



Batería Neuropsicológica

Pruebas reportadas en el Formulario C2, Base de Datos Uniformes (UDS) v3.0

Versión 3.0, Marzo 2015

Copyright© 2006, 2008, 2015, 2017 Universidad de Washington.
Creado y publicado por el Grupo de Trabajo Clínico del Programa ADC
(John C. Morris, MD, Presidente) y el Centro Coordinador Nacional
de Alzheimer (Walter A. Kukull, PhD, Director). Todos los derechos
reservados.

Esta publicación fue financiada por los Institutos Nacionales de Salud a
través del Instituto Nacional de Envejecimiento (Acuerdo de Cooperación
U01 AG016976).

Traducido y adaptado al Español por el Grupo de Trabajo Latino del
Programa ADC y la Red Latinoamericana de Demencias (RLAD)¹
(Katya Rascovsky, PhD, Director). Todos los derechos reservados. Esta
publicación fue financiada en parte por los Institutos Nacionales de
Salud (AG 046499, AG017586).

¹**Miembros RLAD:** Diana Matallana PhD, Ángela Martínez M.A., José Manuel
Santacruz MD, Carlos Cano MD, Ángela M. Iragorri MD, Pablo A. Reyes
M.S., Felipe Uriza MD, Ignacio Zarante MD PhD, Paola Ayala M.S., Hernando
Santamaría-García, MD (Colombia); Ana Luisa Sosa MD PhD, María Esther
Gómez PhD, Jose Alberto Téllez Martínez MD, Oscar R. Marrufo (México); Ricardo
Allegri MD PhD, Ezequiel I. Surace PhD, Ismael Calandri MD, Lucia Crivelli, Elisa
Symth, Diego Sarasola MD (Argentina); Nilton Custodio MD, Carla Gallo, Dr.Sc.,
José Cuenca, Giovanni Poletti, M.Sc. (Perú)

Agradecimientos: Con la colaboración de David Salmon PhD, Tamar Gollan PhD,
Mary Sano PhD, Elizabeth Guerrero-Berroa PhD, Lina D'Orazio PhD, Jennifer
Manly PhD y Sandra Weintraub PhD.

Revisions made to this battery since implementation of Spanish version

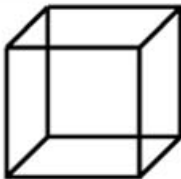
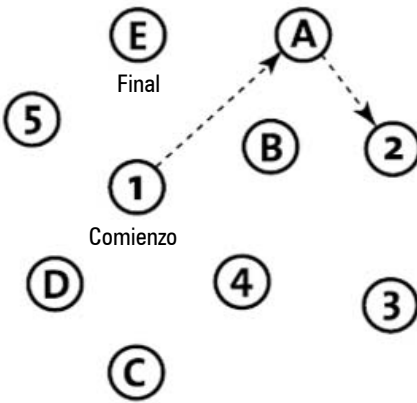
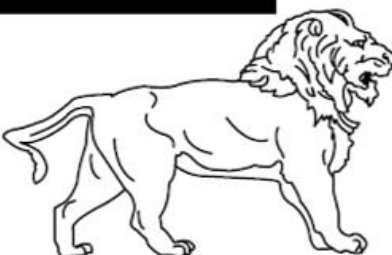
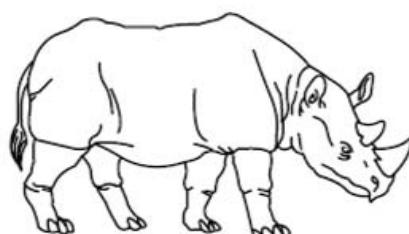
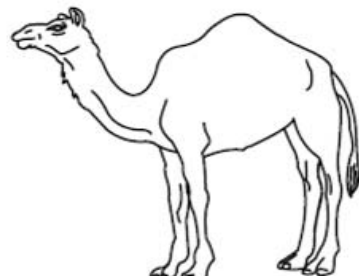
Date yyyy-mm-dd	Description	Test affected	Question(s) affected
2018-05-22	Scoring criteria for #8 clarified: how to score if item #7 missing	Benson Immediate and Delayed	Item #8

Evaluación Cognitiva de Montreal (MoCA)

ID del sujeto _____

Fecha ____ / ____ / ____

Iniciales del examinador ____

VISUOESPACIAL / EJECUTIVA				Dibujar un reloj (Once y diez) (3 puntos)		Puntos ____/5	
		Copiar el cubo ☐ ☐		☐ ☐ ☐ Contorno Números Agujas			
IDENTIFICACIÓN							
						☐ ☐ ☐ ____/3	
MEMORIA		Lea la lista de palabras, el paciente debe repetirlas. Haga dos intentos. Recuerdeselas 5 minutos más tarde.					
		ROSTRO	SEDA	IGLESIA	CLAVEL	ROJO	Sin puntos
	1er intento						
	2º intento						
ATENCIÓN		Lea la serie de números (1 número/seg.) El paciente debe repetirla. ☐ 2 1 8 5 4 El paciente debe repetirla a la inversa. ☐ 7 4 2					____/2
		Lea la serie de letras. El paciente debe dar un golpecito con la mano cada vez que se diga la letra A. No se asignan puntos si ≥ 2 errores. ☐ F B A C M N A A J K L B A F A K D E A A A J A M O F A A B					____/1
		Restar de 7 en 7 empezando desde 100. ☐ 93 ☐ 86 ☐ 79 ☐ 72 ☐ 65 4 o 5 sustracciones correctas: 3 puntos , 2 o 3 correctas: 2 puntos , 1 correcta: 1 punto , 0 correctas: 0 puntos .					____/3
LENGUAJE		Repetir: El gato se esconde bajo el sofá cuando los perros entran en la sala. ☐ Espero que él le entregue el mensaje una vez que ella se lo pida. ☐					____/2
		Fluidez del lenguaje. Decir el mayor número posible de palabras que comiencen por la letra "P" en 1 min. ☐ _____ (N $\geq$ 11 palabras)					____/1
ABSTRACCIÓN		Similitud entre p. ej. manzana-naranja = fruta ☐ tren-bicicleta ☐ reloj-regla ☐					____/2
RECUERDO DIFERIDO		Debe acordarse de las palabras SIN PISTAS					____/5
		ROSTRO	SEDA	IGLESIA	CLAVEL	ROJO	Puntos por recuerdos SIN PISTAS únicamente
	Optativo						
	Pista de categoría						
	Pista elección múltiple						
ORIENTACIÓN		☐ Día del mes (fecha) ☐ Mes ☐ Año ☐ Día de la semana ☐ Lugar ☐ Localidad					____/6
© Z. Nasreddine MD Versión 07 noviembre 2004 www.mocatest.org		Normal $\geq$ 26 / 30		TOTAL ____/30 Añadir 1 punto si tiene $\leq$ 12 años de estudios			

Reglas para la calificación de cada ítem y cálculo de puntajes índices para el MoCA*

ÍTEMS	Puntos para el puntaje total	Memoria***	PUNTAJES ÍNDICES				
			Ejecutivo	Atención/ concentración	Lenguaje	Visuoespacial	Orientación
Rastreo	1	–	1	–	–	–	–
Cubo	1	–	–	–	–	1	–
Contorno del reloj	1	–	1	–	–	1	–
Números del reloj	1	–	1	–	–	1	–
Manecillas/ tiempo del reloj	1	–	1	–	–	1	–
Denominación	3	–	–	–	3	3	–
Memoria: Registro (2 intentos de aprendizaje, total posible=10)	0, no puntuado	–	–	Recuerdo inmediato, total de los 2 intentos, max=10)	–	–	–
Atención: Serie de números	2	–	2	2	–	–	–
Atención: Letra A	1	–	1	1	–	–	–
Atención: Serie de 7s	3	–	3	3	–	–	–
Lenguaje: Repetición	2	–	–	2	2	–	–
Lenguaje: Fluidez	1	–	1	–	1	–	–
Abstracción	2	–	2	–	–	–	–
Recuerdo diferido sin pistas	5	= 3x número de palabras recordadas sin pistas (max=15)	–	–	–	–	–
Recuerdo diferido con pista de categoría	0**	=2x número de palabras recordadas con pista de categoría (max=10)	–	–	–	–	–
Recuerdo diferido, reconocimiento con pista de opción múltiple	0**	=1x número de palabras reconocidas con pista de opción múltiple (max=5)	–	–	–	–	–
Orientación: fecha (día del mes)	1	–	–	–	–	–	1
Orientación: mes	1	–	–	–	–	–	1
Orientación: año	1	–	–	–	–	–	1
Orientación: día de la semana	1	–	–	–	–	–	1
Orientación: lugar (nombre)	1	–	–	–	–	–	1
Orientación: localidad (ciudad)	1	–	–	–	–	–	1
TOTALES	30	15	13	18	6	7	6

*©Ziad Nasreddine MD 2004. MoCA® es una marca registrada, propiedad de Neurosearch Developpements Inc. y se utiliza bajo licencia. Este formulario fue creado como parte de la Base de Datos Uniforme del Centro Coordinador Nacional de Alzheimer, copyright© 2013 Universidad de Washington.

** La administración estándar del MoCA no puntúa las respuestas de recuerdo diferido con pistas de categoría y de opción múltiple, aunque éstas sean administradas.

