



# APLICACIÓN DE LA BATERÍA NEUROPSICOLOGICA CEDRO-RIVEIRA

Adolfo Piñón Blanco. Psicólogo

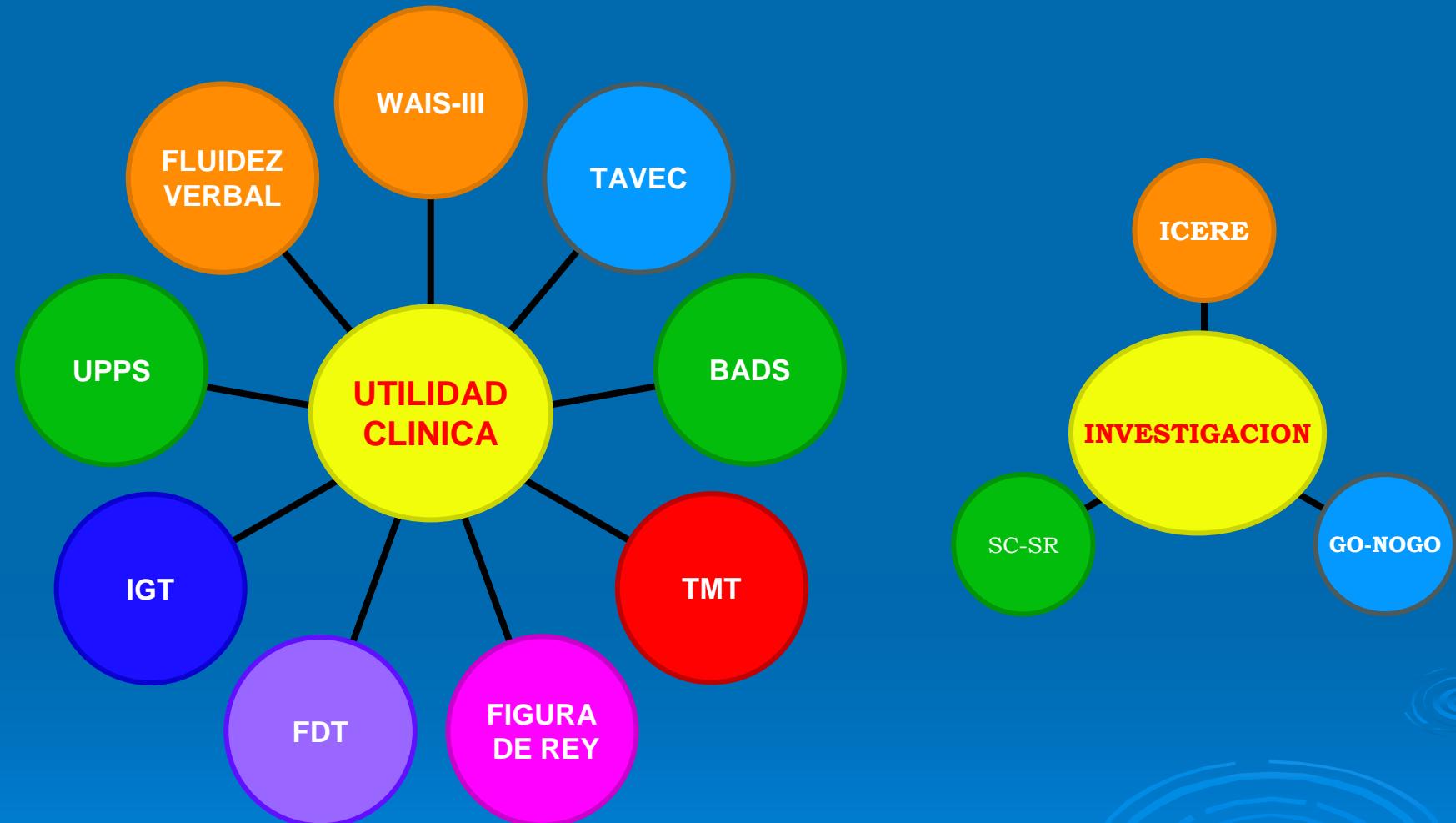
Unidad Asistencial de Drogodependencias del Concello de Vigo CEDRO  
Unidad de daño cerebral del Policlínico EBAM en Poio

# Propuesta de Batería Neuropsicologica

- Aproximación por Baterías Flexibles. La evaluación es como “un experimento en evolución” (Bauer,2.000 ).
- Valoración cuantitativa versus cualitativa.
- La importancia de los modelos teóricos de referencia (integrar los resultados en un marco comprensivo).

# Relación de pruebas de la evaluación neuropsicologica. (Batería Neuropsicologica **Cedro-Ribeira**) Actual.

- Wais III de Wechsler (8 Subtest).
- Tavec Test de Aprendizaje Verbal España-Complutense.
- Figura compleja de Rey.
- Test de los cinco digitos (FDT).
- Test del trazo (TMT A y B).
- Fluidez fonemica y semántica.
- Test del zoo y busqueda de llaves (BADS).
- Iowa Gambling Test (IGT).
- Escala de Impulsividad UPPS.
- ICERE.
- Go-Nogo.
- Escala Conductual SC-SR.





THE END

A  
U.A.Ds CEDRO-RIBEIRA INTERNATIONAL PICTURE







- Elaboración de la batería neuropsicologica.
- Importancia de los Modelos neuropsicologicos.
- Orden de la batería.
- Descripción de las pruebas.
  - \* Aplicación.
  - \* Corrección.
  - \* Interpretación cuantitativa y cualitativa.
- Aplicaciones clínicas y de investigación.
- Rehabilitación neuropicologica.

## **“La importancia de los modelos teóricos de referencia”**



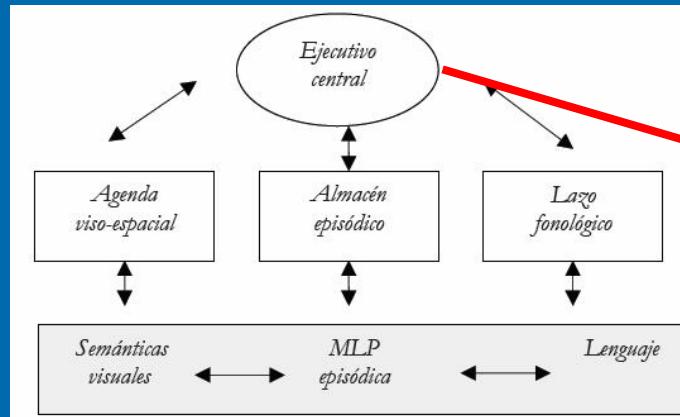
# Modelo clínico de la atención

(Sohlberg y Mateer, 1989)

- Arousal.
- Atención focalizada.
- Atención sostenida.
- Atención selectiva.
- Atención alternante.
- Atención dividida.

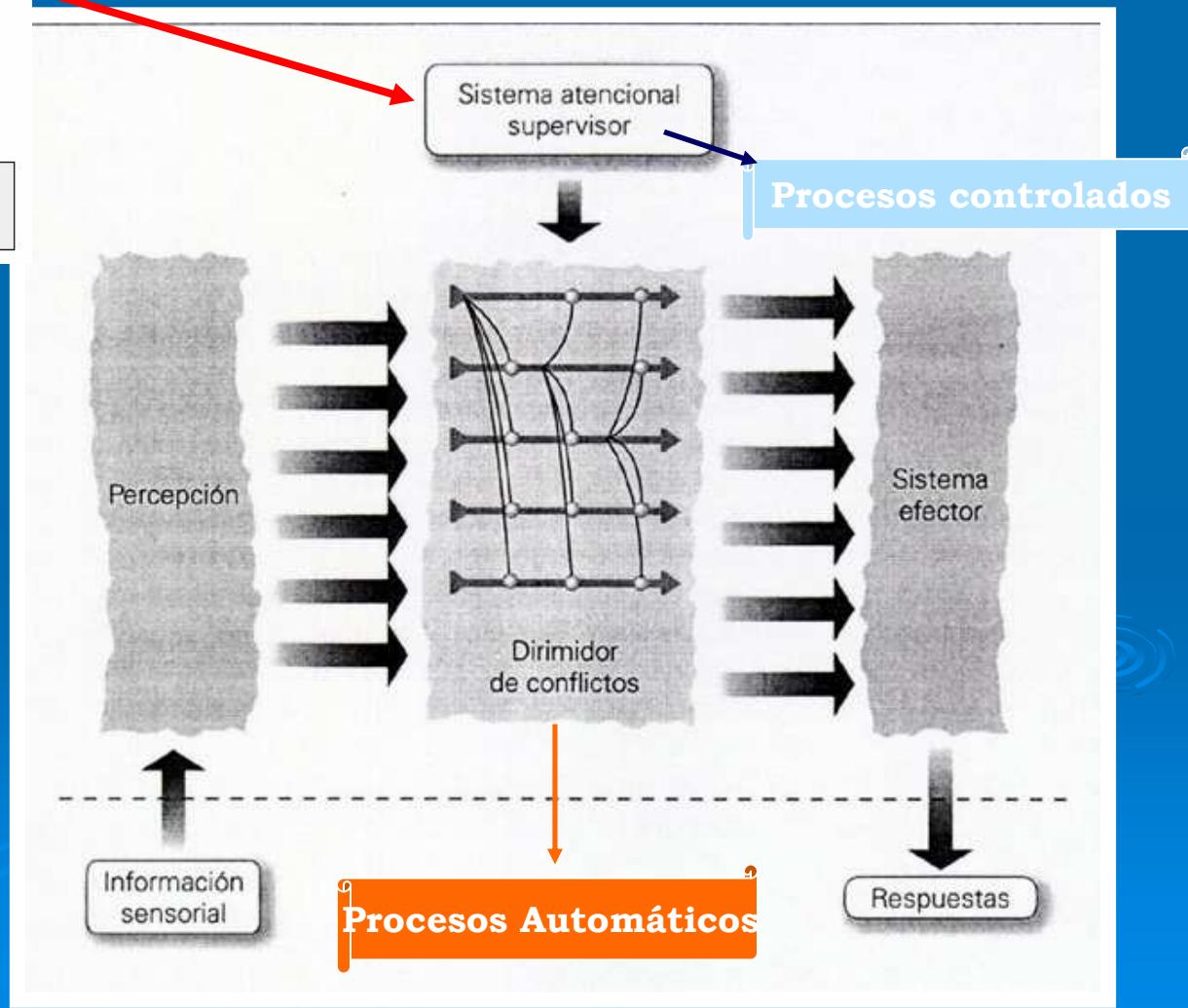


Modelo de memoria de trabajo de Baddeley (2000)



## SISTEMA ATENCIONAL SUPERVISOR

(Norman y Shallice, 1986)



**Miyake et al 2000; Bechara et al 2001; Fisk y Sharp 2004.**

## **ACTUALIZACIÓN**



# Modelos Neuropsicologicos de las Adicciones

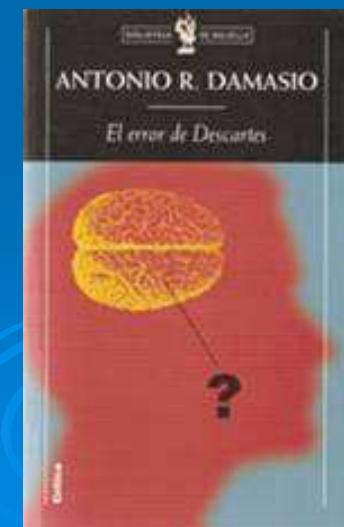
- **Círculo de recompensa o del placer** (Las drogas se consumen esencialmente porque son reforzadores potentes. Wise, 1985).
- **Modelo de Sensibilización al incentivo** (Robinson y Berridge, 2000). las drogas adquieren la capacidad de hiperactivar los sistemas motivacionales incluso en ausencia de efectos placenteros (consumir drogas aun cuando han dejado de gustarte).
- **Modelo de formación de hábitos** (Everitt y Robbins, 2005). Concibe la adicción como una transición desde un estadio inicial en el que las drogas se consumen de manera voluntaria por sus efectos reforzantes hacia un estadio final en el que se pierde el control de esa conducta, que pasa a convertirse en un hábito compulsivo.
- **Modelo de la desregulación del estrés** (Koob).Centrado en la hiperreactividad del eje hipotalamo-hipofisiario-adrenal (eje HPA) vinculada a los efectos disforicos de las drogas.

# MODELOS NEUROPSICOLOGICOS DE LAS ADICCIONES

**Modelo del marcador somático de las adicciones** (Bechara, Verdejo-García, Pérez-García, 2006).

La toma de decisiones es un proceso guiado por señales emocionales o marcadores somáticos (Damasio, 1994) que anticipan las consecuencias prospectivas de distintas opciones de decisión. Es lo que el modelo original de A. Damasio denomino “miopia al futuro”.

En las adicciones, los estímulos relacionados con las drogas o la recreación de experiencias previas de consumo, generan potentes marcadores somáticos en el cuerpo. El feedback resultante puede alterar la toma de decisiones hacia las opciones de consumo.



**LA DGT QUIERE PERMITIR CONDUCIR DESDE  
LOS 16 AÑOS ACOMPAÑADOS POR UN ADULTO**



# MODELOS NEUROPSICOLOGICOS DE LAS ADICCIONES

Modelo basado en la descompensación entre el sistema motivacional y el sistema ejecutivo



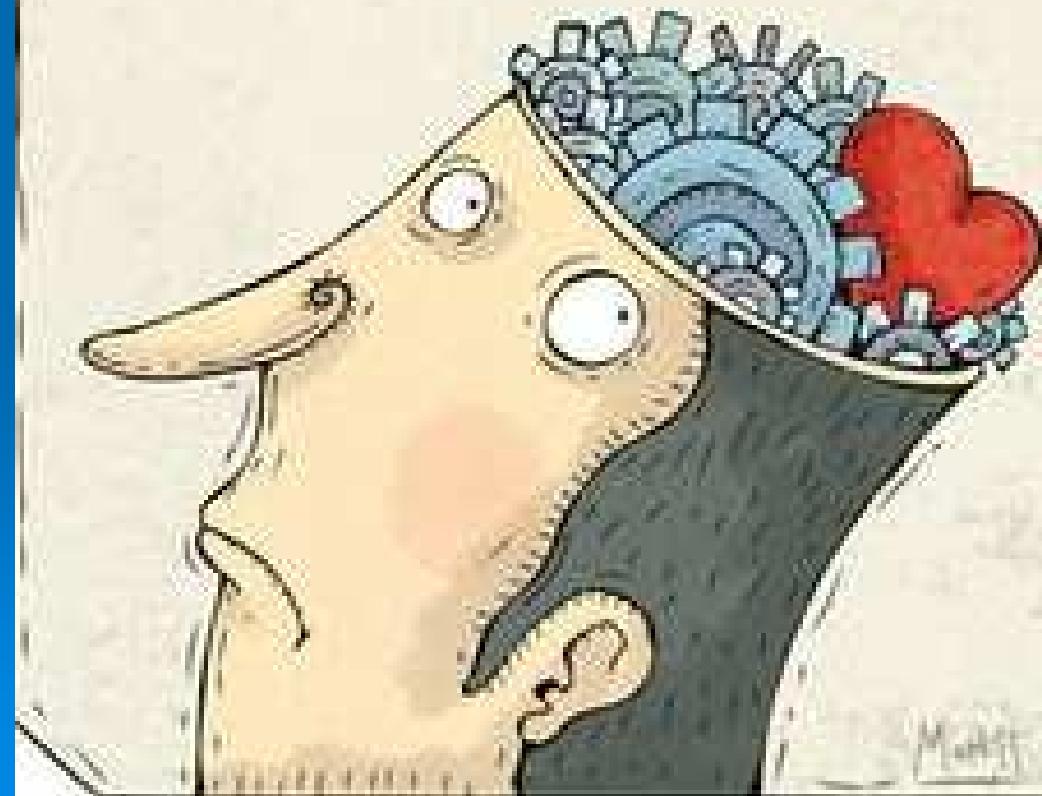
## Modelo I-Risa (Goldstein y Volkow, 2002)

“Daño en la atribución de la relevancia e inhibición de respuesta”

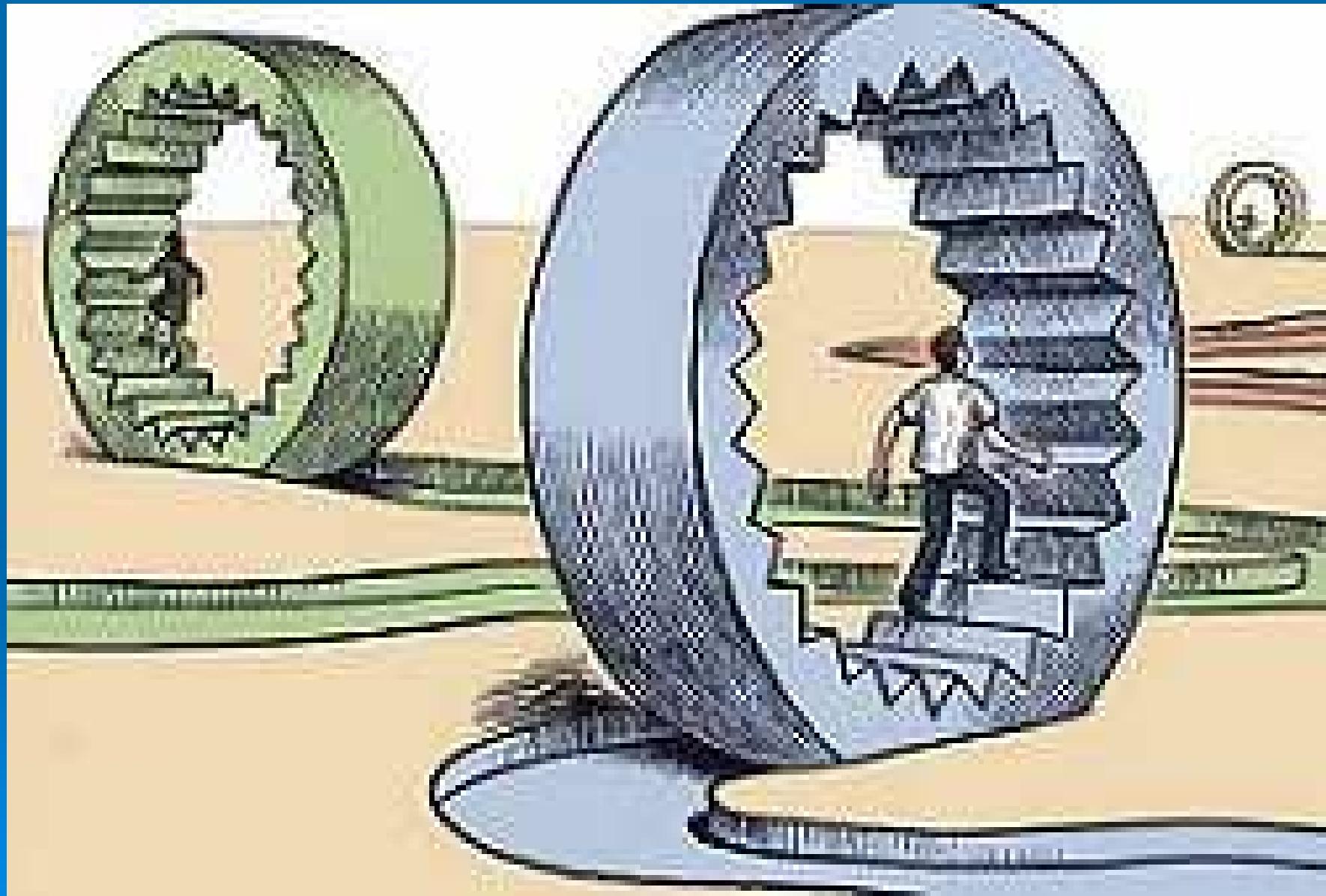
Proponen que la adicción es el resultado de una alteración de los sistemas encargados de evaluar la **relevancia motivacional** de los reforzadores y de **inhibir** las conductas inadecuadas.

Los drogodependientes realizan una valoración exagerada de las propiedades reforzantes de las drogas, al mismo tiempo que devalúan el valor motivacional de los reforzadores naturales (sexo, la comida, relaciones sociales,...).

...LA VERDAD ES QUE NO LUCE NADA BIEN, REMIGIO.  
ESTO SIGUE CRECIENDO, Y ME TEMO QUE, POCO A POCO,  
EMPEZARÁ A ENTORPECER EL CORRECTO  
FUNCIONAMIENTO DE TODA LA ZONA.



# ORDEN DE LA BATERIA



# **ORDEN DE LA BATERIA**

## **1<sup>a</sup> SESION**

### **- Subtest del WAIS III**

- \*Figuras Incompletas.
  - \*Clave de números.
  - \*Semejanzas.
  - \*Aritmética.
  - \*Matrices.
  - \*Dígitos.
  - \*Búsqueda de símbolos.
  - \*Letras y números.
- 
- Fluencia fonemica y semántica.
  - Test de los cinco dígitos.

## **2<sup>a</sup> SESIÓN:**

- Test del trazo (TMT A y B).
- Tavec Test de Aprendizaje Verbal España-Complutense.
- \* Durante los 20 minutos de interferencia (realizar una tarea no verbal que no sea verbalizable):
  - Figura compleja de Rey.
  - Go-Nogo.
- ICERE. \* Se realiza en formato grupal.

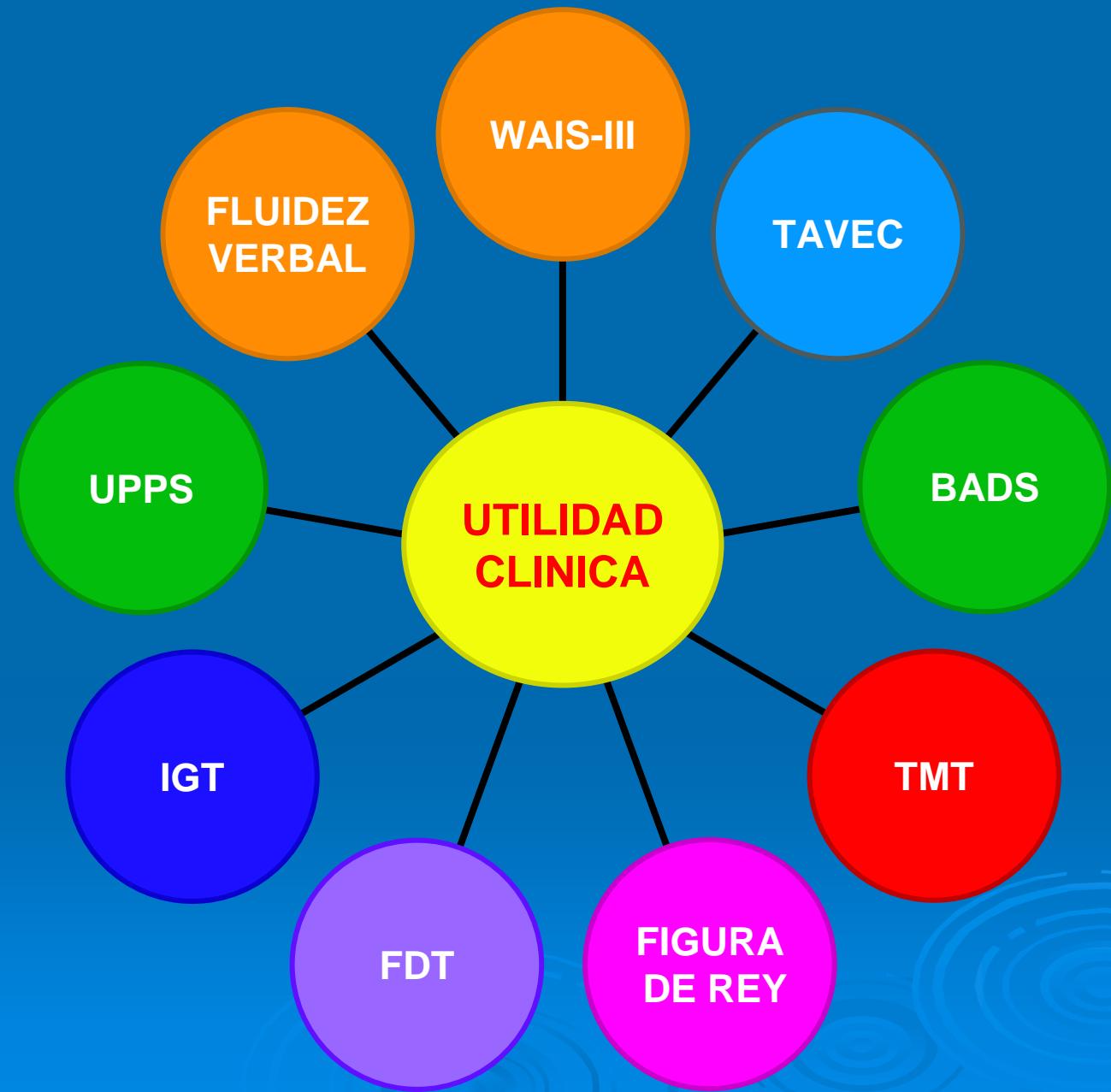
## **3<sup>a</sup> SESION:**

- Test del zoo y busqueda de llaves (BADS).
- Escala de Impulsividad UPPS.
- Iowa Gambling test.
- Escala Conductual SC-SR.

