

# Attention, Memory, and Frontal Abilities Screening Test (AMFAST)

Nombre: \_\_\_\_\_ F.Nac.: \_\_\_\_\_

Código participante: \_\_\_\_\_ Fecha de evaluación: \_\_\_\_\_

## 1. Lista de memoria 1

*Administración:* “Le voy a leer una lista de palabras que tendrá que recordar. Escuche con atención y, cuando haya terminado, dígame todas las palabras que pueda recordar. No importa el orden.”

Lea las instrucciones a un ritmo fijo, con algo más de 1 segundo por palabra

	Ensayo 1	Ensayo 2
Manzana		
Padre		
Autobús		
Sábado		
Perro		

“voy a leer la lista otra vez. Escuche con atención y, cuando haya terminado, dígame todas las palabras que pueda recordar, aunque las haya dicho anteriormente. No importa el orden.”

Lea la lista de la misma manera que en el ensayo 1.

Puntuación: este test no se puntúa

## 2. Test de cancelación de números

*Administración:* “En esta hoja encontrará filas con números. Quiero que los tache con una línea cuando vea el número 2 y el número 4...así.”

Muestre la instrucción tachando con una línea los números 2 y 4 en la línea de ejemplo en la hoja de respuestas (donde están los números 1, 2, 3, 4).

“comience por el principio” ( señale el comienzo de la línea de números) “y tache una línea cada vez que encuentre los números 2 y 4. Hágalo tan rápido como pueda, en orden, sin saltarse ningún número. Hágalo sin parar, y cuando llegue al final de una línea comience de

nuevo en la línea siguiente. Recuerde, haga este ejercicio tan rápido como pueda hasta que llegue al final. ¿Preparado/a?. Comience.”

Comience a contar el tiempo y pare cuando el sujeto indique que ha terminado. Pare la prueba si el sujeto no ha terminado tras 50 segundos.

*Puntuación:* indique el tiempo y el número de errores en los cuadros de abajo. Cuento tanto las omisiones (no marcar un 2 o un 4) como las comisiones (marcar algún número que no sea 2 o 4).

Tiempo (en segundos):  Número de errores:

Tiempo	Puntos		Errores	Puntos	(Tiempo + Errores)
<30 seg	10		0	10	
30-35	8		1	8	
36-40	6		2	6	
41-45	4		3	4	
46-50	2	+	4	2	
>50	0		>4	0	TOTAL: <input type="text"/>

### 3. Test de memoria espacial 1

*Administración:* “Mire este dibujo” (señalar el círculo en la hoja de respuesta del sujeto)

“Quiero que lo copie aquí” (señalar el círculo en blanco debajo del que dice “COPIAR” en la hoja de respuesta del sujeto)

“Tómese su tiempo e intente hacerlo lo más parecido posible. Cuando haya terminado revise el dibujo y asegúrese de que ha dibujado todos los detalles y están en su sitio. Avíseme cuando haya terminado”

*Puntuación:* Este subtest no se puntúa

**AL TERMINAR ESTE SUBTEST RETIRE LA HOJA DE RESPUESTA DEL SUJETO**

#### 4. Lista de memoria 2

**Administración:** “¿Recuerda la lista de palabras que le leí hace un rato? Quiero que me diga todas las palabras que pueda recordar”

	Recuerdo libre	Reconocimiento
Manzana		Naranja <u>Manzana</u> Pera
Padre		Madre Hermana <u>Padre</u>
Autobús		<u>Autobús</u> Coche Tren
Sábado		Domingo Viernes <u>Sábado</u>
Perro		Gato <u>Perro</u> Pescado

Tras el recuerdo diferido libre, proporcíonele al sujeto las siguientes claves semánticas para las palabras no recordadas

Si no recuerda Manzana, diga “Una de las palabras era una fruta. ¿Era naranja, manzana o pera?”

Si no recuerda Padre, diga “Una de las palabras era un miembro de la familia. ¿Era madre, hermana o padre?”

Si no recuerda Autobús, diga “Una de las palabras era un vehículo. ¿Era autobús, coche o tren?”

Si no recuerda Sábado, diga “Una de las palabras era un día de la semana. ¿Era domingo, viernes o sábado?”

Si no recuerda Perro, diga “Una de las palabras era un animal. ¿Era gato, perro o pescado?”

*Puntuación:*

Palabras recordadas espontáneamente:	<input type="text"/>	x 3 =	<input type="text"/>
Palabras reconocidas con clave semántica:	<input type="text"/>	x 1 =	<input type="text"/>
		Total	<input type="text"/>

## 5. Test de memoria - Historia 1

**Administración:** “Voy a leerle una historia corta, de unas pocas líneas. Quiero que escuche atentamente y, cuando haya terminado, que me diga la historia utilizando las mismas palabras que yo utilice. Por favor, ponga atención porque sólo se la leeré una vez”

Lea la siguiente historia a un ritmo adecuado:

“Ana y su madre fueron al parque el domingo. Después fueron a la tienda de animales y estuvieron mirando un gato marrón”

“Ana / y su madre / fueron al parque / el domingo. Después fueron a la tienda de animales / y estuvieron mirando un gato / marrón”

**Puntuación:** Este test no se puntúa

## 6. Test de alternancia de números y letras

**Administración:** “Quiero que me diga letras y números en orden alternando entre las letras y los números. Por ejemplo: 1, A, 2, B, 3, C, sin parar hasta que yo le diga. Hágalo lo más rápido posible sin equivocarse. ¿Lo ha comprendido?”

