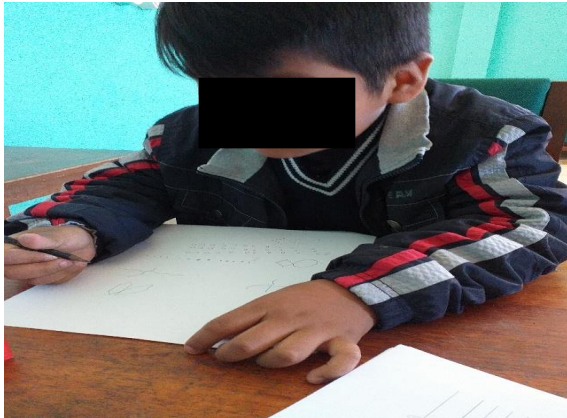
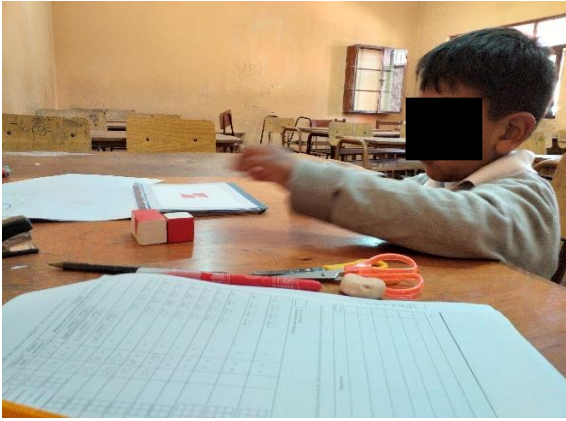


# **ANEXOS**







# TEST ABC

ESCUELA \_\_\_\_\_ CURSO \_\_\_\_\_

Nombre del alumno: \_\_\_\_\_

Lugar y fecha de nacimiento: \_\_\_\_\_

Edad.- Año y meses: \_\_\_\_\_ Meses : \_\_\_\_\_

Nacionalidad: \_\_\_\_\_

Nacionalidad de los padres \_\_\_\_\_

Profesión del padre: \_\_\_\_\_

## RESULTADO

Nivel de madurez (N.M.) = \_\_\_\_\_ Puntaje: \_\_\_\_\_

Calificación	1	2	3	4	5	6	7	8
3								
2								
1								
0								

Fecha del Examen: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
Examinador 1

\_\_\_\_\_  
Examinador 2

<b>TEST I.- REPRODUCCIÓN DE FIGURAS</b>	
<b>TEST II.- NOMBRES EVOCADOS</b>	
<p>1. Auto _____</p> <p>2. Mano _____</p> <p>3. Reloj _____</p> <p>4. Llave _____</p> <p>5. Gato _____</p> <p>6. Zapato _____</p> <p>7. Jarro _____</p> <p><b>OBSERVACIONES:</b> _____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	

**TEST III.- REPRODUCCIÓN DE MOVIMIENTOS**

Blank space for Test III.

**TEST IV.- PALABRAS  
REPRODUCCIÓN**

- 1.- Árbol \_\_\_\_\_
- 2.- Piedra \_\_\_\_\_
- 3.- Casa \_\_\_\_\_
- 4.- Cartera \_\_\_\_\_
- 5.- Silla \_\_\_\_\_
- 6- Flor \_\_\_\_\_
- 7.- Mesa \_\_\_\_\_

**Observaciones:** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**TEST V. ELEMENTOS  
DEL RELATO**

- Acciones capitales:
- 1.- compró. \_\_\_\_\_
  - 2. partió. \_\_\_\_\_
  - 3. lloró \_\_\_\_\_

- Detalles:
- 1. de Yeso. \_\_\_\_\_
  - 2. ojos azules. \_\_\_\_\_
  - 3. vestido amarillo. \_\_\_\_\_

