

Escala Wechsler de Inteligência para Crianças (WISC IV)



Ministrado por:

Natalie Banaskiwitz

Doutoranda em Psicologia pelo IPUSP; Mestre em Ciências pela FMUSP;
Especialista em Neuropsicologia pelo CFP; Sócia Fundadora da Clincog

clincog

(11) 98866.2655

(11) 4329.7497

clincogatendimento@gmail.com

Rua Minas Gerais, 49
Higienópolis, São Paulo



WISC IV 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 de crianças entre:
6(0) anos a 16(11) anos

WISC IV Para que serve?

Mapear
funcionamento
cognitivo

Identificar forças
(áreas de relativa
facilidade)

Identificar
fraquezas (áreas
de relativa
dificuldade)

WISC IV Para que serve?



Planejamento
de tratamento

Tomada de
decisão
clínica ou
pedagógica

Fornecer
informações
importantes
para avaliação

- Psicológica
- Psicopedagógica
- Neuropsicológica
- Pesquisa



Histórico

Faz mais tempo do que pensamos...

- **1949:** WISC
- **1974:** WISC-R
- **1991:** WISC-III
- **2003:** WISC-IV

Conceitos Importantes em Inteligência

QUOCIENTE DE INTELIGÊNCIA (QI)

Inteligência escalonada por idade, Padronizada para ter a média populacional de 100 e DP de 15 (idade mental dividida por idade cronológica).

INTELIGÊNCIA CRISTALIZADA

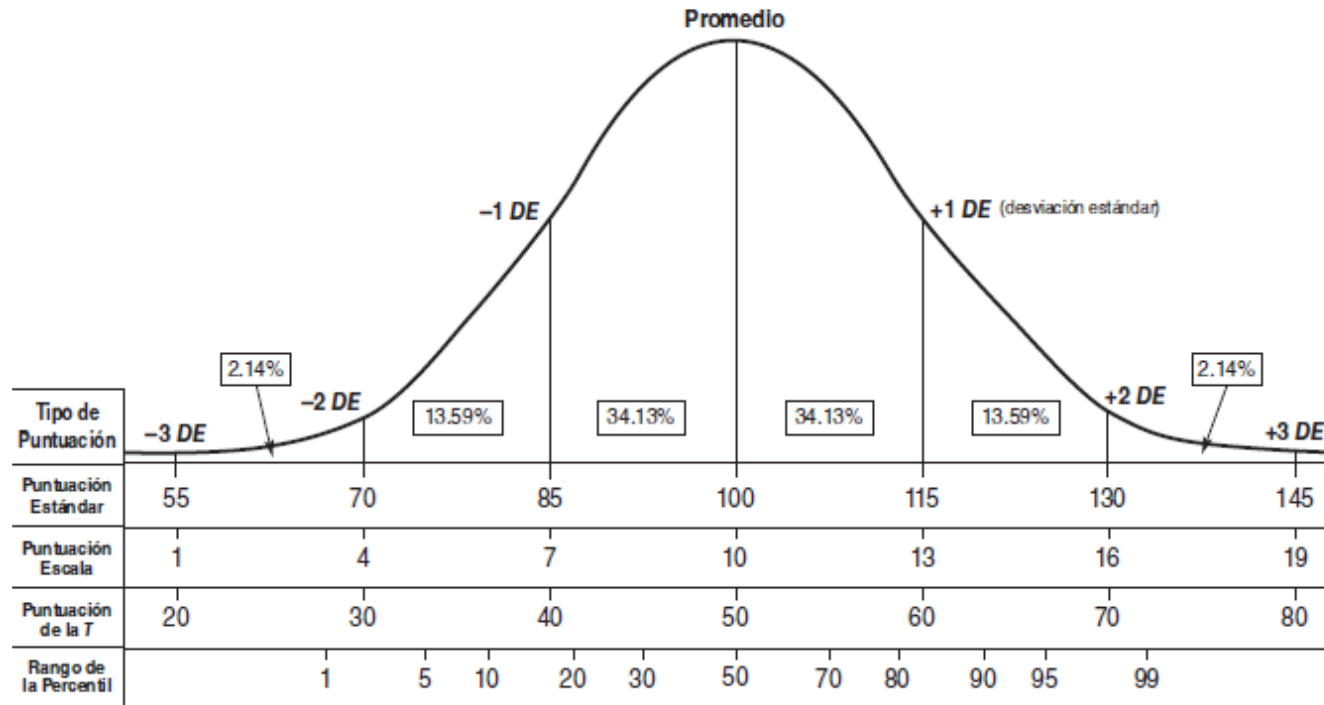
(Gc). Desempenho guiado por habilidades automatizadas ou por conhecimento como vocabulário.

INTELIGÊNCIA FLUIDA

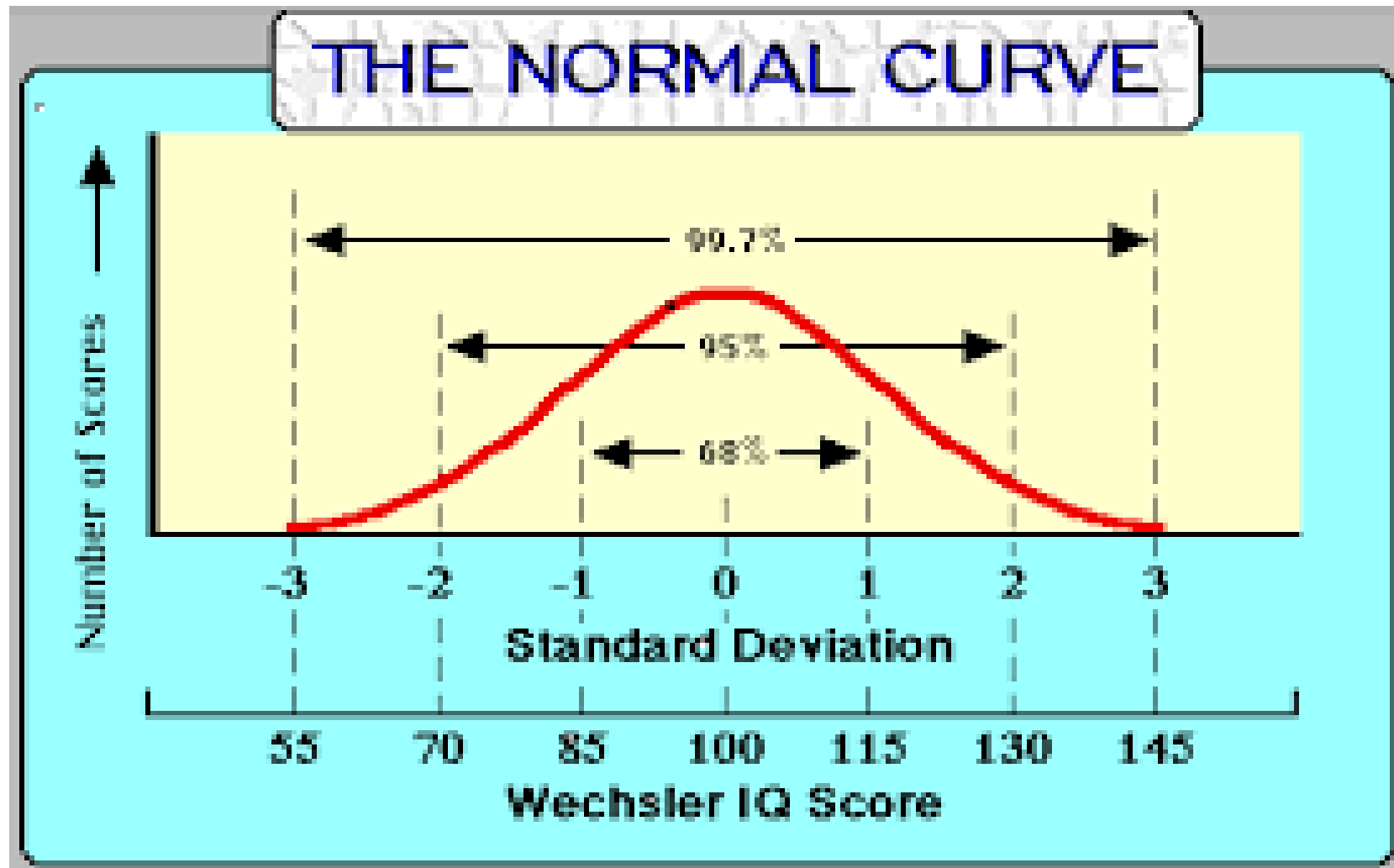
(Gf). Raciocínio “na hora” e habilidades de resolução de problema novo.

CURVA NORMAL

Interpretación de los Resultados de la Evaluación



CURVA NORMAL



CURVA NORMAL

- Curva de Gauss, curva normal é uma curva teórica de distribuição da população em termos de dificuldade de desempenho. Todos os testes precisam para ter qualidade psicométrica, que os resultados se aproximem dessa curva teórica.
- Para QI (escore composto) a média é: 100 ± 15
- Para os escores ponderados a média é: 10 ± 3

Conceitos psicométricos

- **Percentil:** serve para situar o examinando dentro de sua comunidade. Para isto, divide-se a população em 100 partes iguais. O percentil indica a porcentagem do total de pessoas que são iguais ou que se situam abaixo de um determinado valor.
- **Desvio-padrão:** os dados se distribuem ao redor da média, para mais ou para menos. O desvio-padrão serve para sabermos como é a dispersão dos dados dentro da curva normal, ao redor da média. Quanto mais longe da média estiverem os resultados do paciente, maior será a probabilidade de que eles passem o desvio-padrão e sejam classificados como estando "acima" ou "abaixo da média".

Evolução

- Mudanças na Teoria da Inteligência
 - Maior ênfase em **fatores múltiplos**
 - Maior ênfase em **raciocínio fluido**
 - *(p. ex., manipulando abstrações, regras, generalizações e relações lógicas)*
 - Importância da **memória operacional** na aprendizagem
 - Importância da **velocidade de processamento** como ‘mediador’
 - **Abordagem processual** para avaliar desempenho
 - *(Como a criança responde é tão importante quanto estar certo/errado)*

Levaram a mudanças estruturais da nova revisão

O que é inteligência fluida?

- Definições:
 - “Habilidade de realizar operações mentais tais como a manipulação de símbolos abstratos (Sternberg, 1995)
 - Gf (Modelo Horn-Catell): “Inclui a ampla habilidade de raciocinar, formar conceitos e resolver problemas usando informações não familiares ou novos procedimentos”
 - Engloba a habilidade de raciocinar em novas condições: raciocínio geral, relações figurativa, relações semânticas, classificações e formação de conceito” (Horn & Noll, 1997)



O que é inteligência fluida?

- Novos subtestes do WISC IV
 - Conceitos Figurativos
 - Raciocínio Matricial
 - Raciocínio com Palavras

WISC-III

- 3 índices de QI
 - QI Total (QIV + QIE)
 - QI Verbal
 - QI de Execução
- Quando há discrepância,
O QI total é invalidado
- 4 índices derivados de análises fatoriais
 - Compreensão Verbal
 - Organização Perceptual
 - Velocidade de Processamento
 - Resistência à Distração

WISC-III

13 subtestes: 10 principais e 3 suplementares

Escala Verbal	Escala de Execução
Informação	Completar Figuras
Semelhanças	Códigos
Aritmética	Arranjo de Figuras
Vocabulário	Cubos
Compreensão	Armar Objetos
Dígitos	Procurar Símbolos
	Labirintos

WISC-III

(Suplementares) não são usados para calcular o QI verbal/ QI Execução e QI Total.

Mas essenciais para calcular os índices Resistência à Distração e Velocidade de Processamento.

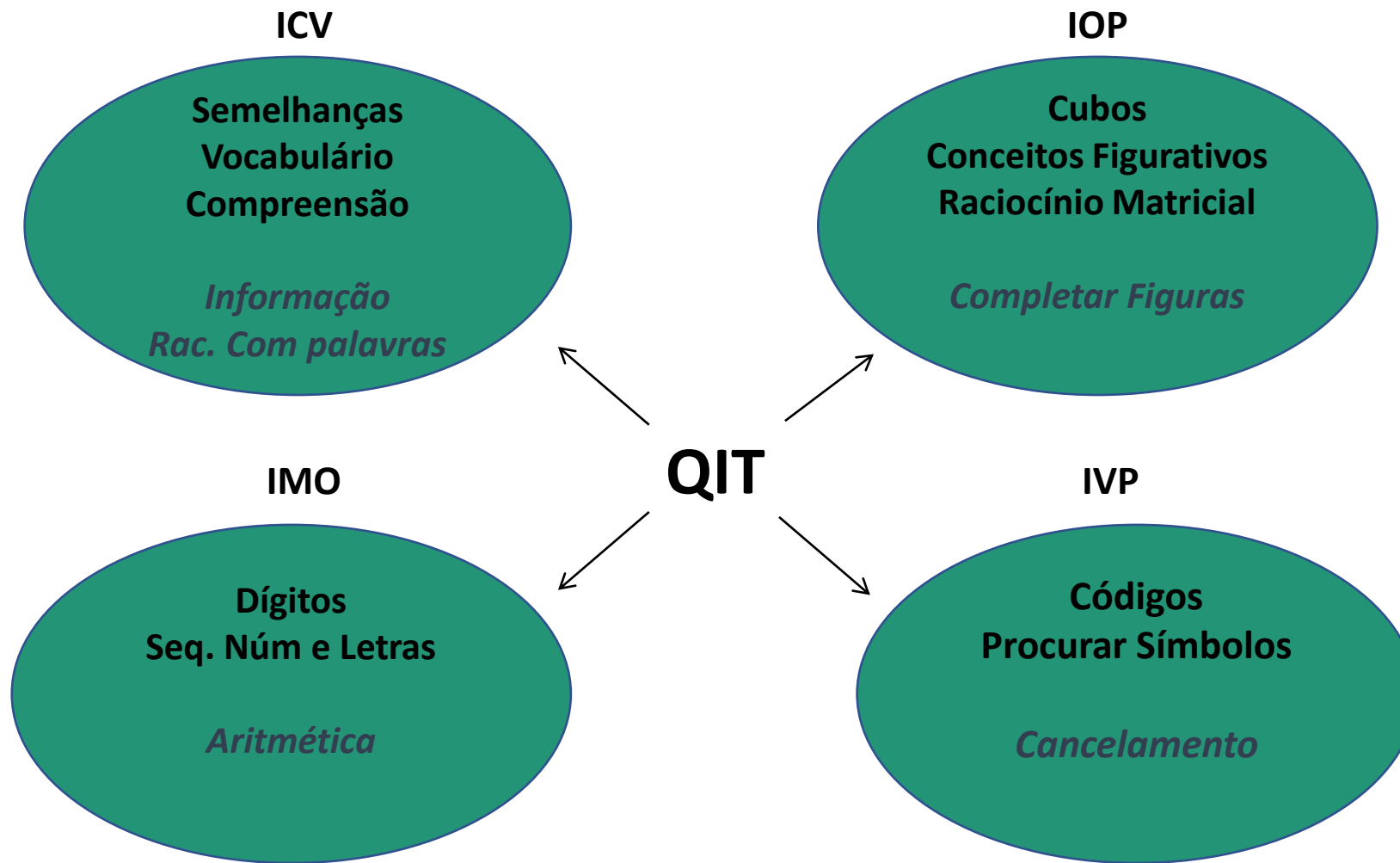
Subtestes	Pontos Brutos	Pontos Ponderados					
Completar Figuras	15		11		11		
Informação	19	18		18			
Código	45		15				15
Semelhanças	17	18		18			
Arranjo de Figuras	16		9		9		
Aritmética	13	9				9	
Cubos	25		11		11		
Vocabulário	21	12		12			
Armar Objetos	13		8		8		
Compreensão	6	6		6			
(Procurar Símbolos)	23		(14)				14
(Dígitos)	11	(12)				12	
(Labirintos)			()				
Soma dos Pontos Ponderados		63	54	54	39	21	29
		Verb.	Exec.	C.V.	O.P.	R.D.	V.P.
		Total	OPCIONAL				
		117					



WISC IV

- 10 subtestes principais + 5 subtestes suplementares
- QIT = Soma do 4 Escores dos Índices
 - 4 índices derivados de análises fatoriais
 - Compreensão Verbal (ICV)
 - Organização Perceptual (IOP)
 - Velocidade de Processamento (IVP)
 - Memória Operacional (IMO)

WISC - IV



WISC - IV

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



Definição dos Índices



Índice de Compreensão Verbal (ICV)

- Habilidade da criança para acessar seu vocabulário
- Habilidade para expressar-se de maneira significativa
- Habilidades para aplicar o raciocínio à informação apresentada oralmente
- Inteligência cristalizada
- Conhecimento das palavras
- Habilidades de raciocínio de forma a compreenderem melhor o mundo que as cerca.
- Habilidade de recuperar informação
- Habilidades de raciocínio verbal e de resolução de problemas.



Índice de Compreensão Verbal (ICV)

- O desempenho pode ser afetado, por oportunidades culturais, conhecimento e informação disponível para a criança.

Índice de Compreensão Verbal (ICV)

- Em crianças > 7 anos está relacionado às habilidades:
 - leitura,
 - matemática
 - escrita
- Baixos escores podem significar:
 - dificuldades na compreensão da linguagem oral
 - e na expressão verbal
 - para encontrar palavras que comuniquem adequadamente seus pensamentos e sentimentos.
 - dificuldade de relatar conhecimentos básicos sobre o mundo
 - Podem ter muita dificuldade para resolver problemas e para apresentar raciocínio lógico.



Índice de Organização Perceptual (IOP)

- Categoria de habilidades de raciocínio que inclui:
 - o raciocínio fluido não-verbal
 - o processamento espacial
 - a percepção visual
- Usada em:
 - atividades de construção com blocos
 - organização e classificação de objetos
 - em inferências e resolução de problemas diversos
- Essencialmente, o raciocínio perceptual é a habilidade que as pessoas usam para aprender e armazenar novas informações.

Índice de Organização Perceptual (IOP)

- Um dos aspectos mais importantes do raciocínio perceptual é a habilidade de reconhecer e de organizar o estímulo visual.
- Baixo desempenho:
 - problemas em atividades visuais
 - problemas no processamento visual da informação

(A criança pode ter dificuldade para aprender a discriminar direita de esquerda e pode espelhar letras e números na escrita).



Índice de Memória Operacional (IMO)

- Mede a capacidade de manter em mente informações verbais e visuais e sustentar o controle mental.
- Requer atenção a detalhe visual e auditivo e concentração sustentada
- Reflete a capacidade de manter a informação ativa na mente enquanto a manipula mentalmente, formando novas sequências com a mesma informação.



Índice de Memória Operacional (IMO)

- Boas habilidades refletem:
 - Capacidade para identificar informação visual e auditiva e mantê-la armazenada por curtos períodos de tempo.
 - Capacidade para exercer controle mental da informação.
 - Capacidade para realizar manipulações e adaptar a informação (visual ou auditiva).



Atualização da Fundamentação Teórica IMO

- **Memória Operacional**
- 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.



