

ESCALA WECHSLER DE INTELIGÊNCIA PARA CRIANÇAS (WISC – IV)

Marina Rodrigues Alves

Psicóloga – CRP: 06/72.668

Especialista em Psicologia Hospitalar – HC-FMUSP

Especialista em Neuropsicologia - HC-FMUSP pelo CFP

Especialista em Reabilitação Neuropsicológica pela HC-FMUSP

Especialista em Neuroaprendizagem, Cognição e Psicomotricidade – Instituto Saber

Mestranda em Ciências da Educação pela UNADES



NEUROPSICOLOGIA

WISC IV → 6 a 16 anos e 11 meses

WAIS –III → 17 a 89 anos
(exceção A.O. que é até 74 anos)

WASI → 6 a 89 anos



WISC IV

(crianças e adolescentes)

WAIS –III

(adultos e idosos)



WASI

(crianças, adolescentes, adultos e idosos)

Abreviada (apenas 4 subtestes)



O que é?

- É um instrumento clínico de aplicação individual, que tem como objetivo avaliar a capacidade intelectual e o processo de resolução de problemas em crianças entre 6 anos e 0 meses a 16 anos e 11 meses



WISC-IV

- Subtestes são identificados como Principais ou Suplementares
- Os subtestes Suplementares ampliam o leque de habilidades cognitivas avaliadas e auxiliam o aplicador na complementação da análise de discordâncias. Se necessário podem ser utilizados para substituir os subtestes principais.
- 10 Principais e 5 Suplementares → Organizados em Índices
- Os 10 subtestes Principais → QI Total

The logo for CETCC (Centro de Estudos em Testes e Avaliação Psicológica) features a stylized globe with horizontal lines, set within a circular frame. The acronym 'CETCC' is written in white capital letters across the center of the globe. The entire logo is positioned in the bottom-left corner of the slide, partially overlapping a dark blue horizontal bar.

CETCC

ICV



IOP



QIT

IMO



IVP



Atualização da Fundamentação Teórica

- Raciocínio Fluido

Tarefas que envolvem “manipulação de abstrações, regras, generalizações e relacionamentos lógicos”

Os 3 novos subtestes incorporados:

- Raciocínio Matricial
- Conceitos Figurativos
- Raciocínio com Palavras



Atualização da Fundamentação Teórica

- Memória Operacional

Habilidade de manter-se consciente de uma informação recebida, desenvolver uma atividade, saber manipulá-la e , a partir dela, produzir um resultado.

É essencial para a organização perceptual, e está intimamente relacionada ao aprendizado e às realizações.

- Subteste SNL do WAIS-III foi adaptado e incorporado ao WISC-IV
- Subteste Aritmética foi revisado para que a necessidade de memória operacional fosse ainda mais ampliada.



Atualização da Fundamentação Teórica

- Velocidade de Processamento

A aplicação de uma medida de velocidade de processamento em crianças é importante por conta de sua relação com o desenvolvimento neurológico, com outras atividades cognitivas e com o aprendizado. Os avanços nas mensurações de velocidade de processamento refletem as mudanças relativas à idade conforme o número de conexões transitórias do sistema nervoso central e do aumento da mielinização.



Atualização da Fundamentação Teórica

- Velocidade de Processamento

A velocidade de processamento das informações está diretamente relacionada à capacidade mental; ao desempenho e ao desenvolvimento em leitura; ao raciocínio, contando com outros recursos cognitivos armazenados; e ao uso eficiente da memória de trabalho para tarefas mais complexas.

É sensível às condições neurológicas como epilepsia, TDAH e traumas cerebrais.



Atualização da Fundamentação Teórica

- Velocidade de Processamento

Interação dinâmica entre memória operacional, velocidade de processamento e raciocínio.

Por exemplo: A rápida velocidade de processamento pode minimizar a demanda de memória de trabalho e facilitar o raciocínio.

Incluíram o Cancelamento visando criar um subteste suplementar para IVP.



Utilização e Aplicação

Tempo de aplicação

Necessário aplicar os 10 subtestes principais para obter os cinco Pontos Compostos.

O tempo de aplicação varia de acordo com o número de subtestes administrados e das características individuais da criança, como idade, nível de habilidade, motivação e atenção.



Utilização e Aplicação

Tempo de aplicação

Na normatização americana, 50% responderam aos 10 subtestes em 67 minutos e 90% completaram dentro de 94 minutos.

Para crianças identificadas como superdotadas, 50% completaram os subtestes principais dentro de 79 minutos, e 90% responderam em 104 minutos.

Para crianças diagnosticadas com deficiência intelectual, 50% completaram os subtestes principais em 50 minutos, e 90% responderam à esses subtestes dentro de 73 minutos.



ORIENTAÇÕES GERAIS

Pode ser utilizado para amplo entendimento do funcionamento cognitivo. Por meio dessa ferramenta, pode-se identificar talentos ou deficiência intelectuais, capacidades e dificuldades de percepção em crianças, sob diferentes condições neurológicas e de desenvolvimento. Os resultados servirão de base para planejar um tratamento ou uma tomada de decisão clínica ou pedagógica, ou mesmo fornecerão importantes informações para a avaliação neuropsicológica e dados de pesquisa.



- **Adequações e Ajustes** Os índices (ICV, IOP, IMO, IVP e QI Total) podem ser obtidos utilizando-se os subtestes principais ou substituindo-os pelos suplementares permitidos, quando necessário.
- **Reavaliação** Pesquisas mostram que o efeito de prática em subtestes do Organização Perceptual é minimizado após intervalo de um a dois anos; nos subtestes de Compreensão Verbal esse intervalo é de aproximadamente um ano.

Caso haja necessidade de aplicar o teste com intervalo curto, pode-se substituir alguns deles por subtestes não utilizados na fase anterior (principalmente no IOP e IVP).



- Crianças com necessidades especiais **Cuidado** ao administrar de maneira convencional, dependendo do grau de dificuldade, os resultados podem subestimar a capacidade intelectual do analisado...

Por exemplo... Uma criança com deficiência motora poderá obter resultados insatisfatórios em subtestes que requeiram habilidade motora ou manipulação de materiais com intervalo de tempo preestabelecido.....



- Crianças com necessidades especiais No caso de crianças com paralisia cerebral que podem apresentar fraqueza muscular ou mãos trêmulas, deve-se pontuar apenas os resultados dos subtestes de CV e MO... Os subtestes de OP e VP poderão ser considerados de maneira qualitativa. Maior ênfase poderá ser dada aos subtestes de OP no caso de crianças com sérias deficiências intelectuais.



Materiais

Manual Técnico

Manual de Instruções para aplicação e Avaliação

Protocolo de Registro

Protocolo de Resposta 1 – Código e Procurar Símbolos

Protocolo de Resposta 2 – Cancelamento

Livro de Estímulos

Jogos de Cubos

Crivo de correção – Códigos (Forma A e Forma B)

Crivo de correção – Procurar Símbolos (Forma A e Forma B)

Lápis n. 2

Cronômetro

Prancheta



CETCC

Substituição por Subteste Suplementar

Subtestes Principais	Substituições Aceitáveis
Semelhanças	Informação, Raciocínio com Palavras
Vocabulário	Informação, Raciocínio com Palavras
Compreensão	Informação, Raciocínio com Palavras
Cubos	Completar Figuras
Conceitos Figurativos	Completar Figuras
Raciocínio Matricial	Completar Figuras
Dígitos	Aritmética
Sequencia de Números e Letras	Aritmética
Código	Cancelamento
Procurar Símbolos	Cancelamento

Substituição por Subteste Suplementar

- Só é permitida **UMA** substituição para cada índice (IVC, IOP, IMO e IVP).
- Ainda que cada índice permita uma substituição, **não se pode fazer mais do que duas substituições de índices diferentes quando se objetiva a derivação do QI total.**



Ordem da Administração Padrão

A aplicação deve seguir esta ordem:

- 1- Cubos
- 2- Semelhanças
- 3- Dígitos
- 4- Conceitos Figurativos
- 5- Códigos
- 6- Vocabulário
- 7- Sequencia de Num e Letras
- 8- Raciocínio Matricial
- 9- Compreensão
- 10- Procurar símbolos
- 11- Completar Figuras
- 12- Cancelamento
- 13- Informação
- 14- Aritmética
- 15- Raciocínio com Palavras

The logo for CETCC (Centro de Estudos e Testes de Neuropsicologia) features the acronym 'CETCC' in white, bold, sans-serif capital letters. The text is centered within a circular graphic that has a blue and black abstract, textured background, possibly representing a globe or a brain scan. The entire logo is set against a light gray circular backdrop.

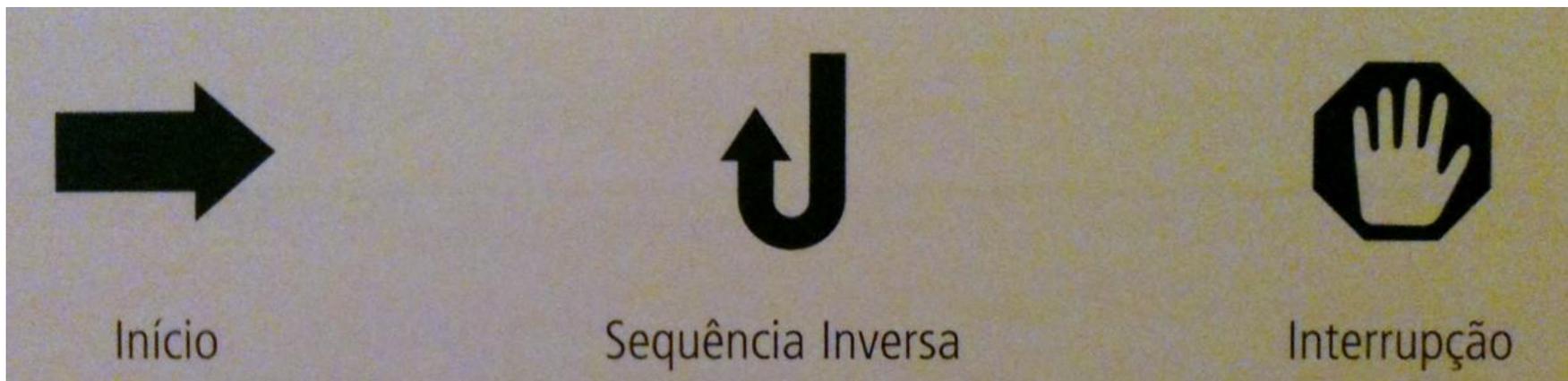
- Testes Aplicados em Múltiplas Sessões

Deve-se tentar ao máximo aplicar todo o teste em apenas uma sessão. Se a criança estiver cansada, o aplicador deve dar uma pausa após terminar um subteste para que ele descanse, mas continuar em seguida. Se for necessário agendar nova sessão, esta deverá ocorrer o mais rápido possível, de preferência dentro de até uma semana.

- Itens de Entrada, Sequencia Inversa e Interrupções

São situações criadas nos subtestes para diminuir o tempo de aplicação ou evitar que a criança se canse ou se aborreça.

Itens de Entrada, Sequência Inversa e Interrupções

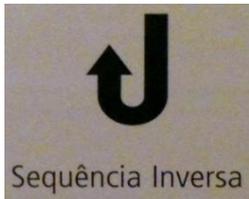




Itens de Entrada

- Aplicação de cada subtteste começa pelo item de entrada correspondente à idade da criança (identificada no Manual, Protocolo de Registro e Livro de Estímulos)
- Crianças com algum tipo de deficiência, o início será sempre com 6 anos de idade. Exceções a essa regra são o Códigos e Procurar Símbolos que são sempre aplicados de acordo com a idade, sem considerar suas habilidades intelectuais.





Sequência Inversa

- As regras de sequência inversa estão incluídas para ajudar a determinar se certos itens, abaixo do item de entrada para a idade, devem ou não ser aplicados.
- Quando a criança obtém pontuação máxima nos dois primeiros itens de um subteste de seu item de entrada, conceda pontuação total para os itens anteriores não aplicados e continue a aplicação.

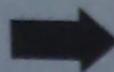


Criança de 12 anos...

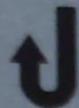
1. Cubos



(Tempo Limite: Veja Item.)



Início
Idade 6-7: Item 1.
Idade 8-16: Item 3.



Sequência Inversa
Idade 8-16: Escore de 0 ou 1 ponto em qualquer um dos 2 primeiros itens aplicados, administrar os itens anteriores na ordem inversa até obter a pontuação máxima (2 pontos) em 2 itens consecutivos.



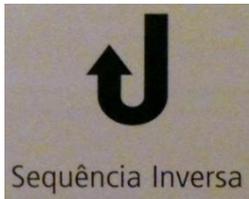
Interrupção
Após 3 erros consecutivos de 0 ponto.



Pontuação
Itens 1-3: Escore 0, 1 ou 2 pontos.
Itens 4-8: Escore 0 ou 4 pontos.
Itens 9-14: Escore 0 ou com bônus apropriado. CUSB
Itens 1-3: Escore 0, 1 ou 2 pontos.
Itens 4-14: Escore 0 ou 4 pontos.

	Modelos	Método de Apresentação	Tempo Limite	Tempo de Execução	Modelo Correto	Modelo Construído	Pontos	
6-7	1. Criança 	Modelo	30"		S N	Tentativa 1 	Tentativa 2 	Tentativa 2 0
	Examinador							Tentativa 1 1
	2. 	Modelo	45"		S N	Tentativa 1 	Tentativa 2 	Tentativa 2 0
								Tentativa 1 2/4
8-16	3. 	Modelo e Desenho	45"	12	(S) N	Tentativa 1 	Tentativa 2 	Tentativa 2 0
								Tentativa 1 2
	4. 	Desenho	45"	21	(S) N			0
								4
	5. 	Desenho	45"	26	(S) N			0
								4
	6. 	Desenho	75"	39	(S) N			0
								4

Figura 3. Exemplo de Pontuações Máximas Obtidas no Item de Entrada e Subsequentes



Sequência Inversa

- Se a criança não obtém crédito total em um dos dois primeiros itens de entrada para a idade, então os itens anteriores são aplicados em ordem inversa, até que ela consiga o crédito total em dois itens seguidos.

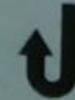


Criança de 9 anos...

4. Conceitos Figurativos



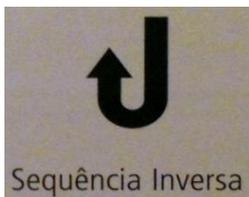
Início
 Idade 6-8: Exemplos A e B e item 1.
 Idade 9-11: Exemplos A e B e item 5.
 Idade 12-16: Exemplos A e B e item 7.



Sequência Inversa
 Idade 9-16: Escore de 0 ponto em qualquer um dos 2 primeiros itens aplicados, administrar os itens anteriores na ordem inversa até obter 2 acertos consecutivos.

Itens	Respostas	Pontos	Itens
6-16	A. 1 (2) (3) 4	NR	13. 1 2 3 4
	B. (1) 2 (3) 4	NR	14. 1 2 3 4
6-8	1. 1 2 3 4	NR 0 1	15. 1 2 3 4
	2. 1 (2) 3 (4)	NR 0 1	16. 1 2 3 4
	3. (1) 2 3 (4)	NR 0 1	7. 1 2 3 4
	4. 1 (2) 3 (4)	NR 0 1	18. 1 2 3 4
9-11	5. (1) 2 (3) 4	NR 0 1	19. 1 2 3 4
	6. 1 2 (3) 4 (5) 6	NR 0 1	20. 1 2 3 4
12-16	7. 1 2 (3) 4 5 (6)	NR 0 1	21. 1 2 3 4
	8. (1) 2 3 4 (5) 6	NR 0 1	22. 1 2 3 4
	9. (1) 2 3 (4) 5 6	NR 0 1	23. 1 2 3 4
	10. (1) 2 3 4 (5) 6	NR 0 1	24. 1 2 3 4
	11. 1 2 (3) (4) 5 6	NR 0 1	25. 1 2 3 4
	12. 1 2 3 4 5 6	NR 0 1	26. 1 2 3 4 5





Sequência Inversa

- Se a criança obtém pontuação máxima no item de entrada, mas não no segundo, aplique também o critério de sequência inversa, voltando ao item anterior àquele em que o examinando foi bem sucedido para tentar duas pontuações máximas consecutivas.



4. Conceitos Figurativos



Início
 Idade 6-8: Exemplos A e B e item 1.
 Idade 9-11: Exemplos A e B e item 5.
 Idade 12-16: Exemplos A e B e item 7.



Sequência Inversa
 Idade 9-16: Escore de 0 ponto em qualquer um dos 2 primeiros itens aplicados, administrar os itens anteriores na ordem inversa até obter 2 acertos consecutivos.



Interrupção
 Após 5 erros consecutivos de 0 ponto.



Pontuação
 Escore 0 ou 1 ponto. As respostas corretas estão coloridas.

Itens	Respostas	Pontos
6-16 A	1 2 3 4	NR
	1 2 3 4	NR
6-8	1 2 3 4	NR 0 1
	2 1 2 3 4	NR 0 1
	3 1 2 3 4	NR 0 1
	4 1 2 3 4	NR 0 1
9-11 A	5 1 2 3 4	NR 0 1
	6 1 2 3 4 5 6 NR	0 1
12-16	7 1 2 3 4 5 6 NR	0 1
	8 1 2 3 4 5 6 NR	0 1
	9 1 2 3 4 5 6 NR	0 1
	10 1 2 3 4 5 6 NR	0 1
	11 1 2 3 4 5 6 NR	0 1
	12 1 2 3 4 5 6 NR	0 1

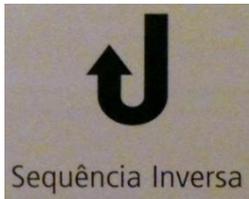
Itens	Respostas	Pontos
13.	1 2 3 4 5 6 7 8 9	NR 0 1
14.	1 2 3 4 5 6 7 8 9	NR 0 1
15.	1 2 3 4 5 6 7 8 9	NR 0 1
16.	1 2 3 4 5 6 7 8 9	NR 0 1
17.	1 2 3 4 5 6 7 8 9	NR 0 1
18.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NR	0 1
19.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NR	0 1
20.	1 2 3 4 5 6 7 8 9	NR 0 1
21.	1 2 3 4 5 6 7 8 9	NR 0 1
22.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NR	0 1
23.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NR	0 1
24.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NR	0 1
25.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NR	0 1
26.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NR	0 1
27.	1 2 3 4 5 6 7 8 9	NR 0 1
28.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NR	0 1

Criança de 9 anos...



NEURO

Total de Pontos Brutos (Máximo = 28) **6**



Sequência Inversa

- **Precauções devem ser observadas em se tratando de crianças que iniciam os subtestes de um item de entrada abaixo de sua faixa etária (ex: criança com suspeita de deficiência intelectual).**
- **Independente do desempenho da criança nos itens que precedem o item de entrada para sua idade, deverá ser dado à ela o crédito total nesses itens quando pontuações máximas forem obtidas nos dois primeiros itens de entrada de sua idade.**





Regras de Interrupção

- Utilizados para se estabelecer quando se deve parar a aplicação de um subteste.
- Variam de um subteste para outro
- Instruem o aplicador a respeito da interrupção dos subtestes depois de uma série consecutiva de pontuações zero.





Regras de Interrupção

- Se o aplicador não está seguro quanto à pontuação de uma resposta, aplicar mais alguns itens até ter certeza.
- Se, posteriormente, concluir que alguns itens foram aplicados a mais, o aplicador ***não deve conceder pontos a esses itens considerados além do ponto de interrupção, ainda que a criança os tenha obtido.***



4. Conceitos Figurativos



Início
Idade 6-8: Exemplos A e B e item 1.
Idade 9-11: Exemplos A e B e item 5.
Idade 12-16: Exemplos A e B e item 7.



Sequência Inversa
Idade 9-16: Escore de 0 ponto em qualquer um dos 2 primeiros itens aplicados, administrar os itens anteriores na ordem inversa até obter 2 acertos consecutivos.



Interrupção
Após 5 erros consecutivos de 0 ponto.



Pontuação
Escore 0 ou 1 ponto
As respostas corretas estão coloridas.

Itens	Respostas	Pontos	Itens	Respostas	Pontos
6-16	A. 1 (2) (3) 4	NR	13.	1 2 3 4 5 6 7 8 9	NR 0 1
	B. (1) 2 (3) 4	NR	14.	1 2 3 4 5 6 7 8 9	NR 0 1
6-8	1. (1) 2 (3) 4	NR 0 1	15.	1 2 3 4 5 6 7 8 9	NR 0 1
	2. 1 (2) (3) 4	NR (0) 1	16.	1 2 3 4 5 6 7 8 9	NR 0 1
	3. 1 (2) (3) 4	NR (0) 1	17.	1 2 3 4 5 6 7 8 9	NR 0 1
	4. 1 (2) 3 (4)	NR (0) 1	18.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	NR 0 1
9-11	5. 1 (2) 3 (4)	NR (0) 1	19.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	NR 0 1
	6. 1 2 (3) 4 5 (6)	NR (0) 1	20.	1 2 3 4 5 6 7 8 9	NR 0 1
12-16	7. (1) 2 3 4 5 (6)	NR 0 1	21.	1 2 3 4 5 6 7 8 9	NR 0 1
	8. (1) 2 3 4 (5) 6	NR (0) 1	22.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	NR 0 1
	9. 1 2 3 4 5 6	NR 0 1	23.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12	NR 0 1
Total de Pontos Brutos					/
(Máximo = 28)					

Criança de 13 anos...





Tempo

- Testes que **não** possuem tempo rígido → 10 a 30 segundos devem ser suficientes para que a criança comece a responder.
- Passando este tempo, o aplicador deve encorajá-la a responder. Se ainda assim não houver resposta, ele deve tentar o item seguinte, dizendo algo como “Vamos tentar um outro”...
- Por outro lado, a criança pode estabelecer um padrão lento, porém com respostas corretas. Ou ir ficando mais lento conforme aumentar o nível de complexidade do item. Desta forma, os 30 segundos funcionam como orientação e não deve ser considerado de maneira rígida.



Tempo

- **Testes que requerem a utilização de cronômetro:**

Começar a contar o tempo assim que terminar de falar a última palavra das instruções e parar quando a criança terminar sua resposta.

O aplicador deve conceder à criança alguns segundos a mais para completar a resposta, caso esteja chegando ao final quando o tempo acabar. No entanto, não se deve dar créditos para itens completados depois do tempo esgotado, devendo apenas registrar seu desempenho até o limite de tempo determinado.



