

FECHA DE REALIZACIÓN

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
EVALUADOR/ CORRECTOR 1	CORRECTOR 2	MODELO	ID	COHORTE

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DÍA	MES	AÑO		






## HOJA DE REGISTRO Y CORRECCIÓN DE TEST COGNITIVOS EN PAPEL | SESIÓN 2

## Escala de inteligencia de Weschler para adultos IV (WAIS-IV) – INTELIGENCIA CRISTALIZADA

## 2. SEMEJANZAS

<b>Comienzo</b> <b>Edad 16-89:</b> Ítem de ejemplo e ítem 4.	<b>Retorno</b> Si se obtiene <b>0</b> o <b>1</b> punto <i>en uno de los dos</i> primeros ítems aplicados (4 o 5), aplicar los ítems anteriores en <b>orden inverso</b> hasta obtener dos respuestas perfectas (máxima puntuación) consecutivas.	<b>Terminación</b> Después de <b>3</b> puntuaciones de <b>0</b> consecutivas	<b>Puntuación</b> <b>0, 1, o 2</b> puntos. Véase el <i>Manual de aplicación y corrección</i> para los ejemplos de respuesta.	
Ítem	Respuesta	Puntuación		
		Final	Correc 2	Correc 1
<b>16-89</b> → Ej. Dos-siete				
1. Tenedor-cuchara		0 1 2	0 1 2	0 1 2
2. Alcachofas-espinacas		0 1 2	0 1 2	0 1 2
3. Caballo-tigre		0 1 2	0 1 2	0 1 2
<b>16-89</b> → †4. Piano-tambos		0 1 2	0 1 2	0 1 2
†5. Barco-automóvil		0 1 2	0 1 2	0 1 2
6. Calcetines-zapatos		0 1 2	0 1 2	0 1 2
7. Alegría-miedo		0 1 2	0 1 2	0 1 2
8. Huevo-semilla		0 1 2	0 1 2	0 1 2
9. Comida-gasolina		0 1 2	0 1 2	0 1 2
10. Vapor-niebla		0 1 2	0 1 2	0 1 2
11. Poema-estatua		0 1 2	0 1 2	0 1 2
12. Ancla-valla		0 1 2	0 1 2	0 1 2
13. Cubo-cilindro		0 1 2	0 1 2	0 1 2
14. Música-marea		0 1 2	0 1 2	0 1 2
15. Sedentario-nómada		0 1 2	0 1 2	0 1 2
16. Amigo-enemigo		0 1 2	0 1 2	0 1 2
17. Siempre-nunca		0 1 2	0 1 2	0 1 2
18. Permitir-prohibir		0 1 2	0 1 2	0 1 2
†Si el sujeto no da una respuesta perfecta (2 puntos), darle la respuesta correcta, como está indicado en el <i>Manual de aplicación y corrección</i> y aplicar la regla de retorno.		<b>PUNTUACIÓN DIRECTA SEMEJANZAS</b> <b>(Máximo = 36 puntos)</b>		