*** Si las 5 palabras fueron recordadas sin pistas, no es necesario administrar el recuerdo con pistas de categoría o de opción múltiple, y el puntaje total será de 15 (3 puntos por cada palabra recordada). Después del recuerdo libre, se proporcionan las pistas de categoría únicamente para palabras no recordadas. Se le asignan 2 puntos a cada una de las palabras recordadas con pista de categoría. Después del recuerdo con pistas de categoría, las palabras que aún no han sido recordadas se evalúan con pistas de opción múltiple. Asigne un punto a cada palabra reconocida con pista de opción múltiple. Por ejemplo: el sujeto recuerda 2 palabras sin el uso de pistas, 2 con pistas de categoría, y 1 palabra es reconocida con pista de opción múltiple; Puntaje de memoria: (2x3) + (2x2) + (1x1) = 11/15.

[illegible]

Historia de Craft 21 — Recuerdo (Inmediato)

INSTRUCCIONES: Asegúrese de tener la atención del sujeto y lea las siguientes instrucciones en voz alta. A continuación, lea la historia lentamente, articulando con claridad y entonación normal.

DIGA: **“Voy a leerle una historia. Escuche atentamente, y cuando termine, quiero que me diga todo lo que pueda recordar. Intente usar las mismas palabras que yo dije, pero también puede usar sus propias palabras. La historia es ... “**

El niño / de María, / Ricardo, / jugaba / fútbol / cada / lunes /

a las 3:30*. / A él / le gustaba / ir / al campo / detrás / de su / casa /

y unirse / al juego. / Un / día / él / pateó / la pelota / tan / fuerte /

que ésta / se fue / por encima / de la cerca / del vecino / donde vivían / tres /

perros / grandes. El dueño / de los perros / oyó / fuertes / ladridos, / salió /

en ese momento, / y los / ayudó / a recuperar / la pelota.

Registre la hora en que terminó la administración de la prueba:

Total de unidades recordadas (PUNTAJE TEXTUAL):

____ / 44

Total de unidades recordadas (PUNTAJE DE PARAFRASEO):

____ / 25

Tan pronto como termine la historia, dé la siguiente instrucción:

DIGA: **“Ahora dígame la historia que le acabo de leer. Trate de recordar lo que mas pueda.”**

Registre el recuerdo del participante, escribiendo entre las líneas de la historia anterior. Para una transcripción rápida y precisa de la historia, use abreviaturas cuando sea necesario, omita palabras de relleno o irrelevantes, y, si es absolutamente necesario, diga **“un poco más lento por favor,”** en lugar de perder elementos de la historia. Asegúrese que su transcripción de la historia sea legible antes de continuar.

Después de transcribir la historia, usted debe dar la clave de recuerdo diferido.

DIGA: **“Más tarde, voy a pedirle que me cuente esta historia de nuevo, así que trate de no olvidarla.”** Anote el tiempo para después poder calcular el tiempo transcurrido entre la Historia de Craft 21 Recuerdo (Inmediato) y la Historia de Craft 21 Recuerdo (Diferido).

**3:30 se puede leer como tres y treinta o tres y media dependiendo del país de origen.*

Reproducido con permiso del autor, Suzanne Craft, PhD; no se puede copiar o distribuir sin autorización del autor. Formulario creado como parte de la Base de Datos Uniforme del Centro Coordinador Nacional de Alzheimer, copyright© 2013 Universidad de Washington.

HISTORIA DE CRAFT 21 — RECUERDO (INMEDIATO): PUNTAJE TEXTUAL

RESPUESTA TEXTUAL PERFECTA (1.0 PUNTO): Dar un punto por cada elemento para el cual las palabras de contenido se recuerdan de manera exacta y completa. Se permite la variación de inflexiones verbales (por ejemplo, “le gusta” por “le gustaba”, “unir” por “unirse”) y omisiones menores (por ejemplo, “vecino” por “del vecino”) o cambios en el número (por ejemplo, “juegos” por “juego”). El sujeto no tiene que recordar las palabras de contenido en el mismo orden en que fueron leídas para recibir puntos. Las palabras pueden aparecer en cualquier orden durante el recuerdo.

Niño	
de María	
Ricardo	
jugaba	
fútbol	
cada	
lunes	
tres y treinta / tres y media	
A él	
gustaba	
ir	
campo	
detrás	
de su	
casa	
unirse	
juego	
un	
día	
él	
pateó	
pelota	
tan	

fuerte	
que ésta	
se fue	
encima	
cerca	
del vecino	
vivían	
tres	
perros	
grandes	
dueño	
(de los) perros	
oyó	
fuertes	
ladridos	
salió	
en ese momento	
los	
ayudó	
recuperar	
pelota	
TOTAL	

PUNTAJE

Número de elementos recordados por puntaje textual: Puntaje de Recuerdo Inmediato: _____ /44 máximo

HISTORIA DE CRAFT 21 — GUÍAS PARA EL PUNTAJE DE PARAFRASEO

Ítem	Regla general	Respuestas alternativas, 1 punto	Respuestas incorrectas, 0 puntos	Puntos
El niño	“niño” o una frase que denote que es una persona joven	hijo, adolescente, joven	tipo, hijos, hija	
María	“María” o variante del nombre	Mery o Mary	Marta, Ana	
Ricardo	“Ricardo” o una variante del nombre	Ricky, Richard, Richie, Rico	Roberto, Raúl, Rodrigo	
jugaba	“jugaba” es requerido	jugar o juega	hacía (fútbol)	
fútbol	“fútbol” es requerido	fútbol	beisbol, voleibol, otro deporte	
cada lunes	“lunes”	—	todos los días, otro día de la semana	
a las 3:30	una indicación de que la actividad se realizó en la tarde	después del colegio, cada tarde	después de comer, en la noche, en la mañana	
Le gustaba ir al campo	una indicación de que fue a un área exterior	afuera, en el jardín, en el patio trasero	colegio, gimnasio	
detrás de su casa	“casa” es requerido o palabra que denota una residencia	hogar, residencia, donde vivían	cualquier otra edificación	
y unirse	una indicación de que participaba en un juego	jugaba con otros niños, era parte de un equipo o jugaba con un equipo	observaba, jugaba en el parque	
juego (partido)	“juego” en cualquier contexto	—	—	
Un día	“un día” es requerido	—	—	
él pateó	indicación de que realizó una actividad con el pie	le pegó con el pie, lanzo con el pie	lanzó, golpeó, tiró (sin mención al pie)	
la pelota	“pelota” es requerido	balón, bola o pelota de fútbol	pelota de beisbol, pelota de voleibol	
tan fuerte	una indicación de que se aplicó fuerza	con tanta fuerza, tan fuerte, la pateo tan lejos	—	
que ésta se fue por encima	“encima” o “sobre” es requerido	—	—	
de la cerca	“cerca” o una palabra que denote cerramiento	valla, pared del jardín, cerramiento	lindero, calle	
del vecino	una indicación de una persona que vive en la misma área	residente cercano	amigo	
donde tres	“tres” es requerido	tres (niños)	—	

Ítem	Regla general	Respuestas alternativas, 1 punto	Respuestas incorrectas, 0 puntos	Puntos
perros grandes (vivían)	una indicación de que habían perros presentes	sabuesos, perritos	cachorros, gatos, gaticos, gatitos, otros animales	
el dueño de los perros	una indicación de que la persona era responsable de los perros	vecino (si esta implícito que es el dueño, y lo mencionan dos veces)	transeúnte, observador, policía	
oyó fuertes ladridos	una indicación de que los perros estaban haciendo ruido	gemir, gruñir, llorar, el vecino oyó los perros	vio los perros corriendo	
salió en ese momento	una indicación de que el vecino estaba presente	(dueño) vio la pelota	su mamá salió, los perros salieron	
y los ayudó	una palabra o frase que indique que se dio ayuda	asistió, ayudó, tuvo que ayudar	—	
a recuperar la pelota	una indicación de que recuperaron la pelota	les dió la pelota, regresó la pelota, les ayudó a obtener la pelota	—	

Número de elementos recordados por **puntaje de parafraseo**: Puntaje de Recuerdo Inmediato:

_____ /25 máximo

ID del sujeto _____ Fecha ____ / ____ / ____ Iniciales del examinador ____

Copia de la Figura Compleja de Benson (Inmediata)

INSTRUCCIONES: Dele al sujeto un(a) bolígrafo/esfero/pluma/lapicero(a) y ponga la hoja con la figura delante de él/ella.

[DIGA]: “Por favor, copie este diseño lo mejor que pueda”.

Por favor no utilice lápices de color para cada elemento ya que esto puede ser disruptivo y no va a ser consistente con el procedimiento de otros examinadores. En lugar de eso, por favor tome notas para registrar el progreso. Indíquelo al sujeto que haga su propia copia en la parte inferior de la hoja, debajo de la figura. Cuando el diseño este completo, deje la figura delante del sujeto por 5 segundos y diga:

[DIGA]: “Asegúrese de recordar este diseño porque más tarde le pediré que lo dibuje otra vez de memoria”.

Se debe dar al sujeto máximo 4 minutos para copiar el diseño. No administre otras pruebas de copia de figuras durante la interferencia, y no administre la prueba de Rey-Osterrieth antes, o el mismo día que la figura de Benson.

Permita que pasen aproximadamente 10–15 minutos antes de administrar la parte de recuerdo diferido de la prueba.