Índice de Velocidade de Processamento (IVP)

- Mede a habilidade da criança para escanear e compreender informação visual e completar uma tarefa com os dados aprendidos.
- A velocidade de processamento tem forte relação com o desenvolvimento das habilidades de matemática e de leitura, pois é importante para o desenvolvimento da automatização dessas habilidades.



Índice de Velocidade de Processamento (IVP)

- mede a velocidade e precisão da identificação de estímulo visual e da tomada de decisão a partir da identificação do estímulo.
- É mais do que simplesmente o tempo de reação pois requer:
 - tomada de decisão
 - aprendizagem
 - atenção sustentada na resolução das tarefas



Índice de Velocidade de Processamento (IVP)

- É dependente de habilidades como:
 - escaneamento e discriminação visual,
 - memória visual de curto prazo,
 - velocidade motora,
 - coordenação visomotora e
 - atenção sustentada.



Índice de Velocidade de Processamento (IVP)

- Crianças com forças na velocidade de processamento conseguem rapidamente identificar informação visual e tomar decisões rápidas e precisas.
- Boas habilidades em velocidade de processamento estão refletidas na tomada de decisão eficiente, no aprendizado e na sustentação da atenção.

Índice de Velocidade de Processamento (IVP)

- Crianças com baixo desempenho em VP costumam:
 - Ter dificuldades para realizar fluentemente tarefas simples, tais como operações aritméticas básicas ou a memorização de tabuada;
 - Levar mais tempo para completar tarefas em sala de aula;
 - Não finalizar provas e atividades de classe no tempo ofertado;
 - Não conseguir tomar notas de aulas e nem copiar exercícios dentro do tempo ofertado;
 - Ler vagarosamente;
 - Levar ainda mais tempo para completar tarefas quando se sentem pressionadas.



Atualização da Fundamentação Teórica IVP

- Uma medida de velocidade de processamento em crianças é importante por causa da sua relação com:
 - desenvolvimento neurológico,
 - outras atividades cognitivas,
 - 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 IVP

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
 - das características individuais da criança
 - 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.

Substituição por Subteste Suplementar

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



SUPLEMENTARES

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 (ICV, 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



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.

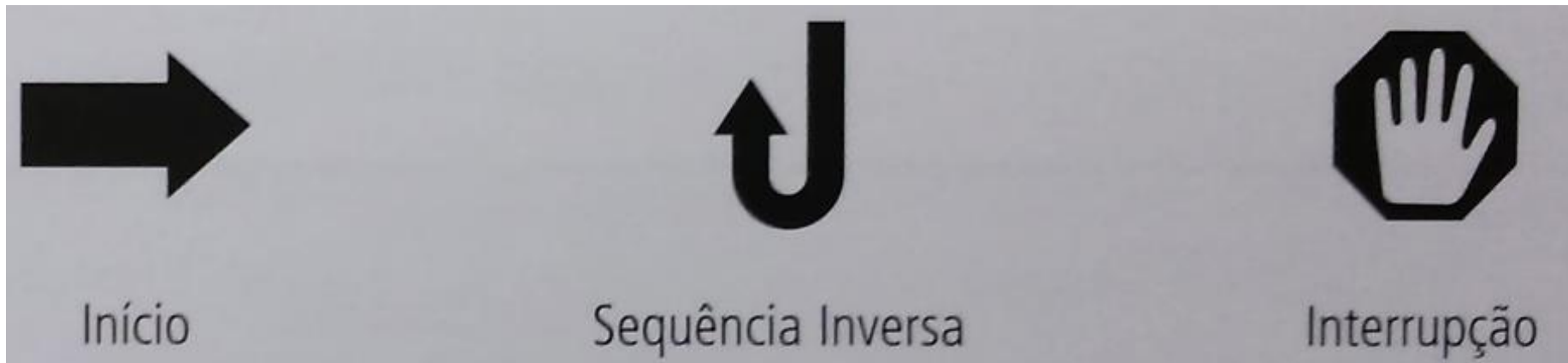


Aplicação

- 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 subtteste 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, Sequência Inversa e Interrupções

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

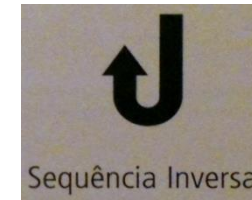


Itens de Entrada



- Aplicação de cada subteste começa pelo item de entrada correspondente à idade da criança.
- 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



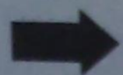
- Ajudam a determinar se certos itens, abaixo do item de entrada para a idade, devem ou não ser aplicados.
- Quando a criança obtém pontuação máxima nos dois primeiros itens de um subteste de seu item de entrada, conceda pontuação total para os itens anteriores não aplicados e continue a aplicação.

Criança de 12 anos...

1. Cubos

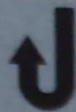


(Tempo Limite: Veja Item.)



Início

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



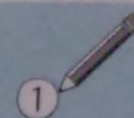
Sequência Inversa

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.



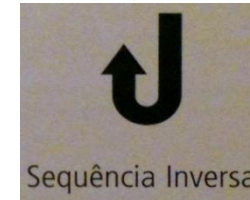
Pontuação

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 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 2/4
8-16	3. 	Modelo e Desenho	45"	12	(S) N	Tentativa 1 Tentativa 2 	Tentativa 2 0 Tentativa 1 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.

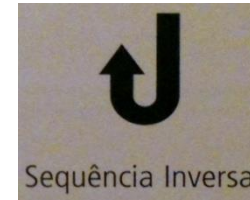


Sequência Inversa

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	
6-16	A	1 (2) (3) 4	NR	
	B	(1) 2 (3) 4	NR	
6-8	1.	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	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
	13.	1 2 3 4		
	14.	1 2 3 4		
	15.	1 2 3 4		
	16.	1 2 3 4		
	17.	1 2 3 4		
	18.	1 2 3 4		
	19.	1 2 3 4		
	20.	1 2 3 4		
	21.	1 2 3 4		
	22.	1 2 3 4		
	23.	1 2 3 4		
	24.	1 2 3 4		
	25.	1 2 3 4		
	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.

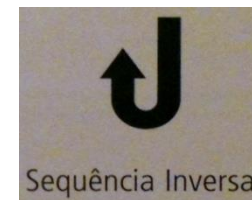


Pontuação
Escreva 0 ou 1 ponto.
As respostas corretas estão coloridas.

Criança de 9 anos...

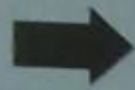
Itens	Respostas	Pontos	Itens	Respostas	Pontos
6-16 A	1 (2) (3) 4	NR	13.	1 2 (3) (4) 5 6 7 (8) 9	NR (0) 1
B	(1) 2 (3) 4	NR	14.	1 2 3 4 5 6 7 8 9	NR 0 1
6-8 1.	1 2 3 4	NR 0 1	15.	1 2 3 4 5 6 7 8 9	NR 0 1
2.	1 2 3 4	NR 0 1	16.	1 2 3 4 5 6 7 8 9	NR 0 1
3.	1 2 3 4	NR 0 1	17.	1 2 3 4 5 6 7 8 9	NR 0 1
4.	(1) 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
10.	(1) 2 3 4 5 (6) NR	(0) 1	24.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NR	0 1
11.	1 (2) 3 4 (5) 6 NR	(0) 1	25.	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 NR	0 1
12.	1 (2) 3 4 5 (6) 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
Total de Pontos Brutos					6
(Máximo = 28)					

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.**

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.



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



Pontuação

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

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

Itens	Respostas	Pontos
12.	1 2 3 4 5 NR	0 1
13.	1 2 3 4 5 NR	0 1
14.	1 2 3 4 5 NR	0 1
15.	1 2 3 4 5 NR	0 1
16.	1 2 3 4 5 NR	0 1
17.	1 2 3 4 5 NR	0 1
18.	1 2 3 4 5 NR	0 1
19.	1 2 3 4 5 NR	0 1
20.	1 2 3 4 5 NR	0 1
21.	1 2 3 4 5 NR	0 1
22.	1 2 3 4 5 NR	0 1
23.	1 2 3 4 5 NR	0 1
24.	1 2 3 4 5 NR	0 1
25.	1 2 3 4 5 NR	0 1

Itens	Respostas	Pontos
26.	1 2 3 4 5 NR	0 1
27.	1 2 3 4 5 NR	0 1
28.	1 2 3 4 5 NR	0 1
29.	1 2 3 4 5 NR	0 1
30.	1 2 3 4 5 NR	0 1
31.	1 2 3 4 5 NR	0 1
32.	1 2 3 4 5 NR	0 1
33.	1 2 3 4 5 NR	0 1
34.	1 2 3 4 5 NR	0 1
35.	1 2 3 4 5 NR	0 1

Total de Pontos Brutos
(Máximo = 35)

11

Criança de 10 anos com suspeita de deficiência intelectual...

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”...

Tempo



- 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.

Tempo



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 subteste 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

- 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

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

Como completar o protocolo 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 _____

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		

Protocolo de Registro

Perfil dos Pontos Ponderados dos Subtestes

	Compreensão Verbal				Organização Perceptual				Memória Operacional				Velocidade de Processamento			
	SM	VC	CD	(IN) (RP)	CB	CN	RM	(CF)	DI	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

	ICV	IOP	IMO	IVP	QIT
160					
150					
140					
130					
120					
110					
100					
90					
80					
70					
60					
50					
40					

PEARSON

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 photocopying, recording, or any information storage and retrieval system, without permission in writing from NCS Pearson, Inc.

© 2013 Casapal Livreria e Editora Ltda. É proibida a reprodução total ou parcial desta obra para qualquer finalidade. Todos os direitos reservados. Rua Simão Álvares, 1250 - Florence - São Paulo/SP - Brasil CEP 05417-020 - Tel: (11) 3034-3600 - www.casapalpsicologia.com.br

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

Página de Análise

Comparação entre Discrepâncias

Índices/Subtestes	Pontos Ponderados 1	Pontos Ponderados 2	Diferença	Valor Crítico	Diferença Significativa (Sim) ou (Não)	Frequência Acumulada
ICV - IOP	ICV	IOP				
ICV - IMO	ICV	IMO				
ICV - IVP	ICV	IVP				
IOP - IMO	IOP	IMO				
IOP - IVP	IOP	IVP				
IMO - IVP	IMO	IVP				
Dígitos - Seq. de Números e Letras	DG	SNL				
Código - Procurar Símbolos	CD	PS				
Semelhanças - Conceitos Figurativos	SM	CF				

Para comparação entre as discrepâncias, consultar as Tabelas B.1, B.2, B.3 e B.4!

Base para Comparação

Escolher:

Amostra Geral

Nível de Habilidade

Nível de Significância Estatística:

0,15

0,05

Determinação das Facilidades e Dificuldades

Subtestes	Pontos Ponderados	Média dos Pontos Ponderados	Diferença da Média	Valor Crítico	Facilidade ou Dificuldade (F) ou (D)	Frequência Acumulada
Cubos						
Semelhanças						
Dígitos						
Conceitos Figurativos						
Código						
Vocabulário						
Seq. de Números e Letras						
Raciocínio Matricial						
Compreensão						
Procurar Símbolos						

Para facilidades e dificuldades, consultar a Tabela B.5!

Base para Comparação

Escolher:

Média Geral

Médias Compr. Verbal e Org. Perceptual

Nível de Significância Estatística:

0,15

0,05

Conversão dos Pontos Brutos em Frequência Acumulada

Conversão do Total de Pontos Brutos em Pontos Ponderados	Pontos Ponderados	
EscORES de Processo	Pontos Brutos	Pontos Ponderados
Sequência Maior de Dígitos Ordem Direta (UDI0D)		
Sequência Maior de Dígitos Ordem Inversa (UDI0I)		

Para obter informação sobre a Frequência Acumulada, consultar a Tabela B.7!

Comparação entre Discrepâncias

EscORES de Processo	Pontos Brutos 1	Pontos Brutos 2	Diferença	Freq. Acumulada
Cubos sem Tempo de Bônus				
Dígitos Ordem Direta				
Dígitos Ordem Inversa				
Cancelamento Aleatório				
Cancelamento Estruturado				

Para obter os Pontos Ponderados, consultar a Tabela A.2!

Para obter informação sobre a Frequência Acumulada, consultar a Tabela B.8!

Comparação entre Discrepâncias

Subtestes / EscORES de Processo	Pontos Ponderados 1	Pontos Ponderados 2	Diferença	Valor Crítico	Diferença Significativa (Sim) ou (Não)	Frequência Acumulada
Cubos - Cubos sem Tempo de Bônus	CB	CB0B				
Dígitos Ordem Direta - Dígitos Ordem Inversa	D00D	D00I				
Cancelamento Aleatório - Estruturado	CA0A	CA0E				

Para comparações entre discrepâncias, consultar as Tabelas B.9 e B.10!

Nível de Significância Estatística

0,15

0,05

As Tabelas se encontram no Manual de Instruções para Aplicação e Avaliação.

2

Cálculo da idade cronológica da criança

- Anotar o dia, mês e ano referente a ***primeira sessão de aplicação;***
- Anotar o ano, mês e dia de nascimento da criança.
- Subtrair a data de nascimento da data de aplicação.
- Considerar sempre o mês com 30 dias.
- Não arredondar a idade da criança.

Cálculo da Idade da Criança

	Ano	Mês	Dia
Data de Aplicação	2015	07	18
Data de Nascimento	2003	05	10
Idade	12	02	8

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



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* e usada como uma das contra-provas de déficits nas *funções executivas*. Neste contexto, permite identificar *dificuldades de auto-monitorização* presentes quando a criança é incapaz de reconhecer erros evidentes, mesmo quando é desafiada a descobrir esses erros ou a comparar o seu trabalho com o estímulo, após a aplicação formal do subteste.

CUBOS:

- Material

Protocolo de Registros

Livro de Estímulos

Caixa de Cubos

Cronômetro

- Início

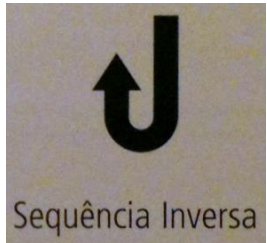
Idade 6 – 7 anos: Item 1

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.

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

- Os itens 1-3 tem 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.
- Ocultar da visão do examinando todos os cubos desnecessários.



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.
- 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:

Procedimentos de apresentação padronizados

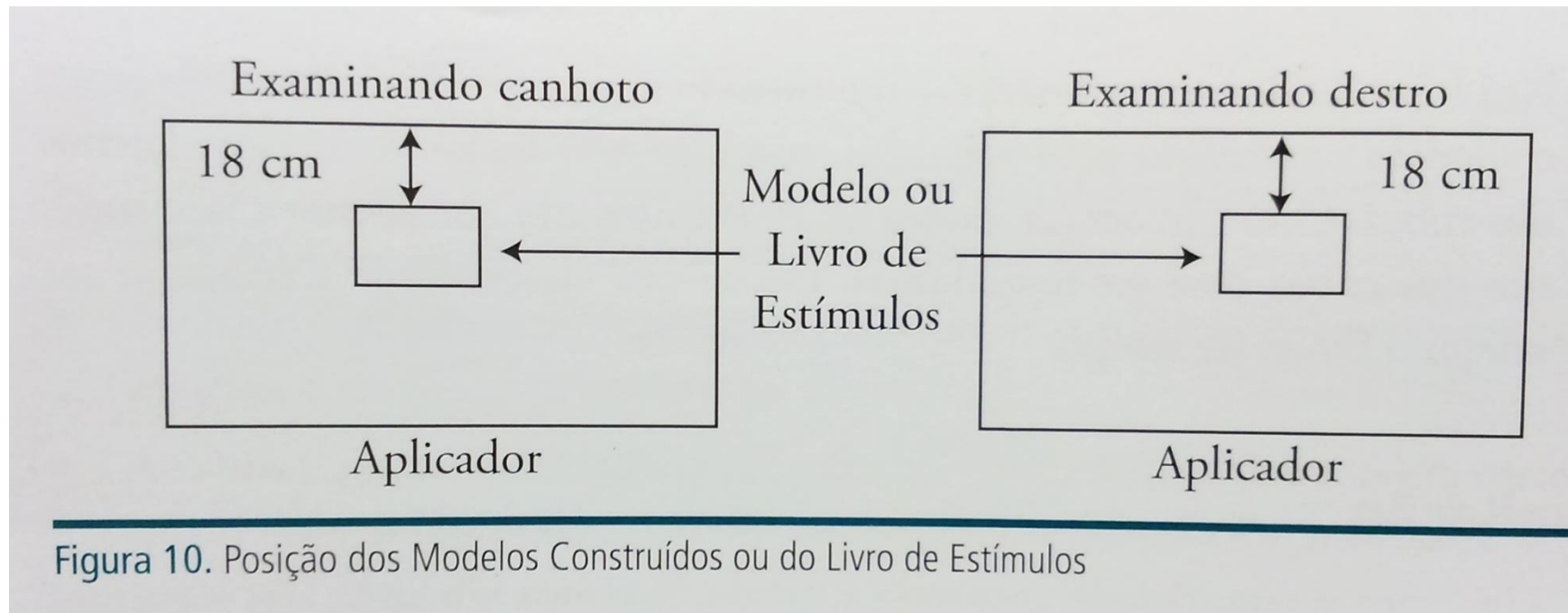
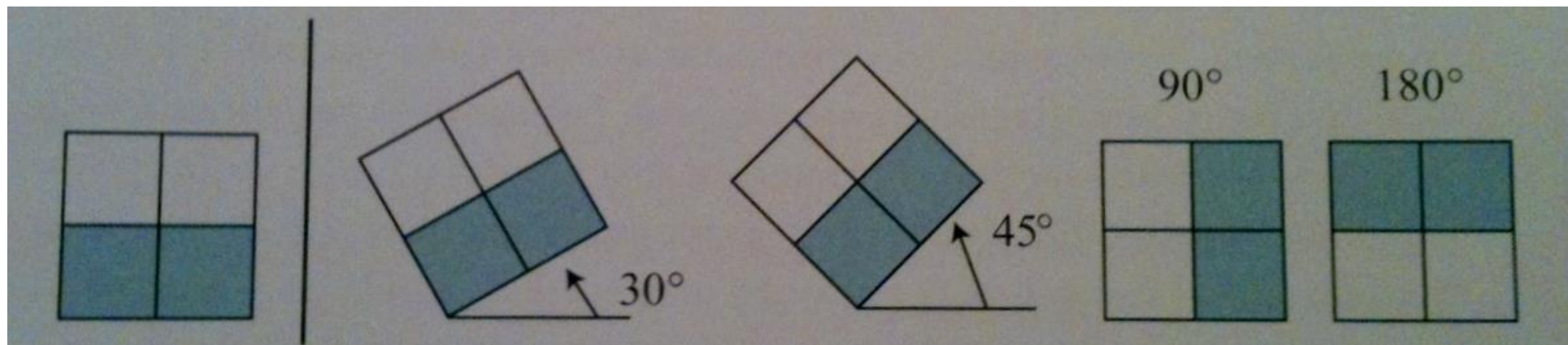


Figura 10. Posição dos Modelos Construídos ou do Livro de Estímulos

CUBOS:

Correção de erros

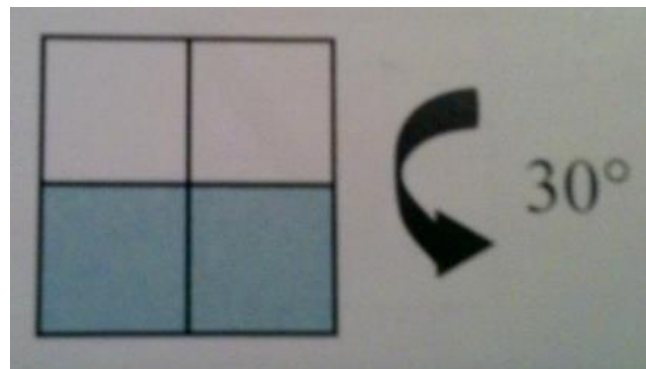
- Toda rotação acentuada (30° ou mais) é considerada um erro.



