



TOMM Test de Simulación de Problemas de Memoria

Autor: T. N. Tombaugh

Adaptadores: R. Vilar-Lóopez, M. Pérez y A. E. Puente



Aplicación: Individual

Tiempo: 15 a 20 Minutos Aproximadamente

Edad: Adolescentes y Adultos

No. de Ítems: 50

Sistema de Corrección: Autocorregible

Permite discriminar entre problemas de memoria simulados y genuinos.

El TOMM (Test de simulación de Problemas de Memoria) es una prueba destinada a proporcionar a los profesionales de un método sistemático de ayuda en la discriminación entre problemas de memoria genuinos (bona fide) y simulados. Para ello consta de cincuenta ítems (cincuenta dibujos de objetos comunes) que se le presentan al evaluado en dos ensayos de aprendizaje. En cada uno de los ensayos, se le muestran secuencialmente al evaluado cincuenta dibujos de objetos comunes (dibujos objetivo) durante 3 segundos cada uno. Posteriormente se le presentan secuencialmente 50 pares de dibujos (paneles de reconocimiento)

Son diversas las características que hacen del TOMM una prueba particularmente efectiva en la evaluación de la simulación:

La aplicación de un gran número de estímulos visuales da la impresión de que la prueba es mucho más difícil de lo que realmente es.

La presentación de los cincuenta dibujos también dota al TOMM de una adecuada validez aparente como test de aprendizaje y memoria.



La retroalimentación explícita a los evaluados después de cada ítem indicando si la respuesta ha sido correcta o no hace que se separen todavía más las puntuaciones de los pacientes con problemas reales de memoria y la de los simuladores.

Como resultado de estas características, las puntuaciones del TOMM resultan muy sensibles a la presencia de simulación mientras que, por el contrario, no se ven afectadas en pacientes con daño neurológico. Todos los individuos, con daño neurológico, tienen una capacidad sorprendentemente elevada para almacenar y reconocer dibujos de objetos comunes de la vida cotidiana, como los empleados por el TOMM. La robustez de este efecto permite al TOMM ofrecer puntos de corte de sospecha de la simulación adicionales al procedimiento más tradicional de emplear la ejecución por debajo del azar como del criterio para determinar la existencia de simulación.

EL JUEGO COMPLETO INCLUYE:

1 manual técnico

25 cuadernillos de anotación autocorregible

Cuadernos de estímulos 1

Cuaderno de estímulos 2

Cuaderno de estímulos 3