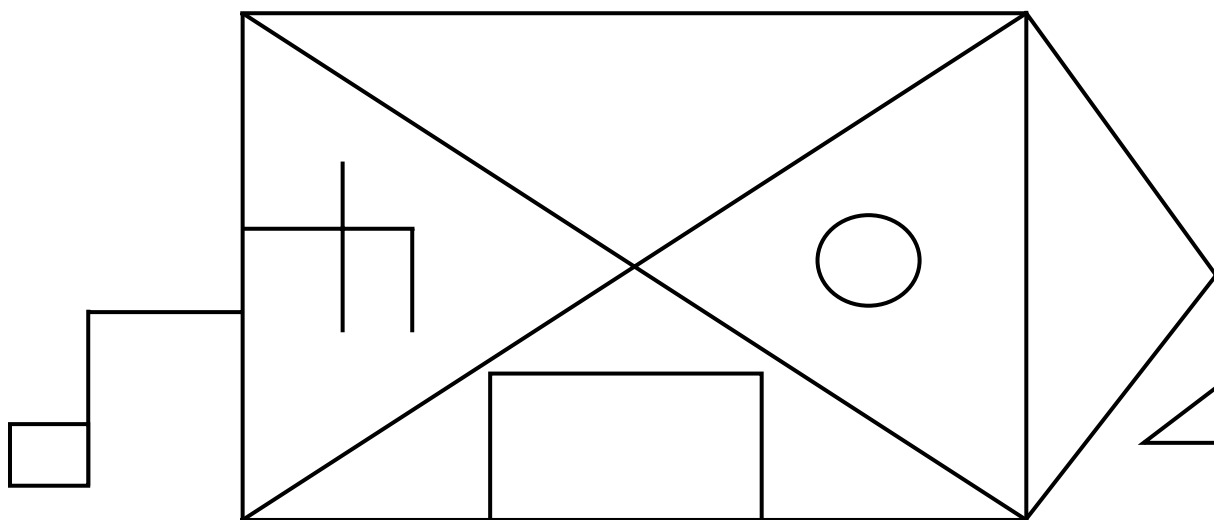
	1. De cuatro lados, ángulos de 90°, ancho > alto, cualquier espacio o superposición < 8mm	☐ 0	☐ 1	☐ 2
	2. Líneas razonablemente rectas; cualquier espacio o superposición < 8mm	☐ 0	☐ 1	☐ 2
	3. Se conecta en el tercio medio, no hay superposición con las líneas diagonales	☐ 0	☐ 1	☐ 2
	4. Razonablemente redondo, no toca los lados	☐ 0	☐ 1	☐ 2
	5. Líneas verticales con > 1/2 distancia de las líneas diagonales, ancho > alto, ángulos de 90°	☐ 0	☐ 1	☐ 2
	6. Se conecta debajo del #3, parte superior del cuadrado está por encima de la base del rectángulo grande	☐ 0	☐ 1	☐ 2
	7. Vértice corresponde al tercio medio; cualquier espacio o superposición < 8mm	☐ 0	☐ 1	☐ 2
	8. Espacio entre #8 y #7 (o entre #8 y #1 si #7 esta ausente) < 5mm, el ángulo al final del eje = 90°	☐ 0	☐ 1	☐ 2
PUNTO EXTRA/BONO		☐ 0	☐ 1	

Hora del día en que se completó el diseño: ____ : ____ ☐ AM ☐ PM

PUNTAJE TOTAL (MARQUE UNO): 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

PUNTUACIÓN: Para las guías de puntuación, por favor ver la *Base de Datos Uniformes de NACC (UDS) — Instrucciones para las Pruebas Neuropsicológicas*. Cada elemento figurativo se califica con 2 puntos si el elemento está dibujado de manera precisa y está ubicado correctamente en la figura (1 punto por precisión, 1 punto por ubicación). Califique con 1 punto si el elemento está dibujado de manera pobre pero está ubicado correctamente, o si está dibujado correctamente pero no está en el lugar correcto; y 0 puntos si el elemento no está dibujado de manera precisa ni está ubicado correctamente.

Reproducido con permiso del autor, Joel Kramer, PsyD; no copie o distribuya sin permiso del autor. Formulario creado como parte de la Base de Datos Uniforme del Centro Coordinador Nacional de Alzheimer, copyright 2013 Universidad de Washington.



ID del sujeto _____ Fecha ____ / ____ / ____ Iniciales del examinador ____

Prueba de Retención de Dígitos: En orden

DIGA: “Le voy a pedir que me repita unos números. Espere hasta que termine de decir los números y después me los repite en el mismo orden. Por ejemplo, si digo 1-8-7, usted me dice 1-8-7. Si yo le digo 2-9-8, que me diría?” Si el sujeto da la respuesta incorrecta, diga “En realidad, usted me diría 2-9-8”.

DIGA: “Repita únicamente los números que yo le diga.” Luego empiece con los ítems de la prueba. Antes de cada ítem diga “Listo/a?”

Termine la prueba después de dos fallas consecutivas en series con el mismo número de dígitos.

Número de dígitos	Respuesta	Código de Respuesta <i>incorrecta=0</i> <i>correcta=1</i>
3	1-8-4	_____
	2-7-9	_____
4	4-1-6-2	_____
	8-1-9-5	_____
5	6-4-9-2-8	_____
	7-3-8-6-1	_____
6	3-9-2-4-7-5	_____
	6-2-8-3-1-9	_____
7	9-6-4-7-1-5-3	_____
	7-4-9-2-6-8-1	_____
8	4-7-2-5-8-1-3-9	_____
	2-9-5-7-3-6-1-8	_____
9	6-8-4-1-9-3-5-2-7	_____
	1-3-9-2-7-5-8-6-4	_____
Total correctas:		_____
Longitud de la serie correcta más larga:		_____

ID del sujeto _____ Fecha ____ / ____ / ____ Iniciales del examinador ____

Prueba de Retención de Dígitos: Orden Inverso

DIGA: “Ahora le voy a pedir que me repita unos números, pero en orden inverso a los que yo le digo. Espere hasta que termine de decir los números y después me los repite en orden inverso o al revés. Por ejemplo, si yo le digo 3-7-4, usted me dice 4-7-3. Si yo le digo 7-3-6, que me diría?” Si el sujeto da la respuesta incorrecta, diga “En realidad, usted me diría 6-3-7”.

DIGA: “Repita únicamente los números que yo le diga, en orden inverso o al revés.” Luego empiece con los ítems de la prueba. Antes de cada ítem, diga “Listo/a?”

Termine la prueba después de dos fallas consecutivas en series con el mismo número de dígitos.

Número de dígitos	Respuesta	Código de Respuesta <i>incorrecta=0</i> <i>correcta=1</i>
2	2-5	_____
	4-7	_____
3	2-9-6	_____
	3-7-4	_____
4	7-1-8-6	_____
	5-1-6-3	_____
5	5-2-4-9-1	_____
	9-1-7-3-6	_____
6	6-8-5-7-9-2	_____
	8-1-6-3-5-9	_____
7	1-5-2-9-7-3-8	_____
	7-3-1-6-8-5-2	_____
8	3-6-4-9-5-2-7-1	_____
	6-3-5-7-1-8-2-9	_____
Total correctas:		_____
Longitud de la serie correcta más larga:		_____

ID del sujeto _____ Fecha ____ / ____ / ____ Iniciales del examinador ____

Fluidez de Categorías

INSTRUCCIONES

DIGA: **“Le voy a decir una categoría y quiero que me diga, lo más rápido que pueda, todas las cosas que pertenecen a esa categoría. Por ejemplo, si le digo ‘prendas de vestir’ (ropa), usted podría decir ‘camisa’, ‘corbata’ o ‘sombrero’. ¿Qué otras prendas de vestir (ropa) puede decirme?”**

Deje pasar 20 segundos para que el sujeto produzca dos respuestas. Registre el número correspondiente a las respuestas del sujeto y lea las instrucciones asociadas.

Código de Respuesta	Instrucción
0 (No responde)	“Usted podría haber dicho ‘zapatos’ o ‘abrigo’ porque éstas son prendas de vestir.”
1 (Una o más respuestas incorrectas, no hay respuestas correctas)	“No, __ no es una prenda (no son prendas) de vestir. Usted podría haber dicho ‘zapatos’ o ‘abrigo’ porque éstas son prendas de vestir.”
2 (Una o más respuestas correctas, no hay respuestas incorrectas)	“Eso es correcto. Usted también podría haber dicho ‘zapatos’ o ‘abrigo’.”
3 (Una o más respuestas correctas, una o más respuestas incorrectas)	“__ es correcto (son correctos), pero __ no es una prenda (no son prendas) de vestir. Usted también podría haber dicho ‘zapatos’ o ‘abrigo’.”
4 (Dos o más respuestas correctas)	“Eso es correcto.”

A continuación, lea las instrucciones para la categoría “Animales” (hoja de trabajo a continuación de esta página de instrucciones):

DIGA: **“Ahora quiero que me diga cosas que pertenecen a otra categoría: Animales. Va a tener un minuto para esto. Quiero que me diga todos los animales que pueda en un minuto. ¿Está listo(a)? Empiece.”**

Inicie el cronómetro después de decir “Empiece”. Escriba las respuestas de manera legible en la hoja de trabajo para Fluidez de Categorías — Animales. Termine el procedimiento después de 60 segundos. Se permite un recordatorio (“**Dígame todos los animales que pueda**”) si el sujeto no produce respuestas después de 15 segundos o expresa su incapacidad (ej., “No se me ocurre ningún otro.”). También es permitido repetir la instrucción o categoría si el sujeto lo pide específicamente.