**Observaciones:** \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**TEST VI.- PALABRAS REPETIDAS**

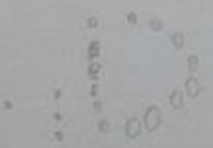
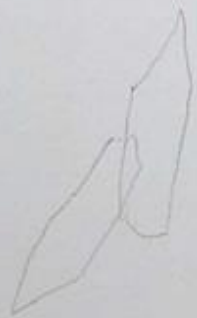
1. Con-tra-tiem-po .....
2. In-com-pren-di-do .....
3. Na-bu-co-do-no-sor .....
4. Pin-ta-rra-jea-do .....
5. Sar-da-ná-pa-lo .....
6. Cons-tan-ti-no-pla .....
7. In-gre-di-en-tes .....
8. Cos-mo-po-li-tis-mo .....
9. Fa-mi-lia-ri-da-des .....
10. Tran-si-be-ria - no .....

**TEST VIII.- PUNTEADO**









## TEST PERCEPTIVO VISO-MOTRIZ de BENDER-KOPFITZ.

Nombre y apellidos \_\_\_\_\_ F. Nacimiento \_\_\_\_\_ Edad: \_\_\_\_\_ años \_\_\_\_\_ meses

Colegio: \_\_\_\_\_ Nivel escolar: \_\_\_\_\_ Fecha de aplicación: \_\_\_\_\_

Tiempo empleado para completar el test. (Es significativo sólo cuando termina fuera de los límites críticos.)		Límite Crítico	
		Edad	Intervalo
Comienza:	<b>Largo:</b> Lento, perfeccionista, esfuerzo para compensar dificultades perceptivo motoras. <b>Corto:</b> Impulsividad, falta de concentración, bajo rendimiento escolar. (o Alta capacidad)	5 años	3 a 10 min.
Termina:		5 ½	4 a 10 min.
TOTAL minutos		6 a 8 ½	4 a 9 min.
		9 a 10 años	4 a 8 min.






FIGURA	ITEM (puntuados como presente/ausente: 1 ó 0). En caso de duda, no se computa.	P.D.	INDICADORES DISFUNCIÓN (* Común. Inmadurez funcional (**) Casi exclusivo de DCM		
	1. Distorsión forma 1a. Uno o ambos muy achatado o deformado.....		* Adición u omisión ángulos		
	2b. Desproporción (uno es el doble).....		*		
	2. Rotación parcial/total 45° ó + de tarjeta o dibujo. 3. Integración (separ/solapam. >3mm en la unión)..			* (a partir de 6 años) *	
	7. Distorsión forma (5 ó + puntos son círculos).....		*		
	8. Rotación (45° o más en tarjeta/dibujo).....		**		
	9. Perseveración. (> 15 puntos por fila).....		** (>7 años)		
	12. Rotación.....		* (>8 años)		
	13. Integr.: Omisión/adición filas. 4 ó + círculos en mayoría de columnas. Fusión con Fig. 1.....		** (> 6 años)		
	14. Perseveración (>14 columnas).....		** (>7 años)		
	17. Dist. Forma (5 ó + puntos convert. en círculos)..		* (> 6 años)		
	18. Rotación del eje 45° ó + en dibujo (o la tarjeta).		** (>7 años)		
	19. Integración (forma no conseguida): 12a. Desintegración del diseño..... 12b. Línea continua en vez de hileras de puntos..			* (>5 años) **	
	23. Rotación (de la figura o parte 45°, o de tarjeta).		**		
	24. Integración (separación o superpos. > 3 mm.)....		*		
	26. Dist. Forma (5 ó + puntos convert. en círculos)..		* (>8 años)		
	27. Rotación 45° o más (total o parcial).....		*		
	28. Integración. 17a. Desinteg.: recta o círculo puntos (no arco), la extensión atraviesa el arco. 17b. Línea continua en vez de puntos.....			** En todas las edades	
	32. Distorsión de la forma: 18 a. Tres o más ángulos en vez de curvas.....		* Sustitución de curvas por ángulos		
	18 b. Líneas rectas.....		** Sust. curvas X líneas rectas		
	33. Integración (cruzan mal).....		*		
	34. Perseveración (6 ó + sinusoides completos en cualquiera de las dos líneas).....		** (> 7 años)		
	38. Distorsión forma: 21 a. Desproporción tamaño (El doble).....		* Adición/omisión ángulos (>8 años)		
	21 b. Deformación hexágonos (> n° < ángulos)..		* (>7 años)		
	39. Rotación parcial/total figura o tarjeta (45° ó +)....		** (>6 años)		
	40. Integración (no se superponen o lo hacen demasiado, un hexágono penetra totalmente)....		* (>6 años)		
	24. Distorsión forma (deformada, > < n° ángulos)....		* Adición/omisión ángulos (>6 años)		
	25. Rotación eje en 45° o más.....		**		
<b>P.D. TOTAL (máx 30):</b>					
<b>Grupo de edad</b>	<b>Media del grupo</b>	<b>Desviación Típica</b>	<b>Intervalo +/- 1 D.T.</b>	<b>Edad Equivalente</b>	<b>Percentil</b>
De _____ a _____					