## **¿En que consisten los test neuropsicologicos?**

**Lezak** propone las siguientes instrucciones

“Le voy a pedir que realice diferentes clases de tareas. Algunas le recordaran la escuela, ya que son sobre cuestiones que usted ya sabe o sobre problemas aritméticos o de memoria, igual que un profesor. Otras serán diferentes tipos de tareas o juegos. Algunas cosas que le pediré que haga le pueden resultar divertidas o tontas; algunas serán muy fáciles y otras serán tan difíciles que no sabrá de que estoy hablando, pero todas ellas me ayudaran a comprender mejor



# WAIS III

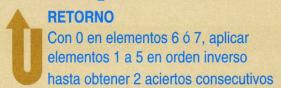


D. Wechsler

### 1 Figuras incompletas



TIEMPO LÍMITE  
20 segundos  
cada elemento



RETORNO  
Con 0 en elementos 6 ó 7, aplicar  
elementos 1 a 5 en orden inverso  
hasta obtener 2 aciertos consecutivos



TERMINACIÓN  
5 puntuaciones  
consecutivas de 0



PUNTUACIÓN  
Todos los  
elementos: 0 ó 1

Respuesta del sujeto al elemento

«P», pregunta del examinador  
(hacer cada pregunta una sola vez en todo el examen)

Nombra los objetos y no lo ausente

«Sí, pero, ¿qué es lo que falta?»

Menciona algo que no aparece en el dibujo  
(por ejemplo, piernas en el elemento 14)

«Falta algo en el dibujo. ¿Qué es lo que falta?»

Menciona algo sin importancia que falta

«Sí, pero, ¿cuál es la parte más importante que falta?»

Si responde correctamente después de la «P», se concede 1 punto.

Elemento	Respuesta	Punt.
1 Peine		0 1
2 Mesa		0 1
3 Cara		0 1
4 Maletín		0 1
5 Tren		0 1
6 Puerta		0 1
7 Gafas		0 1
8 Jarra		0 1
9 Alicates		0 1
10 Hoja		0 1
11 Tarta		0 1
12 Carrera		0 1
13 Chimenea		0 1

COMENZAR

Elemento	Respuesta	Punt.
14 Espejo		0 1
15 Silla		0 1
16 Rosas		0 1
17 Cuchillo		0 1
18 Barca		0 1
19 Cesta		0 1
20 Ropas		0 1
21 Taquillas		0 1
22 Vaca		0 1
23 Deportivas		0 1
24 Mujer		0 1
25 Granero		0 1

Puntuación directa  
(máxima = 25)



Autor: D. Wechsler - Copyright © 1997 by The Psychological Corporation, San Antonio, TX, U.S.A.

Copyright edición española © 1999 by TEA Ediciones, S.A. - Traducido y adaptado con permiso - Edita: TEA Ediciones, S.A.; Fray Bernardino de Sahagún, 24; 28036 MADRID - Prohibida la reproducción total o parcial. Todos los derechos reservados - Este ejemplar está impreso en DOS TINTAS. Si le presentan otro en tinta negra, es una reproducción ilegal. En beneficio de la profesión y en el suyo propio, NO LA UTILICE - Printed in Spain. Impreso en España por Imp. Casillas, Agustín Calvo, 47; 28043 Madrid. Depósito legal: M - 21.155 - 1999.

### 3 Clave de números – Codificación



#### Ejemplos

2 1 3 7 2 4 8 2 1 3 2 1 4 2 3 5 2 3 1 4

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

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

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

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

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

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

### 3 Clave de números

CODIFICACIÓN  
TERMINACIÓN  
120 seg. (o 4 filas)

Tiempo límite	120"
Tiempo empleado	
Puntuación directa	(máxima=133)

### Clave de números

APRENDIZAJE INCIDENTAL (OPCIONAL)  
TERMINACIÓN  
Se aplican ambas filas

	Puntuación (máxima=18)
Emparejamiento	
Memoria libre	(máxima=9)

### Clave de números

COPIA (OPCIONAL)  
TERMINACIÓN  
90 segundos

Tiempo límite	90"
Tiempo empleado	
Puntuación directa	(máxima=133)

### 4 Semejanzas

RETORNO  
Con 0 ó 1 en elementos 6 ó 7, aplicar elementos 1 a 5 en orden descendente hasta obtener dos aciertos consecutivos

TERMINACIÓN  
4 puntuaciones consecutivas de 0

PUNTUACIÓN  
Elem. 1 a 5: 0 ó 1 punto  
Elem. 6 a 19: 0, 1 ó 2 puntos

Elemento	Respuesta	Punt.
1 Naranja–Pera	0 1	
2 Chaqueta–Pantalón	0 1	
3 Perro–León	0 1	
4 Calcetines–Zapatos	0 1	
5 Tenedor–Cuchara	0 1	
6 Mesa–Silla	0 1 2	
7 Barco–Automóvil	0 1 2	
8 Piano–Tambor	0 1 2	
9 Ojo–Oído	0 1 2	
10 Aire–Agua	0 1 2	
11 Ordenador–Libro	0 1 2	
12 Poema–Estatua	0 1 2	
13 Mosca–Árbol	0 1 2	
14 Huevo–Semilla	0 1 2	
15 Vapor–Niebla	0 1 2	
16 Amigo–Enemigo	0 1 2	
17 Hibernación–Migración	0 1 2	
18 Premio–Castigo	0 1 2	
19 Trabajo–Juego	0 1 2	

Puntuación directa  
(máxima=33)

### 6 Aritmética

RETORNO  
Con 0 puntos en los elementos 5 ó 6, aplicar elementos 1 a 4 en orden descendente hasta obtener dos aciertos consecutivos

TERMINACIÓN  
4 puntuaciones consecutivas de 0

PUNTUACIÓN  
Elementos 1 a 18: 0 ó 1 punto  
Elementos 19 y 20: 0, 1 ó 2 puntos

Elem.	Tiempo límite	Tiempo empleado	Resp. correcta	Resp. dada	Puntuación
1	15"		3	0 1	
2	15"		7	0 1	
3	15"		5	0 1	
4	15"		2	0 1	
5	15"		9	0 1	
6	15"		4	0 1	
7	30"		150	0 1	
8	30"		6	0 1	
9	30"		8	0 1	
10	30"		49,5	0 1	
11	30"		10,5	0 1	
12	60"		186	0 1	
13	60"		83	0 1	
14	60"		3,60	0 1	
15	60"		750	0 1	
16	60"		51	0 1	
17	60"		13	0 1	
18	60"		5	0 1	
19	60"		1/4	0 11°-60° 11°-10° 2	
20	120"		96	0 11°-120° 1 1°-10° 2	

Puntuación directa  
(máxima=22)

### 7 Matrices

RETORNO  
Con 0 en elementos 4 ó 5, aplicar los elementos 1 a 3 en orden descendente hasta obtener dos aciertos consecutivos

TERMINACIÓN  
4 puntuaciones consecutivas de 0 ó 1

PUNTUACIÓN (Elementos A, B y C no puntúan)  
Todos los demás elementos: 0 ó 1 punto

NOTA: Las respuestas correctas aparecen en los recuadros con trama.  
Aplicar los elementos A, B y C a todos.

Elem.	Respuesta (rodear)					Punt.
A	1	2	3	4	5	Nc
B	1	2	3	4	5	Nc
C	1	2	3	4	5	Nc
1	1	2	3	4	5	Nc 0 1
2	1	2	3	4	5	Nc 0 1
3	1	2	3	4	5	Nc 0 1
4	1	2	3	4	5	Nc 0 1
5	1	2	3	4	5	Nc 0 1
6	1	2	3	4	5	Nc 0 1
7	1	2	3	4	5	Nc 0 1
8	1	2	3	4	5	Nc 0 1
9	1	2	3	4	5	Nc 0 1
10	1	2	3	4	5	Nc 0 1
11	1	2	3	4	5	Nc 0 1
12	1	2	3	4	5	Nc 0 1
13	1	2	3	4	5	Nc 0 1
14	1	2	3	4	5	Nc 0 1
15	1	2	3	4	5	Nc 0 1
16	1	2	3	4	5	Nc 0 1
17	1	2	3	4	5	Nc 0 1
18	1	2	3	4	5	Nc 0 1
19	1	2	3	4	5	Nc 0 1
20	1	2	3	4	5	Nc 0 1
21	1	2	3	4	5	Nc 0 1
22	1	2	3	4	5	Nc 0 1
23	1	2	3	4	5	Nc 0 1
24	1	2	3	4	5	Nc 0 1
25	1	2	3	4	5	Nc 0 1
26	1	2	3	4	5	Nc 0 1

Puntuación directa  
(máxima=26)

## 8 Dígitos



**TERMINACIÓN:** Puntuación 0 en los dos intentos de cualquier elemento. Aplicar los dos intentos de cada elemento aunque se haga bien el primero. Aplicar el orden inverso aunque se falle en el orden directo



### PUNTUACIÓN

En cada intento: 0 ó 1 punto en cada respuesta  
Puntuación del elemento: Intento 1 + Intento 2

	ORDEN DIRECTO Elemento/Intento	Punt. intento	Puntuación elemento
1	1 1-7 2 6-3	0 1 0 1	0 1 2
2	1 5-8-2 2 6-9-4	0 1 0 1	0 1 2
3	1 6-4-3-9 2 7-2-8-6	0 1 0 1	0 1 2
4	1 4-2-7-3-1 2 7-5-8-3-6	0 1 0 1	0 1 2
5	1 6-1-9-4-7-3 2 3-9-2-4-8-7	0 1 0 1	0 1 2
6	1 5-9-1-7-4-2-8 2 4-1-7-9-3-8-6	0 1 0 1	0 1 2
7	1 5-8-1-9-2-6-4-7 2 3-8-2-9-5-1-7-4	0 1 0 1	0 1 2
8	1 2-7-5-8-6-2-5-8-4 2 7-1-3-9-4-2-5-6-8	0 1 0 1	0 1 2
Puntuación orden directo (máxima=16)			

COMENZAR

	ORDEN INVERSO Elemento/Intento	Punt. intento	Puntuación elemento
1	1 1-2-4 2 5-7	0 1 0 1	0 1 2
2	1 6-2-9 2 4-1-5	0 1 0 1	0 1 2
3	1 3-2-7-9 2 4-9-6-8	0 1 0 1	0 1 2
4	1 1-5-2-8-6 2 6-1-8-4-3	0 1 0 1	0 1 2
5	1 5-3-9-4-1-8 2 7-2-4-8-5-6	0 1 0 1	0 1 2
6	1 8-1-2-9-3-6-5 2 4-7-3-9-1-2-8	0 1 0 1	0 1 2
7	1 9-4-3-7-6-2-5-8 2 7-2-8-1-9-6-5-3	0 1 0 1	0 1 2
Puntuación orden inverso (máxima=14)			
Puntuación orden directo + Puntuación orden inverso = Total (máxima=30)			

## 13 Letras y números



**TERMINACIÓN:** 0 puntos en los tres intentos de un elemento



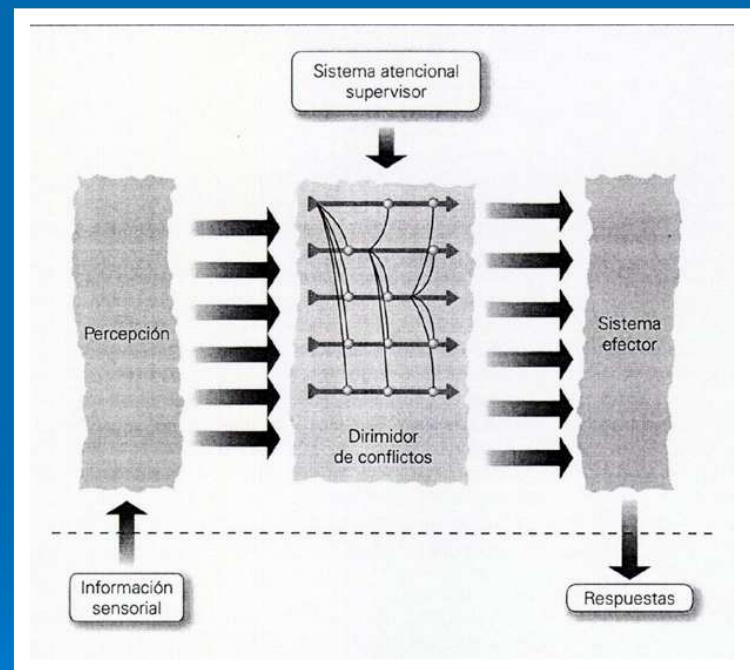
**PUNTUACIÓN:**  
0 ó 1 en cada respuesta  
Puntuación en cada elemento = Intento 1 + Intento 2 + Intento 3

COMENZAR

Intento	Elemento	Respuesta correcta	Punt. intento	Puntuación elemento		
1	1	L-2 2-L	0 1			
	2	6-P 6-P	0 1	0 1 2		
	3	B-5 5-B	0 1			
2	1	F-7-L 7-F-L	0 1			
	2	R-4-D 4-D-R	0 1	0 1 2		
	3	H-1-8 1-8-H	0 1			
3	1	T-9-A-3 3-9-A-T	0 1			
	2	V-1-J-5 1-5-J-V	0 1	0 1 2		
	3	7-N-4-L 4-7-L-N	0 1			
4	1	8-D-6-G-1 1-6-8-D-G	0 1			
	2	K-2-C-7-S 2-7-C-K-S	0 1	0 1 2		
	3	5-P-3-Y-9 3-5-9-P-Y	0 1			
5	1	M-4-E-7-Q-2 2-4-7-E-M-Q	0 1			
	2	W-8-H-5-F-3 3-5-8-F-H-W	0 1	0 1 2		
	3	6-G-9-A-2-S 2-6-9-A-G-S	0 1			
6	1	R-3-B-4-Z-1-C 1-3-4-B-C-R-Z	0 1			
	2	5-T-9-J-2-X-7 2-5-7-9-J-T-X	0 1	0 1 2		
	3	E-1-H-8-R-4-D 1-4-8-D-E-H-R	0 1			
7	1	5-H-9-S-2-N-6-A 2-5-6-9-A-H-N-S	0 1			
	2	D-1-R-9-B-4-K-3 1-3-4-9-B-D-K-R	0 1	0 1 2		
	3	7-M-2-T-6-F-1-Z 1-2-6-7-F-M-T-Z	0 1			
Puntuación directa (máxima=21)						

Puntuación directa  
(máxima=21)

Además de explorar el *span* o amplitud de memoria inmediata, estas pruebas también demandan concentración así como, la implicación de la atención ejecutiva, sobre todo a medida que la tarea va aumentando en dificultad.



## 12 Búsqueda de símbolos

Elementos de ejemplo

$\oplus \ominus$	$\oplus \sqcup < \top \sim$	SÍ	NO
$\vdash \boxplus$	$\neg \boxplus \perp \sim \otimes$	SÍ	NO
$\rightarrow \perp$	$\vdash \cap \top \geqslant \boxplus$	SÍ	NO

Elementos de práctica

$\nparallel <$	$\rightarrow \nparallel \pm \lhd \ominus$	SÍ	NO
$\top \leqslant$	$\perp \sim \cap \oplus \leqslant$	SÍ	NO
$\approx \ominus$	$\neg \cap \pm \perp = \top$	SÍ	NO

$> \nwarrow$	$> \partial \odot \sqcup \cap$	SÍ	NO
$\top \perp$	$\partial \otimes \models \lhd \ominus$	SÍ	NO
$\cap \cup$	$\Rightarrow \neg \boxplus + \top$	SÍ	NO
$\perp \doteq$	$\parallel \cap \square \ominus \perp$	SÍ	NO
$\perp \nwarrow$	$\vdash \oplus \nparallel \perp \nwarrow$	SÍ	NO
$\rightarrow \approx$	$\Leftarrow \leftrightarrow \rightarrow \ominus \nparallel$	SÍ	NO
$\Leftarrow \doteq$	$\pm \geqslant \models \times \circlearrowleft$	SÍ	NO
$\square \triangleright$	$\Leftarrow \vdash \partial \perp \perp$	SÍ	NO
$\nparallel \doteq$	$\nparallel \subset \rightarrow \doteq \nwarrow$	SÍ	NO
$\rightarrow \nwarrow$	$\Leftarrow \triangleright \doteq \otimes \Leftarrow$	SÍ	NO
$\models \top$	$\pm \perp \top \otimes \nparallel$	SÍ	NO
$\doteq \rightarrow$	$\nparallel \leftrightarrow \Leftarrow \rightarrow \pm$	SÍ	NO
$\boxplus \otimes$	$\odot \boxplus \ast \times \doteq$	SÍ	NO
$\Leftarrow \doteq$	$\pm \geqslant \models \times \circlearrowleft$	SÍ	NO
$\square \triangleleft$	$\doteq \oplus \lhd \rightarrow \vdash$	SÍ	NO

Aciertos  
Errores

Atención



Velocidad de procesamiento



Funciones ejecutivas

- Índice de memoria de trabajo.
  - Aritmética.
  - Dígitos (directos e inversos).
  - Letras y números.
  
- Índice de velocidad de procesamiento.
  - Clave de números.
  - Búsqueda de símbolos.



# FLUIDEZ VERBAL



### FLUIDEZ VERBAL FONÉMICA

Te voy a decir una letra del alfabeto y quiero que me digas lo más rápido que puedas, todas las palabras que se te ocurran que empiecen con esa letra. Por ejemplo, si te digo B, puedes decir barco, botella... No puedes usar nombres propios como Beatriz o Barcelona. Tampoco puedes decir la misma palabra con diferente terminación, por ejemplo beber, bebida, bebiendo. ¿Alguna pregunta? Muy bien, la primera letra es....**TIEMPO = 1 MINUTO**

F

A

S

1.	1.	1.
2.	2.	2.
3.	3.	3.
4.	4.	4.
5.	5.	5.
6.	6.	6.
7.	7.	7.
8.	8.	8.
9.	9.	9.
10.	10.	10.
11.	11.	11.
12.	12.	12.
13.	13.	13.
14.	14.	14.
15.	15.	15.
16.	16.	16.
17.	17.	17.
18.	18.	18.
19.	19.	19.
20.	20.	20.
21.	21.	21.
22.	22.	22.
23.	23.	23.
24.	24.	24.
25.	25.	25.

	F	A	S	TOTAL
Aciertos:				
Errores:				
Perseveraciones:				
Intrusiones:				
Otros:				

### FLUIDEZ VERBAL SEMANTICA

Quiero que me diga lo más rápido que pueda, palabras que pertenezcan a la categoría que voy a decir. Por ejemplo, si yo digo transportes, puede decir coche, avión, barco,.....Alguna pregunta. Muy bien. Dígame..... **TIEMPO = 1 MINUTO**

ANIMALES	Cosas que podemos comprar en el supermercado	FRUTAS Y VERDURAS
1.	1.	1.
2.	2.	2.
3.	3.	3.
4.	4.	4.
5.	5.	5.
6.	6.	6.
7.	7.	7.
8.	8.	8.
9.	9.	9.
10.	10.	10.
11.	11.	11.
12.	12.	12.
13.	13.	13.
14.	14.	14.
15.	15.	15.
16.	16.	16.
17.	17.	17.
18.	18.	18.
19.	19.	19.
20.	20.	20.
21.	21.	21.
22.	22.	22.
23.	23.	23.
24.	24.	24.
25.	25.	25.

	ANIMALES	SUPERMERCADO	FRUTAS	TOTAL
Aciertos				
Errores				
Perseveraciones				
Intrusiones				
Otros				

- Para no facilitarle al paciente la ejecución del test (ayuda al recuerdo).
- Hay que pasar primero la prueba de Fluidez Fonemica (prefrontal) y después la de fluidez semántica (temporal).

### FLUIDEZ FONEMICA

		Grupos de Edad				
		15-20	21-25	26-30	31-40	41-45
Varones						
F	M	13,82	14,9	15,65	16,83	15,15
	Sd	4,36	4,37	4,42	4,04	4,41
A	M	12,48	13,33	13,08	14,5	13,26
	Sd	3,87	4,89	3,41	3,66	4,13
S	M	15,87	16,63	16,54	18,1	16,67
	Sd	4,52	4,97	4,7	4,89	4,8
Sum. Pruebas		42,17	44,95	45,27	49,43	45,08
		6,82	6,29	5,34	5,61	5,9

MUJERES						
F	M	13,6	15,14	15,25	17,25	15,03
	Sd	4,29	3,9	5,16	3,64	4,31
A	M	11,93	13,44	13,19	14,5	13,11
	Sd	3,82	4,24	3,71	2,85	3,88
S	M	15,93	16,31	14,75	18,44	16,29
	Sd	4,31	4,94	2,91	5,72	4,68
Sum. Pruebas		41,46	44,89	43,2	50,19	44,43
		6,71	6,86	6,27	6,43	5,73

Corrección

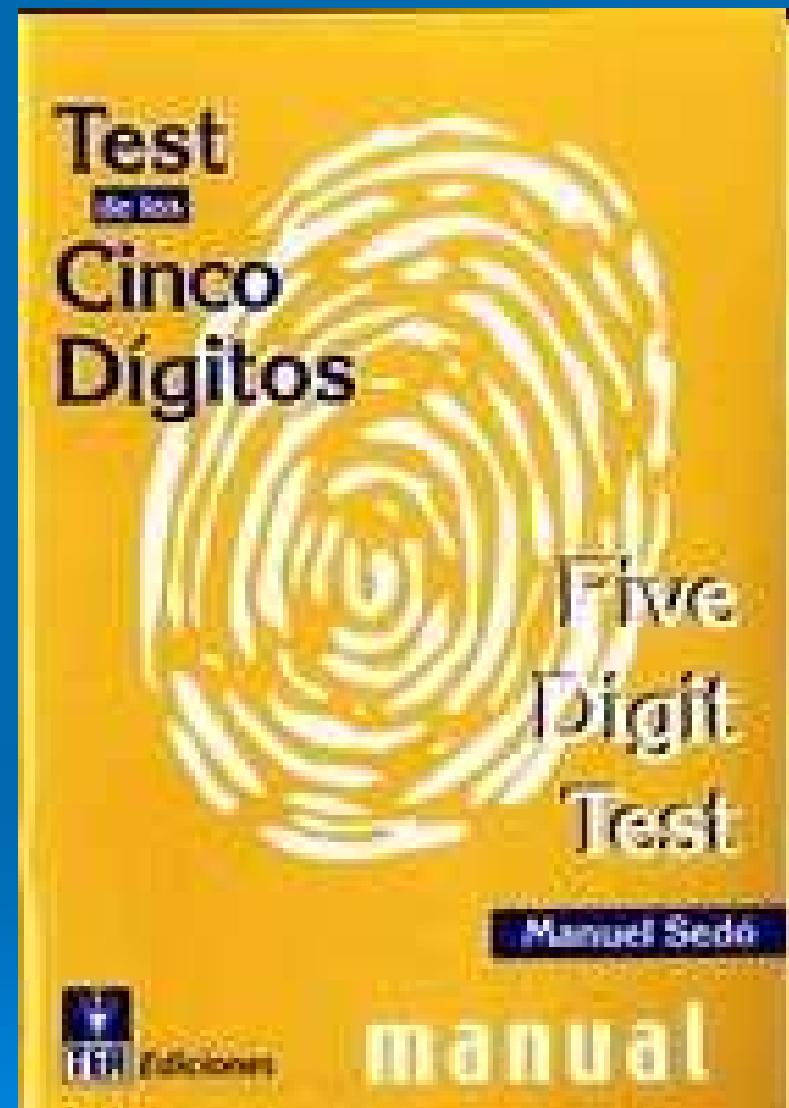
$$\frac{X - Md}{Sd}$$

>-1 rendimiento normal  
 Entre -2 y -1 rendimiento bajo  
 <-2 Afectación del lóbulo frontal

## FLUIDEZ SEMANTICA

Estratificación del total de la muestra (n=445) y estadísticos descriptivos entre diferentes subgrupos

Grupo	años escolari	Edad	N	Media	SD	95% CI
1	< 5	18-56	23	16,95	4,94	14,82-19,09
2	<5	57-65	35	15,34	5,64	13,40-17,28
3	<5	> 65	62	14,91	4,62	13,74-16,09
4	5--10	18-45	22	20,5	3,93	18,75-22,24
5	5--10	46-56	33	17,84	5,05	16,05-19,64
6	5--10	57-65	46	17,06	4,87	15,61-18,51
7	5--10	< 65	65	17,04	5,77	15,61-18,47
8	>10	18-25	31	28,9	7,95	25,98-31-82
9	> 10	26-45	42	25,38	5,71	23,59-27,16
10	> 10	46-57	31	22,64	4,3	21,0624,22
11	> 10	58-67	23	20,13	6,46	17,33-22,92
12	> 10	> 67	32	19,13	4,68	17,84-21,21



# Test de los cinco dígitos (Manuel A. Sedó, 2007)

- Es un test multilingüe de funciones cognitivas.
- Utiliza símbolos visuales no ligados a un lenguaje específico.
- Es una adaptación simplificada del clásico test de stroop.
- Mide la velocidad y eficiencia.
- A través de 4 tareas de dificultad creciente:

- Lectura. → Procesos Automáticos.
- Conteo. → Procesos Controlados.
- Elección. → Procesos Controlados.
- Alternancia. → Procesos Controlados.

