

## **Anexo 1:**

### **INHIBICION Y ESPECTANCIA: Pruebas de Evaluación**

Prueba A: Estímulos Acústicos. Mediador: lenguaje interno.

Niveles 1º y 2º: representan un programa simple progresivamente con más actos de inhibición y mayor periodo total de espectancia. Tras cada acto de inhibición se produce una espectancia ante una alternativa binaria.

Estudia la capacidad del niño para formar y mantener programas elementales, constituidos por cadenas de procesos de inhibición y espectancia de alternativas binarias. También nos interesa conocer el grado de estabilidad y flexibilidad de dicho programa (reversibilidad y perseverancia).

Nivel 1º: un solo acto de inhibición y un solo periodo de espectancia.

Un golpe (I) subes y bajas el brazo izquierdo.

Dos golpes (II) subes y bajas el brazo derecho.

- a. I-II
- b. II-I
- c. II-II-II-I-I-I-II-I-I-II

Nivel 2º: se duplica el acto de inhibición y el periodo de espectancia.

Un golpe (I) subes y bajas el brazo izquierdo.

Dos golpes (II) subes y bajas el brazo derecho.

Tres golpes (III) te quedas quieto

- a. I-II-III
- b. III-II-I
- c. II-II-II-I-I-I-III-I-I-III

Nivel 3º añadimos una consigna previa, que hará variar la actuación final en el programa, de tal manera que una vez aparezca o no el estímulo podrá eliminar la mitad del programa general con el consiguiente ahorro de trabajo psíquico. Es un programa de hipótesis alternativas. También aquí se estudiarán los mecanismos de reversibilidad y perseveración.

Ahora el brazo puede subir de dos maneras, hasta la horizontal y hasta la vertical, esto dependerá de si tocamos o no un timbre.

Con timbre (T) hasta la horizontal. Sin timbre: hasta la vertical.

Demostración: I-II-TI-TII

- a. I-TII
- b. II-TI
- c. TII-I
- d. TI-II
- e. TII-TI-II-II-II-TI-TII-TII-I-II

Nivel 4º al igual que en la anterior hay una consigna previa; la cual hará variar la actuación final en el programa. Además de esto cambiamos las órdenes:

Con timbre: lado izquierdo

Sin timbre: lado derecho

Un golpe: brazo del lado correspondiente

Dos golpes: pierna del lado correspondiente

Demostración: I-II-TI-TII

- a. I-TII
- b. II-TI
- c. TII-I
- d. TI-II
- e. TII-TI-II-II-II-TI-TII-TII-I-II

Pruebas B: estímulos visuo-gestuales. Mediador: lenguaje interno y esquema somatognóstico.

Nivel 1º: pruebas de imitación diferida.

El niño debe realizar a partir de la memoria visual el movimiento del explorador y repetirlo. Este es un nivel elemental para descartar problemas de imitación y memoria gestual.

- a) Si levanto el brazo derecho a la vertical, tú harás lo mismo
- b) Si levanto el brazo derecho a la horizontal, tú harás lo mismo
- c) Si pongo el brazo derecho hacia delante, tú harás lo mismo
- d) Si pongo el brazo derecho hacia atrás, tú harás lo mismo

Exploración: a,b,c,d

Nivel 2º: ejecución de consignas gestuales respetando dirección pero no sentido.

Conversión de un estímulo visuogestual en otro por medio del lenguaje interno y de la utilización somatognóstica. La tarea se ve facilitada por tener misma dirección y solo diferente sentido, por lo que el intermediario verbal es escaso si el desarrollo somatognóstico del niño es adecuado.

- a) Si pongo el brazo derecho hacia delante, tú pondrás el derecho hacia atrás
- b) Si pongo el brazo derecho hacia atrás, tú pondrás el derecho hacia delante.
- c) Si levanto el brazo derecho a la horizontal, tú harás lo mismo con el izquierdo.

d) Si levanto el brazo izquierdo a la horizontal, tú harás lo mismo con el derecho.

