



EMPAREJAMIENTO PALABRA-DIBUJO

Instrucciones para su Aplicación y Puntuación

Información sobre el test

Qué mide	Es un test de 3-minutos para medir la eficiencia en la lectura silenciosa de palabras. La habilidad en su ejecución depende del conocimiento de los ítems (una palabra dibujada) y de tener suficiente habilidad para decodificar las cuatro palabras opcionales escritas que se muestran para elegir una, especialmente para distinguir entre los distractores (grafo)fonémicos y la palabra target.	
Rango de edad	El test es aconsejable para los niños de 3º de EI hasta 4º de EP. Adecuado para su aplicación individual o en grupo. Las instrucciones para los evaluadores que figuran más abajo son para su aplicación grupal.	
Puntuación (Eficiencia lectura silenciosa)	La principal puntuación de eficiencia en la lectura silenciosa de palabras se obtiene sustrayendo el número de respuestas incorrectas y omitidas de la suma de respuestas intentadas (incluyendo las omitidas) durante los 3 minutos.	
Puntuación (Análisis de Errores)	El análisis de los errores permite estimar las tendencias en la lectura incorrecta del niño. Una tendencia a seleccionar los distractores (grafo)fonémicos puede reflejar una habilidad de decodificación parcial pero insuficiente. Una tendencia a seleccionar los distractores semánticos puede reflejar un conocimiento insuficiente de los ítems de vocabulario dibujados; también pueden jugar un papel un deficiente reconocimiento visual de dibujos y/o escasas habilidades de atención o búsqueda visual. Una tendencia a seleccionar los distractores no relacionados y/o una selección al azar de los ítems, puede reflejar generalmente escasa habilidad para decodificar y reconocer palabras escritas.	
Baremos	Los baremos están disponibles para 3º de EI hasta 2º curso de EP.	
Materiales para la Aplicación	Cronómetro Cuadernillo del Test Emparejamiento Palabra-Dibujo	

Procedimiento del Test

1. Introducción del Test

[NB: Las siguientes instrucciones se han escrito para su aplicación grupal. Si se aplica el test a un individuo, en las instrucciones debe reemplazarse 'niños' por 'niño/a' y así en todo.]

Dar un Cuadernillo del test a cada niño.

El evaluador dice:

“Vamos a hacer una tarea en la que tenéis que encontrar las palabras que se emparejan con los dibujos del cuadernillo. Voy a mostraros lo que quiero decir. Mirad, aquí hay un **PERRO**.” [El evaluador señala el primer Ítem de Demostración]. ¿En qué palabra creéis que dice **PERRO**?” [El evaluador señala cada palabra a medida que las va pronunciando.] ¿Es **HIERRO, PERRO, HUESO o ARROZ**?” [El evaluador anima a los niños para que señalen una palabra.]

SI el niño señala la palabra PERRO, el evaluador dice:

“Muy bien, en ésta pone **PERRO**; vamos a poner una cruz en este cuadrito.” [El evaluador escribe una cruz (X) debajo de la palabra y ayuda a los niños a hacer lo mismo.]

SI el niño señala una palabra que NO ES PERRO, el evaluador dice:

“Es un buen intento, pero ésta dice...” [El evaluador lee la palabra seleccionada]. “La que dice **PERRO** es...” [El evaluador señala la palabra **PERRO** y la marca con una cruz].

El evaluador dice:

“Ahora vamos a tratar de hacer la siguiente.” [El evaluador señala el Segundo Ítem de Demostración, **COCHE**.] “¿Esto es un ...?” [El evaluador espera a que los niños digan **COCHE**. Si no responden, o dicen una palabra diferente, el evaluador continúa de acuerdo con el guion.] “Esto es un **COCHE**, ¿qué palabra pensáis que dice **COCHE**?” [El evaluador señala cada palabra a medida que las va pronunciando.] “¿Es **RUEDA, NOCHE, MUNDO o COCHE**?” [El evaluador anima a los niños para que señalen una palabra y espera a que señalen **COCHE**]

El evaluador dice:

“Muy bien, esta palabra dice **COCHE**, entonces vamos a poner una cruz en este cuadrito.” [El evaluador anima a los niños para que pongan una cruz (X) clara en el cuadrito correcto.]

El evaluador dice:

“Ahora intentad la siguiente vosotros solos.” [El evaluador señala el dibujo de **BEBÉ**]. “¿Esto es un...?” [El evaluador espera a que los niños digan **BEBÉ**. Si no responden o dicen otra palabra el evaluador continúa de acuerdo con el guion.] “Esto es un **BEBÉ**, señalad la palabra que pensáis que dice **BEBÉ**. Aunque no estéis seguros, intentadlo y señalar la que creéis que es la correcta”. [El evaluador espera a que señalen una palabra y proporciona feedback de acuerdo con la elección.]