## Completamiento de figuras





Objetivo: 20 segundos cada ítem. Interrumpir después de 5 fallas consecutivas. Para edades 8-16 años, invertir la secuencia de los ítems precedentes después de falla en cualquiera de los primeros dos ítems administrados.

Item	Respuesta	Puntaje 0 o 1
 Muestra: Lápiz		
 1. Zorro		
2. Caja		
3. Gato		
4. Mano		
 5. Elefante		
6. Espejo		
 7. Hombre		
8. Puerta		
9. Escalera		
10. Reloj		
 11. Cinturón		
12. Cara de mujer		
13. Dados		
14. Cómoda		
15. Hoja		
16. Lámpara		
17. Piano		
18. Tijeras		
19. Silbato		
20. Bañera		
21. Termómetro		
22. Perfil de hombre		
23. Teléfono		
24. Pez		
25. Enrejado		
26. Naranja		
27. Supermercado		
28. Casa		
29. Paraguas		
30. Zapatilla		

Puntaje total del subtest  
(Máximo = 30)

## 2. Información

Interrumpir después de 5 fallas consecutivas. Para edades 8-16 años, invertir la secuencia de los ítems precedentes después de falla en cualquiera de los primeros dos ítems administrados.

Item	Respuesta	Puntaje 0 o 1
 1. Nariz		
2. Orejas		
3. Patas		
4. Jueves		
 5. Hervir		
6. Monedas		
7. Marzo		
 8. Semana		
9. Estaciones		
10. Docena		
 11. Horas		
12. Estómago		
13. Cristóbal Colón		
14. Océanos		
15. Día extra		
16. Sol		
17. Oxígeno		
18. Canadá		
19. Agua		
20. Lámpara		
21. Población		
22. García Márquez		
23. Jeroglífico		
24. Vidrio		
25. Grecia		
26. Óxido		
27. Barómetro		
28. Charles Darwin		
29. Madrid		
30. Trementina		

Puntaje total del subtest  
(Máximo = 30)



### 3. Claves

Interrumpir a los 120 segundos.



	Tiempo límite	Tiempo ejec.	Puntaje total del subtest
Parte A	120"		Máx=65
Parte B	120"		Máx=110

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

### 4. Analogías

Interrumpir después de 4 fallas consecutivas.

Item	Respuesta	Puntaje 0 o 1
Muestra: Rojo-Azul		
*1. Agua-Leche		
*2. Vela-Lámpara		
3. Camisa-Zapato		
4. Piano-Guitarra		
5. Rueda-Pelota		
**6. Manzana-Banana		Puntaje 0, 1, o 2
**7. Gato-Ratón		
8. Codo-Rodilla		
9. Teléfono-Radio		
10. Enjojo-Alegría		
11. Club-Familia		
12. Cuadro-Estatua		
13. Hielo-Vapor		
14. Montaña-Lago		
15. Temperatura-Longitud		
16. Primero-Ultimo		
17. Libertad-Justicia		
***18. Los números 9 y 25		
19. Sal-Agua		

- \* Si el niño dice que no se parecen en nada, no responde o da una respuesta incorrecta, dé un ejemplo de respuesta de 1 punto.
- \*\* Si el niño da una respuesta de 1 punto, dé un ejemplo de una respuesta de 2 puntos.
- \*\*\* Si el niño da una respuesta de 1 punto, pregunte: "¿En qué más se parecen los números 9 y 25?"