A continuación, lea las instrucciones de la categoría “Vegetales” (hoja de trabajo a continuación de esta página de instrucciones):

DIGA: **“Ahora quiero que me diga cosas que pertenecen a otra categoría: Vegetales (o verduras). Va a tener un minuto para esto. Quiero que me diga todos los vegetales que pueda en un minuto. ¿Está listo(a)? Empiece.”**

Inicie el cronómetro después de decir “Empiece”. Escriba las respuestas de manera legible en la hoja de trabajo para Fluidez de Categorías — Vegetales. Termine el procedimiento después de 60 segundos. Se permite un recordatorio (“**Dígame todos los vegetales que pueda**”) si el sujeto no produce respuestas después de 15 segundos o expresa su incapacidad (ej., “No se me ocurre ningún otro.”). También se permite repetir la instrucción o categoría si el sujeto lo pide específicamente.

Hoja de Trabajo para Fluidez de Categorías — Animales

1. _____	27. _____	53. _____
2. _____	28. _____	54. _____
3. _____	29. _____	55. _____
4. _____	30. _____	56. _____
5. _____	31. _____	57. _____
6. _____	32. _____	58. _____
7. _____	33. _____	59. _____
8. _____	34. _____	60. _____
9. _____	35. _____	61. _____
10. _____	36. _____	62. _____
11. _____	37. _____	63. _____
12. _____	38. _____	64. _____
13. _____	39. _____	65. _____
14. _____	40. _____	66. _____
15. _____	41. _____	67. _____
16. _____	42. _____	68. _____
17. _____	43. _____	69. _____
18. _____	44. _____	70. _____
19. _____	45. _____	71. _____
20. _____	46. _____	72. _____
21. _____	47. _____	73. _____
22. _____	48. _____	74. _____
23. _____	49. _____	75. _____
24. _____	50. _____	76. _____
25. _____	51. _____	77. _____
26. _____	52. _____	

Hoja de Trabajo para Fluidez de Categorías — Vegetales

1. _____	27. _____	53. _____
2. _____	28. _____	54. _____
3. _____	29. _____	55. _____
4. _____	30. _____	56. _____
5. _____	31. _____	57. _____
6. _____	32. _____	58. _____
7. _____	33. _____	59. _____
8. _____	34. _____	60. _____
9. _____	35. _____	61. _____
10. _____	36. _____	62. _____
11. _____	37. _____	63. _____
12. _____	38. _____	64. _____
13. _____	39. _____	65. _____
14. _____	40. _____	66. _____
15. _____	41. _____	67. _____
16. _____	42. _____	68. _____
17. _____	43. _____	69. _____
18. _____	44. _____	70. _____
19. _____	45. _____	71. _____
20. _____	46. _____	72. _____
21. _____	47. _____	73. _____
22. _____	48. _____	74. _____
23. _____	49. _____	75. _____
24. _____	50. _____	76. _____
25. _____	51. _____	77. _____
26. _____	52. _____	

Prueba de Rastreo (TMT)

PARTE A

Coloque el formulario para la MUESTRA A frente al sujeto. Lea las instrucciones en voz alta:

[DIGA]: **“En esta página, hay números dentro de unos círculos. Por favor, tome el lápiz y haga una línea de un número a otro, en orden. Empiece en el 1 [apunte al número], luego vaya al 2 [apunte al número], luego vaya al 3 [apunte al número], y así sucesivamente. Por favor, trate de no levantar el lápiz del papel al ir de un número al siguiente. Trabaje lo más rápido que pueda. Empiece aquí [apunte al número “Empezar”] y termine aquí [apunte al número “Terminar”].”**

Si el sujeto comete un error, tache encima de la línea en el punto en que se comete el error y diga por ejemplo **“Usted estaba en el número 2. ¿Cuál es el siguiente número?”**. Espere a la respuesta del sujeto. Si el sujeto indica 3, diga **“Por favor empiece aquí [apunte al número 2], y continúe.”** Si el sujeto indica cualquier otro número, diga **“El siguiente número sería el 3.”** Enseguida apunte al 2 y diga **“Por favor empiece aquí y continúe.”** Si el sujeto no puede completar la muestra y claramente no comprende la prueba, no administre la Prueba A. En ese caso, escriba el código apropiado en la hoja de registro (996=problema cognitivo / conductual).

Si el sujeto completa la muestra, continúe con la PRUEBA A.

[DIGA]: **“En esta página hay más números dentro de unos círculos. Por favor, tome el lápiz y haga una línea de un círculo a otro, en orden. Empiece en el 1 [apunte al número “Empezar”] y termine aquí” [apunte al número “Terminar”]. Por favor, trate de no levantar el lápiz del papel al ir de un círculo a otro. Trabaje lo más rápido que pueda.”** Empiece el cronometro inmediatamente termine la instrucción para comenzar.

NOTA: Al dar las instrucciones para el formulario de prueba (a diferencia de la muestra), el examinador le dice al sujeto que haga una línea de un círculo a otro y no utiliza la palabra “número”.

Si el sujeto comete un error, tache encima de la línea en el punto donde se cometió el error y diga **“Ese no es correcto.”** Señale el ultimo número correcto y diga **“Por favor empiece aquí y continúe.”** Esto se hace para cada error. El examinador debe intentar corregir errores lo más pronto posible. Pare el cronometro al completar el rastreo o detenga al sujeto al alcanzar el tiempo máximo. Registre el número total de segundos para completar la Prueba A; permita un máximo de 150 segundos para esta prueba.

PARTE B

Coloque el formulario para la MUESTRA B frente al sujeto. Presente la muestra para la Parte B aun cuando el sujeto haya fallado la muestra para la Parte A. Lea las instrucciones en voz alta:

[DIGA]: **“En esta página, hay números y letras dentro de unos círculos. Por favor, tome el lápiz y haga una línea, alternando en orden entre números y letras. Empiece en el número 1 [apunte al número], y luego vaya a la primera letra, A [apunte a la letra], siga al próximo número, 2 [apunte al número], y luego a la próxima letra, B [apunte a la letra], y así sucesivamente. Por favor, trate de no levantar el lápiz del papel al pasar de un número o letra al siguiente. Trabaje lo más rápido que pueda.”**

Si el sujeto comete un error, tache encima de la línea en el punto donde se cometió el error y diga por ejemplo **“Usted estaba en el número 2.Cuál es la próxima letra?”** Espere a la respuesta del sujeto. Si es correcta, diga, **“Por favor, empiece aquí [apunte al 2] y continúe”**. Si el sujeto escoge una respuesta incorrecta, diga **“La próxima letra sería la B”** [apunte a la B]. Luego apunte al 2 y diga **“Por favor empiece aquí y continúe.”** Si el sujeto no puede completar la muestra y claramente no comprende la tarea, no administre la prueba. En ese caso, escriba el código apropiado en la hoja de registro (996=problema cognitivo / conductual).

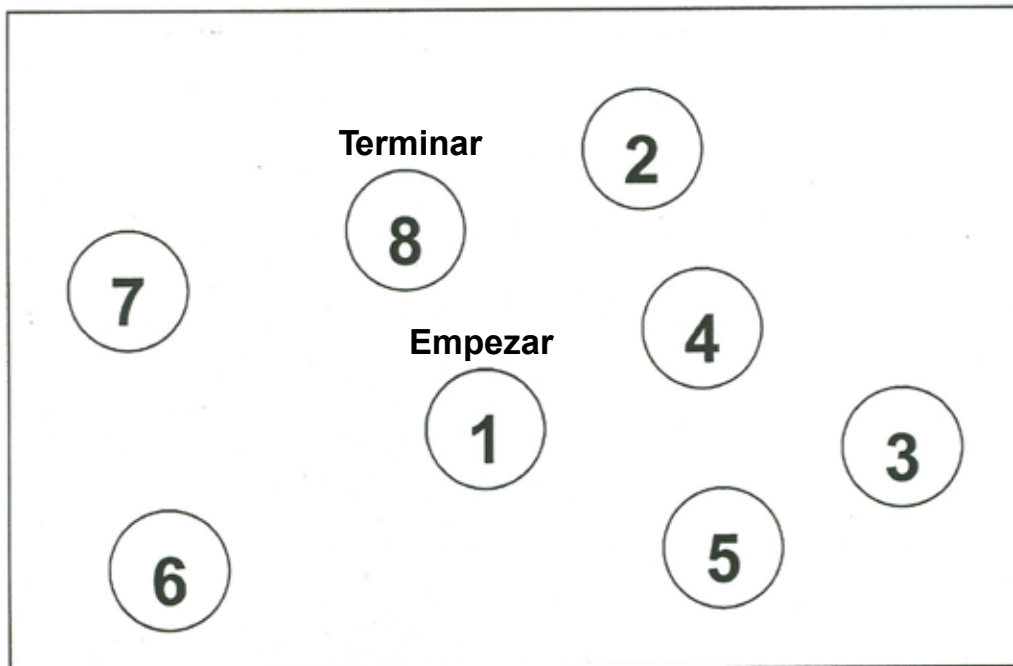
Si el sujeto completa la muestra correctamente, siga con la PRUEBA B.

