

# **MÓDULO III**

Normas específicas de aplicación  
y corrección (parte II)

### 3.1. Función ejecutiva (FE)

Esta prueba evalúa la capacidad del niño para seguir una secuencia numérica uniendo números distribuidos aleatoriamente en una hoja con una línea de lápiz. Los números van del 1 al 20 y están representados en dos colores diferentes: amarillo y rosa. El niño debe alternar estos colores mientras conecta los números en orden.

#### **Materiales:**

- Cuadernillo de anotación
- Ejemplar de prueba
- Lapicero
- Cronómetro

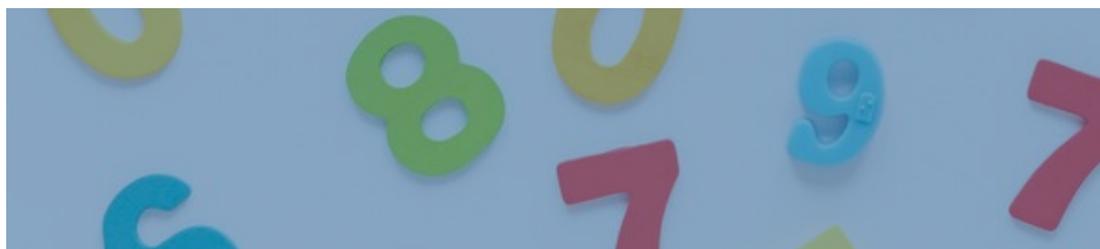
#### **Duración:**

- Esta prueba no tiene un límite de tiempo específico, pero se debe cronometrar el tiempo total en segundos desde que el niño comienza hasta que completa la tarea.

#### **Procedimiento:**

##### **1. Ensayo de entrenamiento:**

- **Instrucciones:** "Observa esta hoja donde deberás unir los números del 1 al 7 con el lapicero, alternando los colores. Empieza con el 1 en amarillo y sigue con el 2 en rosa, luego el 3 en amarillo, y así sucesivamente. Fíjate que algunos números ya están conectados, repásalos y sigue hasta el 7. La línea no tiene que ser perfectamente recta, pero evita cruzar círculos. Si cometes un error, puedes volver al número anterior, pero no uses goma de borrar."
- **Finalización del ensayo:** La práctica concluye cuando el niño completa correctamente la secuencia del 1 al 7. Si el niño no lo logra, repite las instrucciones y el ejemplo hasta que lo haga correctamente.



## 2. Evaluación principal:

- **Instrucciones:** "Ahora en esta hoja, conecta los números del 1 al 20 usando el lapicero, manteniendo la alternancia de colores como en el ensayo. Empieza con el 1 en amarillo, el 2 en rosa, el 3 en amarillo, y así sucesivamente. Trabaja lo más rápido posible. Puedes regresar al número anterior si es necesario, pero no uses goma de borrar."
- **Cronometraje:** Inicia el cronómetro cuando el niño comience a conectar los números y deténlo cuando haya terminado.

### Registro y puntuación:

- **Registro de respuestas:** Anota el tiempo total en segundos y los errores cometidos durante la prueba.

#### - Puntuación:

- **FE-t:** El tiempo total empleado en completar la tarea.
- **FE-e:** La suma de errores cometidos, clasificados en dos tipos:
  - **Errores de alternancia:** El niño no alterna correctamente los colores [por ejemplo, usa amarillo para dos números consecutivos].
  - **Errores de secuencia:** El niño une números que no siguen el orden secuencial correcto [por ejemplo, conecta el 10 con el 12].
- **La Puntuación directa (PD)** es la suma total de ambos tipos de errores.

### Conclusión:

Una vez que el niño haya terminado, detén el cronómetro, registra el tiempo y los errores, y di: "¡Muy bien! Ahora vamos a hacer otra prueba."

## 3.2. Escritura audiognósica (EA)

Esta prueba está diseñada para evaluar la capacidad del niño para escribir palabras y frases dictadas. El examinador leerá en voz alta cada palabra o frase, y el niño deberá escribirlas en los espacios indicados en el ejemplar proporcionado. No se permite el uso de borradores; si el niño comete un error, puede tachar la palabra y escribirla de nuevo. La prueba también permite evaluar la lateralidad, por lo que se registrará la mano utilizada para escribir.

