

## **ESCALA DE INTELIGENCIA DE WESCHLER PARA ADULTOS IV (WAIS-IV)**

### **Escala de Comprensión Verbal – Inteligencia Cristalizada**

#### **1. Descripción general de las pruebas**

La WAIS-IV es un instrumento clínico de aplicación individual diseñado para evaluar la aptitud intelectual general de los adultos con edad comprendida entre los 16 y los 89 años de edad. La estructura general de la WAIS-IV está organizada en cuatro escalas: Memoria de trabajo, Velocidad de procesamiento, **Comprensión Verbal, Razonamiento Perceptivo, siendo estas dos últimas las que utilizaremos para los estudios de AGUEDA Project.**

#### **2. Materiales**

- WAIS-IV - Cuaderno de Estímulos 1
- **Anexo9.17.WAIS-IV\_InCristal\_H\_HC** (Cuaderno de anotación y de corrección)
- Bolígrafo

#### **3. Consideraciones generales**

A continuación, se describirán las indicaciones para las tres pruebas que componen la Escala de Comprensión Verbal que tienen el objetivo de medir la **inteligencia cristalizada** de los participantes: **Test de Semejanzas, Test de Vocabulario y Test de Información.**

Considerando que estas pruebas deben aplicarse las tres seguidas, una inmediatamente después de la otra, en cada apartado se entregarán las instrucciones de aplicación de las tres pruebas siempre en el mismo orden: **Semejanzas, Vocabulario e Información.**

<b>Prueba</b>	<b>Descripción</b>	<b>Materiales</b>	<b>Ítem de comienzo</b>	<b>Regla de retorno</b>	<b>Regla de terminación</b>
<i>Semejanzas</i>	<i>Cada ítem de esta prueba consta de dos palabras que representan objetos o conceptos comunes; la tarea del participante es determinar en qué se parecen esos objetos o conceptos. Los ítems se presentan de forma verbal.</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anexo9.16.</li> <li>- Anexo9.17.</li> </ul>	<i>Ítem de ejemplo e ítem 4</i>	<i>Si se obtiene 0 o 1 punto en uno de los dos primeros ítems aplicados (4 o 5), aplicar los ítems anteriores en <b>orden inverso</b> hasta obtener dos respuestas perfectas (máxima puntuación) consecutivas</i>	<i>Después de 3 puntuaciones de 0 consecutivas</i>
<i>Vocabulario</i>	<i>El participante debe definir oralmente una serie de palabras que el evaluador lee en voz alta al mismo tiempo que se las muestra en el cuaderno de estímulos. Para sujetos de entre 16 y 89 años se debe comenzar en el ítem 5.</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anexo9.16.</li> <li>- Anexo9.17.</li> <li>- WAIS-IV - Cuaderno de estímulos 1.</li> </ul>	<i>Ítem 5</i>	<i>Si se obtiene 0 o 1 punto en uno de los dos primeros ítems anteriores en <b>orden inverso</b> hasta obtener dos respuestas perfectas (máxima puntuación) consecutivas</i>	<i>Después de 3 puntuaciones de 0 consecutivas</i>
<i>Información</i>	<i>El participante debe contestar oralmente una serie de preguntas que formula el evaluador sobre conocimientos generales.</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Anexo9.16.</li> <li>- Anexo9.17.</li> </ul>	<i>Ítem 3</i>	<i>Si se obtiene 0 puntos en uno de los dos primeros ítems aplicados (3 o 4), aplicar los ítems anteriores en orden inverso hasta obtener dos respuestas correctas consecutivas</i>	<i>Después de 3 puntuaciones de 0 consecutivas</i>

#### 4. Procedimiento de aplicación de los tests

A continuación, se presentan las tres pruebas que compondrán la puntuación de la inteligencia cristalizada según la Escala de Weschler:

##### 4.1. Procedimiento de prueba Test de Semejanzas

- Para personas de 16-89 años se debe **comenzar con el ítem de ejemplo y luego continuar con el ítem 4.**
- Si se obtiene **0 o 1** punto en uno de los dos primeros ítems aplicados (4 o 5), se deben aplicar los ítems anteriores en **orden inverso** hasta obtener dos respuestas perfectas (máxima puntuación) consecutivas.
- Se debe leer al participante los ítems en voz alta y de forma literal, tal y como aparecen en este manual. Para cada ítem hacer la siguiente pregunta, introduciendo las palabras apropiadas:

*“¿En qué se parecen \_\_\_\_ y \_\_\_\_?”*

- **Cada ítem puede repetirse tantas veces como sea necesario**, pero nunca modificando su formulación.
- Si el participante ha oído mal o ha entendido una palabra distinta y da una respuesta incorrecta, debe repetirse el ítem poniendo énfasis en dicha palabra.
- **Si la respuesta dada por el participante es imprecisa** o poco clara como para considerarla fácilmente correcta o incorrecta, se debe preguntar:

*“¿Qué quiere decir?” o “¿Puede explicármelo un poco más?”*

**Escribir (P) en el cuadernillo de anotación** y después la nueva respuesta del participante.

- **El ítem de ejemplo sirve para explicar la tarea, y los ítems 4 y 5 son de aprendizaje.** Por ello es necesario corregir la respuesta del participante si no ha sido perfecta (2 puntos). **Para el resto de los ítems de la prueba no puede ofrecerse más ayuda.**

##### 4.1.1. Puntuación Semejanzas

- Se debe **anotar la respuesta del participante literalmente**, palabra por palabra.
- Si el participante ofrece **múltiples respuestas** a un ítem, se deben tener en cuenta los siguientes criterios:
  - **Comentarios añadidos** por el participante que no perjudican en absoluto su respuesta, **no afectan tampoco** la puntuación del ítem (p. ej. “El caballo y el tigre son animales. Yo a veces monto a caballo”).
  - Si la respuesta incluye **varios conceptos que varían en la calidad y ninguno de ellos perjudica** la respuesta de manera global, **puntuar solo la mejor respuesta.** Por ejemplo, si el participante responde al ítem sobre caballo-tigre diciendo “Son animales de cuatro patas”, la mejor respuesta que se ha de puntuar es “Son animales”.
  - **Una respuesta de 1 o 2 puntos acompañada de otra claramente incorrecta se puntúa con 0 puntos.**

- El grado de abstracción de una respuesta es un factor determinante para la puntuación del ítem.
  - Una respuesta que refleja una clasificación general pertinente merece la máxima puntuación.
  - Una respuesta que refleje solo a una o varias propiedades comunes de ambos elementos de la pareja del ítem merece 1 punto. Así, la respuesta “La alcachofa y las espinacas son verduras” (clasificación general pertinente) merece mejor puntuación que la respuesta “Ambas se cocinan” (propiedad común menos pertinente).
- **Puntuar con 2, 1 o 0 puntos siguiendo los principios generales de puntuación y los ejemplos de respuesta ofrecidos para esta prueba que se indican a continuación:**

Principios generales de puntuación	
<b>2 puntos</b>	- Cualquier clasificación general pertinente y que define con precisión ambos elementos de la pareja del ítem, como “ <i>Un piano y un tambor son instrumentos musicales</i> ” o “ <i>El caballo es un animal y el tigre también es un animal</i> ”.
<b>1 punto</b>	- Cualquier propiedad común que supone una semejanza secundaria o menos pertinente, como “ <i>El caballo y el tigre tienen cola</i> ”. - Cualquier clasificación general que es menos pertinente y que define con menos precisión ambos elementos de la pareja del ítem, como “ <i>Un piano y un tambor hacen ruido</i> ”.
<b>0 puntos</b>	- Cualquier propiedad que no es común a ambos elementos de la pareja del ítem, que es demasiado general o que marca las diferencias y no las semejanzas entre los elementos de la pareja. Por ejemplo, “ <i>Los caballos y los tigres son bonitos</i> ” o “ <i>Cuando estas contento, sientes alegría y cuando estas asustado tienes miedo</i> ”. - Cualquier respuesta claramente incorrecta.
<b>Puntuación directa máxima para Semejanzas: 36 puntos</b>	

#### 4.1.2. Aplicación de los ítems de Semejanzas

- **Comienzo:** Primero se aplicará el ítem de ejemplo y luego se continuará con el ítem 4 y 5 de aprendizaje. Se debe poner atención en lo siguiente:
- **Retorno:** Si el participante obtiene 0 o 1 punto en uno de los dos primeros ítems aplicados (4 o 5), se debe aplicar el Retorno, esto quiere decir que se deben aplicar los ítems anteriores en **orden inverso** hasta obtener dos respuestas perfectas (máxima puntuación) consecutivas.
- **Terminación:** La prueba se debe terminar si el participante obtiene 3 puntuaciones de 0 consecutivas.

