

## **Anexos**

Anexo 1

Cuadro N.º 1: Áreas curriculares, competencias y niveles educativos de la Educación Básica Regular

Educación Inicial		Educación Primaria		Educación Secundaria				
Ciclo I		Ciclo II						
Enfoques transversales: Interculturalidad, Atención a la diversidad, Igualdad de Género, Enfoque Ambiental, de Derechos, Búsqueda de la Excelencia y Orientación al Bien Común								
Competencias transversales a las áreas: Se desenvuelve en entornos virtuales generados por las TIC y Gestiona su aprendizaje								
Áreas	Competencias	Áreas	Competencias	Áreas	Competencias nivel primario	Áreas	Competencias nivel secundario	
Personal social	Construye su identidad	Personal social	Construye su identidad	Personal social	Construye su identidad	Desarrollo personal, ciudadanía y cívica	Construye su identidad	
	Se relaciona con las personas		Convive y participa		Convive y participa democráticamente		Ciencias sociales	Convive y participa democráticamente
			Comprende que es una persona amada por Dios		Educación religiosa	Construye interpretaciones históricas		Construye interpretaciones históricas
						Asume la experiencia el encuentro personal y comunitario con Dios		Gestiona responsablemente el ambiente y el espacio
			Gestiona responsablemente los recursos económicos	Gestiona responsablemente los recursos económicos				
						Educación religiosa	Construye su identidad como persona humana, amada por Dios, digna, libre y trascendente	
						Educación para el trabajo	Asume la experiencia el encuentro personal y comunitario con Dios	
							Gestiona proyectos de emprendimiento económico y social	
Psicomotriz	Se desarrolla motrizmente	Psicomotriz	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Educación física	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	Educación física	Se desenvuelve de manera autónoma a través de su motricidad	
					Asume una vida saludable		Asume una vida saludable	
					Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices		Interactúa a través de sus habilidades sociomotrices	
Comunicación	Se comunica oralmente en lengua materna	Comunicación	Se comunica oralmente en lengua materna	Comunicación	Se comunica oralmente en lengua materna	Comunicación	Se comunica oralmente en lengua materna	
			Lee diversos tipos de textos escritos		Lee diversos tipos de textos escritos			
			Escribe diversos tipos de textos		Escribe diversos tipos de textos			
			Crea proyectos artísticos	Arte y cultura	Aprueba de manera crítica manifestaciones artístico-culturales	Arte y cultura	Aprueba de manera crítica manifestaciones artístico-culturales	
							Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	
		Castellano como segunda lengua	Se comunica oralmente en castellano como segunda lengua	Castellano como segunda lengua	Se comunica oralmente en castellano como segunda lengua	Castellano como segunda lengua	Se comunica oralmente en castellano como segunda lengua	
			Lee diversos tipos de textos escritos en castellano como segunda lengua		Lee diversos tipos de textos escritos en castellano como segunda lengua			
			Escribe diversos tipos de textos castellano como segunda lengua		Escribe diversos tipos de textos castellano como segunda lengua			
				Inglés	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	Inglés	Se comunica oralmente en inglés como lengua extranjera	
			Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera		Lee diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera			
			Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera		Escribe diversos tipos de textos en inglés como lengua extranjera			
Descubrimiento del mundo	Construye la noción de cantidad	Matemática	Construye la noción de cantidad	Matemática	Resuelve problemas de cantidad	Matemática	Resuelve problemas de cantidad	
	Establece relaciones espaciales		Establece relaciones espaciales		Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio		Resuelve problemas de regularidad, equivalencia y cambio	
	Explora su entorno para conocerlo		Ciencia y tecnología		Explora su entorno para conocerlo		Ciencia y tecnología	Resuelve problemas de movimiento, forma y localización
		Indaga mediante métodos científicos						Indaga mediante métodos científicos
			Explica el mundo natural y artificial basado en conocimientos sobre los seres vivos; materia y energía; biodiversidad, Tierra y universo		Explica el mundo natural y artificial basado en conocimientos sobre los seres vivos; materia y energía; biodiversidad, Tierra y universo		Explica el mundo natural y artificial basado en conocimientos sobre los seres vivos; materia y energía; biodiversidad, Tierra y universo	
			Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas		Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas		Diseña y construye soluciones tecnológicas para resolver problemas	
4 áreas	7 competencias	6 áreas	14 competencias	9 áreas	30 competencias	11 áreas	31 competencias	

Fuente: Pág. 91 <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/curriculo-nacional-2016-2.pdf>

Anexo 2

Nombre: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_  
 Escuela o Centro: \_\_\_\_\_ Grado/Año: \_\_\_\_\_  
 Examinador: \_\_\_\_\_ Lateralidad: \_\_\_\_\_



**Test de inteligencia de Wechsler para niños - Cuarta edición**

Subtest	Puntaje directo	Puntajes escalares				
Construcción con cubos						
Analogías						
Retención de dígitos						
Razonamiento con figuras						
Claves						
Vocabulario						
Secuencia de números y letras						
Matrices						
Comprensión						
Búsqueda de símbolos						
(Completamiento de figuras)						
(Registros)						
(Información)						
(Aritmética)						
(Inferencias)						
Suma de puntajes escalares		CV	AP	MO	VP	Escala total

	Año	Mes	Día
Fecha del test			
Fecha de nacimiento			
Edad a la evaluación			

	Todos los 10 subtests*	Tres subtests de CV	Tres subtests de AP
Puntajes escalares			
Número de subtests	+10	+3	+3
Puntaje promedio			

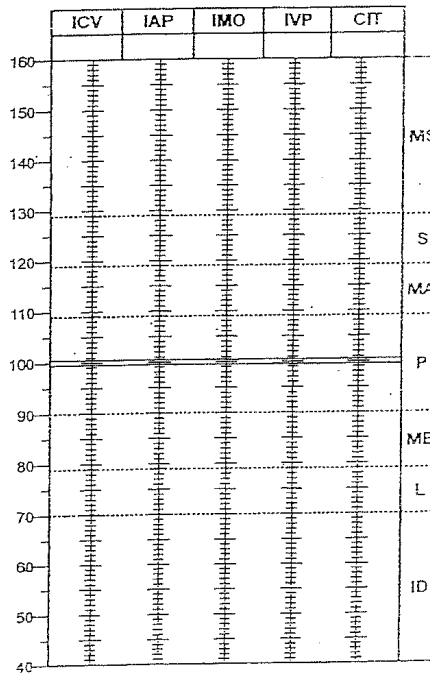
\*El promedio total se calcula a partir de los 10 subtests obligatorios.

	Puntaje	Índice comp.	Per-centil	Intervalo de confianza %
Comprensión verbal				
Análisis perceptual				
Memoria operante				
Velocidad de procesamiento				
Escala total				

Puntajes de los subtests

	Comprensión verbal			Análisis perceptual			Memoria operante			Velocidad de procesamiento			
	Ana	Voc	Com (Inf)	(Inf)	CC	RF	Mat (CP)	RD	NL	Añ	Cla	BS	Reg
19	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
18	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
17	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
16	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
15	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
14	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
13	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
12	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
11	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
10	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
9	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
8	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
7	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
6	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
5	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
4	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
3	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
2	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.
1	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.	.

Puntajes compuestos



Fuente: Centro psicopedagógico

# 1. Construcción con cubos



## INVERTIR

Edades 8-16: puntaje de 0 ó 1 en cualquiera de los dos primeros ítems dados. Administrar los ítems anteriores en secuencia inversa hasta obtener dos puntajes perfectos consecutivos.



## INTERRUMPIR

Después de 3 puntajes consecutivos de 0.



## PUNTUAR

Ítems 1-3: puntaje de 0, 1 ó 2 puntos.  
 Ítems 4-8: puntaje de 0 a 4 puntos.  
 Ítems 9-14: puntaje de 0 o el puntaje apropiado de bonificación por tiempo.  
 Sin bonificación por tiempo:  
 Ítems 1-3: puntaje de 0, 1 ó 2 puntos.  
 Ítems 4-14: puntaje de 0 a 4 puntos.

### EXAMINADO

Diseño	Tiempo límite	Tiempo de ejecución	Diseño correcto	Diseño incorrecto		Puntaje	
				Intento 1	Intento 2	Intento 1	Intento 2
1.	30"		S N			0	1 2
2.	45"		S N			0	1 2
3.	45"		S N			0	1 2
4.	45"		S N			0	4
5.	45"		S N			0	4
6.	75"		S N			0	4
7.	75"		S N			0	4
8.	75"		S N			0	4
9.	75"		S N			0	31-75 21-30 11-20 1-10 4 5 6 7
10.	75"		S N			0	31-75 21-30 11-20 1-10 4 5 6 7
11.	120"		S N			0	71-120 51-70 31-50 1-30 4 5 6 7
12.	120"		S N			0	71-120 51-70 31-50 1-30 4 5 6 7
13.	120"		S N			0	71-120 51-70 31-50 1-30 4 5 6 7
14.	120"		S N			0	71-120 51-70 31-50 1-30 4 5 6 7

EXAMINADOR

Puntaje directo total (Máximo = 68)

Puntaje directo total sin bonificación por tiempo (CCSB) (Máximo = 50)

## 2. Analogías (continuación)

Ítem	Respuesta	Puntaje
20. Sal - Agua		0 1 2
21. Venganza - Perdón		0 1 2
22. Realidad - Fantasía		0 1 2
23. Espacio - Tiempo		0 1 2

Puntaje directo total  
(Máximo = 44)

## 3. Retención de dígitos



### INTERRUMPIR

Dígitos en Orden directo y en Orden inverso:  
Puntaje de 0 en ambos intentos de un ítem.



### PUNTUAR

Puntaje de 0 ó 1 para cada intento.  
RDD y RDI: Puntaje total para RD en orden directo e inverso, respectivamente.  
RDDL y RDIL: Número de dígitos recordados en el último intento calificado con 1 punto para RD en orden directo e inverso, respectivamente.

