

TEST BARCELONA ABREVIADO

Subtest-Ítem	Puntuación	Observaciones
1. LENGUAJE ESPONTÁNEO CONVERSACIÓN Y NARRACIÓN (08) 1. Dígame su nombre 2. ¿Dónde vive usted? 3. ¿Cuál es su profesión? 4. ¿Cómo está formada su familia? 5. ¿Cómo se encuentra usted ahora? 6. ¿Ha estado usted antes en este centro? 7. Explíqueme que le ha pasado... 8. ¿Qué pruebas le han hecho? Bonificaciones para 7 y 8: 0 = Lenguaje afásico 1 = Lenguaje fluente, no afásico pero pobre 2 = Correcto	(((0 1 0 1 0 1 0 1 0 1 0 1 0 1	
2. FLUENCIA Y COMPETENCIA GRAMATICAL (0-10) ORIENTACIÓN 3. PERSONA (07) 1. Nombre y apellidos 2. Edad 3. Fecha de nacimiento 4. Lugar de nacimiento 5. Nombre de familiares cercanos 6. Dirección 7. Profesión 4. LUGAR (05) 1. Ciudad 2. Lugar actual (situación) 3. Tipo de lugar (Hospital...) 4. Nombre del centro 5. Lugar en el centro (piso...) 5. TIEMPO (23) 1. Día del mes 2. Mes 3. Año 4. Día de la semana 5. Hora 6. Parte del día	(((0 1 0 5 0 5 0 5 10 0 1 0 5	
DÍGITOS 6. REPETICIÓN DE DÍGITOS DIRECTOS (09) 4-7-3 5-8-6 6-1-5-3 7-4-9-2 2-7-1-3-4 3-2-9-5-8 1-3-7-2-4-9 8-5-2-4-3-7 9-6-4-1-8-3-5 6-9-8-7-2-5-4 3-5-7-2-9-8-6-9 4-9-1-7-2-5-3-8 2-6-3-5-8-1-7-9-4 5-1-9-7-4-6-3-8-2 7. REPETICIÓN DE DÍGITOS INVERSOS (08) 5-2 7-9 2-6-3 8-4-7 6-1-4-9 4-7-6-3 3-5-8-2-6 1-3-9-4-5 9-8-1-5-3-6 4-7-2-6-1-9 8-6-2-7-2-4-3 2-5-9-1-4-8-6 7-4-6-8-9-3-1-2 3-7-1-5-4-2-8-6	(((3 3 4 4 5 5 6 6 7 7 8 8 8 9 9 2 2 3 3 3 4 4 4 5 5 6 6 6 7 7 8 8	