#### 4.1.3. Ítem de ejemplo

El evaluador debe sentarse en frente del participante y decir:

*“Ahora vamos a hacer otra tarea, le voy a decir dos palabras y a preguntarle en qué se parecen. ¿En qué se parecen DOS y SIETE? ¿Qué los hace semejantes?”.*

**Respuesta correcta** (cualquier respuesta con la palabra números o cifras). Decir al participante:

*“Correcto, Dos y siete son números, Probemos otra cosa”*

A continuación, **se comenzará con los ítems de aprendizaje 4 y 5.**

**Respuesta incorrecta** (cualquier respuesta sin la palabra *números* o *cifras*, una respuesta claramente incorrecta o ausencia de respuesta). Decir:

*“Dos y siete son números”.*

Continuar con el ítem de comienzo adecuado.

#### 4.1.4. Aplicación ítems del 1 al 18

Luego de aplicar el ítem de ejemplo, se debe continuar con los ítems de aprendizaje 4 y 5. Recordar que, si el participante obtiene 0 o 1 punto en alguno de estos dos ítems, se debe aplicar la regla de **Retorno**.

Dado lo anterior, a continuación, se presentan los ítems del 1 al 18; sin embargo, es importante recordar que **se debe comenzar en el ítem 4.**

Leer al participante cada ítem de forma literal. Continuar aplicando el ítem que corresponda, si no se ha llegado a la situación de aplicar la regla de **Terminación**.

**1. ¿En qué se parecen un TENEDOR y una CUCHARA?**

**2 puntos**

- Cubiertos/Cubertería
- Instrumentos (utensilios) que sirven para comer
- Cosas con las que comes

**1 punto**

- Para comer (P)
- Los llevas a la boca/Para la boca) (P)
- Tienen mango
- Los pones sobre la mesa

**0 puntos**

- Los dos son largos
- Los dos se cogen con la mano
- Están hechos de metal (plástico)

**2. ¿En qué se parecen las ALCACHOFAS y las ESPINACAS?**

**2 puntos**

- Hortalizas/Verduras/Vegetales

**1 punto**

- Alimentos/Comestibles
- Se cocinan
- Crecen en el campo (huerta) (P)
- Son saludables (nutritivas)/Tienen vitaminas
- Contienen fibra

**0 puntos**

- Legumbres
- Tienen hojas
- Son del mismo color

### 3. ¿En qué se parecen un CABALLO y un TIGRE?

#### 2 puntos

Animales/Mamíferos/Cuadrúpedos

Miembros del reino animal

#### 1 punto

Tienen cuatro patas/Tiene cola [cualquier característica física] (P)

Seres vivos (P)

Son rápidos (fuertes)

#### 0 puntos

Los puedes ver en el zoo

Pertenecen a la misma especie (P)

Los tigres se comen a los caballos

Son salvajes/Viven en la naturaleza/Viven en libertad (P)

### 16-89 → 4. ¿En qué se parecen un PIANO y un TAMBOR?

#### 2 puntos

Instrumentos

Instrumentos musicales (de percusión)

Para hacer música/Para crear música

#### 1 punto

Reproducen obras de arte (P)

Cosas ruidosas

Ambos se tocan con la mano (P)

#### 0 puntos

Tienen ritmo

Puedes golpearlos/tocarlos (P)

Mi hermano tiene un tambor y toca el piano

† 5. ¿En qué se parecen un BARCO y un AUTOMÓVIL?

**2 puntos**

Vehículos/Medios de transporte/Transportes

Ambos sirven para transportar a gente

Medios para para viajar (ir de un sitio a otro)

**1 punto**

Para desplazarnos/Para moverse/Para ir de un lado a otro/Para viajar (P)

Llevan gente o cosas

Los dos se mueven (P)

Han de ser conducidos

**0 puntos**

Barco para navegar y coche para viajar

Tienen motor (ruedas/asientos)

Necesitan gasolina (gasoil)

6. ¿En qué se parecen los CALCETINES y los ZAPATOS?

**2 puntos**

*Referencia a los pies*

Para (cubren/se ponen en) los pies

Ropa (calzado/prendas) para los pies

**1 punto**

*Idea de ropa (complementos) sin referencia a los pies*

Prenda de vestir/Ropa/Complementos (P)

Calzado (P)

Ropa para andar (caminar) (P)

**0 puntos**

Van juntos/Uno complementa al otro

Los dos son marrones



7. ¿En qué se parecen la ALEGRÍA y el MIEDO?

**2 puntos**

Sentimientos del ser humano  
Emociones/Estados de ánimo  
Reacciones psicológicas

**1 punto**

Sensaciones  
Formas de sentir  
Estados (P)

**0 puntos**

Lo que sientes cuando estás feliz  
Son opuestos/Lo contrario

8. ¿En qué se parecen un HUEVO y una SEMILLA?

**2 puntos**

*Referencia al origen de la vida o de nuevos seres*

Los dos son el origen de un ser vivo/Principio de un nuevo ser/Generan formas de vida  
Embriones  
Formas de reproducción/Reproducen el objeto del que proceden

**1 punto**

*Referencia vaga a la vida/son origen de algo*

Principio de algo/Nace algo (P)  
Los dos producen algo/Para crear (P)  
Los dos dan frutos

**0 puntos**

Los dos están en la naturaleza  
Uno se come y el otro se planta  
Se comen

## 9. ¿En qué se parecen la COMIDA y la GASOLINA?

### 2 puntos

Energía

Son fuentes (tipos/formas) de energía

Dan (producen) energía

### 1 punto

Combustibles (P)

Que permiten funcionar (P)

Comida/Alimento

Necesidades/Necesarios (P)

Hacen que algo (personas/cosas) se ponga en marcha (movimiento)

### 0 puntos

Son caros/Cuestan dinero

Se compran/Se encuentran en las tiendas

Para viajes (P)

Para existir (vivir/sobrevivir) (P)

## 10. ¿En qué se parecen el VAPOR y la NIEBLA?

### 2 puntos

*Idea de estado (forma) e idea de agua*

Evaporación del agua

Formas de agua/Diferentes estados del agua

Agua condensada

Humedad en forma gaseosa/Formas de humedad

### 1 punto

*Idea de agua sin la idea de estado o idea de estado sin la idea de agua*

Humedad/Son húmedos (P)

Formas gaseosas/Gaseoso (P)

Son del agua

Condensación (P)

Resultado de las condiciones ambientales

### 0 puntos

Falta de visibilidad/No dejan ver bien

Humo/Se parecen al humo

Son densos/Son blancos

11. ¿En qué se parecen un POEMA y una ESTATUA?

**2 puntos**

- Obras (formas) de arte
- Creaciones (expresiones) artísticas

**1 punto**

- Arte (P)
- Formas de expresión (P)
- Creaciones propias del hombre
- Obras que sirven para enriquecernos

**0 puntos**

- Romántico
- De una estatua puedes escribir un poema
- Poema para leer, estatua para observar

12. ¿En qué se parecen un ANCLA y una VALLA?

**2 puntos**

- Mantienen (retienen) cosas en su lugar
- Por seguridad/Elementos de seguridad
- Limitan (delimitan/restringen) el movimiento de las cosas

**1 punto**

- Paran cosas/Evitan que algo se vaya/No dejan ir más allá (P)
- Contienen algo/Sujetan algo/Impiden algo (P)
- Protegen cosas/Para protección/Elementos de protección (P)

**0 puntos**

- Sujetar/Sujeción (P)
- Hecho de metal (madera)
- Barreras (P)
- Están fijados en la tierra

### 13. ¿En qué se parecen un CUBO y un CILINDRO?

**2 puntos**

*Noción de volumen*

Volúmenes/Formas volumétricas

Formas (figuras) geométricas en 3 dimensiones (en el espacio)

Se miden en m<sup>3</sup> (metros cúbicos)

**1 punto**

*Noción de geometría*

Formas (figuras/objetos) geométricas

Geometría

Términos geométricos

**0 puntos**

Formas/Figuras

Recipientes/Continentes

Matemáticas

Redondos

### 14. ¿En qué se parecen la MÚSICA y la MAREA?

**2 puntos**

Rítmicas/Tienen ritmo

Tienen movimiento/Son movimientos

Comportamiento ondulatorio/Tienen ondas /Transmiten ondas sinusoidales

Tienen compás

**1 punto**

Son relajantes (calmantes/tranquilizantes)

Ondas sonoras

Fluyen

Altos y bajos (P)

**0 puntos**

Hacen ruido/Producen sonido

Arte/Artístico

Música de las ondas/Las olas suenan como la música

Marea es un grupo de música

**15. ¿En qué se parecen SEDENTARIO y NÓMADA?**

**2 puntos**

*Dos ideas de las tres siguientes: Hábitat/Modo de vida/Desplazamiento*

Modos (formas) de vida de las poblaciones según su desplazamiento (movimiento)