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.



Demonstração Cubos

Pontuação das respostas

- O procedimento para a pontuação de cada subteste 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.



CUBOS:

- 1 item é considerado errado (0 ponto) quando:

- É construído de forma incorreta;
- Apresenta rotação de 30° ou mais;
- É construído em um tempo maior que o permitido.

Correção de erros

- Toda rotação acentuada (30° ou mais) é considerada erro.
- A Figura 11 mostra alguns exemplos de graus e erros de rotação.

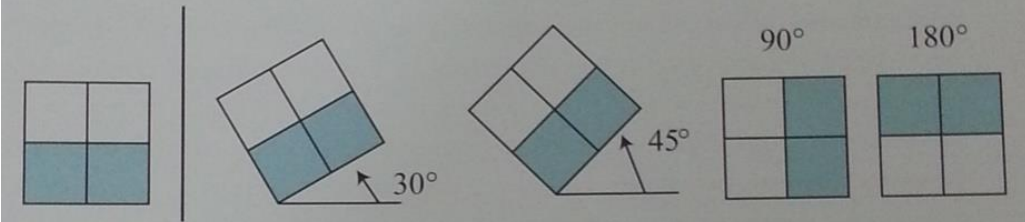
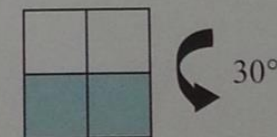


Figura 11. Exemplos de Erros de Rotação no Subteste Cubos

- Corrigir *somente a primeira* rotação que ocorrer, girando os cubos para a posição correta e dizendo: **Veja, é assim.** Continuar a aplicação do subteste de acordo com as instruções.
- As rotações observadas podem ser anotadas no Protocolo de Registro por meio de uma seta e do número de graus, como indicado a seguir.













Cubos- Itens 1-3

- Atribuir 2 pontos quando a criança reproduzir o modelo de forma correta na 1ª tentativa, sem rotações e dentro do tempo.
- Atribuir 1 ponto se isso ocorrer na 2ª tentativa.
- Atribuir 0 ponto se a criança não conseguir reproduzir o modelo adequadamente, se houver rotação maior que 30º ou exceder o limite do tempo nas tentativas 1 e 2.

	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- Itens 4-8

- Atribuir 4 pontos quando a criança reproduzir o modelo de forma correta, sem rotações e dentro do tempo.
- Atribuir 0 ponto se a criança não conseguir reproduzir o modelo corretamente, sem rotações ou no limite de tempo.

4.		Desenho	45"		S N		0	4
5.		Desenho	45"		S N		0	4
6.		Desenho	75"		S N		0	4
7.		Desenho	75"		S N		0	4
8.		Desenho	75"		S N		0	4

Cubos- Itens 4-8

- Atribuir 4,5,6 ou 7 pontos quando a criança reproduzir o modelo de forma correta, sem rotações e dentro do tempo.
 - Consultar o protocolo de registro para saber os pontos de bonificação de acordo com o tempo de execução;
 - O escore total do item inclui os pontos de bonificação.
- Atribuir 0 ponto se a criança não conseguir reproduzir o modelo corretamente, sem rotações ou no limite de tempo.

9.		Desenho	75"		S N		0	31-75	21-30	11-20	1-10
								4	5	6	7
10.		Desenho	75"		S N		0	31-75	21-30	11-20	1-10
								4	5	6	7
11.		Desenho	120"		S N		0	71-120	51-70	31-50	1-30
								4	5	6	7
12.		Desenho	120"		S N		0	71-120	51-70	31-50	1-30
								4	5	6	7
13.		Desenho	120"		S N		0	71-120	51-70	31-50	1-30
								4	5	6	7
14.		Desenho	120"		S N		0	71-120	51-70	31-50	1-30
								4	5	6	7



Comportamento a serem observados em CUBOS

- Observe os estilos de resolução de problema. Algumas crianças usam tentativa e erro enquanto outras parecem abordar a construção desorganizadamente, sem aprender com erros anteriores. Outras crianças desenvolvem uma estratégia e a utilizam consistentemente ao longo dos subtestes.
- A criança examina o problema sistematicamente e parece planejar com cuidado antes de arrumar os cubos ou a criança aborda a tarefa impulsivamente?



Comportamento a serem observados em CUBOS

- Observe como a criança organiza os cubos para formar a resposta correta. Por exemplo, a criança trabalha de fora para dentro, construindo as quinas do desenho primeiro e depois o centro ou vice-versa. Tais abordagens podem oferecer informação sobre o estilo analítico visual da criança.
- Saiba que a coordenação motora e preferência manual podem estar aparentes nessa tarefa. Observe se a criança parece desajeitada na sua manipulação dos cubos, se suas mãos tremem ou se ela se move rápida e precisamente.



Comportamento a serem observados em CUBOS

- Observe se a criança olha para o modelo muitas vezes enquanto está trabalhando. Isso pode indicar dificuldades com a memória visual, cuidado ou outros fatores.
- Observe se a criança tende a se preocupar obsessivamente com detalhes (como alinhar perfeitamente os cubos). Tais comportamentos podem impactar negativamente a velocidade da criança.
- Observe o quão bem a criança persiste, especialmente quando a tarefa torna-se mais difícil. Como ela tolera frustração? Ela persiste após o término limite ou desiste com tempo sobrando?



Erros mais comuns de cubos

- Esquecer de cronometrar a criança
- Esquecer de aplicar a regra reversa
- Não misturar os cubos para o item seguinte
- Esquecer de dar os 5 cubos extra para os itens de 11 a 14
- Posicionar incorretamente o livro de estímulos ou o modelo
- Corrigir as rotações mais do que uma vez
- Esquecer de deixar o modelo do examinador intacto enquanto a criança faz os desenhos 1 e 2
- Esquecer de desmontar o modelo do examinador no item 3



Semelhanças



Semelhanças

- Examina a capacidade de estabelecer relações lógicas e formar conceitos verbais ou de categorias. Avalia 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 Registros

- Início

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

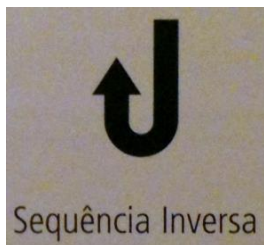
Idades 9 – 11 anos: Item de exemplo, em seguida item 3

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.

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: **“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.



Demonstração Semelhanças



Semelhanças

- Se a criança fornecer várias respostas:
 - Se comentários adicionais não afetarem a resposta, não considerar parte da avaliação. EX: “O gato e o rato tem olhos, rabo, pernas e o meu rato pegou 1 rato”;
 - Uma resposta de pontuação 1 ou 2 acompanhada de uma resposta absurda que indica falta de entendimento básico das palavras ou dos conceitos subjacentes recebe pontuação 0, uma vez que compromete toda a resposta;
 - Se a criança der várias respostas com pontuações variadas, mas nenhuma absurda, deve-se atribuir os pontos da melhor resposta.

Semelhanças

- ❑ Atribuir 2 pontos:
 - Classificações abrangentes que sejam pertinentes aos 2 membros do par de palavras. “Maçã e banana são frutas.” “O gato é mamífero e o rato é mamífero.”.
- ❑ Atribuir 1 ponto:
 - Toda propriedade específica comum aos 2 membros que constitua uma semelhança secundária ou menos relevante. “Maça e banana tem gosto doce.” “O gato e o rato tem rabo.”.
 - Toda classificação que seja menos pertinente para os 2 membros do par. “Maça e banana são alimentos.”.
- ❑ Atribuir 0 ponto:
 - Toda propriedade que não seja relevante para os 2 membros, ou que seja de uma natureza muito geral ou ainda que descreva a diferença entre os membros. “As canetas e os lápis são retos.”, “A maçã é vermelha e a banana é amarela.”.
 - Toda resposta claramente incorreta.
- ❑ O grau de abstração é extremamente importante para a pontuação dessa prova. Categorias gerais importantes para os membros do par levam a pontuação máxima “Cotovelos e joelhos são articulações.” Já respostas que mencionem propriedades ou funções comuns pertinentes, mas que sejam mais concretas, receberá crédito parcial. “Os 2 ajudam a gente se mexer.”.



Comportamento a serem observados em SEMELHANÇAS

- Observe se a criança se beneficia com feed-back nos itens que permitem ao examinador oferecer em exemplos. Crianças que aprendem a partir do exemplo têm flexibilidade enquanto aquelas que não aprendem podem ser mais rígidas ou concretas.
- Saiba que o cumprimento da resposta verbal dá dicas comportamentais importantes. Respostas demasiadamente elaboradas podem sugerir obsessividade. É claro que dados de outras fontes são necessários para apoiar ou eliminar essa hipótese.



Comportamento a serem observados em SEMELHANÇAS

- Saiba que respostas rápidas ou abstratas para itens fáceis podem indicar associações treinadas se não raciocínio abstrato superior.
- Observe como a criança lida com a frustração nesse teste. Por exemplo, algumas crianças podem desistir diante da frustração dizendo repetidamente “eu não sei” ou dizendo que dois itens não são parecidos. Enquanto essas respostas possam indicar dificuldades com conceitualização ou categorização, também podem indicar comportamentos defensivos ou evitativos especialmente em crianças mais velhas.
- Observe correções espontâneas durante a administração desse teste e lembre-se de dar ponto para elas.



Erros mais comuns de semelhanças

- Esquecer de dar a resposta correta se a criança errar os itens 1 e 2
- Esquecer de seguir a regra reversa
- Não fazer corretamente o questionamento de respostas vagas



Dígitos



Dígitos

- A distinção das tarefas nesta prova, tradicionalmente conceitualizada como sendo de memória verbal, é defendida por investigadores como Riccio e Reynolds (1998) que contestam a habitual combinação dos resultados da Ordem Direta (atenção) e da Ordem Inversa (inteligência geral). Em termos globais a prova de Memória de Dígitos está associada também ao processamento verbal auditivo (Pospisil, Selden, Michaels, Devaraju-Backhaus & Golden, 2001).



Dígitos 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 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.

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.
- 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



6 a 16

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.

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



Dígitos

Aplicação dos Itens

Ordem Inversa

Exemplo



6 a 16

Tentativa 1 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?”*



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.”***

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.”***



Demonstração Dígitos



Dígitos

- Pontuação 1 para resposta correta ou 0 para resposta incorreta ou omitida.
- O score do item é a soma dos scores obtidos nas 2 tentativas que o compõem.
- O total de pontos brutos é a soma dos scores da ordem direta e da ordem inversa.

Dígitos- Escore de processo

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

<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)		<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)	
UDIOD											
Máx = 9											
UDIOI											
Máx = 8											
	Total de Pontos Brutos	<input type="text"/>		Total de Pontos Brutos	<input type="text"/>						
	(Máximo = 16)			(Máximo = 16)							
				Total de Pontos Brutos	<input type="text"/>						
				(Máximo = 32)							



Comportamento a serem observados em DÍGITOS

- Observe se a criança está utilizando estratégia de solução de problemas tais como *agrupamento*. Algumas crianças usam a estratégia desde o início; outras aprendem à medida que progridem na tarefa.
- Observe se os erros são devidos simplesmente à transposição dos números ou se a criança esqueceu completamente os números.



Comportamento a serem observados em DÍGITOS

- Saiba que desatenção, déficit auditivo ou ansiedade podem influenciar o desempenho nessa tarefa. Assim sendo, as dificuldades devem ser anotadas se estiverem presentes. É preciso usar julgamento clínico para determinar se um ou mais desses fatores é responsável por pontuação especialmente baixa na tarefa.
- Interferência na qualidade das condições de testagem (por exemplo, barulho fora da sala) devem ser anotadas. Tais interferências podem inutilizar o subteste.



Erros mais comuns de DÍGITOS

- Ler a sequência rápido demais;
- Inadvertidamente agrupar os números ao lê-los;
- Repetir a sequência se for pedido pelo examinando;
- Dar ajuda extra, além do item de treino, no dígitos indiretos;
- Esquecer de administrar OI se a criança tirar zero no OD;
- Esquecer de administrar as duas tentativas do mesmo item.



Conceitos Figurativos



Conceitos Figurativos

- Examinam a capacidade de estabelecer relações lógicas e formar conceitos não-verbais 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.

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

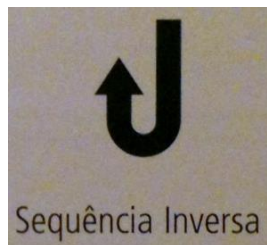
Idade 9 – 11 anos: Itens de exemplo A e B, e em seguida, o item 5

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.



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.



Conceitos Figurativos

Instruções Gerais

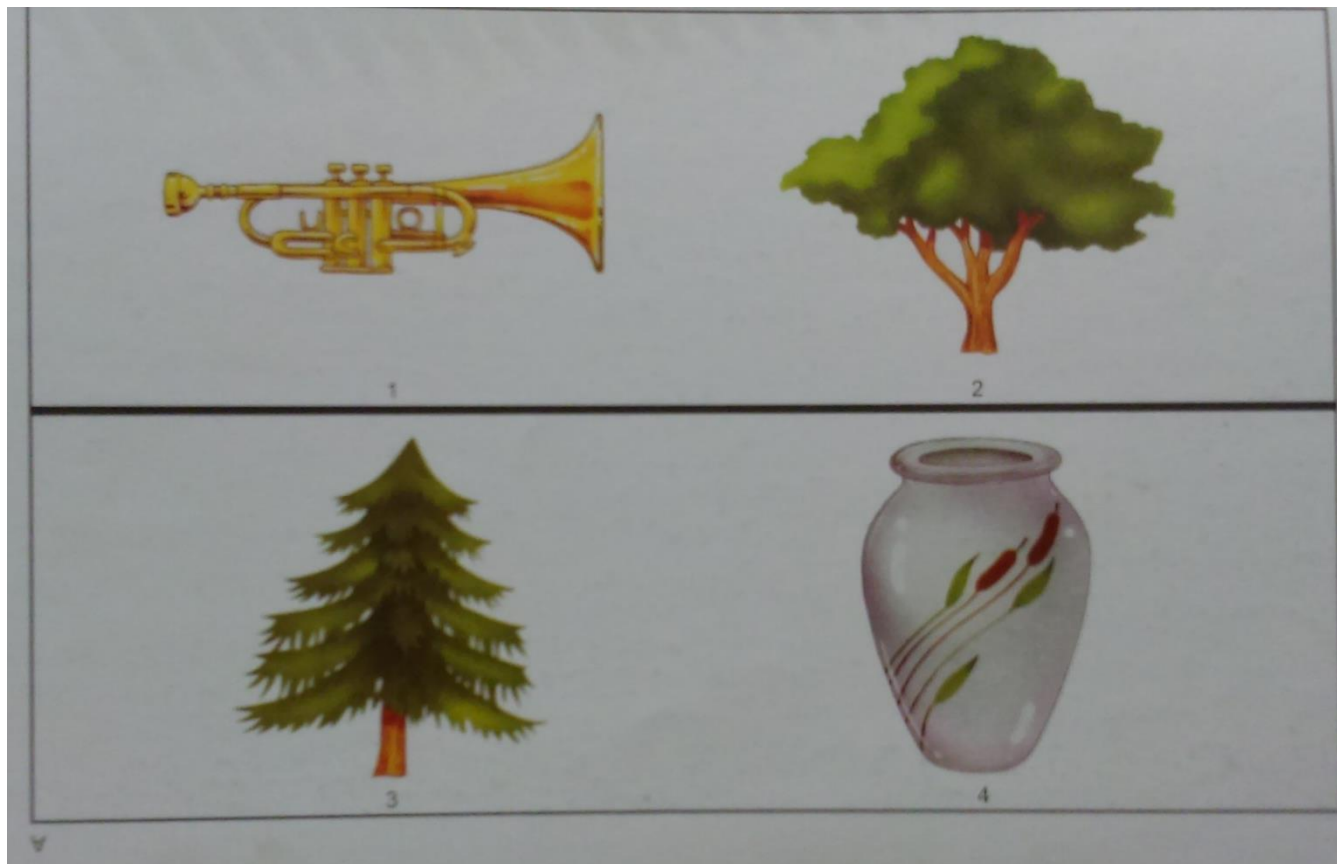
- Oferecer ajuda somente nos exemplos A e B.
- O examinando pode indicar com o dedo, nomear ou dizer os números correspondentes das figuras escolhidas.
- Se ele perguntar o nome de uma figura, dizer somente o nome.
- Se o nome dado à figura der margem a dúvidas, dizer: ***“Mostre com o dedo qual é a 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).
 - ✓ 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**.