### Materiales:

- Cuadernillo de anotación
- Ejemplar de prueba
- Lapicero

**Duración:**

- No hay límite de tiempo para esta prueba.

**Procedimiento:****Evaluación:**

- **Instrucciones:** "Voy a dictar algunas palabras y frases. Presta mucha atención, ya que solo las leeré una vez. Debes escribirlas correctamente en los espacios que te indico, sin usar borrador. Si cometes un error, puedes tacharlo y volver a escribirlo. Escribe cada palabra o frase en el lugar correspondiente del cuadernillo."
- Lee cada ítem en voz alta y pausada, asegurándote de dar tiempo suficiente para que el niño escriba cada respuesta. Verifica que el niño esté escribiendo en el espacio adecuado y sin interrupciones. No se harán aclaraciones sobre palabras que el niño no entienda.

**Ítems a dictar:**

1. Mesilla
2. Jefe
3. Árbol
4. Triguero
5. Calcetín
6. Explosivo
7. La bicicleta vieja tiene una rueda pinchada.
8. Las frambuesas del huerto eran muy sabrosas y jugosas.
9. En la fábrica producen bolsos y calzados.
10. La paloma blanca volaba hasta la antena de la televisión.

**Registro y puntuación:****Ítems 1 a 6:**

- **Puntuación:** 1 punto por cada palabra escrita correctamente. La palabra debe contener todas las letras y sílabas en el orden adecuado, con ortografía correcta, incluyendo tildes si son necesarias (por ejemplo, "árbol" y "calcetín").
- **Nota:** No se penaliza si la palabra comienza con mayúscula o minúscula. Se asigna 0 puntos si la letra es ilegible.

### Ítems 7 y 8:

- **Puntuación:** 2 puntos si la frase está escrita correctamente, 1 punto si hay un error, y 0 puntos si hay dos o más errores. Las frases deben estar completas, con todas las palabras escritas correctamente y en el orden dictado, incluyendo tildes si son necesarias.

### Ítems 7 y 8:

- **Puntuación:** 3 puntos si la frase está escrita correctamente, 2 puntos por un error, 1 punto por dos errores, y 0 puntos si hay tres o más errores. La frase debe ser escrita con precisión, en el orden correcto, con ortografía adecuada, incluyendo las tildes necesarias.

- **Puntuación directa (PD):** La puntuación total es la suma de los puntos obtenidos en cada ítem, con un máximo de 16 puntos.

Conclusión: Cuando el niño termine de escribir el último ítem, di: "¡Muy bien! Ahora vamos a hacer otra prueba."

### Conclusión:

Cuando el niño termine de escribir el último ítem, di: "¡Muy bien! Ahora vamos a hacer otra prueba."

## 3.3. Ritmo (RI)

La prueba de Ritmo evalúa la capacidad del niño para reproducir secuencias rítmicas. El examinador golpeará con el extremo opuesto de un lapicero sobre la mesa para crear una serie de patrones rítmicos que el niño deberá imitar. Cada serie se compone de golpes que se deben repetir con precisión, y la dificultad aumenta progresivamente. Se realiza un ensayo previo para familiarizar al niño con la tarea. La prueba termina cuando el niño comete 3 errores consecutivos en las series.

### Materiales:

- Cuadernillo de anotación
- 2 lapiceros

### Duración:

- No hay límite de tiempo.

## Procedimiento:

### 1. Instrucciones de entrenamiento:

- **Preparación:** "Voy a mostrarte cómo hacer una serie de golpes con el lapicero. Después tú harás lo mismo con el otro lapicero que te doy."

- **Descripción:** Los patrones rítmicos se representan con puntos. Dos puntos juntos indican golpes seguidos, mientras que un espacio entre dos puntos indica una breve pausa. Por ejemplo, en "•• • ••", se darán dos golpes rápidos, una breve pausa, otro golpe, otra pausa y dos golpes más.

- **Ejemplos de entrenamiento:**

1. • • • •

2. •• •• ••

3. •• • •• ••

- **Ejecución:** Realiza cada serie de entrenamiento y pide al niño que las repita. Asegúrate de que comprenda bien la tarea. El entrenamiento se considera exitoso cuando el niño reproduce correctamente las tres secuencias.