Dos maneras de vivir en cuanto al hábitat

Se refieren al hábitat y a la forma de vivir

**1 punto**

*Una idea de las tres siguientes: Hábitat/Modo de vida/Desplazamiento*

Formas (modos) de vida (P)

Modos (formas) de hábitat (P)

Se refieren al hecho de desplazarse o no (P)

**0 puntos**

Estilo de vida (P)

Antepasados

Característicos de la vida del ser humano

Uno no se mueve y el otro sí

**16. ¿En qué se parecen AMIGO y ENEMIGO?**

**2 puntos**

*Idea de relación (implicación) con otras personas que nos afecta de algún modo*

Personas que influyen en tu vida

Personas hacia las que tienes fuertes sentimientos

**1 punto**

Apreciaciones (percepciones) sobre los demás (P)

Sentimientos que tienes por alguien (P)

Tienes relación con ambos/Relaciones entre personas (P)

**0 puntos**

Personas/Individuos/Humanos

Personas que conoces/Personas que conoces bien

Todos tenemos de los dos

**17. ¿En qué se parecen SIEMPRE y NUNCA?**

**2 puntos**

Extremos de tiempo (frecuencia)  
Medidas absolutas  
Cosas definitivas

**1 punto**

Son dos formas de tiempo/expresiones de tiempo (P)  
Cosas eternas (P)  
Relacionado con el tiempo (P)  
Tiempo/Medidas/Dimensiones (P)

**0 puntos**

Cuando ocurren las cosas  
Decisiones y acciones que toma la gente  
Cantidad de algo  
Finito

**18. ¿En qué se parecen PERMITIR y PROHIBIR?**

**2 puntos**

Formas (maneras) de ejercer la autoridad  
Maneras (formas) de controlar la conducta  
Medio (método) de control del comportamiento

**1 punto**

Algo que tiene que ver con la autoridad/Formas de autoridad (P)  
Métodos (maneras/formas) de guiar (conducir) el comportamiento (P)  
Reglas que orientan (guían) el comportamiento (P)  
Límites/Limitaciones/Exclusiones (P)  
Niveles (grados) de acceso (permiso/exclusión) (P)

**0 puntos**

Reglas/Leyes/Normas (P)  
Formas de disciplina (P)  
Órdenes/Muestra de poder  
Algo que los padres hacen/Cosas que haces a los niños



## 4.2. Procedimiento de prueba Test de Vocabulario

La tarea del participante consiste en nombrar una serie de imágenes presentadas en el WAIS-IV - Cuaderno de estímulos 1 (Para los ítems del 1 al 3), y para el resto de los ítems definir oralmente una serie de palabras que el evaluador lee en voz alta al mismo tiempo que se las muestra en el WAIS-IV - Cuaderno de estímulos 1.

### a. Ítems del 1 al 3 (imágenes)

Hay cuatro tipos de respuestas que requieren que el evaluador formule una pregunta adicional. Se deben formular las siguientes preguntas siempre que sea necesario:

- Si el participante da una respuesta secundaria pero apropiada, como por ejemplo “lectura” para el ítem 1 (libro). Entonces se le pide que matice la respuesta diciéndole:

*“Si, pero ¿cómo se llama?”.*

- Si el participante da una respuesta general correcta, como por ejemplo “recipiente” para el ítem 3 (cesta). Entonces se le pide que matice la respuesta diciéndole:

*“¿Sí, pero qué tipo de (incluir la respuesta del participante) es?”.*

- Si el participante da una respuesta funcional correcta, como por ejemplo “vuela por el aire” para el ítem 2 (avión). Entonces se le pide que matice la respuesta diciéndole:

*“Si, pero ¿cómo se llama?”.*

- Si el participante responde correctamente con un gesto, como por ejemplo representando que pasa las páginas de un libro para el ítem 1 (libro). Entonces se le pide que matice la respuesta diciéndole:

*“Si, pero ¿cómo se llama?”.*

### b. Ítems del 4 al 30 (palabras)

- Leer cada una de las palabras al participante. Señalar la palabra en el cuaderno de estímulos al pronunciarla, para que el participante pueda leerla al mismo tiempo.
- Cada palabra puede repetirse tantas veces como sea necesario, pero nunca modificando su formulación.
- Si el participante no ha oído bien una palabra y responde incorrectamente, se le debe decir:

*“Escuche con atención. ¿Qué quiere decir (insertar el ítem)?”.*

- Si el participante da una respuesta poco clara, imprecisa o similar a un ejemplo de respuesta seguida de una (P), se le debe decir:

*“¿Qué quiere decir?” o “¿Puede explicármelo un poco más?” o cualquier otra pregunta neutra.*

- Si el participante simplemente señala un objeto de la sala, sin dar una respuesta verbal, el ítem no se puntúa. Si el participante no responde oralmente debe decirse:

*“Dígame qué es, con palabras”.*

- Los ítems 5 y 6 son de aprendizaje. Si el participante no obtiene puntuación perfecta (2 puntos) en estos dos ítems, hay que corregir y darle la respuesta correcta. Para el resto de la prueba no puede ofrecerse más ayuda.
- **Se debe anotar la respuesta del participante literalmente, palabra por palabra, en el cuadernillo de anotación.**

#### 4.2.1. Puntuación Vocabulario

##### a. Ítems del 1 al 3 (imágenes)

- Para facilitar la puntuación de las respuestas del participante, se ofrecen para cada ítem algunos ejemplos de respuesta.
- **Puntuar con 1 punto una respuesta correcta y con 0 puntos una respuesta incorrecta o ausencia de respuesta transcurridos aproximadamente 30 segundos.**
- **Puntuar con 0 puntos las respuestas secundarias, generales, funcionales y gestuales.**
- **Las respuestas personalizadas, como “Yo tengo uno”, se puntúan con 0 puntos. Los nombres propios o ficticios también se consideran personalizadas y recién 0 puntos.**

##### b. Ítems del 4 al 30 (palabras)

- Para facilitar la puntuación de las respuestas del participante, se ofrecen para cada ítem algunos ejemplos de respuesta.
- Si el participante ofrece múltiples respuestas a un ítem, se deben tener en cuenta los siguientes criterios:
  - Comentarios añadidos por el participante que no perjudican en absoluto su respuesta, no afectan tampoco la puntuación del ítem (p. ej. “Una cama se utiliza para dormir, acabo de comprar una nueva”).
  - Si la respuesta incluye varios conceptos que varían en la calidad y ninguno de ellos perjudica la respuesta de manera global, puntuar solo la mejor respuesta. Por ejemplo, si el participante responde al ítem 7 (cama) diciendo: “Un mueble para dormir y un lugar para descansar”, la mejor respuesta que se ha de puntuar es “Un mueble para dormir”.
  - Una respuesta de 1 o 2 puntos acompañada de otra claramente incorrecta se puntúa con 0 puntos.
- Cualquier definición reconocida por los diccionarios de lengua castellana es aceptable y se puntúa según la calidad de la respuesta. Los regionalismos o el argot que se encuentren en los diccionarios reciben una puntuación de 0 puntos. Si el participante ofrece una respuesta de estas características o si el evaluador tiene dudas acerca de cómo puntuar, preguntar de nuevo al participante.



- En general es aceptable cualquier definición reconocida para la palabra, pero se penaliza la respuesta del participante si el contenido es pobre. Si la respuesta demuestra que el participante solo tiene un leve conocimiento de la palabra, no se le asigna máxima puntuación.