Dígitos en orden directo			Puntaje del intento	Puntaje del ítem	Dígitos en orden inverso		
Ítem	Intento / Respuesta				Ítem	Intento / Respuesta	Puntaje del intento
6-16 1.	1 2-9	0 1	0 1 2	6-16 M.	1 8-2		
	2 4-6	0 1			2 5-6		
2.	1 3-8-6	0 1	0 1 2	1.	1 2-1	0 1	0 1 2
	2 6-1-2	0 1		2 1-3	0 1		
3.	1 3-4-1-7	0 1	0 1 2	2.	1 3-5	0 1	0 1 2
	2 6-1-5-8	0 1		2 6-4	0 1		
4.	1 5-2-1-8-6	0 1	0 1 2	3.	1 2-5-9	0 1	0 1 2
	2 8-4-2-3-9	0 1		2 5-7-4	0 1		
5.	1 3-8-9-1-7-4	0 1	0 1 2	4.	1 8-4-9-3	0 1	0 1 2
	2 7-9-6-4-8-3	0 1		2 7-2-9-6	0 1		
6.	1 5-1-7-4-2-3-8	0 1	0 1 2	5.	1 4-1-3-5-7	0 1	0 1 2
	2 9-8-5-2-1-6-3	0 1		2 9-7-8-5-2	0 1		
7.	1 1-8-4-5-9-7-6-3	0 1	0 1 2	6.	1 1-6-5-2-9-8	0 1	0 1 2
	2 2-9-7-6-3-1-5-4	0 1		2 3-6-7-1-9-4	0 1		
8.	1 5-3-8-7-1-2-4-6-9	0 1	0 1 2	7.	1 8-5-9-2-3-4-6	0 1	0 1 2
	2 4-2-6-9-1-7-8-3-5	0 1		2 4-5-7-9-2-8-1	0 1		
				8.	1 6-9-1-7-3-2-5-8	0 1	0 1 2
				2 3-1-7-9-5-4-8-2	0 1		

RDDL  
(Máximo = 9)

Puntaje directo de dígitos en  
orden directo (RDD)  
(Máximo = 16)

RDIL  
(Máximo = 8)

Puntaje directo de dígitos en  
orden inverso (RDI)  
(Máximo = 16)

Puntaje total de Retención de dígitos  
(Máximo = 32)

## 6. Vocabulario



### INVERTIR

Edades 6-16: puntaje de 0 ó 1 en cualquiera de los dos primeros ítems dados. Administrar los ítems anteriores en secuencia inversa hasta obtener dos puntajes perfectos consecutivos.



### INTERRUMPIR

Después de 3 puntajes consecutivos de 0.



### PUNTUAR

Ítems 1-4: puntaje de 0 ó 1.  
Ítems 5-36: puntaje de 0, 1 ó 2.

Ítem	Respuesta	Puntaje
Ítems con dibujo		
1. Auto (automóvil, carro)		0 1
2. Flor		0 1
3. Tren (ferrocarril)		0 1
4. Balde (cubeta)		0 1
Ítems verbales		
6-8 *5. Reloj		0 1 2
6. Sombrilla		0 1 2
9-11 7. Ladrón		0 1 2
8. Vaca		0 1 2
12-16 *9. Sombrero		0 1 2
10. Valiente		0 1 2
11. Obedecer		0 1 2
12. Bicicleta		0 1 2
13. Antiguo		0 1 2
14. Abecedario		0 1 2
15. Remedar		0 1 2
16. Fábula		0 1 2
17. Emigrar		0 1 2

\* Si el examinado no da una respuesta de 2 puntos, mencione la respuesta indicada en el Manual.

## 7. Serie de números y letras



### INTERRUMPIR

Interrumpa si el examinado no responde correctamente a cualquiera de los ítems de verificación de aptitudes o en caso que el examinado obtenga puntaje de 0 en los tres intentos de un ítem.



### PUNTUAR

Puntaje de 0 ó 1 para cada intento.

Ítems de verificación de aptitudes		Respuesta correcta			Correcto	
Enumeración		El examinado cuenta hasta tres			S	N
Abecedario		El niño dice el abecedario hasta la letra C			S	N

Ítem	Intento	Respuesta correcta	Respuesta del examinado	Puntaje del intento	Puntaje del ítem
6-7	1. A-2	2-A	A-2		
	2. B-3	3-B	B-3		
8-18	1. A-3	3-A	A-3	0 1	0 1
	Si el examinado responde A-3, comíalo inmediatamente como señal de alarma.				
	2. B-1	1-B	B-1	0 1	
	3. 2-C	2-C	C-2	0 1	2 3
1.	1. C-4	4-C	C-4	0 1	0 1
	2. 5-E	5-E	E-5	0 1	
	3. D-3	3-D	D-3	0 1	
2.	1. B-1-2	1-2-B	B-1-2	0 1	0 1
	2. 1-3-C	1-3-C	C-1-3	0 1	
	3. 2-A-3	2-3-A	A-2-3	0 1	
3.	1. D-2-9	2-9-D	D-2-9	0 1	0 1
	2. R-5-B	5-B-R	B-R-5	0 1	
	Si el examinado responde R-5-B, es necesario que debe decir las letras en orden.				
	3. H-9-K	9-H-K	H-K-9	0 1	2 3
4.	1. 3-E-2	2-3-E	E-2-3	0 1	0 1
	Si el examinado responde 3-2-E o E-2-3, es necesario que debe decir los números en orden.				
	2. 9-J-4	4-9-J	J-4-9	0 1	
	3. B-5-F	5-B-F	B-F-5	0 1	2 3
5.	1. 1-C-3-J	1-3-C-J	C-J-1-3	0 1	0 1
	2. 5-A-2-B	2-5-A-B	A-B-2-5	0 1	
	3. D-8-M-1	1-8-D-M	D-M-1-8	0 1	
6.	1. 1-B-3-G-7	1-3-7-B-G	B-G-1-3-7	0 1	0 1
	2. 9-V-1-T-7	1-7-9-T-V	T-V-1-7-9	0 1	
	3. P-3-J-1-M	1-3-J-M-P	J-M-P-1-3	0 1	
7.	1. 1-D-4-E-9-G	1-4-9-D-E-G	D-E-G-1-4-9	0 1	0 1
	2. H-3-B-4-F-8	3-4-8-B-F-H	B-F-H-3-4-8	0 1	
	3. 7-Q-6-M-3-Z	3-6-7-M-Q-Z	M-Q-Z-3-6-7	0 1	
8.	1. S-3-K-4-Y-1-G	1-3-4-G-K-S-Y	G-K-S-Y-1-3-4	0 1	0 1
	2. 7-S-9-K-1-T-6	1-6-7-9-K-S-T	K-S-T-1-6-7-9	0 1	
	3. L-2-J-6-Q-3-G	2-3-6-G-J-L-Q	G-J-L-Q-2-3-6	0 1	
9.	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	0 1
	2. J-2-Ü-8-A-5-C-4	2-4-5-8-A-C-J-U	A-C-J-U-2-4-5-8	0 1	
	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	
10.					

Puntaje directo total (Máximo = 30)

**9. Comprensión** (continuación)

Ítem	Respuesta	Puntaje
7. Pelear		0 1 2
**8. Bibliotecas		0 1 2
9. Inspeccionar		0 1 2
10. Ejercicio		0 1 2
11. Disculparse		0 1 2
**12. Luces		0 1 2
13. Derechos de autor		0 1 2
14. Promesa		0 1 2
**15. Médicos		0 1 2
**16. Periódico		0 1 2
**17. Libertad de expresión		0 1 2
**18. Propietaria		0 1 2
19. Estampillas		0 1 2
**20. Comunicación		0 1 2
**21. Ciencia y tecnología		0 1 2

\*\* Si el examinado responde solamente con un concepto general, pídale una segunda respuesta.

Puntaje directo total   
(Máximo = 42)



### 13. Información



#### INVERTIR

Edades 6-16: puntaje de 0 en cualquiera de los dos primeros ítems dados. Administrar los ítems anteriores en secuencia inversa hasta obtener dos puntajes perfectos consecutivos.



#### INTERRUMPIR

Después de 5 puntajes consecutivos de 0.



#### PUNTUAR

Puntaje de 0 ó 1.

Ítem	Respuesta	Puntaje
*1. Pie		0 1
*2. Nariz		0 1
3. Comida		0 1
**4. Orejas		0 1
6-8 5. Años		0 1
6. Patas		0 1
**7. Jueves		0 1
**8. Monedas		0 1
9. Marzo		0 1
9-11 10. Hierve		0 1
**11. Semana		0 1
12-16 12. Año		0 1
13. Colón		0 1
**14. Estaciones		0 1
**15. Docena		0 1
16. Estómago		0 1

Ítem	Respuesta	Puntaje
17. Mes		0 1
**18. Fósil		0 1
19. Ozono		0 1
20. Oxígeno		0 1
21. Jeroglíficos		0 1
**22. Población		0 1
23. Grecia		0 1
**24. Oxidación		0 1
25. Hojas		0 1
**26. Darwin		0 1
27. Diamantes		0 1
28. Confucio		0 1
29. Solsticio		0 1
30. Barómetro		0 1
31. Fisión		0 1
**32. Nueva York		0 1
33. Resina natural		0 1

\* Si el examinado no da una respuesta de 1 punto, mencione la respuesta indicada en el Manual.

\*\* Las respuestas que requieren interrogatorio específico están indicadas en el Manual.

Puntaje directo total  
(Máximo = 33)

### 14. Aritmética



#### INVERTIR

Edades 6-16: puntaje de 0 en cualquiera de los dos primeros ítems dados. Administrar los ítems anteriores en secuencia inversa hasta obtener dos puntajes perfectos consecutivos.



#### INTERRUMPIR

Después de 4 puntajes consecutivos de 0.



#### PUNTUAR

Puntaje de 0 ó 1.

Ítem	Respuesta correcta	Respuesta	Puntaje
*1. Pájaros	1, 2, 3		0 1
*2. Pollitos	1, 2, 3, 4, 5		0 1
6-7 *3. Árboles	1, 2, ..., 10		0 1
4. Mariposas	9		0 1
5. Nueces	2		0 1
6. Libros	4		0 1
7. Crayolas	5		0 1
8. Galletas	3		0 1
8-9 9. Soles	6		0 1
10. Pedazos	2		0 1
11. Caramelos	7		0 1
10-16 12. Lápices	6		0 1

Ítem	Respuesta correcta	Respuesta	Puntaje
13. Bicicletas	15		0 1
14. Pelotas	14		0 1
15. Calcomanías	25		0 1
16. Vacas	5		0 1
17. Globos	7		0 1
18. Manzana	9		0 1
19. Lapiceros	20		0 1
20. Puntos	32		0 1
21. Premios	24		0 1
22. Karate	19		0 1
23. Cambio	7		0 1
24. Observación	6		0 1

Ítem	Respuesta correcta	Respuesta	Puntaje
25. Dinero	8.50		0 1
26. Clases	20		0 1
27. Revistas	3		0 1
28. Manejo	60		0 1
29. Carpeta	30		0 1
30. Temperatura	3		0 1
31. Juego	34		0 1
32. Lavado	48		0 1
33. Vuelo	2pm		0 1
34. Trabajo	40km		0 1

Puntaje directo total  
(Máximo = 34)

\* Si el examinado no da una respuesta de 1 punto, mencione la respuesta indicada en el Manual.