Tempo

- Pode-se repetir as instruções de um item, caso solicitado; no entanto, **não interromper** a contagem de tempo.



Itens de Qualificação

- Para o subtteste SNL os itens de qualificação são aplicados em crianças de 6 e 7 anos para verificar se elas têm as habilidades necessárias para resolver a tarefa.



Itens para Treino e Instruções

- Muitos subtestes têm itens em que a criança treina a tarefa antes de iniciá-la.
- Para os subtestes sem treino (ex: vocabulário e Informação), importante dar um feedback nos itens iniciais, após uma resposta incorreta.
- Este feedback quando permitido é indicado no Manual ou Protocolo de Registro, deve ser dado após a resposta da criança e não altera a pontuação.



Inquéritos, Frases de Auxílio e Repetições de Itens

- Servem para esclarecer respostas fornecidas pelas crianças, lembrá-las sobre a tarefa e maximizar seu desempenho, respectivamente.



Inquéritos

- Servem para elucidar uma resposta incompleta, vaga ou pouco clara.

Por exemplo: No subteste Semelhanças, uma resposta pouco clara poderia ser mais elucidada com uma pergunta: “O que você quis dizer?”, ou “Fale mais sobre isso”.

Colocar um Q no Protocolo de Registro para sinalizar que realizou o inquérito.



Inquéritos

- Itens que pressupõem uma pergunta à determinadas respostas estão sinalizadas com um asterisco (*) ou um (Q) no Manual e no Protocolo de Registro.
- Quando a criança der diversas respostas para um mesmo item ou corrigir-se depois de haver dado a resposta inicial. Neste caso, elas recebem o crédito devido. Se a segunda resposta vier em substituição à primeira, pontue apenas a segunda. No entanto, se a criança não definir qual das respostas é a escolhida, você pode perguntar: **“Você disse.... e você disse.... Com qual das duas você quer ficar?”**



Colocar um C no Protocolo de Registro

Frases de Auxílio

- Usadas para ensinar ou lembrar a criança sobre a tarefa a ser feita em determinado subteste.

Por exemplo, crianças que escolhem mais de uma figura de uma única fileira no subteste Conceitos Figurativos, devem ser lembradas que a escolha é de apenas uma por fileira.

Colocar um A no Protocolo de Registro para sinalizar que realizou um alerta



CETCC

Repetição

- Objetiva redirecionar a atenção da criança e certificar-se de seu bom entendimento. Alguns subtestes (Dígitos e SNL) não permitem repetições.

Colocar um R no Protocolo de Registro para sinalizar que realizou uma repetição, ou que esta foi solicitada



Repetição

- Os subtestes Aritmética e Raciocínio com Palavras têm instruções específicas para repetição de itens.
- Para os outros subtestes que permitem o uso da repetição, as instruções podem ser repetidas **tantas vezes quanto solicitadas**.
- Uma boa prática é repetir também os itens, caso a criança não responda em 5 a 10 segundos (tomar cuidado para não repetir a instrução enquanto a criança está pensando na resposta, para não atrapalhá-la)



Registrando as Respostas

Símbolo	Finalidade
Q	Inquérito
A	Alerta formulado
R	Repetição de item ou instrução, a pedido ou não da criança
C	Criança corrigiu sua resposta
NS	Criança informou que não sabia
NR	Criança não respondeu
AC	Criança apontou corretamente
AE	Criança apontou erroneamente



PROCEDIMENTOS DE APLICAÇÃO



NEUROPSICOLOGIA

Apresentação do WISC - IV

- Antes de aplicar o primeiro subtestes:

“Eu vou pedir para você fazer algumas coisas hoje, responder perguntas, trabalhar com cubos e outras coisas. Algumas dessas coisas podem ser muito fáceis para você, mas outras podem ser bem difíceis. A maioria das pessoas não consegue responder todas as perguntas ou fazer tudo que eu peço, mas é importante você fazer o possível para conseguir. Você quer perguntar alguma coisa?”



Apresentação do WISC - IV

- A palavra **inteligência** deve ser evitada pois pode gerar uma ansiedade desnecessária.



1. CUBOS



NEUROPSICOLOGIA

Cubos

Examina a *capacidade de organização e processamento viso-espacial/não-verbal*, a capacidade para decompor mentalmente os elementos constituintes do modelo a reproduzir.

É considerada uma *medida de resolução de problemas não verbais*.



Cubos

A *escolha do tipo de estratégia* que permite a execução da tarefa revela-se um excelente índice da *inteligência não-verbal*, bem como das capacidades de *raciocínio viso-espacial*.

Dificuldades na manipulação do material e, sobretudo, na organização espacial dos elementos, podem dificultar o desempenho neste subteste nos casos de *dificuldade de visoconstrução* (e inteligência normal). Em comparação com outras medidas de aptidão visoespacial e visoconstrutiva, o subteste de Cubos supõe o recurso a um *funcionamento viso-perceptivo, capacidades construtivas, coordenação, rapidez psicomotora*.



Cubos

- Material

Protocolo de Registros

Livro de Estímulos

Caixa de Cubos

Cronômetro

- Início

Idade 6 – 7 anos: Item 1

Idades 8 – 16 anos: Item 3

Suspeita de Déficit Intelectual, a aplicação deve começar pelo item 1.



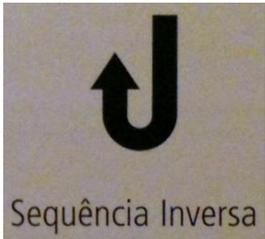
Cubos

- Sequência Inversa

Se um examinando de 8 a 16 anos não obtiver um escore máximo em um dos dois primeiros itens, aplicar os itens anteriores na ordem **inversa** até obter escores máximos (2 pontos) em dois itens consecutivos.

- Interrupção

Interromper após 3 erros consecutivos de 0 pontos.



CETCC



Cubos

- Registrar com precisão, principalmente nos itens que recebem pontos de bonificação.
- Após dizer a última palavra das instruções, acionar o cronômetro.
- Parar o cronômetro quando o examinando concluir o item ou, usando palavras ou gestos indicar que terminou. Se não estiver claro, perguntar se a criança terminou.
- Se estiver quase terminando quando o limite de tempo for atingido, deixar que ele trabalhe por mais alguns segundos.

Cubos - Instruções Gerais

- Itens 1-3 → duas tentativas cada.
- Se o examinando construir o modelo corretamente e no tempo limite na tentativa 1, passar para o item seguinte. Se o examinando errar, passar para a Tentativa 2.

1. Cubos (Tempo Limite: Veja Item.)

 **Início**
Idade 6-7: Item 1.
Idade 8-16: Item 3.

 **Sequência Inversa**
Idade 8-16: Escore de 0 ou 1 ponto em qualquer um dos 2 primeiros itens aplicados, administrar os itens anteriores na ordem inversa até obter a pontuação máxima (2 pontos) em 2 itens consecutivos.

 **Interrupção**
Após 3 erros consecutivos de 0 ponto.

 **Pontuação**
Itens 1-3: Escore 0, 1 ou 2 pontos.
Itens 4-8: Escore 0 ou 4 pontos.
Itens 9-14: Escore 0 ou com bônus apropriado.
CUSB
Itens 1-3: Escore 0, 1 ou 2 pontos.
Itens 4-14: Escore 0 ou 4 pontos.

Modelos	Método de Apresentação	Tempo Limite	Tempo de Execução	Modelo Correto	Modelo Construído		Pontos	
6-7 1. Criança  Examinador	Modelo	30"		S N	Tentativa 1 	Tentativa 2 	Tentativa 2 0	Tentativa 1 1 2
2. 	Modelo	45"		S N	Tentativa 1 	Tentativa 2 	Tentativa 2 0	Tentativa 1 1 2
8-16 3. 	Modelo e Desenho	45"		S N	Tentativa 1 	Tentativa 2 	Tentativa 2 0	Tentativa 1 1 2

Cubos

Procedimentos de apresentação padronizados

- Os itens 1 e 2 são apresentados como modelos que o aplicador constrói na presença do examinando. Depois de construído, deixá-lo intacto para que o examinando possa observá-lo enquanto constrói um igual.



Cubos

Procedimentos de apresentação padronizados

- O item 3 é apresentado primeiro como um modelo construído pelo aplicador. Em seguida o modelo é desmontado e o examinando deve construir um igual, baseando-se no modelo impresso no Livro de Estímulos.
- Nos itens 4-14 somente os modelos impressos no Livro de Estímulo são apresentados. Nos itens 13 e 14 não se deve deixar o examinando girar o Livro de Estímulo.



Cubos

- Apresentar os cubos e colocá-los sobre a mesa, com diferentes faces voltadas para cima.
- Ao dizer as instruções, ilustrá-las apontando para o modelo construído ou para a figura do Livro de Estímulos.



Cubos

- Posicionar o modelo construído ou o Livro de Estímulos a aproximadamente 18 cm da borda da mesa frente à qual o examinando está sentado.
- Se o examinando for destro, colocar o modelo um pouco à esquerda de uma linha perpendicular ao seu corpo. Se for canhoto, dispor o material um pouco à direita dele.

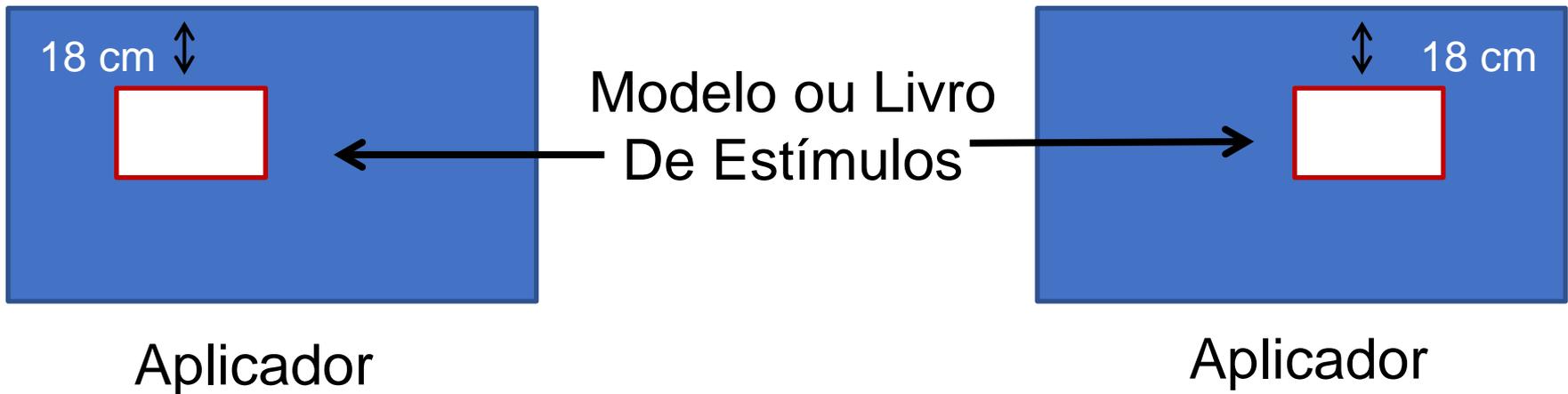


Cubos

Procedimentos de apresentação padronizados

Examinando canhoto

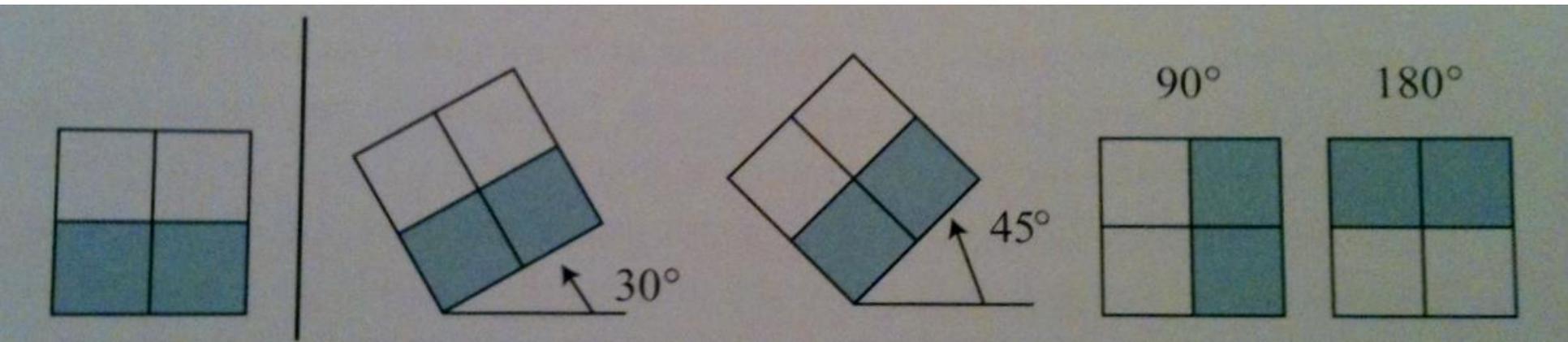
Examinando destro



Cubos

Correção de erros

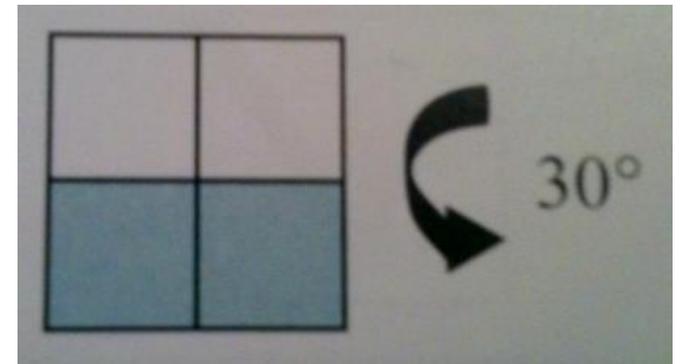
- Toda rotação acentuada (30° ou mais) é considerada um erro.



Cubos

Correção de erros

- Corrigir **somente a primeira** rotação que ocorrer, girando o cubo para a posição correta e dizendo: “**Veja, é assim**”.
- Anotar no Protocolo de Registro.



Cubos

- Nos itens 1 e 2 eventualmente o examinando reproduz inclusive as laterais do modelo construído.
- Caso isso ocorra, esclarecer que apenas a face superior deve ser reproduzida.



Cubos

Aplicação dos Itens

Pegar dois cubos e colocar em frente ao examinando. Pegar um cubo e dizer:

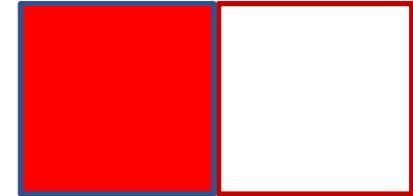
“Você está vendo estes cubos? Eles são todos iguais. Eles têm alguns lados só vermelhos, outros só brancos e outros são metade vermelhos, metade brancos”.



Cubos

Item 1 (Limite de tempo: 30')

Examinando



Tentativa 1

- Colocar dois cubos na frente do examinando e dizer: **“Veja como eu junto os cubos para fazer algo”**. Construir o modelo devagar. Aplicador
- Colocar mais dois cubos na frente dele, apontar para o modelo e dizer: **“Agora faça um igualzinho”**. Acionar o cronômetro e conceder 30”.
- Montagem correta: passar para o item seguinte. Montagem incorreta: passar para a tentativa 2.

CETCC

Cubos

Tentativa 2

- Deixar intacto o modelo e dizer: **“Veja como eu faço novamente”**. Usando os cubos do examinando, construir o modelo devagar.
- Desfazer o segundo modelo e colocar os cubos na frente do examinando. Apontar para o modelo e dizer: **“Agora tente fazer um igualzinho ao meu. Pode começar”**. Conceder 30”.
- Montagem correta ou incorreta: passar próximo item.

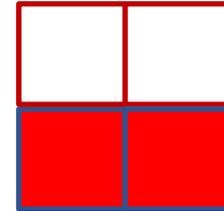


Cubos

Item 2 (Limite de tempo: 45')

Tentativa 1

Examinando



Aplicador

- Colocar quatro cubos na frente do examinando e dizer: **“Veja como eu junto os cubos para fazer algo”**. Construir o modelo devagar.
- Colocar mais quatro cubos, apontar para o modelo e dizer: **“Agora faça um igualzinho ao meu. Trabalhe o mais depressa possível e avise quando terminar. Pode começar”**. Acione o cronometro e conceda 45”.
- Se acertar, passar para próximo item. Se errar, próxima tentativa.
- Tentativa 2 (mesmos critérios que o item 1)

CETCC

Cubos

8 - 16

Para apresentar o subteste para examinandos que começam no Item 3, colocar dois cubos na frente dele. Pegar um cubo e dizer: **“Você está vendo estes cubos? Eles são todos iguais. Eles têm alguns lados vermelhos, alguns lados brancos e outros metade vermelhos, e metade brancos”**

CETCC

Cubos

Item 3 (Limite de Tempo: 45”)

Tentativa 1

Colocar 4 cubos na frente do examinando. Abrir no item 3 e dizer: **“Veja como eu junto os cubos para que fiquem iguais a esta figura”**. Construir devagar. Dizer: **“Veja, as partes de cima destes cubos formam um desenho igual ao da figura”**.



Cubos

Desfazer o modelo, misturar os cubos e colocá-los na frente do examinando. Dizer: **“Agora faça um igualzinho a esta figura. Trabalhe o mais depressa possível e avise quando terminar. Pode começar”**. Acione o cronômetro, conceder 45”.

- Se acertar, passar para próximo item. Se errar, próxima tentativa.



Cubos

Item 3 (Limite de Tempo: 45”)

Tentativa 2

Misturar os cubos e dizer: **“Veja como eu faço novamente”**. Construir o modelo devagar. Dizer: **“Veja, as partes de cima destes cubos formam um desenho igual ao desta figura”**.

Desfazer o modelo, misturar os cubos e dizer: **“Tente novamente. Lembre que deve ficar igualzinho à esta figura. Pode começar.”**



Cubos

Conceder mais 45”.

Se errar: Se o examinando começou no Item 3, aplicar os itens anteriores na Sequencia Inversa, até que ele obtenha escores perfeitos em dois itens consecutivos. Se o examinando começou no item 1, passar para o item seguinte se o critério de interrupção não tiver sido atingido.



SEMELHANÇAS



NEUROPSICOLOGIA

Semelhanças

Examinam a capacidade de estabelecer *relações lógicas* e *formar conceitos verbais (semelhanças)* ou *de categorias*.

Avaliam a *capacidade de síntese* e *de integração de conhecimentos*.

É um subteste difícil para as crianças com limitações intelectuais. Do ponto de vista da avaliação das *funções executivas* é importante observar se a criança alcança a pontuação máxima nos itens através de uma única resposta correta ou de explicações pormenorizadas.

Semelhanças

- Material

Manual de Instruções para Aplicação e Avaliação

Protocolo de Registos

- Início

Idade 6 – 8 anos: Item de exemplo, em seguida item 1

Idades 9 – 11 anos: Item de exemplo, em seguida item 3

Idades 12 – 16 anos: Item de exemplo, em seguida item 5



Suspeita de Déficit Intelectual, a aplicação deve começar pelo item 1.



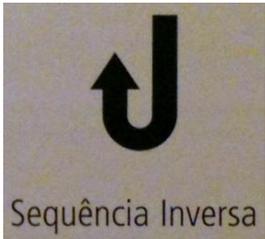
Semelhanças

- Sequência Inversa

Se um examinando de 9 a 16 anos não obtiver um escore máximo em um dos dois primeiros itens, aplicar os itens anteriores na ordem **inversa** até obter escores máximos (2 pontos) em dois itens consecutivos.

- Interrupção

Interromper após 5 erros consecutivos de 0 pontos.



CETCC

Semelhanças

Instruções Gerais

- Ler cada item literalmente para o examinando. Em cada item, fazer a seguinte pergunta lentamente, introduzindo as palavras-estímulo: “O que (a)_____ e (a) _____ têm em comum?”
- Os itens podem ser repetidos **quantas vezes o aplicador julgar necessário**, mas o enunciado não pode ser alterado. Se a resposta do examinando foi vaga ou pouco clara e não puder ser avaliada de imediato ou, ainda, for seguida de um (Q) nos exemplos, dizer:

Semelhanças

Instruções Gerais

- “Explique o que você quis dizer ou Fale um pouco mais sobre isso”
- Os itens 1 e 2 têm como objetivo ensinar a tarefa. Se o examinando der uma resposta incorreta, corrija-lo.



DÍGITOS



NEUROPSICOLOGIA

Dígitos

A **Memória de Dígitos na Ordem Direta** mede a *memória auditiva sequencial* e é bastante sensível à *capacidade de escuta* e às *flutuações da atenção*. Quando o sujeito repete todos os números, mas não na ordem em que eles lhe foram apresentados, trata-se especificamente de capacidade de evocação seqüencial em modalidade auditiva e não de um déficit de natureza mnésica ou atencional.



Dígitos

- A **Memória de Dígitos na Ordem Inversa** mede a *capacidade de memória de trabalho*. Esta tarefa é geralmente mais difícil que a precedente. É esperado que o resultado na Ordem Inversa seja um ou dois pontos inferiores ao obtido na Ordem Direta. Um resultado (excepcional) igual ou superior na Ordem Inversa parece indicativo do recurso a excelentes *estratégias executivas* e da utilização preferencial de um modo de *evocação visual* (que substitui uma atenção auditiva enfraquecida).

Dígitos

- Material

Manual de Instruções para Aplicação e Avaliação

Protocolo de Registros



- Início

Idade 6 – 16 anos:

Ordem Direta: Item 1

Ordem Inversa: Item de exemplo, em seguida o item 1



Dígitos

- Interrupção



Ordem Direta

Interromper após o examinando obter zero ponto ***nas duas tentativas*** de um mesmo item.

Ordem Inversa

Interromper após o examinando obter zero ponto ***nas duas tentativas*** de um mesmo item.



Dígitos - Instruções Gerais

- Dígitos é composto por duas partes: Ordem Direta e Ordem Inversa. Aplicar o Ordem Inversa independente do desempenho do examinando na Ordem Direta.
- Cada item tem duas tentativas. Aplicar as duas tentativas, mesmo que ele acerte a primeira.
- Ler a um ritmo de um dígito por segundo, baixando a voz lentamente ao chegar no último dígito da sequência.

Dígitos - Instruções Gerais

- Não repetir nenhuma das tentativas de um item. Se o examinando pedir, dizer: **“Fale o que você acha que eu disse”**.
- Oferecer ajuda apenas no exemplo da Ordem Inversa.