**Puntuar con 2, 1 o 0 puntos siguiendo los principios generales de puntuación y los ejemplos de respuesta ofrecidos para esta prueba que se indican a continuación:**

<b>Principios generales de puntuación</b>	
<b>2 puntos</b>	<p>La respuesta refleja una buena comprensión de la palabra.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un buen sinónimo (“<i>Generar significa producir</i>”).</li> <li>- Un uso principal (“<i>Una cama se usa para dormir</i>”).</li> <li>- Una clasificación general a la que pertenece la palabra (“<i>Una manzana es una fruta</i>”). Este criterio debe aplicarse con precaución, ya que una palabra en términos de clasificaciones generales no siempre es aceptable. Por ejemplo, la respuesta “<i>El desayuno es una comida</i>” no es suficiente para 2 puntos, a menos que esté más elaborada.</li> <li>- Una o más características definitorias o principales de la palabra (“<i>El desayuno es la primera comida del día</i>”).</li> <li>- Un uso figurado correcto de la palabra (“<i>Siento compasión cuando siento pena por alguien</i>”).</li> <li>- Varias características descriptivas, menos precisas pero correctas, que en conjunto reflejan un conocimiento bueno de la palabra (“<i>Una fortaleza es una muralla que defiende un lugar y no permite que puedan entrar dentro</i>”).</li> <li>- Para los verbos, un ejemplo que defina la acción o las relaciones causales (“<i>Confiar es fiarte de alguien</i>”).</li> </ul>
<b>1 punto</b>	<p>En general se trata de respuestas correctas, pero con contenido escaso o pobre.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Un sinónimo vago o menos pertinente del ítem (“<i>Meditar significa pensar</i>”).</li> <li>- Un uso secundario, poco detallado (“<i>El desayuno es una comida</i>”).</li> <li>- Un atributo que, pese a ser correcto, no es una característica distintiva o definitoria de la palabra, y que no mejora después de solicitar mayor precisión (“<i>Opaco es que no puedes ver a través de él</i>”).</li> <li>- Un ejemplo que incluye la palabra, poco elaborado (“<i>Tienes compasión cuando sientes pena</i>”).</li> <li>- Un ejemplo concreto de la palabra, poco elaborado (“<i>Los guantes se usan para no tener frío</i>”).</li> <li>- Una definición correcta de una palabra relacionada con el ítem (definir audacia en vez de audaz).</li> </ul>
<b>0 puntos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Una respuesta verbal que no muestra un conocimiento real de la palabra, incluso después de solicitar mayor precisión en la respuesta (“<i>Remordimiento es hacer algo malo</i>”).</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Una respuesta que no es totalmente incorrecta, pero que, después de solicitar mayor precisión, sigue siendo vaga, trivial o de contenido pobre. (<i>"Plagiar es engañar"</i>).</li> <li>- Regionalismos o argot que no se recogen en los diccionarios oficiales.</li> <li>- Una demostración que no se expresa verbalmente (para guante, el participante simula ponerse un guante).</li> <li>- Cualquier respuesta claramente incorrecta.</li> </ul>
<b>Puntuación directa máxima para Vocabulario: 57 puntos.</b>	

#### 4.2.2. Aplicación de los ítems Vocabulario

**Comienzo:** se debe comenzar por el ítem 5. En caso de que el participante no obtenga una puntuación perfecta (2 puntos) tendremos que seguir la regla de **Retorno** e ir al ítem 4 (guante). En estos ítems definir oralmente una serie de palabras que el evaluador lee en voz alta al mismo tiempo que se le muestra en el WAIS-IV - Cuaderno de estímulos 1.

Para los ítems **1 al 3** la tarea del participante consiste en nombrar una serie de imágenes presentadas en el WAIS-IV - Cuaderno de estímulos.

**Retorno:** Si el participante obtiene **0 o 1 punto en el primer ítem aplicado** (5), se debe aplicar el **Retorno**, esto quiere decir que se deben aplicar los ítems anteriores en **orden inverso** (4-3-2-1) hasta obtener dos respuestas perfectas (máxima puntuación) consecutivas.

**Terminación:** La prueba se debe terminar si el participante obtiene **3 puntuaciones de 0 consecutivas**.

##### a. Ítems del 1 al 3 (imágenes) – En caso de Retorno

Abrir el cuaderno de estímulos 1 en la página del ítem adecuado. Señalar la imagen y decir al participante:

*"Ahora voy a enseñarle unas imágenes, necesito que me diga ¿qué es esto?"*.

Formular las preguntas adicionales tantas veces como sea necesario ante respuestas secundarias, generales, funcionales y gestuales, pero no formular ninguna pregunta adicional si la respuesta es claramente incorrecta. Aplicar el ítem siguiente que corresponda, si no se ha llegado a la situación de aplicar la regla de terminación.

Ítem	Respuestas de 1 punto	Respuestas de 0 puntos
1.	Libro/Un libro abierto	Lectura/Algo que lees/Historia (P)
2.	Avión/Avioneta/Aeroplano	Volar/Vuelta/Algo en lo que montas (P)
3.	Cesta/Canasta	Recipiente/Para guardar cosas/Algo para llevar cosas (P)

##### b. Ítems del 4 al 30 (palabras)

Abrir el WAIS-IV - Cuaderno de estímulos por la página del ítem adecuado. Señalar la palabra y leerla al mismo tiempo.

Aplicar el ítem que corresponda, si no se ha llegado a la situación de aplicar la regla de terminación. En tal caso retirar el cuaderno de estímulos y mantenerlo fuera de la vista del participante antes de comenzar la siguiente prueba.

#### 4. GUANTE

Si el sujeto ha empezado en el ítem 1, ir a la página donde se muestran los ítems del 4 al 8, y decir: «Ahora voy a leerle unas palabras. Escuche con atención y dígame qué quiere decir cada palabra». Señalar la palabra *guante* y decir: «Guante».

Si el sujeto ha empezado en el ítem 5, señalar la palabra *guante* y decir: «Guante».

#### 2 puntos

Prenda para las manos

Cubren (protegen) las manos

Te los pones en las manos/Tc los quitas de las manos

Algo que llevas en las manos

Protegen las manos del frío (de la humedad)

#### 1 punto

Para las manos (P)

Prenda de vestir (P)

Se ponen/Para proteger cuando hace frío (P)

Se ponen para hacer ejercicio (limpiar/trabajar) (P)

#### 0 puntos

Para el invierno (P)

Vienen por pares

Encajan

Están hechos de piel (algodón)

[Escenifica cómo se pone un guante/Señala la mano] (P)

16-89 † 5. MANZANA

Si el sujeto ha empezado en el ítem 1, señalar la palabra *manzana* y decir: «Manzana».

Si el sujeto ha empezado en el ítem 5, ir a la página donde se muestran los ítems del 4 al 8, y decir: «Ahora voy a leerle unas palabras. Escuche con atención y dígame qué significa cada palabra». Señalar la palabra *manzana* y decir: «Manzana».

**2 puntos**

Fruta/Pieza de fruta

**1 punto**

Comida/Algo que comes (P)

Tiene piel (semillas/corazón) (P)

Crece en los árboles (P)

Es saludable (nutritiva/buena para ti) (P)

**0 puntos**

Va a tu boca (P)

Está buena/Es dulce (P)

† Si el sujeto no da una respuesta perfecta (2 puntos), darle la respuesta correcta diciendo: «Una manzana es una fruta».

Si el sujeto ha empezado en el ítem 1, aplicar el ítem siguiente si no se ha llegado a la situación de aplicar la regla de terminación.

Si el sujeto ha empezado en el ítem 5, aplicar los ítems anteriores en orden inverso hasta obtener dos respuestas perfectas (máxima puntuación) consecutivas.

† 6. DESAYUNO

**2 puntos**

Primera comida (alimento) del día/Comida a primera hora

Alimento que ayuda a emprender el día con fuerza

**1 punto**

Comida/Lo que comemos (P)

Momento del día en el que se toma café y galletas

Lo primero del día/La comida más importante del día (P)

**0 puntos**

Por las mañanas (P)

Un buen momento del día

† Si el sujeto no da una respuesta perfecta (2 puntos), darle la respuesta correcta diciendo: «El desayuno es la primera comida del día».

Si el sujeto ha empezado en el ítem 1, aplicar el ítem siguiente si no se ha llegado a la situación de aplicar la regla de terminación.

Si el sujeto ha empezado en el ítem 5, aplicar el ítem que corresponda si no se ha llegado a la situación de aplicar la regla de terminación.

**7. CAMA**

**2 puntos**

Mueble para dormir (descansar)

En (sobre) lo que dormimos

Lugar para dormir/Donde duermes

**1 punto**

Tiene colchón, mantas y sábanas (P)

Lugar de descanso (P)

Mueble/Cosa de metal (madera) (P)

Para dormir (P)

**0 puntos**

Lugar para relajarse (sentirse bien) (P)

Dormir (P)

**8. ESPEJO**

**2 puntos**

*Idea de objeto e idea de reflejo*

Lo que devuelve la imagen (reflejo) de algo

Lo que refleja nuestra imagen

Un objeto para reflejarse

Vidrio pulido y metalizado que refleja los rayos luminosos

**1 punto**

*Idea de objeto o idea de reflejo*

Para verse (mirarse) en él (P)

Refleja tu imagen (P)

Vidrio/Cristal/Objeto (P)

Objeto para mirarse (verse) (P)

**0 puntos**

Mueble

Mirarse/Verse (P)

*Nota:* Pasar la página del cuaderno de estímulos para mostrar los ítems 9-13.