SI los niños señalan la palabra BEBÉ, el evaluador dice:

“Muy bien, aquí dice **BEBÉ**. Marcad el cuadrito.”

SI los niños señalan una palabra que NO es BEBÉ, el evaluador dice:

“Bueno, esta dice... “[El evaluador lee la palabra seleccionada. Luego, señala la palabra **BEBÉ**]. “Ésta es la que dice **BEBÉ**; por tanto, señalad este cuadrito.” [El evaluador anima a los niños para que hagan una marca clara en el cuadrito correcto].

2. Ítems del Test

El evaluador dice:

“Muy bien, Ahora quiero que hagáis unas cuantas vosotros solos. Cuando yo os diga empezar, quiero que miréis cada dibujo y que luego miréis con mucha atención las palabras. Luego debéis marcar la palabra que pensáis que corresponde al dibujo, tal como hemos estado haciendo. No tenéis que completar todas las páginas del cuadernillo, pero id haciéndolas en orden y no os saltéis ningún dibujo”. ¿Preparados? Empezad.”

El evaluador cronometra 3 minutos exactamente y entonces dice:

“Ahora, parad.”

Al aplicar el test:

- El evaluador debe referirse al **Cuadernillo del Test para los ítems** del test.
- Cuando empieza el test, el evaluador pone en marcha el cronómetro. El evaluador debe parar el test después de exactamente 3 minutos.
- El evaluador debe vigilar el trabajo de los niños. Si se saltan una línea, debe señalárselo. El evaluador también debe supervisar para que no se salten ninguna página.
- Durante el test, el evaluador NO debe decirle a los niños si han respondido algún ítem de manera correcta o incorrecta.
- El evaluador debe mantener a los niños motivados con frases como “muy bien”, “seguid atentos”, si es necesario.

Puntuación:

- Rellenar la primera página del **Cuadernillo del Test Emparejamiento Palabra-Dibujo** con:
 - el número total de repuestas correctas (GT)
 - el número de distractores fonológicos (FO)
 - el número de distractores semánticos (SE)
 - y de distractores no relacionados que eligen (NO).
- Rellenar la tabla de Resumen de Resultados al final del **Cuadernillo del Test Emparejamiento Palabra-Dibujo**.
- La puntuación principal es la Puntuación de Eficiencia en Lectura Silenciosa. Se obtiene sustrayendo el número de respuestas incorrectas y omitidas de la suma de respuestas intentadas (que incluye las omitidas).

- También puede llevarse a cabo un análisis de errores examinando el patrón de puntuaciones de FO, SE y NO.
- Para la puntuación referirse a la clave de más abajo.

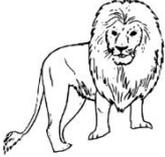
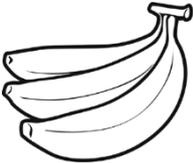
3. Clave de las respuestas

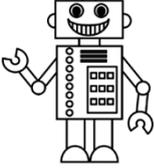
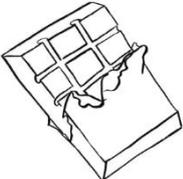
= Ítem Correcto;

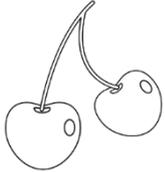
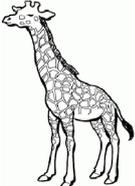
FO = Distractor Fonológico; SEM = Distractor Semántico; NO = Ítem no relacionado

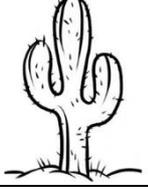
Nota: Los tres primeros ítems no se incluyen en la puntuación

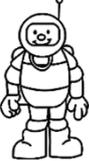
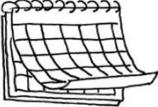
	hierro FO	perro <input type="checkbox"/>	hueso SEM	arroz NO
	rueda SEM	noche FO	mundo NO	coche <input type="checkbox"/>
	mago NO	bebé <input type="checkbox"/>	besé FO	mamá SEM
	gato <input type="checkbox"/>	rato FO	perro SEM	dedo NO
2	tres SEM	tos FO	dos <input type="checkbox"/>	pan NO
	mesa NO	salón FO	gol SEM	balón <input type="checkbox"/>
	ley FO	sol NO	rey <input type="checkbox"/>	trono SEM
	soso SEM	sal <input type="checkbox"/>	pie NO	mal FO