## 5. VOCABULARIO





 <b>Comienzo</b> <b>Edad 16-89:</b> Ítem 5.	 <b>Retorno</b> Si se obtiene <b>0 o 1</b> punto <i>en uno de los dos</i> primeros ítems aplicados (5 o 6), aplicar los ítems anteriores en <b>orden inverso</b> hasta obtener dos respuestas perfectas (máxima puntuación) consecutivas.	 <b>Terminación</b> Después de <b>3</b> puntuaciones de <b>0</b> consecutivas	 <b>Puntuación</b> <b>Ítems 1-3: 0 o 1</b> punto. <b>Ítems 4-30: 0, 1 o 2</b> puntos. Véase el <i>Manual de aplicación y corrección</i> para los ejemplos de respuesta.		
	Ítem	Respuesta	Puntuación		
			Final	Correc 2	Correc 1
	1. Libro		0 1	0 1	0 1
	2. Avión		0 1	0 1	0 1
	3. Cesta		0 1	0 1	0 1
	4. Guante		0 1 2	0 1 2	0 1 2
16-89 	†5. Manzana		0 1 2	0 1 2	0 1 2
	†6. Desayuno		0 1 2	0 1 2	0 1 2
	7. Cama		0 1 2	0 1 2	0 1 2
	8. Espejo		0 1 2	0 1 2	0 1 2
	9. Silencioso		0 1 2	0 1 2	0 1 2
	10. Generar		0 1 2	0 1 2	0 1 2
	11. Compasión		0 1 2	0 1 2	0 1 2
	12. Remordimiento		0 1 2	0 1 2	0 1 2
	13. Meditar		0 1 2	0 1 2	0 1 2
	14. Confiar		0 1 2	0 1 2	0 1 2
	15. Esquivar		0 1 2	0 1 2	0 1 2
	16. Valiente		0 1 2	0 1 2	0 1 2
	17. Fortaleza		0 1 2	0 1 2	0 1 2
	18. Evolucionar		0 1 2	0 1 2	0 1 2
	19. Distinción		0 1 2	0 1 2	0 1 2
	20. Opaco		0 1 2	0 1 2	0 1 2
	21. Peculiar		0 1 2	0 1 2	0 1 2
	22. Contrastar		0 1 2	0 1 2	0 1 2
	23. Plagiar		0 1 2	0 1 2	0 1 2
	24. Tangible		0 1 2	0 1 2	0 1 2
	25. Reacio		0 1 2	0 1 2	0 1 2
	26. Iniciativa		0 1 2	0 1 2	0 1 2
	27. Audaz		0 1 2	0 1 2	0 1 2
	28. Paliar		0 1 2	0 1 2	0 1 2
	29. Solidario		0 1 2	0 1 2	0 1 2
	30. Pragmático		0 1 2	0 1 2	0 1 2

†Si el sujeto no da una respuesta perfecta (2 puntos), darle la respuesta correcta, como está indicado en el *Manual de aplicación y corrección* y aplicar la regla de retorno.

PUNTUACIÓN DIRECTA  
VOCABULARIO (Máximo = 36 puntos)

--	--	--

## 9. INFORMACIÓN

 <b>Comienzo</b> <b>Edad 16-89:</b> Ítem 3.	 <b>Retorno</b> Si se obtiene <b>0</b> puntos en uno de los dos primeros ítems aplicados (3 o 4), aplicar los ítems anteriores en <b>orden inverso</b> hasta obtener dos respuestas correctas consecutivas.	 <b>Terminación</b> Después de <b>3</b> puntuaciones de <b>0</b> consecutivas	 <b>Puntuación</b> <b>0 o 1</b> punto. Véase el <i>Manual de aplicación y corrección</i> para los ejemplos de respuesta.
---	---	---	---

	Ítem	Respuesta	Puntuación		
			Final	Correc 2	Correc 1
	*1. Lunes		0 1	0 1	0 1
	*2. Pelotas		0 1	0 1	0 1
16-89	†3. Termómetro		0 1	0 1	0 1
	†4. Dalí		0 1	0 1	0 1
	5. Sáhara		0 1	0 1	0 1
	6. Quijote		0 1	0 1	0 1
	7. Japón		0 1	0 1	0 1
	8. Composición agua		0 1	0 1	0 1
	9. Egipto		0 1	0 1	0 1
	10. Capilla Sixtina		0 1	0 1	0 1
	11. América		0 1	0 1	0 1
	12. Hierve agua		0 1	0 1	0 1
	13. Unión Europea		0 1	0 1	0 1
	14. Fleming		0 1	0 1	0 1
	15. Galileo		0 1	0 1	0 1
	16. Relatividad		0 1	0 1	0 1
	17. Idioma		0 1	0 1	0 1
	18. Cien años		0 1	0 1	0 1
	19. Ghandi		0 1	0 1	0 1
	20. Cordillera		0 1	0 1	0 1
	*21. Vasos sanguíneos		0 1	0 1	0 1
	22. Catalina		0 1	0 1	0 1
	23. Órgano		0 1	0 1	0 1
	*24. Minutos		0 1	0 1	0 1
	25. Alicia		0 1	0 1	0 1
	*26. Circunferencia		0 1	0 1	0 1



Active Gains in brain Using Exercise During Aging



UNIVERSIDAD  
DE GRANADA

\*Las respuestas que necesitan una pregunta complementaria están indicadas en el *Manual de aplicación y corrección*.  
†Si el sujeto no da una respuesta correcta, darle la respuesta correcta, como está indicado en el *Manual de aplicación y corrección* y aplicar la regla de retorno.

PUNTUACIÓN DIRECTA  
INFORMACIÓN (Máximo = 26  
puntos)

--	--	--