Puntaje total del subtest (Máximo = 33)

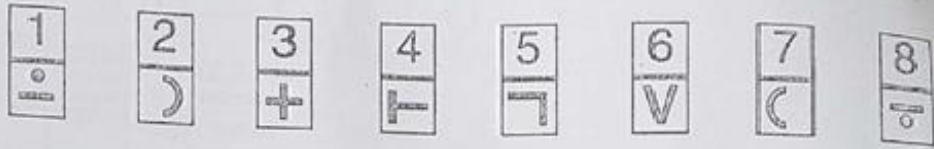
A



MUESTRA

○	☆	□	+	△	☆	○	□
△	+	☆	○	□	△	+	○
☆	△	□	+	☆	○	□	☆
□	+	△	○	+	☆	+	□
☆	○	+	□	☆	□	○	△
□	☆	○	△	□	△	+	☆
△	□	△	○	☆	+	□	+
○	△	□	☆	○	△	+	☆

B



Ordenar  
 arropar alquias de 5  
 de items 1 y 2 se comen  
 para las estades de 16

MUESTRA																				
2	1	4	6	3	5	2	1	3	4	2	1	3	1	2	3	1	4	2	6	3
1	2	5	1	3	1	5	4	2	7	4	6	9	2	5	8	4	7	6	1	8
7	5	4	8	6	9	4	3	1	8	2	9	7	6	2	5	8	7	3	6	4
5	9	4	1	6	8	9	3	7	5	1	4	9	1	5	8	7	6	9	7	8
2	4	8	3	5	6	7	1	9	4	3	6	2	7	9	3	5	6	7	4	5
2	7	8	1	3	9	2	6	8	4	1	3	2	6	4	9	3	8	5	1	8

Translated and Adapted by Permission. Copyright © 1991, 1986, 1974, 1971 by The Psychological Corporation, U.S.A. Standardization edition copyright © 1989 by The Psychological Corporation, U.S.A. Copyright 19 Psychological Corporation, U.S.A. Copyright renewed 1976 by The Psychological Corporation, U.S.A. Spanish translation copyright © 1992 by the Psychological Corporation, U.S.A. All rights reserved.  
 Traducido y adaptado con permiso. Copyright © 1991, 1986, 1974, 1971 by The Psychological Corporation, E.U.A. Edición de estandarización, copyright © 1989 by The Psychological Corporation, E.U.A. Copyright 19 Psychological Corporation, E.U.A. Copyright renewed in 1976 by The Psychological Corporation, E.U.A. Traducción castellana, copyright © 1992 by The Psychological Corporation, E.U.A. Todos los derechos reservados.



## Ordenamiento de historias

Interrumpa después de 3 fallas consecutivas.

Los ítems 1 y 2 se consideran incorrectos sólo si el niño falla en *ambos* intentos.

Para las edades 9-16, secuencia normal de los ítems precedentes después de falla en el ítem 3.

Ordenamiento correcto	Tiempo límite	Tiempo ejec.	Orden de respuesta	Puntaje Marque con círculo el puntaje apropiado				
Muestra: SEDI								
1. CAE	Intento 1	45"		0	2			
	Intento 2	45"		0	1			
2. CAN	Intento 1	45"		0	2			
	Intento 2	45"		0	1			
3. PASO	45"		0	16-45	11-15	6-10	1-5	
4. GATO	45"		0	21-45	16-20	11-15	1-10	
5. JOVEN	45"		0	21-45	16-20	11-15	1-10	
6. LAZO	45"		0	21-45	16-20	11-15	1-10	
7. PESCA	45"		0	21-45	16-20	11-15	1-10	
8. FUEGO	45"		0	21-45	16-20	11-15	1-10	
9. GOLPE	45"		0	21-45	16-20	11-15	1-10	
10. PATO	45"		0	21-45	16-20	11-15	1-10	
11. NUDES	45"		0	21-45	16-20	11-15	1-10	
12. PICARO ATROPIC	60"		0	26-60	16-25	11-15	1-10	
13. MESA	60"		0	26-60	16-25	11-15	1-10	
14. SOMBRA	60"		0	Alfombr	31-60	26-30	21-25	1-20