Dígitos

Aplicação dos Itens

Ordem Direta

Dizer: “*Eu vou dizer alguns números. Ouça com atenção e, assim que eu terminar, repita exatamente o que eu disse. É só falar o que eu falei.*” Passar para a Tentativa 1 do Item 1.



6 a 16

Aplicar a Tentativa 1 e a Tentativa 2 de cada item.



CETCC

Dígitos

Aplicação dos Itens

Ordem Inversa

Tentativa 1



6 a 16

Dizer: *“Agora eu vou dizer mais alguns números, mas desta vez, quando eu parar, eu quero que você fale os números de trás pra frente. Se eu disser 8 – 2, o que você deverá dizer?”*



CETCC

NEUROPSICOLOGIA

Dígitos

Ordem Inversa

Resposta correta: (2 – 8): Dizer: ***“Isso mesmo”***. Passar para a Tentativa 2.

Resposta incorreta: Dizer: ***“Não é bem isso. Eu disse 8 – 2. Então, para falar de trás para frente, você deveria dizer 2 – 8. Vamos tentar outra vez: 8 – 2.”***

Resposta correta (2 – 8): Dizer: ***“Isso mesmo”***. Passar para a Tentativa 2.

Resposta incorreta: Dizer: ***“Não é bem isso. Eu disse 8 – 2. Então, para falar de trás para frente, você deveria dizer 2 – 8”***. Passar para a Tentativa 2.



Dígitos

Tentativa 2

Dizer: ***“Vamos tentar com estes números. Lembre-se: você deve dizer os números de trás para frente: 5 – 6.”***

Resposta correta (6–5): Dizer: ***“Isso mesmo”***. Passar para a Tentativa1, item1.

Resposta incorreta: Dizer: ***“Não é bem isso. Eu disse 5 – 6. Então, para falar de trás para frente, você deveria dizer 6 – 5. Vamos tentar outra vez: 5 – 6.”***



Dígitos

Tentativa 2

Resposta correta (6–5): Dizer: ***“Isso mesmo”***. Passar para a Tentativa1, item1.

Resposta incorreta: Dizer: ***“Não é bem isso. Eu disse 5 – 6. Então, para falar de trás para frente, você deveria dizer 6 – 5.*** Passar para a Tentativa1, item1.



CONCEITOS FIGURATIVOS



NEUROPSICOLOGIA

Conceitos Figurativos

Igual ao semelhanças, entretanto com estímulos visuais.



Conceitos Figurativos

- Material

Manual de Instruções para Aplicação e Avaliação

Livro de Estímulos

Protocolo de Registros



- Início

Idade 6 – 8 anos: Itens de exemplo A e B, e em seguida, o item 1

Idade 9 – 11 anos: Itens de exemplo A e B, e em seguida, o item 5

Idade 12 – 16 anos: Itens de exemplo A e B, e em seguida, o item 7

Caso exista suspeita de deficiência intelectual, a aplicação deve começar pelo Item 1.



CETCC

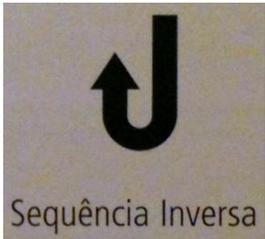
Conceitos Figurativos

- Sequência Inversa

Se um examinando de 9 a 16 anos não obtiver um escore máximo em um dos dois primeiros itens, aplicar os itens anteriores na ordem **inversa** até obter escores máximos (2 pontos) em dois itens consecutivos.

- Interrupção

Interromper após 5 erros consecutivos de 0 pontos.



CETCC

Conceitos Figurativos - Instruções Gerais

Oferecer ajuda somente nos exemplos A e B.

- O examinando pode indicar com o dedo, nomear ou dizer os números correspondentes das figuras escolhidas.
- Se ele perguntar o nome de uma figura, dizer somente o nome.
- Se o nome dado à figura der margem a dúvidas, dizer: ***“Mostre com o dedo qual é a figura que você escolheu”***

Conceitos Figurativos - Instruções Gerais

Se o examinando não escolher uma figura em uma das fileiras, ou se escolher mais de uma figura na mesma fileira, as seguintes frases de auxílio poderão ser verbalizadas ***sempre que for necessário***:

- ✓ Para itens de duas fileiras: ***“Escolha uma figura de cada fileira: uma aqui*** (apontar a primeira fileira) ***e uma aqui*** (apontar a segunda fileira).



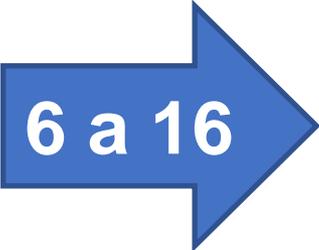
Conceitos Figurativos - Instruções Gerais

- ✓ Para itens de três fileiras: ***“Escolha uma figura de cada fileira: uma aqui*** (apontar a primeira fileira), ***uma aqui*** (apontar a segunda fileira) e ***outra aqui*** (apontar a terceira fileira).
- ✓ Se ele oferecer mais de uma combinação de figuras, pedir que escolha a melhor.



Conceitos Figurativos

Aplicação dos Itens



6 a 16

Abrir o Livro de Estímulos no exemplo A e dizer: ***“Olhe isto aqui*** (percorrer a 1^a fileira com o dedo indicador). ***Olhe isto aqui*** (percorrer a 2^a fileira com o dedo indicador). ***Escolha uma figura daqui*** (mostrar 1^a fileira) ***que combine com uma figura daqui*** (mostrar 2^a fileira).



CETCC

Conceitos Figurativos

Aplicação dos Itens

Resposta correta: Perguntar: ***“Por que elas combinam?”***. Se ele disser “árvores”, dizer: ***“Elas combinam porque as duas são árvores. Vamos fazer outro.”*** Aplicar o item de exemplo B.

Resposta incorreta: Dizer: ***“Esta árvore combina com este pinheiro aqui. As duas são árvores. Vamos fazer outro”***. Aplicar o item de exemplo B.



Conceitos Figurativos

Item de exemplo B

Passar para o item de exemplo B e dizer: “***Escolha uma figura daqui*** (mostrar 1ª fileira) ***que combine com uma figura daqui*** (mostrar 2ª fileira)”.



Conceitos Figurativos

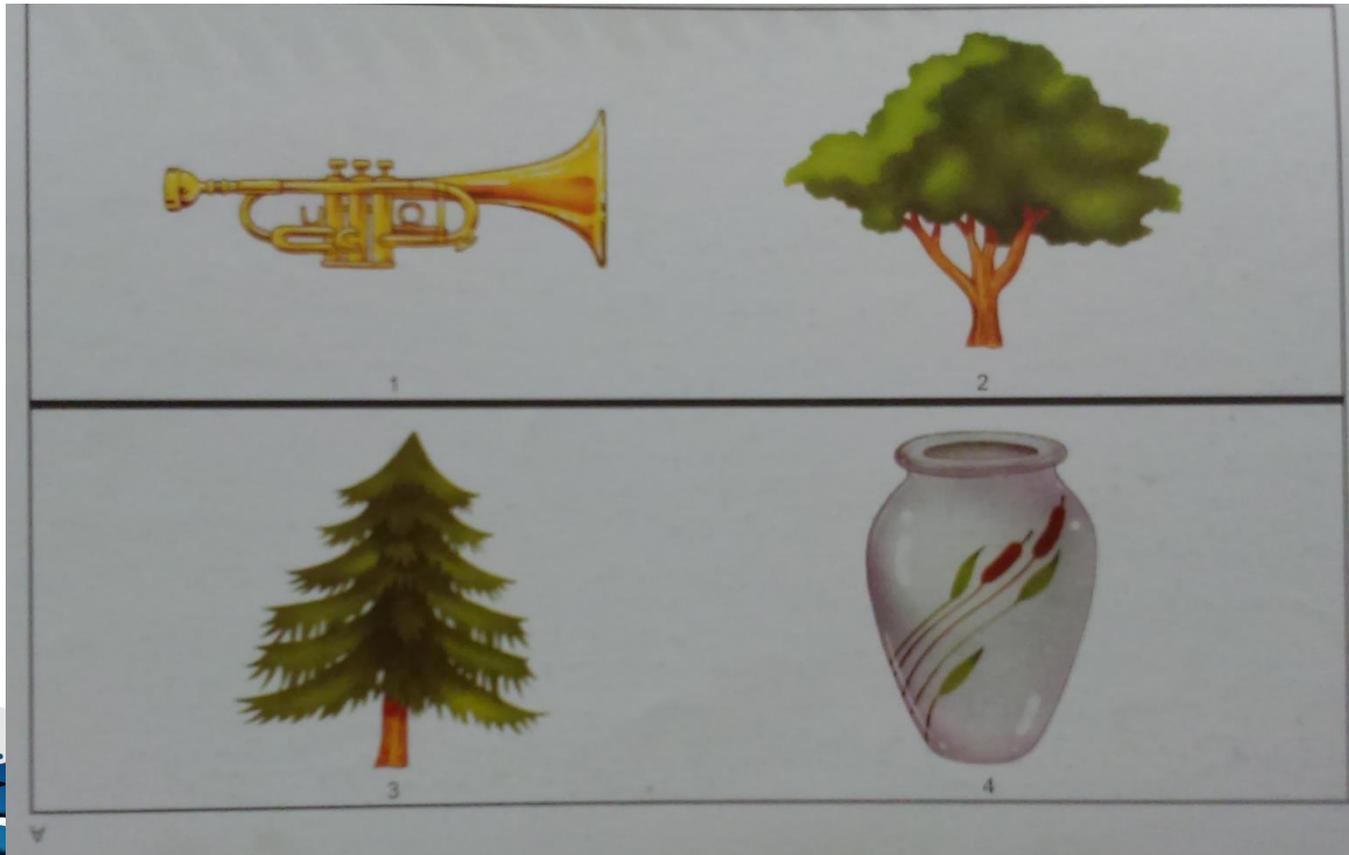
Item de exemplo B

Resposta correta: Perguntar: ***“Por que elas combinam?”***. Se ele disser “animais”, dizer: ***“O esquilo combina com o pássaro porque os dois são animais. Vamos fazer outro.”*** Passar para o item de entrada apropriado.

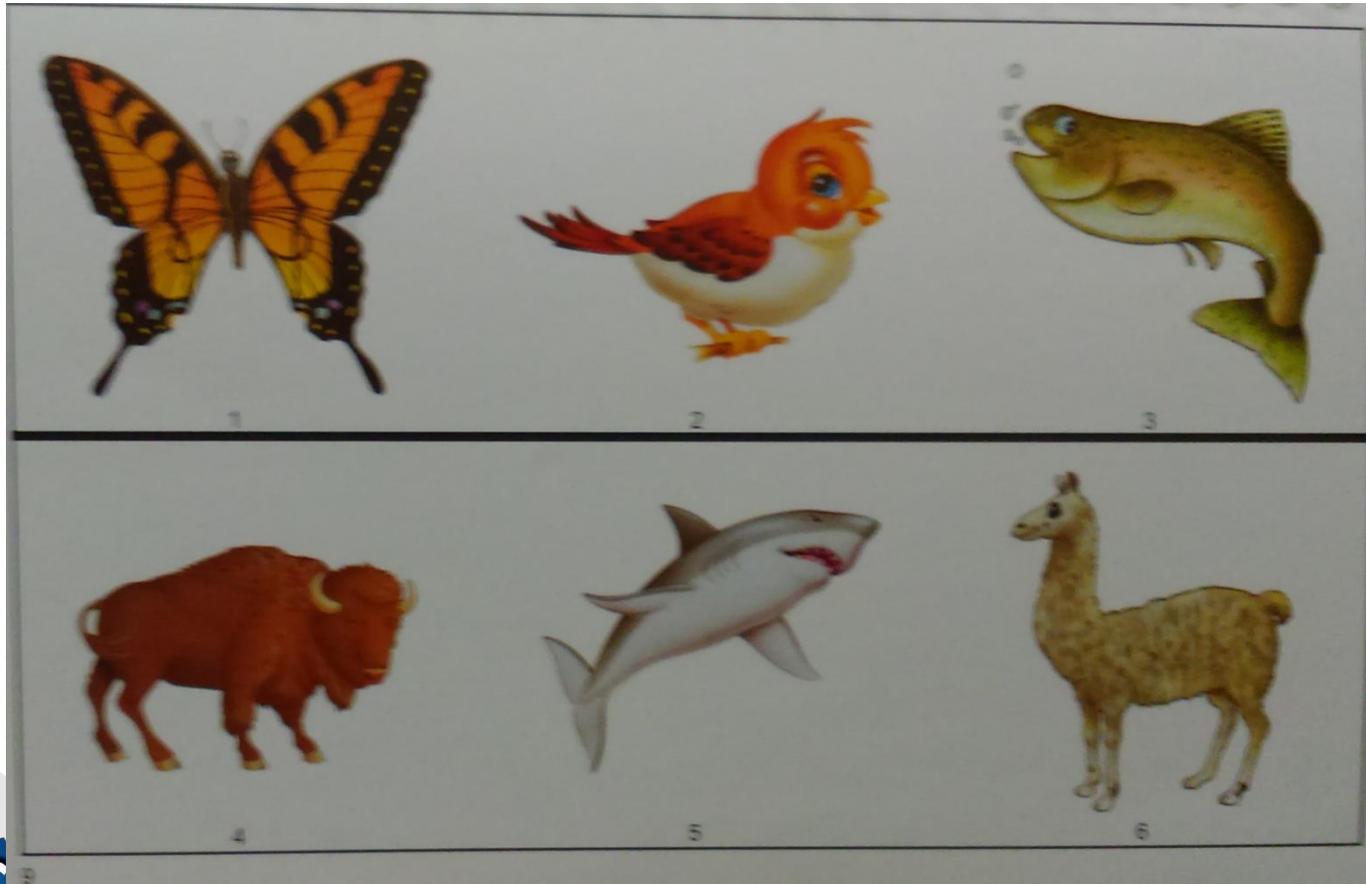
Resposta incorreta: Dizer: ***“Este esquilo combina com este pássaro. Os dois são animais. Vamos fazer outro”***. Passar para o item de entrada apropriado.



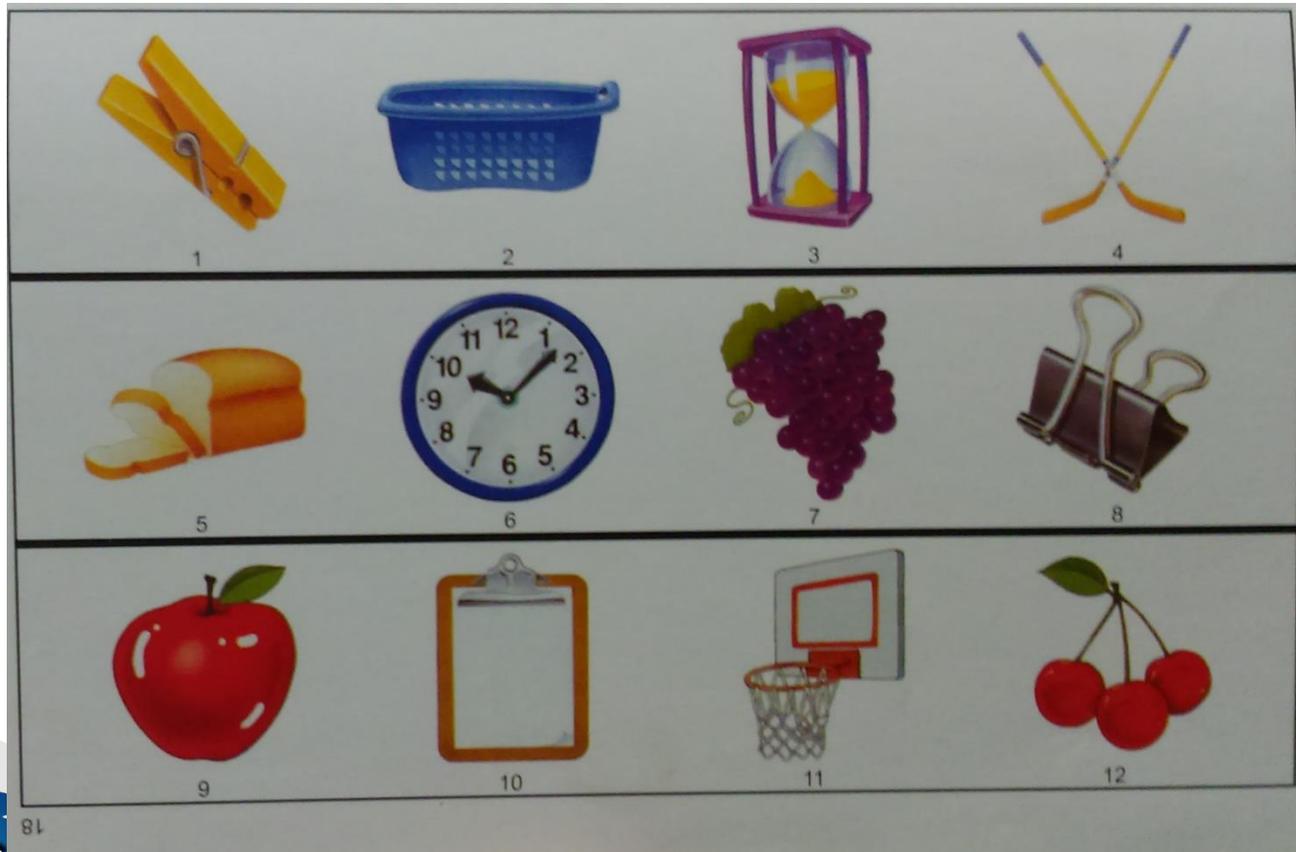
Conceitos Figurativos



Conceitos Figurativos



Conceitos Figurativos



CÓDIGOS



NEUROPSICOLOGIA

Códigos

- Mede a *capacidade de associar* números a símbolos e de *memorizar* corretamente essas associações, a fim de executar a tarefa o mais rapidamente possível. Avalia a *capacidade de aprendizagem «mecânica», automatizada*.
- A reprodução dos símbolos requer uma boa caligrafia, muitas vezes ausente nas crianças impulsivas (os problemas neuromotores finos são frequentemente relacionados com esta problemática).

Códigos

- Material

Manual de Instruções para Aplicação e Avaliação

Protocolo de Registros

Protocolo de Respostas 1

Crivo de Correção do subteste Código A e Código B

Lápis no. 2 sem borracha

Cronômetro



- Início

Idade 6 – 7 anos: Código A

Idade 8 – 16 anos: Código B

Caso exista suspeita de deficiência intelectual, a aplicação deve começar pelo Item correspondente à sua idade cronológica.

CETCC

Códigos



- Interrupção

Interromper após 120 segundos.



- Registro de tempo

O registro preciso é essencial. Após a verbalização da última palavra das instruções, acionar o cronômetro. Parar o cronômetro após terminar a tarefa ou após 120 segundos.



Códigos - Instruções Gerais

Durante aplicação dos itens de exemplo, talvez se observe que a mão de um examinando canhoto encobre, parcialmente, a chave de referência enquanto ele executa a tarefa. Caso isso ocorra, colocar outro Protocolo de Respostas à direita daquele que o examinando está usando, alinhados. Instruir o examinando a usar a chave de referência separada enquanto preencher os itens de exemplo, para assegurar que esteja familiarizado com essa disposição do material quando iniciar os itens do teste.



Códigos - Instruções Gerais

Não dar borracha. Se o examinando quiser corrigir, dizer: ***“Não tem problema. Continue trabalhando o mais depressa possível”***. Porém, se ele quiser corrigir, ele pode deixar claro no material qual é a resposta correta e continuar a responder os itens seguintes.



Códigos - Instruções Gerais

Não desestimular a fazer correções espontâneas, a menos que a frequência esteja comprometendo o seu desempenho.

Se omitir um item ou começar a preencher na ordem inversa, dizer:
“Preencha na ordem. Não pule nenhum. Este é o próximo (apontar).”



Códigos A

Aplicação dos Itens

6 - 7

A

☆ ⊖ △ ⊕ □

EXEMPLO

○	☆	□	⊕	△	☆	○	□
△	⊕	☆	○	□	△	⊕	○



Códigos A

Aplicação dos Itens



Código A

Itens de Exemplo

Apontar para a chave impressa e dizer: ***“Aqui estão algumas forma com sinais dentro delas. Cada forma tem o seu próprio sinal”.***

Apontar o primeiro item do exemplo e dizer: ***“Veja como eu faço. Aqui nós temos um círculo. Este círculo aqui em cima tem duas linhas que são assim. Assim, eu desenho duas linhas aqui neste círculo”.***



Códigos A

Apontar o segundo item do exemplo e dizer:

“Veja como eu faço, outra vez. Aqui nós temos uma estrela. Esta estrela aqui em cima tem uma linha que sobe e desce. Assim, eu desenho uma linha que sobe e desce aqui nesta estrela”.



Códigos A

Dar o Lápis sem borracha e dizer: ***“Agora faça estes aqui (apontar os itens de exemplo restantes). Pare quando chegar nesta linha”.***

Se o examinando preencher corretamente, elogiar: ***“Isso mesmo. Agora você sabe como fazer.”***



Códigos A

Se ele cometer algum erro, corrigi-lo imediatamente.
Dar explicações como estas:

- ✓ ***“Olhe, isto é uma cruz. Tem um círculo pequeno dentro dela; por isso, você deve pôr um círculo pequeno nesta cruz aqui”***
- ✓ ***“Isto é um triângulo e ele tem uma linha atravessada dentro dele, então eu vou pôr uma linha atravessada aqui”***



Códigos A

Não passar para os itens de teste enquanto o examinando não entender a tarefa. Se ficar evidente que ele não compreenderá, mesmo com mais instruções, interromper o subteste e aplicar o Cancelamento.



Códigos A

Itens de teste

Dizer: *“Quando eu disser “Pode começar”, faça estes da mesma maneira. Comece aqui (apontar), e continue na ordem, sem pular nenhum. Trabalhe o mais depressa que puder e procure não errar, até eu dizer para parar. Pronto?”*

Dar mais explicações, se necessário. Dizer: *“Pode começar”*. Acionar o cronômetro e conceder 120 segundos. Quando o terminar, dizer: *“Pare”*.