**15. Inferencias** (continuación)

Ítem	Pista	Respuesta	Correcta	Puntaje
15.	I. Facilita la convivencia de las personas que son diferentes...		S N	0 1
	II. se rompe cuando hay conflictos sociales...		S N	
	III. y es algo que la ONU y muchos gobiernos tratan de mantener.		S N	
16.	I. Son normas que debe respetar el ciudadano...		S N	0 1
	II. y están escritas con el fin de proteger a la sociedad.		S N	
17.	I. La gente lo hace para arreglar edificios viejos...		S N	0 1
	II. y se hace para devolver el aspecto original a algo.		S N	
18.	I. No se detiene.		S N	0 1
	II. No se toca...		S N	
	III. y se puede medir.		S N	
19.	I. Es un permiso oficial...		S N	0 1
	II. por lo general lo otorga una autoridad...		S N	
	III. y puede ser que hagas un examen para obtenerlo.		S N	
20.	I. Lo festejas...		S N	0 1
	II. aumenta cada año...		S N	
	III. y te hace más grande.		S N	
21.	I. Nunca se ha visto...		S N	0 1
	II. mejora nuestras vidas...		S N	
	III. y puede provocar que la gente gane premios.		S N	
22.	I. Este es un lugar...		S N	0 1
	II. y te protege de los cambios del clima...		S N	
	III. y se halla dentro de otra cosa.		S N	
23.	I. Puede ser un río...		S N	0 1
	II. y las guerras pueden cambiarlo...		S N	
	III. y dos países pueden compartirlo.		S N	
24.	I. Ha pasado...		S N	0 1
	II. y se puede contar...		S N	
	III. y otorga lecciones a la gente.		S N	

Puntaje directo total  
(Máximo = 24)

## Clasificación de la Inteligencia según Wechsler:

<b>CLASIFICACIÓN</b>	<b>C.I</b>
Retardo (Discapacidad Intelectual)	Hasta 69
Limítrofe	70 a 79
Normal Lento	80 a 89
Normal Promedio	90 a 109
Normal Superior	110 a 119
Superior	120 a 129
Muy Superior	130 y más

### EJERCICIOS DE ATENCIÓN Y CONCENTRACIÓN

1.- Las distintas palabras están relacionadas entre sí, escriba en la línea la palabra que sea la consecuencia de las otras dos.

- \* Salida          Viaje \_\_\_\_\_
- \* Mercurio      Venus \_\_\_\_\_
- \* Mediodía      Tarde \_\_\_\_\_
- \* Pierna          Tobillo \_\_\_\_\_
- \* Abuelo          Padre \_\_\_\_\_
- \* Frío            Tibio \_\_\_\_\_
- \* Enfermedad    Agonía \_\_\_\_\_
- \* Horizontal    Inclinado \_\_\_\_\_
- \* Sargento      Teniente \_\_\_\_\_
- \* Norte          Noroeste \_\_\_\_\_

2.- ¿ Puede encontrar tres números cuyas suma sea igual a su producto?  
Es decir, tres números que reúnan la siguiente condición:

$$\dots + \dots + \dots = \dots \times \dots \times \dots$$

considerando además que ninguno de los tres números pueda ser cero.

3.- Resuelva los siguientes ejercicios ordenando y colocando los signos de operaciones aritméticas correspondientes.

$$2 \quad 2 \quad 2 \quad 2 \quad 2 = 24$$

$$2 \quad 2 \quad 2 = 24$$

$$6 \quad 6 \quad 6 = 30$$

$$3 \quad 3 \quad 3 = 30$$

4.- Utilizando una de las operaciones aritméticas: suma, resta, Multiplicación, ¿qué número deberá remplazar el signo de interrogación del diagrama?

7	2	9	8	8
?	7	3	4	5
1	4	3	5	7

**6.- QUE LETRA ESTA REPETIDA**

En el siguiente grupo de letras, expuestas a  
Renglón seguido, todas son diferentes,  
MENOS UNA que esta repetida  
¿Cuál es?

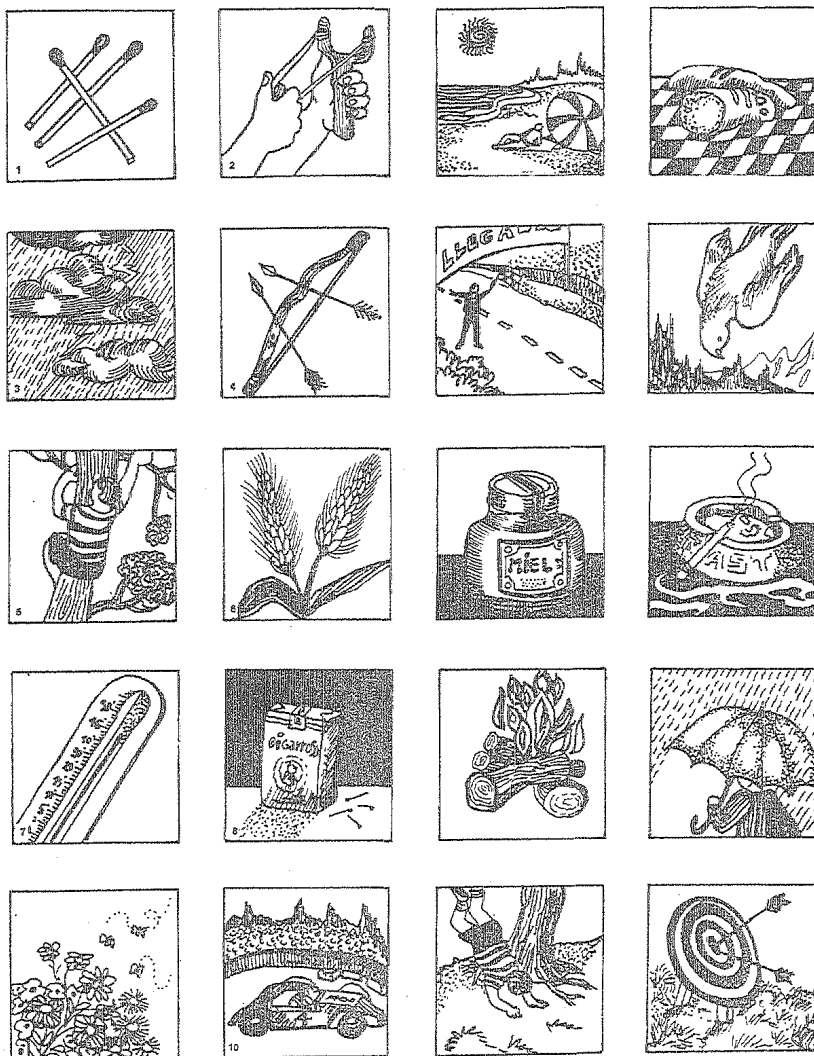
A X K D N L C H W E S J T G H

N P L L V C I M Q R O F L U B

**7.- Las siguientes palabras están en desorden  
¿Puedes ordenarlas?**

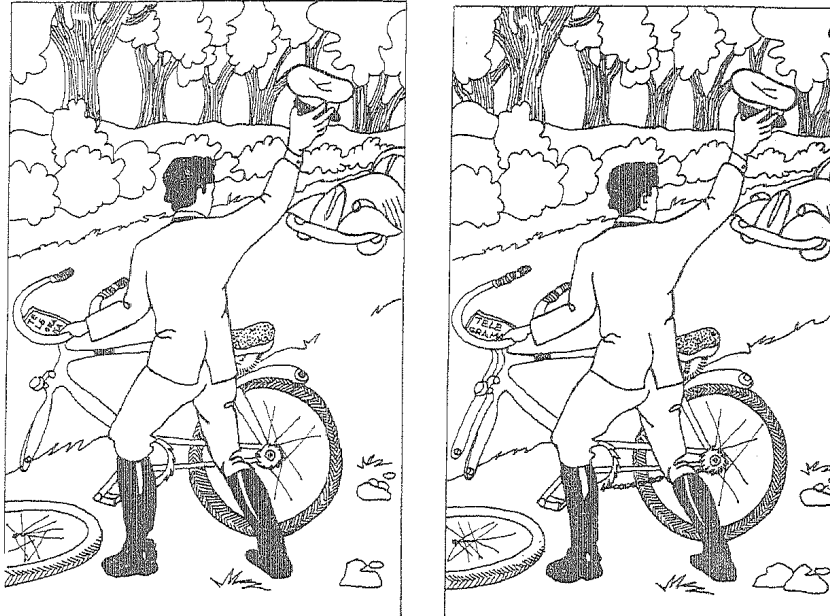
CAVA	LBUAFO
REIGT	LOCMAEL
BALCLOA	ROBUR
ATOG	EFTANELE
NOTAR	SOO
LARGOI	NEOL
RTANEP	RABAC
LMALA	NENRETORIOC
LRNAMDI	OMNO
LOJEUAZ	RACAINO
RLIOM	
LALUGR	

8.- En las dos primeras columnas verticales hay dibujos numerados del 1 al 10, cada uno de los cuales representa el comienzo de una acción que termina en alguno de los diez cuadros de las dos columnas de la derecha. Indique con el mismo número en qué cuadro finaliza cada acción.



Fuente: <http://www.actiweb.es/educali/archivo1.pdf>

9.- En la siguiente lamina hay dos figuras que aparentemente son iguales, pero la figura B tiene 10 elementos menos que la figura A.