Puntaje total del subtest  
(Máximo = 64)

## 6. Aritmética

Interrumpir después de 3 fallas consecutivas.

Para las edades 7-16, invertir secuencia de los ítems precedentes después de falla en cualquiera de los dos primeros ítems administrados.

Problema	Tiempo límite	Tiempo ejec.	Resp. correcta	Respuesta	Puntaje Marcar uno	Problema	Tiempo límite	Tiempo ejec.	Resp. correcta	Respuesta	Puntaje Marcar uno
1. Contar pajaros	30"		3		0 1	13. Pablo	30"		14		0 1
2. Contar árboles	30"		12		0 1	14. Diarios	30"		7		0 1
3. Dejar 4	30"		4		0 1	15. Camisas	30"		\$24,00		0 1
4. Dejar 9	30"		9		0 1	16. Leche	30"		11		0 1
5. Helado	30"		2		0 1	17. Pesos	30"		9		0 1
6. Manzana	30"		2		0 1	18. Docena	45"		10c		0 1
7. Libros	30"		4		0 1	19. Cajas	75"		\$40,00		0 1-10 1 2
8. Crayones	30"		5		0 1	20. Dinero	75"		\$ 8,50		0 1-10 1 2
9. Cenizas	30"		6		0 1	21. Viaje	75"		45cm/h		0 1-10 1 2
10. Galletitas	30"		3		0 1	22. Lapiceras	75"		3/10, 6/20 o 30%		0 1-10 1 2
11. Lápices	30"		6		0 1	23. Bicicleta	75"		\$42,00		0 1-10 1 2
12. Caramelos	30"		7		0 1	24. Autos	75"		48		0 1-10 1 2

Puntaje total del subtest  
(Máximo = 30)



## 7. Construcción con cubos



Interrumpir después de 2 fallas consecutivas.

Para las edades 8-16, secuencia normal de los ítems precedentes después de falla en cualquier intento del Diseño 3.

Diseño correcto	Tiempo límite	Diseño incorrecto		Tiempo ejec.	Diseño correcto	Puntaje			
		Intento 1	Intento 2			Marque con círculo el puntaje adecuado para cada diseño			
1.	30"				S N	Intento 2	Intento 1		
2.	45"				S N	Intento 2	Intento 1		
3.	45"				S N	Intento 2	Intento 1		
4.	45"				S N	0			16-45 11-15 6-10 1-5 4 5 6 7
5.	45"				S N	0			21-45 16-20 11-15 1-10 4 5 6 7
6.	75"				S N	0			21-75 16-20 11-15 1-10 4 5 6 7
7.	75"				S N	0			21-75 16-20 11-15 1-10 4 5 6 7
8.	75"				S N	0			21-75 16-20 11-15 1-10 4 5 6 7
9.	75"				S N	0			26-75 16-25 11-15 1-10 4 5 6 7
10.	120"				S N	0			41-120 31-40 26-30 1-25 4 5 6 7
11.	120"				S N	0			56-120 36-55 31-35 1-30 4 5 6 7
12.	120"				S N	0			56-120 36-55 31-35 1-30 4 5 6 7

Examinador

Puntaje total del subtest  
(Máximo = 69)

## B. Vocabulario

Interrumpir después de 4 fallas consecutivas.

Para las edades 9-16, invertir secuencia de ítems precedentes después de falla (0 puntos) o crédito parcial (1 punto) en cualquiera de los dos primeros ítems administrados.