Códigos B

Aplicação dos Itens

B

1	2	3	4	5	6	7	8	9
÷)	+	⊢	⌈	∨	⊂	÷	⊢



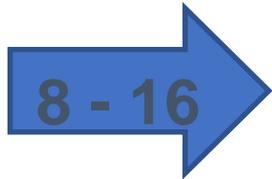
EXEMPLO

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	



Códigos B

Aplicação dos Itens



Código B

Itens de Exemplo

Apontar para a chave impressa e dizer: ***“Olhe estes quadros divididos. Cada quadro tem um número na parte de cima (mostrar), e um símbolo na parte de baixo (mostrar)”. Cada número tem o seu próprio símbolo (apontar).”***



Códigos B

Apontar os itens de exemplo e dizer: ***“Aqui embaixo os quadros têm os números na parte de cima, mas a parte de baixo está vazia. Eu quero que você desenhe os símbolos que devem estar nos quadros vazios, na parte de baixo. Faça assim”.***

Apontar o primeiro item de exemplo e, em seguida, a chave, mostrando o símbolo correspondente. Dizer: ***“Aqui nós temos o 2, o 2 tem esse símbolo. Assim, eu vou desenhar este sinal no quadro vazio (desenhar o símbolo)”***



Códigos B

Apontar o segundo item de exemplo e, em seguida, a chave. Dizer: ***“Aqui nós temos o 1. O 1 tem esse símbolo. Assim, eu vou desenhar este sinal no quadro (desenhar o símbolo)”***. Fazer o mesmo com o terceiro item.



Códigos B

Dar um lápis sem borracha e dizer: ***“Agora faça estes. Pare quando chegar nesta linha”.***

Se o examinando preencher corretamente, elogiar: ***“Isso mesmo. Agora você sabe como fazer.”***

Se ele cometer algum erro, corrigi-lo imediatamente. Continuar a ajudar o examinando, se necessário, até a conclusão de todos os itens de exemplo. Dar explicações como ***“Você está vendo, este é um 6. O 6 tem este símbolo. Então eu vou desenhar este símbolo no quadro (desenhar o símbolo).***



Códigos B

Não passar para os itens de teste enquanto o examinando não entender a tarefa. Se ficar evidente que ele não compreenderá, mesmo com mais instruções, interromper o subteste e aplicar o Cancelamento.



Códigos B

Itens de teste

Dizer: ***“Quando eu disser “Pode começar”, faça estes da mesma maneira. Comece aqui (apontar), e continue na ordem, sem pular nenhum. Trabalhe o mais depressa que puder e procure não errar, até eu dizer para parar. Pronto?”***

Dar mais explicações, se necessário. Dizer: ***“Pode começar”***. Acionar o cronômetro e conceder 120 segundos. Quando o terminar, dizer: ***“Pare”***.



VOCABULÁRIO



NEUROPSICOLOGIA

Vocabulário

- Mede a *competência linguística*, os *conhecimentos lexicais* e, sobretudo, a *facilidade de elaboração do discurso*. Tal como no subteste das Semelhanças, é de observar a *justeza do vocabulário* utilizado e a *precisão do pensamento*. Um desempenho baixo pode traduzir falta de familiarização com o contexto educativo ou ausência de experiência escolar.



Vocabulário

- Material

Manual de Instruções para Aplicação e Avaliação

Protocolo de Registros

Livro de Estímulos

- Início

Idade 6 – 8 anos: Item 5

Idade 9 – 11 anos: Item 7

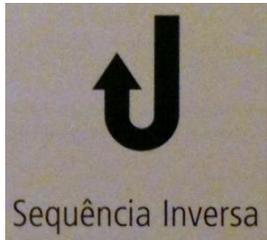
Idade 12 – 16 anos: Item 9



Caso exista suspeita de deficiência intelectual, a aplicação deve começar pelo Item 5.

CETCC

Vocabulário



- Sequencia Inversa

Se um examinando de 6 a 16 anos não obtiver um escore máximo em um dos dois primeiros itens, aplicar os itens anteriores na ordem **inversa** até obter escores máximos (2 pontos) em dois itens consecutivos.



- Interrupção

Interromper após 5 erros consecutivos de 0 pontos.

Vocabulário

Instruções Gerais – Itens Figurativos

Quatro situações exigem melhor investigação: respostas marginais, respostas generalizadas, respostas funcionais e gestos.

Respostas marginais: por exemplo, responder “motor” ao item “trem”, solicitar que esclareça a resposta: **“Sim, mas que outro nome isso tem”**

Respostas generalizadas: por exemplo, responder “planta” ao item “flor”, solicitar que esclareça a resposta: **“Sim, mas que tipo de (inserir a resposta dele) é?”**



Vocabulário

Instruções Gerais – Itens Figurativos

Respostas funcionais: por exemplo, responder “É um lugar para guardar água” ao item balde, solicitar que esclareça a resposta: **“Sim, mas como isso se chama?”**

Gestos: se fizer gestos adequados para responder a um item, por exemplo, fingindo segurar um volante em resposta ao item carro, solicitar que esclareça a resposta: **“Sim, mas como isso se chama?”**



Vocabulário

Instruções Gerais – Itens Verbais

Ler cada item. Eles podem ser repetidos ***quantas vezes o aplicador julgar necessário***, mas o enunciado não pode ser alterado.

6 – 8 anos: não usar Livro de Estímulos

9 – 16 anos: apontar para a palavra no Livro de Estímulos ao enunciá-la, para que o examinando a possa ler.



Vocabulário

Instruções Gerais – Itens Verbais

Se a resposta for vaga, pouco clara ou não puder ser avaliada de imediato, ou ainda for seguida por um (Q) nos exemplos, dizer ***Explique o que você quer dizer*** ou ***Fale um pouco mais sobre isso.***

As respostas que requerem inquérito específico são indicadas com um asterisco (*).

O examinando não receberá crédito se apenas apontar para algo na sala.

Se ele não der uma resposta oral, dizer: ***“Diga, usando palavras, o que é um ____”.***

The logo for CETCC (Centro de Estudos em Terapia Cognitivo-Comportamental) features a stylized globe with horizontal lines, set within a circular frame. The acronym 'CETCC' is written in white capital letters across the center of the globe. The entire logo is positioned in the bottom left corner of the slide, partially overlapping a dark blue horizontal bar.

CETCC

Vocabulário

Instruções Gerais – Itens Verbais

Os itens 5 e 6 servem para ensinar a tarefa. Se a resposta não merecer 2 pontos, deve-se corrigi-la. Depois disso, não oferecer mais ajuda durante a aplicação do subtteste.



Vocabulário

Aplicação dos Itens– Itens Figurativos

Itens 1 a 4

Apontar para a figura impressa e dizer: *“O que é isso?”*.

Fazer o inquérito, sempre que necessário em caso de respostas marginais ou generalizadas, descrições funcionais ou gestos, **mas não** quando a resposta é claramente incorreta.



Vocabulário

Aplicação dos Itens



Itens Verbais

Dizer: ***“Eu vou dizer algumas palavras. Preste atenção e diga o que cada palavra quer dizer”***. Passar para o item de entrada apropriado de acordo com a idade cronológica. Para examinandos de 9 a 16 anos utilizar o Livro de Estímulos. Apontar para o item na página enquanto lê em voz alta.



CETCC

NEUROPSICOLOGIA

SEQUÊNCIA DE NÚMEROS E LETRAS



NEUROPSICOLOGIA

Sequência de Números e Letras

Criada para auxiliar na avaliação da atenção e memória de trabalho. As habilidades investigadas e compartilhadas com outros subtestes são: percepção auditiva de estímulo verbal simples, memória de trabalho, memória de curto prazo (auditiva), habilidade de aprendizagem e de planejamento (Kaufman & Lichtenberger, 1999).



Sequência de Números e Letras

- Material

Manual de Instruções para Aplicação e Avaliação

Protocolo de Registros

- Início

Idade 6 – 7 anos: Itens de qualificação. Item de exemplo e, em seguida o Item 1.

Idade 8 – 16 anos: Item de exemplo e, em seguida, o Item 1.

Caso exista suspeita de deficiência intelectual, a aplicação deve começar pelos itens de qualificação.



Sequência de Números e Letras



- Interrupção

Interromper se o examinando não conseguir responder corretamente nenhum dos itens de qualificação ou se pontuar escore 0 em todas as *três tentativas* de um mesmo item.



Sequência de Números e Letras

Instruções Gerais

6 – 7 anos: aplicar os itens preliminares de Contagem e de Alfabeto (itens de qualificação), a fim de verificar se têm o conhecimento necessário para responder ao subtteste. Se não for capaz de contar até **3** e enunciar o alfabeto até a letra **C**, não aplicar o subtteste.

Aplicar o subtteste mesmo que o examinando fracasse nas duas tentativas do item de exemplo.



Sequência de Números e Letras

Instruções Gerais

Em tentativas específicas dos itens 1, 4 e 5, algumas respostas exigem intervenção do aplicador.

Não atribuir crédito nos itens 4 e 5 após intervenção, apenas no item 1.

As tentativas que exigem intervenção específica são indicadas com um asterisco (*).



Sequência de Números e Letras

Instruções Gerais

Aplicar sempre as três tentativas de cada Item.

Ler a um ritmo de um dígito ou letra por segundo, baixando a voz levemente ao enunciar o último elemento da sequência. Fazer uma pausa para que ele responda.

Não repetir nenhuma das tentativas. Se o examinando pedir que repita, dizer: “Diga o que você acha que eu disse”.



Sequência de Números e Letras

Aplicação dos Itens



Itens de Qualificação

Contagem

Dizer: “***Vamos fazer uma coisa diferente. Conte até 5 em voz alta para eu ouvir***”. Se ele não entender, dizer: “***Conte assim: 1..... 2.....***” Em seguida, dizer: “***Agora é a sua vez***”.

Resposta correta: aplicar o Alfabeto

Resposta incorreta: Interromper a aplicação do teste. Aplicar Aritmética para substituir.



Sequência de Números e Letras

Aplicação dos Itens



Itens de Qualificação **Alfabeto**

Dizer: “**Agora diga as letras do alfabeto para mim**”. Se ele não entender, dizer: “**Assim: A..... B.....**” Em seguida, dizer: “**Agora é a sua vez**”.

Resposta correta: passar para o item de exemplo e depois para os itens do teste.

Resposta incorreta: Interromper a aplicação do teste. Aplicar Aritmética para substituir.



Sequência de Números e Letras

Aplicação dos Itens



Itens de Exemplo

Dizer: “Agora eu vou dizer um grupo de números e letras. Quando eu terminar, quero que você repita primeiro os números, em ordem, começando pelo número mais baixo. Depois você diz as letras em ordem alfabética. Por exemplo, se eu disser A – 1, você deve dizer 1 – A. Primeiro você diz o número, depois a letra. Vamos treinar, A – 2.”

Resposta correta: Passar para a Tentativa 2.



Sequência de Números e Letras

Aplicação dos Itens



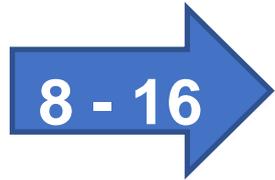
Resposta incorreta: dizer: *“Não é bem isso. Eu disse A – 2. Assim, você deveria dizer 2 – A. Primeiro você diz o número, depois a letra. Vamos tentar outra vez. A – 2”*.

Passar para a Tentativa 2, seja qual for a resposta do examinando.



Sequência de Números e Letras

Aplicação dos Itens



Itens de Exemplo

Tentativa 2

Dizer: *“Vamos fazer outro. B – 3.”*

Resposta correta: Passar para o Item 1.

Resposta incorreta: dizer: *“Não é bem isso. Eu disse B – 3, então você deveria dizer 3 – B. Primeiro você diz o número, depois a letra. Vamos tentar outra vez. B – 3”.*

Passar para o Item 1, seja qual for a resposta do examinando.



CETCC

NEUROPSICOLOGIA

Sequência de Números e Letras

Itens 1 – 2

Dizer: *“Agora que já treinamos, vamos fazer mais alguns. Não esqueça: diga os números primeiro, em ordem crescente. Depois diga as letras em ordem alfabética”*.

Passar para o Item 1 e prosseguir com os itens seguintes, até atingir os critérios de interrupção.



Sequência de Números e Letras

Itens 3 – 10

Dizer: *“Agora vamos fazer alguns com mais números e letras. Se eu disser 2 – C – 3, você deve dizer: 2 – 3 – C. Diga primeiro os números, em ordem crescente, e depois diga as letras, em ordem alfabética”*.

Passar para o Item 3 e prosseguir com os itens seguintes, até atingir os critérios de interrupção.

7. Sequência de Números e Letras



Início
Idade 6-7: Itens de Qualificação, Item de Exemplo e a seguir item 1.
Idade 8-16: Item de Exemplo e a seguir item 1.



Interrupção
 Se a criança for incapaz de responder corretamente qualquer Item de Qualificação ou se pontuar escore 0 em todas as três tentativas de um item.



Pontuação
 Escore 0 ou 1 ponto em cada tentativa.

Itens de Qualificação		Resposta Correta	Correto	
6-7	Contagem	Criança conta até três.	S	N
	Alfabeto	Criança recita alfabeto até a letra C.	S	N

Itens	Tentativas		Respostas Corretas		Respostas Verbais	Pontos Tentativas		Pontos Itens	
	1	2	1	2		0	1		
8-16 Ex.	1.	A - 2	2 - A	A - 2					
	2.	B - 3	3 - B	B - 3					
1.	1.	A - 3	3 - A	A - 3		0	1	0 1 2 3	
	Se a criança responder A-3, imediatamente a corrija como está instruído no manual.								
	2.	B - 1	1 - B	B - 1		0	1		
	3.	2 - C	2 - C	C - 2		0	1		
2.	1.	C - 4	4 - C	C - 4		0	1	0 1 2 3	
	2.	5 - E	5 - E	E - 5		0	1		
	3.	D - 3	3 - D	D - 3		0	1		
3.	1.	B - 1 - 2	1 - 2 - B	B - 1 - 2		0	1	0 1 2 3	
	2.	1 - 3 - C	1 - 3 - C	C - 1 - 3		0	1		
	3.	2 - A - 3	2 - 3 - A	A - 2 - 3		0	1		

RACIOCÍNIO MATRICIAL



NEUROPSICOLOGIA

Raciocínio Matricial

Ajuda na investigação do processamento da informação visual e raciocínio abstrato (analógico). Depende de adequada percepção visual, avalia *resolução de problemas não verbais*.

Entre as habilidades investigadas e compartilhadas com outros subtestes estão: percepção visual de estímulo abstrato, percepção auditiva do estímulo verbal complexo (seguir as instruções), capacidade de distinguir os detalhes essenciais dos não-essenciais, organização perceptual, inteligência fluida, raciocínio não-verbal, visualização espacial e organização visual (Kaufman & Lichtenberger, 1999).

Raciocínio Matricial

- Material

Manual de Instruções para Aplicação e Avaliação

Protocolo de Registros

Livro de Estímulos

- Início

Idade 6 – 8 anos: Item de exemplo A-C e em seguida Item 4

Idade 9 – 11 anos: Item de exemplo A-C e em seguida Item 7

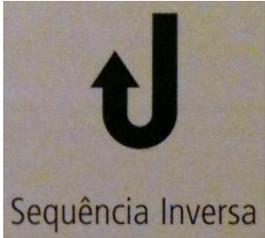
Idade 12 – 16 anos: Item de exemplo A-C e em seguida Item 11



Caso exista suspeita de deficiência intelectual, a aplicação deve começar pelo item 4.

CETCC

Raciocínio Matricial



- Sequencia Inversa

Se um examinando de 6 a 16 anos não acertar qualquer um dos dois primeiros itens administrados, aplicar os itens anteriores na ordem **inversa** até obter acerto em dois itens consecutivos.



- Interrupção

Interromper após 4 erros consecutivos de pontuação 0 ou 4 erros de 0 ponto em cinco itens consecutivos.

CETCC

Raciocínio Matricial - Instruções Gerais

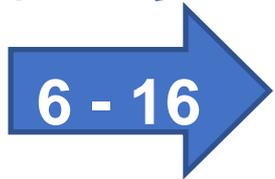
O examinando deve indicar o que escolheu, apontando a resposta ou dizendo o número correspondente. Se usar qualquer outro tipo de verbalização, dizer: ***“Mostre para mim”***.

Se der mais de uma resposta, dizer: ***“Cada problema tem apenas uma resposta correta. Escolha a melhor”***.



Raciocínio Matricial

Aplicação dos Itens



Exemplo A: Borboleta

Dizer: “***Olhe estas figuras. Qual destas aqui*** (passar o dedo pelas opções de resposta) ***vai aqui*** (apontar o espaço que tem o ponto de interrogação)”?



Raciocínio Matricial

Aplicação dos Itens



Exemplo A: Borboleta

Resposta correta: Dizer: ***“Muito bem. Vamos fazer outro”***. Aplicar ex B

Resposta incorreta: Dizer: ***“Vamos olhar outra vez. Todas as borboletas são azuis. Esta também é azul, então ela vai aqui*** (apontar espaço com interrogação). ***Vamos fazer outro”***. Aplicar ex B.



Raciocínio Matricial

Aplicação dos Itens

Exemplo B: Lâmpada

Dizer: “**Qual destas aqui** (passar o dedo pelas opções de resposta) **vai aqui** (apontar o espaço que tem o ponto de interrogação)”)?



Raciocínio Matricial

Aplicação dos Itens

Exemplo B: Lâmpada

Resposta correta: Dizer: ***“Muito bem. Vamos fazer outro”***. Aplicar ex C

Resposta incorreta: Dizer: ***“Vamos olhar outra vez. Estas duas lâmpadas são amarelas. Aqui nós temos uma lâmpada verde. Nós precisamos achar outra verde. Aqui está e você deve colocá-la aqui. Vamos fazer outro”***. Aplicar ex C.



Raciocínio Matricial

Aplicação dos Itens

Exemplo C: Caixas

Dizer: “**Qual destas aqui** (passar o dedo pelas opções de resposta) **vai aqui** (apontar o espaço que tem o ponto de interrogação)”?



Raciocínio Matricial

Aplicação dos Itens

Exemplo C: Caixas

Resposta correta: Dizer: ***“Muito bem. Vamos fazer outro”***. Passar para o item de entrada apropriado.

Resposta incorreta: Dizer: ***“Vamos olhar outra vez. Todos estes quadrados são azuis e têm uma linha que passa por eles. Este também é azul e tem a mesma linha que passa sobre ele, assim deve ser colocado aqui”***. Vamos fazer outro. Passar para o item apropriado.



Raciocínio Matricial

Aplicação dos Itens

Itens 1 – 35

Passar para o item apropriado para a idade e dizer:
“Qual destas figuras aqui vai aqui?”



COMPREENSÃO



NEUROPSICOLOGIA

Compreensão

Examina a capacidade do sujeito *expressar as suas experiências*.

Apela ao *conhecimento de regras de relacionamento social*.

Permite observar quer a *facilidade de argumentação* (quando é pedido ao sujeito para justificar as suas respostas), quer a *flexibilidade mental* (quando é solicitada uma segunda resposta ao mesmo item).

Um resultado fraco pode sugerir uma certa forma de *inércia frontal* (nos sujeitos que experimentam dificuldades neurológicas na mobilização dos seus recursos cognitivos durante a tentativa de evocação de várias soluções para um mesmo problema) ou revelar desconhecimento das regras sociais, falta de empatia e de julgamento.

The logo for CETCC (Centro de Estudos e Testes em Neuropsicologia) features the acronym 'CETCC' in white, bold, sans-serif capital letters. The text is centered within a circular graphic that has a blue and black abstract, textured background. The entire logo is set against a light gray circular backdrop.

Compreensão

- Material

Manual de Instruções para Aplicação e Avaliação

Protocolo de Registros

- Início

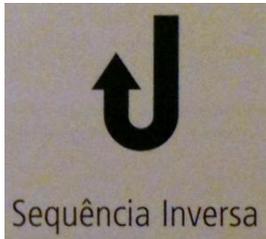
Idade 6 – 8 anos: Item 1

Idade 9 – 11 anos: Item 3

Idade 12 – 16 anos: Item 5

Caso exista suspeita de deficiência intelectual, a aplicação deve começar pelo item 1.

Compreensão



- Sequencia Inversa

Se um examinando de 9 a 16 anos não acertar qualquer um dos dois primeiros itens administrados, aplicar os itens anteriores na ordem **inversa** até obter acerto em dois itens consecutivos.



- Interrupção

Interromper após 4 erros consecutivos de 0 ponto.



CETCC

Compreensão - Instruções Gerais

Os itens podem ser repetidos **quantas vezes o aplicador julgar necessário**, mas o enunciado não pode ser alterado.

Se a resposta for vaga, pouco clara ou não puder ser avaliada de imediato, ou ainda for seguida por um (Q) nos exemplos, dizer ***Explique o que você quer dizer*** ou ***Fale um pouco mais sobre isso.***

Incentivar crianças inseguras com ***“Isso”*** ou ***“Continue”***



Compreensão - Instruções Gerais

Nos itens com vários conceitos subjacentes (ex item 13), uma resposta de 2 pontos deve envolver pelo menos dois conceitos gerais diferentes. Estes itens são diferenciados por um asterisco (*). Para avaliá-los seguir as diretrizes abaixo:

- ✓ *Se a 1ª resposta for claramente incorreta, não solicitar uma 2ª resposta*



Compreensão - Instruções Gerais

- ✓ Se a resposta envolver somente um conceito geral, dizer: **“Que outros (motivos, vantagens de, problemas em relação a....)”**
- ✓ Se a resposta envolver o mesmo conceito geral da 1ª, solicitar outra resposta: **Diga outros (motivos, vantagens de, problemas em relação a....)”**



Compreensão - Instruções Gerais

- ❑ O item 1 tem como objetivo ensinar a tarefa. Se a resposta não merecer dois pontos, indicar o que ele deveria dizer. Depois disso, não oferecer mais ajuda durante a aplicação do subtteste.

Aplicação dos Itens

- Dizer: “Agora eu vou fazer algumas perguntas e eu quero que você responda”



PROCURAR SÍMBOLOS



NEUROPSICOLOGIA

Procurar Símbolos

Apela para a *capacidade de discriminação perceptiva*.

Depende de uma boa capacidade de *atenção visual* e de *memória de trabalho*.

As crianças *impulsivas*, ou com *déficit de atenção*, obtêm com frequência os resultados mais baixos no Código e no Procurar Símbolos.



Procurar Símbolos

- Material

Manual de Instruções para Aplicação e Avaliação

Protocolo de Registos

Protocolo de Respostas 1

Lápis no 2

Cronômetro

Crivo de correção



- Início

Idade 6 – 7 anos: Itens de Exemplo do Procurar Símbolos A

Idade 8 – 16 anos: Itens de Exemplo do Procurar Símbolos B

Caso exista suspeita de deficiência intelectual, a aplicação deve começar pela versão correspondente à sua idade cronológica



Procurar Símbolos



- Interrupção

Interromper após 120 segundos.