Exploración: Serie I: a,b,c,d

Serie II: b,a,c,b,a,d

Nivel 3º: ejecución de consignas gestuales con diferencia en dirección y sentido

A diferencia del anterior el estímulo y la respuesta tienen diferente dirección y sentido, no obstante, de las 4 consignas 2 son inversas de las otras 2, por lo que si el niño tiene bien establecida la reversibilidad de sus programas se verá grandemente facilitada la mediación del lenguaje interno.

a) Si llevo el brazo derecho hacia arriba, tú lo llevas hacia delante

b) Si llevo el brazo derecho hacia delante, tú lo llevas hacia arriba

c) Si llevo el brazo derecho a la horizontal, tú lo llevas hacia arriba

d) Si llevo el brazo derecho hacia atrás, tú lo llevas a la horizontal

Exploración: Serie I: a,b,c,d

Serie II: b,a,c,b,a,d

## **Anexo 2:**

### **AUTOMATIZACIÓN Y MEMORIA A CORTO PLAZO: Pruebas de evaluación**

En este apartado estudiaremos la capacidad que el niño posee para el mantenimiento de estructuras simultáneas, independientemente de desplazamientos sucesivos de la atención específica.

Las pruebas de exploración se dividen en dos grupos: series numéricas y series silábicas (que no formen una palabra), con un número determinado de elementos, que el niño deberá repetir diez veces seguidas. Inmediatamente después se realizará una tarea intelectual distinta (desplazamiento de la atención) y a continuación deberá repetir de nuevo la serie numérica o silábica que ha recitado al comienzo de la prueba.

- Series numéricas:

1A) 3-8-2

1B) 4-9-5

2A) 7-8-3-2

2B) 9-2-5-7

3A) 6-5-1-0-8

3B) 7-2-5-9-3

4A) 4-1-6-9-8-0

4B) 8-3-5-9-6-1

-Series silábicas:

1. Ca-da-ta

2. Ta-do-me-lo

3. Lo-ni-su-re-de

### **Anexo 3:**

#### **PRAXIS CONSTRUCTIVA BIDIMENSIONAL: Pruebas de Evaluación**

La doctora Ayres definió praxis como la habilidad para conceptuar, planificar y ejecutar actos motrices no habituales. Ayres describió, en numerosas investigaciones, la asociación de problemas de percepción táctil, de planificación motriz y del esquema corporal en relación con las habilidades práxicas. (15) (21)

La praxis constructiva es la manifestación de la capacidad para representar, formar y ejecutar una unidad a partir de los elementos constituyentes. En este trabajo se propone una evaluación mediante la reproducción por copia de modelos bidimensionales (21):

A- Test de Bender

B- Relaciones entre figuras simples (Gómez Tolón)

C- Figura compleja de Rey

D- Figuras complejas por disposición simultánea (Gómez Tolón).

### **A- Test de Bender**

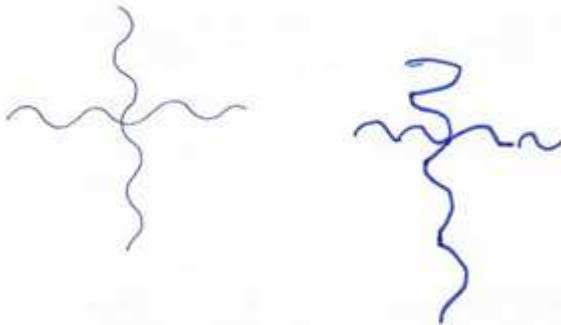
Refleja el nivel de madurez del niño en la percepción visuomotriz y puede revelar posibles disfunciones en la misma. Empleado como test de sondeo para detectar niños con problemas de aprendizaje. Es relativamente sencillo, rápido, fiable y fácil de aplicar.

Es apropiado para alumnos de educación primaria. Ha sido estandarizado para edades entre 5 años 0 meses y 10 años 11 meses.

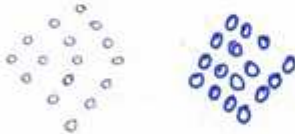
De acuerdo con Bender, la ejecución de su prueba involucra principalmente funciones de inteligencia que se consideran importantes en el aprendizaje de habilidades escolares en los niños. Una ejecución deficiente en la prueba puede reflejar una dificultad en el aprendizaje o un retraso en el desarrollo o ambos. (17)