- Permite obtener 2 puntuaciones complementarias:

- Inhibición = Elección – Lectura.
- Flexibilidad = Alternancia – Lectura.

# “LECTURA”

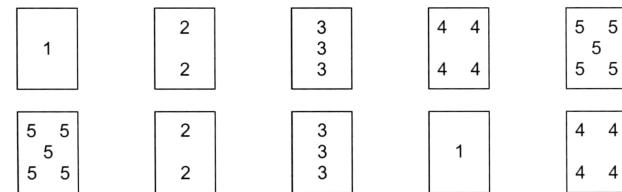
## Part 1: FLUENT READING

### Trial

Say in the language or dialect of the subject:

(First row: ) “Read these numbers: one,two...” (...three, four, five).

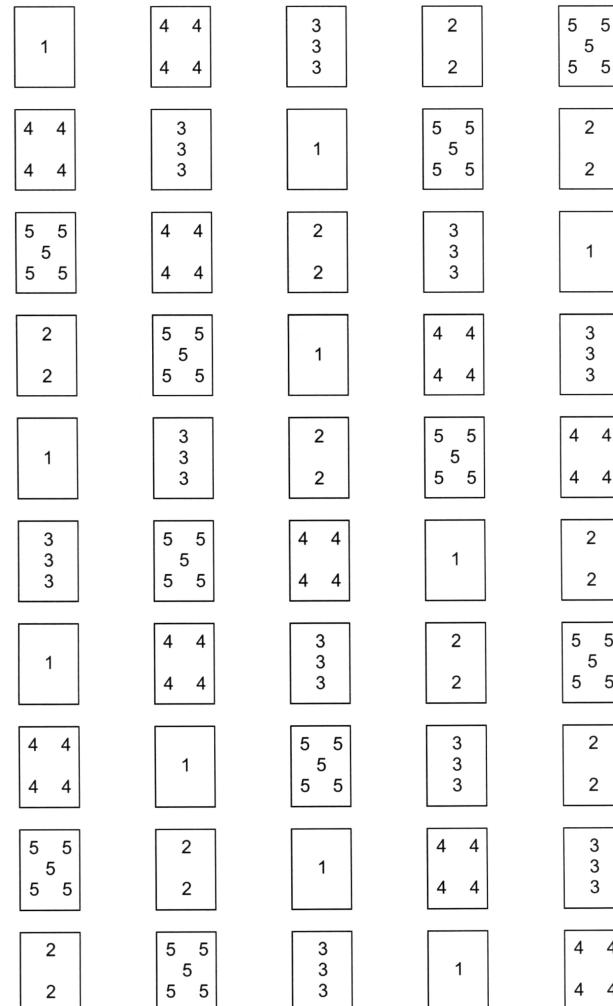
(Second row: ) “Go on.”



(Turn the page.)

“OK. Now begin up here and read this page as quickly as you can.” (Begin timing.)

## Part 1:



# “CONTEO”

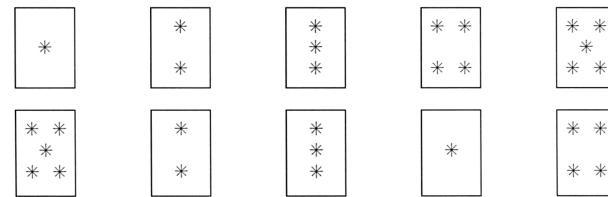
## PART II FLUENT NAMING

### TRIAL:

Say in the language or dialect of the subject:

(First row: ) “Count these stars: one, two...” (...three, four,five).

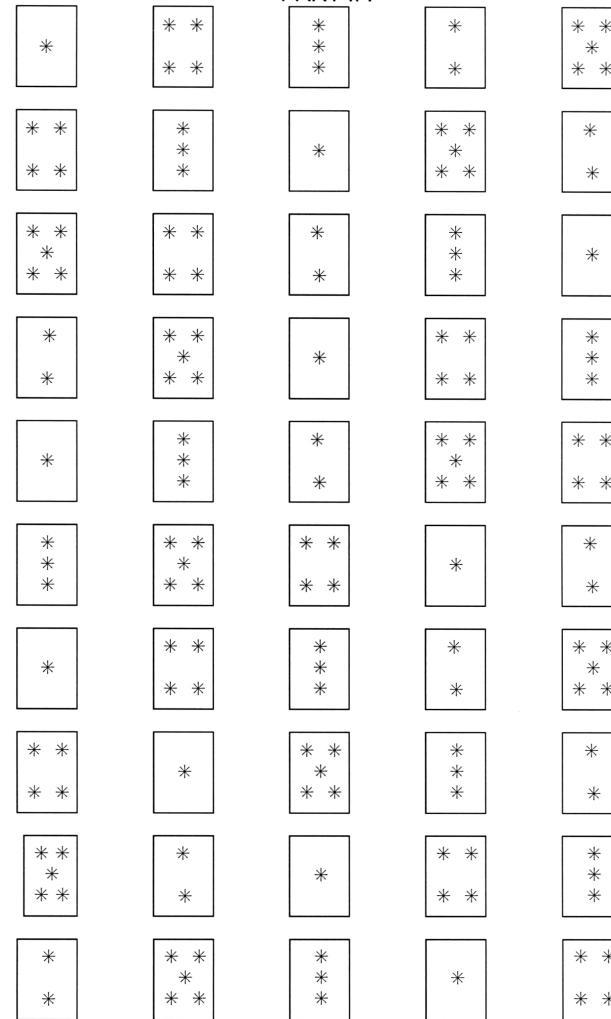
(Second row: ) “Go on”



(Turn the page.)

“OK. Now begin up here and read this page as quickly as you can.” (Begin timing.)

## PART II :



# “ELECCIÓN”

## PART III : SELECTIVE ATTENTION

### TRIAL:

Say in the language or dialect of the subject:

(First row: ) “**Don’t read the numbers. Just count them: one, two...”** (...three, four, five).

(Second row:)**“Go on.”**

3	4	2 2 2	5 5 5 5	1 1 1 1 1 1
2 2 2 2	5 5	1 1 1	4	3 3 3 3

(Turn the page.)

“OK. Now begin up here and read this page as quickly as you can.” (Begin timing.)

## PART III :

5	1 1 1 1	4 4 4	3	2 2 2 2
2 2 2 2	5 5 5	3	1 1 1 1 1 1	4 4
3 3 3 3	2 2 2 2	1 1	4 4 4 4 4	5
4 4	3 3 3 3 3 3	2	1 1 1 1 1 1	5 5 5
5	4 4 4	3 3	2 2 2 2 2 2	1 1 1 1 1 1
1 1 1	3 3 3 3	5 5 5 5	2	4 4
3	2 2 2 2	4 4 4	5 5	1 1 1 1 1 1
2 2 2 2	4	3 3 3 3 3 3	1 1 1 1 1 1	5 5
3 3 3 3	1 1	2	5 5 5 5	4 4 4
5 5	2 2 2 2	1 1 1 1 1 1	4	3 3 3 3

# “ALTERNANCIA”

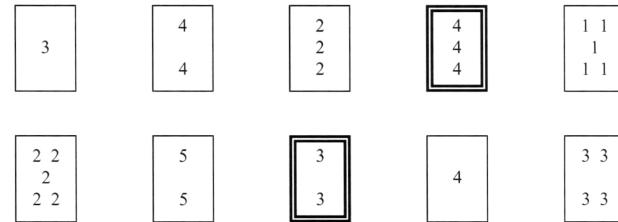
## PART IV DIVIDED ATTENTION

### TRIAL:

Say in the language or dialect of the subject:

(First row: ) “Now count the numbers: but if a box is darker [point], change the rule and read them. One, two...” (...three, four, five).

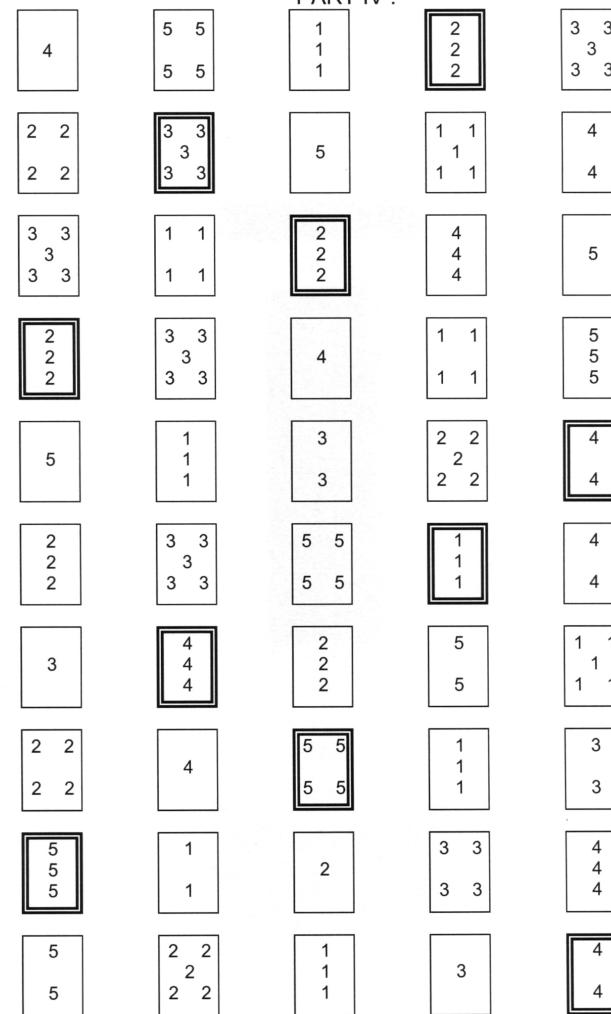
(Second row: ) “Go on.”



(Turn the page.)

“OK. Now begin up here and read this page as quickly as you can.” (Begin timing.)

### PART IV :



©1998, Manuel A Sedó

©1998, Manuel A Sedó

FIVE DIGIT TEST  
RESPONSE KEY

1	4	3	2	5
4	3	1	5	2
5	4	2	3	1
2	5	1	4	3
1	3	2	5	4
3	5	4	1	2
1	4	3	2	5
4	1	5	3	2
5	2	1	4	3
2	5	3	1	4

(Time)

(Time)

Nombre/Name			
Edad/Age	Sexo/Gender	VARÓN MALE	MUJER FEMALE
	Fecha/Date	- - -	

En cada parte, conforme el examinando vaya respondiendo a una fila, compuesta de 5 elementos, recorra la fila hacia la derecha para ir comprobando si las respuestas que da el sujeto son correctas, haciendo una señal junto al quinto elemento de cada grupo para no perderse. Cuando el examinando dé una respuesta incorrecta rodee el elemento con un círculo. En la parte derecha de la primera fila deberá anotar el tiempo transcurrido y continuar sin detener el cronómetro, anotando el tiempo total empleado en la parte derecha de la segunda fila.

#### PART 1. PROCESOS AUTOMÁTICOS: LECTURA

Diga en el idioma del examinando:

- 1<sup>a</sup> fila: "Quiero que lea un número en cada cuadro: uno, dos..." (...tres, cuatro, cinco).  
 2<sup>a</sup> fila: "Continúe" (Repita la tarea hasta que el examinando no cometa ningún error).

1	2	3	4	5
5	2	3	1	4

(Pase la página).

"De acuerdo, ahora comience aquí arriba y trabaje lo más deprisa que pueda" (Empiece a cronometrar el tiempo).

1 4 3 2 5	4 3 1 5 2	5 4 2 3 1	2 5 1 4 3	1 3 2 5 4	TIEMPO	" ERRORES
3 5 4 1 2	1 4 3 2 5	4 1 5 3 2	5 2 1 4 3	2 5 3 1 4	TIEMPO	" ERRORES

#### PART 2. PROCESOS AUTOMÁTICOS: CONTEO

Diga en el idioma del examinando:

- 1<sup>a</sup> fila: "Quiero que cuente cuántos asteriscos hay en cada cuadro: uno, dos..." (...tres, cuatro, cinco).  
 2<sup>a</sup> fila: "Continúe" (Repita la tarea hasta que el examinando no cometa ningún error).

1	2	3	4	5
5	2	3	1	4

(Pase la página).

"De acuerdo, ahora comience aquí arriba y trabaje lo más deprisa que pueda" (Empiece a cronometrar el tiempo).

1 4 3 2 5	4 3 1 5 2	5 4 2 3 1	2 5 1 4 3	1 3 2 5 4	TIEMPO	" ERRORES
1 4 3 2 5	4 3 1 5 2	5 4 2 3 1	2 5 1 4 3	1 3 2 5 4	TIEMPO	" ERRORES

As the examinee reads across, 5 "cards" in each row, follow each row right and make a tick mark beside the 5<sup>th</sup> item in each group. Circle errors as they occur. At the right of the row record the elapsed time and continue with the stopwatch running, recording the total time for the two rows at the right of the second row for each part.

#### PART 1. REACTIONS: READING

Say in the language or dialect of the subject:

- 1<sup>a</sup> row: "I want you to read one number in each box: one, two..." (... three, four, five).  
 2<sup>a</sup> row: "Go on" (Repeat the task one or more times until no mistakes are made).

(Turn the page).

"Ok, now begin up here and read this page as quickly as you can" (Begin timing).

#### PART 2. REACTIONS: COUNTING

Say in the language or dialect of the subject:

- 1<sup>a</sup> row: "I want you to count the stars in each box: one, two..." (... three, four, five).  
 2<sup>a</sup> row: "Go on" (Repeat the task one or more times until no mistakes are made).

(Turn the page).

"Ok, now begin up here and read this page as quickly as you can" (Begin timing).

#### PART 3. PROCESOS CONTROLADOS: ELECCIÓN

Diga en el idioma del examinando:

- 1<sup>a</sup> fila: "Ahora quiero que cuente cuántos números hay en cada cuadro. Recuerde que debe contar los números en lugar de leerlos: uno, dos, tres..." (cuatro, cinco).  
 2<sup>a</sup> fila: "Continúe" (Repita la tarea hasta que el examinando no cometa ningún error).

1	2	3	4	5
5	2	3	1	4

(Pase la página).

"De acuerdo, ahora comience aquí arriba y trabaje lo más deprisa que pueda" (Empiece a cronometrar el tiempo).

#### PART 3. INTENTIONS: CHOOSING

Say in the language or dialect of the subject:

- 1<sup>a</sup> row: "Now I want you to count the numbers are in each box. Remember to count the numbers instead of reading them: one, two, three..." (four, five).  
 2<sup>a</sup> row: "Go on" (Repeat the task one or more times until no mistakes are made).

(Turn the page).

"Ok, now begin up here and read this page as quickly as you can" (Begin timing).

#### PART 4. PROCESOS CONTROLADOS: ALTERNANCIA

Diga en el idioma del examinando:

- 1<sup>a</sup> fila: "Ahora debe contar los números como ha hecho antes, pero cuando llegue a un cuadro con el borde más grueso (señalar), debe cambiar la regla y leer el número: uno, dos, tres..." (cuatro, cinco).  
 2<sup>a</sup> fila: "Continúe" (Repita la tarea hasta que el examinando no cometa ningún error).

1	2	3	4	5
5	2	3	1	4

(Pase la página).

"De acuerdo, ahora comience aquí arriba y trabaje lo más deprisa que pueda" (Empiece a cronometrar el tiempo).

#### PART 4. INTENTIONS: SWITCHING

Say in the language or dialect of the subject:

- 1<sup>a</sup> row: "Now you must count the numbers like you did before: but when you come to a box with darler frame (point), you must change the rule and read the number: one, two, three..." (four, five).  
 2<sup>a</sup> row: "Go on" (Repeat the task one or more times until no mistakes are made).

(Turn the page).

"Ok, now begin up here and read this page as quickly as you can" (Begin timing).

#### LECTURA / READING

PROCESOS AUTOMÁTICOS	REACTIONS	TIEMPO	"	PC
		TIME	PS	PC
PROCESOS CONTROLADOS	INTENTIONS	TIEMPO	"	PC
		TIME	PS	PC

CONTEO / COUNTING	TIEMPO	"	PC
		TIME	PS
ALTERNANCIA / SWITCHING	TIEMPO	"	PC
		TIME	PS

PROCESOS CONTROLADOS	INTENTIONS	TIEMPO	"	PC
		TIME	PS	PC
ALTERNANCIA / SWITCHING	TIEMPO	"	PC	PS
		TIME	PS	PC

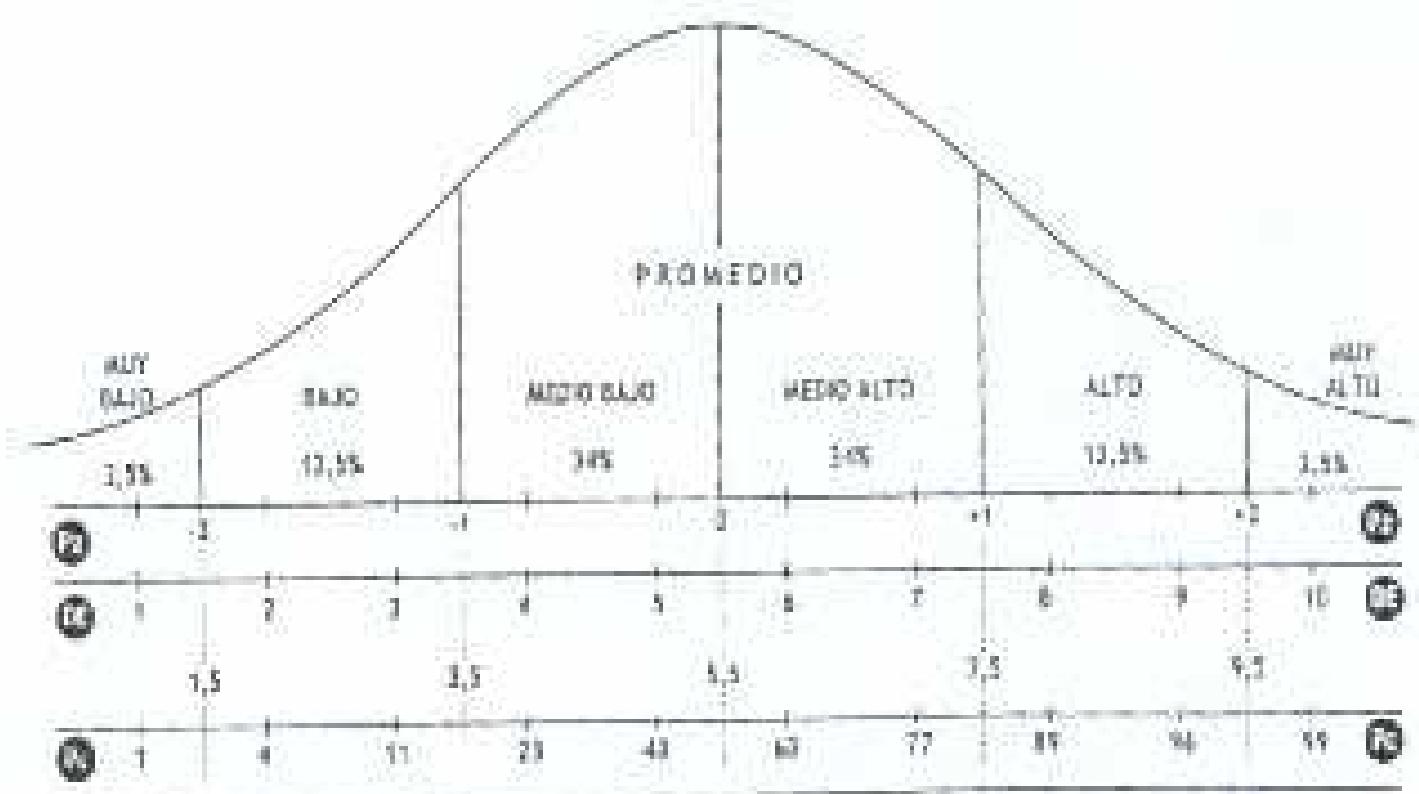


Figura 4.1. Correspondencia entre puntuaciones típicas, deciles y percentiles.

# Evaluación del comportamiento del síndrome disejutivo

B  
A  
D  
S



B  
A  
D  
S

Wilson, B. Nick, C. Burgess, P. Emslie, H. Evans, J.

**La Batería de función ejecutiva “BADS”.** Se utiliza para la evaluación de pacientes con síndrome disexecutivo, un síndrome del lóbulo frontal.

Evalúa solución de problemas, atención, habilidades de organización en periodos extendidos de tiempo y capacidades de la vida diaria para establecer prioridades ante demandas en competición.

Subtest de la BADS utilizados en nuestra batería:

- Test del mapa del Zoo.
- Busqueda de llaves.

El test del mapa del zoo, mide la capacidad de planificación (una función ejecutiva específica) y consta de dos versiones:

## 1<sup>a</sup> Versión

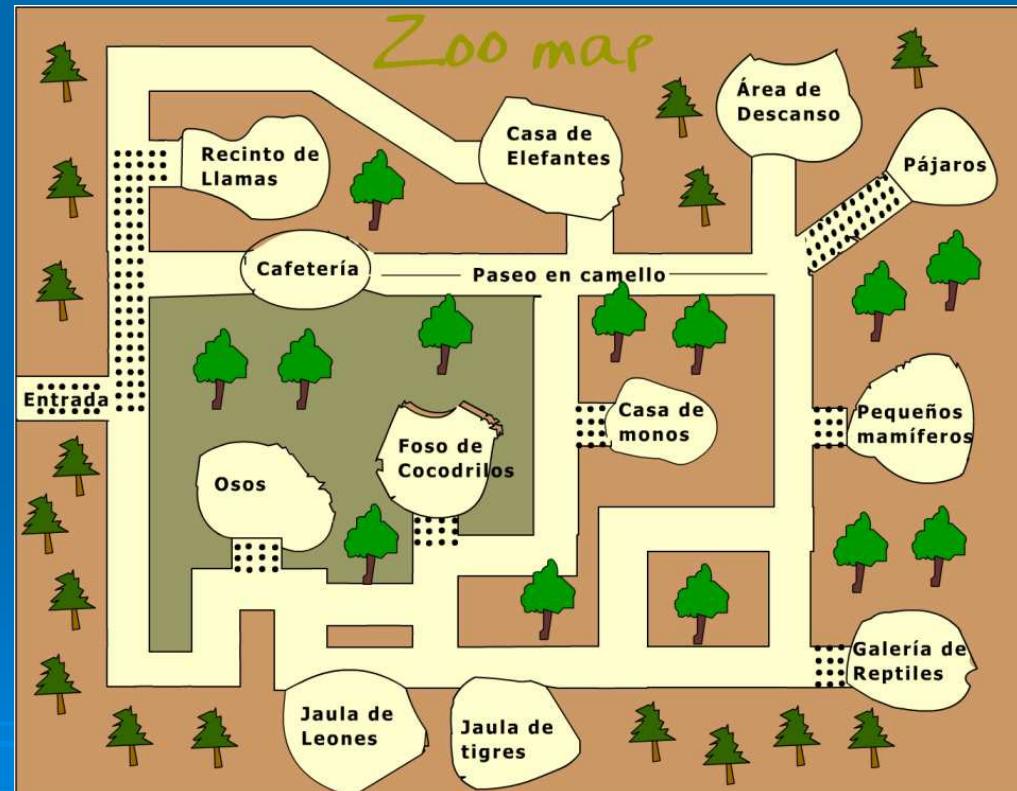
### Reglas

Imagina que vas a visitar el zoológico. Tu tarea consiste en planear la ruta para ver los siguientes puntos (no necesariamente en este orden):

- Casa de los Elefantes
- Jaula de los leones.
- Recinto de las llamas.
- La cafetería.
- Los osos.
- Exposición de pájaros.