- Registro de tempo

O registro preciso é essencial. Após a verbalização da última palavra das instruções, acionar o cronômetro. Parar o cronômetro após terminar a tarefa ou após 120 segundos.



Procurar Símbolos - Instruções Gerais

Cada item contém um grupo de símbolos a localizar (grupo de estímulo) e um grupo de símbolos em que o sujeito deve localizá-lo (grupo de busca).

Em PS A, o grupo de estímulos contém um único símbolo e o grupo de busca contém três símbolos. No PS B, o grupo de estímulo contém dois símbolos e o grupo de busca contém cinco estímulos.



Procurar Símbolos A

<

⊕

L

<

~~SIM~~

NÃO

Grupo de Estímulo

Grupo de Busca

Procurar Símbolos B

≈

⊖

∩

±

└

≠

∩

SIM

~~NÃO~~

Grupo de Estímulo

Grupo de Busca

Procurar Símbolos - Instruções Gerais

- Itens de exemplo usados para explicar a tarefa. Depois disso, ele deve completar os itens de treinamento.
- Passar para os itens de teste somente após ele ter compreendido a tarefa. Se o examinando não compreender, repetir a explicação.
- Se chegar ao final da página e parar, dizer: ***“Continue trabalhando o mais depressa possível”***

Procurar Símbolos - Instruções Gerais

Não dar borracha. Se o examinando quiser corrigir, dizer: ***“Não tem problema. Continue trabalhando o mais depressa possível”***. Porém, se ele quiser corrigir, ele pode deixar claro no material qual é a resposta correta e continuar a responder os itens seguintes.



Procurar Símbolos - Instruções Gerais

Não desestimular a fazer correções espontâneas, a menos que a frequência esteja comprometendo o seu desempenho.

Se omitir um item ou começar a preencher a página em sentido inverso, dizer: ***“Preencha na ordem. Não pule nenhum. Faça este agora (apontar).”***



Procurar Símbolos A

Aplicação dos Itens



Procurar Símbolos A

Abrir o Protocolo de Respostas na página 3 (somente esta deve estar visível) e dizer: **“Olhe estas formas** (passar os dedos sobre o primeiro item de exemplo). **Esta forma aqui** (apontar símbolo estímulo) **é igual a esta forma que está aqui** (apontar para o estímulo igual no grupo de busca), **assim eu vou marcar a caixa SIM desta maneira”**.

Apontar exemplo 2 e dizer: **“Agora olhe estas formas. Esta forma que está aqui** (apontar símbolo estímulo) **não é igual a nenhuma destas forma aqui** (mostrar grupo de busca), **assim eu devo marcar a caixa NÃO desta maneira”**.



CETCC

Procurar Símbolos A

Itens de Treinamento

Dar um lápis no 2 sem borracha à criança, e dizer: **“Agora, faça estes. Pode começar”**. Deixar ele trabalhar por conta própria.

Resposta correta: Elogiar, dizendo **“Isso mesmo”** ou **“Está certo”**. Em seguida, dizer: **“Agora você já sabe como fazer”**. Passar para o item de teste.

Procurar Símbolos A

Itens de Treinamento

Resposta incorreta: Corrigir imediatamente, como descrito a seguir:

Por exemplo, se marcar NÃO e errar o 1º item, dizer: ***“Não é bem assim. Olhe bem isto aqui. Aqui nós temos esta forma. Agora olhe bem aqui. Aqui nós temos a mesma forma. As formas são iguais, então você deve marcar SIM”.***

The logo for CETCC (Centro de Estudos em Teoria e Prática da Psicologia) features a stylized globe with horizontal lines, set within a circular frame. The acronym 'CETCC' is written in white capital letters across the center of the globe. The entire logo is positioned in the bottom-left corner of the slide, partially overlapping a dark blue horizontal bar.

CETCC

NEUROPSICOLOGIA

Procurar Símbolos A

Não passar para os itens de teste enquanto o examinando não entender a tarefa. Se ficar evidente que ele não tem condições, mesmo com mais instruções, interromper o subteste. Aplicar Cancelamento.



Procurar Símbolos A

Itens de Teste

Abrir Protocolo na página 4 e 5 e dizer: ***“Quando eu disser “Pode começar”, faça estes da mesma maneira. Comece aqui, e continue na mesma ordem, sem pular nenhum. Trabalhe o mais depressa possível, sem errar. Quando terminar a primeira página, continue na segunda página e depois na página seguinte. Pronto?”***

Dar mais explicações se necessário. Dizer: ***“Pode começar”***. Acionar o cronômetro.

Se parar no final da página, dizer: ***“Continue trabalhando o mais depressa possível”***.



Procurar Símbolos B

8 - 16

Procurar Símbolos B

Abrir o Protocolo de Respostas na página 7 (somente esta deve estar visível) e dizer: **“Olhe estas formas** (passar os dedos sobre o primeiro item de exemplo). **Uma destas formas** (apontar para o grupo de estímulo) **é igual a uma das formas que estão aqui** (apontar para o grupo de busca). **Esta forma aqui** (apontar para o primeiro símbolo estímulo) **é igual a esta forma que está aqui** (apontar para o símbolo igual no grupo de busca) . **Assim eu vou marcar a caixa SIM desta maneira”**.

The logo for CETCC (Centro de Estudos em Teoria e Prática da Psicologia) features the acronym 'CETCC' in white capital letters on a dark blue circular background with horizontal white stripes.

Procurar Símbolos B

Mostrar o segundo exemplo e dizer: ***“Agora olhe estas formas. Nenhuma desta formas aqui (apontar para o grupo de estímulo) é igual a estas formas que estão aqui (mostrar grupo de busca). Assim, eu vou marcar um NÃO desta maneira.”***

“Você deve marcar SIM se uma das formas que estão aqui (grupo estímulo) for igual a uma das formas que estão aqui (grupo de busca), e deve marcar NÃO se nenhuma forma daqui, for igual às formas que estão aqui. Você entendeu?”



Procurar Símbolos B

Itens de Treinamento

Dar um lápis no 2 sem borracha à criança, e dizer: **“Agora, faça estes. Pode começar”**. Deixar ele trabalhar por conta própria.

Resposta correta: Elogiar, dizendo **“Isso mesmo”** ou **“Está certo”**. Em seguida, dizer: **“Agora você já sabe como fazer”**. Passar para o item de teste.



Procurar Símbolos B

Itens de Treinamento

Resposta incorreta: Corrigir imediatamente, como descrito a seguir:

Por exemplo, se marcar NÃO e errar o 1º item, dizer: ***“Não é bem assim. Olhe bem isto aqui. Aqui nós temos esta forma. Agora olhe bem aqui. Aqui nós temos a mesma forma. As formas são iguais, então você deve marcar SIM”.***

The logo for CETCC (Centro de Estudos em Teoria e Prática da Psicologia) features a stylized globe with horizontal lines, set within a circular frame. The acronym 'CETCC' is written in white capital letters across the center of the globe. The entire logo is positioned in the bottom left corner of the slide, partially overlapping a blue decorative bar.

CETCC

Procurar Símbolos B

Itens de Treinamento

Não passar para os itens de teste enquanto o examinando não entender a tarefa. Se ficar evidente que ele não tem condições, mesmo com mais instruções, interromper o subteste. Aplicar Cancelamento



Procurar Símbolos

Itens de Teste

Abrir Protocolo na página 8 e 9 e dizer: “Quando eu disser “Pode começar”, faça estes da mesma maneira. Comece aqui, e continue na mesma ordem, sem pular nenhum. Trabalhe o mais depressa possível, sem errar. Quando terminar a primeira página, continue na segunda página e depois na página seguinte. Pronto?”



Procurar Símbolos

Itens de Teste

Dar mais explicações se necessário. Dizer: ***“Pode começar”***. Acionar o cronômetro.

Se parar no final da página, dizer: ***“Continue trabalhando o mais depressa possível”***.



COMPLETAR FIGURAS



NEUROPSICOLOGIA

Completar Figuras

Apela a uma forma de *memória visual* e a um *bom senso prático*.

O examinador deve pedir ao sujeito, sobretudo aos mais velhos (10 anos ou mais), para nomear a parte que falta, uma vez que a resposta pode proporcionar um bom índice das suas *capacidades de acesso lexical* (escolha da palavra exata) e da sua cultura geral. As crianças *impulsivas*, bem como os *sujeitos disfásicos*, frequentemente apresentam uma tendência para utilizar termos vagos, em vez de evocar o termo exato. À semelhança do subteste Informação, uma fraca escolarização, ou um meio sociocultural desfavorecido, pode explicar a pobreza do vocabulário utilizado pelo sujeito.

Completar Figuras

- Material

Manual de Instruções para Aplicação e Avaliação

Protocolo de Registros

Livro de Estímulos

Cronômetro



- Início

Idade 6 – 8 anos: Item de Exemplo, em seguida item 1

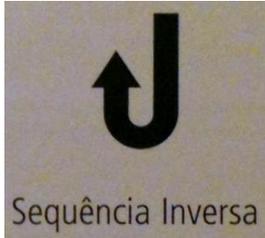
Idade 9 – 11 anos: Item de Exemplo, em seguida item 5

Idade 12 – 16 anos: Item de Exemplo, em seguida item 10



Caso exista suspeita de deficiência intelectual, a aplicação deve começar pelo item 1.

Completar Figuras



- Sequencia Inversa

Se um examinando de 9 a 16 anos não acertar qualquer um dos dois primeiros itens administrados, aplicar os itens anteriores na ordem **inversa** até obter acerto em dois itens consecutivos.



- Interrupção

Interromper após 6 erros consecutivos de 0 ponto.



CETCC

Completar Figuras



- Registro de tempo

O registro preciso é essencial. Após apresentar o item e dizer a última palavra das instruções, acionar o cronômetro. Parar o cronômetro quando o examinando responder ou após um intervalo de 20 segundos.



Completar Figuras - Instruções Gerais

Esclarecer as respostas **sempre que for necessário** durante a execução do subteste.

- ✓ Se der uma resposta ambígua ou incompleta, dizer: ***“Mostre o que você quer dizer pra mim”***.
- ✓ Se responder corretamente após esclarecimento, atribuir um ponto.



Completar Figuras - Instruções Gerais

Dizer as frases **apenas uma vez** durante execução do subteste.

Se responder corretamente após estas frase, atribuir um ponto.

- ✓ Se apenas dizer o que é o objeto, dizer: ***“Sim, mas o que está faltando?”***
- ✓ Se referir uma parte que está fora da página, dizer: ***“Falta uma parte na figura. O que está faltando?”***
- ✓ Se mencionar uma parte não essencial, dizer: ***“Sim, mas qual é a parte mais importante que está faltando?”***



Completar Figuras - Instruções Gerais

Respostas que exigem inquérito específico estão marcadas com um asterisco (*)

29. Laranja*

Linha do (setor, segmento, gomo);
Divisor; Separador; Marca que
divide; Seção; Segmento; Veio.

* Se o examinando disser "sementes", dizer: **Que outra parte está faltando?**

Completar Figuras - Instruções Gerais

Observar que a coluna da direita na Tabela 18, de exemplos de respostas verbais que o examinando também deve apontar corretamente para receber 1 ponto. Se o examinando não indicar com o dedo espontaneamente o que quer dizer na figura, pedir que esclareça a resposta verbal, dizendo: ***“Mostre-me onde estaria o que você quer dizer”***.

Tabela 18

Exemplos de Respostas do Subteste Completar Figuras

Item	1 ponto	1 ponto se o examinando apontar corretamente (AC) †
3. Mão	Unha; Ponta do dedo; Esmalte.	Unhas [plural]; Dedo.
4. Gato	Bigode.	Barba; Pêlos.
5. Sino	Badalo; Negócio que faz barulho; A coisa que faz tocar; Bola (pendurada, no meio); Dentro do sino; Gongo.	Bola; Coisa redonda; Peça de metal; Sino; Cabo; Parte do meio.
6. Salto	Laço; Grampo; Tiara; Fita; Coisa de (rabo-de-cavalo, cabelo); Elástico; Faixa; Piranha.	Nó; Botão.
7. Espelho	Boneca no espelho; Reflexo da boneca; Boneca da figura.	A boneca; A boneca na mão da menina.
8. Homem	Pulseira; Tira; Correia; Coisa que prende o relógio; Fivela; Parte do relógio.	Aponta o próprio relógio.
9. Porta	Dobradiça; Coisa que deixa a porta aberta.	Peça de metal; Parafusos; Coisa dourada; Pregos; Fecho; Maçaneta; Tranca.

9-11

Completar Figuras

Se o examinando não responder em até 20 segundos, ou se responder incorretamente em menos de 20 segundos, passar para o próximo item até atingir o critério de interrupção.

Aplicação dos Itens

Dizer: ***“Eu vou mostrar algumas figuras. Em cada figura, falta uma parte. Olhe cada figura com atenção e diga o que está faltando”***



CANCELAMENTO



NEUROPSICOLOGIA

Cancelamento

Examina a capacidade de criação de estratégias do sujeito para rastreio/ busca visual. Exige uma boa atenção visual, e também exige a capacidade de discriminação perceptiva. Possível notar muitas auto correções em crianças impulsivas.



Cancelamento

- Material

Manual de Instruções para Aplicação e Avaliação

Protocolo de Registros

Protocolo de Respostas 2

Lápis sem borracha

Cronômetro



- Início

Idade 6 – 16 anos: Exemplo, Treino e em seguida o Item 1.

The logo for CETCC, featuring the letters "CETCC" in white, bold, sans-serif font, centered over a blue and black globe graphic.

Cancelamento



- Interrupção

Interromper após 45 segundos.



- Registro de tempo

O registro preciso é essencial. Começar a cronometrar após dizer a última palavra das instruções. Parar o cronômetro quando o examinando responder ao item ou após 45 segundos.



Cancelamento - Instruções Gerais

Usar o exemplo para explicar e demonstrar a tarefa para o examinando. Depois disso, ele deve completar os itens de treinamento. Se o examinando parecer confuso, repetir a explicação e demonstrar novamente a tarefa, usando os itens de treinamento. Passar para o item 1 somente após o examinando ter compreendido a tarefa.



Cancelamento - Instruções Gerais

Cada figura de animal é uma figura estímulo. Se durante o treinamento ele não riscar uma figura estímulo ou riscar uma outra figura, corrigir imediatamente. Não passar para o item 1 enquanto ele não compreender a tarefa.



Cancelamento - Instruções Gerais

Não dar borracha. Se o examinando quiser corrigir, dizer: ***“Não tem problema. Continue trabalhando o mais depressa possível”***. Porém, se ele quiser corrigir, ele pode deixar claro no material qual é a resposta correta e continuar a responder os itens seguintes.

Não desestimular a fazer correções espontâneas, a menos que a frequência esteja comprometendo o seu desempenho.



Cancelamento

Aplicação dos Itens

6 - 16

Exemplo

Colocar o Protocolo de Respostas 2. O examinando deve ver somente os itens de exemplo e de treinamento.

Mostrar os animais localizados na parte superior. Percorrer a fileira com o dedo, da esquerda para a direita e dizer: ***“Olhe esta fileira. Todos são animais”***.

Apontar para o exemplo e dizer: ***“Olhe esta fileira. Ela tem animais e também outros objetos. Eu vou fazer uma linha sobre cada animal. Eu não vou fazer uma linha sobre as outras coisas”***. Passar para o treinamento.

CETCC

WISC-IV

ESCALA WECHSLER DE INTELIGÊNCIA
PARA CRIANÇAS - 4ª EDIÇÃO

Adaptação Brasileira

Cancelamento

Protocolo de Resposta 2

Nome: _____

Examinador: _____

Data de Aplicação: _____ Idade: _____

Animais:



Exemplo:



Treino:



CETCC

Cancelamento

Aplicação dos Itens

Treinamento

Dar um lápis sem borracha, apontar para o item de treinamento e dizer: ***“Agora, faça estes. Faça uma linha sobre cada animal. Não faça sobre as demais coisas”***.

Respostas corretas: Elogiar, dizendo: ***“Isso mesmo”*** ou ***“Está certo”***, a cada animal que o examinando riscar. Ao final, dizer: ***“Muito bem. Agora você já sabe como fazer”***. Passar para o Item 1.

Resposta incorreta: Corrigir imediatamente:

“Não é bem assim. Aqui tem um animal. Faça uma linha sobre este animal” ou ***Não é bem assim. Isto aqui não é um animal. Você deve riscar apenas os animais.”***

The logo for CETCC (Centro de Estudos em Teoria e Prática da Psicologia) features a stylized globe with horizontal lines, set within a circular frame. The acronym 'CETCC' is written in white capital letters across the center of the globe.

CETCC

NEUROPSICOLOGIA

Cancelamento

Aplicação dos Itens

Treinamento

Não passar para os itens de teste enquanto o examinando não entender a tarefa. Se ficar evidente que ele não tem condições, mesmo com mais instruções, interromper o subtteste.



Cancelamento

Aplicação dos Itens

Item 1: Aleatório

Deixar expostas as duas páginas do Item 1. colocar em frente ao examinando e dizer: ***“Quando eu disser “pode começar”, faça uma linha sobre cada animal. Trabalhe o mais depressa possível, sem errar. Avise quando terminar. Pronto?”***

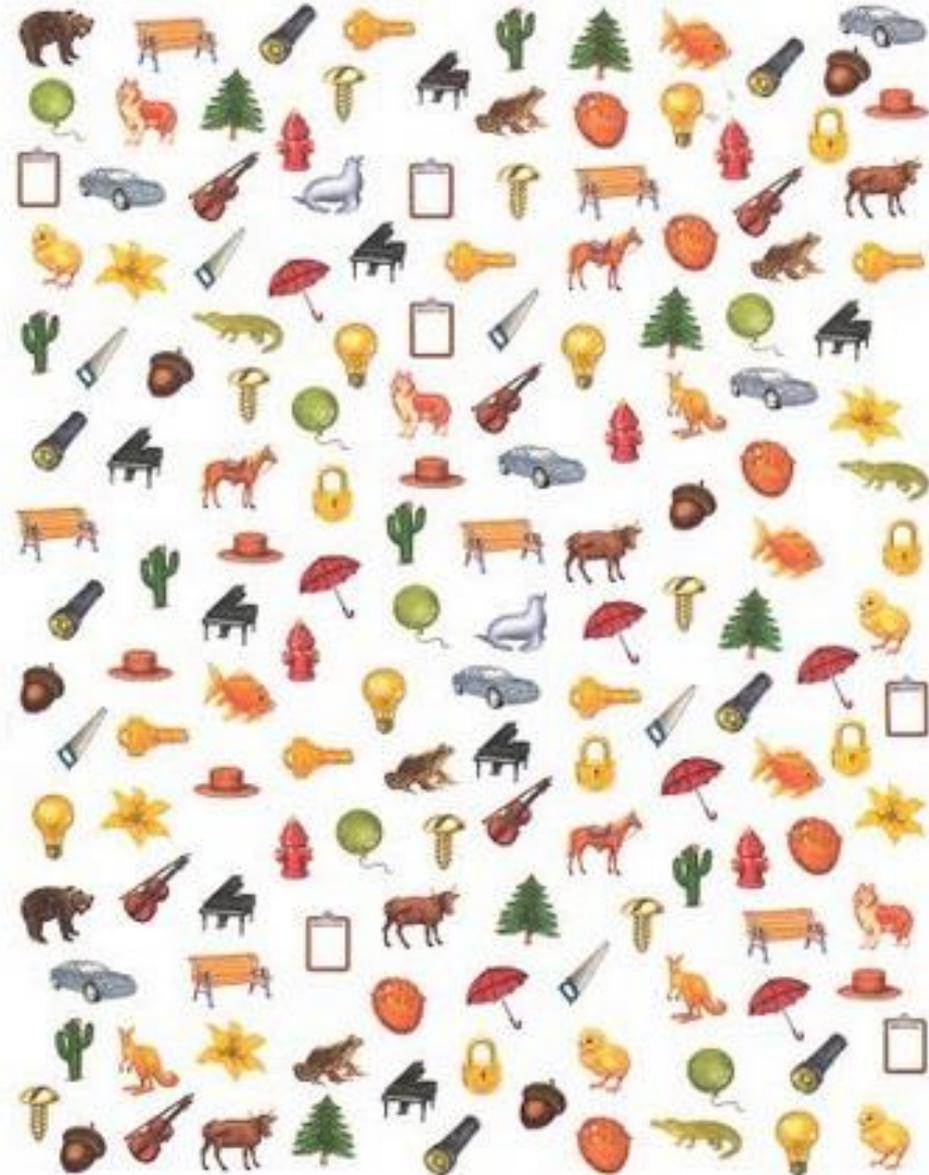
Dar mais instruções se necessário. Dizer: ***“Pode começar”***. Acione o cronômetro e conceder 45 segundos. Se necessário, dizer que ele deve continuar trabalhando. Não dar mais nenhuma ajuda.

The logo for CETCC (Centro de Estudos em Testes e Avaliação Psicológica) features a stylized globe with horizontal lines, set within a circular frame. The acronym 'CETCC' is written in white capital letters across the center of the globe.

CETCC

NEUROPSICOLOGIA

ALEATÓRIO



Cancelamento

Aplicação dos Itens

Item 2: estruturado

Deixar expostas as duas páginas do Item 2. colocar em frente ao examinando e dizer: ***“Quando eu disser “pode começar”, faça uma linha sobre cada animal. Trabalhe o mais depressa possível, sem errar. Avise quando terminar. Pronto?”***

Dar mais instruções se necessário. Dizer: ***“Pode começar”***. Acione o cronômetro e conceder 45 segundos. Se necessário, dizer que ele deve continuar trabalhando. Não dar mais nenhuma ajuda.

The logo for CETCC (Centro de Estudos em Testes e Avaliação Psicológica) features a stylized globe with horizontal lines, set within a circular frame. The acronym 'CETCC' is written in white capital letters across the center of the globe.

CETCC

NEUROPSICOLOGIA

INFORMAÇÃO



NEUROPSICOLOGIA

Informação

Mede o nível dos *conhecimentos* adquiridos a partir da educação na escola e na família.

Apela à memória episódica a longo termo. Permite verificar a *organização temporal*.

Proporciona também uma ideia acerca da *curiosidade intelectual* dos sujeitos mais velhos em relação às ciências.