<p>LENGUAJE AUTOMÁTICO – CONTROL MENTAL</p> <p>8 y 9. SERIES AUTOMÁTICAS EN ORDEN DIRECTO 2 = 0-8 seg. 1 = >1 seg. tiempo 1. Contar de 1 a 20 0 1 2 2. Días de la semana 0 1 2 3. Meses del año 0 1 2</p> <p>10 y 11. SERIES AUTOMÁTICAS EN ORDEN INVERSO 2 = 0-8 seg. 1 = >1 seg. tiempo 1. Contar de 20 a 1 0 1 2 2. Días de la semana 0 1 2 3. Meses del año 0 1 2</p>	<p>D (03)((</p> <p>T (06)((</p> <p>D (03)((</p> <p>T (06)((</p>	
<p>REPETICIÓN VERBAL</p> <p>12. REPETICIÓN DE LOGATOMOS (08)</p> <p>1. sinapo 2. sotupo 3. basomida 4. adikapo 5. takopidi 6. amiteso 7. sindilato 8. biboterana</p> <p>13. REPETICIÓN DE PALABRAS (10)</p> <p>1. silla 2. botella 3. cuchara 4. elefante 5. serpiente 6. bicicleta 7. felicidad 8. remordimiento 9. literatura 10. estupendamente</p>	<p>((</p> <p>0 1 0 1</p>	
<p>DENOMINACIÓN VISUO-ESPACIAL 3= 0-3 seg. 2= 3-10 seg. 1= 10-30 seg. tiempo</p> <p>14 y 15. DENOMINACIÓN DE IMÁGENES</p> <p>1. vaca 0 1 2 3 2. serpiente 0 1 2 3 3. barco 0 1 2 3 4. cuchara 0 1 2 3 5. bicicleta 0 1 2 3 6. cama 0 1 2 3 7. tienda de campaña 0 1 2 3 8. avión 0 1 2 3 9. botella 0 1 2 3 10. televisor 0 1 2 3 11. payaso 0 1 2 3 12. caballo 0 1 2 3 13. camión 0 1 2 3 14. grúa 0 1 2 3</p>	<p>D(14)((</p> <p>T(42)((</p>	
<p>DENOMINACIÓN VERBO-VERBAL 3= 0-3 seg. 2= 3-10 seg. 1= 10-30 seg. tiempo</p> <p>16 y 17. RESPUESTA DENOMINANDO</p> <p>1. ¿Qué objeto usamos para peinarnos? 0 1 2 3 2. ¿Qué objeto nos protege de la lluvia? 0 1 2 3 3. ¿Dónde su compran las medicinas? 0 1 2 3 4. ¿Qué se hace con un cuchillo? 0 1 2 3 5. ¿Dónde miramos la hora que es? 0 1 2 3 6. ¿Qué se hace con un lápiz? 0 1 2 3</p>	<p>D(06)((</p> <p>T(18)((</p>	

.....		
18. EVOCACIÓN CATEGORIAL Nombres de animales en 1 minuto		((
COMPRENSIÓN VERBAL 19. REALIZACIÓN DE ÓRDENES (16) <i>Tiempo límite por ítem 30 seg.</i> 1. Cierre los ojos 2. Enséñeme el puño 3. Señale al <u>techo</u> y luego al <u>suelo</u> 4. Ponga el <u>lápiz encima de la tarjeta</u> y después <u>póngalo donde estaba antes</u> 5. Ponga <u>la llave al otro lado del lápiz</u> y <u>dele la vuelta a la tarjeta</u> 6. Dé <u>dos golpes a cada hombro</u> , con <u>dos dedos</u> y manteniendo los <u>ojos cerrados</u>		((0 1 0 1 0 1 2 0 1 2 3 0 1 2 3 4 0 1 2 3 4 5
20 y 21. MATERIAL VERBAL COMPLEJO 3= 0-5 seg. 2= 5-10 seg. 1= 10-30 seg. <i>tiempo</i> 1. ¿Se hunde una madera en el agua? 0 1 2 3 2. ¿Sirve el martillo para cortar la madera? 0 1 2 3 3. ¿Dos kilos de harina pesan más que uno? 0 1 2 3 4. ¿Se pone usted los zapatos antes que los calcetines? 0 1 2 3 5. ¿Es un caballo más grande que un perro? 0 1 2 3 6. ¿Viene la primavera antes que el verano? 0 1 2 3 7. ¿Puede un buen par de botas de goma proteger del agua? 0 1 2 3 8. Si Pedro ha matado a Juan, ¿Pedro está muerto? 0 1 2 3 9. El padre del hermano y el hermano del padre ¿son la misma persona? 0 1 2 3		D(09)((T(27)((
LECTURA Y VERBALIZACIÓN 22 Y 23. LECTURA DE LOGATOMOS 1. lafu 0 1 2 3 2. tumo 0 1 2 3 3. tolamo 0 1 2 3 4. sotupi 0 1 2 3 5. sinapa 0 1 2 3 6. basomeda 0 1 2 3		D(06)((T(18)((((
24. LECTURA DE TEXTOS (56) Juan era un niño a quien le gustaban mucho las manzanas, especialmente si eran robadas. Una oscura noche se fue a un huerto, cogió una cosa que tomo por una manzana y le hincó los dientes. Pero aquello era una pera cerde, y su diente, que estaba flojo, se le quedó clavado en el fruto verde.		
COMPRENSIÓN LECTORA (sin verbalización) 25 y 26. LOGATOMOS 3= 0-5 seg. 2= 5-10 seg. 1= 10-20 seg. <i>tiempo</i> 1. tumi 0 1 2 3 2. midu 0 1 2 3		D(06)((T(18)((