Cuando planees la ruta debes tener en cuenta las siguientes normas:

- Comenzar en la **entrada** y terminar en el **área de descanso**.
- Puedes usar los **caminos sombreados (con puntos)** **todas las veces que quieras**, pero los que **están sin sombrear sólo pueden usarse una vez**.
- Puedes hacer sólo **un paseo en camello**.



## 2<sup>a</sup> Versión

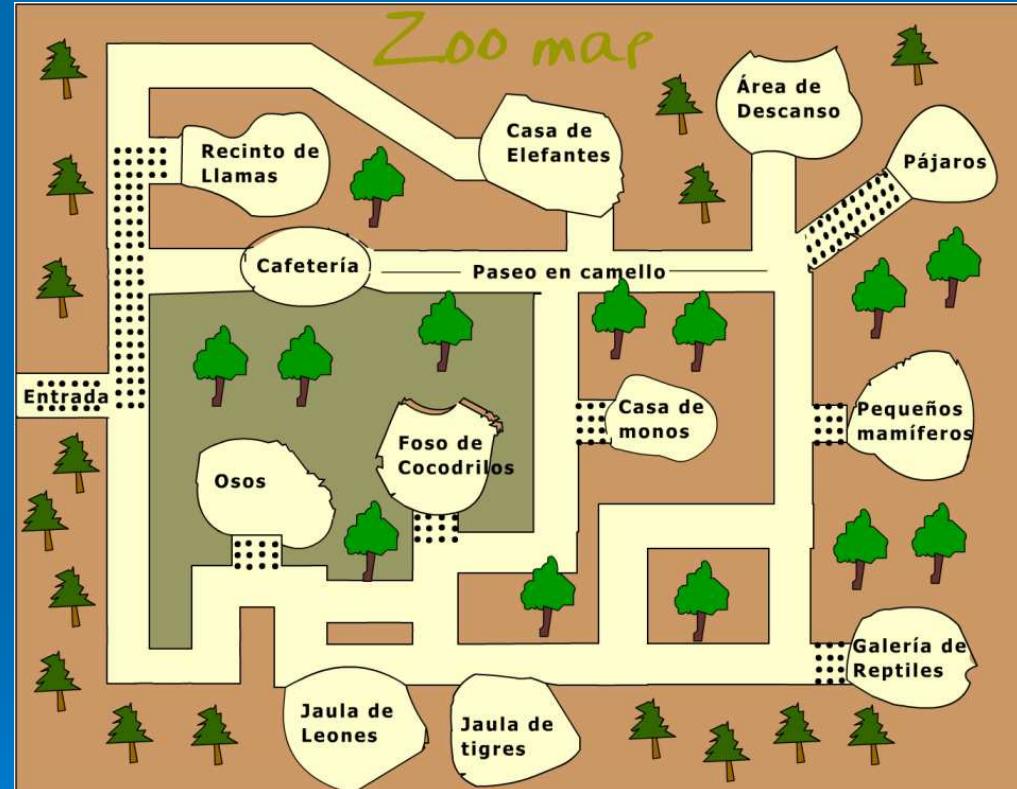
### Reglas

Imagina que vas a visitar el zoológico.  
Tu tarea consiste en planear la ruta para ver los siguientes puntos en el orden indicado:

- Desde la **entrada** visita el **recinto de las Llamas**.
- Desde el **recinto de las llamas** ve a la **casa de los elefantes**.
- Después de ver a los **elefantes** ve a la **cafetería** para tomar un refresco.
- desde la **cafetería** ve a ver a los **osos**.
- Visita los **leones** después de ver los **osos**.
- Desde los **leones** ve hasta la exposición de los **pájaros**.

Cuando planees la ruta debes tener en cuenta las siguientes normas:

- Comenzar en la **entrada** y terminar en el **área de descanso**.
- Puedes usar **los caminos sombreados (con puntos)** **todas las veces que quieras**, pero los que **están sin sombrear sólo pueden usarse una vez**.
- Puedes hacer sólo **un paseo en camello**.



## Planilla de corrección del Test del zoo

Primer o	Segundo	Tercero	Cuarto	Quinto	Sexto	Séptimo	Octavo
Entrada	Llamas	Elefantes	Café	Osos	Leones	S. pájaros	Picnic
Entrada	Llamas	Café	Elefantes	Osos	Leones	S. pájaros	Picnic
Entrada	Elefantes	Café	Llamas	Osos	Leones	S. pájaros	Picnic
Entrada	Café	Elefantes	Llamas	Osos	Leones	S. pájaros	Picnic

Puntuación Directa =	Puntuación "perfil" =
16	4
11 a 15	3
6 a 10	2
1 a 5	1
0 o menos	0

La puntuación directa es la suma de las puntuaciones obtenidas en las dos versiones del test del zoo (Nº1 + Nº2)

A la puntuación perfil hay que aplicarle las siguientes correcciones:

- Restar 1 de la puntuación "perfil" si el tiempo de planificación en la versión 2 es mayor de 15 segundos
  - Restar 1 de la puntuación "perfil" si el tiempo de ejecución de la versión 2 es superior a 123 segundos

\* Cuanto mayor es el número de perfil, mejor se ha realizado la prueba.

# EJEMPLO:

## Secuencia del sujeto:

Primero: Entrada 1

Segundo: Llamas 1

Tercero: Elefantes 1

Cuarto: Cocodrilos x

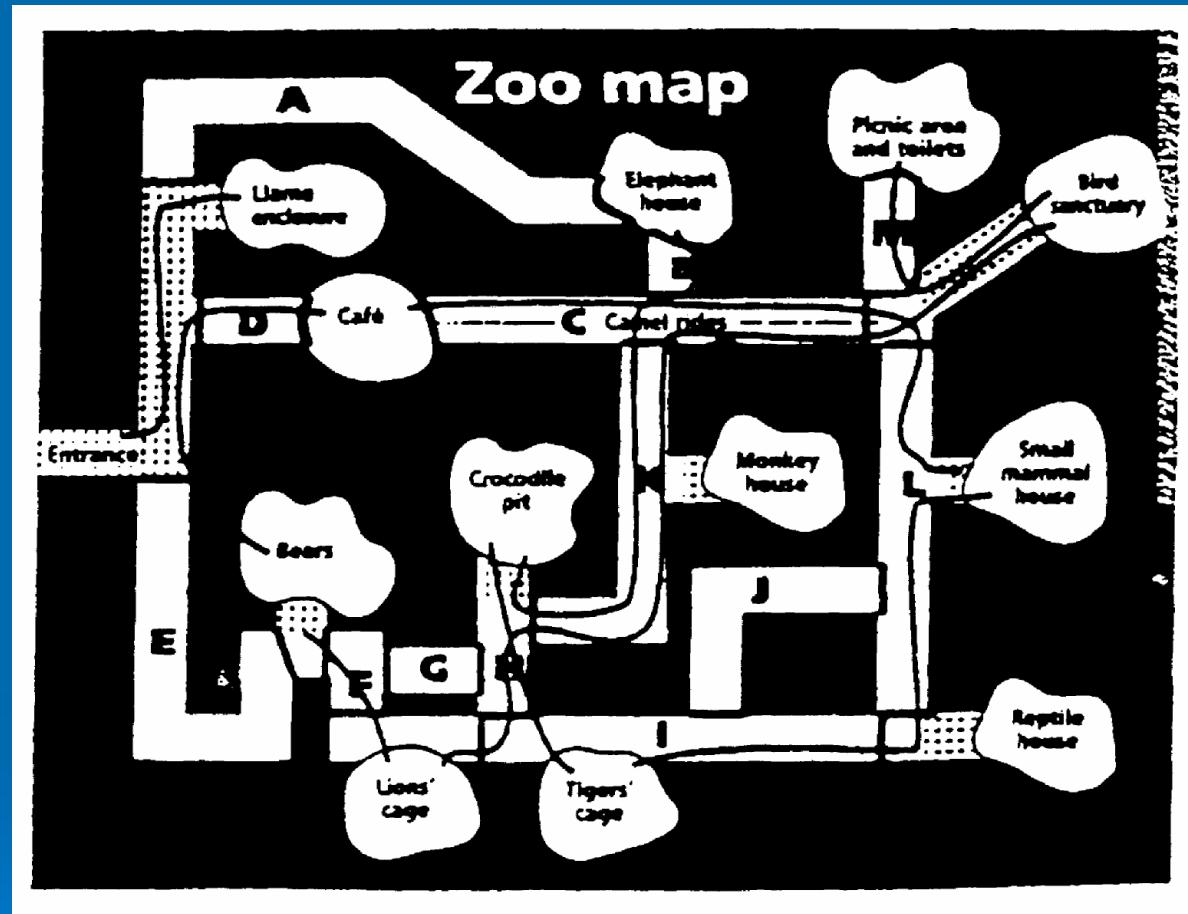
Quinto: Tigres x

Sexto: Pequeños Mamíferos x

Septimo: Café

Octavo: Osos, Leones, Santuario de los Pájaros,  
picnic.

Puntuación de la Secuencia: 3



# Corrección

- Se resta del **número de aciertos** (un lugar visitado en la posición en que debía ser visitado) en la secuencia (existen cuatro secuencias correctas), el **número de errores** hechos en la secuencia propuesta (desviaciones, pasar dos veces por las zonas sombreadas...).
- Aciertos – Errores = **Puntuación directa**.
- Esta puntuación directa, en función de su valor y el tiempo en completar la secuencia se traduce a un **perfil** con valor entre 0 y 4.
- Cuanto mayor el número de perfil, mejor se ha realizado la prueba.

# **Test de búsqueda de llaves**

Es una prueba de generación y aplicación de estrategias para conseguir resolver un problema en una situación abierta (sin estructura o limitaciones).

## **TEST DE BÚSQUEDA DE LLAVES**

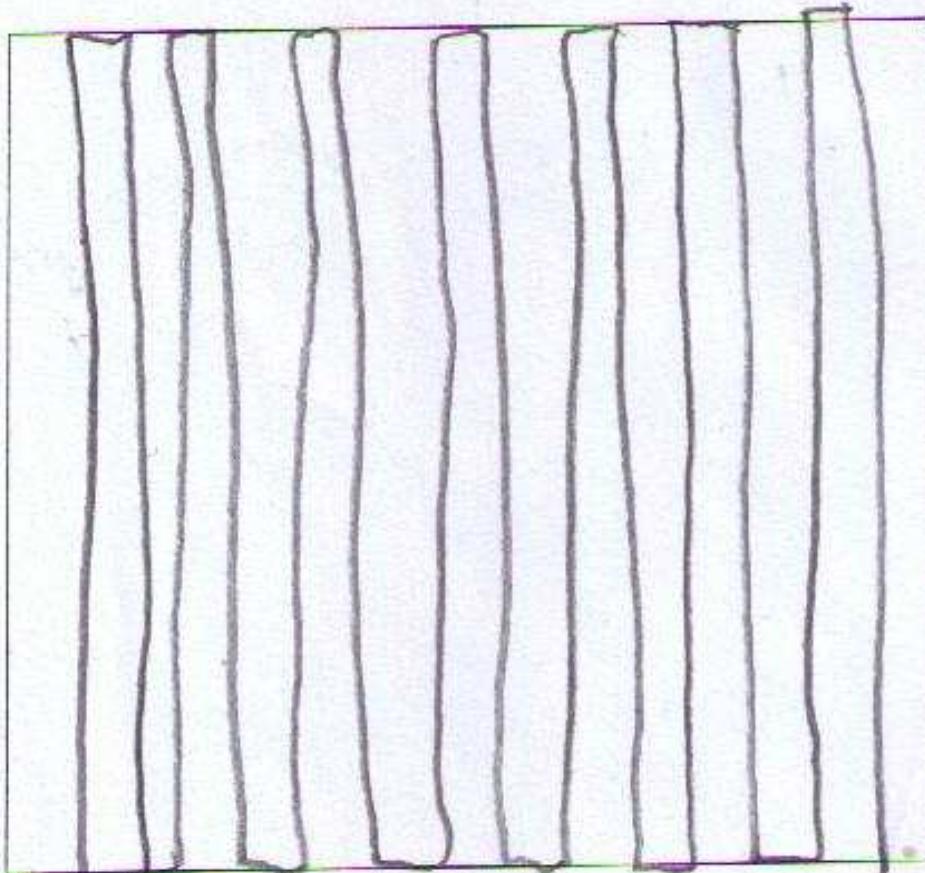


# Búsqueda de llaves (BADS)

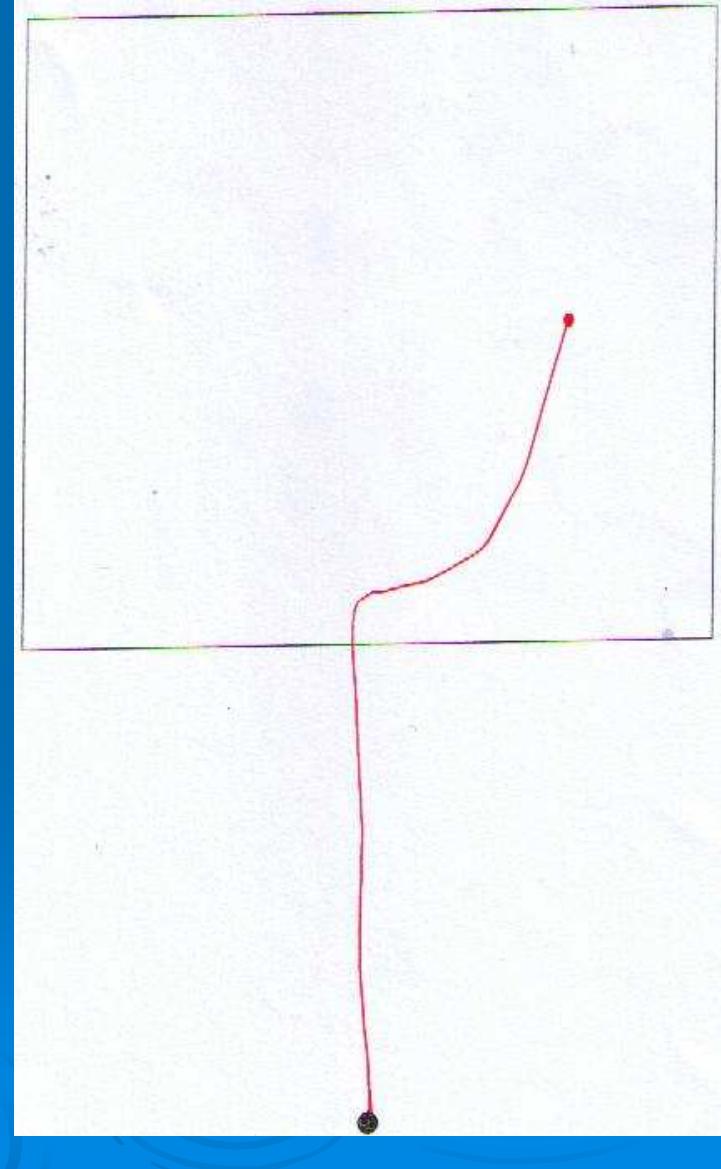


Imagina que este cuadrado (señalar) es un campo grande. En alguna parte del mismo has perdido las llaves. No sabes exactamente donde que has estado por todo el campo. Todo lo que sabes es que están en alguna parte del campo. Empezando desde este punto quiero que dibuje una línea con el lápiz mostrándome dónde caminaría para buscar en el campo de forma que esté absolutamente seguro de que encontraría sus llaves estén donde estén.

TEST DE BÚSQUEDA DE LLAVES



TEST DE BÚSQUEDA DE LLAVES



<b>Elemento</b>	<b>Descripción</b>	<b>Puntuación</b>
Entrada al terreno	Dentro rango 10 mm esquinas base = <b>3</b> Otro lugar de la base= <b>2</b> Algún otro lugar= <b>1</b>	
Finalización búsqueda	Dentro rango 10 mm de alguna esquina= <b>3</b> Otro lugar de la base= <b>2</b> Algún otro lugar= <b>1</b>	
Líneas continuas	Sí= <b>1</b> No= <b>0</b>	
Líneas paralelas	Sí= <b>1</b> No= <b>0</b>	
Todas líneas horizontales o verticales	Sí= <b>1</b> No= <b>0</b>	
Patrón de búsqueda	Predeterminado en paralelas horiz/vert= <b>5</b> Predeterminado en paralelas diagonales/circulares= <b>3</b> Combinar o duplicar uno o más patrones= <b>2</b> Sistemático pero ineficiente/inaplicable= <b>1</b> No sistemático= <b>0</b>	
Esfuerzo por cubrir todo el terreno	Sí= <b>1</b> No= <b>0</b>	
Encontraría las llaves (95% probabilidad)	Sí= <b>1</b> No= <b>0</b>	
<b>TOTAL</b>	<b>* Puntuación máxima de 15 puntos.</b>	

# "LAS TORRES DE HANÓI"

Las **Torres de Hanói** es un rompecabezas o juego matemático inventado en 1883 por el matemático francés **E. Lucas**

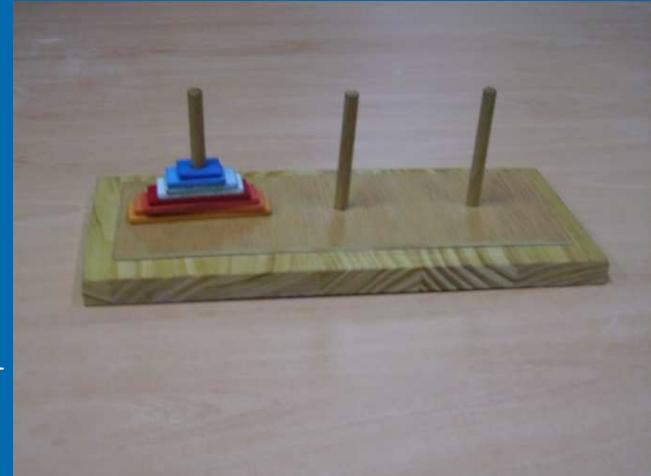
El juego consiste en pasar todos los discos a la tercera varilla colocados de mayor a menor ascendente.

## Las reglas son:

- Sólo se puede mover un disco cada vez.
- Un disco de mayor tamaño no puede descansar sobre uno más pequeño que él mismo.
- Sólo puedes desplazar el disco que se encuentre arriba en cada varilla.

## Número mínimo de movimientos para realizar la prueba:

- Con 3 fichas – 7 Movimientos. → **Paciente X** = 20 Movimientos.
- Con **4** fichas – **15** Movimientos. → **Paciente X** = No es capaz de realizarla.
- Con **5** fichas – **31** Movimientos.
- Con **6** fichas – **63** Movimientos.
- Con **7** fichas – **127** Movimientos.
- Con **8** fichas – **255** Movimientos.



Realizada en el taller de la U.Dia-Cedro

# **Escala de impulsividad**

# **UPPS-P**

**(Lynam, Smith, Whiteside, y Cyders, 2006)**

- Versión revisada de la escala UPPS comportamiento impulsivo (Whiteside y Lynam, 2001).
- Es un inventario de 59 elementos diseñado para medir cinco dimensiones de la conducta impulsiva:
  - Urgencia Negativa.
  - Falta de Premeditación.
  - Falta de Perseverancia.
  - Búsqueda de Sensaciones.
  - Urgencia Positiva.
- Cada ítem del UPPS se valora en una escala de 4 puntos desde muy de acuerdo a totalmente en desacuerdo.
- La letra ® indica que se debe aplicar la Corrección inversa (1=4, 2=3, 3=2, 4=1).

# Cinco vías de comportamiento impulsivo

- **Urgencia Negativa.** Evalúa la tendencia de un individuo a ceder a los impulsos fuertes, especialmente cuando se acompaña de emociones negativas tales como depresión, ansiedad o ira.
- **Falta de Premeditación.** Evalúa la capacidad del individuo para pensar en las posibles consecuencias de su comportamiento antes de actuar.
- **Falta de Perseverancia.** Evalúa la habilidad de un individuo a persistir en la realización de trabajos u obligaciones a pesar de aburrimiento y / o fatiga.
- **Búsqueda de Sensaciones.** Evalúa las medidas de preferencia de un individuo de excitación y estimulación.
- **Urgencia positiva.** Evalúa la tendencia de un individuo a ceder a los impulsos en condiciones de afecto positivo alto.

### **Urgencia Negativa.**

Cuando me siento rechazado frecuentemente digo cosas de las que luego me arrepiento.

### **Falta de premeditación.**

Antes de decidir sobre algo considero todas las ventajas y desventajas.

### **Falta de perseverancia.**

Casi siempre termino los proyectos que empiezo.

### **Búsqueda de sensaciones.**

Me gusta probar cualquier cosa al menos una vez.

### **Urgencia positiva**

Cuando estoy rebosante de alegría, siento que no puedo evitar tirar la casa por la ventana.

Whiteside & Lynam (2001); Cyders, Smith et al. (2008)  
Adaptación: Verdejo-García, Lozano-Rojas et al. (2009), *J Personality Assessment*

# *Escala de impulsividad UPPS-P*

(Lynam, Smith, Whiteside, y Cyders, 2006)

ESCALA	NUMERO DE ITEMS	RANGO	MEDIA	SD
<b>Urgencia Negativa</b>	12	12 – 48	<b>26,5</b>	7,1
<b>Falta de Premeditación</b>	11	11 – 44	<b>22,4</b>	5,7
<b>Falta de Perseverancia</b>	10	10 – 40	<b>20,3</b>	4,7
<b>Búsqueda de Sensaciones</b>	12	12 – 48	<b>28,7</b>	8,5
<b>Urgencia Positiva</b>	14	14 – 56	<b>24,2</b>	8,4
UPPS-P	59	59 - 236	<b>122,4</b>	24,9

ESCALA	RESULTADO	DIF SD	RANGO	MEDIA	SD
<b>Urgencia Negativa</b>	40	+ 17,5 (2,46 SD)	12 – 48	<b>26,5</b>	7,1
<b>Falta de Premeditación</b>	31	+ 8,6 (1,50 SD)	11 – 44	<b>22,4</b>	5,7
<b>Falta de Perseverancia</b>	29	+ 8,6 (1,82 SD)	10 – 40	<b>20,3</b>	4,7
<b>Búsqueda de Sensaciones</b>	32	+ 3,3 (0,38 SD)	12 – 48	<b>28,7</b>	8,5
<b>Urgencia Positiva</b>	37	+ 12,8 (1,52 SD)	14 – 56	<b>24,2</b>	8,4
UPPS-P	169	+ 46,6 (1,87 SD)	59 – 236	<b>122,4</b>	24,9

# **Impulsividad como un marcador de vulnerabilidad para los trastornos por consumo de sustancias**

**Verdejo-García, A et al. Neuroscience & Biobehavioral Reviews**



\*Predisposición a reaccionar de manera rápida y no planeada ante estímulos (internos o externos) sin tener en cuenta posibles consecuencias negativas (Moeller y cols. 2001).

**Urgencia negativa (UPPS)** es el mejor predictor de la severidad de los problemas asociados a la adicción.

**10-12 años**

Mayores niveles de impulsividad:

- Pruebas Neuropsicologicas.
- Inventarios de conducta.
- informes padres/prof.