Informação

- Material

Manual de Instruções para Aplicação e Avaliação

Protocolo de Registros



- Início

Idade 6 – 8 anos: Item 5

Idade 9 – 11 anos: Item 10

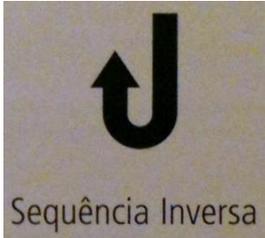
Idade 12 – 16 anos: Item 12

Caso exista uma suspeita de deficiência intelectual, a aplicação deve começar pelo item 5.

The logo for CETCC, featuring a stylized globe with horizontal lines and the acronym "CETCC" in white capital letters on a dark blue background.

CETCC

Informação



- Sequencia Inversa

Se um examinando de 6 a 16 anos não acertar qualquer um dos dois primeiros itens administrados, aplicar os itens anteriores na ordem **inversa** até obter acerto em dois itens consecutivos.



- Interrupção

Interromper após 5 erros consecutivos de 0 ponto.



CETCC

Informação - Instruções Gerais

Os itens podem ser repetidos ***quantas vezes o aplicador julgar necessário***, mas o enunciado não pode ser alterado.

Se a resposta for vaga, pouco clara ou não puder ser avaliada de imediato, ou ainda for seguida por um (Q) nos exemplos, dizer ***Explique o que você quer dizer*** ou ***Fale um pouco mais sobre isso.***

The logo for CETCC (Centro de Estudos em Teoria e Prática da Psicologia) features a stylized globe with horizontal lines, set within a circular frame. The acronym 'CETCC' is written in white capital letters across the center of the globe.

CETCC

Informação - Instruções Gerais

Se o examinando entender mal a palavra (como “fácil” ao invés de “fóssil”), deve-se repetir o item, enfatizando a palavra.

Se a resposta verbal e a resposta não-verbal forem contraditórias (por exemplo, ele diz um, mas mostra dois dedos), solicitar que ele esclareça, dizendo “**O que você quer dizer?**”

The logo for CETCC (Centro de Estudos em Neuropsicologia) features a stylized globe with horizontal lines, set within a circular frame. The acronym 'CETCC' is written in white capital letters across the center of the globe. The entire logo is positioned in the bottom-left corner of the slide, partially overlapping a dark blue horizontal bar.

CETCC

NEUROPSICOLOGIA

Informação - Instruções Gerais

As respostas que exigem um inquérito específico são indicadas com um asterico (*).

Os itens 1 e 2 servem para ensinar a tarefa. Se ele responder de modo incorreto, deve-se corrigí-lo. Depois disso não oferecer mais ajuda.



Informação

Aplicação dos Itens

Dizer: ***“Agora eu vou fazer algumas perguntas e eu quero que você responda”***. Passar para o item de entrada apropriado.



ARITMÉTICA



NEUROPSICOLOGIA

Aritmética

Avalia a capacidade de *cálculo mental*, a *compreensão de enunciados verbais* de uma certa complexidade e a *capacidade de raciocínio*.

É bastante sensível a um *déficit de atenção* (e à *falta de controlo da impulsividade*).

Requer uma boa capacidade da *memória de trabalho* (e da *memória para sequencias de procedimentos*) necessária para manter presente todos os elementos do problema a resolver.

O examinador deverá estar atento ao *modo de resolução* adaptado pela criança, sobretudo quando a sua resposta está errada (ou seja, observar a qualidade do erro)

Aritmética

- Material

Manual de Instruções para Aplicação e Avaliação

Protocolo de Registros

Livro de Estímulos

Cronômetro



- Início

Idade 6 – 7 anos: Item 3

Idade 8 – 9 anos: Item 9

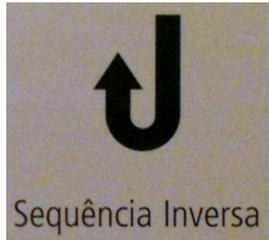
Idade 10 – 16 anos: Item 12

Caso exista uma suspeita de deficiência intelectual, a aplicação deve começar pelo item 3.



CETCC

Aritmética



- Sequencia Inversa

Se um examinando de 6 a 16 anos não acertar qualquer um dos dois primeiros itens administrados, aplicar os itens anteriores na ordem **inversa** até obter acerto em dois itens consecutivos.



- Interrupção

Interromper após 4 erros consecutivos de 0 ponto.



CETCC

Aritmética

- Registro de tempo



O registro preciso é essencial. Nos itens 1 a 5, depois de apresentar o item no Livro de Estímulos e dizer a última palavra das instruções, acionar o cronômetro. Nos itens 6 a 34, acionar o cronômetro após dizer a última palavra das instruções de cada item. Parar o cronômetro quando o examinando responder ou após um intervalo de 30 segundos em cada item.



Aritmética - Instruções Gerais

Um item pode ser repetido **apenas uma vez e o enunciado inteiro deve ser repetido**. Essa repetição é feita caso o examinando solicite ou caso o aplicador suspeite que ele não entendeu o item.

A contagem de tempo sempre tem início após a primeira leitura do item e deve continuar até o examinando responder ou depois de decorridos 30 segundos.

Aritmética - Instruções Gerais

Os itens 1 a 5 são apresentados com as figuras correspondentes do Livro de Estímulos. Ler cada item e ao mesmo tempo apontar a página correspondente. Os itens 6 a 34 não têm figuras e são lidos literalmente.



Aritmética - Instruções Gerais

Não poderá usar lápis e papel, mas não deve ser impedido de escrever com o dedo na mesa.

Se o examinando alterar a resposta dentro do tempo limite, a segunda resposta será considerada. Se ele não indicar qual resposta é a final, dizer: **“Você disse..... e Qual delas é a sua resposta?”**

Aritmética - Instruções Gerais

Os itens 1 a 3 têm como objetivo ensinar a tarefa. Se o examinando der uma resposta incorreta ou se não responder nos 30", deve-se dizer a resposta certa. Depois disso, não oferecer mais ajuda.



Aritmética

Aplicação dos Itens

Para apresentar o subtteste, dizer: **“Agora eu vou pedir para você resolver alguns problemas”**. Passar para o item de entrada apropriado.

Item 1 : Pássaros

“Conte estes pássaros com o dedo. Conte em voz alta para eu poder ouvir”. Conceder 30”.

Resposta correta: dizer: **“Vamos fazer outro”**.

Resposta incorreta: dizer: **“Não é bem isso. Veja como eu faço e ouça com atenção”**. Apontar para cada pássaro, enquanto conta. **“São três pássaros. Vamos fazer outro.”**



CETCC

Aritmética

Aplicação dos Itens

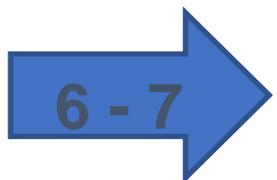
Item 2: Pintinhos

Apontar para a página e dizer: **“Conte estes pintinhos com o dedo. Conte em voz alta para eu poder ouvir”**. Conceder 30”.

Resposta correta: dizer: **“Vamos fazer outro”**.

Resposta incorreta: dizer: **“Não é bem isso. Veja como eu faço e ouça com atenção”**. Apontar para cada pintinho, enquanto conta. **“São cinco pintinhos. Vamos fazer outro.”**

Aritmética



Aplicação dos Itens

Item 3: Árvores

Item 3: Árvores

Apontar a página e dizer: “Conte estas árvores com o dedo. Conte em voz alta para eu ouvir”. Conceder 30”.

Resposta correta: dizer: “Vamos fazer outro”

Resposta incorreta: “**Não é bem isso. Veja como eu faço e ouça com atenção**”. Apontar para as árvores e contar em voz alta. “**São dez árvores. Vamos fazer outro**”. Passar para o item seguinte, se o critério de interrupção não tiver sido atingido.



CETCC

Aritmética

Item 4: Borboletas

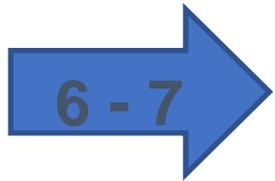
Apontar a página e dizer: **“Quantas borboletas e gafanhotos nós temos aqui, no total?”**. Conceder 30”.

Resposta correta: Passar para o item seguinte.

Resposta incorreta: Passar para o item seguinte apropriado, se o critério de interrupção não tiver sido atingido.



Aritmética



Aplicação dos Itens

Item 3: Árvores

Item 5: Nozes

Apontar para a página e dizer: “**Quantas nozes restarão se cada esquilo comer uma noz?**”. Conceder 30”.

Resposta correta: passar para o item seguinte

Resposta incorreta: passar para o item apropriado



Aritmética

Aplicação dos Itens

Itens 6 – 34

Tirar o Livro de Estímulo do campo de visão do examinando. Ler cada item literalmente. Você pode repetir cada item somente uma vez e o enunciado inteiro deve ser repetido. Não dar mais ajuda para o examinando.



RACIOCÍNIO COM PALAVRAS



NEUROPSICOLOGIA

Raciocínio com Palavras

Habilidade verbal de raciocínio. Velocidade de pensamento. Memória episódica.



Raciocínio com Palavras

- Material

Manual de Instruções para Aplicação e Avaliação

Protocolo de Registros



- Início

Idade 6 – 9 anos: Itens de exemplo A e B, e após item 1

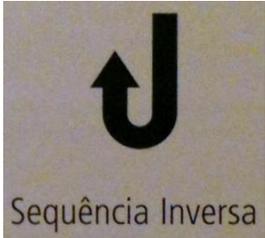
Idade 10 – 16 anos: Itens de exemplo A e B, e após item 5

Caso exista uma suspeita de deficiência intelectual, a aplicação deve começar pelo item 1.

The logo for CETCC, featuring a stylized globe with horizontal lines and the acronym "CETCC" in white capital letters on a dark blue background.

CETCC

Raciocínio com Palavras



- Sequencia Inversa

Se um examinando de 10 a 16 anos não acertar qualquer um dos dois primeiros itens administrados, aplicar os itens anteriores na ordem **inversa** até obter acerto em dois itens consecutivos.



- Interrupção

Interromper após 5 erros consecutivos de 0 ponto.



CETCC

Raciocínio com Palavras - Instruções Gerais

- As dicas de todos os itens estão impressas no Protocolo de Registro.
- Indicar que um novo item está sendo aplicado, dizendo: “Vamos fazer outro”. Após apresentação de cada dica, conceder 5 segundos para responder.



Raciocínio com Palavras - Instruções Gerais

- Neste subteste, cada dica pode ser repetida **apenas uma vez**. Esta repetição ocorre após pedido do examinando ou após 5 segundos sem resposta. Conceder 5 segundos adicionais para o examinando responder após a repetição. Se ele não responder ou responder errado, apresente a dica seguinte ou o próximo item, conforme apropriado.
- As respostas corretas fornecidas após 5 segundos são consideradas corretas.



Raciocínio com Palavras - Instruções Gerais

- Ao apresentar os itens que têm duas ou três dicas, sempre repetir as dicas anteriores quando novas dicas são fornecidas.
- Ao apresentar a terceira dica, por exemplo do item 22, o aplicador repete as dicas anteriores e enuncia a nova: ***“Pode ser um rio, e as guerras podem mudá-lo, e dois países podem dividi-lo. O que é?”***

	III. E está junto com outras coisas. O que é?		S	N	
22.	I. Pode ser um rio. O que é?	Nilo	S	(N)	0 (1)
	II. E as guerras podem mudá-lo. O que é?	Ponte	S	(N)	
	III. E dois países podem dividi-lo. O que é?	Fronteira	(S)	N	
	I. É geralmente feito pelas pessoas. O que é?		S		

Raciocínio com Palavras - Instruções Gerais

- A repetição de dicas iniciais independe do critério de repetição descrito anteriormente. Portanto, as dicas iniciais de um item podem ser repetidas mais de uma vez, quando a repetição ocorre no contexto de duas ou três dicas.
- Oferecer ajuda somente nos exemplos A e B.



Raciocínio com Palavras

Aplicação dos itens

6 - 16

Item de Exemplo A: Cachorro

Dizer: ***“Vamos jogar um jogo de adivinhar. Diga o que eu estou pensando. É um animal que faz au-au. Qual é?”*** Conceder aprox 5”.

Resposta correta: Dizer: ***“Muito bem. O cachorro é um animal que faz au-au. Vamos fazer outro”.***

Aplicar Exemplo B

CETCC

Raciocínio com Palavras

Aplicação dos itens

Resposta incorreta: Dizer: ***“É um cachorro. O cachorro é um animal que faz au-au. Vamos fazer outro”***. Aplicar Exemplo B.

Não Responder: Repetir a dica e conceder aprox 5” para resposta. Se ele não responder ou der uma resposta incorreta, dizer: ***“é um cachorro. O cachorro é um animal que faz au-au. Vamos fazer outro”***. Aplicar Exemplo B.



Raciocínio com Palavras

Aplicação dos itens

Item de Exemplo B: Vassoura

Primeira Dica

Dizer: **“Tem um cabo comprido o que é?”** Conceder aprox 5”.

Resposta correta: Dizer: **“Muito bem. A vassoura tem um cabo comprido. Vamos fazer outro”**. Passar para o item de entrada apropriado.

Resposta incorreta: Apresentar a segunda dica.

Não responder: Repetir a dica e conceder aprox 5” para resposta. Se ele não responder ou der uma resposta incorreta, dar a 2ª dica.

The logo for CETCC (Centro de Estudos em Teoria e Prática da Psicologia) features a stylized globe with horizontal lines, set within a circular frame. The acronym 'CETCC' is written in white capital letters across the center of the globe.

CETCC

NEUROPSICOLOGIA

Raciocínio com Palavras

Aplicação dos itens

Item de Exemplo B: Vassoura

Segunda Dica

Dizer: ***“Tem um cabo comprido e é usada para varrer o chão. O que é?”*** Conceder aprox 5”.

Resposta correta: Dizer: ***“Muito bem. A vassoura tem um cabo comprido e é usada para varrer o chão. Vamos fazer outro”***. Passar para o item de entrada apropriado.

Resposta incorreta: ***“É uma vassoura. Ela tem um cabo comprido e é usada para varrer o chão. Vamos fazer outro.”*** Passar para o item de entrada apropriado.



Raciocínio com Palavras

Aplicação dos itens

Item de Exemplo B: Vassoura

Segunda Dica

Não responder: Repetir a dica e conceder aprox 5” para resposta. Se ele não responder ou der uma resposta incorreta, Dizer: ***“É uma vassoura. Ela tem um cabo comprido e é usada para varrer o chão. Vamos fazer outro.”*** Passar para o item de entrada apropriado.



Raciocínio com Palavras

Aplicação dos itens

Itens 1 - 24

Não esquecer de indicar para o examinando que um novo item está sendo aplicado, dizendo: ***“Vamos fazer outro”***.



COMO PONTUAR?



NEUROPSICOLOGIA

Pontuação das respostas

- O procedimento para a pontuação de cada subtteste está sinalizado no protocolo de registro com o seguinte símbolo:



1. Cubos



(Tempo Limite: Veja Item.)



Início
Idade 6–7: Item 1.
Idade 8–16: Item 3.

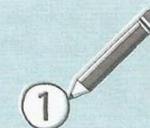


Sequência Inversa
Idade 8–16: Escore de 0 ou 1 ponto em *qualquer um* dos 2 primeiros itens aplicados, administrar os itens anteriores na ordem inversa até obter a pontuação máxima (2 pontos) em 2 itens consecutivos.



Interrupção
Após 3 erros consecutivos de 0 ponto.

1



Pontuação
Itens 1–3: Escore 0, 1 ou 2 pontos.
Itens 4–8: Escore 0 ou 4 pontos.
Itens 9–14: Escore 0 ou com bônus apropriado.
CUSB
Itens 1–3: Escore 0, 1 ou 2 pontos.
Itens 4–14: Escore 0 ou 4 pontos.

Pontuação das respostas

- Pontuação: Procedimento objetivo.
- Necessita de um maior julgamento os seguintes subtestes:
 - Semelhanças;
 - Vocabulário;
 - Compreensão;
 - Informação;
 - Raciocínio com palavras.



Pontuação das respostas que avaliam compreensão verbal.

- A pontuação dos testes que avaliam compreensão verbal baseia-se em respostas textuais da criança.



Pontuação das respostas que avaliam compreensão verbal.

□ Deve-se comparar a resposta dada pela criança às respostas de amostra para cada item e o critério geral de pontuação de cada teste.

1. Deve tentar achar uma resposta da amostra que combine com a resposta dada pela criança;
2. Caso não encontre passe para o critério geral de pontuação.



Pontuação das respostas que avaliam compreensão verbal

- Muitas vezes as respostas são “*boderline*” e difíceis de serem avaliadas.
- necessário fazer questionamentos sobre as respostas dadas.
- (letra Q sinalizada no manual de aplicação).

4. O que têm em comum CAMISA e SAPATO?

2 pontos

Roupas; Peças de vestuário; Peças de roupa; Trajes;
A gente veste;
Partes de (seu traje, roupa);
Partes de um uniforme.

1 ponto

Vestir (Q);
Usa os dois; (Cobre o, Põe no) corpo (Q);
Protege (você, o corpo); Mantém você quente (Q);
Cabem (no corpo, em uma pessoa).

0 ponto

Amarra; Tem zíper; Abotoa (Q);
Couro; Tecido; Feitos de pano; Costurados;
Custa dinheiro; Você compra;
Macios; Mesma cor;
Você usa quando sai;
[Aponta a camisa ou o sapato].



CETCC

Pontuação das respostas que avaliam compreensão verbal.

- ❑ A pontuação deve ser dada pelo conteúdo e não pela elegância ou extensão da resposta.
- ❑ **Nunca** o escore da resposta dada pela criança deve ser penalizado por erros gramaticais ou dificuldades de pronúncia ou articulação.



Pontuação das respostas que avaliam compreensão verbal.

☐ Respostas entre colchetes, como: “ **você segura e [Demonstra o uso do guarda chuva]**”

☐ Essa demonstração junto com a resposta verbal indicam que a

9-11 → 7. O que é um GUARDA-CHUVA?

2 pontos

Não deixa você se molhar na chuva [Deve conter *chuva*];
Deixa a chuva fora de seu alcance; Protege da chuva;
(Você usa em cima da cabeça, Fica embaixo) quando chove;
Protege você do sol; Proteção contra o sol;
Cobre você para você não (se molhar, ficar com muito calor).

1 ponto

Não deixa você se molhar (0);
Uma coisa para chuva (0);
Você leva quando chove (0);
Põe em cima da cabeça (0);
Deixa a gente seco (0);
Você segura e [Demonstra o uso do guarda-chuva].

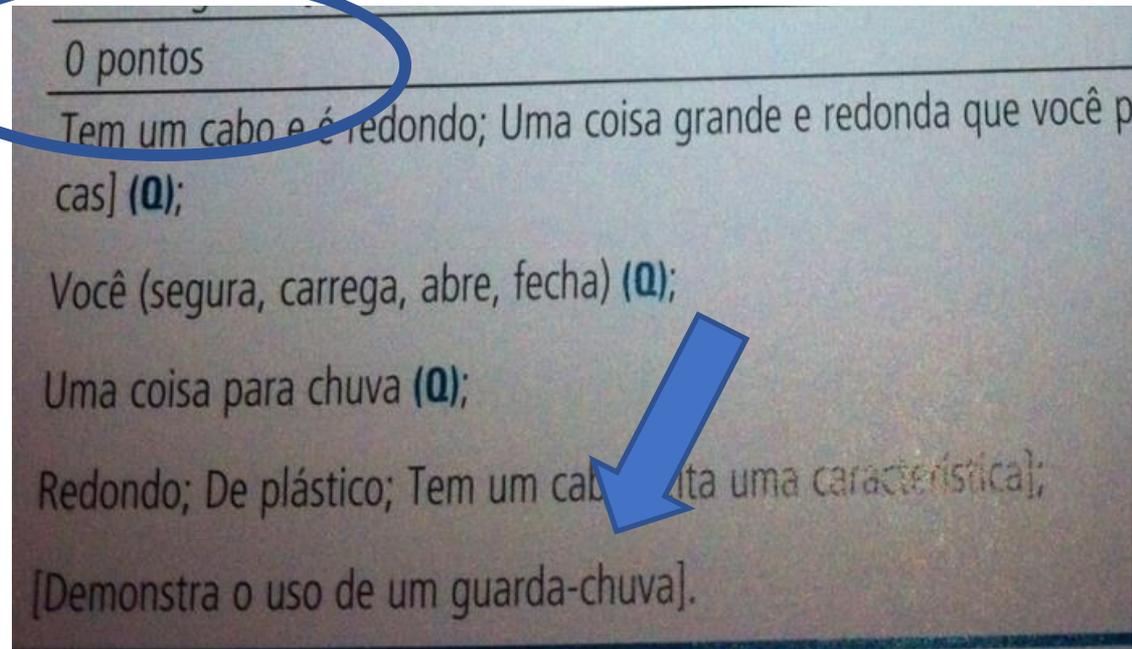
0 ponto

Tem um cabo e é redondo; Uma coisa grande e redonda que tem duas características] (0);
Você (segura, carrega, abre, fecha) (0);



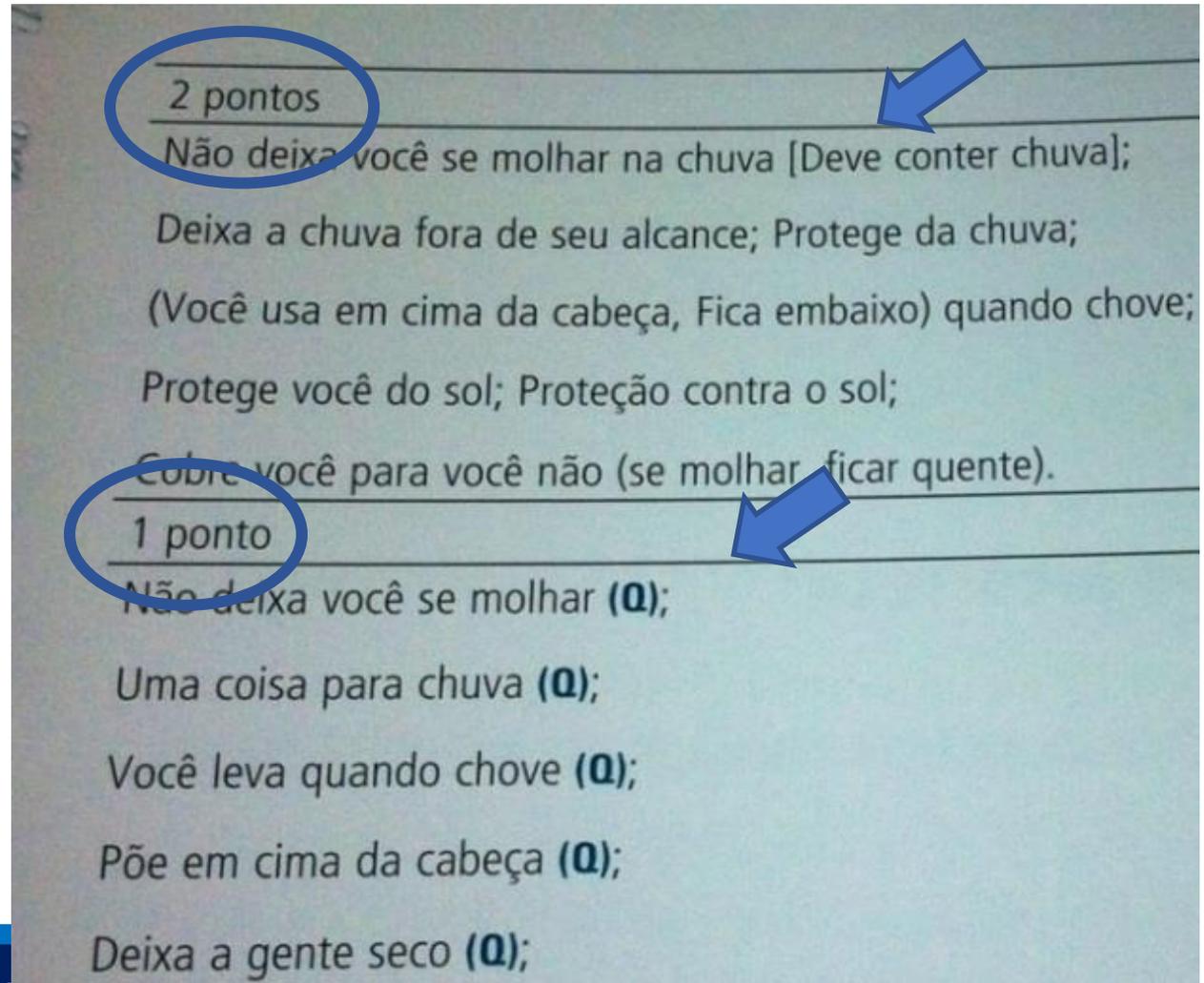
Pontuação das respostas que avaliam compreensão verbal.

