

<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 5px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 60px; height: 40px; margin: 5px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 5px;"></div>
EVALUADOR	ID	COHORTE

FECHA DE REALIZACIÓN					
<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 5px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 5px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 5px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 5px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 5px;"></div>	<div style="border: 1px solid black; width: 40px; height: 40px; margin: 5px;"></div>
DÍA	MES	AÑO			

Trail Making Test (TMT) A&B

TMT – A

EJEMPLO | Comience el test refiriéndose al **EJEMPLO** y diga: “En esta página hay algunos números (señalarlos). Empiece con el número 1 (señalar el 1) y dibuje una línea del 1 al 2 (señalar el 2), del 2 al 3 (señalar el 3), del 3 al 4 (señalar el 4), y así consecutivamente en orden, hasta que llegue al final. Dibuje las líneas tan rápido como pueda. ¿Listo? Comience.”

Si el participante comete un error en el ejemplo A, señale el error y explíquelo, por ejemplo: “Ha comenzado con el círculo equivocado. Recuerde que debe comenzar desde aquí (señala el 1)” o “Se ha saltado este círculo (señala el círculo que fue omitido). Deberá ir del número 1 (señálalo) al número 2 (señálalo) al 3 (señálalo) hasta que llegue al círculo marcado con final”.

Si el participante no completa el ejemplo correctamente, usted debe guiarlo repitiendo las instrucciones hasta que lo haga.

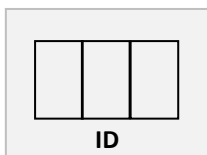
TEST, PARTE PRINCIPAL | Comience la **PARTE PRINCIPAL DEL TEST** diciendo: “En esta página hay números del 1 al 25. Hágalo igual que antes. Empiece con el número 1 (señalar el 1) y dibuje una línea del 1 al 2 (señalar el 2), del 2 al 3 (señalar el 3), del 3 al 4 (señalar el 4), y así consecutivamente en orden, hasta que llegue al final. Dibuje las líneas tan rápido como pueda. ¿Listo? Comience.”

-INICIE EL CRONÓMETRO y no lo detenga hasta que finalice la tarea-

Detenga al participante tan pronto como cometa un error y haga que este retroceda al último círculo correcto indicándole que continúe la prueba desde ese punto. **NO DETENGA NUNCA EL CRONÓMETRO**. Anote el tiempo total de ejecución debajo (indicar en segundos si es ≤ 60 seg y en minutos y segundos si es > 60 seg):

[.] TIEMPO TMT - A (Ejemplo seg: 10.50’’; Ejemplo min seg: 1’20’’)

TMT – B



EJEMPLO | Comience el test refiriéndose al **EJEMPLO** y diga: “En esta página hay números y letras. Empiece con el 1 (señalar) y dibuje una línea del 1 a la A (señalar), de la A al 2 (señalar), del 2 a la B (señalar), de la B al 3 (señalar), del 3 a la C (señalar) y así hasta que llegue al final (señalar al círculo marcado “final”). Recuerde, primero tiene un número (señalar el 1), después una letra (señalar la A), después un número (señalar el 2), después una letra (señalar la B) y así consecutivamente. Dibuje las líneas tan rápido como pueda. ¿Preparado? Comience”.

Si el participante no completa el ejemplo correctamente, usted debe guiarlo hasta que lo haga. Si comete un error, señale el error y explíquelo siguiendo los ejemplos explicados en la parte A.

TEST, PARTE PRINCIPAL | Comience la **PARTE PRINCIPAL DEL TEST** diciendo: “En esta página hay números y letras. Empiece con el 1 (señalar) y dibuje una línea del 1 a la A (señalar), de la A al 2 (señalar), del 2 a la B (señalar), de la B al 3 (señalar), del 3 a la C (señalar) y así consecutivamente en orden hasta que llegue al final, (señalar al círculo marcado “final”). Recuerde, primero tiene un número (señalar el 1), después una letra (señalar la A), después un número (señalar el 2), después una letra (señalar la B) y así consecutivamente. Dibuje las líneas tan rápido como pueda. ¿Preparado? Comience”.