**14-16 años**

Mayor probabilidad de iniciarse en el consumo de sustancias

**20-22 años**

Mayor probabilidad de progresar a dependencia

**UPPS-P**

A continuación hay una serie de frases que describen distintas formas en las que las personas pueden pensar y actuar. Por favor, indica para cada frase en qué grado estás de acuerdo o en desacuerdo con esa frase. Si estás **“Rotundamente de acuerdo”**, rodea con un círculo el **1**, si estás **“Algo de acuerdo”**, rodea con un círculo el **2**, si estás **“Algo en desacuerdo”** rodea con un círculo el **3**, y si estás **“Rotundamente en desacuerdo”**, rodea con un círculo el **4**. Asegúrate de que indicas tu acuerdo o desacuerdo con cada una de las frases de abajo.

1	2	3	4
Rotundamente de acuerdo	Algo de acuerdo	Algo en desacuerdo	Rotundamente en desacuerdo

1. Tengo una actitud reservada y cautelosa ante la vida.	1	2	3	4
2. Tengo problemas para controlar mis impulsos.	1	2	3	4
3. Generalmente busco experiencias y sensaciones nuevas y excitantes.	1	2	3	4
4. Generalmente me gusta ver las cosas terminadas hasta el final.	1	2	3	4
5. Cuando estoy muy contento, parece que no pueda evitar hacer cosas que pueden tener malas consecuencias.	1	2	3	4
6. Mi manera de pensar es normalmente meticulosa y centrada.	1	2	3	4
7. Tengo problemas para resistir mis antojos (de comida, cigarrillos, etc).	1	2	3	4
8. Me gusta probar cualquier cosa al menos una vez.	1	2	3	4
9. Tiendo a rendirme fácilmente.	1	2	3	4
10. Cuando estoy de muy buen humor, tiendo a meterme en situaciones que podrían causarme problemas.	1	2	3	4
11. No soy una de esas personas que sueltan las cosas sin pensar.	1	2	3	4
12. Con frecuencia me involucro en cosas de las que después me gustaría librarme.	1	2	3	4
13. Me gustan los deportes y juegos en los que tienes que elegir tu siguiente movimiento muy rápidamente.	1	2	3	4
14. Me molestan realmente las tareas inacabadas.	1	2	3	4
15. Cuando estoy muy contento, tiendo a hacer cosas que pueden causarme problemas en mi vida.	1	2	3	4
16. Me gusta detenerme a pensar bien las cosas antes de hacerlas.	1	2	3	4
17. Cuando me siento mal, frecuentemente hago cosas para sentirme mejor de las que luego me arrepiento.	1	2	3	4
18. Me encantaría hacer esquí acuático.	1	2	3	4
19. Una vez que comienzo algo odio parar.	1	2	3	4
20. Tiendo a perder el control cuando estoy de muy buen humor.	1	2	3	4

21. No me gusta empezar un proyecto hasta que sé exactamente cómo proceder.	1	2	3	4
22. Algunas veces, cuando me siento mal, parece que no soy capaz de parar lo que estoy haciendo incluso aunque me haga sentir peor.	1	2	3	4
23. Disfruto mucho corriendo riesgos.	1	2	3	4
24. Me concentro fácilmente.	1	2	3	4
25. Cuando estoy realmente extasiado, tiendo a perder el control.	1	2	3	4
26. Me encantaría saltar en paracaídas.	1	2	3	4
27. Termino lo que empiezo.	1	2	3	4
28. Tiendo a valorar y a seguir una aproximación racional y sensata ante las cosas.	1	2	3	4
29. Cuando estoy irritado suelo actuar sin pensar.	1	2	3	4
30. Algunos dirían que tomo malas decisiones cuando estoy extremadamente contento por algo.	1	2	3	4
31. Me gustan experiencias y sensaciones nuevas y excitantes, aunque causen un poco de miedo y sean poco convencionales.	1	2	3	4
32. Soy capaz de regular mi ritmo para conseguir hacer las cosas a tiempo.	1	2	3	4
33. Normalmente tomo mis decisiones mediante un cuidadoso razonamiento.	1	2	3	4
34. Cuando me siento rechazado, frecuentemente digo cosas de las que luego me arrepiento.	1	2	3	4
35. Los que me rodean están conmocionados o preocupados por las cosas que hago cuando estoy muy animado.	1	2	3	4
36. Me gustaría aprender a pilotar un avión.	1	2	3	4
37. Soy una persona que siempre deja el trabajo hecho.	1	2	3	4
38. Soy una persona cautelosa.	1	2	3	4
39. Es duro para mí resistirme a actuar de acuerdo con mis sentimientos.	1	2	3	4
40. Cuando estoy realmente contento por algo, tiendo a hacer cosas que pueden tener malas consecuencias.	1	2	3	4
41. A veces me gusta hacer cosas que dan un poco de miedo.	1	2	3	4
42. Casi siempre termino los proyectos que empiezo.	1	2	3	4
43. Antes de implicarme en una nueva situación me gusta informarme sobre que puedo esperar de ella.	1	2	3	4
44. Con frecuencia empeoro las cosas porque actúo sin pensar cuando estoy irritado.	1	2	3	4
45. Cuando estoy rebosante de alegría, siento que no puedo evitar “tirar la casa por la ventana”.	1	2	3	4
46. Disfrutaría la sensación de ir esquiando muy rápido por una pendiente empinada.	1	2	3	4

47. Algunas veces hay tantas cosas por hacer que simplemente las ignoro todas.	1	2	3	4
48. Normalmente pienso cuidadosamente antes de hacer cualquier cosa.	1	2	3	4
49. Cuando estoy realmente animado, no suelo pensar en las consecuencias de mis acciones.	1	2	3	4
50. En el acaloramiento de una discusión, con frecuencia digo cosas de las que luego me arrepiento.	1	2	3	4
51. Me gustaría bucear en aguas profundas.	1	2	3	4
52. Tiendo a actuar sin pensar cuando estoy realmente animado.	1	2	3	4
53. Siempre mantengo mis sentimientos bajo control.	1	2	3	4
54. Cuando estoy realmente contento, con frecuencia me encuentro en situaciones en las que normalmente no estaría cómodo.	1	2	3	4
55. Antes de decidir sobre algo, considero todas las ventajas y desventajas.	1	2	3	4
56. Disfrutaría conduciendo deprisa.	1	2	3	4
57. Cuando estoy muy feliz, siento que está bien dejarse llevar por antojos o ser más indulgente de lo normal.	1	2	3	4
58. Algunas veces hago cosas impulsivas de las que me arrepiento después.	1	2	3	4
59. Me sorprenden las cosas que hago cuando estoy de muy buen humor.	1	2	3	4

# **TAVEC**

## **Test de Aprendizaje Verbal España-Complutense**

Maria Jesús Benedet

Maria Ángeles Alejandre

## **Es preciso asegurarse que el sujeto evaluado:**

- Posee una capacidad normal de atención sostenida.
- Posee habilidades de comprensión auditiva adecuadas.
- No tiene dificultades para acceder fluidamente al léxico fonológico (descartar anomia fonológica).
- Posee un sistema semántico intacto.





# APLICACION

- El proceso secuencia **no** debe ser interrumpido (teléfono, puerta,...).
- El evaluador **se abstendrá** de mencionar que se trata de un **test de memoria**.
- **No** se le dirá que hay mas de un ensayo de aprendizaje, **ni** que existen pruebas de recuerdo o de reconocimiento.
- **No** se debe repetir la aplicación hasta un periodo de tiempo de por lo menos **un año**.
- Las listas A y B se **leen una solo vez**.
- Es importante que la lista de estímulos **no** este a la vista.

## RECUERDO LIBRE INMEDIATO

(Lista A – 5 ensayos)

### INSTRUCCIONES

EN NINGÚN CASO SE DEJARÁN A LA VISTA DEL SUJETO LAS INSTRUCCIONES NI LAS PÁGINAS DE ESTE CUADERNILLO DE REGISTRO.

### Ensayo 1

Lea al pie de la letra las siguientes instrucciones diciendo:

«Escuche atentamente porque voy a leerle lo que vamos a hacer; supongamos que va a ir a la compra el lunes. Le voy a leer la lista de las cosas que tiene que comprar.

Escuche atentamente porque, cuando haya terminado de leerla, le voy a pedir que me repita todas las cosas de esa lista que pueda recordar. Puede decirlas en cualquier orden, pero ha de decir todas las que recuerde.

«Ha comprendido bien lo que tiene que hacer?»

Si el sujeto tiene alguna duda (o si cree que podría tenerla), repítale las instrucciones; si no está seguro de que el sujeto ha comprendido lo que tiene que hacer, pregúntele:

«¿Qué tiene que hacer?»

Una vez que tenga claro que el sujeto ha comprendido, diga:

«Preparado/a?»

Sólo debe volver a intervenir para decir (una sola vez):

«Algo más?

«Está seguro de que no recuerda ninguna cosa más?»

### Ensayo 2

Diga al pie de la letra:

«Voy a repetirle la lista de la compra del lunes.

Escuche atentamente porque, cuando haya terminado de leerla, le volveré a pedir que me repita todas las cosas que recuerde, en cualquier orden.

Ha de decirme también todas las cosas que ya ha dicho la primera vez. «Preparado/a?»

### Ensayos 3 a 5

Presentará cada uno de estos tres ensayos diciendo al pie de la letra:

«Voy a repetirle la lista de la compra del lunes.

Escuche atentamente porque de nuevo, le pediré después que me diga todas las cosas que recuerde, en cualquier orden y sin dejarse las que ya me haya dicho las veces anteriores.

«Preparado/a?»

(Lista A)

<b>1</b>	Taladradora	<b>5</b>	Uvas	<b>9</b>	Laurel	<b>13</b>	Romero
<b>2</b>	Limones	<b>6</b>	Comino	<b>10</b>	Mandarinas	<b>14</b>	Piña
<b>3</b>	Cazadora	<b>7</b>	Medias	<b>11</b>	Sierra	<b>15</b>	Tornillos
<b>4</b>	Azafrán	<b>8</b>	Pala	<b>12</b>	Zapatos	<b>16</b>	Guantes

C = Correctas | I = Intrusiones | P = Perseveraciones | Estrat. = Uso de estrategias | Sem. = Agrupación semántica | Seri. = Agrupación serial

ENSAYO 1

Nº	Respuestas	TIPO	Estrat.
1	C   I   P	Sem. Seri.	
2	C   I   P	Sem. Seri.	
3	C   I   P	Sem. Seri.	
4	C   I   P	Sem. Seri.	
5	C   I   P	Sem. Seri.	
6	C   I   P	Sem. Seri.	
7	C   I   P	Sem. Seri.	
8	C   I   P	Sem. Seri.	
9	C   I   P	Sem. Seri.	
10	C   I   P	Sem. Seri.	
11	C   I   P	Sem. Seri.	
12	C   I   P	Sem. Seri.	
13	C   I   P	Sem. Seri.	
14	C   I   P	Sem. Seri.	
15	C   I   P	Sem. Seri.	
16	C   I   P	Sem. Seri.	
17	C   I   P	Sem. Seri.	
18	C   I   P	Sem. Seri.	
19	C   I   P	Sem. Seri.	
20	C   I   P	Sem. Seri.	

ENSAYO 2

Nº	Respuestas	TIPO	Estrat.
1	C   I   P	Sem. Seri.	
2	C   I   P	Sem. Seri.	
3	C   I   P	Sem. Seri.	
4	C   I   P	Sem. Seri.	
5	C   I   P	Sem. Seri.	
6	C   I   P	Sem. Seri.	
7	C   I   P	Sem. Seri.	
8	C   I   P	Sem. Seri.	
9	C   I   P	Sem. Seri.	
10	C   I   P	Sem. Seri.	
11	C   I   P	Sem. Seri.	
12	C   I   P	Sem. Seri.	
13	C   I   P	Sem. Seri.	
14	C   I   P	Sem. Seri.	
15	C   I   P	Sem. Seri.	
16	C   I   P	Sem. Seri.	
17	C   I   P	Sem. Seri.	
18	C   I   P	Sem. Seri.	
19	C   I   P	Sem. Seri.	
20	C   I   P	Sem. Seri.	

ENSAYO 3

Nº	Respuestas	TIPO	Estrat.
1	C   I   P	Sem. Seri.	
2	C   I   P	Sem. Seri.	
3	C   I   P	Sem. Seri.	
4	C   I   P	Sem. Seri.	
5	C   I   P	Sem. Seri.	
6	C   I   P	Sem. Seri.	
7	C   I   P	Sem. Seri.	
8	C   I   P	Sem. Seri.	
9	C   I   P	Sem. Seri.	
10	C   I   P	Sem. Seri.	
11	C   I   P	Sem. Seri.	
12	C   I   P	Sem. Seri.	
13	C   I   P	Sem. Seri.	
14	C   I   P	Sem. Seri.	
15	C   I   P	Sem. Seri.	
16	C   I   P	Sem. Seri.	
17	C   I   P	Sem. Seri.	
18	C   I   P	Sem. Seri.	
19	C   I   P	Sem. Seri.	
20	C   I   P	Sem. Seri.	

TOTALES

TOTALES

TOTALES

ENSAYO 4

Nº	Respuestas	TIPO	Estrat.
1	C   I   P	Sem. Seri.	
2	C   I   P	Sem. Seri.	
3	C   I   P	Sem. Seri.	
4	C   I   P	Sem. Seri.	
5	C   I   P	Sem. Seri.	
6	C   I   P	Sem. Seri.	
7	C   I   P	Sem. Seri.	
8	C   I   P	Sem. Seri.	
9	C   I   P	Sem. Seri.	
10	C   I   P	Sem. Seri.	
11	C   I   P	Sem. Seri.	
12	C   I   P	Sem. Seri.	
13	C   I   P	Sem. Seri.	
14	C   I   P	Sem. Seri.	
15	C   I   P	Sem. Seri.	
16	C   I   P	Sem. Seri.	
17	C   I   P	Sem. Seri.	
18	C   I   P	Sem. Seri.	
19	C   I   P	Sem. Seri.	
20	C   I   P	Sem. Seri.	

ENSAYO 5

Nº	Respuestas	TIPO	Estrat.
1	C   I   P	Sem. Seri.	
2	C   I   P	Sem. Seri.	
3	C   I   P	Sem. Seri.	
4	C   I   P	Sem. Seri.	
5	C   I   P	Sem. Seri.	
6	C   I   P	Sem. Seri.	
7	C   I   P	Sem. Seri.	
8	C   I   P	Sem. Seri.	
9	C   I   P	Sem. Seri.	
10	C   I   P	Sem. Seri.	
11	C   I   P	Sem. Seri.	
12	C   I   P	Sem. Seri.	
13	C   I   P	Sem. Seri.	
14	C   I   P	Sem. Seri.	
15	C   I   P	Sem. Seri.	
16	C   I   P	Sem. Seri.	
17	C   I   P	Sem. Seri.	
18	C   I   P	Sem. Seri.	
19	C   I   P	Sem. Seri.	
20	C   I   P	Sem. Seri.	

TOTALES

TOTALES

## RECUERDO LIBRE INMEDIATO

(Lista B)

### INSTRUCCIONES

Inmediatamente después de concluido el quinto ensayo de aprendizaje de la lista A, diga textualmente:

«Supongamos ahora que va a ir a comprar también el martes. Voy a leerle una nueva lista de cosas que tiene que comprar. Cuando haya terminado de leerla le voy a pedir que me diga todas las cosas que recuerda, en cualquier orden.

¿Preparado/a?»

1	Espumadera	5	Kiwis	9	Pimentón	13	Albaricoques
2	Cerezas	6	Batidora	10	Fresas	14	Trucha
3	Atún	7	Ajo	11	Gallos	15	Orégano
4	Hierbabuena	8	Lenguados	12	Platos	16	Cazuela

Nº	Respuestas	TIPO	Estrat.
1		C I P	Sem. Seri
2		C I P	Sem. Seri
3		C I P	Sem. Seri
4		C I P	Sem. Seri
5		C I P	Sem. Seri
6		C I P	Sem. Seri
7		C I P	Sem. Seri
8		C I P	Sem. Seri
9		C I P	Sem. Seri
10		C I P	Sem. Seri
11		C I P	Sem. Seri
12		C I P	Sem. Seri
13		C I P	Sem. Seri
14		C I P	Sem. Seri
15		C I P	Sem. Seri
16		C I P	Sem. Seri
17		C I P	Sem. Seri
18		C I P	Sem. Seri
19		C I P	Sem. Seri
20		C I P	Sem. Seri

TOTALES

--	--	--

### ANOTACIONES

C = Correctas	I = Intrusiones	P = Perseveraciones	Estrat. = Uso de estrategias
Sem. = Agrupación semántica	Seri. = Agrupación serial		

## RECUERDO LIBRE A CORTO PLAZO

(Lista A)

### INSTRUCCIONES

Inmediatamente después de concluido el único ensayo de aprendizaje de la lista B, diga textualmente:

«Ahora dígame todas las cosas que recuerde de la lista del lunes, la que he leído cinco veces.

¿Preparado/a?»

Nº	Respuestas	TIPO	Estrat.
1		C I P	Sem. Seri
2		C I P	Sem. Seri
3		C I P	Sem. Seri
4		C I P	Sem. Seri
5		C I P	Sem. Seri
6		C I P	Sem. Seri
7		C I P	Sem. Seri
8		C I P	Sem. Seri
9		C I P	Sem. Seri
10		C I P	Sem. Seri
11		C I P	Sem. Seri
12		C I P	Sem. Seri
13		C I P	Sem. Seri
14		C I P	Sem. Seri
15		C I P	Sem. Seri
16		C I P	Sem. Seri
17		C I P	Sem. Seri
18		C I P	Sem. Seri
19		C I P	Sem. Seri
20		C I P	Sem. Seri

TOTALES

--	--	--

### ANOTACIONES

C = Correctas	I = Intrusiones	P = Perseveraciones	Estrat. = Uso de estrategias
Sem. = Agrupación semántica	Seri. = Agrupación serial		

# **RECUERDO A CORTO PLAZO CON CLAVES SEMÁNTICAS**

## (Lista A)

## INSTRUCCIONES

Inmediatamente después de concluida la prueba de recuerdo libre a corto plazo, diga

«Dígame todas las cosas de la lista del lunes que son especias...; ahora las que son herramientas..., ahora las que son frutas...; ahora las que son prendas de vestir...»

ANOTACIONES

**Hora exacta:** : :

**NOTA:** Anote la hora exacta y haga que durante los próximos **20 minutos** el sujeto trabaje en una tarea no verbal y cuyo material sea verbalizable (*para más información leáse el apartado 3.1 del Capítulo 3 del Manual del Test*). **En ningún caso** utilice este intervalo para aplicar otra prueba de memoria.

**C = Correctas**   **I = Intrusiones**   **P = Perseveraciones**   **Estrat. = Uso de estrategias**  
**Sem. = Agrupación semántica**   **Seri. = Agrupación serial**

\*El **intervalo de relleno** (20 minutos), debe ser ocupado con tareas no verbales ni verbalizables (Figura compleja de Rey y Go-Nogo).

## **RECUERDO LIBRE A LARGO PLAZO**

(Lista A)

**Hora exacta:** \_\_\_\_\_ : \_\_\_\_\_

## INSTRUCCIONES

Inmediatamente después de transcurridos los 20 minutos, anote de nuevo la hora y diga textualmente:

«Ahora dígame todas las cosas que recuerde de la lista del lunes, la que le he leído cinco veces.

### ¿Preparado/a?»

Nº	Respuestas	TIPO	Estrat.
1		C I P	Sem Serie
2		C I P	Sem Serie
3		C I P	Sem Serie
4		C I P	Sem Serie
5		C I P	Sem Serie
6		C I P	Sem Serie
7		C I P	Sem Serie
8		C I P	Sem Serie
9		C I P	Sem Serie
10		C I P	Sem Serie
11		C I P	Sem Serie
12		C I P	Sem Serie
13		C I P	Sem Serie
14		C I P	Sem Serie
15		C I P	Sem Serie
16		C I P	Sem Serie
17		C I P	Sem Serie
18		C I P	Sem Serie
19		C I P	Sem Serie
20		C I P	Sem Serie

TOTAL ES

ANSWER

ANOTACIONES

ANOTACIONES

**TOTAL I**

## TOTAL P

**C = Correctas**   **I = Intrusiones**   **P = Perseveraciones**   **Estrat. = Uso de estrategias**

**Sem. = Agrupación semántica**   **Seri. = Agrupación serial**

C = Correctas	I = Intrusiones	P = Perseveraciones	Estrat. = Uso de estrategias
Sem. = Agrupación semántica	Seri. = Agrupación serial		

# RECONOCIMIENTO A LARGO PLAZO

(Lista A)

## INSTRUCCIONES

Inmediatamente después de concluida la prueba anterior, diga:

«Voy a leerle una lista de cosas que se pueden comprar. Después de cada cosa, diga SÍ si esa cosa estaba en la lista del lunes, y NO si no estaba en ella.

¿Preparado/a?»

**NOTA:** Si el sujeto dice no estar seguro de si la palabra estaba o no en la lista del lunes, o si pregunta, se le dirá que no se le puede contestar y que ha de decidirlo él mismo. Se le repetirá:

«Dígame si \_\_\_\_\_ estaba en la lista del lunes.»

DÉ LA VUELTA A LA HOJA Y EN ELLA ENCONTRARÁ  
LA TABLA «RECONOCIMIENTO A LARGO PLAZO» CON LA  
LISTA DE PALABRAS Y CON SUS POSIBLES CONTESTACIONES

## RECONOCIMIENTO A LARGO PLAZO

ÍTEM	S/N?	DESGLOSE				
		A	BC	NC	PR	RF
Zapatos	A					
Orégano		BC				
Lenguados			NC			
Reloj						NR
Tierra					PR	
Canela						RF
Medias	A					
Sábanas						NR
Mecedora					RF	
Pala	A					
Mandarinas	A		BC			
Cazuela				NC		
Fresas						RF
Bombones						NR
Comino	A					
Libros						NR
Taladradora	A					
Vitaminas						NR
Clavel					RF	
Uvas	A					
Hilo						NR
Chaqueta					PR	
Limones	A					
Trucha				NC		
Azafrán	A					
Silbatos						RF
Ajo		BC				
Cazadora	A					
Alfombra						NR
Romero	A					
Guanotes	A					
Manzanas					PR	
Palillos						RF
Piña	A					
Sierra	A		BC			
Albaricoques						RF
Aspirinas						NR
Cartera					PR	
Tornillos	A					
Batidora				NC		
Tenazas						RF
Laurel	A					
Plumero					RF	
Jabón						NR
<b>TOTALES</b>		<b>A</b>	<b>BC</b>	<b>NC</b>	<b>PR</b>	<b>RF</b>
						<b>NR</b>

Omisión: 16 - A =

Falsos positivos: BC + NC + PR + RF + NR =

A = Lista A  
BC = Lista B compartidas  
NC = Lista B no compartidas  
PR = Prototípicas  
RF = Relación fonética  
NR = No relacionadas

$$\text{Discrim.} = 1 - \frac{\text{Falsos positivos} + \text{Omisión}}{44} \times 100$$

$$1 - \frac{\text{Falsos positivos} + \text{Omisión}}{44} \times 100 = \boxed{\quad}$$

$$\text{Sesgo} = \frac{\text{Falsos positivos} - \text{Omisión}}{\text{Falsos positivos} + \text{Omisión}}$$

$$\frac{\boxed{\quad} - \boxed{\quad}}{\boxed{\quad} + \boxed{\quad}} = \boxed{\quad}$$

NOTA. Para el cálculo del sesgo, si Omisión o Falsos positivos es igual a 0, sustituya el 0 por un 1.