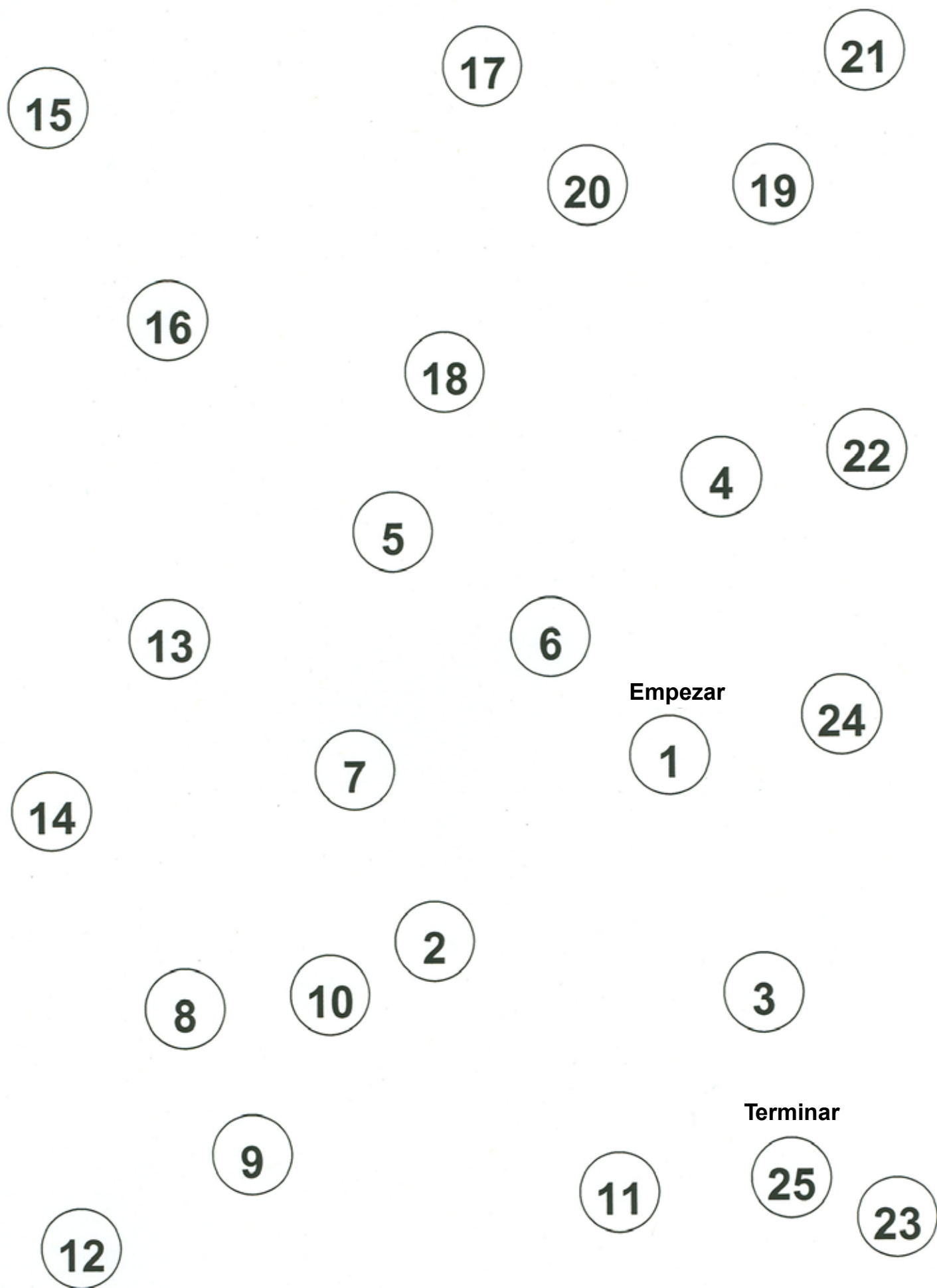
[DIGA]: **“En esta página hay más números y letras dentro de unos círculos. Por favor, tome el lápiz y haga una línea de un círculo a otro, alternando en orden entre números y las letras. Empiece en el número 1** [apunte al círculo “Empezar”] **y termine aquí** [apunte al círculo “Terminar”]. **Por favor, trate de no levantar el lápiz del papel al ir de un círculo a otro. Trabaje lo más rápido que pueda.”** Empiece el cronometro inmediatamente termine la instrucción para comenzar.

NOTA: Al dar las instrucciones para el formulario de prueba (a diferencia de la muestra), el examinador le dice al sujeto que haga una línea de un círculo al siguiente y no utiliza la palabra “número” o “letra”.

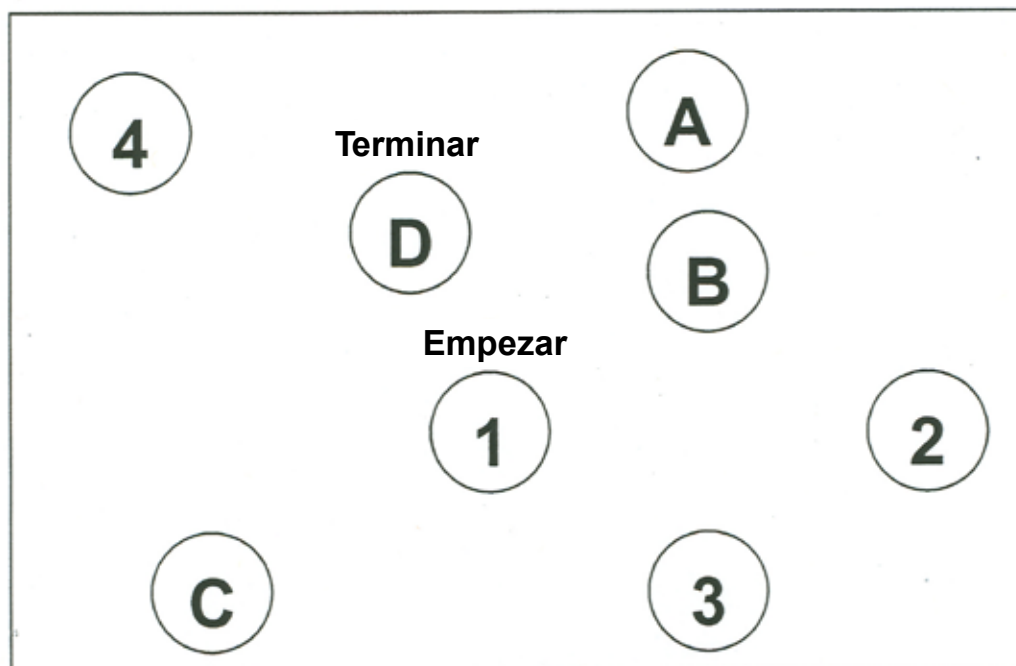
Si el sujeto comete un error, tache encima de la línea en el punto donde se cometió el error y diga **“Ese no es correcto.”** Señale el ultimo círculo correcto y diga **“Por favor empiece aquí y continúe.”** Esto se hace para cada error. No indique si el próximo círculo debe ser un número o una letra. El examinador debe intentar corregir los errores lo más pronto posible. Pare el cronometro al completar el rastreo o detenga al sujeto al alcanzar el tiempo máximo. Registre el número total de segundos para completar la Prueba B; permita un máximo de 300 segundos para esta prueba.

Muestra A





Muestra B



Terminar

13

10

9

I

D

8

B

4

3

Empezar

7

1

5

H

C

12

G

A

J

L

2

6

E

F

11

K

ID del sujeto _____ Fecha ____ / ____ / ____ Iniciales del examinador ____

Historia de Craft 21 — Recuerdo (Diferido)

INSTRUCCIONES: Administre esta prueba aproximadamente 20 minutos después de la Historia de Craft 21 Recuerdo (Inmediato), tomando nota de la hora de inicio en la administración de la Historia de Craft 21 Recuerdo (Diferido). **NOTA:** Si no han pasado 20 minutos, no inserte otras pruebas para llenar el intervalo. Puede obtener otros datos, como presión arterial, peso, etc. Administre la Historia de Craft 21 Recuerdo (Diferido) y registre el tiempo real transcurrido.

DIGA: “Yo le leí una historia hace unos minutos. Me puede decir todo lo que recuerda de la historia?”

Si el sujeto no recuerda la historia, o el haber escuchado una historia, regístrelo en la casilla de abajo y DIGA: **“Era una historia de un niño. Me la puede contar ahora?”**

El niño / de María, / Ricardo, / jugaba / fútbol / cada / lunes /

a las 3:30*. / A él / le gustaba / ir / al campo / detrás / de su / casa /

y unirse / al juego. / Un / día / él / pateó / la pelota / tan / fuerte /

que ésta / se fue / por encima / de la cerca / del vecino / donde vivían / tres /

perros / grandes. El dueño / de los perros / oyó / fuertes / ladridos, / salió /

en ese momento, / y los / ayudó / a recuperar / la pelota.