### 2. Evaluación:

- **Instrucciones:** "Ahora voy a hacer una serie de golpes. Debes escuchar con atención y repetir exactamente lo que hago. No puedo repetir las series, así que concédetele atención a cada una."

- **Ejecución:** Realiza cada serie según las indicaciones. Deja tiempo suficiente entre cada serie para que el niño pueda replicar el patrón sin presión. Si el niño interrumpe, vuelve a ejecutar la serie desde el principio. Una vez completada una serie, no se repite.

- **Serie a dictar:**

1. • •• • •• •

2. •• ••• ••

3. •• • ••• ••

4. • ••• •• ••• •

5. ••• • ••• • ••

6. ••• • • ••

7. ••• •• •• •

8. • •• • • •••

9. •••• • • ••

10. •• ••• • ••• ••

## Registro y puntuación:

- **Registro:** Anota si la reproducción de cada serie es correcta o incorrecta.

**- Puntuación:**

- Ítems 1 a 3: 1 punto por cada serie correctamente reproducida.
- Ítems 4 a 7: 2 puntos por cada serie correctamente reproducida.
- Ítems 8 a 10: 3 puntos por cada serie correctamente reproducida.
- Puntuación Directa (PD): La suma de los puntos obtenidos en cada ítem, con un máximo de 20 puntos.

**Conclusión:**

Cuando el niño termine la última serie, di: "¡Muy bien! Ahora vamos a hacer otra prueba."

### **3.4. Leximetría (LX)**

La prueba de Leximetría evalúa la capacidad de lectura en voz alta y la comprensión del texto leído. Consiste en leer un texto de 226 palabras y se mide el tiempo que tarda en completarlo. Además, se realiza un cuestionario de 8 preguntas para evaluar la comprensión lectora. El cronómetro no debe ser visible para el niño durante la lectura. Si el niño omite algún renglón, el examinador debe detener el cronómetro, indicarle el error y reanudar la lectura.

**Materiales:**

- Cuaderno de estímulos (lámina 21)
- Cronómetro
- Cuadernillo de anotación

**Duración:**

- La prueba no tiene límite de tiempo, pero es necesario registrar el tiempo en segundos que tarda el niño en leer el texto completo.

**Procedimiento:**

**1. Instrucciones de evaluación:**

- **Preparación:** Abre el cuaderno de estímulos en la lámina 21 y entrégaselo al niño. Prepara el cronómetro para iniciar cuando des la señal de comenzar.
- **Instrucciones al niño:** "Vas a leer este texto en voz alta [señala la lámina con el texto]. Trata de leerlo con cuidado, porque después te haré algunas preguntas sobre lo que has leído. ¡Empieza cuando estés listo!"
- **Ejecución:** Comienza a cronometrar en cuanto el niño empieza a leer. Asegúrate de que no se salte ningún renglón. Si ocurre una omisión, detén el cronómetro, indícale el error y reanuda la lectura desde el punto correcto. No muestres el cronómetro al niño durante la lectura.

## 2. Texto a leer:

"Hace muchos años, en un pueblo aislado de Rumanía, con casas blancas, tejados de paja y chimeneas redondas, vivía un niño llamado Víctor. Tenía cuatro hermanos y sus padres eran campesinos que tenían vacas y ovejas y recogían leña del bosque. Los niños del pueblo llevaban una vida rutinaria, asistían a la escuela y ayudaban en el campo. Un día, el circo Crom llegó al pueblo desde tierras lejanas. Los niños se agruparon alrededor de la carpa del circo, maravillados por lo que veían. Nunca habían visto tigres, elefantes ni osos, pero lo que más les sorprendió fue un robot metálico, que se movía lentamente y emitía sonidos extraños. Hablaba con una voz metálica y terminaba las frases con una risa sonora. Al principio, los niños se asustaron, pero pronto se dieron cuenta de que era inofensivo, se acercaron, lo tocaron y hablaron con él. El circo permaneció en el pueblo durante doce días y todos disfrutaron de sus atracciones: payasos, fieras, equilibristas, y, por supuesto, del fascinante robot."