**9. SILENCIOSO**

**2 puntos**

Que no hay ruido/Ausencia de ruido/Que no se oye nada

Que no hace ruido

Estar callado

**1 punto**

Contrario de ruidoso (P)

Reservado/Ser callado/Calmado

**0 puntos**

Estar silencioso

Sin palabras

Tranquilidad/Calma

**10. GENERAR**

**2 puntos**

Procrear/Engendrar/Reproducir

Crear/Producir

Causar alguna cosa/Hacer que algo suceda/Causar la existencia de algo

**1 punto**

Inventar

Hacer/Construir (P)

**0 puntos**

Empezar/Fomentar

Motivar/Desarrollar (P)

Generar electricidad (energía) (P)

## 11. COMPASIÓN

### 2 puntos

*Idea de pena que surge por el malestar de otro*

Piedad

Sentimiento de pena (pesar/lástima/tristeza) por una persona

Que alguien te da pena

### 1 punto

*Idea de pena o idea de preocupación por el otro*

Pena/Lástima/Preocupación/Cuidado (P)

Empatía

Perdón hacia alguien

Comprensión/Consideración/Sentimiento humanitario (P)

Compartir los sentimientos con otro/Sentirlo

Que tiene clemencia (misericordia) (P)

### 0 puntos

Tolerancia/Amor/Apasionado

Sentimiento/Emoción (P)

Afecto por alguien (P)

Ternura/Bondad (P)

Una emoción fuerte

## 12. REMORDIMIENTO

### 2 puntos

*Idea de inquietud interna e idea de una mala acción*

Pesar (arrepentimiento/arrepentirse) por algo malo que has hecho

Pena (sentimiento) por no haber hecho lo que debías

Sentimiento de tristeza y culpabilidad por haber hecho algo malo

### 1 punto

*Idea de inquietud interna o idea de una mala acción*

Sentimiento de pena (culpa) que te entra (P)

Arrepentirse de haber hecho algo (P)

Pena/Dolor (P)

Que te pesa la conciencia/Cargo de conciencia (P)



**0 puntos**

Rabia/Lástima/Compasión/Piedad  
Cuando alguien te da pena  
Hacer algo malo (algo que no estuvo bien) **(P)**

**13. MEDITAR**

**2 puntos**

Recapacitar/Cavilar/Reflexionar  
Pensar profundamente en algo (en sí mismo)

**1 punto**

Pensar **(P)**  
Pensarse algo mucho/Pensar la forma de realizar algo/Pensar en algo que hiciste antes  
Asimilar (comprender) una idea

**0 puntos**

Estar solo  
Comportarse bien/Estar callado  
Estado de relajación

*Nota:* Pasar la página del cuaderno de estímulos para mostrar los ítems 14-18.

**14. CONFIAR**

**2 puntos**

Creer en (fiarse de) alguien  
Esperar con firmeza y seguridad  
Contar a alguien tus secretos  
Custodiar  
Tener certeza de que algo o alguien no nos va a defraudar

**1 punto**

Compartir/Hacer partícipe **(P)**  
Contar algo solo a un amigo íntimo  
Contar con alguien

**0 puntos**

Esconder (guardar) un secreto  
No tener miedo de alguien

## 15. ESQUIVAR

### 2 puntos

*Idea de evitar algo con destreza*

Conseguir no hacer algo molesto hábilmente (con rapidez)

Eludir/Librarse de algo

Evitar una pregunta (un obstáculo/a una persona) para no hacerle frente

### 1 punto

Evitar/Evitar un golpe (ataque)/Evitar algo por poco (P)

Apartarse/Desviar (P)

No dejarse atrapar

### 0 puntos

No decir nada/No responder (P)

Huir (P)

Conseguir no hacer algo (P)

Que no quiere hacerse

## 16. VALIENTE

### 2 puntos

Persona que actúa con firmeza (determinación) ante el peligro o cualquier situación difícil

Persona con fuerza de carácter (coraje/heroísmo)

Alguien que actúa con valor

A pesar de los miedos se enfrenta a ellos

### 1 punto

Voluntad/Determinación/Superación personal (P)

Atrevido/Temerario/Fuerte/Resistente (P)

Cuando no se tiene miedo (P)

Contrario de debilidad (cobardía) (P)

Afrontar la realidad sea la que sea

### 0 puntos

Calidad humana (P)

Entusiasmo

Contrario de pereza

Seguir adelante

Que no se deja llevar por las emociones

## 17. FORTALEZA

### 2 puntos

Fuerza y vigor

Resistencia (coraje/fuerza moral) en la adversidad

Recinto fortificado/Defensa natural que tiene un lugar por su propia situación

Algo inexpugnable

### 1 punto

Fuerza/Tener mucha fuerza/Ser fuerte (P)

Muralla/Muros/Algo que te protege de los peligros que te rodean (P)

Dureza de carácter/Persistencia (P)

Valor/Coraje/Resistencia (P)

Persona con fuerza física (psíquica) (P)

### 0 puntos

Capacidad para parecer fuerte

Algo grande

Virtud (P)

## 18. EVOLUCIONAR

### 2 puntos

*Idea de cambio en el tiempo e idea de mejora*

Cambiar y crecer a lo largo del tiempo

Madurar

Avanzar en la especie/Adaptarse cada vez más a las circunstancias

Desenvolverse (desarrollarse) los organismos o las cosas pasando de un estado a otro

### 1 punto

*Idea de cambio en el tiempo o idea de mejora*

Cambiar/Crecer/Progresar/Transformarse (P)

Ir de un estado a otro (P)

Cambiar a mejor/Mejorar (P)

Avanzar con el tiempo (P)

### 0 puntos

Aprender

Pasar el tiempo

Adaptarse a lo malo

*Nota:* Pasar la página del cuaderno de estímulos para mostrar los ítems 19-23.

## 19. DISTINCIÓN

### 2 puntos

Elegancia

Hacer que algo se diferencie de algo

Ver un objeto diferenciado de los demás

Conocer la diferencia/diferenciar algo

Hacer particular estimación de unas personas prefiriéndolas a otras/Honor concedido a alguien

### 1 punto

Premiar/Homenajear/Dar un premio (P)

Diferente de algo o alguien (P)

Comparar/Separar

Algo que sobresale (que tiene algo especial)

### 0 puntos

Lujoso/Ostentoso/Clase

Persona que se sale de lo normal

Diferente

## 20. OPACO

### 2 puntos

Que no deja atravesar (pasar) la luz

Sombrío/Sin luz/Tenebroso/Oscuro

Persona triste y melancólica

Persona mediocre

### 1 punto

Que no se puede ver a través de él (P)

Contrario de transparente (translúcido)/Que no es transparente (P)

Que no se puede entender/Incomprensible

### 0 puntos

Transparente/Translúcido/Borroso/Vidrioso

Pérdida de visibilidad

Que no da una visión neta de las cosas

## 21. PECULIAR

### 2 puntos

*Idea de propio o privativo de cada persona (cosa)*

Diferente de lo corriente u ordinario

Característico/Distintivo/Especial/Original/Específico/Singular/Típico

### 1 punto

Diferente (P)

Característico de una persona [limita el concepto a las personas]

Fuera de lo normal/Que se ve poco

Que pertenece a una persona

### 0 puntos

Extraordinario/Único/Raro

Simple

Popular

## 22. CONTRASTAR

### 2 puntos

Comprobar la exactitud de las cosas

Mostrar notable diferencia o condiciones opuestas

### 1 punto

Comparar/Distinguirse/Comprobar/Verificar (P)

Ver si algo es verdad

### 0 puntos

Analizar opiniones

Ver más allá

Dar veracidad a las cosas

## 23. PLAGIAR

### 2 puntos

*Idea de robar o copiar una obra literaria (artística) de otro y hacerla pasar por propia*

Copiar las ideas de alguien y hacerlas pasar como propias

Robar la música de alguien y decir que es tuya

Presentarse como el autor de los escritos de otro

**1 punto**

Robar algo, como un escrito, a otra persona (P)

Copiar/Copiar algo que ha sido patentado (P)

Utilizar las ideas de alguien (P)

**0 puntos**

Robar/Engañar

Beneficiarse de la obra de otro

Falsear

*Nota:* Pasar la página del cuaderno de estímulos para mostrar los ítems 24-28.