Registre la hora en que terminó la administración de la prueba:

Total de unidades recordadas (PUNTAJE TEXTUAL):

____ / 44

Total de unidades recordadas (PUNTAJE DE PARAFRASEO):

____ / 25

Tiempo transcurrido desde Historia de Craft Recuerdo (Inmediato): ____ minutos

Clave (“niño”) requerida : ☐ Si ☐ No

**3:30 se puede recordar como tres y treinta o tres y media dependiendo del país de origen.*

Reproducido con permiso del autor, Suzanne Craft, PhD; no se puede copiar o distribuir sin autorización del autor. Formulario creado como parte de la Base de Datos Uniforme del Centro Coordinador Nacional de Alzheimer, copyright© 2013 Universidad de Washington.

HISTORIA DE CRAFT 21 — RECUERDO (DIFERIDO): PUNTAJE TEXTUAL

RESPUESTA TEXTUAL PERFECTA (1.0 PUNTO): Dar un punto por cada elemento para el cual las palabras de contenido se recuerdan de manera exacta y completa. Se permite la variación de inflexiones verbales (por ejemplo, “le gusta” por “le gustaba”, “unir” por “unirse”) y omisiones menores (por ejemplo, “vecino” por “del vecino”) o cambios en el número (por ejemplo, “juegos” por “juego”). El sujeto no tiene que recordar las palabras de contenido en el mismo orden en que fueron leídas para recibir puntos. Las palabras pueden aparecer en cualquier orden durante el recuerdo.

Niño	
de María	
Ricardo	
jugaba	
fútbol	
cada	
lunes	
tres y treinta / tres y media	
A él	
gustaba	
ir	
campo	
detrás	
de su	
casa	
unirse	
juego	
un	
día	
él	
pateó	
pelota	
tan	

fuerte	
que ésta	
se fue	
encima	
cerca	
del vecino	
vivían	
tres	
perros	
grandes	
dueño	
(de los) perros	
oyó	
fuertes	
ladridos	
salió	
en ese momento	
los	
ayudó	
recuperar	
pelota	
TOTAL	

PUNTAJE

Número de elementos recordados por puntaje textual: Puntaje de Recuerdo Diferido:

_____ /44 máximo

HISTORIA DE CRAFT 21 — GUÍAS PARA EL PUNTAJE DE PARAFRASEO

Ítem	Regla general	Respuestas alternativas, 1 punto	Respuestas incorrectas, 0 puntos	Puntos
El niño	“niño” o una frase que denote que es una persona joven	hijo, adolescente, joven	tipo, hijos, hija	
María	“María” o variante del nombre	Mery o Mary	Marta, Ana	
Ricardo	“Ricardo” o una variante del nombre	Ricky, Richard, Richie, Rico	Roberto, Raúl, Rodrigo	
jugaba	“jugaba” es requerido	jugar o juega	hacía (fútbol)	
fútbol	“fútbol” es requerido	fútbol	beisbol, voleibol, otro deporte	
cada lunes	“lunes”	—	todos los días, otro día de la semana	
a las 3:30	una indicación de que la actividad se realizó en la tarde	después del colegio, cada tarde	después de comer, en la noche, en la mañana	
Le gustaba ir al campo	una indicación de que fue a un área exterior	afuera, en el jardín, en el patio trasero	colegio, gimnasio	
detrás de su casa	“casa” es requerido o palabra que denota una residencia	hogar, residencia, donde vivían	cualquier otra edificación	
y unirse	una indicación de que participaba en un juego	jugaba con otros niños, era parte de un equipo o jugaba con un equipo	observaba, jugaba en el parque	
juego (partido)	“juego” en cualquier contexto	—	—	
Un día	“un día” es requerido	—	—	
él pateó	indicación de que realizó una actividad con el pie	le pegó con el pie, lanzo con el pie	lanzó, golpeó, tiró (sin mención al pie)	
la pelota	“pelota” es requerido	balón, bola o pelota de fútbol	pelota de beisbol, pelota de voleibol	
tan fuerte	una indicación de que se aplicó fuerza	con tanta fuerza, tan fuerte, la pateo tan lejos	—	
que ésta se fue por encima	“encima” o “sobre” es requerido	—	—	
de la cerca	“cerca” o una palabra que denote cerramiento	valla, pared del jardín, cerramiento	lindero, calle	
del vecino	una indicación de una persona que vive en la misma área	residente cercano	amigo	
donde tres	“tres” es requerido	tres (niños)	—	

Ítem	Regla general	Respuestas alternativas, 1 punto	Respuestas incorrectas, 0 puntos	Puntos
perros grandes (vivían)	una indicación de que habían perros presentes	sabuesos, perritos	cachorros, gatos, gaticos, gatitos, otros animales	
el dueño de los perros	una indicación de que la persona era responsable de los perros	vecino (si esta implícito que es el dueño, y lo mencionan dos veces)	transeúnte, observador, policía	
oyó fuertes ladridos	una indicación de que los perros estaban haciendo ruido	gemir, gruñir, llorar, el vecino oyó los perros	vio los perros corriendo	
salió en ese momento	una indicación de que el vecino estaba presente	(dueño) vio la pelota	su mamá salió, los perros salieron	
y los ayudó	una palabra o frase que indique que se dio ayuda	asistió, ayudó, tuvo que ayudar	—	
a recuperar la pelota	una indicación de que recuperaron la pelota	les dió la pelota, regresó la pelota, les ayudó a obtener la pelota	—	

PUNTAJE

Número de elementos recordados por **puntaje de parafraseo**: Puntaje de Recuerdo Diferido:

_____ /25 máximo

ID del sujeto _____ Fecha ____ / ____ / ____ Iniciales del examinador ____

Copia de la Figura Compleja de Benson (Diferido)

El intervalo entre la copia y el recuerdo de la figura de Benson debe ser de 10–15 minutos.

[DIGA]: “¿Se acuerda de la figura que le pedí que copiara hace un rato? Quiero que dibuje todo lo que se acuerde de esa figura.”

Anote el orden del dibujo.

	1. De cuatro lados, ángulos de 90°, ancho > alto, cualquier espacio o superposición < 8mm	☐ 0	☐ 1	☐ 2
	2. Líneas razonablemente rectas; cualquier espacio o superposición < 8mm	☐ 0	☐ 1	☐ 2
	3. Se conecta en el tercio medio, no hay superposición con las líneas diagonales	☐ 0	☐ 1	☐ 2
	4. Razonablemente redondo, no toca los lados	☐ 0	☐ 1	☐ 2
	5. Líneas verticales con > 1/2 distancia de las líneas diagonales, ancho > alto, ángulos de 90°	☐ 0	☐ 1	☐ 2
	6. Se conecta debajo del #3, parte superior del cuadrado está por encima de la base del rectángulo grande	☐ 0	☐ 1	☐ 2
	7. Vértice corresponde al tercio medio; cualquier espacio o superposición < 8mm	☐ 0	☐ 1	☐ 2
	8. Espacio entre #8 y #7 (o entre #8 y #1 si #7 esta ausente) < 5mm, el ángulo al final del eje = 90°	☐ 0	☐ 1	☐ 2
PUNTO EXTRA/BONO		☐ 0	☐ 1	

Hora del día en que se completó el diseño: ____ : ____ ☐ AM ☐ PM

PUNTAJE TOTAL (MARQUE UNO): 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17

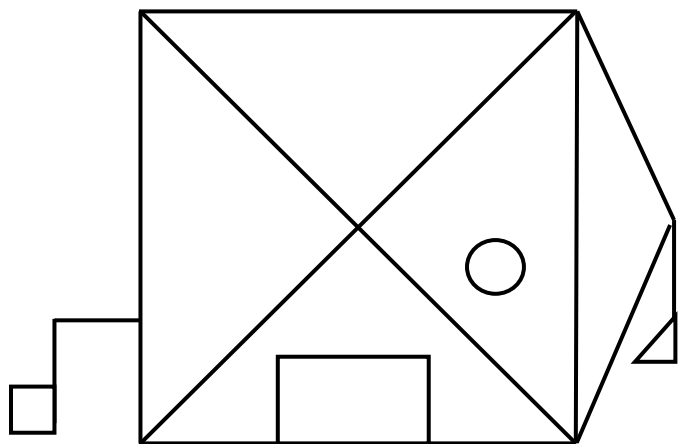
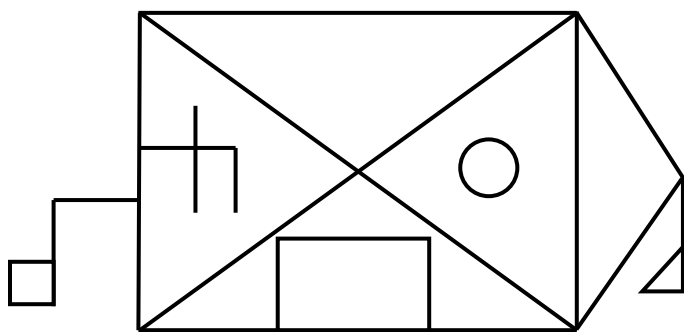
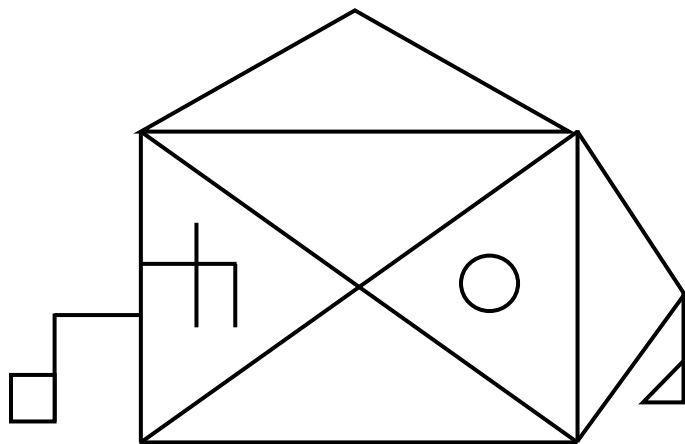
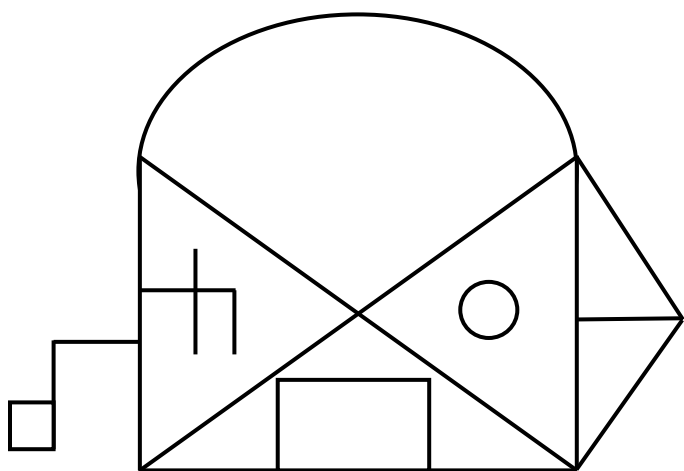
RECONOCIMIENTO