TABLA DE PUNTUACIÓN 1  
Estabilidad del aprendizaje y regiones de primacía, media y recencia

LISTA A	RECUERDO INMEDIATO					Corto plazo	Largo plazo
	1	2	3	4	5		
Taladradora							
Limones							
Cazadora							
Azafrán							
Uvas							
Comino							
Medias							
Pala							
Laurel							
Mandarinas							
Sierra							
Zapatos							
Romero							
Piña							
Tornillos							
Guanotes							
<b>TOTALES</b>							
ESEM							
ESER							

**TABLA DE PUNTUACIÓN 2**  
Resumen de resultados de Recuerdo libre inmediato (listas A y B)

	1	2	3	4	5	Total	Ensayo B
Correctas							
Intrusiones							
Perseveraciones							
E. semántica							
E. serial							

**TABLA DE PUNTUACIÓN 4**  
Porcentaje de palabras recordadas en cada región de la lista

	Primacia	Media	Recencia	Total
Correctas				
Fórmula	Primacia Total x 100	Media Total x 100	Recencia Total x 100	
Porcentaje				100%

**TABLA DE PUNTUACIÓN 5**  
Resumen de errores producidos en las pruebas de Recuerdo

TIPO DE ERROR	Lista A Ensayos 1-5	Lista B	Recuerdo a corto plazo		Recuerdo a largo plazo		TOTAL
			Libre	Claves	Libre	Claves	
Intrusiones recuerdo libre							
Intrusiones recuerdo con claves							
Perseveraciones							

**TABLA DE PUNTUACIÓN 6**  
Resultados de la prueba  
de Reconocimiento

Total aciertos	
Total falsos positivos	
Índice 1: Discriminabilidad	
Índice 2: Sesgo de respuesta	

**TABLA DE PUNTUACIÓN 7**  
Índices comparativos  
de los resultados obtenidos en  
diferentes pruebas del TAVEC

Índice 3: RI-B frente a RI-A1	
Índice 4: RL-CP frente a RI-A5	
Índice 5: RCL-CP frente a RCL-LP	
Índice 6: RL-LP frente a RCL-CP	
Índice 7: RCL-LP frente a RCL-CP	
Índice 8: Recon-Ac frente a RCL-CP	
Índice 9: Recon-Ac frente a RCL-LP	

Fórmula para el cálculo  
de los índices 3 a 9

$$\frac{\text{PD del valor } 2^{\circ} - \text{PD del valor } 1^{\circ}}{\text{PD del valor } 1^{\circ}} \times 100$$

Ejemplo

$$\text{Índice } 9 = \frac{(RCL-LP) - (Recon-AC)}{(Recon-AC)} \times 100$$

**TABLA DE PUNTUACIÓN 3**

Resumen de respuestas correctas y de uso de estrategias  
semánticas en las pruebas de recuerdo a corto y largo plazo

	RL-CP	RCL-CP	RL-LP	RCL-LP
Correctas				
E. semántica				
E. serial				

**TABLA DE PUNTUACIÓN 8**

Puntuaciones directas (PD) y puntuaciones típicas (PT)  
en cada variable del TAVEC

VARIABLES	PD (*)	PT
1 RI-A1		
2 RI-A5		
3 RI-AT		
4 RI-B		
5 Rg-Pr		
6 Rg-Md		
7 Rg-Rc		
8 RL-CP		
9 RCL-CP		
10 RL-LP		
11 RCL-LP		
12 ESem-RI-A		
13 ESem-RI-B		
14 ESem-RL-CP		
15 ESem-RL-LP		
16 ESer-RI-A		
17 ESer-RI-B		
18 ESer-RL-CP		
19 ESer-RL-LP		
20 P		
21 I-RL		
22 I-RCL		
23 Recon-Ac		
24 FP		
25 Discriminabilidad		
26 Sesgo		
27 RI-B frente a RI-A1		
28 RL-CP frente a RI-A5		
29 RCL-CP frente a RCL-LP		
30 RL-LP frente a RL-CP		
31 RCL-LP frente a RL-CP		
32 Recon-AC frente a RL-LP		
33 Recon-Ac frente a RCL-LP		

\* IMPORTANTE. Las casillas sombreadas se utilizan aquí  
para completar la columna PD de la tabla 8.

# Primer Nivel de Interpretación

\* Las puntuaciones en la tabla de puntuación nº8 (33 variables del TAVEC) deben estar dentro del rango medio de +/- 2 Desviaciones Típicas.

Nº	Variable	PD	PT
1	Recuerdo Inmediato A1	4	-2
2	Recuerdo Inmediato A5	8	-2
3	Recuerdo Inmediato A Total	38	-1
4	Recuerdo Inmediato B	4	-1
5	Región Primacia	32	0
6	Región Media	39	-1
7	Región Recencia	29	0
8	Recuerdo Libre a Corto Plazo	4	-2
9	Recuerdo con Claves a Corto Plazo	7	-2
10	Recuerdo Libre a Largo Plazo	3	-3
11	Recuerdo con Claves a Largo Plazo	5	-3
12	Estrategia Semántica Recuerdo Inmediato A	7	-1
13	Estrategia Semántica Recuerdo Inmediato B	0	-1
14	Estrategia Semántica Recuerdo Libre a Corto Plazo	1	-1
15	Estrategia Semántica Recuerdo Libre a Largo Plazo	0	-2
16	Estrategia Serial Recuerdo Inmediato A	6	0
17	Estrategia Serial Recuerdo Inmediato B	1	0
18	Estrategia Serial Recuerdo Libre a Corto Plazo	0	-1
19	Estrategia Serial Recuerdo Libre a Largo Plazo	0	-1
20	Perseveraciones	10	1
21	Intrusiones Recuerdo Libre	11	2
22	Intrusiones Recuerdo con Claves	7	2
23	Reconocimiento	9	-3
24	Falsos Positivos	7	5
25	Discriminabilidad	68	-5
26	Sesgo de respuesta	0,00	0
27	Recuerdo Inmediato Lista B frente al Recuerdo Inmediato Lista A	0	0
28	Recuerdo Libre CP frente al Recuerdo Inmediato Lista A 5	100	2
29	Recuerdo con Claves CP frente al Recuerdo con Claves LP	-29	-1
30	Recuerdo Libre LP frente al Recuerdo Libre CP	33	2
31	Recuerdo con Claves LP frente al Recuerdo Libre LP	-40	-2
32	Reconocimiento frente al Recuerdo libre LP	-67	-3
33	Reconocimiento frente al Recuerdo con Claves LP	-44	-2

# **Segundo Nivel de Interpretación:**

- **Curva de Aprendizaje.**
- **Estabilidad del Aprendizaje.**
- **Uso de Estrategias.**
- **Interferencia Proactiva.**
- **Interferencia Retroactiva**
- **Discriminabilidad.**
- **Sesgo de respuesta.**
- **Perseveraciones.**

# Curva de Aprendizaje.

- Consultar la tabla de puntuación nº1.
- Un incremento notablemente mayor entre el 1º y el 2º o entre los 2 primeros y el 3º que entre los demás, suele indicar dificultad para entrar en una tarea nueva ( ansiedad, rigidez prefrontal,...).
- Una curva con puntas y valles puede indicar distraibilidad o ausencia/cambio de estrategias de aprendizaje.
- Un descenso de la curva a partir del 3º o 4º ensayo puede indicar cansancio o pérdida de la estrategia usada.

# Tabla Nº 1

## RECUERDO INMEDIATO

LISTA A		1	2	3	4	5
1	Taladradora	1	1	2	5	7
2	Limones	2	10	6		1
3	Cazadora		2	5	8	8
4	Azafrán				1	
5	Uvas		7	11	10	10
6	Comino		6	7	11	9
7	Medias			15		
8	Pala				14	14
9	Laurel		8	8		11
10	Mandarinas					2
11	Sierra				3	
12	Zapatos			4	9	
13	Romero			1		
14	Piña	3	3		4	3
15	Tornillos	4	4		7	4
16	Guantes	5	5	3	6	5

TOTALES	5	9	10	11	11
---------	---	---	----	----	----

# Estabilidad del Aprendizaje.

- Consultar la tabla de puntuación nº1.
- Un aprendizaje asistemático es propio de déficit del control ejecutivo (uso aleatorio o ausencia de estrategias semánticas y seriales).

# Uso de Estrategias

- Puntuaciones aisladas en ESem o ESer pueden ser debidas al azar.
- Hay que comparar el rendimiento en estrategias en todos los ensayos.

# Interferencia Proactiva

Cuando la información que acaba de ser aprendida intercepta, o dificulta la entrada de información nueva en la MLP.

# Interferencia Retroactiva

Cuando la información nueva que llega al sistema interrumpe el proceso de consolidación de la información que había entrado antes, perdiéndose en parte.

# Discriminabilidad

- Nos indica hasta que punto el paciente ha aprendido a discriminar las palabras de la lista de cualquier otra palabra.
- Un nº elevado de falsos positivos nos indica que el individuo no ha aprendido a discriminar.

# Sesgo de respuesta

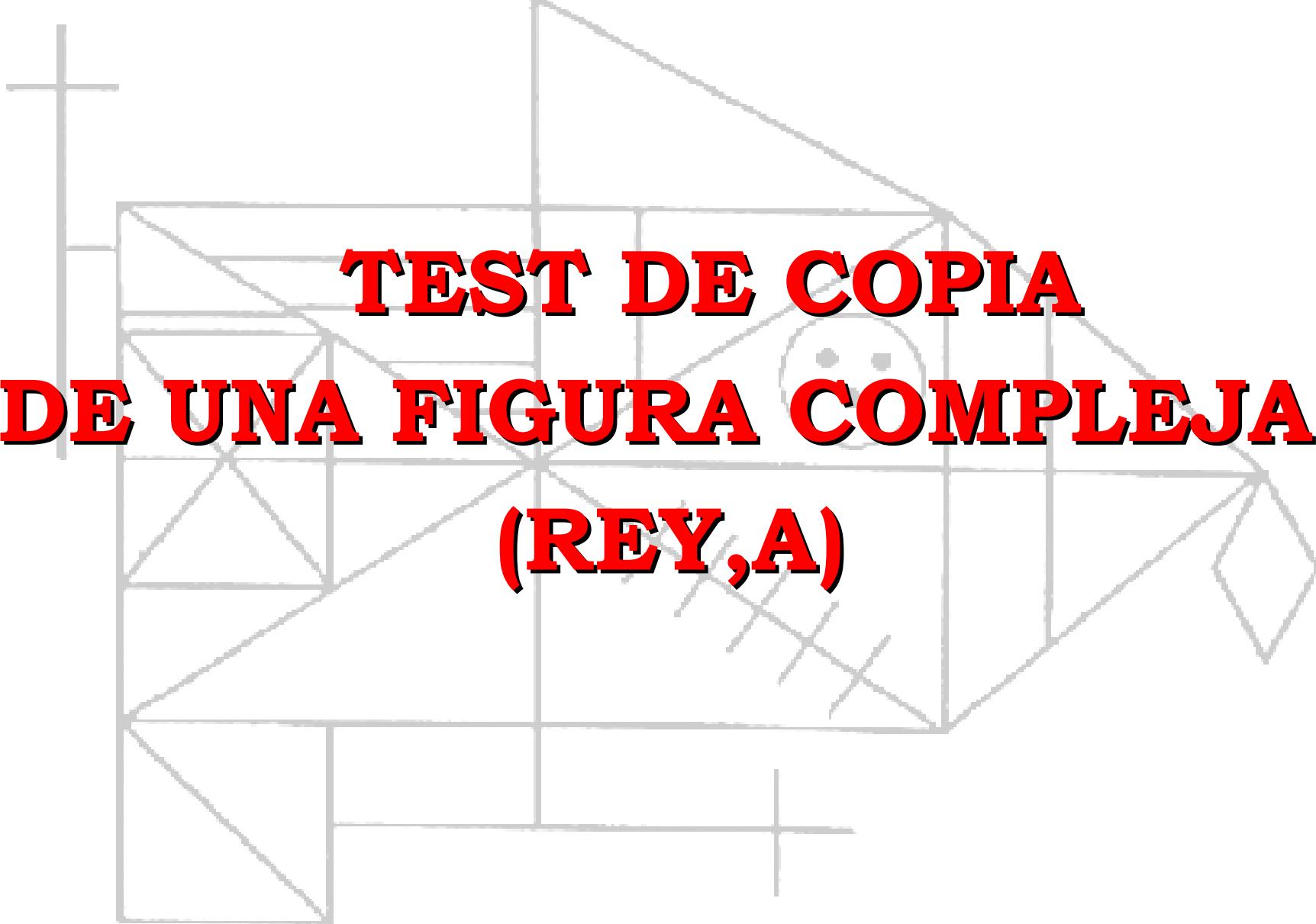
Valora la posible tendencia a responder si o no y la dificultad para tomar decisiones.

# Perseveraciones:

- Asociadas a la falta de control. El paciente no va controlando las palabras que va diciendo y a partir de un momento no se acuerda de las que ha dicho. Cuando suceden al comienzo de la prueba pueden estar relacionadas con patología cerebral.

“No sé si lo he dicho ya”

- Recurrentes. Consiste en que una respuesta previa aparece inadecuadamente repetida. Posible dificultad patológica para inhibir respuestas dadas.

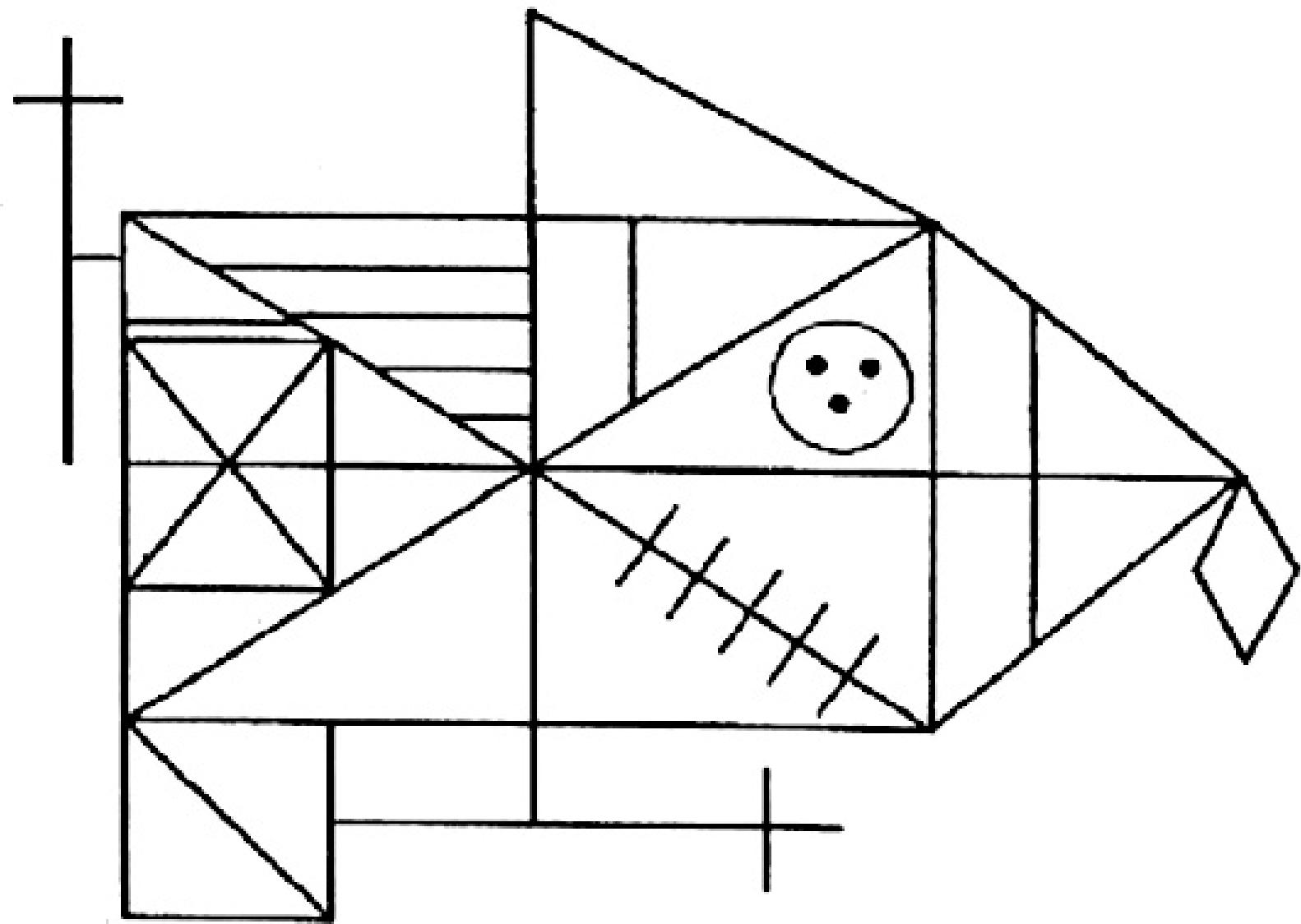


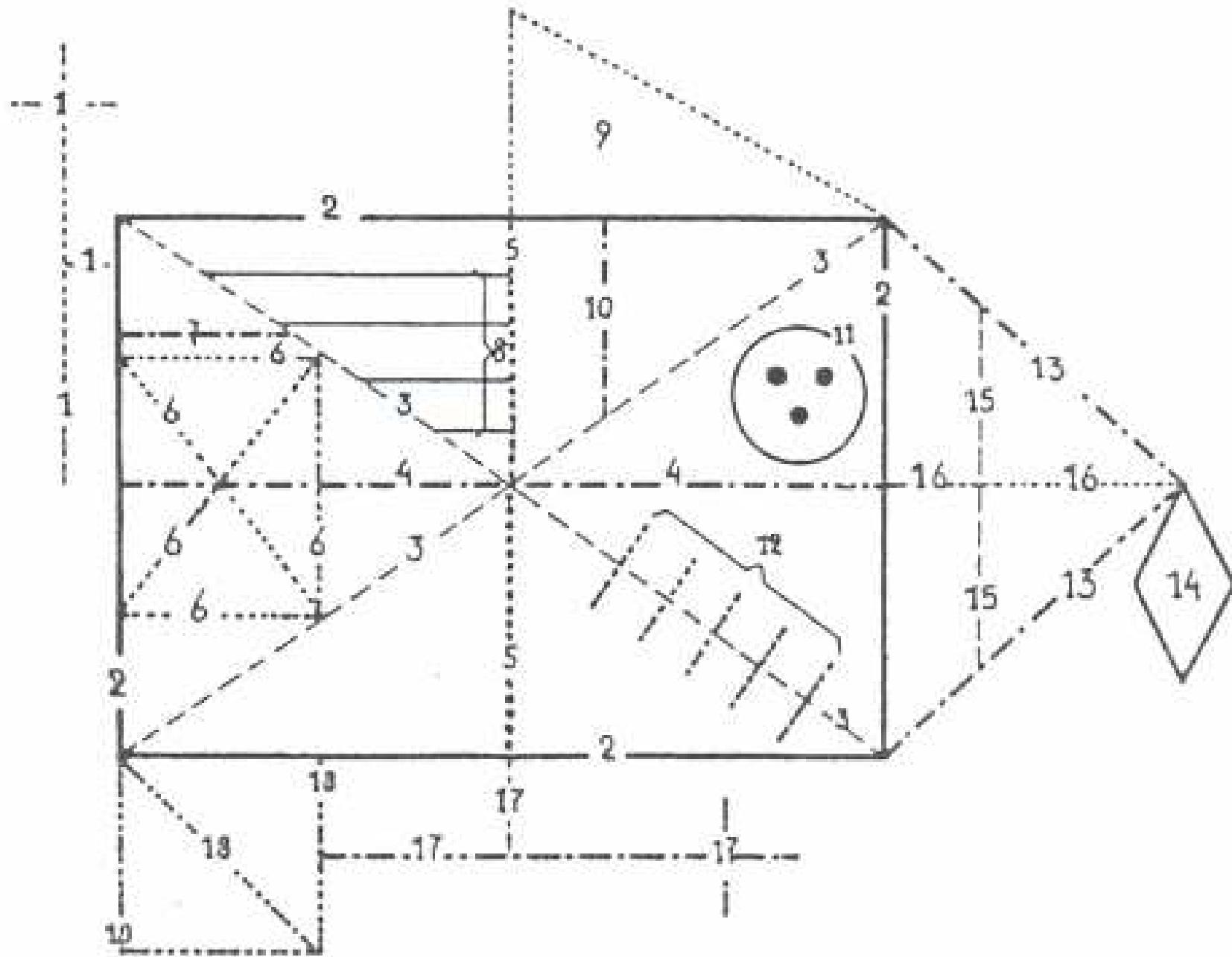
# **TEST DE COPIA DE UNA FIGURA COMPLEJA (REY,A)**

- \* La tarea de esta prueba consiste en copiar primero y reproducir después ( 2 minutos/ 20 minutos) , de memoria, una figura de estructura compleja.
- \* Existe en dos formas: Forma "A": se aplica a adolescentes y a adultos, y la Forma "B" en niños de 4 a 8-10 años de edad.

TEST DE COPIA Y DE  
REPRODUCCIÓN DE MEMORIA DE  
FIGURAS GEOMÉTRICAS COMPLEJAS

**Figura A**





- Praxis viso-constructiva (copia).
- Memoria visual (copia diferida).

**REY**TEST DE COPIA Y DE  
REPRODUCCIÓN DE MEMORIA DE  
FIGURAS GEOMÉTRICAS COMPLEJAS**Figura A****HOJA DE  
ANOTACIÓN**

Apellidos y nombre \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_ Sexo \_\_\_\_\_

Localidad \_\_\_\_\_ Centro \_\_\_\_\_

CRITERIOS DE PUNTUACIÓN		
Punt.	Precisión	Localización
2	Buena	Buena
1	Buena	Mala
1	Mala	Buena
0,5	Mala, reconocible	Mala
0	Mala, irreconocible	Mala

ELEMENTOS	COPIA	MEMORIA
1. Cruz exterior, ángulo superior izquierda		
2. Rectángulo grande, armazón de la figura		
3. Cruz de San Andrés, diagonales del rectángulo grande		
4. Mediana horizontal de rectángulo grande 2		
5. Mediana vertical de rectángulo grande 2		
6. Rectángulo pequeño en rectángulo grande		
7. Segmento pequeño sobre el rectángulo 6		
8. 4 líneas paralelas en triángulo superior izquierdo		
9. Triángulo rectángulo sobre rectángulo grande (a la derecha)		
10. Pequeña perpendicular en cuadrante superior derecha		
11. Círculo con tres puntos en cuadrante superior derecha		
12. 5 pequeñas líneas paralelas en cuadrante inferior derecha		
13. Dos lados externos del triángulo isósceles de la derecha		
14. Pequeño rombo en vértice extremo del triángulo 13		
15. Segmento vertical en el interior del triángulo 13		
16. Prolongación de la mediana horizontal, altura de triángulo 13		
17. Cruz en extremo inferior de rectángulo 2		
18. Cuadrado y diagonal en extremo inferior izquierda		

PUNTUACIÓN DIRECTA	
PUNTUACIÓN CENTIL	



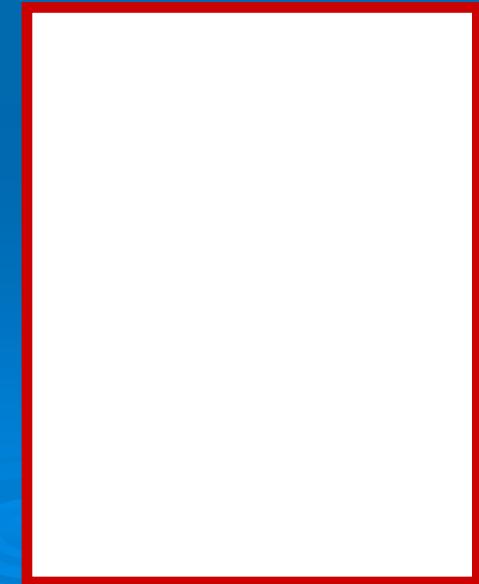
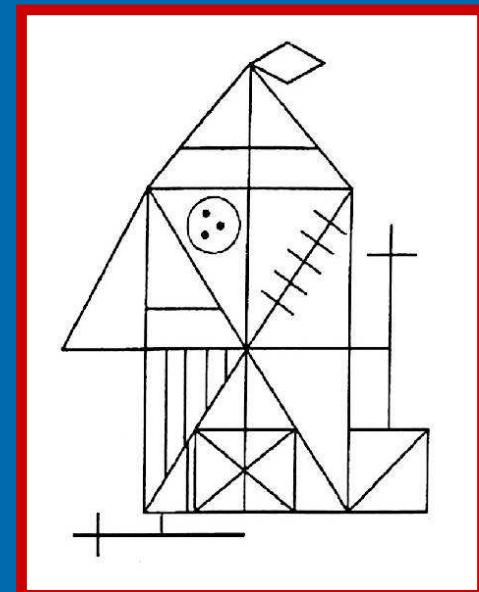
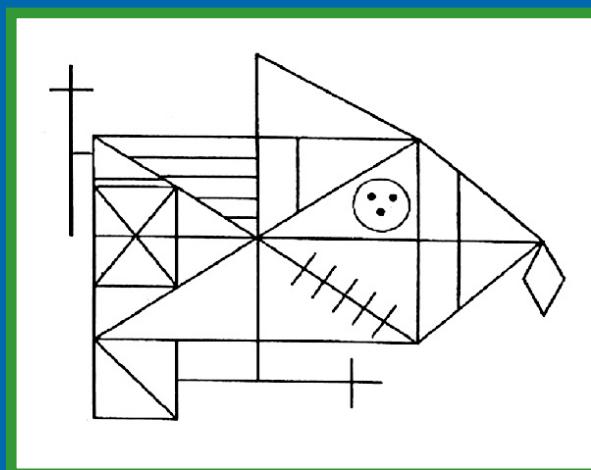
Autor: André Rey.