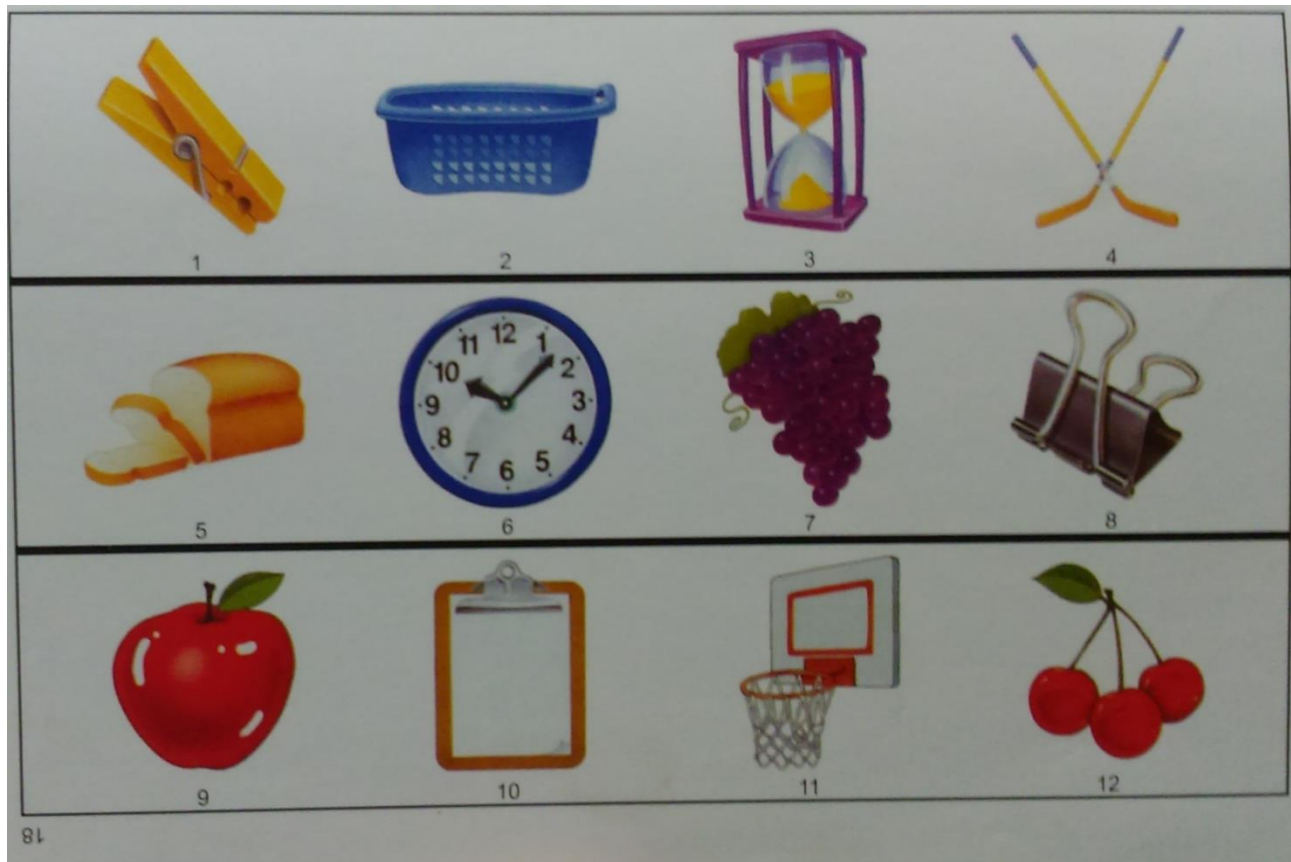
Conceitos Figurativos



Conceitos Figurativos



Conceitos Figurativos





Demonstração Conceitos Figurativos

Conceitos Figurativos

- Anotar com um círculo a resposta dada pela criança no protocolo de registro. As respostas corretas estão impressas em verde.
- Se o examinando não souber a resposta assinalar NR.
- Atribuir 1 ponto somente se a criança escolher as figuras corretas de todas as fileiras.
- Total de pontos 28.

4. Conceitos Figurativos

Início
Idade 6-8: Exemplos A e B e a seguir item 1.
Idade 9-11: Exemplos A e B e a seguir item 5.
Idade 12-16: Exemplos A e B e a seguir 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
	B. 1 2 3 4	NR
6-8	1. 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	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

Total de Pontos Brutos (Máximo = 28)

5. Código

(Tempo Limite: 120")

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.

Formas	Tempo Limite	Tempo de Execução	Total de Pontos Brutos
6-7	120"		Máx = 65
8-16	120"		Máx = 128

Código A: Bônus por Tempo de Execução e Desempenho Perfeito						
Tempo em Segundos	116-120	111-115	106-110	101-105	96-100	88-95
Escore	59	60	61	62	63	64

6



Comportamento a serem observados em CONCEITOS FIGURATIVOS

- Saiba que respostas rápidas a itens fáceis podem indicar associações treinadas ao invés de raciocínio abstrato superior.
- Observe como a criança lida com frustração. Por exemplo, a criança pode responder “nada é parecido” indicando comportamento defensivo ou evitativo. Outras crianças podem desistir repetindo “eu não sei” ou “isso é difícil”.



Comportamento a serem observados em CONCEITOS FIGURATIVOS

- Observe se a criança estuda a figura antes de dar a resposta. Tal comportamento pode indicar um estilo reflexivo.
- Observe se há verbalização durante a resolução do problema.
- Observe quaisquer comportamentos que deem dicas sobre se o erro está relacionado à má interpretação social ou cultural ou à dificuldade viso-perceptiva.
- Dê ponto para respostas autocorrigidas.



Erros mais comuns de CONCEITOS FIGURATIVOS

- Esquecer de dar a resposta correta e de apontar para as figuras nos itens de treino A e B (se a criança responder incorretamente);
- Esquecer de aplicar a regra reversa;
- Esquecer de apontar para 1^a,2^a linhas ao dar instrução de itens de 2 linhas;
- Esquecer de apontar para 1^a,2^a e 3^a linhas ao dar instruções de itens de 3 linhas;
- Esquecer de dar as dicas padronizadas tão frequentemente quanto necessário se a criança não selecionar uma figura de cada linha ou se ela selecionar mais de uma figura na mesma linha.



Códigos



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*. Um bom resultado sugere um estilo sequencial preferencial. A reprodução dos símbolos requer uma boa caligrafia, muitas vezes ausente nas crianças impulsivas (os problemas neuromotores finos são frequentemente relacionados com esta problemática). Um resultado fraco pode depender de uma dificuldade da memória cinestésica da sequência gestual a executar, ou ser observado em certas crianças *dispráxicas*.

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.

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

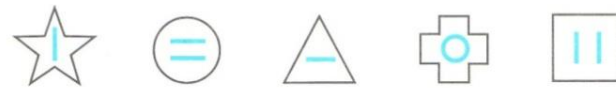
Não dar borracha. Se o examinando quiser corrigir, dizer: **“Não tem problema. Continue trabalhando o mais depressa possível”**. Porém, se ele quiser corrigir, ele pode deixar claro no material qual é a resposta correta e continuar a responder os itens seguintes.

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

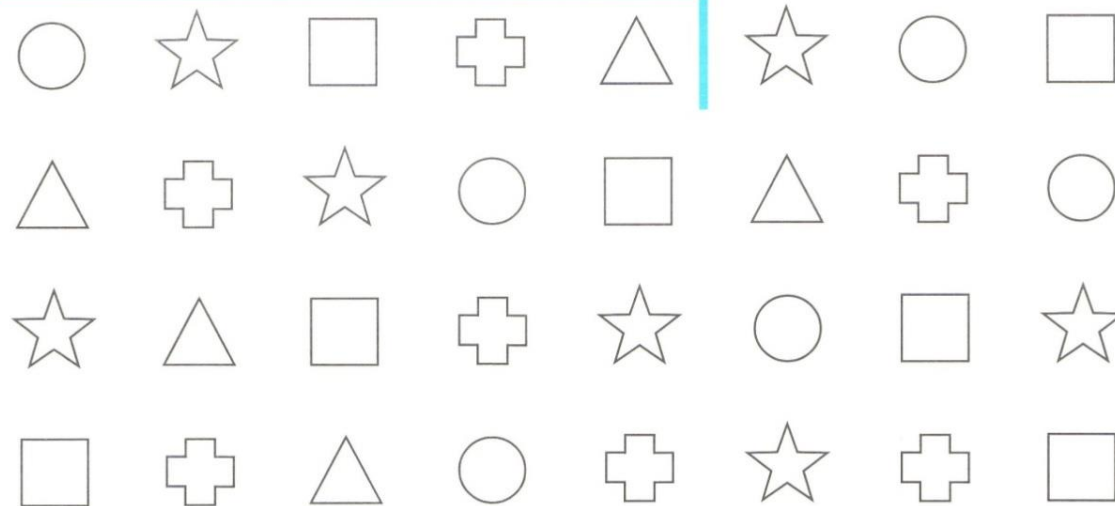
Se omitir um item ou começar a preencher na ordem inversa, dizer: **“Preencha na ordem. Não pule nenhum. Este é o próximo (apontar).”**

WISC IV Códigos A (6 a 7 anos)

A



EXEMPLO





Códigos


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.



Demonstração Códigos

Códigos

- Se a criança preencher todos os itens antes dos 120 segundos, parar o cronômetro e marcar na folha de registro o tempo, em segundos, de execução.
 - No códigos A existe uma bonificação por terminar os itens antes de 120 segundos e sem erros.

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

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 a performance da criança.
Escore de 1 ponto para cada item correto.

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

Códigos

- Se a criança não completar antes do tempo, registrar 120 segundos.
- Usar o crivo de correção para averiguar se as respostas estão corretas.

Crivo de Correção para CÓDIGO B

WISC-IV
ESCALA WECHSLER DE INTELIGÊNCIA PARA CRIANÇAS – 4ª EDIÇÃO
Adaptação Brasileira



÷ | + | H | D | ÷ | + | ÷ | D | + | ÷ | H | D | V | + 14

÷ | D | 7 | ÷ | + | ÷ | 7 | H | D | C | H | V | H | D | 7 | ÷ | H | C | V | ÷ | ÷ 35

C | 7 | H | ÷ | V | H | H | + | ÷ | ÷ | D | H | C | V | D | 7 | ÷ | C | + | V | H 56

7 | H | H | ÷ | V | ÷ | H | + | C | 7 | ÷ | H | H | ÷ | 7 | ÷ | C | V | H | C | ÷ 77

D | H | ÷ | + | 7 | V | C | ÷ | H | H | + | V | D | C | H | + | 7 | V | C | H | 7 98

D | C | ÷ | ÷ | + | H | D | V | ÷ | H | ÷ | + | D | V | H | H | + | ÷ | 7 | ÷ | ÷ 119

PEARSON 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.

© 2013 Casapeli Livraria e Editora Ltda. É proibida a reprodução total ou parcial desta obra para qualquer finalidade. Todos os direitos reservados. Rua Simão Álvares, 1020 – Pinheiros – São Paulo/SP – Brasil CEP: 05417-020 – Tel.: (11) 3034 3600 – www.casadopsicologo.com.br

PsychCorp




Códigos

- Uma resposta é considerada correta quando é desenhada corretamente. O desenho não precisa estar perfeito, mas devem ser claramente diferentes dos outros sinais.
- Atribuir 1 ponto para cada item desenhado dentro do tempo limite.
- Atribuir 1 ponto caso a criança perceba o erro e desenhe espontaneamente a resposta certa ao lado ou acima da resposta incorreta.
- Não pontuar os itens de exemplo.
- Não pontuar itens deixados em branco.
- Se não conseguir desenhar nenhum item ou se desenhar uma linha cruzando todo subteste, pontuar 0.

Códigos A

- Pontuação igualo 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

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



Códigos

- O total de pontos brutos é o número de símbolos desenhado corretamente no intervalo de 120 segundos.
- O código B não possui ponto de bonificação.
- Máximo de pontos 119.



Comportamento a serem observados em CÓDIGOS

- Saiba que o movimento ocular das crianças neste subteste pode ser muito informativo. O uso frequente da chave de códigos pode indicar memória pobre ou insegurança. Por outro lado a criança que usa a chave infrequentemente pode ter uma amplitude de memória, memória visual e ou memória associativa. Observe onde, na chave, o olhar da criança é focalizado, especialmente em crianças mais velhas. O não reconhecimento de que a chave está ordenada numericamente sugere memória visual pobre e/ou dificuldade com o conceito numérico.



Comportamento a serem observados em CÓDIGOS

- Observe se a criança preenche os símbolos rápida e descuidadamente. Esse comportamento pode sugerir impulsividade. Observe se a criança tenta preencher os símbolos para todos os números um, seguida dos símbolos para o número dois. Esse comportamento pode sugerir boa habilidade de planejamento.
- Procure sinais de se a criança treme as mãos, segura o lápis com muita força ou escreve com muita pressão no papel. Esses comportamentos podem indicar ansiedade.



Comportamento a serem observados em CÓDIGOS

- Observe sinais de fadiga, tédio ou desatenção. Anotar o número de símbolos copiados no intervalo de 3 segundos oferece informação comportamental útil.
- Observe se a criança gasta muito tempo tentando aperfeiçoar cada símbolo que é desenhado. Esse comportamento pode sugerir obsessividade, atenção excessiva a detalhe ou perfeccionismo.



Erros mais comuns de CÓDIGOS

- Esquecer de administrar a forma correta (A ou B) baseada na idade;
- Esquecer de cronometrar;
- Esquecer de corrigir imediatamente os erros no item de treino;
- Não prestar atenção na criança e permitir que ela pule itens ou complete uma linha na ordem inversa.



Vocabulário



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

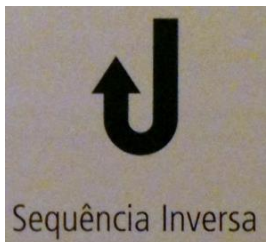
Idade 9 – 11 anos: Item 7

Idade 12 – 16 anos: Item 9

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



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**

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.**



Demonstração Vocabulário



Vocabulário

- As respostas **não** perdem ponto por problemas de articulação.
- Itens figurativos 1-4:
 - Se as respostas forem incorretas, generalizadas ou funcionais, assim como os gestos, receberão 0 ponto;
 - Caso a resposta seja vaga deve-se questionar.
 - Respostas pessoais “Eu tenho um”, “Papai usa um” são considerados 0 ponto.
 - Nomes próprios ou fictícios também são considerados incorretos.
 - Respostas corretas valem 1 ponto.



Vocabulário

- Itens verbais 5-36:
 - Se comentários adicionais não afetarem a resposta, não considerar parte da avaliação. EX: “Uma bicicleta tem rodas e você pedala e meu pai me deu uma de aniversário”.
 - Uma resposta de pontuação 1 ou 2 acompanhada de uma resposta absurda que indica falta de entendimento básico das palavras recebe pontuação 0, uma vez que compromete toda a resposta;
 - Se a criança der várias respostas com pontuações variadas, mas nenhuma absurda, deve-se atribuir os pontos a melhor resposta.

Vocabulário – Princípios gerais de avaliação

- Em geral qualquer significado da palavra que seja compreendido é aceitável, mas a falta de conteúdo é levado em conta. Se o conhecimento demonstrado for vago, não atribui-se pontuação total.
- **2 pontos:**
 - Um sinônimo (“um boné é um chapéu”);
 - Um uso importante (“Um guarda chuva serve pra proteger da chuva”);
 - Uma classificação geral do que a palavra significa (“A vaca é um animal”);
 - Uma ou mais características definitivas ou primárias (O alfabeto são todas as letras”);
 - Várias características menos definitivas, mas corretas enquanto descrição, que em conjunto indicam que a palavra é compreendida (A bicicleta tem rodas e um guidão”);
 - No caso dos verbos, um exemplo definitivo de uma ação ou de relações causais (“Absorver água como uma esponja”).

Vocabulário – Princípios gerais de avaliação

- 1 ponto:

- Uma resposta correta, mas apresenta falta de conteúdo (“ Um chapéu é uma coisa que você usa”);
- Um sinônimo vago ou menos pertinente (“Obedecer é se comportar”);
- Um uso secundário, não elaborado (“Bicicleta é uma coisa que você usa pra fazer exercício”);
- Um atributo correto, mas não definitivo ou diferencial, e que não melhora após o inquérito (“Vaca é uma coisa que produz leite”);
- Um exemplo que usa a própria palavra sem elaboração (Você precisa saber o alfabeto para poder ler”);
- Uma definição correta de uma forma da palavra relacionada (Exemplo definir compulsão ao invés de compelir”);
- Uma interpretação concreta da palavra, sem elaboração (“O relógio diz quando você deve ir pra escola”).

Vocabulário – Princípios gerais de avaliação

- 0 ponto:

- Uma resposta claramente incorreta;
- Uma resposta verbal sem compreensão real indicada após o inquérito (“Chapéu de boiadeiro”, “sopa de alfabeto”);
- Uma demonstração sem elaboração em palavras (Para o guarda-chuva o examinando finge estar segurando o guarda chuva”);
- Respostas que não são totalmente incorretas, mas que, mesmo após inquérito, permanecem vagas, triviais ou demonstram falta de conteúdo (“As crianças fazem isso” (Q) “Elas obedecem”);
- Regionalismos e gíria não encontrados em dicionários.

- Pontuação máxima 68

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 5-16: Escore 0, 1 ou 2 pontos. Consultar o Manual de Instruções para Aplicação e Avaliação para exemplos de respostas.

Item	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
12-16 9. Bicicleta		0 1 2
10. Alfabeto		0 1 2
11. Abandonar		0 1 2
12. Bravo		0 1 2
13. Ladrão		0 1 2
14. Obedecer		0 1 2
15. Ilha		0 1 2
16. Praga		0 1 2
17. Contra-senso		0 1 2

† Se a criança não der uma resposta de 2 pontos, fornecer a resposta indicada no Manual de Instruções para Aplicação e Avaliação.
* Respostas que requerem um inquérito específico são identificadas no Manual de Instruções para Aplicação e Avaliação.

Continua

Tabela 14

Itens, Respostas de 1 Ponto e Respostas de 0 Ponto do Subteste Vocabulário

Item	Respostas de 1 ponto	Respostas de 0 ponto
1.	Carro; Automóvel	Caminhão
2.	Flor; [Nome de uma flor específica]	Planta (0)
3.	Trem; Locomotiva; Piu-i	Motor (0)
4.	Balde; Tacho	Cesta (0)

6-16 Itens Verbais

Para apresentar os 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 da criança. Para examinandos de 9 a 16 anos, utilizar o Livro de Estímulos. Apontar para o item, na página, enquanto lê a questão em voz alta.

6-8 † 5. O que é um RELÓGIO?

2 pontos

Diz as horas; (Mostra, mede) as horas;
(Indica, Os ponteiros indicam) horas e minutos;
Tem ponteiros que se movem sobre o mostrador;
Tem ponteiros e faz tique-taque; Tem números e ponteiros [Cita duas características].

1 ponto

Faz tique-taque; Tem (ponteiros, mostrador, números) [Cita uma característica] (0);
Serve para as horas; Que horas são? (0);
Diz quando ir para (casa, a escola); Diz quando é dia e quando é noite;
Um cronômetro.

0 ponto

Hora (0);
Faz um som; Toca; Acorda a gente (0);
Gira em torno dele mesmo (0);
Fica pendurado na parede (0);
Um relógio despertador;
Redondo; Círculo.

† Se o examinando não der uma resposta de 2 pontos, dizer: **Um relógio é uma coisa que mostra as horas.**



Comportamento a serem observados em VOCABULÁRIO

- Observe se a criança tem dificuldade para pronunciar as palavras ou se parece insegura ao expressar o que pensa.
- Algumas crianças complementam o que dizem com gestos; outras , apoiam-se na expressão verbal mais do que na comunicação não-verbal.
- Anote respostas “não sei” ou o fenômeno “ponta da língua”, pois podem indicar problemas de recuperação de palavras. A falta de rapidez e eficiência na recuperação de palavras do léxico pode influenciar o desempenho no teste negativamente, levando a uma subestimação do conhecimento real de palavras da criança.



Comportamento a serem observados em VOCABULÁRIO

- As dificuldades auditivas podem ficar aparentes nesse teste. As palavras de vocabulário não são apresentadas em um contexto com significado. Observe comportamentos tais como: debruçar-se para frente para ouvir melhor ou de problemas de discriminação auditiva. Exemplos alfabeto e analfabeto
- Observe verborragia na resposta. A criança pode estar tentando compensar sua insegurança ou ser obsessiva ou ineficiente na expressão verbal.
- Observe correções espontâneas durante a administração desse teste e lembre-se de dar ponto para elas.