-INICIE EL CRONÓMETRO y no lo detenga hasta que finalice la tarea-

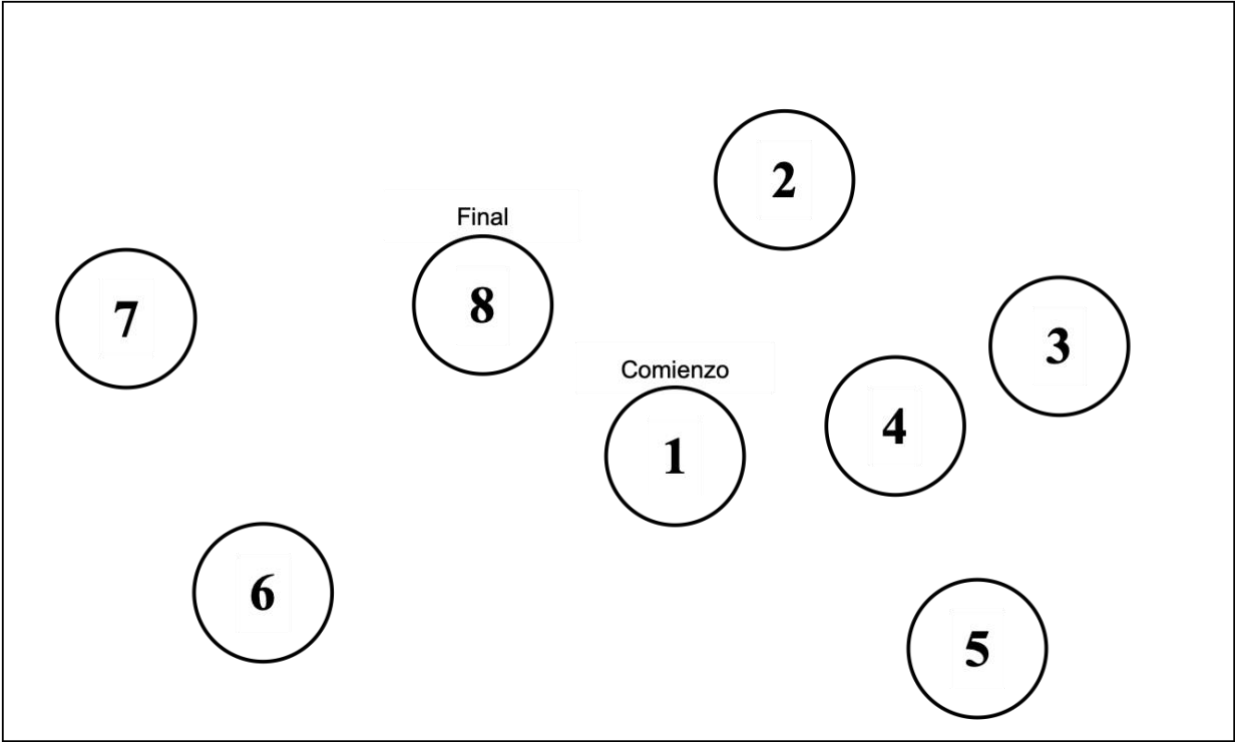
Detenga al participante tan pronto como cometa un error y haga que este retroceda al último círculo correcto indicándole que continúe la prueba desde ese punto. **NO DETENGA NUNCA EL CRONÓMETRO**. Anote el tiempo total de ejecución debajo (**indicar en segundos si es ≤ 60 seg y en minutos y segundos si es > 60 seg**):

[. _ _] TIEMPO TMT – B (Ejemplo seg: 10.50’’; Ejemplo min seg: 1’20’’)