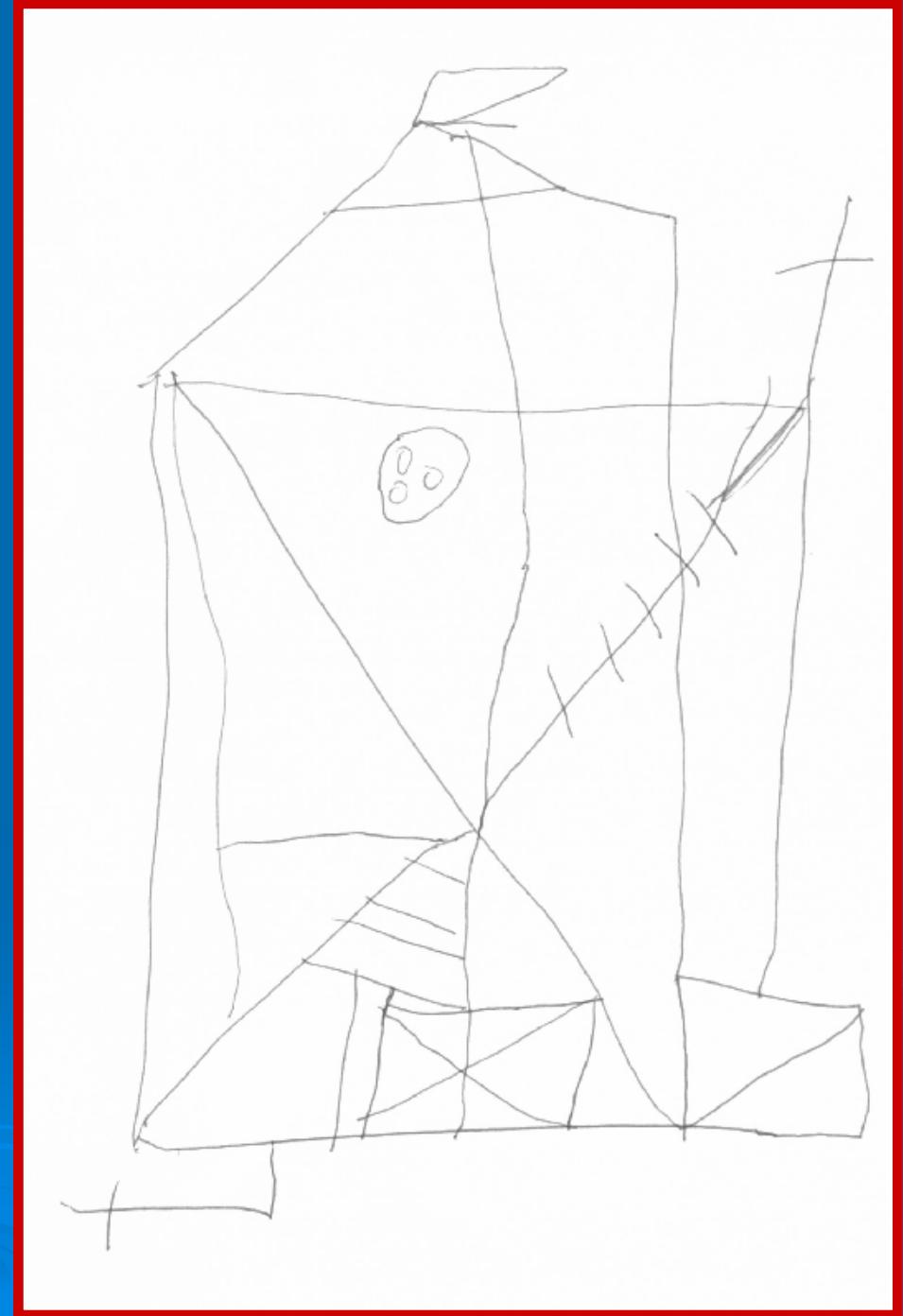
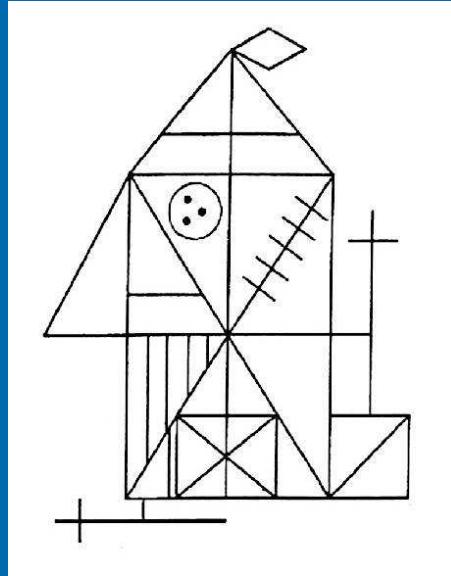
Copyright © 1997 by TEA Ediciones, S.A. - Edita: TEA Ediciones, S.A.; Fray Bernardino de Sahagún, 24; 28036 MADRID - Prohibida la reproducción total o parcial. Todos los derechos reservados - Este ejemplar está impreso en tinta azul. Si le presentan otro en tinta negra, es una reproducción ilegal. En beneficio de la profesión y en suyo propio, NO LA UTILICE - Printed in Spain. Impreso en España por Imp. Casillas; Agustín Calvo, 47; 28043 MADRID - Depósito legal: M-591-1997.

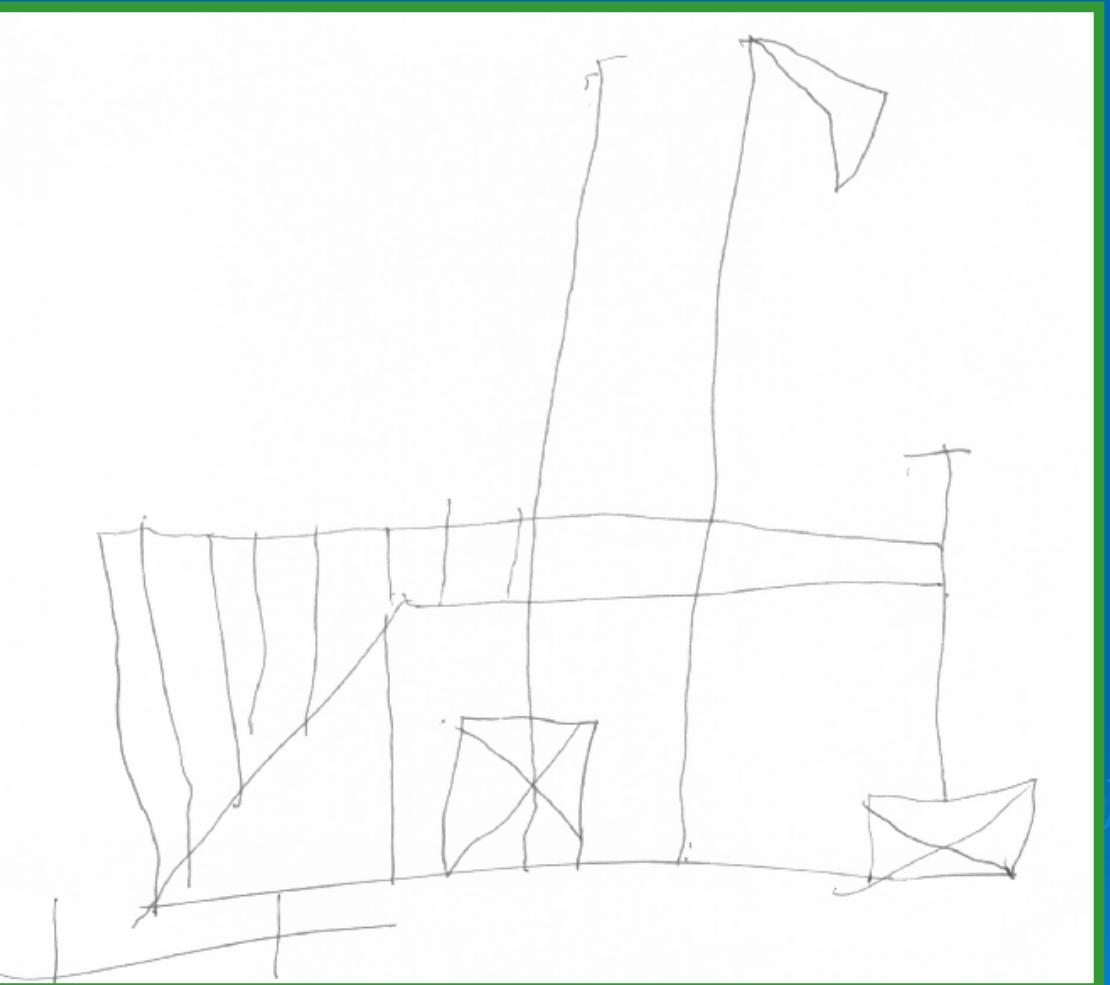
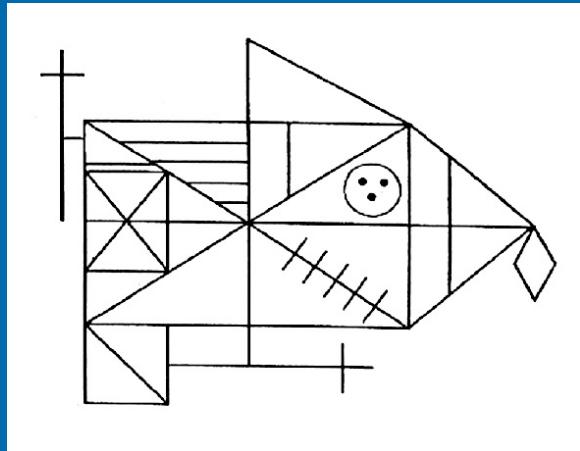
**PERFIL DE LAS PUNTUACIONES  
TRANSFORMADAS**

Pc	COPIA	MEMORIA	Pc
99	.	.	99
90	.	.	90
80	.	.	80
75	.	.	75
70	.	.	70
60	.	.	60
50	.	.	50
40	.	.	40
30	.	.	30
25	.	.	25
20	.	.	20
10	.	.	10
1	.	.	1

# Posición inicial de copia







# **Test de senderos**

# **Trail Making Test**

**(REITAN, R.M )**



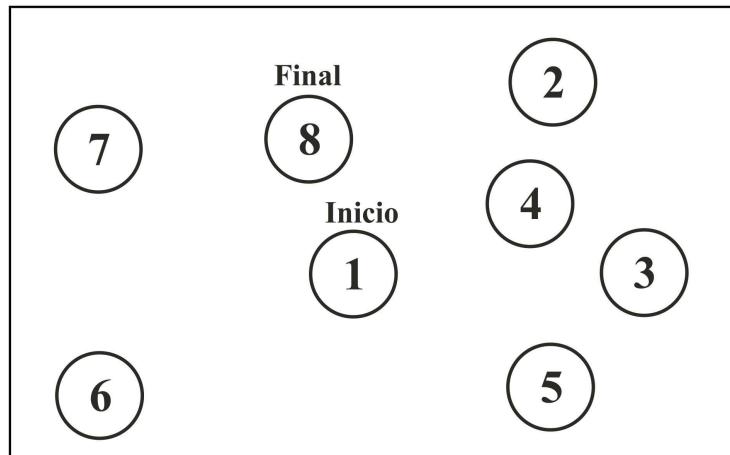
## Trail Making Test (FORM A)

Nombre:  
Fecha:  
Estudios/Profesión:  
Lateraldad:  
Observaciones:

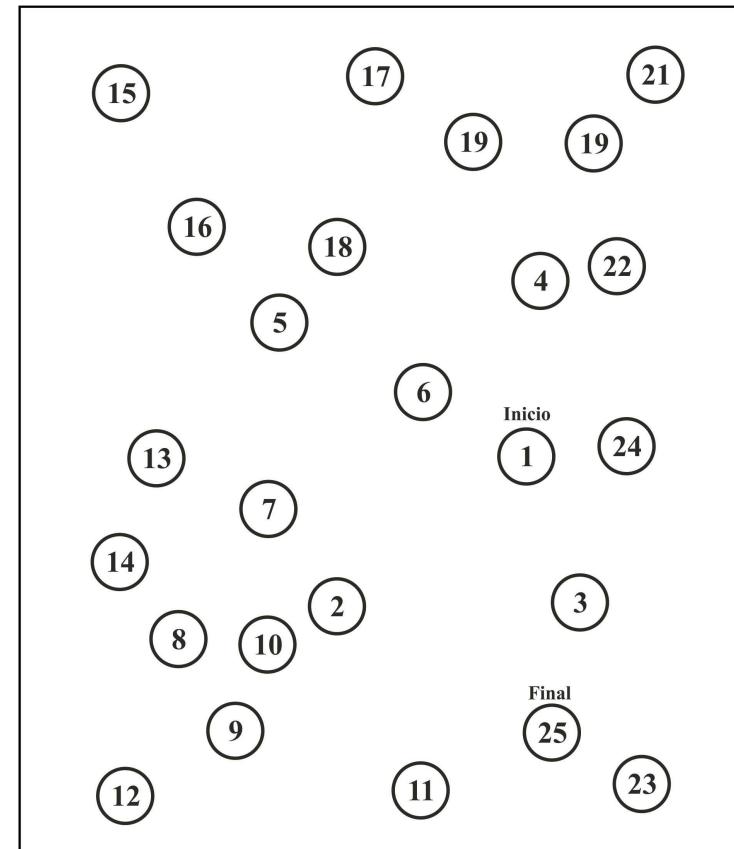
Fecha nacimiento:  
N.H<sup>a</sup>:

Varón [ ] Mujer [ ]  
Edad

### ENSAYO



## TEST

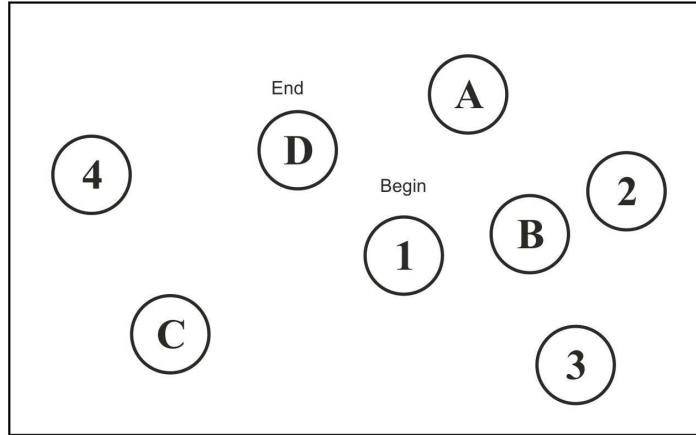


## Trail Making Test (FORM A)

### Forma A:

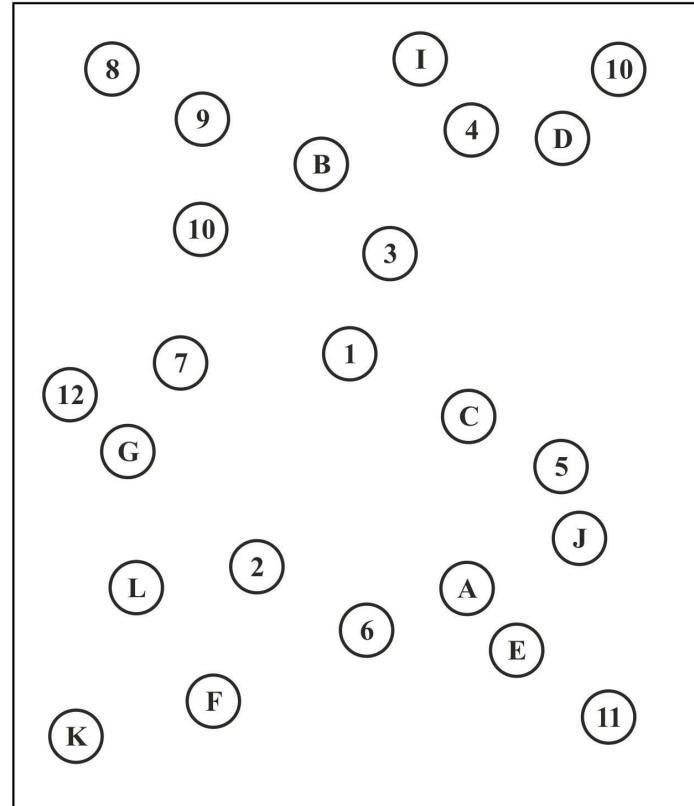
- Atención sostenida .
- Velocidad de procesamiento.
- Mide habilidades motoras y Viso-espaciales de búsqueda visual.

### Trail Making Test Part B - SAMPLE



### Trail Making Test Part B

Patient's Name: \_\_\_\_\_ Date: \_\_\_\_\_



## **Trail Making Test Part B - SAMPLE**

### **Forma B:**

- Atención alternante; Atención dividida.
- Flexibilidad cognitiva.

### **Forma B/A:**

- Igual que B, pero eliminando la influencia de velocidad de procesamiento.

# Administración

- Cronometrar el tiempo durante la ejecución de la tarea.
- Si comete errores. Interrumpir al sujeto y corregirlo.
- NO debe detenerse el cronómetro durante la corrección de los errores.
- Registrar el tiempo empleado en segundos.

# Interpretación

Se valora:

- El tiempo empleado.
  - Número de errores.
- \* En general, el sujeto **impulsivo** comete numerosos errores, mientras que el **inatento** demora más tiempo en la ejecución de la prueba.
- \* El número de errores incrementa el tiempo total de la tarea.

# Tipo de errores

- Parte A:
  - Omisión de números.
- Parte B:
  - Errores perseverativos: El sujeto no logra alternar entre un número y una letra.
  - Errores no perseverativos: Mantiene la alternancia , pero se equivoca en el orden (Ej: 1-A-2-B-4-D)

TMT	INTERVALO DE TIEMPO EN SEGUNDOS			
	Perfectamente Normal	Normal	Deterioro Medio Moderado	Deterioro Severo
A	0 - 26	27 - 39	40 - 51	> 52
B	0 - 65	66 - 85	86 - 120	> 121

Edad >	15-20		20-39		40-49		50-59		60-69		70-79		
	Percentil	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B	A	B
90	15	26	21	45	18	30	23	55	26	62	33	79	
75	19	37	24	55	23	52	29	71	30	83	54	122	
50	23	47	26	65	30	78	35	80	35	95	70	180	
25	30	59	34	85	38	102	57	128	63	142	98	210	
10	38	70	45	98	59	126	77	162	85	174	161	350	

# Iowa Gambling task



Antoine Bechara

# Iowa Gambling task

(Bechara,A)

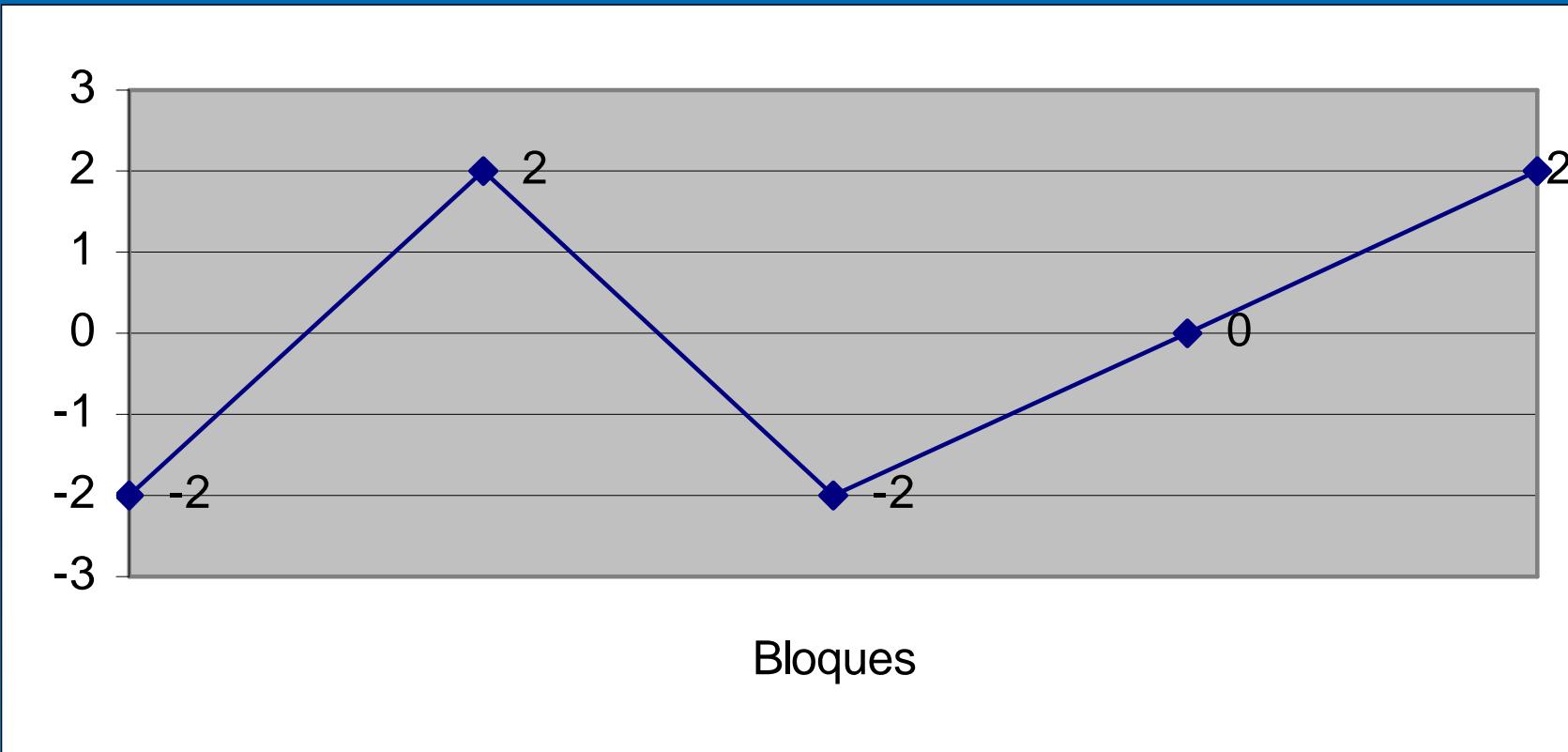


- La **Iowa gambling task** es una prueba neuropsicologica para simular la toma de decisiones de la vida real.
- Ampliamente utilizada en la investigación de la cognición y de la emoción.