Erros mais comuns de VOCABULÁRIO

- Esquecer de dar exemplos de respostas de 2 pontos para os itens 5 e 6;
- Esquecer e aplicar a regra reversa;
- Deixar de corrigir a criança se ela ouvir mal ou confundir a palavra alvo;
- Não questionar corretamente respostas vagas ou incompletas;
- Esquecer de usar o livro de estímulos para crianças de 9 a 16 anos (exceto analfabetos).



Sequência de Números e Letras



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, inteligência fluida, visualização, aquisição e recuperação de curto prazo, memória do estímulo simbólico, processamento sequencial, codificação da informação para posterior processamento cognitivo, facilidade com números, memória de curto prazo (auditiva), habilidade de aprendizagem, de planejamento e verbalização (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

8 - 16

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

8 - 16

Itens de Exemplo

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

8 - 16

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.



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		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		



Demonstração Sequência de Números e Letras



Sequência de Números e Letras

- 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.

Sequência de Números e Letras

- Pontuar 1 se ele repetir todas as letras e números na sequencia certa mesmo que ele repita **as letras e depois os números**.
- O score de cada item é a soma dos pontos obtidos nas 3 tentativas que o compõem. O score máximo de cada item é 3.
- Pontuação máxima 30.

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 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
8-16 Ex.	1. A - 2	2 - A	A - 2		
	2. B - 3	3 - B	B - 3		
	1. A - 3	3 - A	A - 3	0 1	
1.	Se a criança responder A-3, imediatamente a corrija como está instruído no manual.				
	2. B - 1	1 - B	B - 1	0 1	0 1 2 3
	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	0 1 2 3
	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	0 1 2 3
	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	0 1 2 3
	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.				
6.	2. 9 - J - 4	4 - 9 - J	J - 4 - 9	0 1	0 1 2 3
	3. B - 5 - F	5 - B - F	B - F - 5	0 1	
	1. 1 - C - 3 - J	1 - 3 - C - J	C - J - 1 - 3	0 1	
7.	2. 5 - A - 2 - B	2 - 5 - A - B	A - B - 2 - 5	0 1	0 1 2 3
	3. D - 8 - M - 1	1 - 8 - D - M	D - M - 1 - 8	0 1	
	1. 1 - B - 3 - G - 7	1 - 3 - 7 - B - G	B - G - 1 - 3 - 7	0 1	
8.	2. 9 - V - 1 - T - 7	1 - 7 - 9 - T - V	T - V - 1 - 7 - 9	0 1	0 1 2 3
	3. P - 3 - J - 1 - M	1 - 3 - J - M - P	J - M - P - 1 - 3	0 1	
	1. 1 - D - 4 - E - 9 - G	1 - 4 - 9 - D - E - G	D - E - G - 1 - 4 - 9	0 1	
9.	2. H - 3 - B - 4 - F - 8	3 - 4 - 8 - B - F - H	B - F - H - 3 - 4 - 8	0 1	0 1 2 3
	3. 7 - Q - 6 - M - 3 - Z	3 - 6 - 7 - M - Q - Z	M - Q - Z - 3 - 6 - 7	0 1	
	1. 1 - B - 3 - G - 7	1 - 3 - 7 - B - G	B - G - 1 - 3 - 7	0 1	
10.	2. 7 - 8 - 9 - K - 1 - T - 6	1 - 6 - 7 - 9 - K - S - T	K - S - T - 1 - 6 - 7 - 9	0 1	0 1 2 3
	3. L - 2 - J - 6 - Q - 3 - G	2 - 3 - 6 - G - J - L - Q	G - J - L - Q - 2 - 3 - 6	0 1	
	1. 4 - B - 8 - R - 1 - M - 7 - H	1 - 4 - 7 - 8 - B - H - M - R	B - H - M - R - 1 - 4 - 7 - 8	0 1	
10.	2. J - 2 - U - 8 - A - 5 - C - 4	2 - 4 - 5 - 8 - A - C - J - U	A - C - J - U - 2 - 4 - 5 - 8	0 1	0 1 2 3
	3. 6 - L - 1 - Z - 5 - H - 2 - W	1 - 2 - 5 - 6 - H - L - W - Z	H - L - W - Z - 1 - 2 - 5 - 6	0 1	

Total de Pontos Brutos (Máximo = 30)



Comportamento a serem observados em SEQUÊNCIA DE NÚMEROS E LETRAS

- Observe se a criança está utilizando estratégia de solução de problemas tais como *agrupamento*. Algumas crianças usam a estratégia desde o início; outras aprendem à medida que progredem na tarefa.
- Observe se os erros são devidos simplesmente à transposição dos números ou se a criança esqueceu completamente os números.



Comportamento a serem observados em SEQUÊNCIA DE NÚMEROS E LETRAS

- Saiba que desatenção, déficit auditivo ou ansiedade podem influenciar o desempenho nessa tarefa. Assim sendo, as dificuldades devem ser anotadas se estiverem presentes. É preciso usar julgamento clínico para determinar se um ou mais desses fatores é responsável por pontuação especialmente baixa na tarefa.
- Interferência na qualidade das condições de testagem (por exemplo, barulho fora da sala) devem ser anotadas. Tais interferências podem inutilizar o subteste.



Comportamento a serem observados em SEQUÊNCIA DE NÚMEROS E LETRAS

- Observe se há um padrão de falhas na primeira tentativa e, depois, a resposta correta na segunda tentativa. Tal padrão pode indicar aprendizagem ou efeito de aquecimento.
- Observe correções espontâneas durante a administração desse teste e lembre-se de dar ponto para elas.



Erros mais comuns de SEQUÊNCIA DE NÚMEROS E LETRAS

- Administrar o subteste se a criança de 6/7 anos não passa nos itens de qualificação;
- Esquecer de lembrar à criança da ordem correta nos itens 1 tentativa 1; item 4 tentativa 2; item 5 tentativa 1;
- Esquecer de dar ponto para as respostas que a criança repete exatamente o examinador (itens 1.1, 1.2, 1.3, 2.1, 2.2, 2.3, 3.1, 3.2 e 4.1);
- Repetir uma sequência se solicitado;
- Esquecer de administrar todas as 3 tentativas do item.



Raciocínio Matricial



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, produção convergente, processamento holístico, habilidade de aprendizado, raciocínio não-verbal, processamento simultâneo, 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

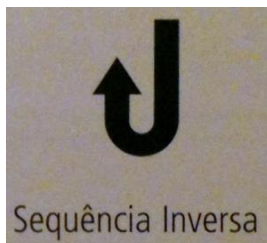
Idade 12 – 16 anos: Item de exemplo A-C e em seguida Item 11

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



Início

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.



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

6 - 16

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)?”

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)”?

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)”?

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?”



Demonstração Raciocínio Matricial

Raciocínio Matricial

- Anotar no protocolo de registro a resposta dada pelo examinando.
- Caso o examinando não responda assinalar NR.
- Para cada acerto atribuir 1 ponto.
- Máximo de pontos 35.

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



Pontuação

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

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

	Itens	Respostas	Pontos
	12.	1 2 3 4 5 NR	0 1
	13.	1 2 3 4 5 NR	0 1
	14.	1 2 3 4 5 NR	0 1
	15.	1 2 3 4 5 NR	0 1
	16.	1 2 3 4 5 NR	0 1
	17.	1 2 3 4 5 NR	0 1
	18.	1 2 3 4 5 NR	0 1
	19.	1 2 3 4 5 NR	0 1
	20.	1 2 3 4 5 NR	0 1
	21.	1 2 3 4 5 NR	0 1
	22.	1 2 3 4 5 NR	0 1
	23.	1 2 3 4 5 NR	0 1
	24.	1 2 3 4 5 NR	0 1
	25.	1 2 3 4 5 NR	0 1

	Itens	Respostas	Pontos
	26.	1 2 3 4 5 NR	0 1
	27.	1 2 3 4 5 NR	0 1
	28.	1 2 3 4 5 NR	0 1
	29.	1 2 3 4 5 NR	0 1
	30.	1 2 3 4 5 NR	0 1
	31.	1 2 3 4 5 NR	0 1
	32.	1 2 3 4 5 NR	0 1
	33.	1 2 3 4 5 NR	0 1
	34.	1 2 3 4 5 NR	0 1
	35.	1 2 3 4 5 NR	0 1

Total de Pontos Brutos
(Máximo = 35)



Comportamentos a serem observados em RACIOCÍNIO MATRICIAL

- Saiba que respostas rápidas a itens fáceis podem indicar associações treinadas ao invés de raciocínio abstrato superior.
- Observe como a criança lida com frustração. Por exemplo, a criança pode responder “nada é parecido” indicando comportamento defensivo ou evitativo. Outras crianças podem desistir repetindo “eu não sei” ou “isso é difícil”.



Comportamentos a serem observados em RACIOCÍNIO MATRICIAL

- Observe se a criança estuda a figura antes de dar a resposta. Tal comportamento pode indicar um estilo reflexivo.
- Observe se há verbalização durante a resolução do problema.
- Observe quaisquer comportamentos que deem dicas sobre se o erro está relacionado à dificuldade viso-perceptiva.
- Dê ponto para respostas autocorrigidas.



Erros mais comuns de RACIOCÍNIO MATRICIAL

- Esquecer de dar a resposta correta e apontar para as figuras correspondentes nos itens de treino a,b e c;
- Esquecer de aplicar a regra reversa;
- Esquecer de apontar para as respostas pictóricas e para caixa com a ? Tão frequentemente quanto necessário durante os itens de treino.



Compreensão

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 (que caracterizam frequentemente os sujeitos que apresentam uma *disfunção não verbal*).

Compreensão

- Material

Manual de Instruções para Aplicação e Avaliação
Protocolo de Registros

- Início

Idade 6 – 8 anos: Item 1

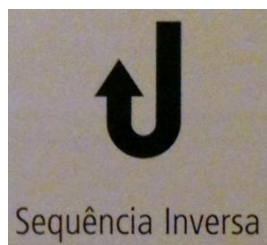
Idade 9 – 11 anos: Item 3

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.



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*
- ✓ *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 subteste.

Aplicação dos Itens

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



Demonstração Compreensão



Compreensão

- Para a correção é importante usar os exemplos como referência e avaliar com cuidado respostas atípicas.
- Itens envolvendo 1 conceito subjacente:
 - A resposta deve conter esse conceito para receber 1 ou 2 pontos.



Compreensão

- Itens que envolvam vários conceitos:
 - A resposta deve conter pelo menos **2 conceitos gerais diferentes**.
 - Caso a 2ª e 3ª resposta se relacionarem ao mesmo conceito falado anteriormente, dar apenas 1 crédito.
 - Exemplo: “Diga alguns motivos para que você apague as luzes quando ninguém estiver usando”:
 - “Para economizar dinheiro e pra não acabar com a energia do mundo” = 2 pontos.
 - “ Pra não gastar dinheiro e pra não gastar muita lâmpada” = 1 ponto.

Compreensão

- Se o examinando fornecer várias respostas:
 - Se comentários adicionais não afetarem a resposta, não considerar parte da avaliação. EX: “Eu escovo os dentes todos os dias para eles ficarem limpos.”;
 - Uma resposta de pontuação 1 ou 2 acompanhada de uma resposta absurda que indica falta de entendimento básico das palavras ou dos conceitos subjacentes recebe pontuação 0, uma vez que compromete toda a resposta;
 - Se a criança der várias respostas com pontuações variadas, mas nenhuma absurda, deve-se atribuir os pontos a melhor resposta.
- Pontuação máxima 42

9. Compreensão (Continuação)

Interromper após 4 erros consecutivos de 0 ponto

Itens	Respostas	Pontos
7. Brigar		0 1 2
8. Desculpas		0 1 2
*9. Luzes		0 1 2
10. Exercícios		0 1 2
*11. Bibliotecas		0 1 2
12. Inspeccionar		0 1 2
*13. Jornal		0 1 2
*14. Médicos		0 1 2
15. Direitos Autorais		0 1 2
16. Promessa		0 1 2
17. Selos		0 1 2
*18. Empresa		0 1 2
*19. Democracia		0 1 2
*20. Tecnologia		0 1 2
*21. Comunicação		0 1 2

*Se a criança expressar somente uma ideia geral, solicitar uma segunda resposta como indicado no Manual de Instruções para Aplicação e Avaliação.

Total de Pontos Brutos
(Máximo = 42)



Comportamentos a serem observados em COMPREENSÃO

- Observe se respostas verbais incomumente longas são uma tentativa de disfarçar o fato de não saber a resposta correta ou uma indicação de que a criança tende a ser obsessiva com detalhes.
- Saiba que compreensão requer uma boa quantidade de compreensão e expressão verbal. Assim sendo, dificuldade em encontrar palavras, problemas articulatórios, discurso demasiadamente detalhado ou irrelevante ou convoluto podem aparecer durante o subteste.



Comportamentos a serem observados em COMPREENSÃO

- Saiba que algumas perguntas de compreensão têm estímulo verbal longo. Assim sendo, observe se a desatenção influencia as respostas das crianças nesses itens. Por exemplo, a criança pode responder apenas parcialmente a questão.
- Observe se a criança dá respostas defensivas para alguns dos itens. Por exemplo, quando perguntada sobre o cinto de segurança, se a criança não responder à pergunta ou se disser algo como “ não deveríamos usar cinto de segurança” isso seria uma resposta defensiva. Embora essa seja uma resposta de 0 pontos, é recomendável que você questione se a criança sabe a resposta.



Comportamentos a serem observados em COMPREENSÃO

- Observe se a criança necessita consistentemente de incentivo para dar uma segunda resposta ou oferece espontaneamente informação suficiente na sua resposta inicial.
- Observe a resposta da criança cuidadosamente para determinar se a resposta incorreta é resultado de pobre habilidade verbal ou pobre julgamento social.



Comportamentos a serem observados em COMPREENSÃO

- Observe como as crianças respondem à perguntas ou pedidos de elaboração. (por exemplo, me dê outra razão). Algumas crianças podem se sentir ameaçadas ou frustradas com as interrupções e outras podem parecer confortáveis com a estrutura adicionada. Algumas crianças quando solicitadas a dar mais uma razão, simplesmente reafirmam a primeira razão em palavras diferentes e não oferecem uma segunda ideia.
- Observe correções espontâneas durante a administração desse teste e lembre-se de dar ponto para elas.



Erros mais comuns em COMPREENSÃO

- Esquecer de dar exemplo de resposta de 2 pontos no item 1;
- Esquecer de aplicar a regra reversa;
- Esquecer de solicitar uma segunda resposta, se necessário, nos itens 4, 9, 11, 13, 14 e 18-21.



Procurar símbolos

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 em Procurar Símbolos. Quando o Código é melhor sucedido que o Procurar Símbolos, prevalece a suspeita de uma dificuldade de ordem grafo motora, associada à execução de símbolos inabituais, permanecendo totalmente preservadas as competências perceptivas. Se a Procurar Símbolos é uma prova que apresenta resultados superiores relativamente ao Código, trata-se de uma criança que não aprendeu a auto-regular o seu desempenho numa tarefa cronometrada, mais do que um déficit de atenção visual e/ou da discriminação perceptiva, ou da existência de um controlo insuficiente da impulsividade.

Procurar Símbolos

- Material

Manual de Instruções para Aplicação e Avaliação

Protocolo de Registros

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

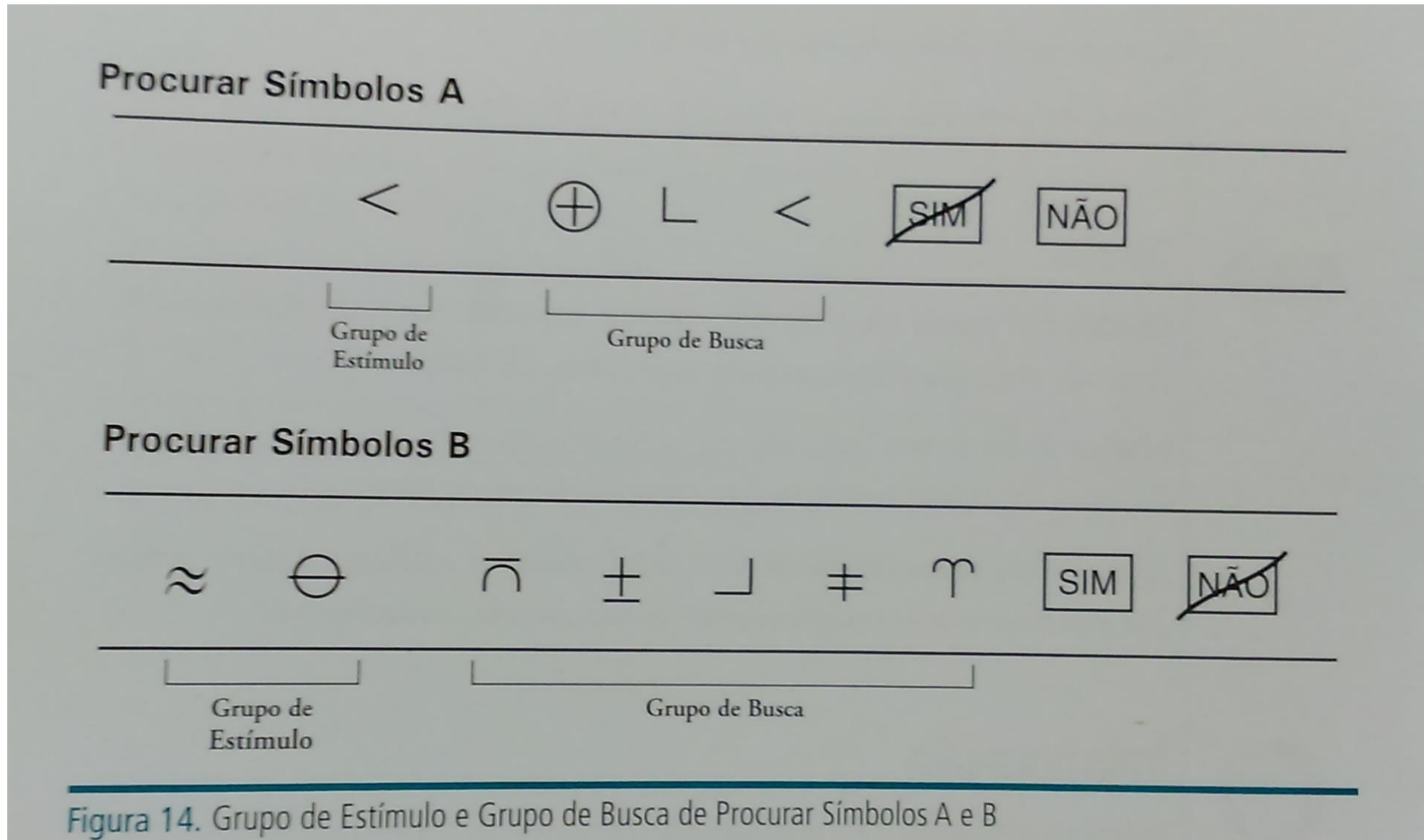
Interromper após 120 segundos.



- 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





Procurar Símbolos

- 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

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.

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

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. Aplicar Cancelamento.