- Em geral respostas não verbais não merecem crédito ao menos que venham acompanhadas de uma resposta verbal.



Pontuação das respostas que avaliam compreensão verbal.

- A diferença entre os níveis da resposta também pode estar presente nos dizeres dentro dos colchetes.



Pontuação das respostas que avaliam compreensão verbal.

- Podem existir 2 ou mais respostas em uma mesma linha separadas por ponto e vírgula. Nesse caso, qualquer resposta é válida e a criança não precisa responder as 2 para receber os créditos.

2 pontos

Não deixa você se molhar na chuva [Deve conter chuva];
Deixa a chuva fora de seu alcance; Protege da chuva; ←
(Você usa em cima da cabeça, Fica embaixo) quando chove;
Protege você do sol; Proteção contra o sol; ←
Cobre você para você não (se molhar, ficar quente).

Pontuação das respostas que avaliam compreensão verbal.

- Algumas respostas tem entre (parênteses) uma série de palavras ou frases. A pontuação deve ser dada se a criança utilizar qualquer uma delas. Não é necessário que a criança dê todas as respostas.

2 pontos

Não deixa você se molhar na chuva [Deve conter chuva];
Deixa a chuva fora de seu alcance; Proteção da chuva;
(Você usa em cima da cabeça, Fica embaixo) quando chove;
Protege você do sol; Proteção contra o sol;
Cobre você para você não (se molhar, ficar quente).

Pontuação das respostas que avaliam compreensão verbal.

- Algumas respostas pressupõem inquérito e são assinaladas com um (Q).
- Um (Q) no final de várias respostas na mesma linha, aplica-se todas elas.
- Caso não tenha o (Q) o inquérito não deve ser feito.

0 ponto

Amarra; Tem zíper; Abotoa (Q);
Couro; Tecido; Feitos de pano; Costurados;
Custa dinheiro; Você compra;
Macios; Mesma cor;
Você usa quando sai;
[Aponta a camisa ou o sapato].



Pontuação das respostas que requerem inquérito

- Deve ser avaliado a resposta espontânea e após o inquérito.
- Resposta espontânea de 1 ou 0 ponto que requer inquérito, mas a criança **não melhora sua resposta** a pontuação permanece a mesma.



Pontuação das respostas que requerem inquérito

- Ex: “ O que é um guarda-chuva?” e a criança responde “Evita que você se molhe” (1 ponto) e após o inquérito “Plástico” (0 ponto).

Geralmente a criança não perde o ponto da resposta espontânea.

Pontuação das respostas que requerem inquérito

- A criança pode dar **duas respostas** com pontuação de mesmo valor, mas que **combinadas** elas **elevam a pontuação final**.
 - EX: “Você carrega quando chove” e ela complementa com “Você não fica molhado”.

Cada resposta vale 1 crédito, mas somada o crédito é de 2 pontos.



Pontuação das respostas que requerem inquérito

- Algumas vezes a resposta após o inquérito invalida o resultado da resposta anterior.
 - EX: “ Coloca sobre a cabeça” (1 ponto) e após o inquérito a criança responde “É um chapéu” (0 ponto). A criança receberá 0 ponto nesse item.
- Isso é bastante raro, mas é importante perceber a **diferença** entre respostas **fracas** e respostas que demonstram **conceito errado do objeto**.
 - “Plástico” (resposta fraca), “É um chapéu” (resposta errada).



Pontuação de múltiplas respostas

- A criança pode dar várias respostas para 1 mesmo item. Nesses casos, as seguintes regras devem ser seguidas:
 - Se a criança se autocorriger, o aplicador deve considerar a nova resposta;
 - Se a criança substituir a primeira resposta pela segunda, considerar apenas a resposta validada pela criança;
 - Se houver limite de tempo deve-se considerar a resposta fornecida dentro do limite;



Pontuação de múltiplas respostas

- Se a criança der duas respostas (uma correta e outra incorreta) e não ficar claro qual é a resposta predominante, o aplicador deve perguntar qual delas é a resposta final e pontuá-la;



Pontuação de múltiplas respostas

- Se a criança der várias respostas com pontuações diferentes, mas nenhuma delas for incorreta, o avaliador deve pontuar a melhor resposta da criança. EX: “ O que tem em comum entre maçã e banana?”. “São pequenas, são frutas e tem casca.” (2 pontos).



Cubos – Escore de processo

- O escore Cubos sem tempo bônus (CUSB) não se pontua os pontos extra por tempo de montagem.
 - Atribuir 2, 1 ou 0 ponto aos itens 1-3;
 - Atribuir 4 pontos nos itens 4-14 se a criança reproduzir corretamente o modelo sem rotação e dentro do tempo limite.
- Máximo 50 pontos X 68 do escore com bonificação.

Total de Pontos Brutos (Máximo = 68)	<input type="text"/>
Cubos sem Tempo de Bônus (CUSB) Total de Pontos Brutos (Máximo = 50)	<input type="text"/>



Dígitos- Escore de processo

- O total de pontos brutos de dígitos ordem direta (DIOD) é = soma dos escores dos itens da ordem direta. Pontuação máxima 16.
- O total de pontos brutos de dígitos ordem inversa (DIOI) é = soma dos escores dos itens da ordem inversa. Pontuação máxima 16.

<table border="1"><tr><td>UDIOD</td></tr><tr><td>Máx = 9</td></tr><tr><td> </td></tr></table>	UDIOD	Máx = 9		Dígitos Ordem Direta (DIOD) Total de Pontos Brutos (Máximo = 16) <input type="text"/>	<table border="1"><tr><td>UDIOI</td></tr><tr><td>Máx = 8</td></tr><tr><td> </td></tr></table>	UDIOI	Máx = 8		Dígitos Ordem Inversa (DIOI) Total de Pontos Brutos (Máximo = 16) <input type="text"/>
UDIOD									
Máx = 9									
UDIOI									
Máx = 8									
Total de Pontos Brutos (Máximo = 32) <input type="text"/>									

Dígitos- Escore de processo

- A sequência maior de dígitos ordem direta (UDIOD) é = ao número de dígitos repetidos corretamente no último item que foi pontuado com 1 na ordem direta. EX: Se repetiu 7 dígitos corretamente uma vez e errou as 2 tentativas com 8 dígitos, seu UDIOD é 7. Pontuação máxima 9.
- A sequência maior de dígitos ordem inversa (UDIOI) é = ao número de dígitos repetidos corretamente no último item que foi pontuado com 1 na ordem inversa. EX: Se repetiu 4 dígitos corretamente uma vez e errou as 2 tentativas com 5 dígitos, seu UDIOI é 4. Pontuação máxima 8.

UDIOD
Máx = 9

Dígitos Ordem Direta (DIOD)
Total de Pontos Brutos
(Máximo = 16)

UDIOI
Máx = 8

Dígitos Ordem Inversa (DIOI)
Total de Pontos Brutos
(Máximo = 16)

Total de Pontos Brutos
(Máximo = 32)

Código

- No códigos A existe uma bonificação por terminar os itens antes de 120 segundos e sem erros.

5. Código



(Tempo Limite: 120")

(Máximo = 28)



Início

Idade 6-7: Código A, Itens de Exemplo e a seguir Itens do Teste.
Idade 8-16: Código B, Itens de Exemplo e a seguir Itens do Teste.



Interrupção

Após 120 segundos.

1



Pontuação

Usar o Crivo para avaliar as respostas da criança
Escore de 1 ponto para cada resposta correta.

Código A: Bônus por Tempo de Execução e Desempenho Perfeito

Tempo em Segundos	116-120	111-115	106-110	101-105	96-100	86-95	≤85
Escore	59	60	61	62	63	64	65

Forma	Tempo Limite	Tempo de Execução	Total de Pontos Brutos
6-7 → A.	120"		Máx = 65
8-16 → B.	120"		Máx = 119

Código A

- Pontuação igual ao número de símbolos desenhado corretamente.
- Caso a criança acabe antes dos 120 segundos e não tenha nenhum erro, ver a tabela os pontos de bonificação. Nesse caso, a pontuação total é 59 + os pontos de bonificação por tempo totalizando no máximo 65.

5. Código  (Tempo Limite: 120") (Máximo = 28)

Início
 Idade 6-7: Código A, Itens de Exemplo e a seguir Itens do Teste.
 Idade 8-16: Código B, Itens de Exemplo e a seguir Itens do Teste.

Interrupção
 Após 120 segundos.

Pontuação
 Usar o Crivo para avaliar as respostas da criança
 Escore de 1 ponto para cada resposta correta.

Forma	Tempo Limite	Tempo de Execução	Total de Pontos Brutos
6-7 → A.	120"		Máx = 65
8-16 → B.	120"		Máx = 119

Código A: Bônus por Tempo de Execução e Desempenho Perfeito							
Tempo em Segundos	116-120	111-115	106-110	101-105	96-100	86-95	≤85
Escore	59	60	61	62	63	64	65

6

Sequência de letras e números

- Assinalar no protocolo de registro se o examinando contou até 3 e se falou o alfabeto até a letra c.
- Se for necessário intervir nos itens 1, 4 ou 5 escrever “ I “ no protocolo para indicar intervenção.
- Todas as respostas corretas são indicadas no protocolo de registro, mas o examinando precisa fornecer apenas **uma** para obter pontuação.

7. Sequência de Números e Letras



Início
Idade 6-7: Itens de Qualificação, Item de Exemplo e a seguir item 1.
Idade 8-16: Item de Exemplo e a seguir item 1.



Interrupção
Se a criança for incapaz de responder corretamente qualquer Item de Qualificação ou se pontuar escor 0 em todas as três tentativas de um item.



Pontuação
Escore 0 ou 1 ponto em cada tentativa.

Itens de Qualificação		Resposta Correta	Correto	
6-7	Contagem	Criança conta até três.	S	N
	Alfabeto	Criança recita alfabeto até a letra C.	S	N

Itens	Tentativas	Respostas Corretas	Respostas Verbais	Pontos		Pontos Itens
				Tentativas		
8-16 Ex.	1. A - 2	2 - A	A - 2			
	2. B - 3	3 - B	B - 3			
1.	1. A - 3	3 - A	A - 3		0 1	0 1 2 3
	Se a criança responder A-3, imediatamente a corrija como está instruído no manual.					
	2. B - 1	1 - B	B - 1		0 1	
	3. 2 - C	2 - C	C - 2		0 1	
2.	1. C - 4	4 - C	C - 4		0 1	0 1 2 3
	2. 5 - E	5 - E	E - 5		0 1	
	3. D - 3	3 - D	D - 3		0 1	
3.	1. B - 1 - 2	1 - 2 - B	B - 1 - 2		0 1	0 1 2 3
	2. 1 - 3 - C	1 - 3 - C	C - 1 - 3		0 1	
	3. 2 - A - 3	2 - 3 - A	A - 2 - 3		0 1	
4.	1. D - 2 - 9	2 - 9 - D	D - 2 - 9		0 1	0 1 2 3
	2. R - 5 - B	5 - B - R	B - R - 5		0 1	
	Se a criança responder 5-R-B ou R-B-5, dizer, Lembre-se de dizer as letras em ordem.					
	3. H - 9 - K	9 - H - K	H - K - 9		0 1	
5.	1. 3 - E - 2	2 - 3 - E	E - 2 - 3		0 1	0 1 2 3
	Se a criança responder 3-2-E ou E-3-2, dizer, Lembre-se de falar os números em ordem.					
	2. 9 - J - 4	4 - 9 - J	J - 4 - 9		0 1	
	3. B - 5 - F	5 - B - F	B - F - 5		0 1	

Procurar símbolos

- Os itens que o examinando deixou em branco não devem ser computados como **corretos** ou **incorretos**;
- A pontuação bruta é o número de respostas corretas – o número de incorretas;

10. Procurar Símbolos



(Tempo Limite: 120")



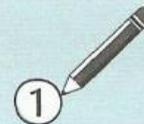
Início

Idade 6-7: Procurar Símbolos A - Itens de Exemplo, Treino e a seguir Itens do Teste.
Idade 8-16: Procurar Símbolos B - Itens de Exemplo, Treino e a seguir Itens do Teste.



Interrupção

Após 120 segundos.



Pontuação

Usar o crivo para avaliar as respostas da criança. Subtrair o número de respostas incorretas das corretas. Se o Total de Pontos Brutos for < 0, pontuar 0.

1 20

Tempo de Execução

32

Número
Correto

2

Número
Incorreto

=

30

Total de Pontos Brutos

(Idade 6-7: Máx = 45)

(Idade 8-16: Máx = 60)

Completar figuras

- Se o examinando apenas apontar anotar **AC** (apontou corretamente) ou **AI** (apontou incorretamente);
- Quando o examinando descrever com suas próprias palavras de forma correta, considerar 1 ponto. EX: “Buraco de sair água” para ralo;
- Se for apontado o lugar correto, mas a resposta verbal for claramente incorreta, considerar 0 ponto. Ex: A criança aponta para o local que deveria ter a dobradiça (item 9), mas fala “campainha”;

Completar figuras

Tabela 18

Exemplos de Respostas do Subteste Completar Figuras

Item	1 ponto	1 ponto se o examinando apontar corretamente (AC) †
3. Mão	Unha; Ponta do dedo; Esmalte.	Unhas [plural]; Dedo.
4. Gato	Bigode.	Barba; Pêlos.
5. Sino	Badalo; Negócio que faz barulho; A coisa que faz tocar; Bola (pendurada, no meio); Dentro do sino; Gongo.	Bola; Coisa redonda; Peça de metal; Sino; Cabo; Parte do meio.
6. Salto	Laço; Grampo; Tiara; Fita; Coisa de (rabo-de-cavalo, cabelo); Elástico; Faixa; Piranha.	Nó; Botão.
7. Espelho	Boneca no espelho; Reflexo da boneca; Boneca da figura.	A boneca; A boneca na mão da menina.

9-11



Cancelamento

- Caso o examinando termina antes dos 45' é muito importante parar o cronômetro e anotar os segundos corretamente para a atribuição correta dos **pontos de bonificação** pelo preenchimento rápido e correto do item.



Cancelamento



CETCC

Cancelamento

- Os riscos feitos nos animais são considerados certos e nas figuras que não são animais são considerados incorretos.

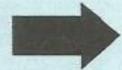


Cancelamento

12. Cancelamento



(Tempo Limite: 45")



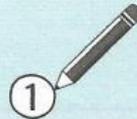
Início

Idade 6-16: Exemplo, Treino e a seguir Item 1.



Interrupção

Após 45 segundos para cada item.



Pontuação

Usar o crivo para avaliar as respostas da criança.

Subtrair o número de respostas incorretas das corretas.

Se o Total de Pontos Brutos for < 0, pontuar 0.

CAA e CAE: Total de Pontos Brutos para os Itens 1 e 2, respectivamente.

Itens	Tempo Limite	Tempo de Execução	Número Correto	Número Incorreto	Diferença	Pontos de Bônus	Total de Pontos Brutos
6-16 1. Aleatório	45"	45"	28	0	0	Máx = 4 0	CAA Máx = 68 28
2. Estruturado	45"	45"	31	0	0	Máx = 4 0	CAE Máx = 68 31

Bônus por Tempo de Execução

Se a criança completar um item antes de 45 segundos e a diferença for ≥ 60 , atribuir pontos de bônus

Tempo em Segundos	45	40-44	35-39	30-34	0-29
Pontos de Bônus	0	1	2	3	4

59

Total de Pontos Brutos
(Máximo = 136)

Aritmética

- Se o examinando corrigir espontaneamente uma resposta dentro do limite de tempo, atribuir 1 ponto.



Raciocínio com palavras

- Em cada item circular **S** (sim) se a resposta estiver correta ou **N** (não) se estiver incorreta.
- Anotar um **R** caso a dica for repetida.
- Dar créditos se as respostas forem iguais ou equivalentes as do exemplo. **Sinônimos, nomes de marca ou objetos específicos são considerados corretos.**

Tabela 21

Exemplos de Respostas de 1 e 0 Ponto dos Itens do Subteste Raciocínio com Palavras

	Item	1 ponto	0 ponto
6-9	1.	Toalha; Secador; Toalha de mão; Pano.	Banheira; Banheiro.
	2.	Porta; Porta com tela [Qualquer tipo de porta]; Portão.	(Fechadura; Maçaneta) da porta; Armário.
	3.	Nariz; Narina.	Rosto; Mente; Cérebro; Sentido; Boca; Língua.
10-16	4.	Elefante.	Veado; Anta; Tamanduá.
	5.	Chapéu; [Qualquer tipo de chapéu]; Capuz; Boné; Capacete; Écharpe; Peruca; Cabelo; Bandana; Máscara.	Cobertor; Toalha.
	6.	Quarto; Quarto de hóspedes; Cama.	Apartamento; Hotel.
	7.	Barro; (Gramma, Terra) molhada; Poças; Água suja; Lamaçal; Atoleiro.	Geada; Umidade; Gramma; Água; Terra; Argila.
	8.	Tinta; Papel de parede; Quadro; Moldura; Pôster; Cortina; Tecido; Pintura; Giz.	Arco-íris; Folhas de outono; Giz de cera; Marca-texto; Caneta.

VAMOS POR EM PRÁTICA?



NEUROPSICOLOGIA

WISC IV



Cálculo Idade da Criança

Data Nascimento: 24/05/2010

Data Aplicação: 01/07/2018

Cálculo da Idade da Criança

	Ano	Mês	Dia
Data de Aplicação			
Data de Nascimento			
Idade			



FOLHA DE REGISTRO



ESCALA WECHSLER DE INTELIGÊNCIA
PARA CRIANÇAS – 4ª EDIÇÃO

Adaptação Brasileira

Nome _____
Examinador _____

Cálculo da Idade da Criança

	Ano	Mês	Dia
Data de Aplicação			
Data de Nascimento			
Idade			

Conversão dos Pontos Brutos em Ponderados

Subtestes	Pontos Brutos	Pontos Ponderados				
Cubos (CB)						
Semelhanças (SM)						
Dígitos (DG)						
Conceitos Figurativos (CN)						
Código (CD)						
Vocabulário (VC)						
Seq. de Núm. e Letras (SNL)						
Raciocínio Matricial (RM)						
Compreensão (CO)						
Procurar Símbolos (PS)						
(Completar Figuras) (CF)			()	()		
(Cancelamento) (CA)				()	()	
(Informação) (IN)		()			()	
(Aritmética) (AR)			()		()	
(Raciocínio com Palavras) (RP)			()		()	
Soma dos Pontos Ponderados						
		Compr. Verbal	Org. Perc.	Memória Operac.	Veloc. Proces.	QI Total

Conversão da Soma dos Pontos Ponderados em Ponto Composto

Escala	Soma dos Pontos Ponderados	Ponto Composto	Rank Percentil	Intervalo de Confiança %
Compreensão Verbal		ICV		
Organização Perceptual		IOP		
Memória Operacional		IMO		
Velocidade de Processamento		IVP		
QI Total		QIT		

WISC-IV. Copyright © 2003 NCS Pearson, Inc. Brazilian adaptation Copyright © 2013 NCS Pearson, Inc. All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopy, recording, or any information storage and retrieval system, without permission in writing from NCS Pearson, Inc.

© 2017 Casapal Livraria e Editora Ltda. É proibida a reprodução total ou parcial desta obra para qualquer finalidade. Todos os direitos reservados. Avenida Francisco Matarazzo, 1500 - Conjunto 51 Edifício New York - Centro Empresarial Água Branca Barra Funda - São Paulo/SP - CEP 05001-100 Tel: (11) 3672-1240 - www.pearsonclinical.com.br

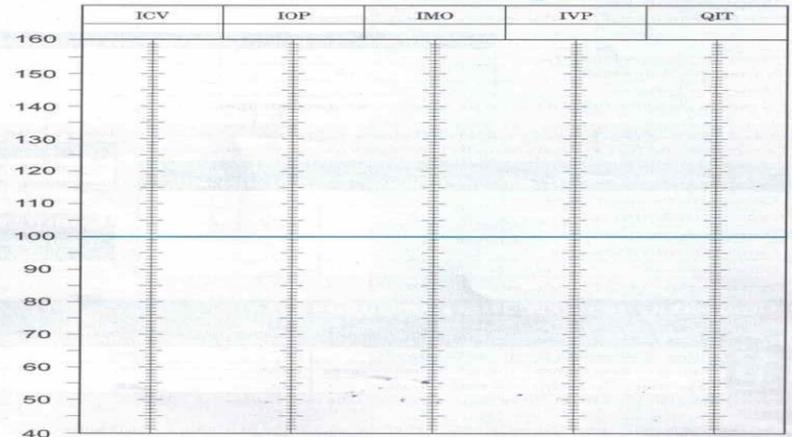
© 2003 by Harcourt Assessment, Inc. All rights reserved.

