



## BAT-7. Batería de Aptitudes de TEA

*Autor: D. Arribas, P. Santamaría, F. Sanchez – Sanchez e I. Fernandez – Pinto (Dpto. De I+D+i)*



**Aplicación:** Individual y Colectiva

**Tiempo:** 97 minutos de trabajo efectivo, 2 horas y 15 minutos

**Edad:** Ciclo formativo grado medio y adultos de 12 años en adelante

**Sistema de corrección:** Pin de usos x 25

El **BAT 7** es una batería que evalúa las aptitudes cognitivas de los escolares y de los adultos. Está formada por 3 cuadernillos o niveles de dificultad creciente (E – Elemental, M – Medio y S-Superior) cada uno de los cuales incluye 7 tests. Aunque el BAT 7 ha sido concebido para su aplicación completa, también puede utilizarse de manera parcial aplicando uno o más de los test.

**Verbal (12 minutos / 32 ítems):** Destreza para formular y comprobar hipótesis acerca de conceptos e ideas expresados verbalmente. Implica cierto grado de conocimiento léxico y la comprensión semántica de nombres, verbos y adjetivos. La tarea consistente en analogías verbales compuestas por cuatro términos a completar eligiendo una entre cuatro opciones de respuestas posibles.

**Espacial (15 minutos/ 28 ítems):** Capacidad para visualizar, recordar y transformar mentalmente imágenes visuales en dos y tres dimensiones. La tarea consistente en el desarrollo de superficies o ensambles de figuras en tres dimensiones.



**Atención - concentración (8 minutos / 80 ítems):** *Atención* se define como la habilidad para identificar rápida y selectiva los aspectos relevantes de un estímulo y para ignorar los irrelevantes. Puede interpretarse como una medida de la velocidad de procesamiento. *Concentración* precisión del procesamiento de la información visual independiente de la velocidad. Puede interpretarse como una medida de la calidad del procesamiento. La tarea consistente en velocidad de cancelación o búsqueda visual.

En cada ítem se debe identificar el número de veces que aparece un patrón estimular entre otros de características muy similares.

**Razonamiento (20 minutos / 32 ítems):** Capacidad para resolver problemas novedosos aplicando leyes lógicas de tipo deductivo y estableciendo correlatos entre figuras abstractas. La tarea consistente en series de figuras o dibujos ordenados de acuerdo a una ley o principio, donde se debe descubrir la lógica subyacente y aplicarla al último elemento de la serie para seleccionar.

**Numérica (20 minutos / 32 ítems):** Capacidad para razonar de modo inductivo o deductivo con conceptos matemáticos en términos de relaciones y propiedades. La tarea consistente (igualdades numéricas, series y tablas incompletas) con mayor carga de razonamiento numérico que de cálculo.

**Mecánica (12 minutos / 28 ítems):** Grado de comprensión de los principios mecánicos relacionados con el equilibrio y el movimiento de los cuerpos sometidos a cualquier fuerza. La tarea consistente en presentarle al examinado diferentes situaciones prácticas para que el evaluado prevea el efecto de aplicar principios físicos ligados al movimiento de los cuerpos en el espacio.



**Ortografía (10 minutos / 32 ítems):** Habilidad en la aplicación del conocimiento almacenado de las reglas ortográficas. La tarea consistente en la tarea clásica de identificación de una palabra incorrectamente escrita entre cuatro opciones posibles. La tarea consistente en la identificación de una palabra incorrectamente escrita entre cuatro opciones posibles.



**EL JUEGO COMPLETO INCLUYE:**

**1 manual Técnico**

**5 cuadernillos de cada nivel (Elemental, Medio y Superior)**

**25 hojas de respuesta**

**1 pin de calificación por 25 usos el sistema arroja únicamente perfil gráfico (no tienen caducidad)**

Esta prueba cuenta con el pin opcional E INFORME como su aplicación mediante la modalidad Online. Puede acceder al juego completo por nivel de evaluación.