<p>3. togamo 0 1 2 3</p> <p>4. soutupe 0 1 2 3</p> <p>5. adicapo 0 1 2 3</p> <p>6. basomida 0 1 2 3</p> <p>27 y 28. FRASES Y TEXTOS</p> <p>3= 0-5 seg. 2= 5-10 seg. 1= 10-20 seg. <i>tiempo</i></p> <p>1. El azúcar es ... (verde, salado, DULCE, agua) 0 1 2 3</p> <p>2. Un gato puede... (hablar, cantar, MAULLAR, perro) 0 1 2 3</p> <p>3. Una madre tiene un ... (árbol, HIJO, criado, noche) 0 1 2 3</p> <p>4. El Sr. Grau corta el cabello y el bigote. Es un... (afeitando, carnicero, niño, PELUQUERO) 0 1 2 3</p> <p>5. Muchos pájaros regresan en el verano. Construyen ... (NIDOS, canarios, huevos, gato) 0 1 2 3</p> <p>3= 0-10 seg. 2= 10-20 seg. 1= 20-30 seg. <i>tiempo</i></p> <p>1. Los artistas son aquellos que hacen pinturas o estatuas. Otro tipo de artista es el (MÚSICO, biblioteca, cuadro, soldado) 0 1 2 3</p> <p>2. Las escuelas y las comunicaciones son muy caras. Todos pagamos por ellas a través de (casas, policía, IMPUESTOS, coches) 0 1 2 3</p> <p>3. El aluminio es muy caro de refinar. ahora la electricidad ha solucionado el problema y el aluminio está (muy duro, un minero, BARATO, electrónico) 0 1 2 3</p>	<p>D(08)((</p> <p>T(24)((</p>	
<p>29. MECÁNICA DE ESCRITURA (dominante) (05)</p> <p>1. Nombre, 2. Dirección, 3. Copia frase</p> <p><u>Claves resumidas</u></p> <p>0 = No se reconoce</p> <p>1 = Fracaso importante, capaz de formar alguna letra</p> <p>2 = Escritura de imprenta pero con letras mal formadas</p> <p>3 = Parcialmente ilegible</p> <p>4 = Legible pero cursiva inadecuada</p> <p>5 = Normal</p>	<p>((</p>	
<p>30 y 31. DICTADO DE LOGOTOMOS <i>tiempo</i></p> <p>1. lafo 0 1 2 3</p> <p>2. togamo 0 1 2 3</p> <p>3. sinapo 0 1 2 3</p> <p>4. tumi 0 1 2 3</p> <p>5. sotupo 0 1 2 3</p> <p>6. basomida 0 1 2 3</p>	<p>D(06)((</p> <p>T(18)((</p>	
<p>32 y 33. DENOMINACIÓN ESCRITA</p> <p>3= 0-10 seg. 2= 10-20 seg. 1= >20 seg. <i>tiempo</i></p> <p>1. vaca 0 1 2 3</p>	<p>D(06)((</p>	