Protocolo de Registro

Perfil dos Pontos Ponderados dos Subtestes

	Compreensão Verbal					Organização Perceptual				Memória Operacional			Velocidade de Processamento		
	SM	VC	CO	(IN)	(RP)	CB	CN	RM	(CF)	DG	SNL	(AR)	CD	PS	(CA)
19
18
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
7
6
5
4
3
2
1

Perfil dos Pontos Compostos



WISC IV - CUBOS

- Cubos -



WISC IV - SEMELHANÇA

- Semelhança – Avalia o raciocínio verbal, capacidade de abstração e generalização e a formação de conceitos – flexibilidade cognitiva – do concreto para o abstrato.
- Duas palavras que representam conceitos ou objetos comuns são verbalizadas para o examinando, que deve dizer de que modo essas palavras são semelhantes.

EXEMPLO: O que tem em comum entre a CANETA e LAPIS?

CETCC

4. Semelhanças

“Agora eu vou dizer duas palavras e quero que você responda o que elas têm em comum, por exemplo: Se eu perguntar – O que o vermelho e o azul têm em comum, você dirá que ambos são cores.”

&1. O que têm em comum VELA e LÂMPADA?

13. O que têm em comum TEMPERATURA e COMPRIMENTO?

4. Semelhanças

Interaja com o teste verbalmente. Para ajudar (Q) quando necessário, para esclarecer as respostas. Se a criança citar que não se lembra de criar as respostas, dê um exemplo de resposta de 1 ponto.

Item	Resposta	Pontos
Exemplo: Vermelho-Azul		0.1
1. Vela-Lâmpada		
2. Falso-Velho		
3. Canto-Sigara		
4. Lere-Agua		
5. Bola-Bola		
* 6. Mochila-Piscina		
* 7. Gato-Faca		
8. Veludo-Rufo		
9. Corvato-Corbo		
10. Falso-Alecia		
11. Falso-Teto		
12. Gelo-Vapor		
13. Temperatura Comprimento		
14. Quado-Delma		
15. Montanha Lago		
16. Frenela-Ulino		
17. Sol-Agua		
** 18. Um número 1 e 25		
19. Brevete-Papel		

* Se a criança der uma resposta de 1 ponto, dê um exemplo de resposta de 2 pontos.

** Se a criança der uma resposta de 1 ponto, prepare um que mais se parece de 25 se possível.

Total de Pontos
(Máximo = 33)



WISC IV - DIGITOS

- Avalia memória auditiva de curto prazo, sequenciamento, atenção focalizada e concentração, memória de trabalho – Controle mental e Flexibilidade Cognitiva
- O examinando repete, na mesma ordem (DOD), os números enunciados pelo aplicador, ou o examinando repete, na ordem inversa (DOI) os números aplicados pelo avaliador.

• Aplicar as duas tentativas de cada item

• Não repetir nenhuma das tentativas

WISC IV - DIGITOS

3. Dígitos



Início
Idade 6-16:
Ordem Direta: Item 1.
Ordem Inversa: Exemplo e a seguir item 1.



Interrupção
Ordem Direta: Após escure 0 nas duas tentativas de um mesmo item.
Ordem Inversa: Após escure 0 nas duas tentativas de um mesmo item.



Pontuação
Escore de 0 ou 1 ponto para cada tentativa.
DIOD e DIOI
Total de Pontos Brutos para Dígitos Ordem Direta e Inversa, respectivamente.
UDIOD e UDIOI
Número de dígitos lembrados na última tentativa a receber 1 ponto para Dígitos Ordem Direta e Inversa, respectivamente.

Ordem Direta				Ordem Inversa			
Tentativas	Respostas	Pontos Tentativas	Pontos Itens	Tentativas	Respostas	Pontos Tentativas	Pontos Itens
16 → 1. 2-9 4-6		0 1	0 1 2	6-16 → Ex. 8-2 5-6			
2. 3-8-6 6-1-2		0 1	0 1 2	1. 2-1 1-3		0 1	0 1 2
3. 3-4-1-7 6-1-5-8		0 1	0 1 2	2. 3-5 6-4		0 1	0 1 2
4. 8-4-2-3-9 5-2-1-8-6		0 1	0 1 2	3. 5-7-4 2-5-9		0 1	0 1 2
5. 3-8-9-1-7-4 7-9-6-4-8-3		0 1	0 1 2	4. 7-2-9-6 8-4-9-3		0 1	0 1 2
6. 5-1-7-4-2-3-8 9-8-5-2-1-6-3		0 1	0 1 2	5. 4-1-3-5-7 9-7-8-5-2		0 1	0 1 2
7. 1-8-4-5-9-7-6-3 2-9-7-6-3-1-5-4		0 1	0 1 2	6. 1-6-5-2-9-8 3-6-7-1-9-4		0 1	0 1 2
8. 5-3-8-7-1-2-4-6-9 4-2-6-9-1-7-8-3-5		0 1	0 1 2	7. 8-5-9-2-3-4-6 4-5-7-9-2-8-1		0 1	0 1 2
				8. 6-9-1-7-3-2-5-8 3-1-7-9-5-4-8-2		0 1	0 1 2

UDIOD
Máx = 9

Dígitos Ordem Direta (DIOD)
Total de Pontos Brutos
(Máximo = 16)

UDIOI
Máx = 8

Dígitos Ordem Inversa (DIOI)
Total de Pontos Brutos
(Máximo = 16)

WISC IV – CONCEITOS FIGURATIVOS

- Ajuda somente nos exemplos A e B
- O examinando pode indicar com o dedo, nomear ou dizer os números correspondentes.
- Se perguntar o nome de um figura, dizer só o nome
- Se ele disser o nome que gere dúvidas, pedir para apontar com o dedo
- Se não escolheu uma figura, ou escolher várias na mesma fileira, referir que dever ser uma de cada fileira.

WISC IV – CODIGOS

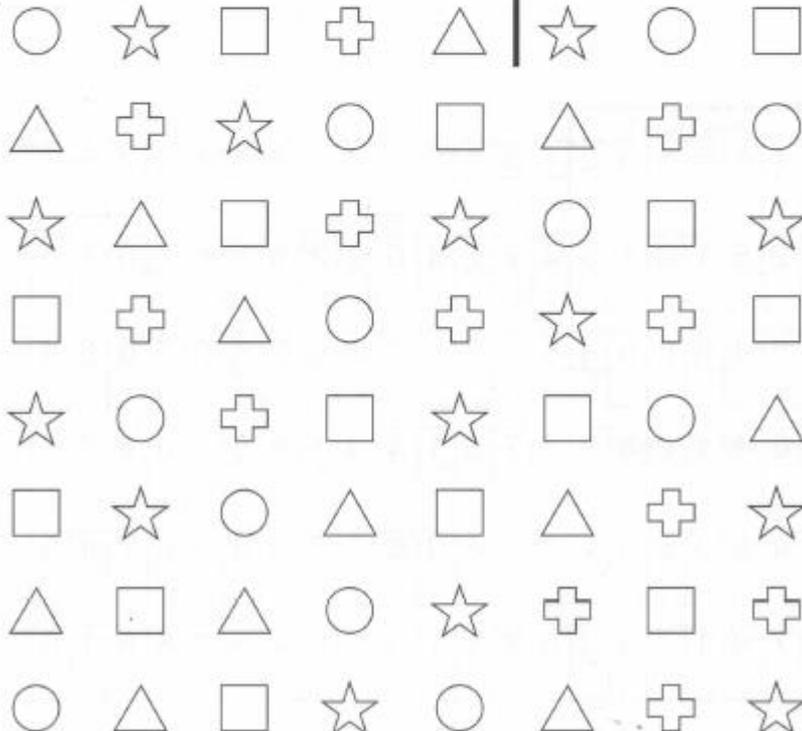
Código A

Idades:

6-7 anos



ITENS DE TREINO



Código B

Idades:

8-16 anos



ITENS DE TREINO

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

WISC IV – VOCABULÁRIO

6. Vocabulário



Início
Idade 6–8: Item 5.
Idade 9–11: Item 7.
Idade 12–16: Item 9.



Sequência Inversa
Idade 6–16: Escore de 0 ou 1 ponto em qualquer um dos 2 primeiros itens aplicados, administrar os itens anteriores na ordem inversa até obter a pontuação máxima em 2 itens consecutivos.



Interrupção
Após 5 erros consecutivos de 0 ponto.



Pontuação
Itens 1–4: Escore 0 ou 1 ponto.
Itens 5–36: Escore 0, 1 ou 2 pontos.
Consultar o *Manual de Instruções para Aplicação e Avaliação* para exemplos de respostas.

Itens	Respostas	Pontos
Itens Figurativos		
1. Carro		0 1
2. Flor		0 1
3. Trem		0 1
4. Balde		0 1
Itens Verbais		
6–8 → †5. Relógio		0 1 2
†6. Chapéu		0 1 2
9–11 → 7. Guarda-chuva		0 1 2
8. Vaca		0 1 2

WISC IV – SEQ. NUM. LETRAS

7. Sequência de Números e Letras



Início
Idade 6-7: Item de Qualificação, Item de Exemplo e a seguir item 1.
Idade 8-16: Item de Exemplo e a seguir item 1.



Interrupção
Se a criança for incapaz de responder corretamente qualquer Item de Qualificação ou se pontuar escore 0 em todas as três tentativas de um item.



Pontuação
Escore 0 ou 1 ponto em cada tentativa.

Itens de Qualificação		Resposta Correta			Correto	
6-7	Contagem	Criança conta até três.			S	N
	Alfabeto	Criança recita alfabeto até a letra C.			S	N

Itens	Tentativas	Respostas Corretas	Respostas Veruais	Pontos Tentativas	Pontos Itens	
8-16 Ex.	1. A - 2	2 - A	A - 2			
	2. B - 3	3 - B	B - 3			
1.	1. A - 3	3 - A	A - 3	0	1	
	Se a criança responder A-3, imediatamente a corrija como está instruído no manual.					
	2. B - 1	1 - B	B - 1	0	1	
	3. 2 - C	2 - C	C - 2	0	1	
2.	1. C - 4	4 - C	C - 4	0	1	
	2. 5 - E	5 - E	E - 5	0	1	
	3. D - 3	3 - D	D - 3	0	1	
3.	1. B - 1 - 2	1 - 2 - B	B - 1 - 2	0	1	
	2. 1 - 3 - C	1 - 3 - C	C - 1 - 3	0	1	
	3. 2 - A - 3	2 - 3 - A	A - 2 - 3	0	1	
4.	1. D - 2 - 9	2 - 9 - D	D - 2 - 9	0	1	
	2. R - 5 - B	5 - B - R	B - R - 5	0	1	
	Se a criança responder 5-R-B ou R-B-5, dizer, Lembre-se de dizer as letras em ordem.					
5.	3. H - 9 - K	9 - H - K	H - K - 9	0	1	
	1. 3 - E - 2	2 - 3 - E	E - 2 - 3	0	1	
	Se a criança responder 3-2-E ou E-3-2, dizer, Lembre-se de falar os números em ordem.					
	2. 9 - J - 4	4 - 9 - J	J - 4 - 9	0	1	
	3. R - 5 - F	5 - R - F	F - R - 5			

WISC IV – RAC. MATRICIAL

8. Raciocínio Matricial



Início
Idade 6-8: Exemplos A-C e a seguir item 4.
Idade 9-11: Exemplos A-C e a seguir item 7.
Idade 12-16: Exemplos A-C e a seguir item 11.



Sequência Inversa
Idade 6-16: Escoro de 0 ponto em qualquer um dos 2 primeiros itens aplicados, administrar os itens anteriores na ordem inversa até obter 2 acertos consecutivos.



Interrupção
Após 4 erros consecutivos de 0 ponto ou após 4 erros de 0 ponto em cinco itens consecutivos.



Pontuação
Escore 0 ou 1 ponto. As respostas corretas estão colonadas.

	Itens	Respostas	Pontos		Itens	Respostas	Pontos		Itens	Respostas	Pontos
6-16	A.	1 2 3 4 5 NR			12.	1 2 3 4 5 NR	0 1		26.	1 2 3 4 5 NR	0
	B.	1 2 3 4 5 NR			13.	1 2 3 4 5 NR	0 1		27.	1 2 3 4 5 NR	0
	C.	1 2 3 4 5 NR			14.	1 2 3 4 5 NR	0 1		28.	1 2 3 4 5 NR	0
	1.	1 2 3 4 5 NR	0 1		15.	1 2 3 4 5 NR	0 1		29.	1 2 3 4 5 NR	0
	2.	1 2 3 4 5 NR	0 1		16.	1 2 3 4 5 NR	0 1		30.	1 2 3 4 5 NR	0
	3.	1 2 3 4 5 NR	0 1		17.	1 2 3 4 5 NR	0 1		31.	1 2 3 4 5 NR	0
6-8	4.	1 2 3 4 5 NR	0 1		18.	1 2 3 4 5 NR	0 1		32.	1 2 3 4 5 NR	0
	5.	1 2 3 4 5 NR	0 1		19.	1 2 3 4 5 NR	0 1		33.	1 2 3 4 5 NR	0
	6.	1 2 3 4 5 NR	0 1		20.	1 2 3 4 5 NR	0 1		34.	1 2 3 4 5 NR	0
9-11	7.	1 2 3 4 5 NR	0 1		21.	1 2 3 4 5 NR	0 1		35.	1 2 3 4 5 NR	0
	8.	1 2 3 4 5 NR	0 1		22.	1 2 3 4 5 NR	0 1				
	9.	1 2 3 4 5 NR	0 1		23.	1 2 3 4 5 NR	0 1				
12-16	10.	1 2 3 4 5 NR	0 1		24.	1 2 3 4 5 NR	0 1				
	11.	1 2 3 4 5 NR	0 1		25.	1 2 3 4 5 NR	0 1				

Total de Pontos Brutos
(Máximo = 35)

9. Compreensão



WISC IV – COMPREENSÃO

9. Compreensão

Início
Idade 6-8: Item 1.
Idade 9-11: Item 3.
Idade 12-16: Item 5.

Sequência Inversa
Idade 9-16: Escore de 0 ou 1 ponto em qualquer um dos 2 primeiros itens aplicados; administrar os itens anteriores na ordem inversa até obter a pontuação máxima (2 pontos) em 2 itens consecutivos.

Interrupção
Após 4 erros consecutivos de 0 ponto.

Pontuação
Escore 0, 1 ou 2 pontos. Consultar o Manual de Instruções para Aplicação e Avaliação para exemplos de respostas.

	Itens	Respostas	Pontos
6-8	↑ 1. Dentes		0 1
	2. Verduras		0 1
9-11	3. Cinto de Segurança		0 1
	*4. Fumaça		0 1
12-16	5. Bolsa		0 1
	6. Polícia		0 1

WISC IV – PROCURAR SÍMBOLOS

Procurar Símbolos A Idades 8–16 anos, abrir na página 7

Idades: 6–7 anos

ITENS DE EXEMPLO

<	⊕	L	<	<input type="checkbox"/> SIM	<input type="checkbox"/> NÃO
≠	U	↗	⊗	<input type="checkbox"/> SIM	<input type="checkbox"/> NÃO

ITENS DE TREINO

⊕	↗	⊕	└	<input type="checkbox"/> SIM	<input type="checkbox"/> NÃO
≠	L	~	∩	<input type="checkbox"/> SIM	<input type="checkbox"/> NÃO

Continuar na página 4



WISC IV – COMPLETAR FIGURAS



WISC IV - INFORMAÇÃO

13. Informação



Início
Idade 6–8: Item 5.
Idade 9–11: Item 10.
Idade 12–16: Item 12.



Sequência Inversa
Idade 6–16: Escore de 0 ponto em qualquer um dos 2 primeiros itens aplicados, administrar os itens anteriores na ordem inversa até obter 2 acertos consecutivos.



Interrupção
Após 5 erros consecutivos de 0 ponto.



Pontuação
Escore 0 ou 1 ponto.
Consultar o *Manual de Instrução para Aplicação e Avaliação* para exemplos de respostas.

Itens	Respostas	Pontos
†1. Pé		0 1
†2. Nariz		0 1
3. Comida		0 1
4. Orelhas		0 1
6–8 → 5. Anos		0 1
6. Patas		0 1
*7. Quinta-feira		0 1
*8. Dinheiro		0 1
9. Março		0 1
9–11 → 10. Ferver		0 1
*11. Semana		0 1
12–16 → *12. Estações		0 1
13. Dúzia		0 1
*14. Estômago		0 1
*15. Fóssil		0 1
16. Colombo		0 1
17. Mês		0 1

Itens	Respostas	Pontos
*18. Ano		0 1
19. Oxigênio		0 1
*20. Enferrujar		0 1
21. Hieróglifos		0 1
*22. População		0 1
23. Ozônio		0 1
24. Folhas		0 1
25. Grécia		0 1
26. Barômetro		0 1
*27. Darwin		0 1
28. Confúcio		0 1
29. Solstício		0 1
30. Diamantes		0 1
*31. Lisboa		0 1
32. Fissão		0 1
*33. Terebintina		0 1

† Se a criança não der uma resposta de 1 ponto, fornecer a resposta indicada no *Manual de Instruções para Aplicação e Avaliação*.

Total de Pontos Brutos
(Máximo = 33)

WISC IV - ARITMÉTICA

14. Aritmética



(Tempo Limite: 30" por item)



Início
Idade 6-7: Item 3.
Idade 8-9: Item 9.
Idade 10-16: Item 12.



Sequência Inversa
Idade 6-16: Escore de 0 ponto em qualquer um dos 2 primeiros itens aplicados, administrar os itens anteriores na ordem inversa até obter 2 acertos consecutivos.



Interrupção
Após 4 erros consecutivos de 0 ponto.



Pontuação
Escore 0 ou 1 ponto.

Itens	Respostas corretas	Respostas	Pontos
† 1. Pássaros	1, 2, 3		0 1
† 2. Pintinhos	1, 2, 3, 4, 5		0 1
6-7 → † 3. Árvores	1, 2, ... 10		0 1
4. Borboletas	9		0 1
5. Nozes	2		0 1
6. Livros	4		0 1
7. Lápis	5		0 1
8. Bolachas	3		0 1
8-9 → 9. Partes	2		0 1
10. Reais	6		0 1
11. Mão	6		0 1
10-16 → 12. Balas	7		0 1

Itens	Respostas corretas	Respostas	Pontos
13. Carros	15		0 1
14. Canetas	14		0 1
15. Maçãs	9		0 1
16. Vacas	5		0 1
17. Adesivos	25		0 1
18. Bexigas	7		0 1
19. Observando	6		0 1
20. Pontos	32		0 1
21. Fitas	24		0 1
22. Centavos	R\$ 0,20; 2 de R\$ 0,10		0 1
23. Alunos	19		0 1
24. Revistas	3		0 1

Itens	Respostas corretas	Respostas	Pontos
25. Troco	7		0 1
26. Classes	20		0 1
27. Dinheiro	8,50		0 1
28. Viagem	60		0 1
29. Bicicleta	30		0 1
30. Temperatura	3		0 1
31. Jogo	34		0 1
32. Lava-carros	48		0 1
33. Voo	2:00		0 1
34. Trabalho	40		0 1

Total de Pontos Brutos
(Máximo = 34)

† Se a criança não der uma resposta de 1 ponto, fornecer a resposta indicada no *Manual de Instruções para Aplicação e Avaliação*.



WISC IV – RACIOCÍNIO PALAVRAS

15. Raciocínio com Palavras



Início
Idade 6-9: Exemplos A e B e a seguir item 1.
Idade 10-16: Exemplos A e B e a seguir item 5.



Sequência Inversa
Idade 10-16: Escore de 0 ponto em qualquer um dos 2 primeiros itens aplicados, administrar os itens anteriores na ordem inversa até obter 2 acertos consecutivos.



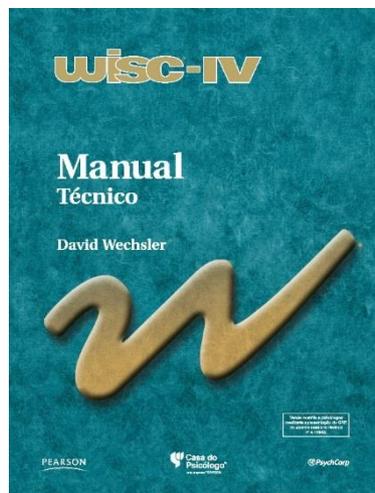
Interrupção
Após 5 erros consecutivos de 0 ponto.



Pontuação
Escore 0 ou 1 ponto
Consultar o Manual de Instruções para Aplicação e Avaliação para exemplos de respostas.

Itens	Dicas	Respostas	Correto	Pon	
6-16	A. I. É um animal que faz "au-au". Qual é?		S N		
	B. I. Tem um cabo comprido. O que é?		S N		
6-9	1. I. É usada para secamos após o banho. O que é?		S N 0		
	2. I. Tem uma maçaneta e as pestanas podem abri-la e passar por ela. O que é?		S N 0		
	3. I. É uma parte de seu rosto usado para cheirar as coisas. O que é?		S N 0		
	4. I. É um animal com longa tromba e orelhas grandes. O que é?		S N 0		
10-16	5. I. É uma coisa que você usa para cobrir a cabeça. O que é?		S N 0		
	6. I. É um lugar no qual as pessoas dormem. O que é?		S N 0		
	7. I. É alguma coisa que fica no chão após a chuva. O que é?		S N		0
		II. É pode sujar suas roupas. O que é?			
	8. I. Pode ser de várias cores. O que é?		S N		0
		II. É usada nas paredes. O que é?			
	9. I. É um lugar de aprendizagem. O que é?		S N		0
		II. É pode ter muitas coisas do passado. O que é?			

- Pontuar cada subtestes de acordo com as normas de correção do Manual;
- Transformar o valor Bruto em Ponderado de acordo com a idade.



DÚVIDAS ??

malves.psi@uol.com.br



NEUROPSICOLOGIA