Item	Respuesta	Puntaje
1. Reloj		0,1 o 2
2. Sombrero		
3. Paraguas		
4. Bicicleta		
5. Vaca		
6. Abecedario		

(continuación)

Item	Respuesta	Puntaje 0,1 o 2
7. Camello		
8. Ladrón		
9. Salir		
10. Valiente		
11. Isla		
12. Antiguo		
13. Tontería		
14. Absorber		
15. Fábula		
16. Exacto		
17. Emigrar		
18. Mímica		
19. Transparente		
20. Agotador		
21. Jactarse		
22. Unánime		
23. Recluir		
24. Rivalidad		
25. Reforma		
26. Obligar		
27. Allición		
28. Inminente		
29. Aberración		
30. Dilatorio		

Puntaje total del subtest  
(Máximo = 60)

# I. Composición de objetos



o interrumpir. Administrar *todas* los ítems.

Objeto	Tiempo límite	Tiempo ejec.	Nº de uniones correctas	Multiplicar por	Puntaje															
					Marcar con círculo el puntaje apropiado para cada objeto															
Muestra: Manzana																				
1. Niña	120"		(0-6)	1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
2. Auto	150"		(0-9)	1/2*	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
3. Caballo	150"		(0-5)	1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
4. Pelota	180"		(0-7)	1	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
5. Cara	180"		(0-13)	1/2*	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15

\* Redondear los medios puntos hacia arriba.

Puntaje total del subtest  
(Máximo = 44)

# II. Comprensión

o interrumpir después de 3 fallas consecutivas.

Ítem	Respuesta	Puntaje 0,1 o 2
*1. Cortarse un dedo		
**2. Humo		
3. Cinturón de seguridad		
4. Encontrar una billetera		
5. Perder una pelota		
**6. Luces		
**7. Reglas (de juego)		

\* Si el niño no da una respuesta de 2 puntos, ilustrar con algunas respuestas de 2 puntos.  
\*\* Si la respuesta del niño refleja sólo un concepto general, pedir una segunda respuesta.





# Comprensión (continuación)

Item	Respuesta	Puntaje 0, 1 o 2
8. Pelea		
9. Guía telefónica		
10. Inspector de carnes		
*11. Patentes de automóviles		
*12. Diario		
13. Voto secreto		
14. Estampillas		
*15. Libros de tapa blanda		
16. Promesa		
*17. Senadores		
*18. Libertad de expresión		

\* Si la respuesta del niño indica sólo una idea general, pida una segunda respuesta.

Puntaje total del subtest  
(Máximo = 36)



# WISC-III

Test de inteligencia para niños de Wechsler - Tercera edición

THE PSYCHOLOGICAL CORPORATION®  
EDITORIAL PAIDOS

Nombre \_\_\_\_\_

Fecha \_\_\_\_\_

## 11. Búsqueda de símbolos

Interrumpir a los 120 segundos.

	Parte A	Parte B
Tiempo límite	120*	120*
Tiempo ejec.		
Número correcto		
Número incorrecto		
Puntaje total del subtest	Máx. = 45	Máx. = 45

Translated and Adapted by Permission, Copyright © 1971, 1988, 1974, 1971 by The Psychological Corporation, U.S.A. and its subsidiaries. All rights reserved. Copyright © 1988 by The Psychological Corporation, U.S.A. Copyright © 1978 by The Psychological Corporation, U.S.A. Copyright © 1976 by The Psychological Corporation, U.S.A. All rights reserved. Traducción y adaptación con permiso, Copyright © 1971, 1988, 1974, 1971 by The Psychological Corporation, E.U.A. Escala de inteligencia de Wechsler para niños, Copyright © 1971, 1988, 1974, 1971 by The Psychological Corporation, E.U.A. Escala de inteligencia de Wechsler para niños, Copyright © 1978 by The Psychological Corporation, E.U.A. Escala de inteligencia de Wechsler para niños, Copyright © 1976 by The Psychological Corporation, E.U.A. Todos los derechos reservados. La reproducción total o parcial de este libro, en cualquier forma que sea, idéntica o modificada, escrita o impresa, por cualquier medio, sin el consentimiento escrito de The Psychological Corporation, E.U.A. Todos los derechos reservados. Cualquier utilización debe ser previamente autorizada.