<p>2. botella 0 1 2 3</p> <p>3. avión 0 1 2 3</p> <p>4. cuchara 0 1 2 3</p> <p>5. lápiz 0 1 2 3</p> <p>6. bicicleta 0 1 2 3</p> <p>.....</p>	T(18)((
<p>34, 35, 36 y 37. GESTO SIMBÓLICO (10)</p> <table border="0"> <thead> <tr> <th>ORDEN</th> <th>DERECHA</th> <th>IZQUIERDA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Saludo militar</td> <td>0 1 2</td> <td>0 1 2</td> </tr> <tr> <td>2. "Loco"</td> <td>0 1 2</td> <td>0 1 2</td> </tr> <tr> <td>3. Despedida</td> <td>0 1 2</td> <td>0 1 2</td> </tr> <tr> <td>4. Amenaza</td> <td>0 1 2</td> <td>0 1 2</td> </tr> <tr> <td>5. Váyase</td> <td>0 1 2</td> <td>0 1 2</td> </tr> <tr> <td>IMITACIÓN</td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1. Saludo militar</td> <td>0 1 2</td> <td>0 1 2</td> </tr> <tr> <td>2. "Loco"</td> <td>0 1 2</td> <td>0 1 2</td> </tr> <tr> <td>3. Despedida</td> <td>0 1 2</td> <td>0 1 2</td> </tr> <tr> <td>4. Amenaza</td> <td>0 1 2</td> <td>0 1 2</td> </tr> <tr> <td>5. Váyase</td> <td>0 1 2</td> <td>0 1 2</td> </tr> </tbody> </table>	ORDEN	DERECHA	IZQUIERDA	1. Saludo militar	0 1 2	0 1 2	2. "Loco"	0 1 2	0 1 2	3. Despedida	0 1 2	0 1 2	4. Amenaza	0 1 2	0 1 2	5. Váyase	0 1 2	0 1 2	IMITACIÓN			1. Saludo militar	0 1 2	0 1 2	2. "Loco"	0 1 2	0 1 2	3. Despedida	0 1 2	0 1 2	4. Amenaza	0 1 2	0 1 2	5. Váyase	0 1 2	0 1 2	DCHA((IZDA((DCHA((IZDA((
ORDEN	DERECHA	IZQUIERDA																																				
1. Saludo militar	0 1 2	0 1 2																																				
2. "Loco"	0 1 2	0 1 2																																				
3. Despedida	0 1 2	0 1 2																																				
4. Amenaza	0 1 2	0 1 2																																				
5. Váyase	0 1 2	0 1 2																																				
IMITACIÓN																																						
1. Saludo militar	0 1 2	0 1 2																																				
2. "Loco"	0 1 2	0 1 2																																				
3. Despedida	0 1 2	0 1 2																																				
4. Amenaza	0 1 2	0 1 2																																				
5. Váyase	0 1 2	0 1 2																																				
<p>38. IMITACIÓN DE POSTURAS BILATERALES (08)</p> <table border="0"> <tbody> <tr> <td>1. Dedos mano derecha horizontal – palma izquierda vertical</td> <td>0 1 2</td> </tr> <tr> <td>2. Índice – pulgar derechos contra izquierdos</td> <td>0 1 2</td> </tr> <tr> <td>3. Doble anillo entrelazado</td> <td>0 1 2</td> </tr> <tr> <td>4. "Mariposa"</td> <td>0 1 2</td> </tr> </tbody> </table>	1. Dedos mano derecha horizontal – palma izquierda vertical	0 1 2	2. Índice – pulgar derechos contra izquierdos	0 1 2	3. Doble anillo entrelazado	0 1 2	4. "Mariposa"	0 1 2	(((
1. Dedos mano derecha horizontal – palma izquierda vertical	0 1 2																																					
2. Índice – pulgar derechos contra izquierdos	0 1 2																																					
3. Doble anillo entrelazado	0 1 2																																					
4. "Mariposa"	0 1 2																																					