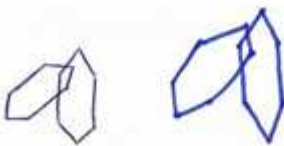
Paralelismo



Cruzamiento



Convergencia/divergencia



Intersección

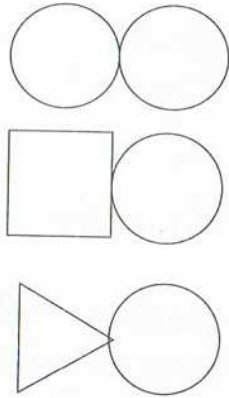


Inclusión y Tangencia Interna

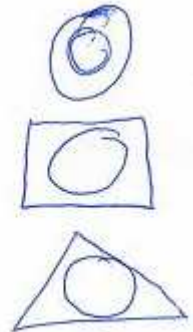
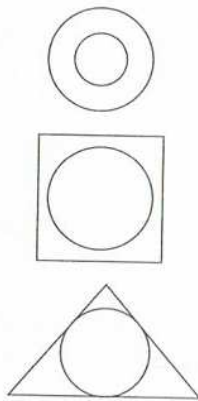
## **B- Relación entre Figuras Simples (Gómez Tolón)**

### PERIODO PREOPERACIONAL

TANGENCIA EXTERNA

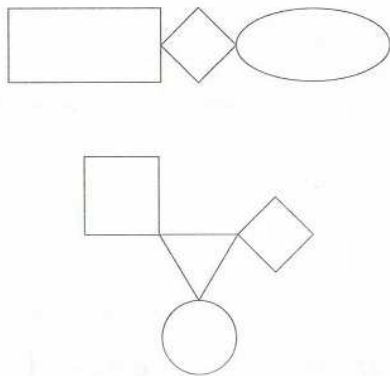


INCLUSIÓN Y TANGENCIA INTERNA

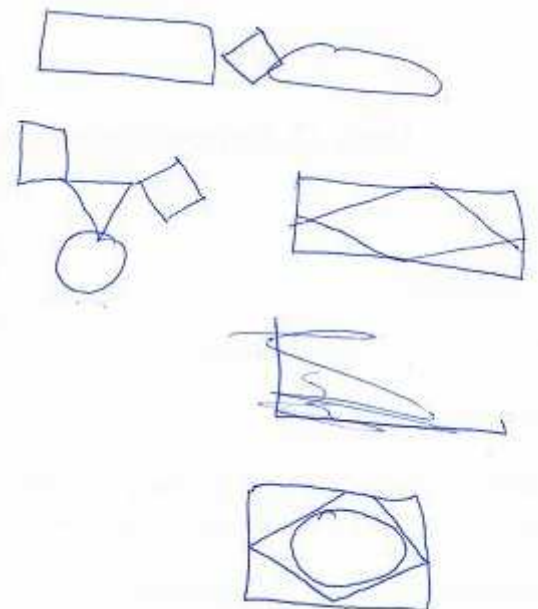
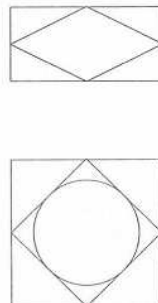


### PERIODO DE OPERACIONES CONCRETAS

TANGENCIA EXTERNA



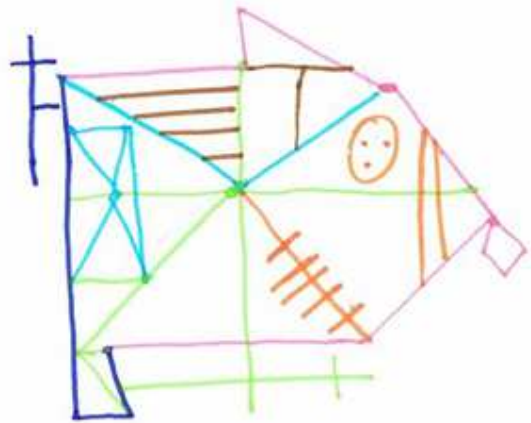
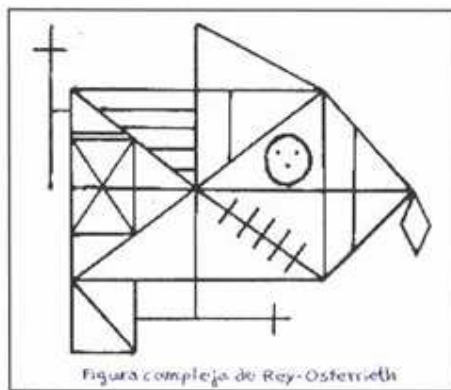
INCLUSIÓN Y TANGENCIA INTERNA