Demonstração Procurar Símbolos

Procurar Símbolos

- Se o examinando terminar de preencher todos os itens antes de 120' parar o cronômetro e anotar no protocolo de registro o tempo levado para terminar;
- Caso não finalize todos os itens, anotar 120';
- Utilizar o crivo (do lado correto A ou B e coluna apropriada) para a correção;
- Se houver correção espontânea, considerar o que foi corrigido;

Página 4		Página 5		
\neq	\vdash	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	SIM
\vdash	\perp	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	NÃO
\sim	\approx	NÃO <input type="checkbox"/>	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	SIM
\parallel	\parallel	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	SIM
\cup	\approx	NÃO <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	SIM
\cap	\otimes	NÃO <input type="checkbox"/>	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO
\pm	$+$	NÃO <input type="checkbox"/>	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO
\lrcorner	$=$	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	NÃO
\rightarrow	\sim	NÃO <input type="checkbox"/>	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	SIM
$<$	$>$	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	NÃO
\neq	\neq	NÃO <input type="checkbox"/>	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO
\vdash	\perp	NÃO <input type="checkbox"/>	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	SIM
\cap	\cup	NÃO <input type="checkbox"/>	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	SIM
\lrcorner	\lrcorner	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	SIM
\pm	\pm	SIM <input checked="" type="checkbox"/>	NÃO <input type="checkbox"/>	NÃO

Procurar Símbolos

- Anotar o número de respostas corretas C__ e incorretas I__ no final de cada página e o total

A

\neq	\vdash	$+$	\neq	<input checked="" type="checkbox"/> SIM	<input type="checkbox"/> NÃO
\vdash	\perp	\vdash	\succ	<input checked="" type="checkbox"/> SIM	<input type="checkbox"/> NÃO
\sim	\forall	\neq	\oplus	<input type="checkbox"/> SIM	<input checked="" type="checkbox"/> NÃO
\parallel	\parallel	\exists	\angle	<input checked="" type="checkbox"/> SIM	<input type="checkbox"/> NÃO
\cap	\approx	\sim	\subset	<input checked="" type="checkbox"/> SIM	<input type="checkbox"/> NÃO
\cup	\otimes	\triangle	\ominus	<input type="checkbox"/> SIM	<input checked="" type="checkbox"/> NÃO
\pm	$+$	\neq	$=$	<input type="checkbox"/> SIM	<input checked="" type="checkbox"/> NÃO
\perp	$=$	\perp	\exists	<input checked="" type="checkbox"/> SIM	<input type="checkbox"/> NÃO
\rightarrow	\sim	\approx	\forall	<input type="checkbox"/> SIM	<input checked="" type="checkbox"/> NÃO
\angle	\forall	\triangle	\angle	<input type="checkbox"/> SIM	<input checked="" type="checkbox"/> NÃO
\neq	\neq	\neq	\succ	<input type="checkbox"/> SIM	<input checked="" type="checkbox"/> NÃO
\vdash	\perp	\perp	\neq	<input type="checkbox"/> SIM	<input checked="" type="checkbox"/> NÃO
\cup	\subset	\subset	\angle	<input type="checkbox"/> SIM	<input checked="" type="checkbox"/> NÃO
\perp	\perp	\perp	\neq	<input type="checkbox"/> SIM	<input checked="" type="checkbox"/> NÃO
\pm	\neq	\neq	\pm	<input type="checkbox"/> SIM	<input checked="" type="checkbox"/> NÃO

4 14 1
c i



Comportamentos a serem observados em PROCURAR SÍMBOLOS

- Procure sinais tais como se a criança treme as mãos, segura o lápis com muita força ou escreve com muita pressão no papel. Esses comportamentos podem indicar ansiedade.
- Observe a atenção e concentração. O foco da criança é consistente ao longo da tarefa ou flutua?
- Observe se a criança verifica cada linha de símbolos apenas uma vez ou se ela verifica a linha de símbolos de um item mais de uma vez. Controle obsessivo de detalhes pode ser observado.



Comportamentos a serem observados em PROCURAR SÍMBOLOS

- Observe se a criança dá respostas rápidas e descuidadas. Esse comportamento pode sugerir impulsividade.
- Saiba que o movimento ocular das crianças pode ser muito informativo. A ida e vinda visual entre o estímulo alvo e o grupo de busca pode indicar memória pobre. Por outro lado, uma criança que retorna ao estímulo algo infrequentemente pode ter uma boa amplitude de memória ou boa memória visual.



Comportamentos a serem observados em PROCURAR SÍMBOLOS

- Observe se há sinais de fadiga, tédio ou desatenção ao longo do subteste, uma vez que esse é um dos últimos a ser administrado. Anotar o número de itens respondidos durante intervalo de 30 segundos (até o limite de 120 segundos) pode fornecer informação comportamental útil.



Erros mais comuns em PROCURAR SÍMBOLOS

- Esquecer de administrar a forma correta baseada na idade (A ou B);
- Esquecer de marcar o tempo;
- Iniciar a tarefa antes que a criança compreenda claramente;
- Não prestar atenção e permitir que a criança pule itens.



Completar figuras



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

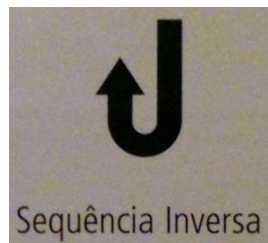
Idade 9 – 11 anos: Item de Exemplo, em seguida item 5

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.

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 disser 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

Instruções Gerais

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.



Demonstração Completar Figuras

Completar Figuras

- Usar a tabela 18 (pags. 166- 168) para pontuar os itens:
 - Apontando ou não as respostas dadas referente a coluna do meio são creditadas 1 ponto;
 - As respostas da coluna da direita recebem 1 ponto **somente** se o examinando der a resposta verbal e apontar o lugar correto.
- Pontuar 1 caso a resposta seja equivalente a encontrada na tabela.
- Atribuir 1 ponto se a resposta for dada no tempo de 20' ou menos;
- Atribuir 0 ponto se a resposta for incorreta ou ocorrer após a passagem de 20'.
- Máximo de pontos 38

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; Gongô.	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.
10. Folha	Veios; Nervuras; Coisa que leva a água.	Desenhos; Sulcos; Marcas; Rachaduras; Linhas; Ondulações; Listas; Espinhas; Coisas na folha.
11. Escada	Degrau.	Escada; Apoio do pé; Pernas; Tábua; Fila.
12. Cômoda	Puxador; Maçaneta; Coisa de puxar; Botão; Alça.	Pino; Barra.
13. Cinto	Buracos; Furos; Pontos por onde passa o cinto.	Pontos; Marcas; Círculos; Coisas em volta do cinto; Linhas do cinto; Botões.
14. Relógio	1 no 11; o 11 não tem o 1; 1 em vez de 11; Devia ter dois 1.	1; Os números estão errados.
15. Rosto	Cílios; Pêlos no olho; Coisas na parte de cima do olho; Maquiagem do olho.	Sobrancelhas; Maquiagem; Parte da sobrancelha.
16. Dado	O sexto ponto; (Ponto, Furo, Círculo, Marca, Buraco) do 6; Só tem cinco pontos no 6.	6; O ponto está no lugar errado; Número no dado.

† Se o examinando não indicar com o dedo o que quer dizer na figura espontaneamente, pedir que esclareça a resposta verbal, dizendo: **Mostre onde estaria o que você quer dizer.** Se o examinando responder ao inquérito apontando corretamente a parte omitida, atribuir 1 ponto para o item, caso contrário, atribuir 0 ponto.



Comportamentos a serem observados em COMPLETAR FIGURAS

- Observe a velocidade com a qual a criança responde. Uma pessoa reflexiva pode demorar mais tempo para dar a resposta, mas o faz dentro do tempo limite. Por outro lado, uma pessoa impulsiva pode responder muito rapidamente, mas incorretamente.
- Observe se a criança persiste em dizer que não há nada faltando na figura (ao invés de dizer “eu não sei”). Tal comportamento pode refletir oposição ou inflexibilidade.



Comportamentos a serem observados em COMPLETAR FIGURAS

- Observe que respostas não verbais frequentes (p.ex., apontar) podem indicar dificuldades na recuperação de palavras. Embora resposta não verbal seja aceitável, é muito mais comum a criança dar respostas verbais.
- Saiba que respostas verbais imprecisas (“a coisinha na porta”) ou demasiadamente elaboradas (“o pequeno pedaço de metal que faz a conexão entre a porta e o batente permitindo que a porta seja aberta”) também devem ser observadas.



Comportamentos a serem observados em COMPLETAR FIGURAS

- Saiba que após a criança ser redirecionada (p.ex., “sim, mas qual a coisa mais importante que está faltando?”) é importante anotar se a criança continua respondendo com a mesma qualidade de resposta. A persistência pode indicar dificuldade para compreender a tarefa ou inflexibilidade mental.



Erros mais comuns em COMPLETAR FIGURAS

- Esquecer de cronometrar (20'' por item).
- Esquecer de dar resposta correta para os itens 1 e 2 se a criança não responder ou responder.
- Esquecer de aplicar a regra reversa.
- Não questionar e não pedir para apontar quando a criança dá uma resposta não muito clara (ex: coisinha da porta).
- Fazer os questionamentos específicos listados no manual mais do que uma vez.



Cancelamento



Cancelamento

- Examina a capacidade de criação de estratégias de 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.

Cancelamento

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:



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.

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.



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

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.

ALEATÓRIO



ESTRUTURADO





Demonstração Cancelamento



Cancelamento

- Se o examinando não completar o item em 45' anotar no protocolo 45'.
- 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

- Usar o crivo de avaliação para facilitar a correção.
 - O crivo é dividido em 4 quadrantes com 16 retângulos cada 1. Cada retângulo corresponde a 1 animal- estímulo na folha de resposta;
 - Os animais estão localizados no mesmo lugar nos 2 itens. Portanto, o crivo é o mesmo para os 2 itens.
 - O quadrante 1 deve estar localizado na parte superior esquerda da folha de respostas.





Cancelamento

- Os riscos feitos nos animais são considerados certos e nas figuras que não são animais são considerados incorretos.
 - Considera-se riscado apenas figuras que o examinando teve claramente a intenção de riscar;
 - Se o risco atingir uma figura adjacente essa não deve ser considerada ao menos que seja claro a intenção de riscá-la;
 - Se for riscado uma área vazia ao lado de alguma figura, considerara como riscada a figura mais próxima. Se não for possível determinar qual é a mais próxima, não considerar nenhuma das 2;
 - Caso o examinando risque várias figuras na mesma linha considerar correta os riscos nos animais e incorreta nas outras figuras.

Cancelamento

- Anotar no protocolo de registro o número de respostas corretas e incorretas de cada item;
- Subtrair o número de respostas incorretas do número de corretas.
 - Se a diferença foi inferior a 60, esse será a pontuação bruta do item;
 - Se a diferença foi igual ou maior a 60 usar a tabela 19 (pag. 171) ou o protocolo de registro para atribuir pontos de bonificação.
- O total de pontos brutos do subtteste é a soma dos pontos brutos dos itens 1 e 2.
- Se o total foi menor ou igual a 0 considerar 0.
- Total máximo de pontos 136.

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"					Máx = 4	CAA Máx = 68
2. Estruturado	45"					Máx = 4	CAE Máx = 68

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

Total de Pontos Brutos (Máximo = 136)

Cancelamento

- Escore de processo:
 - O total de pontos brutos do cancelamento aleatório (CAA) e do cancelamento estruturado (CAE) corresponde ao total de pontos brutos (incluindo a bonificação) dos itens 1 e 2 respectivamente;
 - Pontuação máxima do cancelamento aleatório 68;
 - Pontuação máxima do cancelamento estruturado 68.

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	CAA Máx = 68 28
2. Estruturado	45"	45"	34	0	0	Máx = 4	CAE Máx = 68 34

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)



Comportamentos a serem observados em CANCELAMENTO

- Procure sinais tais como se a criança treme as mãos, segura o lápis com muita força ou escreve com muita pressão no papel. Esses comportamentos podem indicar ansiedade.
- Observe se a criança tem dificuldade de compreender que é esperado que ela trabalhe rapidamente. Esse comportamento está relacionado a imaturidade.



Comportamentos a serem observados em CANCELAMENTO

- Observe atenção e concentração. A criança consegue manter foco consistente ao longo da tarefa ou vai perdendo foco a medida que a tarefa progride?
- Observe se há sinais de fadiga, tédio ou desatenção ao longo do subteste, uma vez que esse é um dos últimos a ser administrado. Anotar o número de itens respondidos durante intervalo de 45 segundos (até o limite de 120 segundos) pode fornecer informação comportamental útil.



Comportamentos a serem observados em CANCELAMENTO

- Observe se a frequência de resposta da criança é consistente ao longo do subteste (flutuação, fadiga e aquecimento).
- Observe se a criança marca respostas descuidadamente. Esse comportamento pode sugerir impulsividade.
- Observe os efeitos dos distratores no desempenho da criança. Lembre que os itens alvo estão identicamente localizados na tarefa randomizada e na tarefa estruturada.



Erros mais comuns em CANCELAMENTO

- Esquecer de marcar o tempo ou de interromper após 45''
- Esquecer de corrigir respostas incorretas dos itens de prática
- Esquecer de oferecer tantas explicações quanto necessárias nos itens 1 e 2



Informação



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. Nas crianças que apresentam problemas de linguagem (disfásias), dificuldades de aprendizagem (déficits sequenciais) ou desatenção-impulsividade é particularmente frequente a existência de um déficit na 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

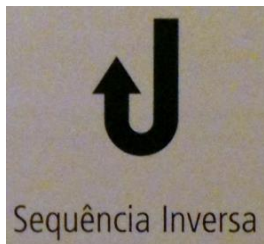
Idade 9 – 11 anos: Item 10

Idade 12 – 16 anos: Item 12



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

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.



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.***



Demonstração Informação



Informação

- Para a correção é importante usar os exemplos como referência e avaliar com cuidado respostas atípicas.
- Se o examinando fornecer várias respostas:
 - Se comentários adicionais não afetarem a resposta, não considerar parte da avaliação. EX: “Eu tenho 6 anos e minha irmã tem 4.”;
 - Uma resposta de pontuação 1 ou 2 acompanhada de uma resposta absurda que indica falta de entendimento básico das palavras ou dos conceitos subjacentes recebe pontuação 0, uma vez que compromete toda a resposta;
 - Se a criança der várias respostas com pontuações variadas, mas nenhuma absurda, deve-se atribuir os pontos a melhor resposta.
- Pontuar 1 para respostas corretas e 0 para respostas incorretas ou omitidas.
- Pontuação máxima 33



Comportamentos a serem observados em INFORMAÇÃO

- Verifique se há padrões observáveis. Padrões como o erro de itens iniciais fáceis seguidos de acerto de itens mais difíceis podem sugerir ansiedade, motivação pobre ou dificuldade de recuperação de informação. Se o conteúdo dos itens errados consistentemente demonstram falta de conhecimento numa área específica (p.ex., informação numérica, história, geografia). Uma análise de erros pode ser útil.



Comportamentos a serem observados em INFORMAÇÃO

- Considere se as respostas incorretas podem estar relacionadas ao nível sociocultural da criança (p.ex., a distância entre Rio de Janeiro e Lisboa para uma criança que nunca saiu de sua cidade). Tais observações devem ser incorporadas na interpretação.



Comportamentos a serem observados em INFORMAÇÃO

- Respostas desnecessariamente longas com detalhes excessivos podem ser indicativos de obsessividade, desejo de impressionar o avaliador ou uma tentativa de disfarçar não saber a resposta correta.
- Dê ponto para autocorreção ao longo da administração.



Erros mais comuns em INFORMAÇÃO

- Esquecer de dar resposta correta nos itens 1 e 2;
- Esquecer de aplicar a regra reversa;
- Não corrigir a criança se ela entender mal um item;
- Definir as palavras pela criança se ela pedir;
- Esquecer de questionar uma resposta incompleta como indicada no manual;
- Ao saber que questionamentos neutros podem ser feitos em respostas incompletas ou ambíguas .



Aritmética



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.

Aritmética

- Material

Manual de Instruções para Aplicação e Avaliação

Protocolo de Registros

Livro de Estímulos

Cronômetro

- Início

Idade 6 – 7 anos: Item 3

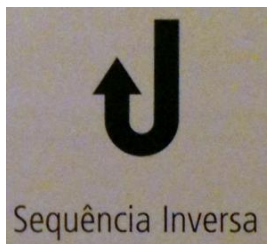
Idade 8 – 9 anos: Item 9

Idade 10 – 16 anos: Item 12



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

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.

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

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



Demonstração aritmética



Aritmética

- Considerar a resposta correta quando o resultado numérico for certo, mesmo que o examinando não explicita as unidades ou faça de forma incorreta.
- Em itens que envolvam unidades de tempo e dinheiro é aceita respostas alternativas contanto que a unidade correta seja explicitada. EX: 1 real= 100 centavos.
- Se o examinando corrigir espontaneamente uma resposta dentro do limite de tempo, atribuir 1 ponto.
- Atribuir 1 ponto para respostas corretas e 0 para respostas incorretas ou faladas após 30'.
- Pontuação máxima 34.



Comportamentos a serem observados em ARITMÉTICA

- Observe sinais de ansiedade. Algumas crianças que se veem como “ruins de matemática” podem ficar ansiosas durante a tarefa. Preste atenção a afirmativas como “eu não aprendi isso na escola”, “não consigo fazer conta de cabeça”.
- Observe se a criança parece focalizar no cronômetro. Isso pode ser sinal de ansiedade, distratibilidade ou competitividade. Anote afirmativas como “quanto tempo eu levei”.



Comportamentos a serem observados em ARITMÉTICA

- Procure por sinais de desatenção.
- Saiba que contar nos dedos pode ocorrer em crianças de qualquer idade. Isso pode ser indicativo de insegurança, ou ser um instrumento adaptativo de resolução de problema para crianças mais jovens. Observe se a criança tenta esconder a contagem nos dedos ou se ela faz naturalmente.



Comportamentos a serem observados em ARITMÉTICA

- Observe quando a criança pede a repetição de uma pergunta e tente entender se indica dificuldades auditivas, desatenção ou se ela está tentando ganhar tempo.
- Observe o estilo de resposta da criança: ela responde rapidamente ou é metódica e cuidadosa nas respostas?



Erros mais comuns em ARITMÉTICA

- Esquecer de cronometrar
- Parar o cronômetro quando um item é repetido
- Repetir o item mais do que uma vez
- Permitir o uso de papel e lápis
- Esquecer de dar a resposta correta para os itens 1, 2 e 3 se a criança não responder em 30'' ou der a resposta errada
- Esquecer de aplicar a regra reversa
- Esquecer de remover o caderno de estímulos depois de administrar o item 5
- Não dar ponto para autocorreções dentro do tempo limite



Raciocínio com Palavras



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

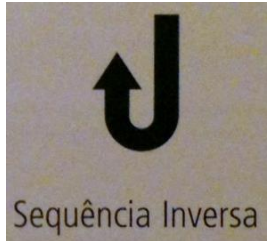
Idade 6 – 9 anos: Itens de exemplo A e B, e após item 1

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.