<p>39 y 40. ARBITRARIO SECUENCIAL DE POSTURAS (08)</p> <table border="0"> <thead> <tr> <th></th> <th>DERECHA</th> <th>IZQUIERDA</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1. Puño-palma-lado</td> <td>0 1 2</td> <td>0 1 2</td> </tr> <tr> <td>2. Tapping (/...)</td> <td>0 1 2</td> <td>0 1 2</td> </tr> <tr> <td>3. Alternancia gráfica</td> <td>0 1 2</td> <td>0 1 2</td> </tr> <tr> <td>4. Bucles gráficos</td> <td>0 1 2</td> <td>0 1 2</td> </tr> </tbody> </table>		DERECHA	IZQUIERDA	1. Puño-palma-lado	0 1 2	0 1 2	2. Tapping (/...)	0 1 2	0 1 2	3. Alternancia gráfica	0 1 2	0 1 2	4. Bucles gráficos	0 1 2	0 1 2	DCHA((IZDA((
	DERECHA	IZQUIERDA																																				
1. Puño-palma-lado	0 1 2	0 1 2																																				
2. Tapping (/...)	0 1 2	0 1 2																																				
3. Alternancia gráfica	0 1 2	0 1 2																																				
4. Bucles gráficos	0 1 2	0 1 2																																				
<p>41 y 42. PRAXIS CONSTRUCTIVA GRÁFICA. COPIA <i>Corre. Tiempo Tiempos y bonificaciones para 2 y 3</i></p> <table border="0"> <tbody> <tr> <td>1. Círculo</td> <td>0 1 2 3 3=<5seg. 2=5-10seg. 1=>10seg.</td> </tr> <tr> <td>2. Cuadrado</td> <td>0 1 2 3 3=<5seg. 2=5-10seg. 1=>10seg.</td> </tr> <tr> <td>3. Triángulo</td> <td>0 1 2 3 3=<5seg. 2=5-10seg. 1=>10seg.</td> </tr> <tr> <td>4. Cruz</td> <td>0 1 2 3 3=<15seg. 2=15-30seg. 1=>30seg.</td> </tr> <tr> <td>5. Cubo</td> <td>0 1 2 3 3=<20seg. 2=20-40seg. 1=>40seg.</td> </tr> <tr> <td>6. Casita</td> <td>0 1 2 3 3=<30seg. 2=30-60seg. 1=>60seg.</td> </tr> </tbody> </table>	1. Círculo	0 1 2 3 3=<5seg. 2=5-10seg. 1=>10seg.	2. Cuadrado	0 1 2 3 3=<5seg. 2=5-10seg. 1=>10seg.	3. Triángulo	0 1 2 3 3=<5seg. 2=5-10seg. 1=>10seg.	4. Cruz	0 1 2 3 3=<15seg. 2=15-30seg. 1=>30seg.	5. Cubo	0 1 2 3 3=<20seg. 2=20-40seg. 1=>40seg.	6. Casita	0 1 2 3 3=<30seg. 2=30-60seg. 1=>60seg.	D(18)((T(36)((
1. Círculo	0 1 2 3 3=<5seg. 2=5-10seg. 1=>10seg.																																					
2. Cuadrado	0 1 2 3 3=<5seg. 2=5-10seg. 1=>10seg.																																					
3. Triángulo	0 1 2 3 3=<5seg. 2=5-10seg. 1=>10seg.																																					
4. Cruz	0 1 2 3 3=<15seg. 2=15-30seg. 1=>30seg.																																					
5. Cubo	0 1 2 3 3=<20seg. 2=20-40seg. 1=>40seg.																																					
6. Casita	0 1 2 3 3=<30seg. 2=30-60seg. 1=>60seg.																																					
<p>43 y 44. IMÁGENES SUPERPUESTAS <i>3=0-15 seg. 2=15-30 seg. 1=30-60seg.</i></p> <table border="0"> <thead> <tr> <th></th> <th>Respuestas</th> <th>Tiempo</th> <th>Bonif.si t<</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>45s</td> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> <tr> <td>1. <u>a</u> b <u>c</u> <u>d</u> e f g h</td> <td>0 1 2 3 4</td> <td>.....</td> <td>3 2 1 0</td> </tr> <tr> <td>2. a b c <u>d</u> e f g h</td> <td>0 1 2 3 4</td> <td>.....</td> <td>3 2 1 0</td> </tr> </tbody> </table>		Respuestas	Tiempo	Bonif.si t<	45s				1. <u>a</u> b <u>c</u> <u>d</u> e f g h	0 1 2 3 4	3 2 1 0	2. a b c <u>d</u> e f g h	0 1 2 3 4	3 2 1 0	D(20)((T(35)((
	Respuestas	Tiempo	Bonif.si t<																																			
45s																																						
1. <u>a</u> b <u>c</u> <u>d</u> e f g h	0 1 2 3 4	3 2 1 0																																			
2. a b c <u>d</u> e f g h	0 1 2 3 4	3 2 1 0																																			