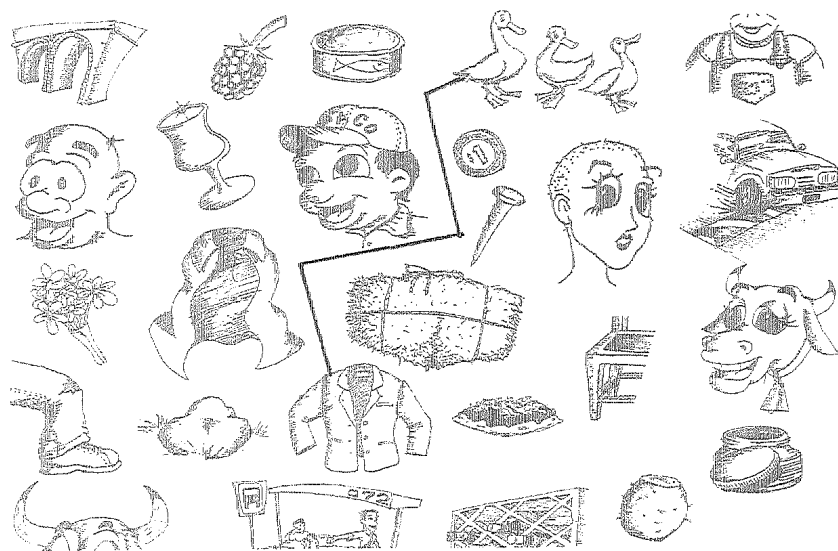


4

Fuente: <http://www.actiweb.es/educali/archivo1.pdf>

10.- Identifica cuales de estos dibujos se escriben con las mismas letras.

Ejemplo: Ocas-saco





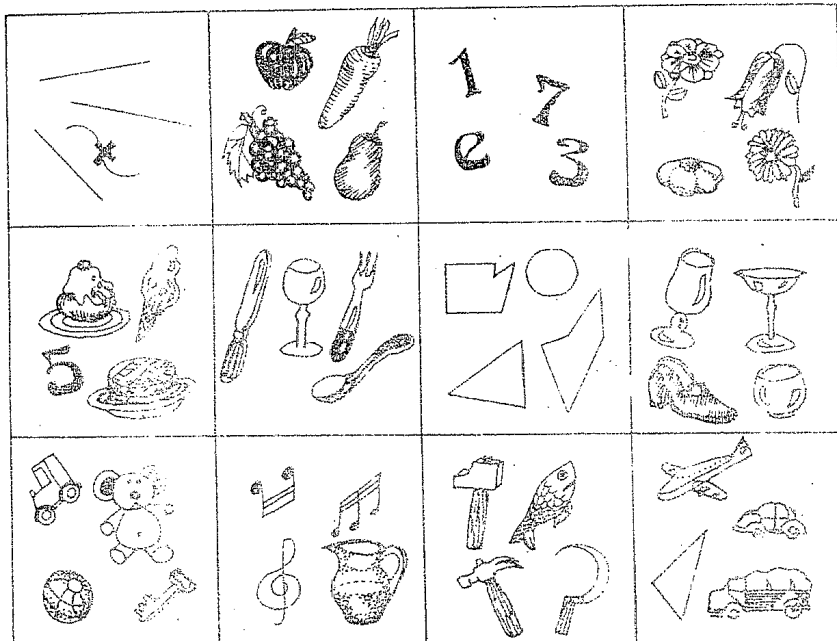
11.- El dibujante quiso divertirse y escondió muchos animales en esta escena ¿ los encuentras? Son en total 19



6

Fuente: <http://www.actiweb.es/educali/archivo1.pdf>

12.- En estos cuadrados hay 4 elementos, 3 son parecidos entre sí; el cuarto es diferente.



7

## Anexo 5. Velocidad de procesamiento

### Hacer o no hacer

1.- Los tíos de María le han dado de propina 10 soles. Ella quiere comprarse una carterita que cuesta 5 soles pero también está pensando ahorrar los 10 soles en su alcancía de chanco (ya tiene ahorrados 40 soles) y espera llegar a los 60 soles para comprarse una casaca.

2.- Daniel tiene un examen para la próxima semana y aún tiene tiempo para organizarse. Puede empezar a estudiar ahora mismo y estudiar un poco cada día o dejarlo para un día antes.

3.- Carlos está castigado sin salir, pero sus padres no están. Sus amigos le han mandado un mensaje por chat y le insisten para que baje un rato, ya que sus padres no se van a enterar.

### A tomar decisiones:

5.3.1 ¿Cuáles son las diferentes opciones?

5.3.2 ¿Puedo descartar alguna opción en un inicio?

5.3.3 ¿Qué opciones me quedan?

5.3.4 ¿Qué es lo que yo realmente quiero o necesito? Lo apunto, sin pensar en las opciones

5.3.5 ¿Qué es lo que realmente me hace feliz? Lo apunto, sin pensar en las opciones

5.3.6 Hago una lista de las ventajas

5.3.7 Hago una lista de las desventajas

5.3.8 Hago una valoración de los datos obtenidos

5.3.9 Escojo una opción

5.3.10 Me tomo un tiempo luego y la valoro otra vez.

Fuente: Elaboración propia









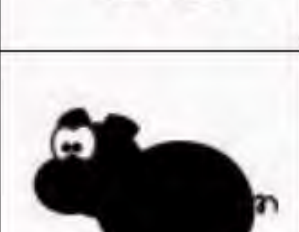



Tacha lo más rápido posible, las imágenes que son iguales que el modelo



[www.orientacionandujar.es](http://www.orientacionandujar.es)

Tacha lo más rápido posible, las imágenes que son iguales que el modelo. ¿Qué animal es?

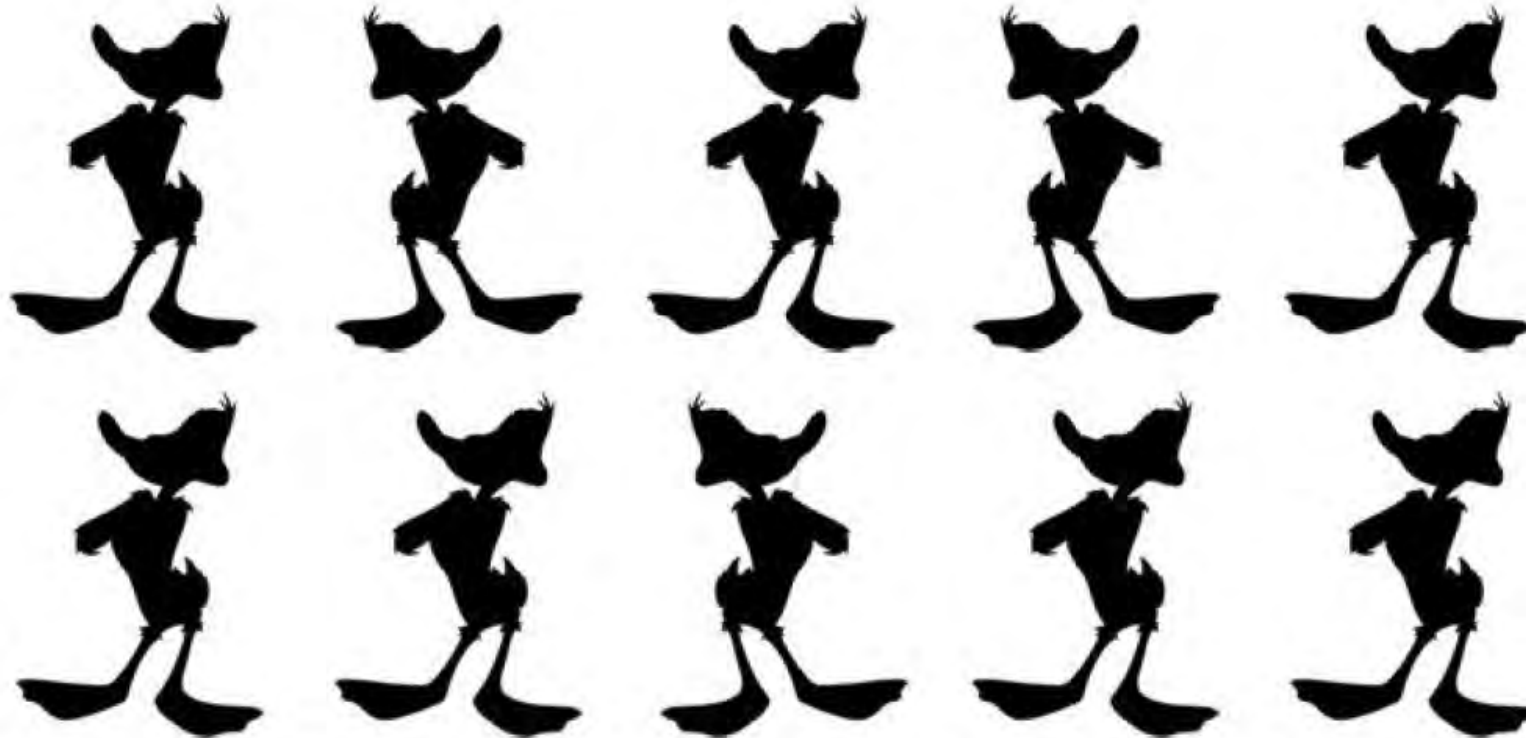


Fuente: <https://www.orientacionandujar.es/wp-content/uploads/2013/11/ATENCION-MANTENIDA-TACHA-LAS-siluetas-INFANTILES-DE-ANIMALES.pdf>