Raciocínio com Palavras



- Sequência 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.



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.

Raciocínio com Palavras

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



Demonstração Raciocínio com Palavras



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.**
- Se o examinando der a resposta correta antes do aplicador verbalizar todas as dicas, pontuar e ir para o próximo item.
- Se o examinando não responder ou der a resposta errada, apresentar a próxima dica.



Comportamentos a serem observados em Raciocínio com Palavras

- Anote quando a criança pede repetição de uma pergunta, pois pode indicar dificuldade de audição, desatenção ou uma tentativa de ganhar tempo.
- Observe se a criança responde rápida e impulsivamente ou metódica e cuidadosamente, pois indica o estilo de processamento da informação.



Comportamentos a serem observados em Raciocínio com Palavras

- Como frequentemente as crianças dão a primeira resposta incorreta, elas podem ficar frustradas ou inseguras ao dar a segunda e terceira resposta.
- Dê ponto para auto-correção ao longo da administração.



Erros mais comuns em Raciocínio com Palavras

- Esquecer de aplicar a regra reversa.
- Esquecer de repetir a dica uma vez se a criança não responder nos primeiros 5”.
- Esquecer de repetir a primeira dica antes de apresentar a segunda e assim sucessivamente.
- Repetir uma dica mais do que uma vez (cada dica completa só pode ser repetida uma vez).
- Esquecer a regra de resposta em 5” (ela tem que dar uma resposta em 5”, se ela pedir para repetir adicionar mais 5”).
- Esquecer de dizer “vamos tentar mais uma” antes da apresentação de cada item novo.

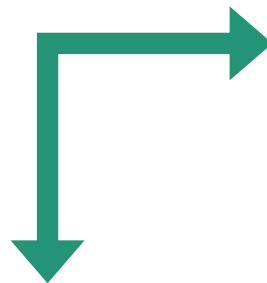


Correção WISC IV

Somar os pontos brutos de cada subtteste e anotar no espaço que se encontra no final de cada subtteste.



Passar esses valores na coluna "Pontos Brutos" da tabela "Conversão dos Pontos Brutos em Ponderados", que se encontra na primeira folha do protocolo de registro.



Total de Pontos Brutos (Máximo = 68) **36**

Cubos sem Tempo de Bônus (CUSB) Total de Pontos Brutos (Máximo = 50) **34**

WISC-IV

ESCALA WECHSLER DE INTELIGÊNCIA
PARA CRIANÇAS – 4ª EDIÇÃO

Adaptação Brasileira

Nome F. V. G.

Examinador _____

Cálculo da Idade da Criança

	Ano	Mês	Dia
Data de Aplicação	2015	07	18
Data de Nascimento	2003	05	10
Idade	12	02	8

Conversão dos Pontos Brutos em Ponderados

Subtestes	Pontos Brutos	Pontos Ponderados			
Cubos (CB)	36				
Semelhanças (SM)	23				
Dígitos (DG)	14				
Conceitos Figurativos (CN)	20				
Código (CD)	39				
Vocabulário (VC)	37				
Seq. de Núm. e Letras (SNL)	9				
Raciocínio Matricial (RM)	27				
Compreensão (CO)	24				
Procurar Símbolos (PS)	16				
(Completar Figuras) (CF)	29	()			()
(Cancelamento) (CA)	84			()	()
(Informação) (IN)	20	()			()
(Aritmética) (AR)	16		()		()
(Raciocínio com Palavras) (RP)	16	()			()
Soma dos Pontos Ponderados					

Compr. Verbal Org. Perc. Memória Operac. Veloc. Process. QI Total



Convertendo os pontos brutos em ponderados

- Consultar o anexo A- **Tabela A.1** do manual (**págs. 218-250**).
- Cada tabela compreende um intervalo de 4 meses de idade (cabeçalho das tabelas e no topo das páginas).

Cálculo da Idade da Criança

As pontuações ponderadas são baseadas na idade da criança (tomar como base a idade cronológica dela).

	Ano	Mês	Dia
Data de Aplicação	2015	07	18
Data de Nascimento	2003	05	10
Idade	12	02	8

Tabela A.1.19

Pontos Ponderados Equivalentes aos Totais de Pontos Brutos nos Subtestes, por Grupo Etário (12:0-12:3)*

Idades 12:0-12:3																
Ponto Ponderado	CB	SM	DG	CN	CD	VC	SNL	RM	CO	PS	Ponto Ponderado	CF	CA	IN	AR	RP
1	0-2	0	0-7	0-3	0-16	0-10	0-2	0-5	0-6	0-2	1	0-7	0-27	0-8	0-10	0-4
2	3-4	1	8	4-5	17-19	11-13	3-4	6-7	7-8	3-4	2	8-9	28-33	9	11-12	5
3	5-8	2	9	6-7	20-22	14-15	5-6	8	9	5-6	3	10-11	34-39	10	13	6
4	9-11	3-4	10	8	23-26	16-18	7-8	9-10	10-11	7-9	4	12-14	40-45	11	14-15	7
5	12-15	5-7	-	9-10	27-28	19-20	9-10	11-12	12-13	10-11	5	15-16	46-52	12	16	8
6	16-19	8-10	11	11	29-32	21-23	11-12	13-14	14-15	12-13	6	17-18	53-58	13	17-18	9
7	20-23	11-13	12	12-13	33-36	24-25	13	15	16-17	14-15	7	19	59-64	14	19	10
8	24-27	14-15	13	14	37-40	26-28	14-15	16-17	18-19	16-18	8	20-21	65-70	15	20-21	11
9	28-30	16-18	14	15-16	41-43	29-30	16	18-19	20	19-20	9	22-23	71-77	16	22	12
10	31-34	19-21	15	17	44-47	31-33	17	20	21-22	21-22	10	24-25	78-83	17	23	13
11	35-38	22-24	16-17	18	48-51	34-35	18-19	21-22	23-24	23-24	11	26-27	84-89	18	24-25	14
12	39-42	25-26	18	19-20	52-55	36-38	20	23-24	25-26	25-27	12	28	90-96	19	26	15
13	43-46	27-28	19	21	56-59	39-40	21	25	27-28	28-29	13	29-30	97-102	20	27	16
14	47-49	29-30	20-21	22	60-62	41-42	22	26-27	29-30	30-31	14	31-32	103-109	21-22	28	17
15	50-53	31-32	22	23	63-66	43-45	-	28-29	31-32	32-33	15	33	110-115	23	29	18
16	54-57	33	23-24	24-25	67-70	46-47	23	30	33	34-35	16	34	116-121	24	30	19
17	58-61	34-35	25-26	26	71-74	48-49	24	31-32	34-35	36-37	17	35	122-128	25-26	31	-
18	62-64	36	27	27	75-78	50-51	25	33	36-37	38-39	18	36	129-133	27	32	20
19	65-68	37-44	28-32	28	79-119	52-68	26-30	34-35	38-42	40-60	19	37-38	134-136	28-33	33-34	21-24

Idades 12:0-12:3

12 anos 0 meses 0 dias—12 anos 3 meses 30 dias

Convertendo os pontos brutos em ponderados

- Os subtestes principais encontram-se no lado esquerdo da tabela e os suplementares aparecem à direita

Tabela A.1.19

Pontos Ponderados Equivalentes aos Totais de Pontos Brutos nos Subtestes, por Grupo Etário (12:0-12:3)*

Idades 12:0-12:3																
Ponto Ponderado	CB	SM	DG	CN	CD	VC	SNL	RM	CO	PS	Ponto Ponderado	CF	CA	IN	AR	RP
1	0-2	0	0-7	0-3	0-16	0-10	0-2	0-5	0-6	0-2	1	0-7	0-27	0-8	0-10	0-4
2	3-4	1	8	4-5	17-19	11-13	3-4	6-7	7-8	3-4	2	8-9	28-33	9	11-12	5
3	5-8	2	9	6-7	20-22	14-15	5-6	8	9	5-6	3	10-11	34-39	10	13	6
4	9-11	3-4	10	8	23-26	16-18	7-8	9-10	10-11	7-9	4	12-14	40-45	11	14-15	7
5	12-15	5-7	-	9-10	27-28	19-20	9-10	11-12	12-13	10-11	5	15-16	46-52	12	16	8
6	16-19	8-10	11	11	29-32	21-23	11-12	13-14	14-15	12-13	6	17-18	53-58	13	17-18	9
7	20-23	11-13	12	12-13	33-36	24-25	13	15	16-17	14-15	7	19	59-64	14	19	10
8	24-27	14-15	13	14	37-40	26-28	14-15	16-17	18-19	16-18	8	20-21	65-70	15	20-21	11
9	28-30	16-18	14	15-16	41-43	29-30	16	18-19	20	19-20	9	22-23	71-77	16	22	12
10	31-34	19-21	15	17	44-47	31-33	17	20	21-22	21-22	10	24-25	78-83	17	23	13
11	35-38	22-24	16-17	18	48-51	34-35	18-19	21-22	23-24	23-24	11	26-27	84-89	18	24-25	14
12	39-42	25-26	18	19-20	52-55	36-38	20	23-24	25-26	25-27	12	28	90-96	19	26	15
13	43-46	27-28	19	21	56-59	39-40	21	25	27-28	28-29	13	29-30	97-102	20	27	16
14	47-49	29-30	20-21	22	60-62	41-42	22	26-27	29-30	30-31	14	31-32	103-109	21-22	28	17
15	50-53	31-32	22	23	63-66	43-45	-	28-29	31-32	32-33	15	33	110-115	23	29	18
16	54-57	33	23-24	24-25	67-70	46-47	23	30	33	34-35	16	34	116-121	24	30	19
17	58-61	34-35	25-26	26	71-74	48-49	24	31-32	34-35	36-37	17	35	122-128	25-26	31	-
18	62-64	36	27	27	75-78	50-51	25	33	36-37	38-39	18	36	129-133	27	32	20
19	65-68	37-44	28-32	28	79-119	52-68	26-30	34-35	38-42	40-60	19	37-38	134-136	28-33	33-34	21-24

Idades 12:0-12:3

12 anos 0 meses 0 dias—12 anos 3 meses 30 dias

Tabela A.1.19

Pontos Ponderados Equivalentes aos Totais de Pontos Brutos nos Subtestes, por Grupo Etário (12:0-12:3)*

Idades 12:0-12:3																
Ponto Ponderado	CB	SM	DG	CN	VC	SNL	RM	CO	PS	Ponto Ponderado	CF	CA	IN	AR	RP	
1	0-2	0	0-7	3	0-16	0-10	0-2	0-5	0-6	0-2	1	0-7	0-27	0-8	0-10	0-4
2	3-4	1		4-5	17-19	11-13	3-4	6-7	7-8	3-4	2	8-9	28-33	9	11-12	5
3	5-8	2	9	6-7	20-22	14-15	5-6	8	9	5-6	3	10-11	34-39	10	13	6
4	9-11	3-4	10	8	23-26	16-18	7-8	9-10	10-11	7-9	4	12-14	40-45	11	14-15	7
5	12-13	5-7		9-10	27-28	19-20	9-10	11-12	12-13	10-11	5	15-16	46-52	12	16	8
6	14-19	8-10	11	11	29-32	21-23	11-12	13-14	14-15	12-13	6	17-18	53-58	13	17-18	9
7	20-23	11-13	12	12-13	33-36	24-25	13	15	16-17	14-15	7	19	59-64	14	19	10
8	24-27	14-15	13	14	37-40	26-28	14-15	16-17	18-19	16-18	8	20-21	65-70	15	20-21	11
9	28-30	16-18	14	15-16	41-43	29-30	16	18-19	20	19-20	9	22-23	71-77	16	22	12
10	31-34	19-21	15	17	44-47	31-33	17	20	21-22	21-22	10	24-25	78-83	17	23	13
11	35-38	22-24	16-17	18	48-51	34-35	18-19	21-22	23-24	23-24	11	26-27	84-89	18	24-25	14
12	39-42	25-27	18	19-20	52-55	36-38	20	23-24	25-26	25-27	12	28	90-96	19	26	15
13	43-46	27-28	19	21	56-59	39-40	21	25	27-28	28-29	13	29-30	97-102	20	27	16
14	47-49	29-30	20-21	22	60-62	41-42	22	26-27	29-30	30-31	14	31-32	103-109	21-22	28	17
15	50-53	31-32	22	23	63-66	43-45	23	28-29	31-32	32-33	15	33	110-115	23	29	18
16	54-57	33	23-24	24-25	67-70	46-47	23	30	33	34-35	16	34	116-121	24	30	19
17	58-61	34-35	25-26	26	71-74	48-49	24	31-32	34-35	36-37	17	35	122-128	25-26	31	-
18	62-64	36	27	27	75-78	50-51	25	33	36-37	38-39	18	36	129-133	27	32	20
19	65-68	37-44	28-32	28	79-119	52-68	26-30	34-35	38-42	40-60	19	37-38	134-136	28-33	33-34	21-24

Idades 12:0-12:3

12 anos 0 meses 0 dias—12 anos 3 meses 30 dias

Deve-se procurar o total de pontos brutos de cada subteste e verificar na coluna da esquerda (verde) o ponto ponderado equivalente.

Transferir os valores encontrados para o protocolo de registro, nos espaços em branco das colunas “pontos ponderados”.

Conversão dos Pontos Brutos em Ponderados

Subteste	Pontos Brutos	Pontos Ponderados			
Cubos (CB)	36				
Semelhanças (SM)	23				
Dígitos (DG)	14				
Conceitos Figurativos (CN)	20				
Código (CD)	39				

Conversão dos Pontos Brutos em Ponderados

Subtestes	Pontos Brutos	Pontos Ponderados				
Cubos (CB)	36	11	→	□	→	□
Semelhanças (SM)	23	11				
Dígitos (DG)	14	9				
Conceitos Figurativos (CN)	20	12				
Código (CD)	39	8				
Vocabulário (VC)	37	12				
Seq. de Núm. e Letras (SNL)	9	5				
Raciocínio Matricial (RM)	27	14				
Compreensão (CO)	24	11				
Procurar Símbolos (PS)	16	8				
(Completar Figuras) (CF)	29	13		()		()
(Cancelamento) (CA)	84	11				() ()
(Informação) (IN)	20	13	()			()
(Aritmética) (AR)	16	5			()	()
(Raciocínio com Palavras) (RP)	16	13	()			()
Soma dos Pontos Ponderados						

Compr. Verbal Org. Func. Memória Operac. Veloc. Proces. QF Total

Subtestes	Pontos Brutos	Pontos Ponderados					
Cubos (CB)	36	11		11			11
Semelhanças (SM)	23	11	11				11
Dígitos (DG)	14	9			9		9
Conceitos Figurativos (CN)	20	12		12			12
Código (CD)	39	8				8	8
Vocabulário (VC)	37	12	12				12
Seq. de Núm. e Letras (SNL)	9	5			5		5
Raciocínio Matricial (RM)	27	14		14			14
Compreensão (CO)	24	11	11				11
Procurar Símbolos (PS)	16	8				8	8
(Completar Figuras) (CF)	29	13		(13)			(13)
(Cancelamento) (CA)	84	11				(11)	(11)
(Informação) (IN)	20	13	(13)				(13)
(Aritmética) (AR)	16	5			(5)		(5)
(Raciocínio com Palavras) (RP)	16	13	(13)				(13)
Soma dos Pontos Ponderados							

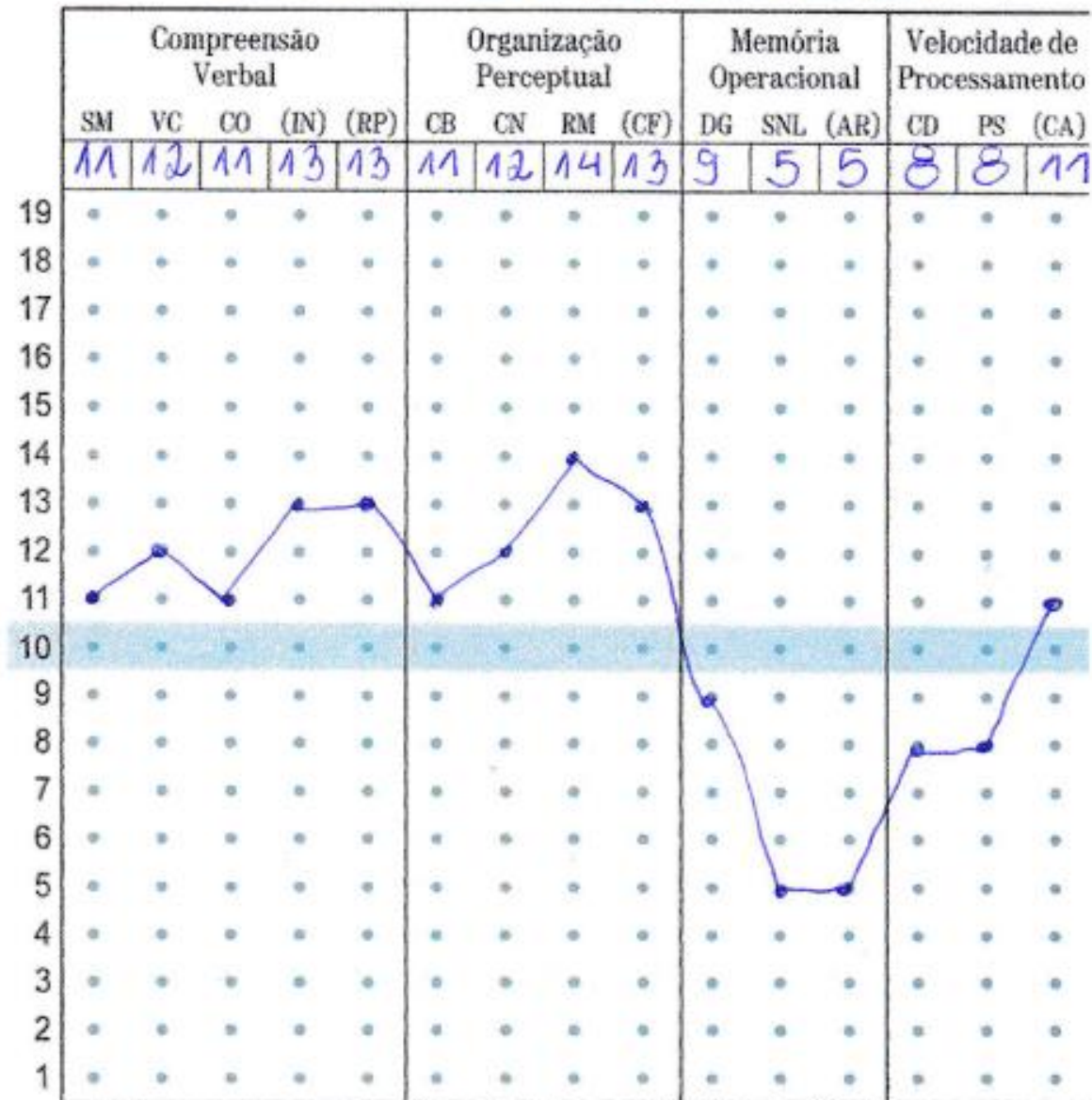
Compr. Verbal Org. Perc. Memória Operat. Veloc. Proces. QI Total

Obtendo as somas das pontuações ponderadas

Subtestes	Pontos Brutos	Pontos Ponderados				
Cratos (CB)	36	11	11		11	
Semelhanças (SM)	23	11	11		11	
Digitos (DG)	14	9		9	9	
Conceitos Figurativos (CN)	20	12	+ 12		12	
Código (CD)	39	8		8	8	
Vocabulário (VC)	37	12	12		12	
Seq. de Núm. e Letras (SNL)	9	5		5	5	
Raciocínio Matricial (RM)	27	14	+ 14		14	
Compreensão (CO)	24	11	11		11	
Procurar Símbolos (PS)	16	8		8	8	
(Completar Figuras)(CF)	29	13	= (13)		(13)	
(Cancelamento)(CA)	84	11	=	(11)	(11)	
(Informação)(IN)	20	13	(13)		(13)	
(Aritmética)(AR)	16	5		(5)	(5)	
(Raciocínio com Palavras)(RP)	16	13	(13)		(13)	
Soma dos Pontos Ponderados		34	37	14	16	101
		Comp. Verbal	Org. Func.	Memória Operac.	Veloc. Process.	QI Total

Pontos ponderados podem virar gráfico

Perfil dos Pontos Ponderados dos Subtestes





Determinando pontuação composta

- Para a conversão utilizar as tabelas A.2 a A.6 (págs. 251-254) e obter os pontos compostos, percentil e intervalo de confiança de cada índice.