*Tomado de Habilidades y Destrezas en Terapia  
Ocupacional- Gómez Tolón (19)*

### **C- Figura de Rey**

La valoración se basará en la sistemática y resultado final de la copia. Sirve para apreciar el nivel del desarrollo intelectual y perceptivo-motor, atención, memoria visual inmediata, rapidez mental,... Nos proporciona mucha información principalmente de tipo cualitativo, sobre todo de tipo ejecutivo: observar cómo se enfrenta el niño a una tarea compleja utilizando su percepción y su estrategia de copia. (20)(22)



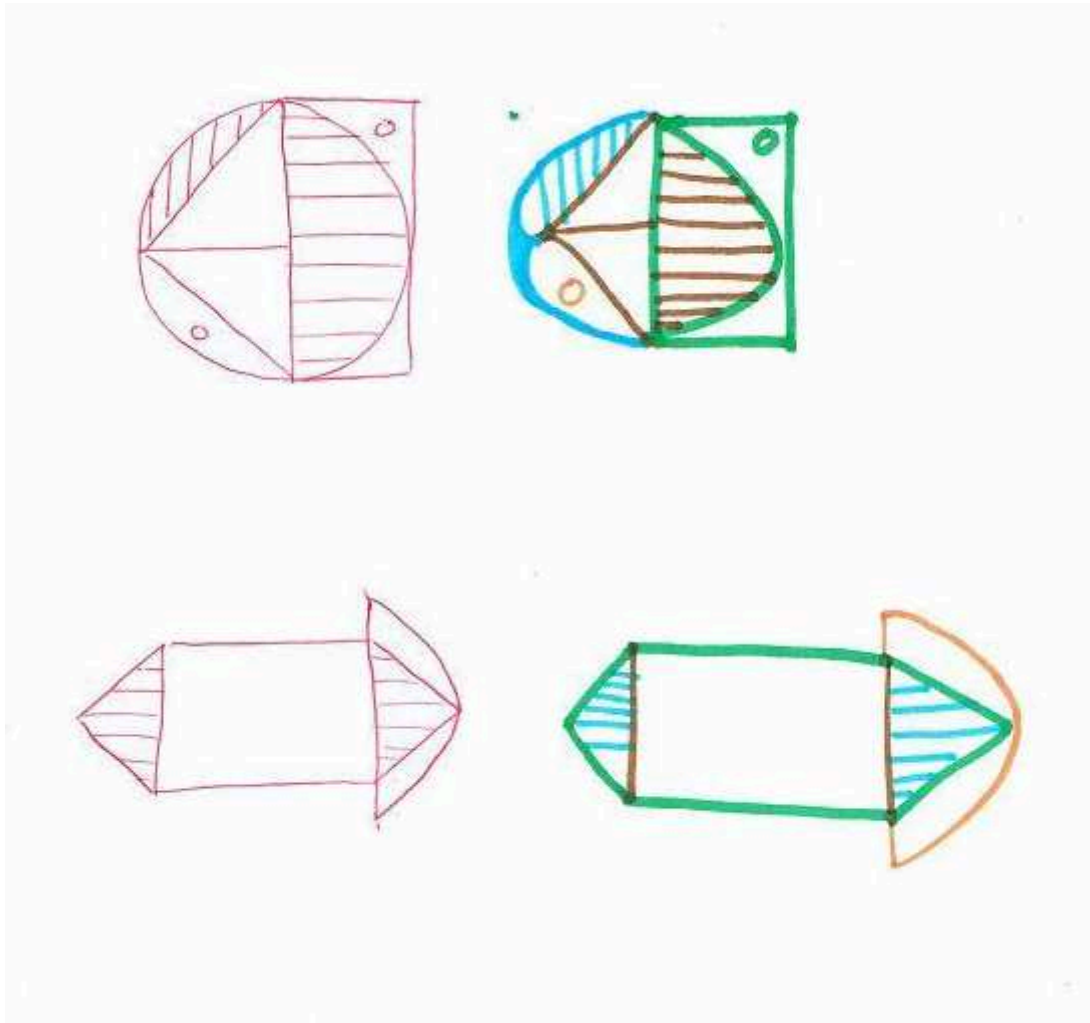
*Tomado de figura compleja de Rey: propiedades Psicométricas (22)*

\* Orden de utilización de los colores:

1. Azul oscuro
2. Rosa
3. verde
4. azul claro
5. naranja
6. marrón



**D- Figuras complejas con disposición simultanea (Gómez Tolón)**



*Tomado de Habilidades y Destrezas en Terapia Ocupacional- Gómez Tolón (19)*

\* Orden de utilización de los colores:

1. verde
2. marrón
3. azul
4. naranja