# Atención con siluetas

Señala las siluetas que tienen igual disposición que el modelo

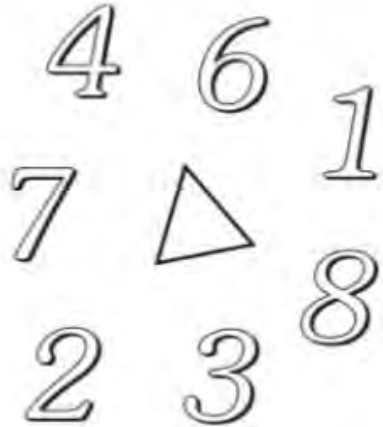





<http://orientacionandujar.wordpress.com/>

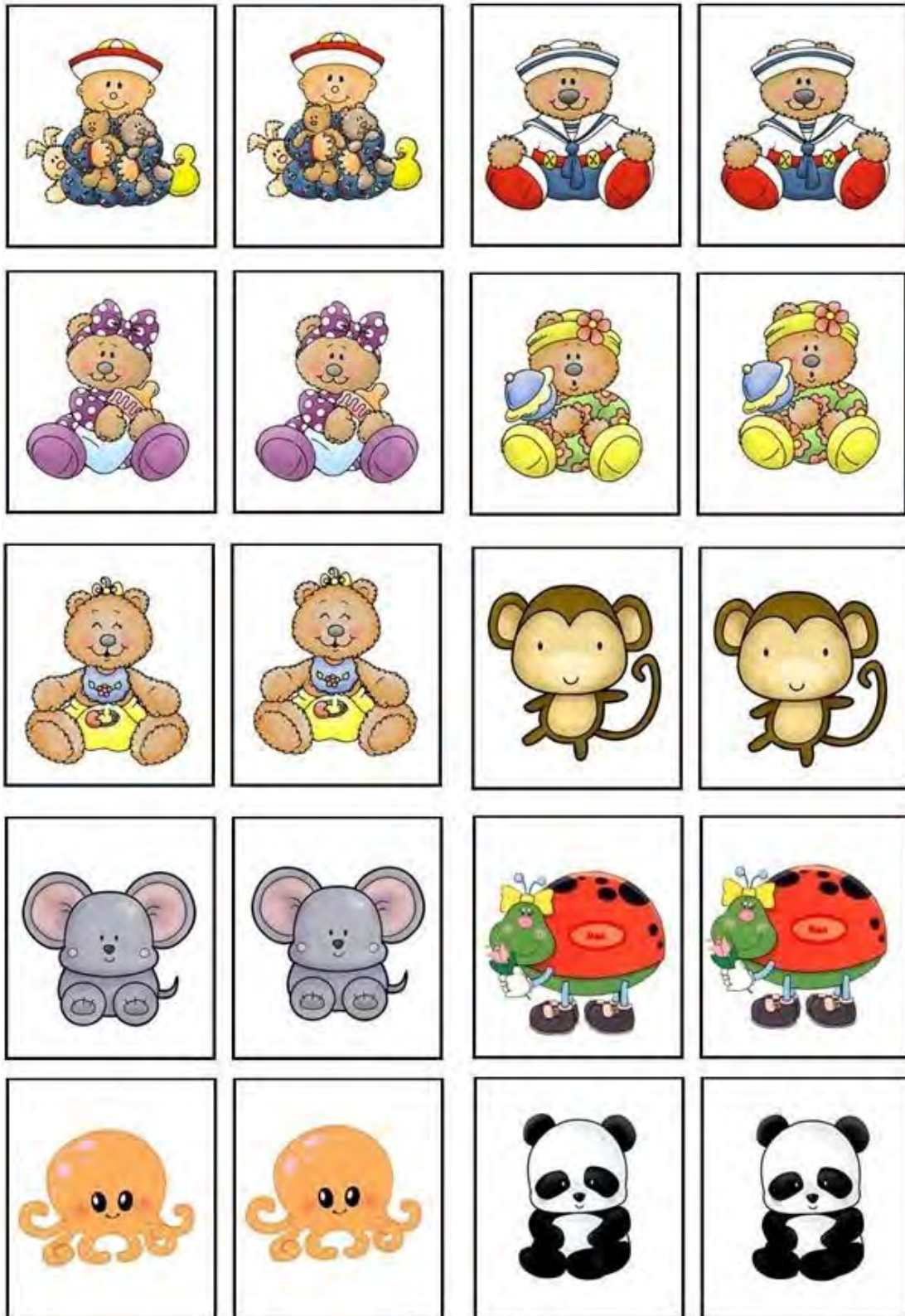
Anexo 7 Discriminación visual - series- excluir elemento

TÉRMINO EXCLUIDO

► Colorea la figura que no corresponde a cada recuadro.

Anexo 8 – Razonamiento Perceptivo - Juego memoria



anaclaudiasar@gmail.com



## Anexo 9- Comprensión Verbal - Canción

### Canción de las manos

Realizamos los gestos que indica la canción:

Mi mano derecha al frente

Mi manos derecha atrás Sacudo mi

mano derecha Y la pongo en su lugar

Mi mano izquierda al frente Mi manos

izquierda atrás Sacudo mi mano

izquierda Y la pongo en su lugar

Mi pie derecho al frente Mi pie

derecho atrás Sacudo mi pie derecho

Y la pongo en su lugar Mi pie

izquierdo al frente Mi pie izquierdo

atrás Sacudo mi pie izquierdo Y la

pongo en su lugar

Fuente: <https://www.conmishijos.com/ocio-en-casa/letras-de-canciones/canciones-las-manos.html>

## Anexo 10 - Adivinanzas

- 1.- Pobrecito, pobrecito, todo el día sin parar y no sale de su sitio. El reloj
- 2.- ¿Quién es algo y nada a la vez? El pez
- 3.- Con mi cara roja, mi ojo negro y mi vestido verde a todo el campo alegre. La rosa
- 4.- Es cómo una paloma blanca y negra, pero vuela sin alas y habla sin lengua  
La carta
- 5.- Alto, alto como un pino, pesa menos que un comino. El humo

Fuente: <https://www.chiquipedia.com/adivinanzas/adivinanzas-dificiles/>

Anexo 11 – Juego de roles – en la bodega

A: Buenos días

señora B: Hola

José

A: ¿Tiene chocolate sublime?

B: Sí, tengo con avellanas, maní, chocolate y blanco y sublime con

galleta A: Quiero el sublime con chocolate blanco. ¿Cuánto está?

B: 1.5 soles

A: Tengo 5 soles ¿Tiene

vuelto? B: Sí, tengo

sencillo

A: Está bien señora, muchas gracias.

Fuente: Elaboración propia



Fuente: <https://unmardepalabrasblog.com/tag/categorias-semantica>

Anexo 13 – Números y secuencias

Completa las secuencias numéricas

1            4                8        10

   2            5                9   

       3                7            10

1                    6            9   

prekinderlincolncollege.blogspot.com

42 46 50

54 57 60

29 31 33

42 47 52       87

4 8 12       40

19       75 83 91

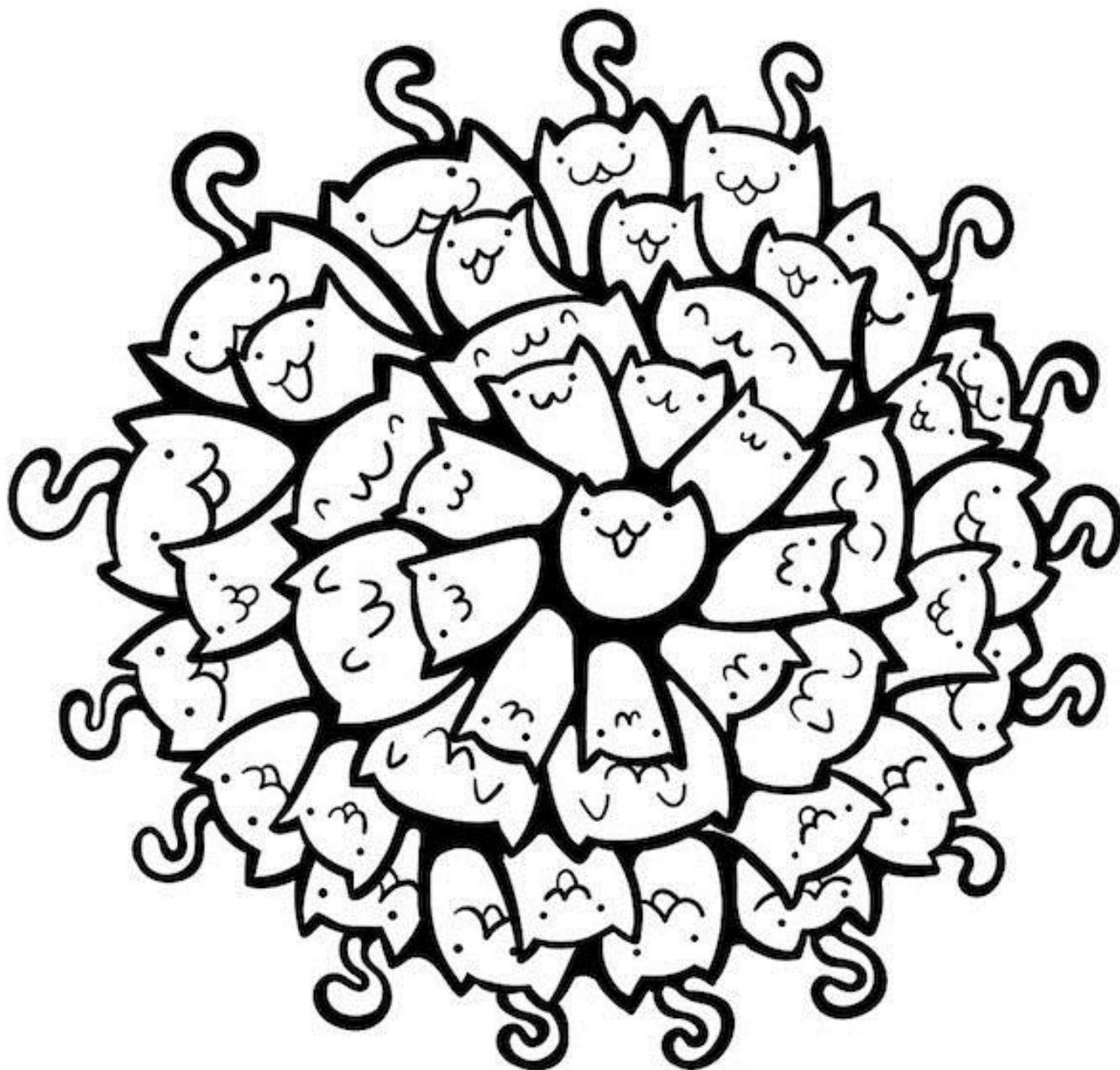
Blog de recursos para la elaboración de A.C.T.S