[DIGA]: “¿Cuál de estas figuras fue la que copió anteriormente?”

¿Reconoció el sujeto el estímulo original de las cuatro opciones? ☐ 0 No ☐ 1 Sí

PUNTUACIÓN: Para las guías de puntuación, por favor ver la *Base de Datos Uniformes de NACC (UDS) — Instrucciones para las Pruebas Neuropsicológicas*. Cada elemento figurativo se califica con 2 puntos si el elemento está dibujado de manera precisa y está ubicado correctamente en la figura (1 punto por precisión, 1 punto por ubicación). Califique con 1 punto si el elemento está dibujado de manera pobre pero está ubicado correctamente, o si está dibujado correctamente pero no está en el lugar correcto; y 0 puntos si el elemento no está dibujado de manera precisa ni está ubicado correctamente.

Reproducido con permiso del autor, Joel Kramer, PsyD; no copie o distribuya sin permiso del autor. Formulario creado como parte de la Base de Datos Uniforme del Centro Coordinador Nacional de Alzheimer, copyright© 2013 Universidad de Washington.



MINT (Prueba Multilingüe de Denominación)

De la Prueba Multilingüe de Denominación, Tamar H. Gollan, PhD; reproducido con permiso. No se puede copiar o distribuir sin permiso del autor. Formulario creado como parte de la Base de Datos Uniforme del Centro Coordinador Nacional de Alzheimer, copyright© 2013 Universidad de Washington.

INSTRUCCIONES

DIGA: Le voy a enseñar unos dibujos de objetos, uno a la vez. Por favor dígame el nombre de cada objeto, es decir, dígame como se llama. Si ve un dibujo y no puede recordar el nombre, trate de adivinar. Si no sabe qué es el objeto, yo trataré de ayudarle. ¿Tiene alguna pregunta?

Permítale al sujeto hasta 20 segundos por respuesta, particularmente si el sujeto muestra dificultades.

Si la respuesta es correcta, marque la columna "Sin clave-correcta."

Algunas palabras en español tienen variantes regionales que también se consideran respuestas correctas (e.j., "bombillo" en Colombia, "lmparita" en Argentina, "foco" en México). Para nombres con más de una respuesta alternativa, indique la respuesta del sujeto con un círculo. Por ejemplo, para el ítem #30, si de manera espontánea el sujeto responde "mortero", trace un círculo sobre la respuesta "mortero" y marque la columna "Sin clave-correcta." Si el sujeto dice "molcajete", trace un círculo sobre la respuesta "molcajete", y marque la columna "Sin clave-correcta." Solo se califican como correctas las variantes regionales especificadas en la prueba.

En términos generales, los diminutivos de palabras se consideran respuestas correctas (ej., "plumita" por "pluma").

Para el ítem #30 del MINT-32 en español (mortero y pistilo), solo se pide el nombre del "mortero". DIGA: **"En esta hoja hay dos cosas y quiero que me diga el nombre de de este objeto."** Señale al mortero y diga **"¿Cómo se llama esto?"** y registre la respuesta.

Registre textualmente cualquier respuesta incorrecta en la columna: "Respuesta espontánea". Asegúrese que la transcripción sea legible.

Descontinúe la prueba si el sujeto es incapaz de nombrar 6 ítems consecutivos de manera espontánea o con clave semántica.

CLAVES

Si la respuesta inicial del sujeto es incorrecta, hay varios procedimientos a seguir. No es necesario tomar el tiempo de las respuesta con clave, y si no ocurren inmediatamente, el examinador debe seguir la prueba. Cuando el sujeto indica conocer el objeto pero no puede nombrarlo, se le puede proporcionar una clave fonológica (los primeros sonidos de la palabra). Se puede asumir/inferir el conocimiento de la palabra cuando el sujeto dice una parafasia fonológica, como "cabello" por "caballo" (sustituyendo un sonido de la palabra, pero manteniendo la mayoría de sus sonidos originales) o cuando describe correctamente el uso del objeto (por ejemplo, "Se utiliza para machacar/ moler cosas", para "mortero"). ****Nota:** Al administrar la clave fonológica, utilice la variante regional más común en el país de origen del sujeto (e.j., "bombillo" en Colombia, "lmparita" en Argentina, "foco" en México). Solo se califican como correctas las variantes regionales especificadas en la prueba. Diminutivos de la misma variante también son válidos (e.j., "bombillito").

La clave fonológica se proporciona de la siguiente manera "El nombre del objeto empieza por el sonido ____". Tenga cuidado de proporcionar únicamente el sonido de las letras subrayadas en la hoja de respuesta. Solo las palabras de tres sílabas tienen las primeras dos letras subrayadas. El examinador puede practicar las claves diciendo el inicio de las palabras y parando repentinamente después del primer sonido.

En algunas ocasiones el sujeto dará una respuesta que indica una falla en el reconocimiento visual del objeto, es decir, una percepción equivocada (por ejemplo, se enfocará solo en la llama/flama en la parte superior de la vela y dirá “fuego” o malinterpretará las ramas de un nido y dirá “pelo” o “cabello”). En estos casos, se debe proporcionar una clave semántica para ayudar al sujeto a mejorar su percepción del objeto. Si la respuesta es correcta con la ayuda de la clave semántica, se marcará la respuesta como correcta en la columna correspondiente a “Clave semántica”. Si la respuesta es incorrecta, debe marcarse como un error y se debe proseguir a la clave fonológica. NOTA: la clave semántica solo se proporciona cuando el sujeto no reconoce el objeto.

RECORDATORIOS PERMITIDOS PARA RESPUESTAS EMITIDAS ESPONTÁNEAMENTE

Los sujetos frecuentemente darán respuestas alternativas a las esperadas. Cuando esto ocurre, hay tres tipos de recordatorios que se pueden proporcionar para evocar la palabra esperada:

Recordatorio 1: “¿Puede decirme un nombre más específico?” (Código=S)

Recordatorio 2: “¿Puede decirme un nombre más general?” (Código=G)

Recordatorio 3: “¿Puede decirme un nombre diferente/otro nombre?” (Código=A)

Cuando utilice alguno de estos recordatorios, indique el código correspondiente en la columna “Respuesta espontánea”.

Ejemplos:

- 1) Si el sujeto dice un circunloquio o una respuesta más general (por ejemplo, para “serrucho” dice “corta madera” o “es una herramienta”), use el Recordatorio 1 y escriba (S) en la hoja de respuesta.
- 2) Si el sujeto da un nombre más específico (por ejemplo, para “volcán” dice “Monte Vesubio/Popocatépetl”), use el Recordatorio 2 y escriba (G) en la hoja de respuesta.
- 3) Si el sujeto da una respuesta alternativa, pero no incorrecta (por ejemplo, “dromedario” por “camello”), use el Recordatorio 3 y escriba (A) en la hoja de respuesta.

Otros recordatorios útiles

En algunas ocasiones los sujetos dirán cosas que recuerdan sobre el uso de los objetos, etc. Por ejemplo, “Mi padre tiene uno de esos!”. Si esto ocurre, DIGA:

Recordatorio 4: “¿Puede decirme el nombre?”

Si el sujeto dice el nombre correcto, pero dice que no es el objeto (por ejemplo, “Bueno, en realidad no es una canoa”), se proporcionan las claves como si la respuesta fuera incorrecta. DIGA:

Recordatorio 5: “¿Sabe el nombre?” o “¿Sabe qué es?”

Si el sujeto se enfoca en la parte equivocada de la imagen (por ejemplo, “aguja” por “medidor/barómetro” o “cielo” por “arcoíris”), señale la parte del objeto en la cual se debe enfocar y DIGA:

Recordatorio 6: “¿Cuál es el nombre de todo este objeto?” o “¿Cómo se llama esta parte?”.

