

## Apéndice B

### Instrucciones proporcionadas en cada tarea

Acuerdo en la denominación. Su tarea consistirá en escribir, tan rápido como sea posible, el nombre de una serie de dibujos que aparecerán en la pantalla. Es una tarea muy sencilla. Cada dibujo permanecerá en la pantalla unos 3 segundos, tiempo en el que deberá escribir un nombre. En el intervalo entre imagen e imagen la pantalla permanecerá oscura durante 1 segundo. Aunque al principio parezca poco tiempo, luego verá que es suficiente. Si no conoce el objeto, deberá escribir las letras "NCO" (no conozco el objeto). Si no conoce el nombre del objeto pero si sabe qué es, tendrá que responder "NCN" (no conozco el nombre). Finalmente, si conoce el objeto pero, momentáneamente, no le sale el nombre, deberá escribir "PDL" (en la punta de la lengua). Es preferible que conteste con cualquiera de las opciones anteriores que dejar la casilla en blanco. Un nombre puede constar de más de una palabra. Por ejemplo, si aparece el dibujo de una cama elástica deberá escribir "CAMA ELÁSTICA". Las respuestas las anotará de forma clara en las hojas que se le han entregado. Observe que cada línea está numerada, por lo que tiene que seguir estrictamente ese orden de contestación. Para que le sirva de guía, en la esquina superior izquierda de la pantalla aparecerá el número de la imagen presentada. Pero no atienda constantemente al número, concéntrese en las imágenes. Para evitar errores en la fase experimental, realizaremos, a continuación, unos ensayos de prueba. Si no ha entendido algo de estas instrucciones pregunte al experimentador. Si lo has entendido todo espere a que el experimentador anuncie el comienzo de la tarea.

Concordancia de en la imagen. Su tarea consistirá en evaluar el parecido de una serie de dibujos con la imagen mental que se formará de ellos. Es una tarea muy sencilla. Primero,

el experimentador dirá en voz alta el nombre de un objeto y, seguidamente, deberá, mirando a la pantalla oscura o cerrando los ojos, formar la imagen mental de dicho objeto. Tiene 3 segundos para formar la imagen mental del objeto nombrado. Después de este tiempo, mirando a la pantalla, verá un dibujo del objeto mencionado durante otros 4 segundos. Durante este periodo, deberá evaluar la consonancia de su imagen mental con la del dibujo presentado en una escala de 5 puntos (donde 1 = “baja consonancia”, y 5 = “alta consonancia”). Aunque al principio parezca poco tiempo, luego verá que es suficiente. Si no puede formar la imagen mental de un objeto, deberá escribir a la derecha de la escala las letras "NI" (no imagen). Si forma una imagen mental que corresponde a otro objeto, tendrá que responder "OD" (objeto diferente), en el mismo lugar antes dicho. Es preferible que conteste con cualquiera de las opciones anteriores que dejar la escala en blanco. A la hora de formar la imagen mental, tenga en cuenta que los dibujos están realizados en trazo negro sobre fondo blanco. Las respuestas las anotará de forma clara en las hojas que se le han entregado. Marque sólo una casilla-número para cada dibujo, pero trate de completar todo el rango de la escala a lo largo de toda la tarea. Observe que cada escala está numerada a su izquierda, por lo que tiene que seguir estrictamente ese orden de contestación. Para que le sirva de guía, en la esquina superior izquierda de la pantalla aparecerá el número de la imagen presentada. Pero no atienda constantemente al número, concéntrese en los dibujos. Para evitar errores en la fase experimental, realizaremos, a continuación, unos ensayos de prueba. Si no ha entendido algo de estas instrucciones pregunte al experimentador. Si lo ha entendido todo espere a que el experimentador anuncie el comienzo de la tarea.