Anexo 14 – Sudokus

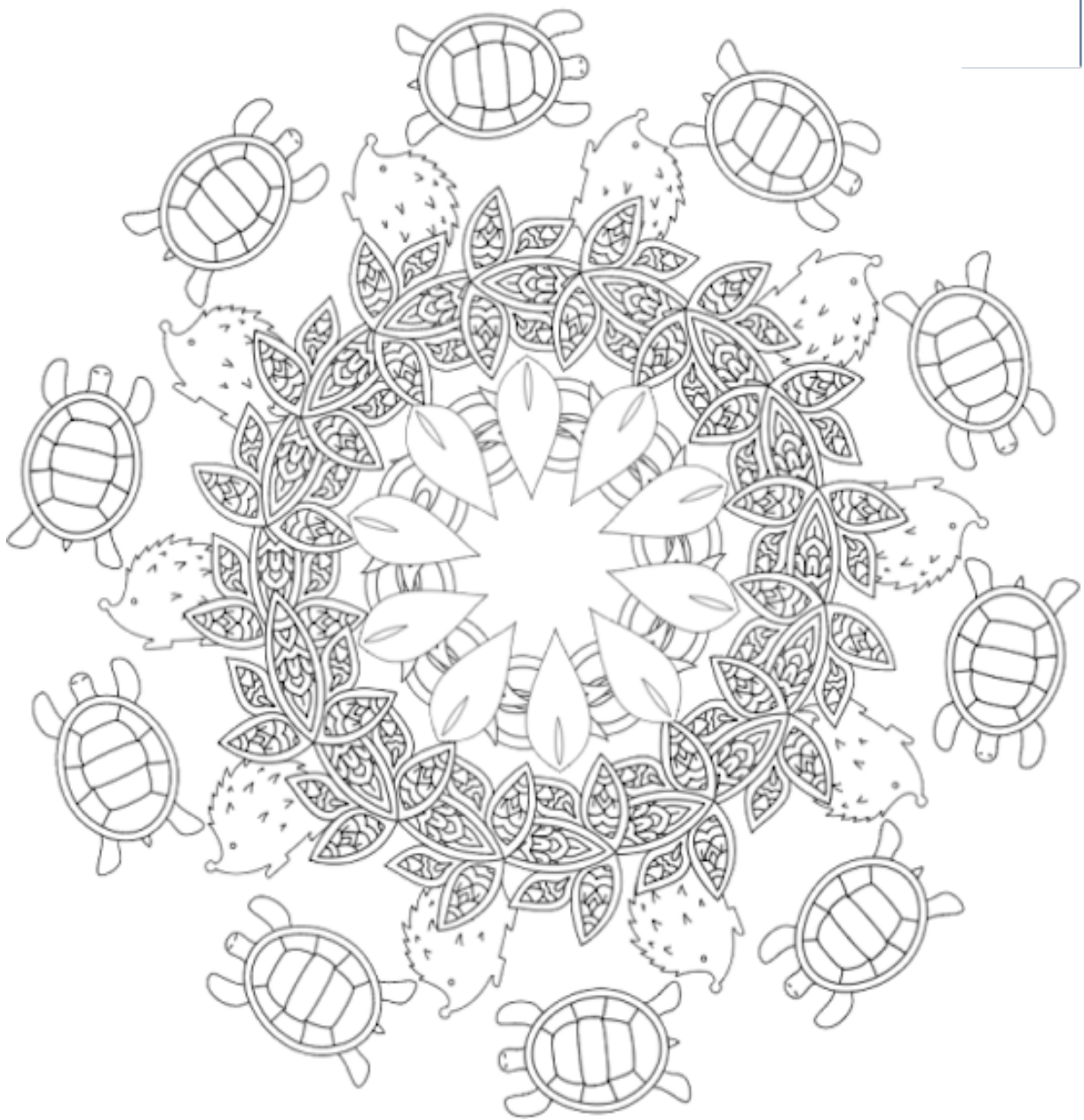
			1
	3	2	
3			
2	1	4	3

		4	5	2	8		1	
3		1						
			6				9	4
9						4		6
8								1
1		5						9
7	6				2			
						9		3
	1		8	3	7	6		

Fuente: <https://www.tuexperto.com/2017/08/01/sudoku-mas-de-350-imagenes-para-jugar-e-imprimir>

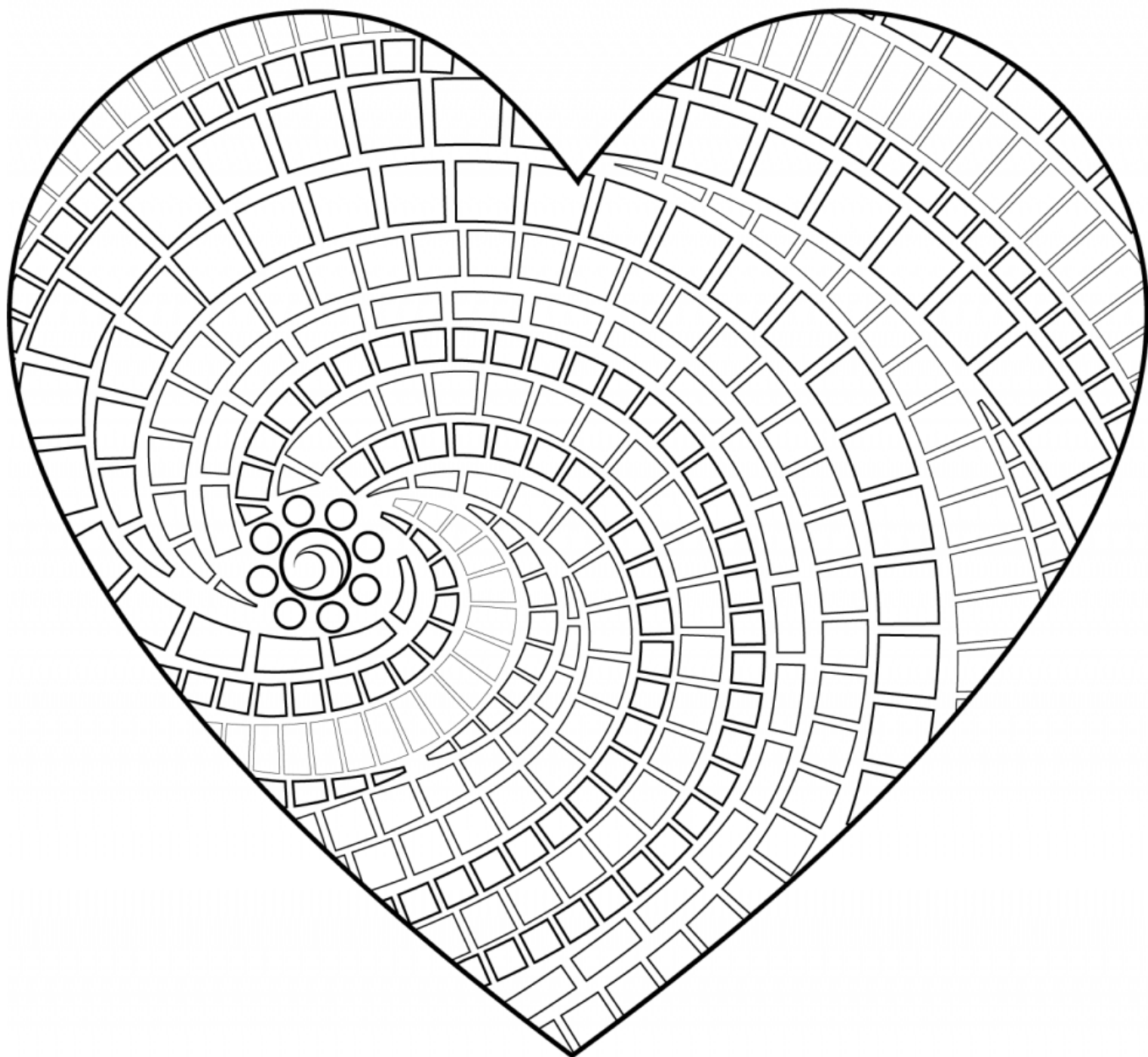


Fuente: <https://www.orientacionandujar.es/2009/02/23/fichas-atencion-mandalas-ii/>



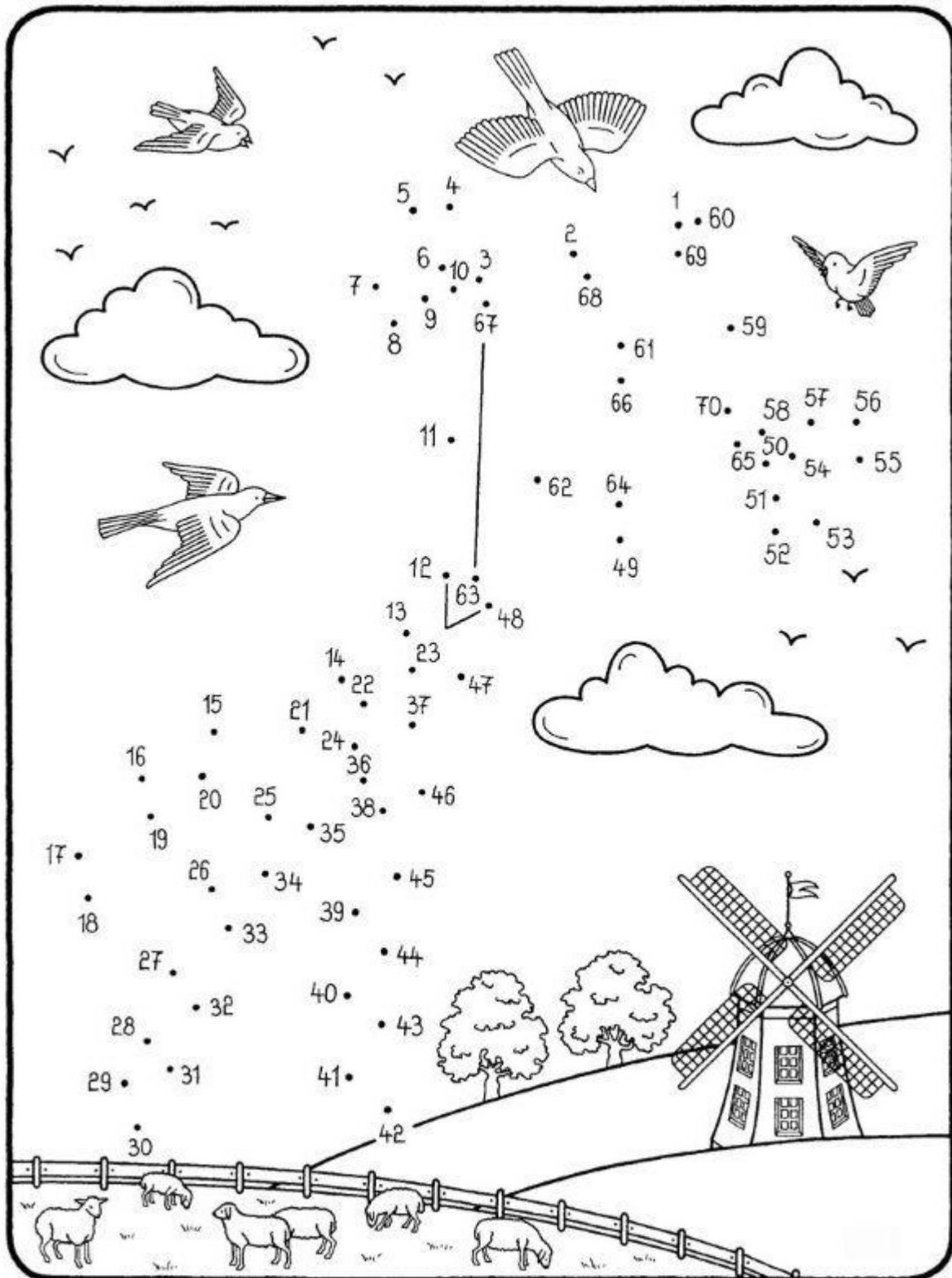
Fuente: <https://www.orientacionandujar.es/2009/02/23/fichas-atencion-mandalas-ii/>