12. 0	0.5	¿Cómo su llamaba su mujer?	0	0.5
1			1	
13. 0	0.5	¿Cómo se llamaban sus hijos?	0	0.5
1			1	
14. 0	0.5	¿Qué hicieron después de salir del hospital?	0	0.5
1			1	

47 y 48. DIFERIDOS (5 min.) (23)

EVOC: Evocación texto A + texto B

PREG: Preguntas texto A + texto B

Puntual igualmente la memoria diferida

TEXTO A: Una mujer / anciana / tenía una gallina / que ponía huevos de oro / mató a la gallina / la abrió / para ver qué tenía dentro / y vió que era una gallina como las demás

<i>Evocación inmediata</i>	<i>Preguntas</i>	<i>Respuestas</i>			
1. 0	0.5	¿Qué persona sale en la historia?	0	0.5	1
1					
2. 0	0.5	¿Qué edad tenía, aproximadamente?	0	0.5	1
1					
3. 0	0.5	¿Qué animal sale en la historia?	0	0.5	1
1					
4. 0	0.5	¿Cómo eran los huevos que ponían?	0	0.5	1
1					
5. 0	0.5	¿Quería tener mucho oro la mujer?	0	0.5	1
1					
6. 0	0.5	¿Qué hizo con la gallina?	0	0.5	1
1					
7. 0	0.5	¿Qué hizo después de matarla?	0	0.5	1
1					
8. 0	0.5	¿Por qué la abrió, qué quería saber?	0	0.5	1
1					
9. 0	0.5	¿Cómo era por dentro la gallina?	0	0.5	1
1					

TEXTO B: Juan García / de 63 años de edad / alcalde de Berga / provincia de Barcelona / cuando planificaba su campaña electoral / empezó a notar dolores de espalda / Estuvo ingresado tres días / en el Hospital Clínico / para que le hicieran exploraciones médicas / Se le diagnosticó una enfermedad vírica inofensiva / Luego, con su mujer / Carmen / y sus dos hijos / Antonio y Tomás / continuaron la campaña.

<i>Evocación inmediata</i>	<i>Preguntas</i>	<i>Respuestas</i>				
1. 0	0.5	1	¿Cómo se llama el personaje de la historia?	0	0.5	1
2. 0	0.5	1	¿Qué edad tenía?	0	0.5	1
3. 0	0.5	1	¿Cuál era su cargo? ¿Dónde?	0	0.5	1
4. 0	0.5	1	¿En qué comarca (provincia) vivía?	0	0.5	1
5. 0	0.5	1	¿Qué estaba haciendo o preparando?	0	0.5	1
6. 0	0.5	1	¿Se encontraba bien de salud?	0	0.5	1
7. 0	0.5	1	¿Lo llevaron al hospital? ¿A cuál?	0	0.5	1
8. 0	0.5	1	¿Cuántos días estuvo ingresado?	0	0.5	1
9. 0	0.5	1	¿Para hacerle qué, le llevaron al hospital?	0	0.5	1
10. 0	0.5	1	¿Qué le diagnosticaron?	0	0.5	1
11. 0	0.5	1	¿Qué otros familiares salen en la historia?	0	0.5	1

3. 0 1	3=<30seg.	2=30-60seg.		
1=>60seg.				
4. 0 1	3=<30seg.	2=30-60seg.		
1=>60seg.				
<u>Tiempo límite: 180 seg.</u>				
5. 0 1	3=<60seg.	2=60-120seg.		
1=>120seg.				
6. 0 1	3=<60seg.	2=60-120seg.		
1=>120seg.				