## 3. Preguntas de comprensión:

- Una vez que el niño haya terminado de leer el texto, detén el cronómetro y anota el tiempo en el cuadernillo de anotación. Luego plantea las siguientes preguntas, anotando las respuestas literales del niño:

1. ¿Cómo se llamaba el país? [Respuesta correcta: Rumanía]
2. ¿Cómo se llamaba el niño? [Respuesta correcta: Víctor]
3. ¿Cuántos hermanos tenía? [Respuesta correcta: 4]
4. ¿Qué animales cuidaban los padres del niño? [Respuesta correcta: vacas y ovejas]
5. ¿Cómo se llamaba el circo? [Respuesta correcta: Crom]
6. ¿Qué animales traía el circo? [Respuesta correcta: tigres, elefantes y osos]
7. ¿Qué fue lo que más sorprendió a los niños? [Respuesta correcta: un robot]
8. ¿Cuánto tiempo estuvo el circo en el pueblo? [Respuesta correcta: 12 días]

## Puntuación:

### - Comprensión lectora (LX-c):

- 1 punto por cada respuesta correcta a las preguntas.
- Las respuestas incompletas reciben 0 puntos (por ejemplo, mencionar solo uno de los dos tipos de animales).
- **Puntuación directa (PD):** Número total de respuestas correctas (máximo de 8 puntos).

### - Velocidad lectora (LX-v):

- Se calcula dividiendo el tiempo total en segundos por el número de palabras del texto [226 palabras]. Esta puntuación no se utiliza para el cálculo del IDN.

**Conclusión:**

Una vez respondidas todas las preguntas, di: "¡Muy bien! Ahora vamos a hacer otra prueba."

### 3.5. Visopercepción (VP)

La prueba de Visopercepción tiene como objetivo evaluar la capacidad del niño para reproducir figuras geométricas de manera precisa. La prueba se divide en dos partes: en la primera, el niño copia 10 figuras geométricas que se muestran una a una, y en la segunda parte, reproduce una figura a partir de su memoria.

**Materiales:**

- Cuadernillo de anotación
- Ejemplar con las figuras geométricas a copiar
- Cuaderno de estímulos
- Lapicero
- Cronómetro

**Duración:**

- La prueba no tiene límite de tiempo, pero el tiempo de presentación de la última figura se cronometra durante 15 segundos.

**Procedimiento:****1. Instrucciones de evaluación:**

- **Preparación:** Entrega al niño el ejemplar con las figuras geométricas y el cuaderno de estímulos. Prepárate para cronometrar la presentación de la última figura.
- **Instrucciones al niño:** "A continuación, vas a copiar estos dibujos (señala los dibujos en el ejemplar). Debes ser muy cuidadoso porque no puedes usar la goma de borrar. Copia cada figura en el espacio en blanco que está a su lado (señala el lugar correspondiente en el ejemplar). ¡Empieza ya!"

**2. Ejecución:**

- **Figuras 1 a 10:** Presenta cada figura una a una al niño y permite que copie cada una en el espacio correspondiente del ejemplar. Asegúrate de que el niño esté copiando en el lugar adecuado. Si el niño termina las 5 primeras figuras, dile: "¡Muy bien! Ahora pasa la página y continúa copiando los dibujos."

- **Figuras 6 a 10:** Después de que el niño termine con las 5 figuras, muestra la lámina 22 del cuaderno de estímulos con la última figura. Cronometra la visualización durante 15 segundos. Luego, oculta la lámina y di: "¡Perfecto! Ahora tienes que fijarte bien en este dibujo y, cuando yo te lo quite, tienes que dibujarlo de memoria."

- **Última figura:** Una vez que pasen los 15 segundos, pide al niño que copie la figura del espacio correspondiente en el ejemplar. Asegúrate de que el niño haya terminado de dibujar antes de seguir.

### **3. Finalización de la prueba:**

- Cuando el niño haya terminado de copiar la última figura, di: "¡Muy bien! Ahora vamos a hacer otra prueba."