PUNTUACION

El puntaje total MINT se debe calcular utilizando los ítems administrados hasta que el sujeto paró de responder. Los ítems se consideran correctos únicamente cuando se nombran espontáneamente o con la ayuda de una clave semántica (ver abajo). Si el sujeto responde correctamente después de haberle proporcionado una clave fonológica, esta respuesta no se toma en cuenta para el total de respuestas correctas. Estas respuestas no se toman en cuenta ya que el MINT evalúa el recuerdo de palabras bajo condiciones de reconocimiento total del objeto. Si el sujeto puede nombrar correctamente tras una clave que revele la identidad del objeto, no se considera un problema de recuerdo de palabras.

Ingresa el puntaje total en el Formulario C2, del UDS NACC, pregunta 11a. Si la prueba no se completó, indique el código correspondiente a la razón, 95–98, y deje en blanco las preguntas 11b–11f.

Para la pregunta 11b, indique el total de objetos denominados correctamente sin claves semánticas. Para la pregunta 11c, indique el número de claves semánticas proporcionadas. Para la 11d, indique el número de ítems correctos denominados con clave semántica. Si no se proporcionaron claves semánticas, indique 88=no aplica para la pregunta 11d.

Para la pregunta 11e, indique el número de claves fonológicas proporcionadas. Para 11f, indique el número de ítems correctos con clave fonológica. Si no se proporcionaron claves fonológicas, indique 88=no aplica para la pregunta 11f.

MINT (Prueba Multilingüe de Denominación)

INSTRUCCIONES Y CLAVES

DIGA: Le voy a enseñar unos dibujos de objetos, uno a la vez. Por favor dígame el nombre de cada objeto, es decir, dígame como se llama. Si ve un dibujo y no puede recordar el nombre, trate de adivinar. Si no sabe qué es el objeto, yo trataré de ayudarlo. ¿Tiene alguna pregunta?

Descontinúe la prueba después de seis fallas consecutivas.

#	Ítem	Clave semántica	Respuesta(s) espontánea(s)	Sin clave	Clave semántica		Clave fonológica	
				correcta	correcta	incorrecta	correcta	incorrecta
1	t ambor t ambora b ombo	un instrumento musical						
2	<u>n</u> ube	se encuentra en el cielo						
3	<u>h</u> ueso	se encuentra en un esqueleto						
4	<u>c</u> andado	se usa para impedir el abrir algo						
5	<u>e</u> nfermera	una persona entrenada para cuidar a los que no se sienten bien						
6	<u>p</u> ayaso	se encuentra en el circo						
7	<u>b</u> ruja	una mujer con poderes mágicos						
8	<u>r</u> ey	el líder de una monarquía						
9	<u>g</u> so	un animal						
10	<u>n</u> ido	es donde los pájaros ponen sus huevos						
11	<u>r</u> ecogedor de basura <u>p</u> ala de residuos	se usa para retirar polvo y basura						
12	<u>c</u> aracol <u>b</u> aboso/a	un animal						
13	<u>j</u> aula	un recinto para animales						
14	<u>b</u> ufanda <u>c</u> halina <u>r</u> ebozo	ropa que se pone sobre el cuello						
15	<u>p</u> luma	se encuentra sobre el cuerpo de un pájaro						
16	<u>a</u> rcoíris	es colorido y se encuentra en el cielo después de llover						
17	<u>p</u> eluca	se pone sobre la cabeza						

De la Prueba Multilingüe de Denominación, Tamar H. Gollan, PhD; reproducido con permiso. No se puede copiar o distribuir sin permiso del autor. Formulario creado como parte de la Base de Datos Uniforme del Centro Coordinador Nacional de Alzheimer, copyright© 2013 Universidad de Washington.

#	Ítem	Clave semántica	Respuesta(s) espontánea(s)	Sin clave	Clave semántica		Clave fonológica	
				correcta	correcta	incorrecta	correcta	incorrecta
18	<u>c</u> remallera <u>z</u> íper <u>c</u> ierre	se encuentra sobre diferentes artículos de ropa						
19	<u>p</u> uente	se usa para cruzar sobre un cuerpo de agua						
20	<u>t</u> ornillo <u>p</u> ija <u>ch</u> ilillo	es como un clavo pero se enrosca en madera o en la pared						
21	<u>p</u> avo real <u>g</u> uajolote	un pájaro						
22	<u>e</u> nchufe <u>cl</u> avija	se encuentra en los aparatos electrónicos						
23	<u>p</u> ozo <u>al</u> jibe <u>n</u> oria	se usa para obtener agua						
24	<u>b</u> allena	un animal que vive en el mar						
25	<u>e</u> mbudo	sirve para verter un líquido de un recipiente a otro						
26	<u>p</u> aracaídas	se usa para tirarse de un avión						
27	<u>p</u> ersiana	se usa para bloquear la entrada de luz						
28	<u>b</u> isagra	parte de una puerta						
29	<u>e</u> je	una vara que apoya las ruedas cuando giran						
30	<u>m</u> ortero <u>mol</u> cajete <u>p</u> ilón	se usa para moler diferentes sustancias						
31	<u>y</u> unque	se usa para darle forma al metal						
32	<u>b</u> arómetro <u>med</u> idor <u>cal</u> ibrador	se usa para determinar la presión de aire						

PUNTUACIÓN:

(1.0 punto para cada respuesta correcta bajo las columnas “sin clave” o “clave semántica”. 0.0 puntos para respuestas correctas bajo columna “clave fonológica”).

a. Total correctas sin clave (columna “sin clave”): _____

b. Total correctas con clave semántica (columna “clave semántica”): _____

c. **Total correctos (suma a+b, máximo 32):** _____

ID del sujeto _____ Fecha ____ / ____ / ____ Iniciales del examinador ____

Fluidez Verbal: Prueba Fonológica

MATERIALES

Utilice un cronómetro para medir un minuto.

[DIGA]: **“Voy a decir una letra del alfabeto. Cuando le diga que comience, dígame todas las palabras que pueda que comiencen con esa letra. Va a tener un minuto antes que yo le diga que pare. Ninguna de las palabras pueden ser números, nombres de personas, o lugares.**

“Por ejemplo, si le digo la letra B, puede decir bonito, bola o bailar, pero no puede decir Beatriz, Bogotá, o billón. Así mismo, trate de no darme la misma palabra con diferentes terminaciones. Así que, si usted dijo bailar, no diga bailó o bailan. Y si usted dijo bonito, no diga bonita o bonitos.

**“Comencemos. Dígame todas las palabras que pueda, tan rápido como pueda, que comiencen con la letra “P”.
¿Listo/a? ¡Comience!”**

ADMINISTRACIÓN

Inicie el cronómetro después de completar las instrucciones. Escriba las respuestas de manera tan legible como sea posible. Termine el procedimiento después de 60 segundos.

Recordatorios:

1. Si el sujeto se detiene por 15 segundos, diga:
 - **“Siga”**
 - **“¿Qué otra palabra se le ocurre que comience con la letra P?”**
2. Si el sujeto dice tres palabras consecutivas que no comienzan con la letra asignada (haga este recordatorio solo una vez durante esta condición):
 - **“Ahora estamos usando la letra P”**

Registre las respuestas con **P**:

1.	11.	21.	31.
2.	12.	22.	32.
3.	13.	23.	33.
4.	14.	24.	34.
5.	15.	25.	35.
6.	16.	26.	36.
7.	17.	27.	37.
8.	18.	28.	38.
9.	19.	29.	39.
10.	20.	30.	40.

PUNTUACIÓN Número de palabras **correctas con P** generadas en un minuto (0–40)

Número de palabras **con P repetidas** en un minuto (0–15)

Número de palabras **que no comienzan por P** y errores de violación de regla en un minuto (0–15)

[DIGA]: “Ahora quiero que haga lo mismo con otra letra. La siguiente letra es la “M”. ¿Listo/a? ¡Comience!”

Inicie el cronómetro después de completar las instrucciones. Escriba las respuestas de manera tan legible como sea posible. Termine el procedimiento después de 60 segundos.

Recordatorios

1. Si el sujeto se detiene por 15 segundos, diga:
 - **“Siga.”**
 - **“¿Qué otra palabra se le ocurre que comience con la letra M?”**
2. Si el sujeto dice tres palabras consecutivas que no comienzan con la letra asignada (haga este recordatorio solo una vez durante esta condición):
 - **“Ahora estamos usando la letra M.”**

Registre las respuestas con **M**:

1.	11.	21.	31.
2.	12.	22.	32.
3.	13.	23.	33.
4.	14.	24.	34.
5.	15.	25.	35.
6.	16.	26.	36.
7.	17.	27.	37.
8.	18.	28.	38.
9.	19.	29.	39.
10.	20.	30.	40.

PUNTUACIÓN Número de palabras **correctas con M** generadas en un minuto (0–40) _____

Número de palabras **con M repetidas** en un minuto (0–15) _____

Número de palabras que **no comienzan por M** y errores de violación de regla en un minuto (0–15) _____

Número TOTAL de **palabras correctas con P y M** (0-80) _____

Número TOTAL de errores de **repetición de palabras con P y M** (0–30) _____

Número TOTAL de palabras **que no comienzan por P/M** y errores de violación de regla (0–30) _____