**24. TANGIBLE**

**2 puntos**

Tocable/Palpable/Perceptible

Que se puede tocar

Que se puede percibir de manera precisa

Es real/Comprobable

**1 punto**

Evidente

Puede verse/Visible

Algo que puedes tener

Algo concreto

Que se toca en un punto (P)

**0 puntos**

Tarea fácil de realizar/Viable

No cambiabile

Está tan claro que no se ve

**25. REACIO**

**2 puntos**

*Idea de mostrar resistencia a hacer algo o contrario a algo*

Que se resiste/Está poco dispuesto a hacer algo

Contrario (refractario) a algo

Que no permite que una acción se ejerza sobre él

Que muestra repugnancia (resistencia) a hacer lo que se debe

### 1 punto

- Reticente (P)
- No querer decir (ir)
- Dudoso (temeroso) de hacer o decir algo

### 0 puntos

- Tímido
- Apartarse de/No seguro de
- No estar de acuerdo con alguien
- Sentirse rechazado/Que sufre rechazo

## 26. INICIATIVA

### 2 puntos

*Idea de hacer o actuar e idea de que procede de uno mismo*

- Una persona que actúa sin que nadie se lo haya dicho
- Acción de adelantarse a otros en algo
- Acción que procede de nosotros mismos
- Cualidad de la persona de idear (inventar/emprender) cosas
- Una decisión personal de hacer algo/Hacer algo por uno mismo

### 1 punto

- Pasar a la acción
- Dar el primer paso/Emprender/Proponerse algo (P)
- Hacer algo de forma espontánea (P)
- Cuando uno se ocupa de algo

### 0 puntos

- Empezar algo (P)
- Hacerse cargo de algo
- Hacer algo nuevo (P)
- Hacer algo solo

## 27. AUDAZ

### 2 puntos

- Que muestra atrevimiento (osadía/conducta imprudente)
- Atrevido/Temerario/Arriesgado
- Capaz de acometer empresas arriesgadas o peligrosas
- Valor y osadía

**1 punto**

Valiente (P)

Que no tiene miedo (P)

Capaz de realizar cualquier acción (P)

Sin freno/Sin control (P)

**0 puntos**

Rápido/Listo/Inteligente/Extravertido

Extravagante/Que va llamando la atención

Capaz de hacer cosas

**28. PALIAR**

**2 puntos**

Aliviar (aminorar/atenuar) el sufrimiento

Disminuir la enfermedad (el dolor físico/dolor moral) de un acontecimiento perjudicial

**1 punto**

Moderar/Mitigar/Calmar (P)

Frenar algo malo (P)

**0 puntos**

Quitar/Erradicar/Ayudar/Proteger/Frenar

*Nota:* Pasar la página del cuaderno de estímulos para mostrar los ítems 29-30.

**29. SOLIDARIO**

**2 puntos**

*Idea de vinculación o unión con algo*

Vinculado/Relacionado/Unido

Quien está o se considera relacionado con otra persona o con un grupo por una responsabilidad común, por intereses comunes

Que se identifica con una causa común

Se dice de las personas que responden jurídicamente las unas de las otras

Adherido o asociado a la causa, empresa u opinión de alguien



**1 punto**

- Hacer algo con alguien/Compartir (P)
- Defender una causa común con otras personas (P)
- Apoyarse mutuamente (P)
- Una unión para algo (P)
- Contrario de egoísta

**0 puntos**

- Ayudar a alguien/Mantener a alguien/Hacer algo por alguien
- Asociación caritativa/Comportamiento altruista
- Formar un grupo/Tener espíritu de grupo (P)

**30. PRAGMÁTICO**

**2 puntos**

- Que se basa en los hechos (en la acción/práctica/experiencia)
- Práctico
- Se adapta a las circunstancias
- Relacionado con la lingüística

**1 punto**

- Real/Realista (P)
- Concreto/Racional/Lógico (P)
- Que presta atención a la realidad (P)
- Operativo (P)
- Directo

**0 puntos**

- Persona que no opina de religión
- Problemático

### 4.3. Procedimiento de aplicación de Test de Información

- Para personas de 16-89 años, se debe **comenzar en el ítem 3**.
- Leer cada ítem de forma literal, tal y como figura en las consignas de aplicación.
- Cada ítem puede repetirse tantas veces como sea necesario, pero nunca modificando su formulación.
- Los ítems **3 y 4 son de aprendizaje**. Si el participante no da una respuesta correcta, hay que corregir y ofrecer la respuesta correcta. Para el resto de la prueba no se puede ofrecer más ayuda.
- Si el participante da una respuesta poco clara, imprecisa o similar a un ejemplo de respuesta seguida de una (P), se le debe decir: “¿Qué quiere decir?” o “¿Puede explicármelo un poco más?” o cualquier otra pregunta neutra.
- Si el participante da al mismo tiempo una respuesta verbal y no verbal contradictoria (p. ej., dice “*Sesenta*”, pero muestra los diez dedos de la mano), se le debe pedir que aclare su respuesta, diciendo: “¿Cuál es su respuesta?”.
- **Algunas respuestas que el participante da a algunos ítems requerirán que el evaluador realice una pregunta concreta. Estos ítems aparecen identificados con un asterisco (\*) en el cuadernillo de anotación y en este protocolo**

#### 4.3.1. Puntuación Información

- **Anotar las respuestas del sujeto, palabra por palabra, en el cuadernillo de anotación.**
- Para facilitar la puntuación de las respuestas del participante, se ofrecen para cada ítem algunos ejemplos de respuesta.
- Si el participante ofrece múltiples respuestas a un ítem, se deben tener en cuenta los siguientes criterios:
  - Comentarios añadidos por el participante que no perjudican en absoluto su respuesta, no afectan tampoco la puntuación del ítem (p. ej. “*Un minuto tiene 60 segundos, pero antes pensaba que solo tenía 30*”).
  - Si la respuesta incluye varios conceptos que varían en la calidad y ninguno de ellos perjudica la respuesta de manera global, puntuar solo la mejor respuesta. Por ejemplo, si el participante responde al ítem 8 (¿De qué está compuesta el agua?) diciendo: “*Por átomos, por átomos de hidrógeno y oxígeno*”, la mejor respuesta que se ha de puntuar es “*hidrógeno y oxígeno*”.
  - Una respuesta de 1 o 0 puntos acompañada de otra claramente incorrecta se puntúa con 0 puntos.
- Puntuar con 1 o puntos según los ejemplos de respuesta proporcionados en cada ítem de aplicación.
- **Puntuación directa máxima para Información: 26 puntos**

#### 4.3.2. Aplicación de los ítems Información

**Comienzo:** Recordar que se debe comenzar en el ítem 3. Leer al participante cada ítem, palabra por palabra. Aplicar el ítem que corresponda, si no se ha llegado a la situación de aplicar la regla de terminación.

**Retorno:** Si el participante obtiene 0 puntos en uno de los dos primeros ítems aplicados (3 o 4), se debe aplicar el **Retorno**, esto quiere decir que se deben aplicar los ítems anteriores en **orden inverso** hasta obtener dos respuestas perfectas (máxima puntuación) consecutivas.

**Terminación:** La prueba se debe terminar si el participante obtiene 3 puntuaciones de 0 consecutivas.

Decir de forma literal al participante:

*“A continuación le voy a decir unas preguntas”*

**\*1. ¿Qué día viene después del lunes?**

**1 punto**

Martes

**0 puntos**

Ayer/Hoy/Mañana (P)\*

Navidad/Mi cumpleaños [se refiere a una festividad o día especial] (P)\*

El 25 de octubre [responde con una fecha] (P)

[Nombra cualquier día de la semana]

\*Si el sujeto dice: «Ayer», «Hoy» o «Mañana», o da el nombre de una festividad o un día especial, se pregunta: «¿Qué día es?».

**\*2. ¿Qué forma tienen la mayoría de las pelotas?**

**1 punto**

Redonda/Circular/Esférica

Como una «O»

[Gestos que indican una forma circular o redonda]

**0 puntos**

[Describe la forma de una pelota de rugby o de cualquier otra pelota no esférica] (P)\*

Pelota de fútbol (tenis) [nombra el tipo de bola]

[Nombra cualquier otra forma]

\* Si el sujeto describe la forma de una pelota que no es redonda (p. ej., la de rugby), se pregunta: «¿Qué forma tienen la mayoría de las pelotas?».

**16-29** † 3. ¿Qué es un termómetro?

**1 punto**

- Instrumento (herramienta) para medir la temperatura (grados)
- Para saber el punto de ebullición (congelación)
- Para saber si algo está caliente o frío
- Aparato para medir la fiebre

**0 puntos**

- Cuando estás enfermo/Gente enferma/Enfermedad (P)
- Medida de la presión atmosférica (nivel del agua)

† Si el sujeto no da una respuesta correcta, decir: «Un termómetro es un instrumento que sirve para medir la temperatura».

Si el sujeto ha empezado en el ítem 1, aplicar el ítem siguiente si no se ha llegado a la situación de aplicar la regla de terminación.

Si el sujeto ha empezado en el ítem 3, aplicar los ítems anteriores en orden inverso hasta obtener dos respuestas correctas consecutivas.

† 4. ¿Quién fue Salvador Dalí?