### **Puntuación:**

- **Ítems 1 a 3:** Máximo de 2 puntos por cada figura bien copiada.
- **Ítems 4 a 8:** Máximo de 3 puntos por cada figura bien copiada.
- **Ítems 9 y 10:** Máximo de 4 puntos por cada figura bien copiada.
- **Ítem 11:** Máximo de 10 puntos por la figura bien copiada.
- **La puntuación directa (PD)** se obtiene sumando los puntos obtenidos en cada ítem, con una puntuación máxima de 39 puntos.

### **Registro:**

- Anota la mano utilizada por el niño para copiar las figuras.
- Utiliza los criterios específicos de puntuación del apéndice A para evaluar la precisión de cada figura copiada.

## **3.6 Lateralidad (LA)**

La prueba de Lateralidad evalúa la preferencia y dominancia del niño con el ojo, la mano y el pie.

### **Materiales:**

- Cuaderno de estímulos (lámina 23)
- Cuadernillo de anotación
- Visor
- Pelota pequeña

### **Duración:**

- La prueba no tiene límite de tiempo.

## **Registro de las respuestas:**

- Anota en el cuadernillo de anotación si el niño utiliza el ojo, la mano o el pie derecho o izquierdo en cada tarea.

## **Procedimiento:**

### **1. Evaluación de la lateralidad manual:**

- **Escritura audiognósica, visopercepción, función ejecutiva y ritmo:** Registra la mano utilizada en cada una de estas pruebas y transfiere esta información al apartado correspondiente en la prueba de Lateralidad.

### **2. Instrucciones y ejecución:**

#### **- Lanzamiento de la pelota:**

- Entrega la pelota pequeña al niño y colócate a aproximadamente un metro y medio de distancia.
- Di: "Cuando yo te diga, me vas a lanzar la pelota con la mano. ¡Ahora!"
- Observa la mano que el niño utiliza para lanzar la pelota.
- Si el niño pregunta con qué mano debe hacerlo, dile que puede usar la que prefiera.

#### **- Patada a la pelota:**

- Coloca la pelota en el suelo, aproximadamente a un metro del niño.
- Di: "Cuando yo te diga, vas a dar una patada a la pelota. ¡Ahora!"
- Observa el pie que el niño utiliza para dar la patada a la pelota.

#### **- Pisotón en el suelo:**

- Guarda la pelota para evitar distracciones y pide al niño que se ponga erguido con los pies juntos.
- Di: "Cuando yo te diga, vas a dar un pisotón muy fuerte en el suelo. ¡Ahora!"
- Observa el pie que el niño utiliza para dar el pisotón.

#### **- Caminar:**

- Pide al niño que se ponga erguido con los pies juntos nuevamente.
- Di: "Cuando yo te diga, vas a empezar a caminar. ¡Ahora!"
- Observa el pie con el que el niño inicia la marcha [el primer paso].

#### **- Uso del visor para buscar dibujos:**

- Pide al niño que se siente en la silla, muéstrale la lámina 23 del cuaderno de estímulos y el visor.
- Di: "Sujeta esta cartulina con las dos manos como lo hago yo [sostén el visor con las dos manos y en posición horizontal; luego entrégaselo al niño]. Tienes que buscar en la lámina los dibujos que te voy a decir mirando a través del agujero. Cuando los encuentres, di '¡ya!' y quítate la cartulina de la cara. Después, vuelve a ponértela para buscar el siguiente dibujo."

- El niño debe localizar los siguientes 5 dibujos en la lámina: pájaro, llave, cuchara, botella y zapato.
- Di: "Vamos a empezar. Ponte la cartulina en la cara y, mirando por el agujero, busca el pájaro. Cuando lo encuentres, di '¡ya!' y quítate la cartulina de la cara."
- Observa el ojo que el niño utiliza para mirar a través del visor. Repite el procedimiento con los 4 dibujos restantes: llave, cuchara, botella y zapato.

### **3. Finalización de la prueba:**

- Una vez que el niño haya terminado de buscar todos los dibujos, di: "¡Ya hemos terminado! ¡Lo has hecho muy bien!"

#### **Puntuación:**

- Se valora el número de tareas realizadas con la mano, el pie y el ojo derecho o izquierdo para deducir el patrón de lateralización del niño.

#### **Registro:**

- Anota si el niño utilizó la mano, el pie o el ojo derecho o izquierdo en cada una de las tareas. Utiliza esta información para determinar el patrón de lateralidad del niño.