Familiaridad. Su tarea consistirá en evaluar la familiaridad de una serie de objetos. Es una tarea muy sencilla. Para cada objeto deberá decir cómo de familiar o de extraño es dicho objeto en su vida diaria. Entendiendo “familiaridad” como la frecuencia en que entra en

contacto con el objeto o frecuencia con la que piensa en él en tu vida diaria. No debe evaluar la forma en que está dibujado el objeto, sino el concepto que representa. Los dibujos de los objetos se proyectarán en la pantalla. Cada imagen permanecerá en la pantalla durante 3 segundos. En ese tiempo, deberá evaluar el grado de familiaridad del objeto en una escala de 5 puntos (donde 1 = “muy extraño”, y 5 = “muy familiar”). Aunque al principio parezca poco tiempo, luego verás que es suficiente. Si no conoce el objeto deberá escribir las letras "NCO" (no conozco el objeto) en el espacio reservado a la derecha de la escala. Es importante que no deje objetos sin evaluar. Las valoraciones las anotará de forma clara en las hojas de respuesta que se le han entregado. Marque sólo una casilla-número para cada dibujo, pero trate de completar todo el rango de la escala a lo largo de toda la tarea. Observe que cada escala está numerada a su izquierda, por lo que tiene que seguir estrictamente ese orden de contestación. Para que le sirva de guía, en la esquina superior izquierda de la pantalla aparecerá el número de la imagen presentada. Pero no atienda constantemente al número, concéntrese en los dibujos. Para evitar errores en la fase experimental, realizaremos, a continuación, unos ensayos de prueba. Para que se haga una idea del grado de familiaridad general de la serie de objetos, le presentaremos, primeramente, 30 objetos que no deberá evaluar. Aproveche este momento para formar una escala mental que vaya desde muy extraño hasta muy familiar. Si no ha entendido algo de estas instrucciones pregunte al experimentador. Si lo has entendido todo espera a que el experimentador anuncie el comienzo de la tarea.

Complejidad visual. Su tarea consistirá en evaluar la complejidad visual de una serie de dibujos, entendida ésta como la suma de detalles o intrincados de líneas en el dibujo. No debe evaluar la complejidad (en la vida real) del objeto representado, sino la forma en que está dibujado. Es una tarea muy sencilla. Los dibujos se proyectarán en la pantalla durante

3 segundos. En ese tiempo, deberá evaluar el grado de complejidad visual del dibujo en una escala de 5 puntos (donde 1 = “muy sencillo”, y 5 = “muy complejo”). Aunque al principio parezca poco tiempo, luego verá que es suficiente. Las valoraciones las anotará de forma clara en las hojas de respuesta que se le han entregado. Marque sólo una casilla-número para cada dibujo, pero trate de completar todo el rango de la escala a lo largo de toda la tarea. Observe que cada escala está numerada a su izquierda, por lo que tiene que seguir estrictamente ese orden de contestación. Para que le sirva de guía, en la esquina superior izquierda de la pantalla aparecerá el número de la imagen presentada. Pero no atienda constantemente al número, concéntrese en los dibujos. Para evitar errores en la fase experimental, realizaremos, a continuación, unos ensayos de prueba. Para que se haga una idea del grado de complejidad visual general de la serie de objetos, le presentaremos, primeramente, 30 objetos que no deberá evaluar. Aproveche este momento para formar una escala mental que vaya desde muy sencillo hasta muy complejo. Si no ha entendido algo de estas instrucciones pregunte al experimentador. Si lo ha entendido todo espere a que el experimentador anuncie el comienzo de la tarea.

Variabilidad de la imagen. Su tarea consistirá en evaluar la variabilidad potencial de imágenes para un nombre concreto. Esto es, la estimación de cuántas imágenes diferentes puede evocar cada nombre. Es una tarea muy sencilla. Los nombres serán dichos en voz alta por el experimentador. Luego, tendrá unos 2 segundos aproximadamente para evaluar el grado de variabilidad de imágenes en una escala de 5 puntos (donde 1 = “poca variabilidad”, y 5 = “muchísima variabilidad”). Aunque al principio parezca poco tiempo, luego verá que es suficiente. Las valoraciones las anotará de forma clara en las hojas de respuesta que se le han entregado. Marque sólo una casilla-número para cada nombre, pero trate de completar todo el rango de la escala a lo largo de toda la tarea. Si no conoce el objeto

nombrado, deberá escribir las letras "NCO" (no conozco el objeto) en el espacio reservado a la derecha de la escala. Observe que cada escala está numerada a su izquierda, por lo que tiene que seguir estrictamente ese orden de contestación. Para evitar errores en la fase experimental, realizaremos, a continuación, unos ensayos de prueba. Aproveche este momento para formar una escala mental que vaya desde mucha variabilidad hasta poca variabilidad. Si no ha entendido algo de estas instrucciones pregunte al experimentador. Si lo ha entendido todo espere a que el experimentador anuncie el comienzo de la tarea.