(si el sujeto dice “no”, repita las instrucciones de nuevo)

“Perfecto, empiece con el 1. ¿preparado? Ya”

1	A	2	B	3	C	4	D	5	E	6	F	7	G	8	H	9	I	10	J	11	K	12	L	13

Ponga el cronómetro en marcha inmediatamente y párelo cuando el sujeto diga “13”. Pare la prueba si el sujeto no ha terminado tras 3 minutos (180 segundos).

Si el sujeto comete un error dígame: “No, esa no es correcta. Recuerde que tiene que cambiar entre números y letras. ¿Cuál viene ahora (indíquele los dos últimos ítems correctos)”.

Repita este procedimiento cada vez que cometa un error.

**Puntuación:** Indique el tiempo y el número de errores

Time (in seconds):

Number of errors:

Tiempo	Puntos
<60 seg	10
60-70	8
71-80	6
81-90	4
91-180	2
Nulo	0

+

Errores	Puntos
0	10
1	8
2	6
3	4
4	2
>4	0

Sumar puntos de tiempo y errores

Total:

## 7. Test de memoria espacial 2

**Administración:** “¿Recuerda el dibujo que le pedí que copiara antes? Quiero que dibuje todo lo que pueda recordar. Si recuerda una parte pero no recuerda dónde estaba, dibújelo donde quiera. (señalar el círculo en blanco en la hoja de respuestas)

*Puntuación:*

Las respuestas se puntúan en función de la (1) exactitud y de la (2) localización. Se da un punto a los detalles que son, o bien localizados pero no dibujados correctamente, o los que son dibujados correctamente pero no bien localizados. Por ejemplo, un círculo dibujado en la localización del signo + se puntuaría con un 1 para localización y un 0 para exactitud.

Se da un punto de bonificación para los detalles correctamente dibujados y correctamente situados. Por tanto, la puntuación total por detalle es tres (3).

**Nota:** se debe puntuar cada elemento de manera individual, no en función de la puntuación de otros elementos. Por ejemplo, si el sujeto dibuja una signo + grande, en lugar de una cruz diagonal, otros elementos (p. ej., triángulo) debe ser puntuado de acuerdo con su localización en el modelo original.

No hay que penalizar líneas temblorosas o que no son del todo rectas por temblor u otros déficits motores. Cada elemento se considera rotado si está rotado más de 15 grados.

Los elementos más pequeños (p. ej., triángulo, cuadrado, signo +) se consideran mal localizados si están más de 0.63 centímetros (de centro a centro) de su localización en el modelo original.

	Exactitud	Localización	Bonus	TOTAL
Cruz diagonal*				
Línea horizontal				
Signo de +				
Triángulo				
Cuadrado				
			<b>TOTAL</b>	

\*Necesarias dos líneas perpendiculares del diámetro del círculo para ser puntuada

### 8. Test de inhibición de números

Administración: **“Ahora le voy a decir un montón de números. Cuando yo diga los números 1 o 3, quiero que usted no haga nada. Sin embargo, cuando yo diga el número 2 quiero que toque el número 4 de aquí (hacer una demostración tocando con el dedo índice el número 4 dentro del círculo en la hoja de respuestas), y cuando yo diga el número 4 quiero que toque el número 2 de aquí (hacer una demostración tocando con el dedo índice el número 2 dentro del círculo en la hoja de respuestas).”**

**“Le repito: cuando yo diga el 1 o el 3 no haga nada. Cuando yo diga el 4 toque el 2, y cuando yo diga el 2 toque el 4. Por favor, use este lápiz (o bolígrafo) para que yo pueda ver qué números está tocando. ¿Lo ha comprendido? (si el sujeto dice “NO”, se repiten las instrucciones).**

Hay que decir los números a un ritmo adecuado, dejando un poco más de un segundo entre cada número

1	3	<u>4</u>	<u>2</u>	3	1	<u>4</u>	3	1	<u>2</u>	<u>2</u>	3	1	<u>4</u>	3	3	<u>2</u>	1	<u>4</u>	1	1	<u>2</u>	<u>4</u>	3	

*Puntuación:* se debe indicar abajo el número de errores. Los errores de omisión son los que ocurren cuando el sujeto no toca los números cuando escucha el 2 o 4. Los errores de comisión son los que ocurren cuando el sujeto toca los números al escuchar el 1 o el 3. Los errores de inhibición son los que ocurren cuando el sujeto toca el 2 al escuchar el 2 o toca el 4 al escuchar el 4.

Err. de omisión:  + err. de comisión:  + err de inhibición:  =

Total errores:

Errores	Puntos
0	15
1	10
2	5
>2	0

## 9. Test de memoria - Historia 2

Administración: “¿Recuerda la historia que le leí hace un rato? Quiero que ahora me diga todo lo que pueda recordar de esa historia, todos los detalles. Intente utilizar las mismas palabras que yo utilicé antes”

“Ana / y su madre / fueron al parque / el domingo. Después fueron a la tienda de animales / y estuvieron mirando un gato / marrón”

*Puntuación:* se dan dos puntos para cada ítem recordado.

**Nota:** tienda de animales se considera un ítem. Si el sujeto recuerda los siete ítems se le da un punto adicional. Se da un punto para variantes muy cercanas al ítem original (p. ej., Anita por Ana, mamá por madre, columpios por parque, gatito por gato)

Número de detalles (items) recordados:  x 2 =

Punto adicional (1 punto si recuerda los 7 ítems, o si no)

Total:

Interferencia – Indicar más abjo si el sujeto dice:

SÁBADO

PADRE

PERRO

Número de errors de interferencia:

x 2 =

(Puntuación de nterferencia)

**Nota:** la puntuación de interferencia se resta a la Suma Total de puntuaciones para obtener la puntuación AMFAST TOTAL

SUMA TOTAL

- INTERFERENCIA

AMFAST TOTAL =