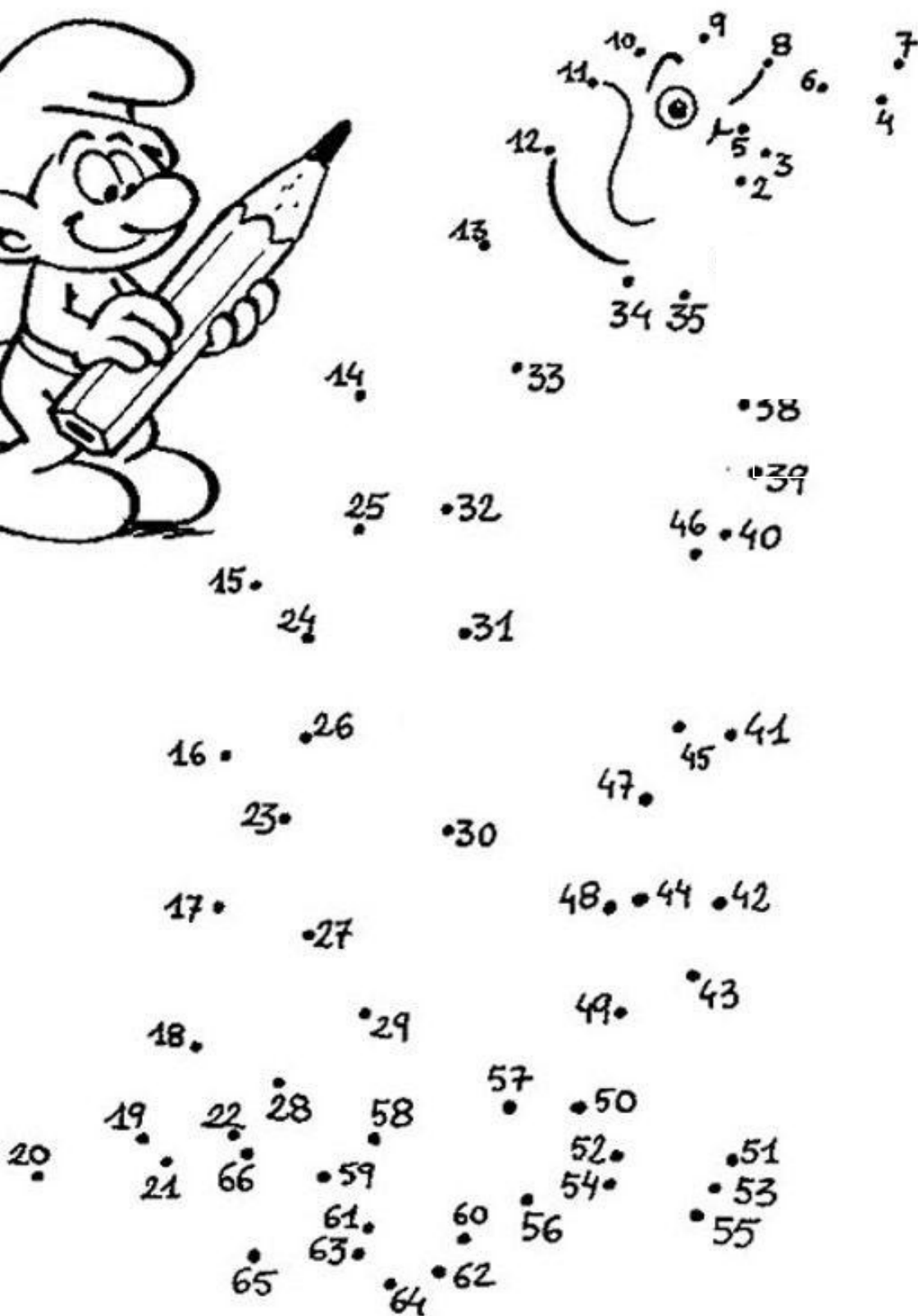


Fuente: <https://www.orientacionandujar.es/2009/02/23/fichas-atencion-mandalas-ii/>

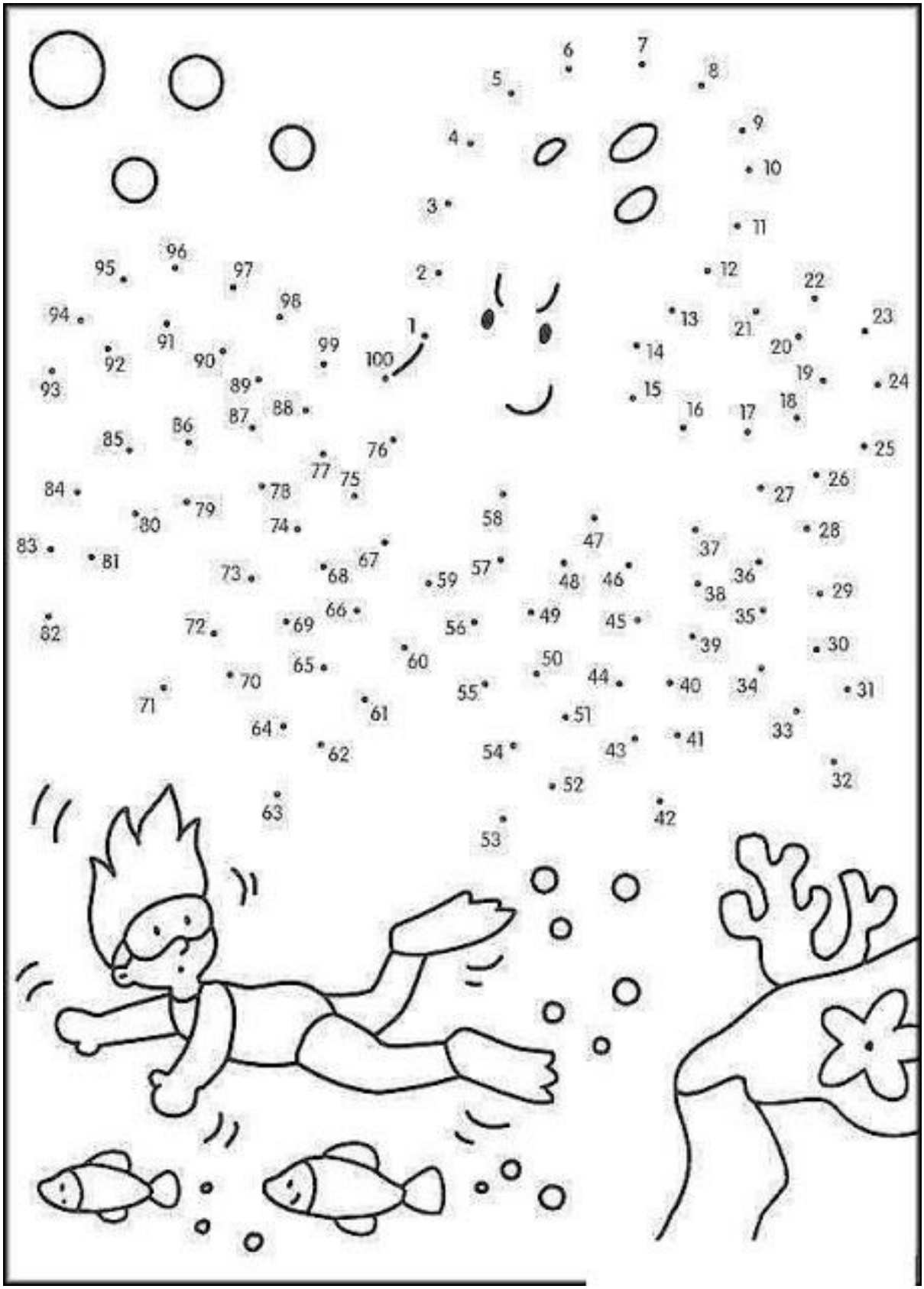
Anexo 16 – Unir puntos para formar figuras



Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/416231190544509962/>

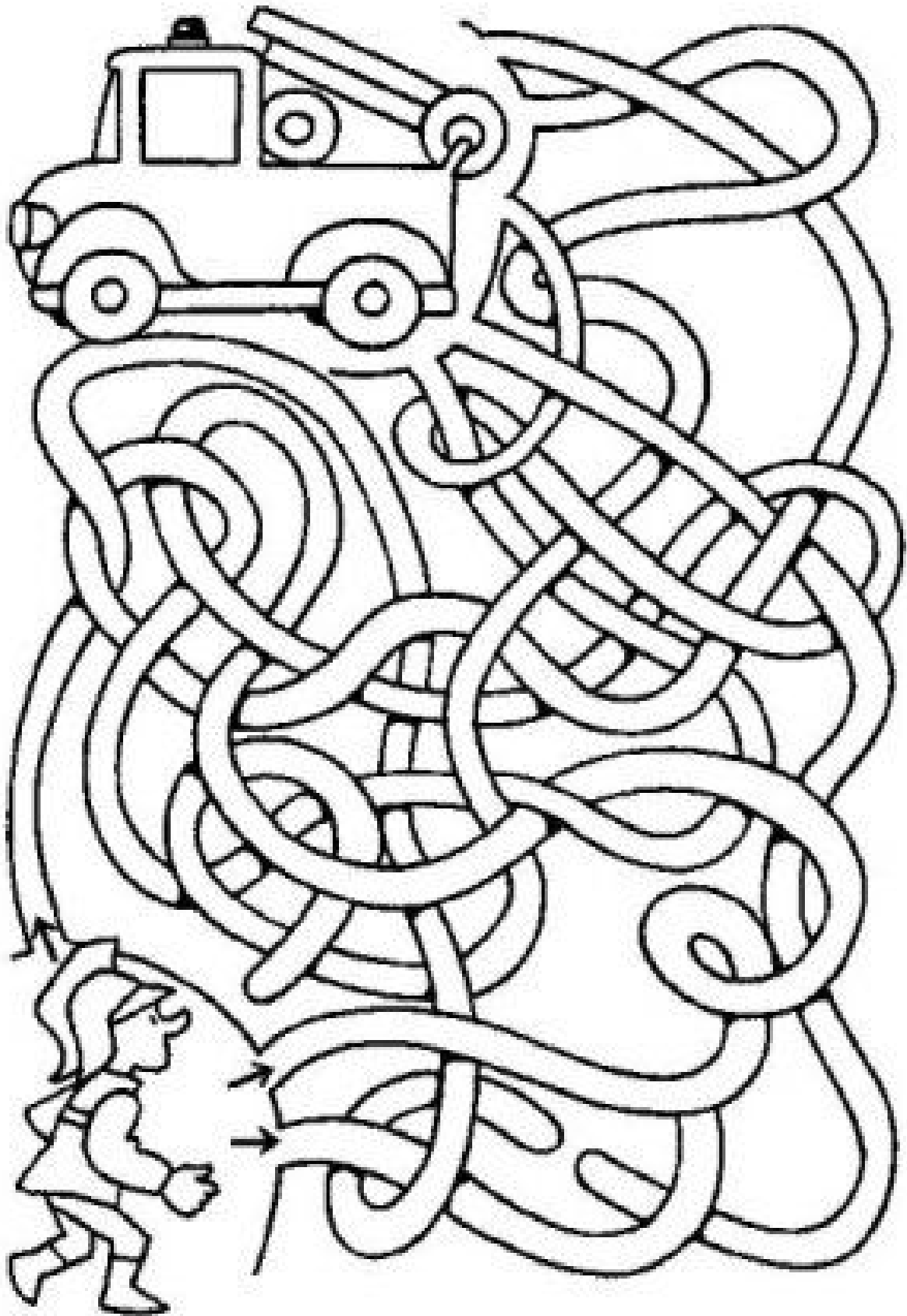


Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/416231190544509962/>

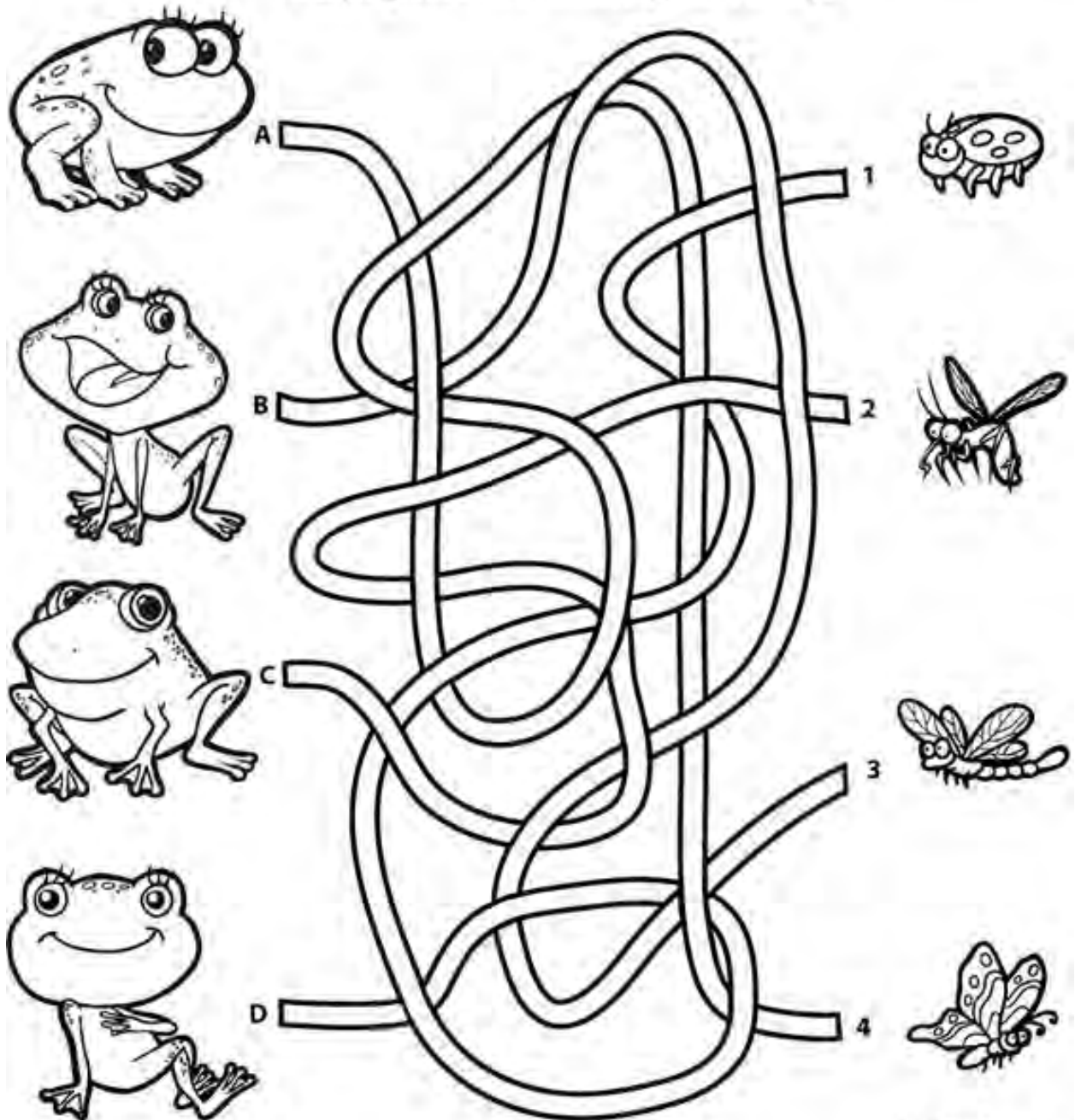


Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/416231190544509962/>

Anexo 17- Laberintos



Utilise des crayons de différentes couleurs pour relier chaque grenouille à l'insecte qu'elle a attrapé.



© turbulus.com

Fuente: <https://www.pinterest.es/pin/564849978246544333/>

Anexo 18 Cuadro modelo de matriz

Estrategia 3. Planificación del aprendizaje		Percepción Atención, Motivación	Experiencia	Orquestación de redes	Integración funcional	Docente investigador
<p>¿Cómo construimos experiencias que logren un aprendizaje efectivo?</p> <p>- ¿Qué experiencias deseamos desarrollar para lograr los aprendizajes deseados?</p> <p>- ¿Cómo diseñaremos e implementaremos las sesiones?</p>	<p><b>1. ¿Cómo sé a dónde voy?</b></p> <p>¿Qué objetivos de aprendizaje debemos desarrollar para lograr el aprendizaje deseado?</p> <p>¿Qué actividades significativas lograrán mantener la expectativa, la atención y motivación?</p>	<p>¿Cómo estimulamos la mayor cantidad de sentidos? ¿Cómo activamos y mantenemos la atención, motivación y expectativa?</p> <p>¿Qué conocimientos significativos seleccionaré?</p>				<p>¿Cuál será mi hipótesis para lograr el aprendizaje?</p> <p>¿Conozco la forma para lograr ese aprendizaje?</p>
	<p><b>2. ¿Cómo logro codificar y recuperar?</b></p> <p>¿Qué estrategias permitirán codificar y recuperar los conocimientos de la memoria?</p> <p>¿Qué metodologías activas permitirán tener experiencias de investigación, manipulación y construcción de conocimientos, así como alcanzar las habilidades cognitivas, intra e interpersonales?</p> <p>¿Qué actividades aportarán reflexión?</p>		<p>¿Qué conocimientos previos tienen y necesitan?</p> <p>¿Qué aprendizajes directos e indirectos promoveré?</p> <p>¿Qué actividades realizaré para fijar aprendizajes en la memoria explícita e implícita?</p>	<p>¿Qué estrategias de aprendizaje permitirán codificar, recodificar y recuperar los conocimientos en la memoria?</p> <p>¿Qué procesos de inducción y deducción emplearé para lograr el aprendizaje?</p>	<p>¿Qué conocimientos recuperaré? ¿Qué conocimiento utilizaré en actividades de transferencia?</p> <p>¿Qué actividades de recuperación de la memoria explícita e implícita emplearé?</p>	<p>¿Tengo la estrategia metodológica más adecuada para lograr el aprendizaje?</p>
	<p><b>3. ¿Cómo evalúo?</b></p> <p>¿Qué actividades o productos permitirán evaluar los avances o logros del aprendizaje?</p> <p>¿Qué actividades de evaluación permitirán conocer si se ha producido la transferencia del aprendizaje?</p> <p>¿Qué instrumentos y actividades permitirán la autoevaluación del aprendizaje?</p>		<p>¿Con qué frecuencia recuperaremos los conocimientos?</p> <p>¿Con qué frecuencia repasaré los conocimientos básicos?</p>	<p>¿Qué conocimientos recuperaré? ¿Qué indicadores debo elaborar? ¿Cómo recuperaré el aprendizaje explícito e implícito? ¿Qué instrumentos utilizaré para evaluar acorde con el desarrollo?</p>		<p>¿Qué técnicas me permitirán recoger información acerca de cómo ha ido el desarrollo del aprendizaje?</p> <p>¿Qué indicadores emplearé para evaluar el proyecto?</p>
	<p><b>4. ¿Cómo personalizo?</b></p> <p>¿Cómo ajustamos los procesos de aprendizaje a los resultados de la evaluación continua?</p> <p>¿Cómo personalizaremos las diferentes necesidades y habilidades de los estudiantes para lograr un aprendizaje?</p>		<p>¿Qué estrategias diferenciadas de codificación y recuperación plantearé?</p>	<p>¿Qué material de refuerzo o ampliación requeriré?</p>		<p>¿Qué ajustes debo hacer al proyecto?</p> <p>¿Cuál es la mejora que los ajustes han provocado en el aprendizaje de los estudiantes?</p>
	<p><b>5. ¿Cómo organizo?</b></p> <p>¿Qué recursos necesito para lograr un aprendizaje eficiente?</p>	<p>¿Cómo organizo la actividad de aprendizaje para maximizar las condiciones de aprendizaje?</p>				<p>¿Qué información debo sistematizar?</p> <p>¿Qué cambios debo incluir para mejorar?</p>

Fuente: Diplomado en Neuroeducación Cerebrum. (2018) *¿Cómo aprende mi cerebro?*, módulo 3, fascículo 7, p.31.