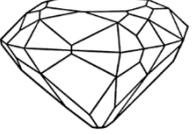
	mono SEM	león <input type="checkbox"/>	dado NO	peón FO
	mantel FO	todos NO	papel <input type="checkbox"/>	lápiz SEM
	melón <input type="checkbox"/>	telón FO	fresa SEM	peine NO
	botella NO	campanas FO	ciruelas SEM	bananas <input type="checkbox"/>
	llamada SEM	televisión FO	teléfono <input type="checkbox"/>	semilla NO
	roca FO	rosa <input type="checkbox"/>	árbol SEM	silla NO
	corona SEM	reina <input type="checkbox"/>	pañó NO	peina FO
	cama NO	tonel FO	tren SEM	túnel <input type="checkbox"/>

	cebra <input type="checkbox"/>	cerebro FO	vaca SEM	plato NO
	juego SEM	robo FO	robot <input type="checkbox"/>	beso NO
	pared NO	motor FO	enfermo SEM	doctor <input type="checkbox"/>
	paladar FO	palacio <input type="checkbox"/>	jardines SEM	montaña NO
	campo SEM	playa NO	tractor <input type="checkbox"/>	traidor FO
	cielo NO	música SEM	radar FO	radio <input type="checkbox"/>
	chocolate <input type="checkbox"/>	chocante FO	mariposa NO	caramelo SEM
	fantasma SEM	ogro <input type="checkbox"/>	logro FO	jarra NO

	limosna FO	piña SEM	carta NO	limón <input type="checkbox"/>
	tigre <input type="checkbox"/>	timbre FO	ciervo SEM	caja NO
	piano NO	fútbol SEM	tenis <input type="checkbox"/>	teñir FO
	cervezas FO	pantalón NO	cerezas <input type="checkbox"/>	manzanas SEM
	capitán <input type="checkbox"/>	capital FO	barco SEM	tablero NO
	leopardo SEM	vestido NO	jirafa <input type="checkbox"/>	gitana FO
	frutería NO	payasos SEM	corbatas FO	acróbatas <input type="checkbox"/>
	mochila FO	gorila <input type="checkbox"/>	ventana NO	zorro SEM

	acuario <input type="checkbox"/>	agua SEM	bosque NO	antiquario FO
	Ángela FO	cielo SEM	ángel <input type="checkbox"/>	libro NO
	pinchos SEM	cactus <input type="checkbox"/>	siesta NO	casco FO
	espejo NO	sótano SEM	garete FO	garaje <input type="checkbox"/>
	jungla <input type="checkbox"/>	juglar FO	bosque SEM	estufa NO
	césped SEM	camisa NO	parque <input type="checkbox"/>	parche FO
	pueblo NO	pelota SEM	rabieta FO	raqueta <input type="checkbox"/>
	zorro FO	zoo <input type="checkbox"/>	panda SEM	silla NO
	partitura SEM	pizarra NO	concierto <input type="checkbox"/>	concreto FO

	gacela <input type="checkbox"/>	libreta NO	gaceta FO	caballo SEM
	jardín NO	pistacho FO	munición SEM	pistola <input type="checkbox"/>
	lagartija SEM	cocodrilo <input type="checkbox"/>	cocotero FO	preciosa NO
	piñata FO	colchón SEM	cocina NO	pijama <input type="checkbox"/>
	astronauta <input type="checkbox"/>	astronave FO	espacial SEM	lámpara NO
	tacones SEM	muelles NO	sandalias <input type="checkbox"/>	sandías FO
	campanario FO	calendario <input type="checkbox"/>	delantal NO	agenda SEM
	cristal <input type="checkbox"/>	criminal FO	sabroso NO	ventana SEM
	sorpresa NO	flautista FO	baloncesto SEM	futbolista <input type="checkbox"/>

	convento NO	aeropuerto SEM	helicóptero ☒	heptágono FO
	retraso FO	retrato ☒	fogata NO	artista SEM
	piano ☒	gorro NO	plano FO	violín SEM
	castaña NO	orquídea FO	cultural SEM	orquesta ☒
	disparate FO	diamante ☒	cuaderno NO	colgante SEM
	metralla FO	trofeo SEM	timbre NO	medalla ☒
	mapa SEM	platillo NO	turista ☒	tuerta FO
	atleta ☒	ciclista SEM	atlas FO	calcetín NO
	sofocón FO	saxofón ☒	película NO	partitura SEM

	edificio NO	perfore FO	maquillaje SEM	perfume <input type="checkbox"/>
	elefante SEM	antebrazo NO	chimpancé <input type="checkbox"/>	chimenea FO
	galaxia <input type="checkbox"/>	eclipse SEM	galaica FO	libélula NO
	catástrofe NO	micrófono FO	laboratorio SEM	microscopio <input type="checkbox"/>
	lentejas NO	guitarrista <input type="checkbox"/>	guionista FO	tamborilero SEM
	parasitocida FO	atardecer NO	paracaidista <input type="checkbox"/>	aeropuerto SEM
	ingeniero NO	maratón <input type="checkbox"/>	campeonato SEM	marragón FO