

USO DE LOS TEST

PROYECTIVOS.

1

Los tests proyectivos son métodos de evaluación de la personalidad y otras características mentales que se basan en estímulos ambiguos y poco estructurados. La lógica subyacente a este tipo de pruebas se corresponde con la hipótesis de que es más probable que las personas evaluadas proyecten sus procesos mentales en una prueba si el material es ambiguo y estimula la imaginación.



Test de Rorschach

2

En 1921 el psiquiatra Hermann Rorschach publicó una prueba psicológica consistente en 10 láminas con manchas de tinta simétricas de aspecto ambiguo. Con los años la subjetividad en la interpretación de este test disminuyó notablemente; en particular, en la década de 1980 se popularizó el sistema de evaluación de Exner, fundamentado en la investigación científica.

3

Test de apercepción temática de Murray

LEl test de apercepción temática o T.A.T., desarrollado por Henry Murray, es la prueba proyectiva de tipo temático más utilizada, especialmente en la evaluación de personas mayores de edad. Está compuesta por 31 láminas de las que sólo 20 son aplicadas a cada individuo, en función de su sexo biológico y de su edad.

Las imágenes son mucho más estructuradas que las del test de Rorschach: muestran escenas relacionadas con temas como la familia, el miedo, el sexo o la violencia a partir de las cuales el sujeto debe elaborar una historia que incluya un pasado, un presente y un futuro. El objetivo es analizar las necesidades y presiones psicológicas de la persona evaluada.

Tests temáticos infantiles

Los tests de láminas Blacky y Pata Negra, creados respectivamente por Gerald Blum y Louis Corman, son pruebas temáticas específicas para la población infantil. Ambos se basan en imágenes de animales (Blacky es un perro y Pata Negra un cerdo) que sirven como estímulos para que los pequeños hablen de su visión de ellos mismos y de su familia.

El test de los cuentos de hadas es una de las pruebas proyectivas temáticas más recientes; fue desarrollada por Carina Coulacoglou en la década de 1990. En este caso los estímulos son dibujos de personajes célebres de cuentos de hadas, como Caperucita Roja y el lobo o Blancanieves y los enanos, y el niño debe contestar a varias preguntas previamente establecidas.