**1 punto**

- Pintor/Escultor/Arquitecto/Artista

**0 puntos**

- Un escritor
- Un genio/Un vanguardista (P)

† Si el sujeto no da una respuesta correcta, decir: «Salvador Dalí era un pintor y escultor».

Si el sujeto ha empezado en el ítem 1, aplicar el ítem siguiente si no se ha llegado a la situación de aplicar la regla de terminación.

Si el sujeto ha empezado en el ítem 3, aplicar el ítem que corresponda si no se ha llegado a la situación de aplicar la regla de terminación.

5. ¿En qué continente está el desierto del Sáhara?

**1 punto**

- África/Africano
- Norte (centro/sur) de África

**0 puntos**

- [Nombra otro continente distinto a África]

6. ¿Quién escribió el Quijote?

**1 punto**

Cervantes/Miguel de Cervantes/Miguel de Cervantes Saavedra

**0 puntos**

Un escritor (español) (P)

[Nombra a otro autor]

Miguel

7. ¿Cuál es la capital de Japón?

**1 punto**

Tokio

**0 puntos**

[Nombra otra ciudad]

Japón/China [Nombra un país]

8. ¿De que está compuesta el agua?

**1 punto**

H<sub>2</sub>O

Oxígeno e hidrógeno

Dos átomos de hidrógeno y uno de oxígeno

**0 puntos**

Partículas

Elementos físicos

[Nombra una composición errónea]

9. ¿En que continente está Egipto?

**1 punto**

África/Africano

Norte (centro/sur) de África

**0 puntos**

[Nombra otro continente distinto a África]

10. ¿Quién pintó la Capilla Sixtina?

1 punto

Miguel Ángel  
Michelangelo

0 puntos

Un pintor italiano (P)  
[Nombra a otro pintor]

11. ¿En que año se descubrió América?

1 punto

1492

0 puntos

[Nombra otro año]  
Cristóbal Colón

12. ¿A qué temperatura hierve el agua en condiciones normales?

1 punto

100 grados Celsius (centígrados)/100 Celsius (centígrados)  
212 grados Fahrenheit/212 Fahrenheit  
Alrededor de 100 grados Celsius (centígrados)  
Alrededor de 200 grados Fahrenheit  
373 grados Kelvin/[Cualquier cifra entre 300 y 400 Kelvin]  
672 grados Rankine/[Cualquier cifra entre 600 y 700 Rankine]  
[Si no se especifica la escala, preguntar en qué escala]

0 puntos

100 grados Fahrenheit [cifra correcta pero denominación de una escala incorrecta]  
[Cualquier otra cifra]

13. ¿Qué ciudad es considerada como la capital de la Unión Europea?

1 punto

Bruselas

0 puntos

Bélgica (P)  
[Nombra otra ciudad]  
Alemania/Inglaterra [Nombra un país]

14. ¿Por qué es famoso Fleming?

1 punto

- Descubrió la penicilina
- Inventor de la penicilina

0 puntos

- Científico (P)
- Inventor del teléfono

15. ¿Quién fue Galileo?

1 punto

- Astrónomo/Filósofo/Físico/Matemático/Científico

0 puntos

- Un italiano (P)
- Escultor [cualquier otra profesión]

16. ¿A qué nombre de persona se asocia normalmente la teoría de la relatividad?

1 punto

- Albert Einstein
- Einstein

0 puntos

- [Cualquier otro nombre]

17. ¿Qué idioma tiene más hablantes nativos?

1 punto

- Chino/Mandarín

0 puntos

- [Nombra otro idioma]
- China (P)



18. ¿Quién es el autor del libro *Cien años de soledad*?

**1 punto**

Gabriel García Márquez

Gabito

Gabo

**0 puntos**

Escritor/Novelista (P)

Gabriel

Macondo

[Nombra a otro autor]

19. ¿Quién fue Mahatma Gandhi?

**1 punto**

Pacifista

Líder indio promotor de la resistencia pacífica

Pacifista (activista/filósofo/revolucionario) indio

Luchador por los derechos de la India

Líder espiritual indio

**0 puntos**

Ganador del Premio Nobel de la Paz (P)

Líder/Religioso (P)

Un budista/Un filósofo

Presidente de la India

Era de la India (P)

Dejó de comer (P)

20. ¿Qué cordillera separa Asia de Europa?

**1 punto**

Los Urales

**0 puntos**

[Nombra otra cordillera]

\* 21. Dígame el nombre de tres tipos de vasos sanguíneos del cuerpo humano.

**1 punto**

*Tres respuestas de las siguientes:*

Arterias/Venas/Capilares/Arteriolas/Vénulas/Vasos linfáticos

**0 puntos**

Aorta, carótida y femoral [nombra un vaso específico] (P)\*

[Nombra menos de tres tipos de vasos sanguíneos] (P)\*\*

\* Si el sujeto da el nombre de un vaso sanguíneo específico (p. ej., «Aorta», decir: «Sí, pero dígame el nombre de tres tipos de vasos sanguíneos humanos».

\*\* Si el sujeto nombra menos de tres tipos de vasos sanguíneos, decir: «Dígame el nombre de otro tipo de vaso sanguíneo».

22. ¿Quién fue Catalina la Grande?

**1 punto**

Reina rusa del siglo XVIII/Reina rusa/Zarina rusa/Monarca rusa

**0 puntos**

La mujer de Alejandro el Grande

Reina española [nombra un país incorrecto]

Reina (monarca/emperatriz)/De la realeza (P)

23. ¿Cuál es el órgano del cuerpo humano más grande?

**1 punto**

La piel

**0 puntos**

[Nombra otro órgano]

\* 24. ¿Cuántos minutos tarda la luz del Sol en alcanzar la Tierra?

**1 punto**

8 minutos

[Cualquier respuesta entre 7 y 9 minutos]

480 segundos

[Cualquier respuesta entre 420 y 540 segundos]

**0 puntos**

Un año

250 000 a 320 000 kilómetros por segundo [cualquier respuesta en referencia a la velocidad de la luz] (P) \*

\* Si el sujeto da una respuesta que se refiere a la velocidad de la luz, decir: «¿Cuántos minutos tarda la luz del Sol en alcanzar la Tierra?».

25. ¿Quién escribió *Alicia en el País de las Maravillas*?

**1 punto**

Lewis Carroll/Carroll

Charles Dodgson/Charles Lutwidge Dodgson

**0 puntos**

Lewis/Charles (P)

Walt Disney

\* 26. ¿Cuál es la circunferencia de la Tierra en el Ecuador?

**1 punto**

40 075 kilómetros

[Cualquier respuesta entre 32 060 y 48 090 kilómetros]

24 901 millas

[Cualquier respuesta entre 19 921 y 29 881 millas]

**0 puntos**

[Cualquier respuesta entre 32 060 y 48 090] (P) \*

[Cualquier respuesta entre 19 921 y 29 881] (P) \*

$2\pi r/\pi d/\pi/\pi r^2/\pi$  (P) \*\*

\* Si el sujeto da una respuesta numérica correcta pero no indica la unidad de medida, decir: «Sí, pero ¿en qué una unidad de medida?».

\*\* Si el sujeto dice « $2\pi r$ » o « $\pi d$ », decir: «Sí, pero ¿cuál es la respuesta en kilómetros?».

## 5. Resumen de puntuaciones

### 5.1. Procedimiento de aplicación de Test de Información

La puntuación directa de una prueba es la suma de las puntuaciones otorgada a cada uno de los ítems que la componen. Se han de sumar las puntuaciones de todos los ítems, incluidos los ítems de retorno y los que no se hayan aplicado antes del punto de comienzo. A continuación, se ha de anotar la puntuación directa (**PD**) en la casilla que corresponde, al final de cada prueba.

### 5.2. Conversión de puntuaciones directas a puntuaciones escalares

Para convertir la PD en puntuación escalar (**PE**), se utiliza la **Tabla A1** que aparece al final de este documento. Las PE se basan en la edad cronológica obtenida en el recuadro correspondiente de la hoja de registro, de manera que la edad del sujeto determina qué grupo de edad ha de utilizarse para la conversión. El evaluador deberá localizar la PD del participante hasta la columna de la PE. Seguidamente debe anotarse en el cuadro “Conversión puntuaciones directas a puntuaciones escalares” la puntuación escalar correspondiente a la puntuación directa de cada prueba, rellenando las casillas en blanco a la derecha (bajo el encabezado de “puntuación escalar”).

### 5.3. Conversión de las puntuaciones directas a puntuaciones escalares para el grupo de referencia de edad

La columna para las puntuaciones escalares del grupo de referencia se emplea de forma opcional. Estas puntuaciones se basan en el rendimiento de los sujetos del grupo de edad de 20 a 34 años 11 meses, lo que se denomina “grupo de referencia”. Las PE del grupo de referencia se obtienen de la **Tabla A.2**.

