



CUADRO SINOPTICO

Brayan Alejandro Jimenez Jimenez

Tema: Pruebas psicomotrices

Parcial 1: Psicometria

Catedratico: Gabriela Arellano Velasco

Licenciatura en Psicologia

Grado 3



TEST Y PRUEBAS PSICOMOTRISES

PRUEBA NEUROPSICOLÓGICA DE BENDER

Consiste únicamente en pedirle al sujeto que copie 9 figuras (gestalten), dadas y en analizar y evaluar a través de las reproducciones así obtenidas cómo ha estructurado el sujeto esos estímulos perceptuales.

Aplicación: Su aplicación abarca diversos contextos clínicos y educativos, tanto en niños como en adultos

- Evaluación del desarrollo neurológico
- Detección de daño cerebral
- Diagnóstico de trastornos emocionales y cognitivos

Manejo: Se le proporciona al niño 2 hojas blancas, un lápiz y un borrador, después de un buen report se le dice al niño que copie lo que ve en las imágenes lo más parecido posible

TEST PROYECTIVO

Los test proyectivos son instrumentos que permiten a los evaluadores acceder a información no consciente sobre la personalidad y los procesos emocionales de un individuo. Se basan en la idea de que las personas proyectan sus propios pensamientos, sentimientos y conflictos en estímulos ambiguos, como imágenes o palabras. Esto permite al evaluador obtener una comprensión más profunda del mundo interno del sujeto.

Tipos de test proyectivos:

Estructurales: El sujeto debe estructurar o dar significado a estímulos visuales que se le presentan.

Temáticas: A partir de la presentación visual de la lámina, se ha de narrar una historia.

Expresivas: Se da al sujeto la consigna verbal o escrita de que tiene que realizar un dibujo.

TEST DE LA FIGURA HUMANA DE KAREN MACHOVER

Este test permite observar cómo una persona se representa a sí misma y a los demás. A través de dibujos, puedes descubrir aspectos ocultos de su psique. Los detalles del dibujo revelan emociones y relaciones interpersonales.

Aplicación

1. Preparación del Entorno: Se debe garantizar un espacio tranquilo y libre de distracciones.
2. Instrucciones Claras: El evaluador proporciona instrucciones simples, indicando que dibuje una figura humana sin restricciones.
3. Tiempo Limitado: Normalmente, se asigna un tiempo específico para completar el dibujo, generalmente entre 20 a 30 minutos.
4. Recogida del Dibujo: Una vez finalizado, se recopila el dibujo para su posterior análisis

Resultados

- La interpretación de los dibujos requiere atención cuidadosa a varios elementos significativos:
- **Proporciones y Tamaño:** Un tamaño desproporcionado puede indicar problemas con la autoimagen o autoestima.
- **Detalles Agregados:** Elementos como ropa o expresiones faciales aportan información sobre las relaciones interpersonales del evaluado.
- **Uso del Color:** La elección de colores puede reflejar estados emocionales; colores oscuros suelen relacionarse con sentimientos negativos.

TEST DE DOMINOS

Test gráfico, no verbal, de inteligencia, destinado a valorar la capacidad de una persona para conceptualizar y aplicar el razonamiento a nuevos problemas. Mide el factor g de la inteligencia proporcionando una estimación de la capacidad intelectual.

APLICACION: No tiene límite de tiempo pero se estima que 30-40 minutos son suficientes para realizar la prueba.

El material consta de un cuaderno de pruebas con 48 problemas, lápiz, goma de borrar, manual de la prueba, corrección, hojas de respuesta

Interpretación y redacción de informe:

Se adjudica un punto por cada respuesta totalmente correcta, entendiéndose por tal aquella en la que se ha dado las cifras exactas para cada mitad de la ficha en blanco y en la posición correcta. Las inversiones de posición se consideran soluciones erróneas. También se consideran erróneas las respuestas que omiten el 0 (cero) y simplemente dejan en blanco una mitad de la ficha del protocolo de la prueba.