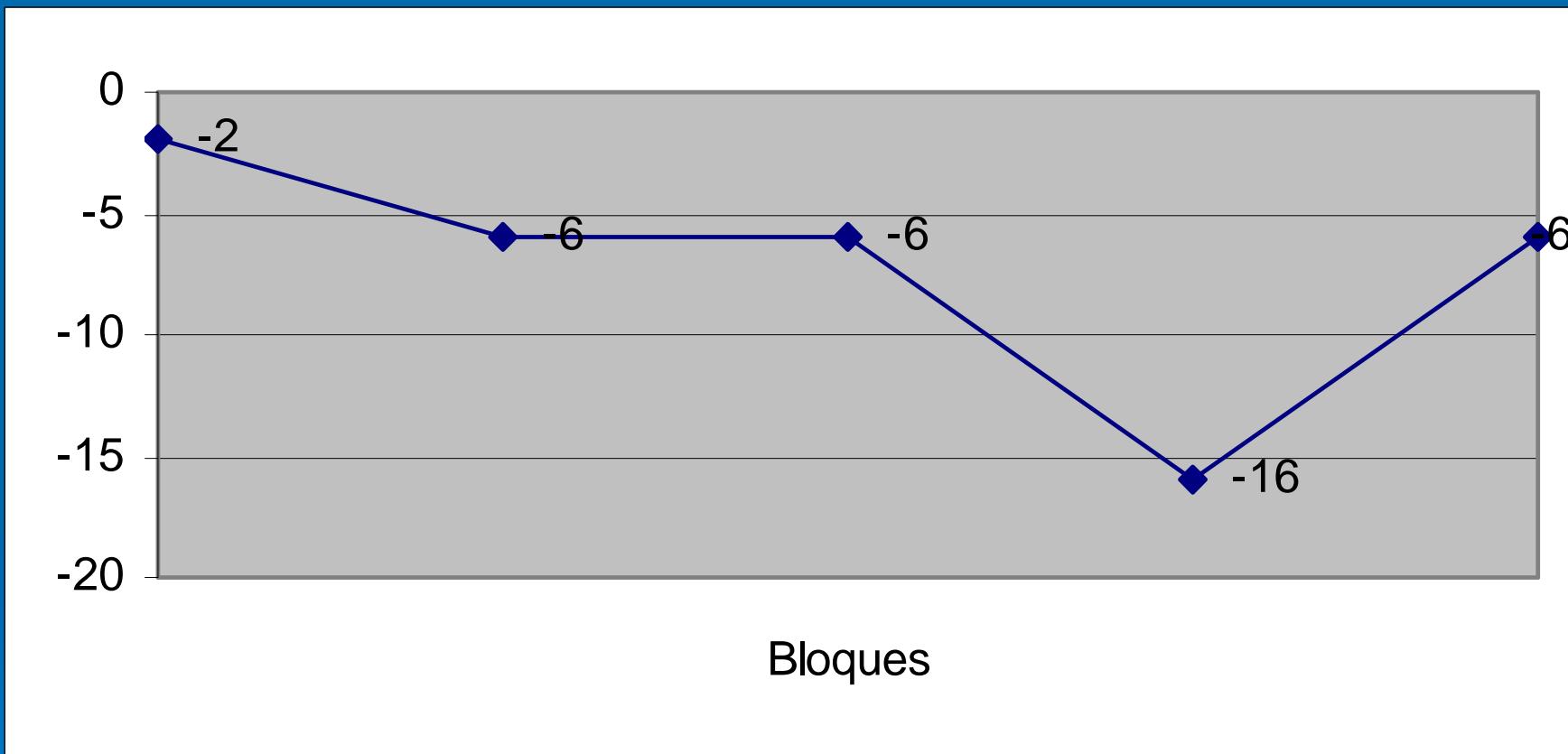
La **IGT** es un test computarizado que evalúa la toma de decisiones con componente emocional y consta de cuatro mazos de cartas: A, B, C, D. El objetivo de la tarea es acumular la mayor cantidad de dinero y perder lo menos posible. Los mazos A y B son riesgosos (con altas ganancias y altas perdidas); en cambio los mazos C y D, son conservadores (generan menores ganancias pero menores pérdidas).

## Resultados IGT del paciente Y



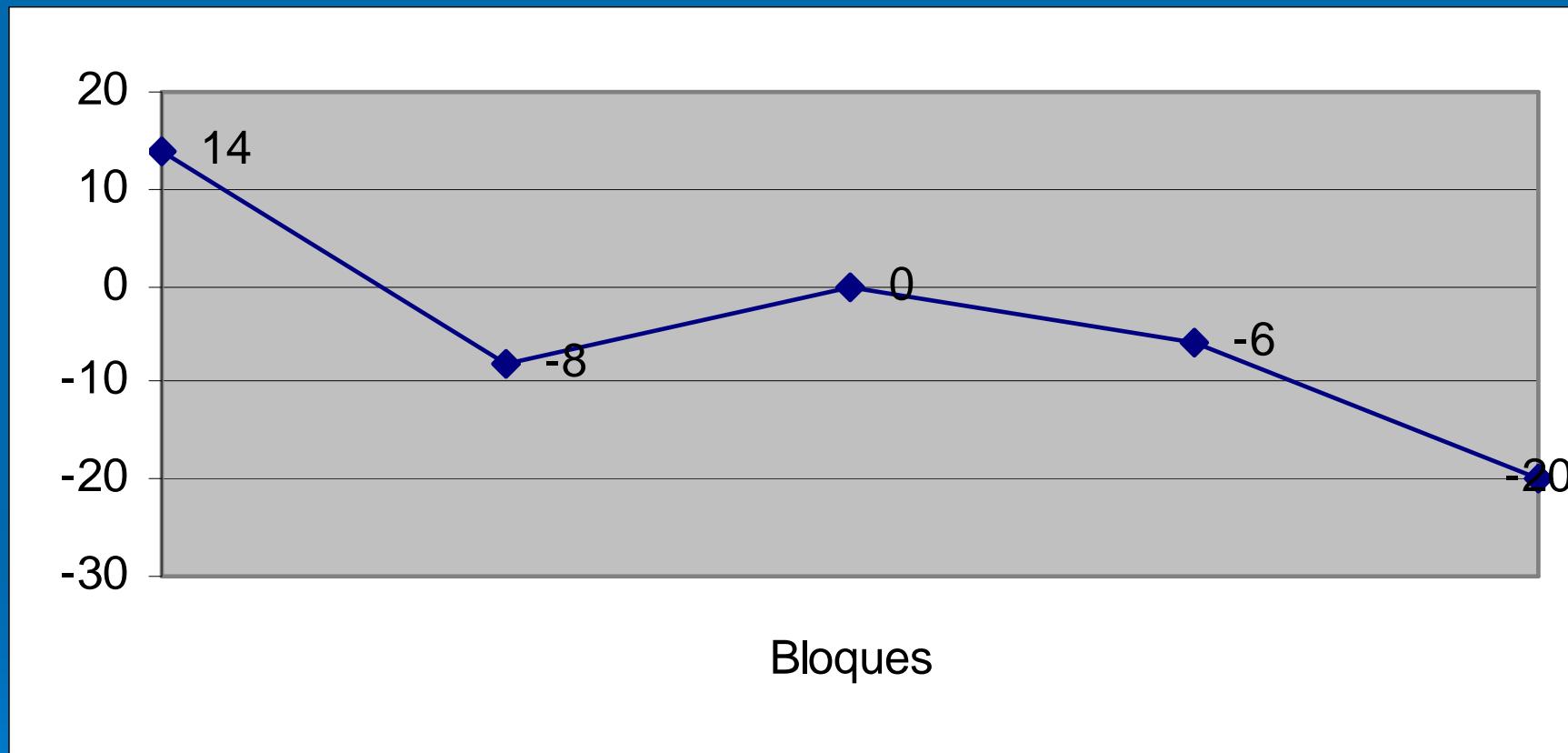
Puntuación Total = 0

## Resultados IGT del paciente X.1



Puntuación Total = - 36

## Resultados IGT del paciente X.2



Puntuación Total = - 20

# Aplicaciones clínicas: funcionamiento cotidiano

**Alteraciones en la toma de decisiones**  
(medidas con distintas versiones de la IGT)



- \* Mayor incidencia de problemas médicos, de empleo, sociales y legales (medidos con la ASI).  
Verdejo-García, Bechara y Pérez-García. Psychological Belgica, 2006.
- \* Mayor probabilidad de implicación en conductas de riesgo  
(Gonzalez et al 2005)

# **Aplicaciones clínicas: Predicción de recaídas**

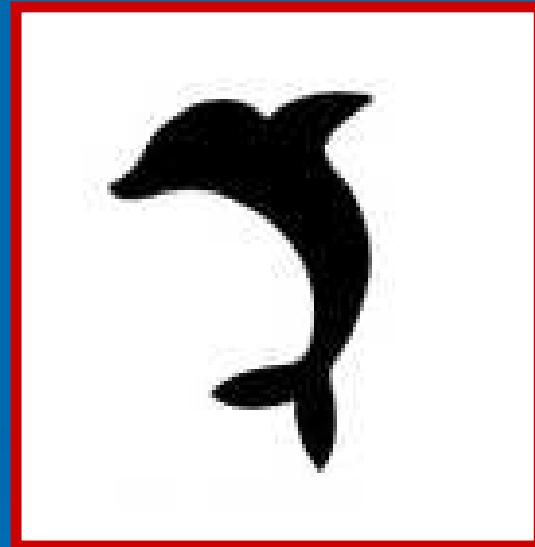
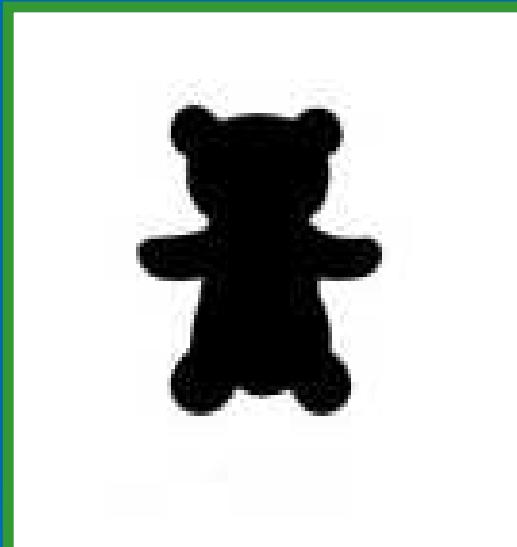
- En adolescentes, medidas neuropsicológicas de atención y función ejecutiva predecían el uso de sustancias y la dependencia 8 años después (Tapert et al 2002).
- La activación anormal del córtex orbitofrontal y el córtex cingulado durante la ejecución en una tarea de toma de decisiones predecía significativamente el índice de recaídas de individuos drogodependientes en tratamiento hasta un año después (Paulus et al., 2005).
- Iowa Gambling Task y Cambridge Gambling Task (Passeti et al, 2008):

Bien ambas: 66% abstinencia

Mal ambas: 100% recaída



## **TAREA GO NOGO - IDENTIDAD**

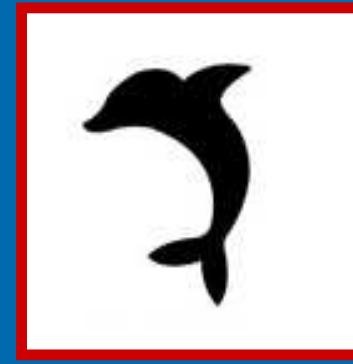


## TAREA GO NOGO - IDENTIDAD

En esta tarea se te presentaran dos tipos de estímulos: la silueta de un delfín y la silueta de un osito.



Inicialmente tu misión es pulsar cualquier tecla del teclado, tan rápidamente como puedas, cuando veas el **osito** y no hacer nada (no pulsar ninguna tecla) cuando veas el **delfín**.



Sin embargo, en cierto punto de la tarea sonara un zumbido (pulsa abajo para escuchar).

Cuando ocurra esto, debes cambiar tu criterio de respuesta, y pulsar cualquier tecla cuando aparezca el **delfín** y no hacer nada (no pulsar ninguna tecla) cuando veas el **osito**.

En todos los casos, un sonido distintivo te indicara si has acertado o fallado. Y recuerda: es muy importante que intentes dar tu respuesta lo más rápido posible. Intenta ir mejorando tus tiempos conforme avance la tarea.

**¿HAS COMPRENDIDO TU TAREA?**

**SI TIENES ALGUNA DUDA PREGUNTA AL EXPERIMENTADOR.**

# **SCSR**

## **El Cuestionario de Sensibilidad al Castigo y a la Recompensa**

**Torrubia et al.**

Apellidos y nombre:.....

Edad: .....

Sexo: V o M

#### INSTRUCCIONES

**Por favor, responda a cada pregunta poniendo una cruz o un aspa sobre la palabra SI o la palabra NO según sea su modo de pensar o sentir. No existen respuestas buenas o malas, ni preguntas con truco. Trabaje rápidamente y no piense demasiado sobre el significado exacto de la pregunta**

- |   |    |    |
|---|----|----|
| 1. ¿La perspectiva de conseguir dinero es capaz de motivarlo fuertemente a hacer cosas?                       | SI | NO |
| 2. ¿A menudo deja de hacer cosas por miedo a que puedan ser ilegales?   | SI | NO |
| 3. ¿La posibilidad de conseguir el reconocimiento público de sus méritos le estimula frecuentemente a actuar? | SI | NO |
| 4. ¿Prefiere no pedir una cosa si no está seguro de que se la darán?  | SI | NO |
| 5. ¿Frecuentemente encuentra personas del otro sexo que le parecen atractivas?                                | SI | NO |
| 6. ¿Le cuesta llamar por teléfono a personas que no conoce?   | SI | NO |
| 7. ¿Le gusta tomar algunas drogas por el efecto de placer que producen?                                       | SI | NO |
| 8. ¿A menudo prefiere renunciar a sus derechos antes que enfrentarse con alguna persona u organismo?          | SI | NO |
| 9. ¿A menudo hace cosas para que le alaben?   | SI | NO |
| 10. De pequeño, ¿le preocupaba mucho que le pudiesen castigar en casa o en la escuela?                        | SI | NO |
| 11. ¿Le gusta que la gente esté pendiente de usted en una fiesta o reunión social?                            | SI | NO |
| 12. En las tareas para las que no está preparado, ¿valora mucho la posibilidad de fracasar?                   | SI | NO |
| 13. ¿Dedica una parte de su tiempo a conseguir una buena imagen?  | SI | NO |
| 14. ¿Las situaciones difíciles le dejan fácilmente sin capacidad de reacción?                                 | SI | NO |

15. ¿Necesita que la gente le muestre su afecto constantemente?	SI	NO
16. ¿Es usted una persona vergonzosa?	SI	NO
17. Cuando está con un grupo, ¿muchas veces intenta que sus opiniones sean las más inteligentes o divertidas?	SI	NO
18. Siempre que puede, ¿evita hacer demostración de sus habilidades por miedo al ridículo?	SI	NO
19. A menudo aprovecha las ocasiones que se le presentan para establecer relaciones con el otro sexo	SI	NO
20. Cuando está con un grupo de personas, ¿le cuesta escoger un tema adecuado de conversación?	SI	NO
21. ¿De pequeño, hacía muchas cosas para conseguir el reconocimiento de los demás?	SI	NO
22. ¿A menudo le cuesta conciliar el sueño pensando en las cosas que ha hecho o ha de hacer?	SI	NO
23. ¿La posibilidad de obtener prestigio social le motiva a hacer cosas aunque ello implique no jugar limpio?	SI	NO
24. ¿Se lo piensa mucho antes de reclamar, si en un restaurante le dan la comida en malas condiciones?	SI	NO
25. ¿Acostumbra a dar prioridad a aquellas actividades que suponen una ganancia inmediata?	SI	NO
26. ¿Le costaría volver a un comercio a reclamar, si se da cuenta de que le han devuelto mal el cambio?	SI	NO
27. ¿A menudo le resulta difícil resistir la tentación de hacer cosas prohibidas?	SI	NO
28. ¿Siempre que puede, evita ir a lugares desconocidos?	SI	NO
29. ¿Le gusta competir y hacer todo lo que pueda por ganar?	SI	NO
30. ¿Se preocupa muchas veces por las cosas que hace o dice?	SI	NO
31. ¿Le resulta fácil asociar olores o gustos a sucesos muy agradables?	SI	NO
32. ¿Le resultaría difícil pedir un aumento de sueldo a sus superiores?	SI	NO
33. ¿Hay muchos objetos o sensaciones que le recuerden sucesos agradables?	SI	NO
34. Siempre que puede, ¿evita hablar en público?	SI	NO
35. Cuando se pone a jugar con máquinas tragaperras, ¿a menudo le cuesta dejarlo?	SI	NO
36. ¿Muchas veces, piensa que podría hacer muchas más cosas si no fuera por su sensación de inseguridad o miedo?	SI	NO

37. ¿Muchas veces hace cosas pensando en las ganancias inmediatas? SI NO
38. Comparándose con la gente que conoce, ¿tiene miedo de muchas cosas? SI NO
39. ¿Se distrae fácilmente de su trabajo cuando está presente una persona desconocida físicamente atractiva? SI NO
40. ¿Frecuentemente hay cosas que le preocupan y que le hacen bajar su rendimiento en las actividades intelectuales? SI NO
41. ¿Le motiva el dinero hasta el punto de ser capaz de hacer trabajos arriesgados? SI NO
42. ¿A menudo deja de hacer cosas que le agradarían por no recibir el desprecio o la desaprobación de los demás? SI NO
43. ¿Le gusta introducir elementos competitivos en todas sus actividades? SI NO
44. ¿Generalmente, está más pendiente de las amenazas que de las cosas agradables de la vida? SI NO
45. ¿Le gustaría llegar a ser una persona socialmente poderosa? SI NO
46. ¿A menudo, le dan miedo las situaciones nuevas o inusuales? SI NO
47. ¿Le gustaría demostrar sus habilidades físicas aún corriendo algún peligro? SI NO
48. ¿A menudo, deja de hacer cosas que le gustan para no hacer el ridículo? SI NO

**POR FAVOR, COMPRUEBE SI HA RESPONDIDO A TODAS LAS PREGUNTAS**

# **“ICERE”**

Autor: Francisco Aguilar de Arcos

[aguilardearcos@yahoo.es](mailto:aguilardearcos@yahoo.es)

## **Instrumento Clínico de Evaluación de la Respuesta Emocional**

**VIII Premio Andaluz de Investigación en  
Drogodependencias y Adicciones 2002**

- Peter Lang y su equipo, defienden una estructura bidimensional de las emociones. Asumiendo que las manifestaciones de estas emociones son enormemente variadas, a nivel de conductas funcionales, lenguaje evaluativo y expresivo y también a nivel de cambios fisiológicos (Lang, 1995).
- Espacio bidimensional, como coordenadas de valor afectivo y de activación fisiológica (Lang, 1995).

# I.A.P.S.

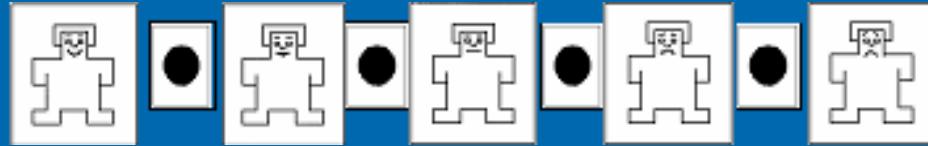
## SISTEMA INTERNACIONAL DE IMÁGENES AFECTIVAS

(Peter Lang y colaboradores, 1994)

Conjunto estandarizado de imágenes en color (832 y en desarrollo, Vila y cols., 2001) que:

- Recogen imágenes muy variadas de gentes, animales, naturaleza, objetos, eventos, escenas y con contenidos.
- Abarcan un gran número de categorías semánticas y emocionales.
- Capaz de eliciar respuestas emocionales.
- Fácilmente manipulable.
- Libre de trabas idiomáticas.

# S. A.M. (Self Assessment Manikin) Maniquí de Autovaloración



- Sistema pictográfico.
- Intuitivo en la respuesta.
- Sin problemas de lenguaje.
- Permite evaluar las reacciones emocionales en tres dimensiones:
  - Nivel de agrado o desagrado (Valencia).
  - Nivel de activación o calma (Activación).
  - Nivel de control sobre la emoción (Dominancia).

# Instrumento Clínico de Evaluación de la Respuesta Emocional (ICERE)

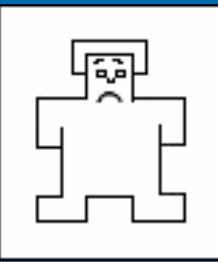
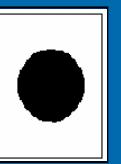
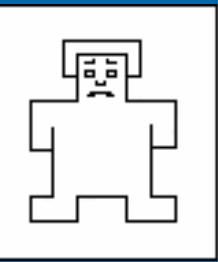
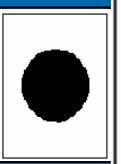
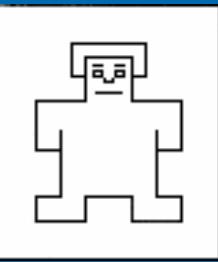
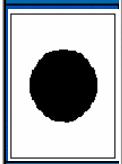
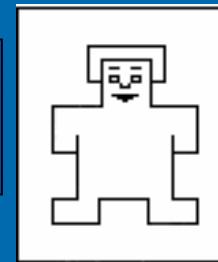
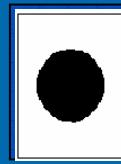
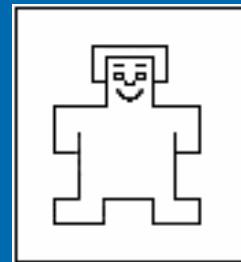
- Basado en el sistema IAPS de P. Lang.
- Presenta 25 imágenes.
- Respuesta mediante pictograma (S.A.M.).
- Las imágenes **INDUCEN** todo el espectro de la Teoría Dimensional de P. Lang.

Aguilar de Arcos, Pérez-García y Sánchez-Barrera (2003). *Evaluación emocional en drogodependientes*. Comisionado para las Drogodependencias. Junta Andalucía. (VIII Premio de Investigación en Adicciones de la Junta de Andalucía)

**AGRADABLE**

**VALENCIA**

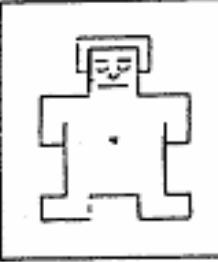
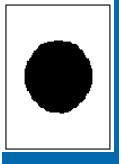
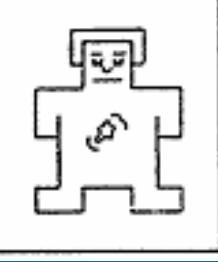
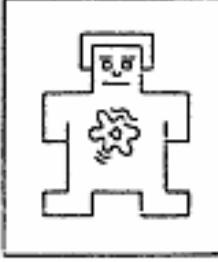
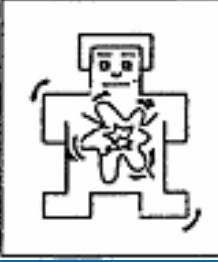
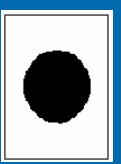
**DESAGRADABLE**



**ACTIVANTE**

**ACTIVACIÓN**

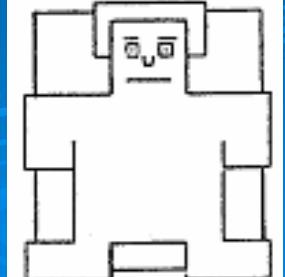
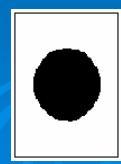
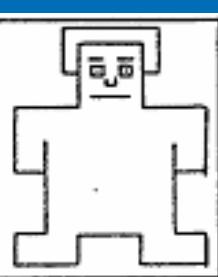
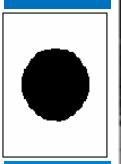
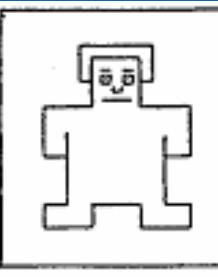
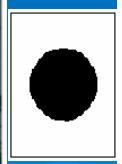
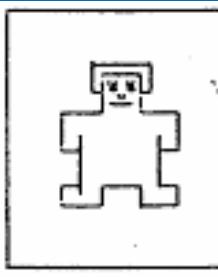
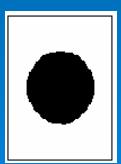
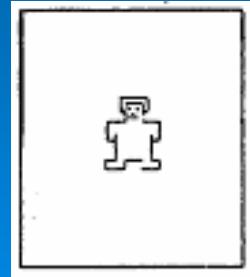
**RELAJANTE**



**POCO CONTROL**

**DOMINANCIA**

**MUCHO CONTROL**





# Rehabilitación Neuropsicológica

- La evaluación neuropsicológica es el primer paso de la rehabilitación (elaborar un perfil de las capacidades preservadas y deterioradas).
- El segundo paso es trabajar la conciencia de déficit como proceso metacognitivo (Fleming y Strong):
  - Conciencia del déficit.
  - Conciencia de la repercusión de los déficits en la vida diaria.
  - Ajuste de las expectativas de futuro.
- Realizar una planificación y trabajo individualizado.
- Es importante que establezcamos objetivos específicos y relacionados con las actividades e intereses propios del paciente.
- Supervisión y seguimiento del proceso.
- No generar falsas expectativas en los usuarios ¿tiempo? ¿resultados? ¿valididad ecológica?.



adolfo.pb@vigo.org