### 5.4. Obtención de las sumas de las puntuaciones escalares

Las puntuaciones del participante en Comprensión verbal es la suma de las puntuaciones escalares para las tres pruebas que forman parte de la Comprensión verbal, normalmente, la suma de las PE de Semejanzas, Vocabulario e Información. Una vez se han realizado las sumas de las PE de las tres pruebas se han de trasladar a las casillas correspondientes de sus respectivas columnas.

### 5.5. Uso de la edad cronológica

La edad cronológica del participante se utilizará para el cómputo de las puntuaciones escalares.

## 6. Variables a insertar en REDCAP

Por último, se insertarán las variables en REDCAP:

- Direct score similarities (*cog2\_waisiv\_ds\_sim*)
- Direct score vocabulary (*cog2\_waisiv\_ds\_voc*)
- Direct score information (*cog2\_waisiv\_ds\_inf*)

## 7. Almacenamiento de hoja de registro y hoja de corrección

Una vez que incluyamos las puntuaciones correspondientes en la plataforma REDCap, tendremos que escanear y agrupar en un único PDF el **Anexo9.17.WAIS-IV\_InCristal\_H\_HC** del participante junto con el resto de Anexos correspondientes a las

hojas de registro y corrección del resto de test COG2. Una vez escaneado, el PDF que contendrá hojas de registro y corrección de todos los test de COG2 lo almacenaremos en el servidor en:

- */Users/agueda\_project/Documents/Agueda\_Project/Participants/ID/TX/COG2* con la nomenclatura de *XXX\_T\_COG2*, siendo *XXX* el ID participante y *T* el tiempo en el que se pasó el test (pudiendo ser: 1: Pre-intervención; 3: Durante-intervención; 6: Post-intervención). Ejemplo de participante: *101\_1\_COG2.pdf*.

**Tabla A.1.** Conversión puntuaciones directas a puntuaciones escalares para cada grupo de edad.

Puntuación escalar	SEMEJANZAS			VOCABULARIO			INFORMACIÓN		
	Edad 55:0-69:11	Edad 70:0-79:11	Edad 80:0-84:11	Edad 55:0-69:11	Edad 70:0-79:11	Edad 80:0-84:11	Edad 55:0-69:11	Edad 70:0-79:11	Edad 80:0-84:11
1	0-3	0-1	0	0-7	0-5	0-5	0-2	0	-
2	4-8	2-3	1	8-9	6-7	6-7	3	1	0
3	9	4	2	10-11	8	8	-	-	1
4	10	5	3	12	9	9	4	2	2
5	11	6-7	4-5	13	10	10	5	3	-
6	12	8-9	6-7	14-15	11	11	6	-	3
7	13	10	8-9	16-18	12-13	12	7	4	-
8	14-15	11	10	19-21	14-15	13-14	8	5	4
9	16	12-13	11	22-24	16-18	15-16	9-10	6	5
10	17-18	14	12	25-27	19-20	17-18	11-13	7	6
11	19-20	15-16	13-14	28-31	21-24	19-22	14-15	8-9	7
12	21-22	17-18	15	32-34	25-27	23-24	16-17	10-11	8-9
13	23	19	16-17	35-36	28-29	25-26	18-19	12-14	10-12
14	24	20-21	18	37-38	30-31	27-28	20-21	15-16	13-14
15	25	22	19-20	39-41	32-36	29-34	22	17	15-16
16	26	23-24	21	42-43	37-38	35-36	23	18-19	17-19
17	27-28	25	22	44-45	39-40	37-38	24	20	20
18	29	26-27	23-24	46-48	41-42	39-40	25	21	21
19	30-36	28-36	25-36	49-57	43-57	41-57	26	22-26	22-26

**Tabla A.2.** conversión puntuaciones directas a puntuaciones escalares para el grupo de referencia

Edad 20:0-34:11																
Punt. escalar	C	S	D	M	V	A	BS	PV	I	CN	LN	B	CO	CA	FI	Punt. escalar
1	0-15	0-9	0-12	0-5	0-10	0-4	0-13	0-5	0-2	0-28	0-9	0	0-1	0-20	0-2	1
2	16-19	10-11	13	6	11-12	5	14-15	6	3	29-36	10-11	1-4	2-4	21-22	3-4	2
3	20-22	12	14-16	7	13-14	6	16-17	7	4	37-43	12-13	5	5-9	23-25	5	3
4	23-24	13	17-18	8-10	15-16	7	18-19	8	5	44-45	14	6	10-13	26-28	6	4
5	25-30	14	19-20	11-13	17-18	8	20-21	9	6	46-52	15	7-8	14	29-31	7	5
6	31-34	15	21	14	19-20	9	22-24	10-11	7	53-57	16	9-11	15-17	32-33	8-9	6
7	35-37	16-17	22	15-17	21-25	10	25-27	12	8-9	58-64	17	12-13	18-19	34-36	10	7
8	38-43	18-19	23-24	18-19	26-29	11	28-30	13-14	10-11	65-69	18	14	20	37-38	11-12	8
9	44-48	20	25-26	20	30-32	12	31-33	15-16	12-14	70-73	19	15	21-22	39-42	13	9
10	49-51	21-22	27-28	21	33-34	13-14	34-36	17	15	74-78	20	16-17	23	43-45	14	10
11	52-54	23	29-30	22	35-36	15	37-39	18-19	16-17	79-82	21	18-19	24-25	46-47	15-16	11
12	55-57	24-25	31	23	37-38	16	40-42	20	18	83-87	22	20-21	26	48-52	17	12
13	58-59	26	32-33	-	39-40	17	43-45	21	19	88-90	23	22	27	53-55	18	13
14	60-61	27	34-35	24	41-42	18-19	46-47	22	20-21	91-94	24	23	28	56-59	19	14
15	62	28	36-37	-	43-46	20	48-52	23	22	95-103	25	24	29	60-65	20	15
16	63-64	29	38-40	25	47-48	21	53-54	24	23	104-105	26	25	30	66-67	21	16
17	65	30	41-42	-	49-50	22	55-56	25	24	106-107	27	26	31-32	68-70	22	17
18	66	31-32	43-44	26	51-52	-	57-58	26	25	108-117	28	27	33	71	23	18
19	-	33-36	45-48	-	53-57	-	59-60	-	26	118-135	29-30	-	34-36	72	24	19



**Tabla A.3.** Conversión suma de puntuaciones escalares de Comprensión verbal a ICV

Suma punt. escalares	ICV	Percentil	Intervalo de confianza		Suma punt. escalares	ICV	Percentil	Intervalo de confianza	
			90 %	95 %				90 %	95 %
3	50	< 0.1	47-60	46-61	31	102	55	96-108	95-109
4	50	< 0.1	47-60	46-61	32	104	61	98-110	96-111
5	50	< 0.1	47-60	46-61	33	106	66	99-112	98-113
6	50	< 0.1	47-60	46-61	34	108	70	101-114	100-115
7	51	0.1	48-61	47-62	35	110	75	103-115	102-117
8	54	0.1	51-63	50-64	36	112	79	105-117	104-118
9	56	0.2	53-65	52-66	37	114	82	107-119	106-120
10	58	0.3	55-67	54-68	38	116	86	109-121	108-122
11	60	0.4	57-69	56-70	39	118	88	111-123	110-124
12	63	1	60-72	58-73	40	120	91	113-125	111-126
13	65	1	61-74	60-75	41	122	93	114-127	113-128
14	67	1	63-75	62-77	42	124	95	116-128	115-130
15	69	2	65-77	64-78	43	126	96	118-130	117-131
16	71	3	67-79	66-80	44	128	97	120-132	119-133
17	73	4	69-81	68-82	45	130	98	122-134	121-135
18	75	5	71-83	70-84	46	132	98	124-136	123-137
19	78	7	73-86	72-87	47	133	99	125-137	123-138
20	80	9	75-87	74-89	48	135	99	126-139	125-140
21	82	12	77-89	76-90	49	137	99	128-140	127-142
22	84	14	79-91	78-92	50	139	99.5	130-142	129-144
23	86	18	81-93	80-94	51	141	99.7	132-144	131-145
24	88	21	83-95	82-96	52	143	99.8	134-146	133-147
25	90	25	85-97	83-98	53	145	99.9	136-148	135-149
26	92	30	86-99	85-100	54	147	99.9	138-150	136-151
27	94	34	88-101	87-102	55	150	> 99.9	140-153	139-154
28	96	39	90-102	89-104	56	150	> 99.9	140-153	139-154
29	98	45	92-104	91-105	57	150	> 99.9	140-153	139-154
30	100	50	94-106	93-107					