--	--	--

ID

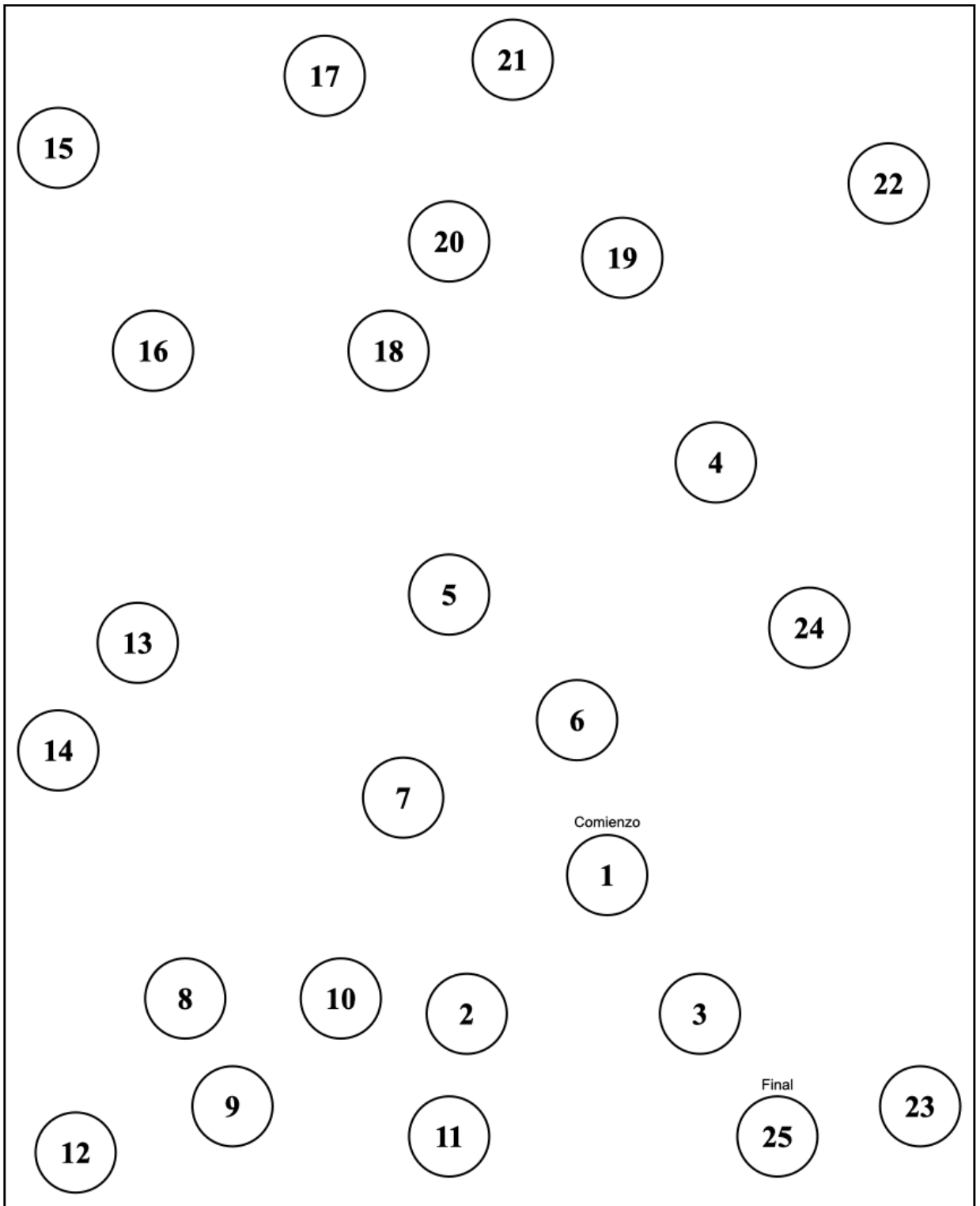
TRAIL MAKING TEST PARTE A – Ejemplo



--	--	--

ID

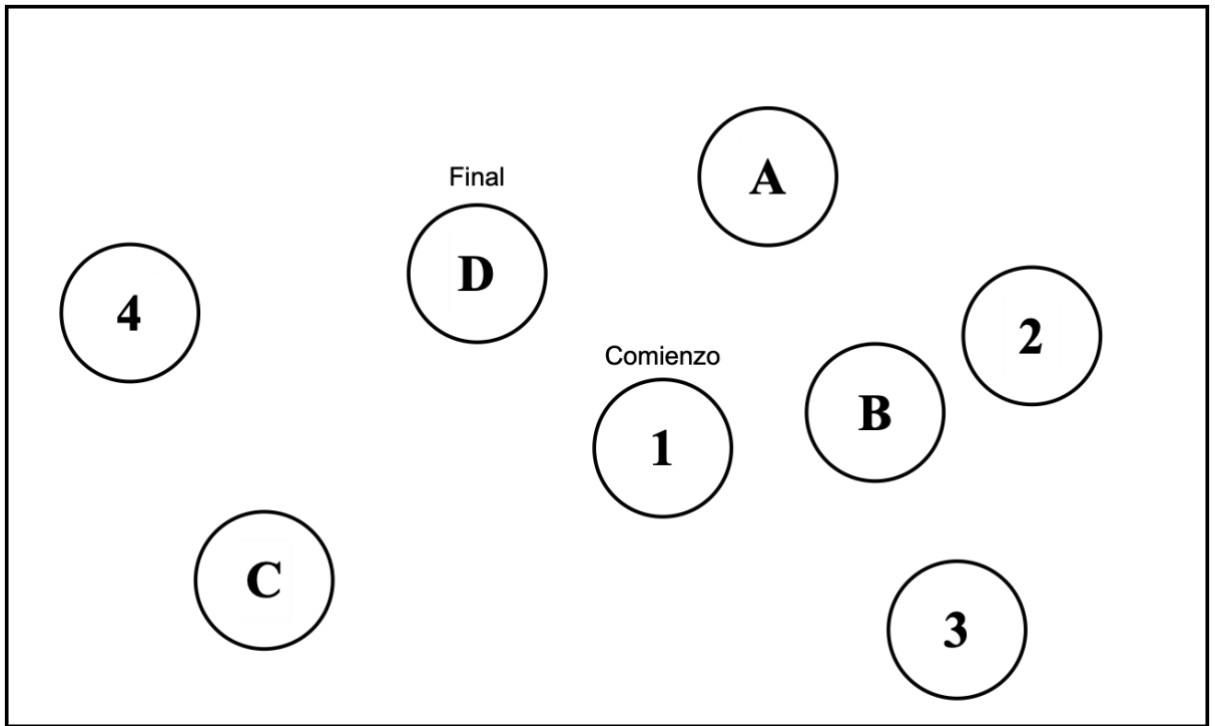
TRAIL MAKING TEST PARTE A



--	--	--

ID

TRAIL MAKING TEST PARTE B – Ejemplo



--	--	--

ID

TRAIL MAKING TEST PARTE B

