

Anexo III : WPSI

1. INFORMACIÓN. Interrumpa: 5 fallas consecutivas	Puntaje 1 o 0
1. Nariz	
2. Orejas	
3. Pulgar	
4. Botellas	
5. Vive - agua	
6. Pasto (césped)	
7. Animales (3)	
8. Leche	
9. Brilla - noche	
10. Patas - perro	
11. Carta - buzón	
12. Madera	
13. Redondas (2)	
14. Agua - hervir	
15. Compra - azúcar	
16. Dedos	
17. Zapatos	
18. Días - semana	
19. Pan	
20. Estaciones - año	
21. Rubí	
22. Docena	
23. Sol - puesta	
Total	

2. CASITA DE LOS ANIMALES	
Tiempo Límite: 5 minutos	
Tiempo: _____	
_____	Min.
Seg. Errores: _____	
Omisiones: _____	
Errores + Omisiones* _____	
Puntaje Bruto	

* Véase tabla 20 en el Manual

3. VOCABULARIO. Interrumpa: 5 fallas consecutivas	Puntaje 2, 1 o 0
1. Zapato	
2. Cuchillo	
3. Bicicleta	
4. Sombrero	
5. Paraguas	
6. Clavo	
7. Carta	
8. Nafta (Gasolina)	
9. Burro	
10. Hamaca (Columpio)	
11. Castillo	
12. Pegar	
13. Piel	
14. Educado	
15. Polilla	
16. Juntar	
17. Héroe	
18. Diamante	
19. Formón	
20. Molesto	
21. Microscopio	
22. Apostar	
Total	

4. Compl. Figuras	Pje.
Interrumpa: 5 fallas consecutivas a partir de la lámina 3	1 o 0
1. Peine	
2. Carreta	
3. Muñeca	
4. Rosas	
5. Niña	
6. Zorro	
7. Mesa	
8. Sube y baja	
9. Mano	
10. Gato	
11. Puente	
12. Tendedero	
13. Reloj	
14. Zapatos	
15. Automóvil	
16. Hamaca (columpio)	
17. Puerta	
18. Casa	
19. Saco (Chaqueta)	
20. Naípe	
21. Gallo	
22. Tijeras	
23. Tornillo	
Total	

5. ARITMETICA	Pje.
Interrumpa: 4 fallas consecutivas	1 o 0
1. Pelotas	
2. Rayas	
3. Estrellas	
4. Cerezas	
	Respuesta
5.	
6.	
7.	
8.	
9. 30"	
10. 30"	
11. 30"	
12. 30"	
13. 30"	
14. 30"	
15. 30"	
16. 30"	
17. 30"	
18. 30"	
19. 30"	
20. 30"	
Total	

6. LABERINTOS Interrumpa: a partir de 1B, si falla 2 laberintos consecutivos

Laberinto		Máximo de Errores	Errores	Puntaje			
1A.	45"	0		1 error 0	0 errores 1		
1B.	45"	0		1 error 0	0 errores 1		
2.*	A 45"	0		1 error 0	0 errores 2		
	B 45"	0		1 error 0	0 errores 1		
3.*	A 60"	1		2 errores 0	1 error 1	0 errores 2	
	B 60"	0		1 error 0	0 errores 1		
4.	45"	1		2 errores 0	1 error 1	0 errores 2	
5.	45"	1		2 errores 0	1 error 1	0 errores 2	
6.	45"	1		2 errores 0	1 error 1	0 errores 2	
7.	45"	2		3 errores 0	2 error 1	1 error 2	0 errores 3
8.	60"	2		3 errores 0	2 error 1	1 error 2	0 errores 3
9.	75"	3		4 errores 0	3 error 1	2 errores 2	1 error 3
10.	135"	3		4 errores 0	3 error 1	2 errores 2	1 error 3

Nota: El niño debe recibir puntaje por 1A y puntaje por 1B, pero

solo un puntaje por el laberinto 2 y uno por el laberinto 3.

* No se considera falla a menos que fracase en ambos ensayos.

Total

7. DISEÑO GEOMÉTRICO

Interrumpa después de 2 fallas consec.

Diseño	Puntaje		
1.	0	1	2
2.	0	1	2
3.	0	1	2
4.	0	1	2
5.	0	1	2
6.	0	1	2 3
7.	0	1	2 3
8.	0	1	2 3 4
9.	0	1	2 3 4
10.	0	1	2 3 4
Total			

8. ANALOGIAS. Interrumpa: a partir del ítem 5, después de 4 fallas consecutivas

	Puntúe 1 o 0		Puntúe 1 o 0
1. Tren		9. Leche - Agua	
2. Zapatos		10. Cuchillo - Trozo vidrio	
3. Pelota			Puntúe 2, 1 o 0
4. Vaso		11. Saco (Chaqueta) - Pullover (Suéter)	
5. Pan - Carne		12. Piano - violín	
Interrumpa: si falla en los ítems 1 a 5		13. Ciruela - Durazno	
6. Piernas		14. Moneda - billete	
7. Lápiz		15. Cerveza - vino	
8. Niños - Hombres		16. Gato - ratón	
Total			

7. Comprension	
Interrumpa después de 4 fallas consec.	
Diseño	Puntaje
1. Fosforos	0 1 2
2. Cara	0 1 2
3. Dedo	0 1 2
4. Relojes	0 1 2
5. Pelota	0 1 2
6. Baño	0 1 2 3
7. Ventanas	0 1 2 3
8. Ropa	0 1 2 3 4
9. Trabajo	0 1 2 3 4
10. Luz	0 1 2 3 4
11. Enfermos	
12. Pan	
13. Pelea	
14. Ladrillos - madera	
15. Ladrones	
Total	