## 12. Retención de dígitos

Tanto para los Dígitos en orden directo como para los Dígitos en orden inverso, administrar ambos intentos de cada ítem, aunque el niño pase el intento 1. Interrumpir después de falla en ambos intentos de cualquier ítem. Administrar Dígitos en orden inverso aunque el puntaje para Dígitos en orden directo sea 0.

Dígitos en orden directo		Punt. del intento	Dígitos en orden inverso		Punt. del intento	Punt. del ítem 0,1 o 2
Intento 1/Respuesta			Intento 2/Respuesta			
1. 2 - 9						
2. 3 - 8 - 6			4 - 6			
3. 3 - 4 - 1 - 7			6 - 1 - 2			
4. 8 - 4 - 2 - 3 - 9			6 - 1 - 5 - 8			
5. 3 - 8 - 9 - 1 - 7 - 4			5 - 2 - 1 - 8 - 6			
6. 5 - 1 - 7 - 4 - 2 - 3 - 8			7 - 9 - 6 - 4 - 8 - 3			
7. 1 - 6 - 4 - 5 - 9 - 7 - 6 - 3			9 - 6 - 5 - 2 - 1 - 6 - 3			
8. 5 - 3 - 8 - 7 - 1 - 2 - 4 - 6 - 9			2 - 9 - 7 - 6 - 3 - 1 - 5 - 4			
			4 - 2 - 6 - 9 - 1 - 7 - 8 - 3 - 6			

Puntaje de Dígitos en orden directo (Máximo = 16)

Dígitos en orden inverso		Punt. del intento	Dígitos en orden directo		Punt. del intento	Punt. del ítem 0,1 o 2
Intento 1/Respuesta			Intento 2/Respuesta			
Muestra: 8 - 2						
1. 2 - 5			5 - 6			
2. 5 - 7 - 4			6 - 3			
3. 7 - 2 - 9 - 6			2 - 5 - 9			
4. 4 - 1 - 3 - 5 - 7			8 - 4 - 9 - 3			
5. 1 - 6 - 5 - 2 - 9 - 8			9 - 7 - 8 - 5 - 2			
6. 8 - 5 - 9 - 2 - 3 - 4 - 2			3 - 6 - 7 - 1 - 9 - 4			
7. 6 - 9 - 1 - 4 - 3 - 2 - 5 - 8			4 - 5 - 7 - 9 - 2 - 8 - 1			
			3 - 1 - 7 - 9 - 5 - 4 - 8 - 2			

Puntaje de Dígitos en orden inverso (Máximo = 14)

Puntaje total del subtest (Máximo = 30)

## 13. Laberintos

Interrumpir después de 2 fallas consecutivas. Para las edades 8-16, secuencia normal de Laberintos 1-3, después de crédito parcial en Laberinto 4; secuencia normal de la Muestra y de Laberintos 1-3 después de falla en Laberinto 4.

Laberinto	Tiempo límite	Tiempo ejec.	Nº de errores	Puntaje		
				Marcar con círculo el puntaje adecuado para cada laberinto		
Muestra						
1.	30"			2+ errores	1 error	0 errores
				0	1	2
2.	30"			2+ errores	1 error	0 errores
				0	1	2
3.	30"			2+ errores	1 error	0 errores
				0	1	2
4.	30"			2+ errores	1 error	0 errores
				0	1	2
5.	45"			2+ errores	1 error	0 errores
				0	1	2
6.	60"			2+ errores	1 error	0 errores
				0	1	2
7.	120"			3+ errores	2 errores	1 error
				0	1	2
8.	120"			4+ errores	3 errores	2 errores
				0	1	2
9.	150"			4+ errores	3 errores	2 errores
				0	1	2
10.	150"			5+ errores	4 errores	3 errores
				0	1	2

Puntaje total del subtest (Máximo = 28)