Passar a soma dos pontos ponderados dos índices para a tabela de “Conversão da Soma dos Pontos Ponderados em Ponto Composto”.

O QI total não é a soma ou média dos índices ICV e IOP, nem dos 4 pontos compostos. O QI total é derivado da pontuação ponderada total (soma dos 10 pontos ponderados dos subtestes principais).

Conversão dos Pontos Brutos em Ponderados

Subtestes	Pontos Brutos	Pontos Ponderados			
Crêdas (CB)	36	11	11		11
Semelhanças (SM)	23	11	11		11
Dígitos (DG)	14	9		9	9
Conceitos Figurativos (CN)	30	12	12		12
Código (CD)	39	8			8
Vocabulário (VC)	37	12	12		12
Seq. de Núm. e Letras (SNL)	9	5		5	5
Raciocínio Matricial (RM)	27	14	14		14
Compreensão (CO)	24	11	11		11
Procurar Símbolos (PS)	16	8			8
(Completar Figuras) (CF)	29	13		(13)	(13)
(Cancelamento) (CA)	34	11			(11)
(Informação) (IN)	20	13		(13)	(13)
(Aritmética) (AR)	16	5			(5)
(Raciocínio com Palavras) (RP)	16	13		(13)	(13)
Soma dos Pontos Ponderados		34	37	14	16

Conversão da Soma dos Pontos Ponderados em Ponto Composto

Escola	Soma dos Pontos Ponderados	Ponto Composto	Rank Percentil	Intervalo de Confiança
Compreensão Verbal	34	83		
Organização Perceptual	37	86		
Memória Operacional	14	70		
Velocidade de Processamento	16	75		
QI Total	101	87		

Tabela A.2

ICV Equivalentes das somas dos pontos ponderados*

Soma dos pontos ponderados	ICV	Rank Percentil	Nível de Confiança	
			90%	95%
3	45	<0,1	43-55	42-56
4	47	<0,1	45-57	43-58
5	49	<0,1	46-59	45-60
6	51	0,1	48-61	47-62
7	53	0,1	50-62	49-64
8	55	0,1	52-64	51-65
9	57	0,2	54-66	53-67
10	59	0,3	56-68	55-69
11	61	0,5	58-70	56-71
12	63	1	60-72	58-73
13	65	1	61-74	60-75
14	67	1	63-75	62-77
15	70	2	66-78	65-79
16	72	3	68-80	67-81
17	74	4	70-82	69-83
18	76	5	72-84	70-85
19	78	7	73-86	72-87
20	80	9	75-87	74-89
21	82	12	77-89	76-90
22	84	14	79-91	78-92
23	86	18	81-93	80-94
24	88	21	83-95	82-96
25	91	27	86-98	84-99
26	93	32	87-100	86-101
27	95	37	89-103	88-103
28	97	42	91-105	90-104
29	99	47	93-105	92-106
30	101	50	95-107	94-108
31	103	55	97-109	96-110
32	104	61	98-110	96-111
33	106	66	100-112	98-113
34	108	70	101-114	100-115
35	110	75	103-115	102-117
36	112	79	105-117	104-118
37	114	82	107-119	106-120
38	116	86	109-121	108-122
39	118	88	111-123	110-124
40	120	91	113-125	111-126
41	121	92	113-126	112-127
42	122	93	114-127	113-128
43	123	95	115-128	114-129

Tabela A.3

IOP Equivalentes das somas dos pontos ponderados*

Soma dos pontos ponderados	IOP	Rank Percentil	Nível de Confiança	
			90%	95%
3	45	<0,1	43-55	42-56
4	47	<0,1	45-57	43-58
5	49	<0,1	46-59	45-60
6	51	0,1	48-61	47-62
7	53	0,1	50-62	49-64
8	55	0,1	52-64	51-65
9	57	0,2	54-66	53-67
10	59	0,3	56-68	55-69
11	61	0,5	58-70	56-71
12	63	1	60-72	58-73
13	65	1	61-74	60-75
14	67	1	63-75	62-77
15	69	2	65-77	64-78
16	71	3	67-79	66-80
17	73	4	69-81	68-82
18	75	5	71-83	70-84
19	77	6	73-85	71-86
20	79	8	74-87	73-88
21	81	10	76-88	75-90
22	83	13	78-90	77-91
23	86	18	81-93	80-94
24	88	21	83-95	82-96
25	90	25	85-97	83-98
26	92	30	86-99	85-100
27	94	34	88-100	87-102
28	96	39	90-102	89-104
29	98	45	92-104	91-105
30	100	50	94-106	93-107
31	102	55	96-108	95-109
32	104	61	98-110	96-111
33	106	66	100-112	98-113
34	108	70	101-114	100-115
35	110	75	103-115	102-117
36	112	79	105-117	104-118
37	114	82	107-119	106-120
38	116	86	109-121	108-122
39	118	88	111-123	110-124
40	120	91	113-125	111-126
41	122	93	114-127	113-128
42	123	95	115-128	114-129

Conversão da Soma dos Pontos Ponderados em Ponto Composto

Esala	Soma dos Pontos Ponderados	Ponto Composto	Rank Percentil	Intervalo de Confiança
Compreensão Verbal	34	83		
Organização Perceptiva	37			
Memória Operacional	41	90		
Velocidade de Processamento	46	93		
QI Total	101	97		

Conversão da Soma dos Pontos Ponderados em Ponto Composto

Escala	Soma dos Pontos Ponderados	Ponto Composto	Rank Percentil	Intervalo de Confiança <u>95</u> %
Compreensão Verbal	34	ICV 108	70	100-115
Organização Perceptual	37	IOP 114	82	106-120
Memória Operacional	14	IMO 83	13	77-91
Velocidade de Processamento	16	IVP 89	23	81-99
QI Total	101	QIT 101	53	96-106

Pontos Ponderados

- São a conversão dos pontos brutos (a soma de acertos obtidas pela criança em cada subteste) em pontos que eliminam o efeito da idade.

(Se uma criança de 8 anos teve 14 pontos brutos em um subteste e uma criança de 12 anos teve 30 pontos. Quem foi melhor? Como comparar?)

- Variam de 1 a 19, sendo
média = 10
desvio padrão = 3



Ponto Composto

- Para criar os índices (QI, ICV, IOP, IMO, IVP) juntam-se os pontos ponderados obtidos em 2 ou 3 subtestes.
- O produto final é chamado de Ponto Composto (composto por mais de um resultado)
- Variam de 40 a 160, sendo
média = 100
desvio padrão = 15



Rank Percentil

- Classifica o desempenho da criança em relação às demais crianças da mesma idade que compuseram a amostra normativa do teste. Se o rank percentil da criança em compreensão verbal, por exemplo, for 32, significaria que o desempenho dela nas tarefas de compreensão verbal teria sido igual ou superior ao desempenho de 32% das crianças de mesma idade.



Intervalo de Confiança

- Os escores obtidos no WISC IV refletem as reais habilidades da criança combinadas com algum grau de *erro de medida*. Assim sendo, seus escores verdadeiros são melhor retratados por um intervalo de confiança (IC), ou seja, uma amplitude de escores dentro a qual o escore verdadeiro deve estar. Para obtenção da máxima precisão de medida, foram utilizados intervalos de confiança a 95%, isto é, há 95% de certeza de que o resultado real da criança em um determinado domínio esteja dentro do intervalo relatado.

Intervalo de Confiança

Conversão da Soma dos Pontos Ponderados em Ponto Composto

Escala	Soma dos Pontos Ponderados	Ponto Composto	Rank Percentil	Intervalo de Confiança 95 %
Compreensão Verbal	34	CV 108	70	100-115
Organização Perceptual	37	IOP 114	82	106-120
Memória Operacional	14	IMO 83	13	77-91
Velocidade de Processamento	16	IVP 89	23	81-99
QI Total	101	QIT 101	53	96-106

Os pontos compostos podem ser transformados em gráficos

Conversão da Soma dos Pontos Ponderados em Ponto Composto

Escala	Soma dos Pontos Ponderados	Ponto Composto	Rank Percentil	Intervalo de Confiança 95%
Compreensão Verbal	34	108	70	100-115
Organização Perceptual	37	114	82	106-120
Memória Operacional	14	83	13	77-91
Velocidade de Processamento	16	89	23	81-99
QI Total	101	101	53	96-106

PEARSON

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.

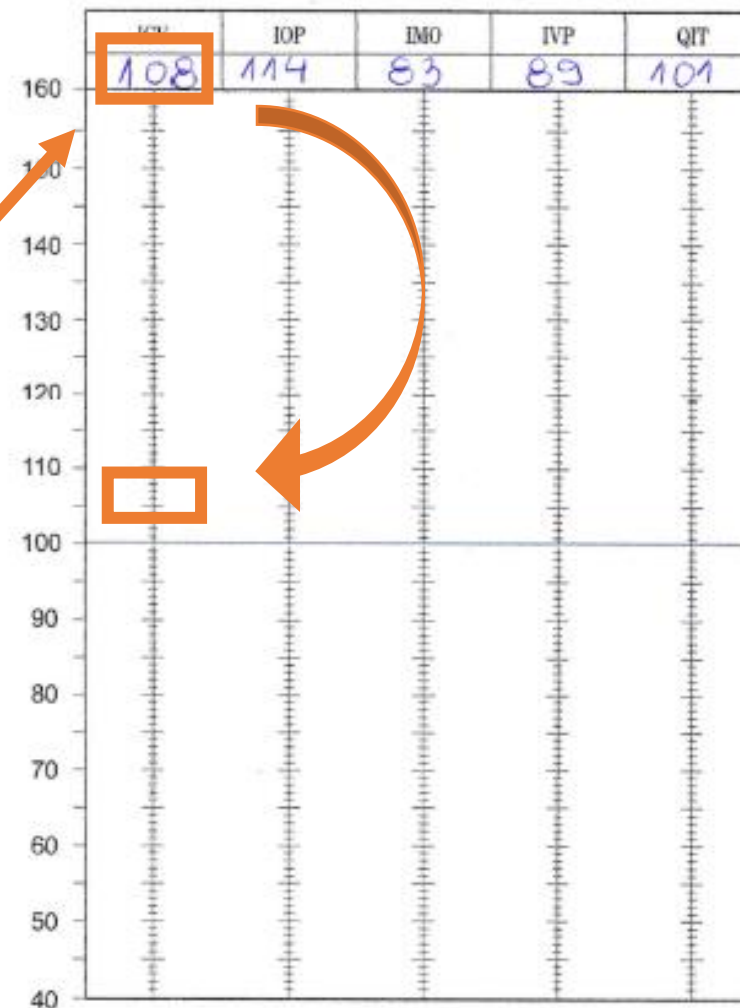


© 2013 Casapsi Livraria e Editora Ltda. É proibida a reprodução total ou parcial desta obra para qualquer finalidade. Todos os direitos reservados. Rua Simão Álvares, 1020 - Pinheiros - São Paulo/SP - Brasil CEP 05417-020 - Tel.: (11) 3034 3606 - www.casadopsicologia.com.br

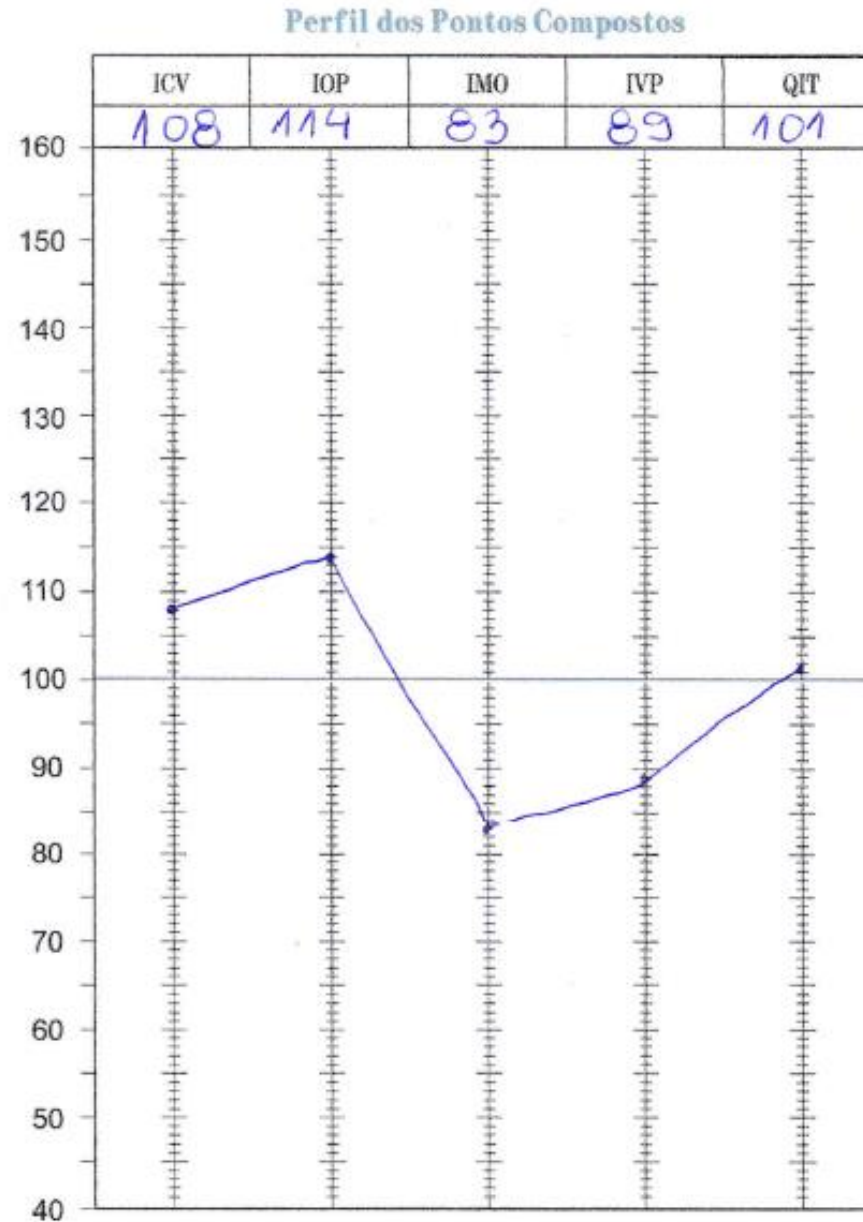
PsychCorp

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

Perfil dos Pontos Compostos



Os pontos compostos podem ser transformados em gráficos





Somas pró rata de pontuações ponderadas

- **Deve-se evitar esse tipo de cálculo**, pois violam a administração padrão do teste e introduzem um erro de medida adicional na derivação dos pontos compostos da criança.
- O uso da soma pró rata **deve ser usado apenas quando é inevitável devido as dificuldades de aplicação** (Ex: Quando nenhum subteste suplementar está disponível para substituição).
- Deve se ter cuidado na interpretação dos resultados.



Somas pró rata de pontuações ponderadas

- É necessário 2 pontos ponderados para o uso pró rata. Sendo assim, memória operacional e velocidade de processamento não ocorre pró rata.
- Caso algum subteste referente a memória operacional ou velocidade de processamento for invalidado e nenhum subteste suplementar tiver sido aplicado como substituição, o QI total não poderá ser calculado.
- Utilizar a **tabela A.7 (pág 255)**.

Pró rata Índice Organização Perceptual

Tabela A.7

Somas Pró rata dos pontos ponderados para derivar ICV e IOP*

Soma de 2 pontos Ponderados	Escore Pró rata ^a	Soma de 2 pontos Ponderados	Escore Pró rata ^a
2	3	21	32
3	5	22	33
4	6	23	35
5	8	24	36
6	9	25	38
7	11	26	39
8	12	27	41
9	14	28	42
10	15	29	44
11	17	30	45
12	18	31	47
13	20	32	48
14	21	33	50
15	23	34	51
16	24	35	53
17	26	36	54
18	27	37	56
19	29	38	57
20	30	39	58

* Somas Pró rata dos pontos ponderados foram calculadas multiplicando as somas dos pontos p

Conversão dos Pontos Brutos em Ponderados

Subtestes	Pontos Brutos	Pontos Ponderados				
		Compr. Verbal	Org. Perc.	Memória Operac.	Veloc. Proces.	
Cubos (CB)						
Semelhanças (SM)	15	7	7		7	
Dígitos (DG)	10	4		4	4	
Conceitos Figurativos (CN)	17	10			10	
Código (CD)	47	9		9	9	
Vocabulário (VC)	28	8	8		8	
Seq. de Núm. e Letras (SNL)	15	8		8	8	
Raciocínio Matemático (RM)	19	9		9	9	
Compreensão (CO)	19	8	8		8	
Procurar Símbolos (PS)	24	10			10	
(Completar Figuras) (CF)				()	()	
(Cancelamento) (CA)					()	
(Informação) (IN)			()		()	
(Aritmética) (AR)				()	()	
(Raciocínio com Palavras) (RP)			()		()	
Soma dos Pontos Ponderados		23		12	19	
		Compr. Verbal	Org. Perc.	Memória Operac.	Veloc. Proces.	QI Total



ERROS COMUNS DE APLICAÇÃO E CORREÇÃO

CUIDADO!!!!

Erros mais frequentes

ERRO	%
Deixar de fazer questionamento das respostas verbais	88
Calcular incorretamente os escores brutos dos subtestes	80
Deixar de registrar literalmente a resposta no protocolo	76
Errar na conversão de escore bruto para padronizado	76
Calcular incorretamente as somas dos escores padronizados e do QI	73
Relatar incorretamente intervalo de confiança	73
Relatar incorretamente o rank percentil	73
Administrar o número incorreto de itens	49
Usar o ponto partida incorreto	49
Atribuir pontos demais a uma resposta	48