



Evaluación de los procesos afectivos y deliberativos en la toma de decisiones de riesgo: Validación del Columbia Card Task en población mexicana

José Oswaldo Leyva Vizcarra, Diana Mejía Cruz & Laurent Ávila Chauvet
Instituto Tecnológico de Sonora

INTRODUCCIÓN

Una toma de decisiones óptima refleja la capacidad de elegir la opción más ventajosa de una gama de alternativas, considerando sus consecuencias a corto y largo plazo (Bechara, 2005). Dicho proceso puede ser difícil, ya que según el modelo de procesamiento dual de toma de decisiones explica que tomar una decisión ocurre con base a procesos de pensamiento deliberativo, una evaluación de riesgos y beneficios (o pros y contras), que involucra habilidades cognitivas. Por otro lado, una toma de decisiones que involucra instintos y emociones que puede considerarse como una toma de decisiones afectiva (Seguin, et al., 2007).

PARTICIPANTES

Se trabajó con 27 participantes adultos con edades entre los 18 y los 40 años, los cuales fueron seleccionados a manera de conveniencia utilizando redes sociales y contactos cercanos, el contacto fue de manera virtual y el principal criterio de inclusión fue contar con algún dispositivo electrónico que le permitiera responder la tarea.

PROCEDIMIENTO

Se realizó una traducción y adaptación de la tarea Columbia Card Task (CCT) del inglés al español, así como un piloteo de la misma para revisar observaciones a la traducción y el desempeño técnico del nuevo diseño de la tarea. Se elaboró una plataforma en línea para poder integrar el consentimiento informado y un cuestionario demográfico para que en conjunto con la tarea CCT se pueda aplicar a distancia.

RESULTADOS

Paired Samples Test

	Mean	Std. Deviation	Sig. (2-tailed)
1 carta de perdida Cold - 3 cartas de perdida Cold	1.32852	2.49553	.010
1 Carta de perdida Hot - 3 Cartas de perdida Hot	3.53556	3.75790	.000
250- Cold - 250- Hot	-.29074	7.94433	.851
750- Cold - 750- Hot	-2.42963	9.39888	.191
10+ Cold - 10+ Hot	-.99889	9.56669	.592
30+ Cold - 30+ Hot	-1.59815	7.95216	.306

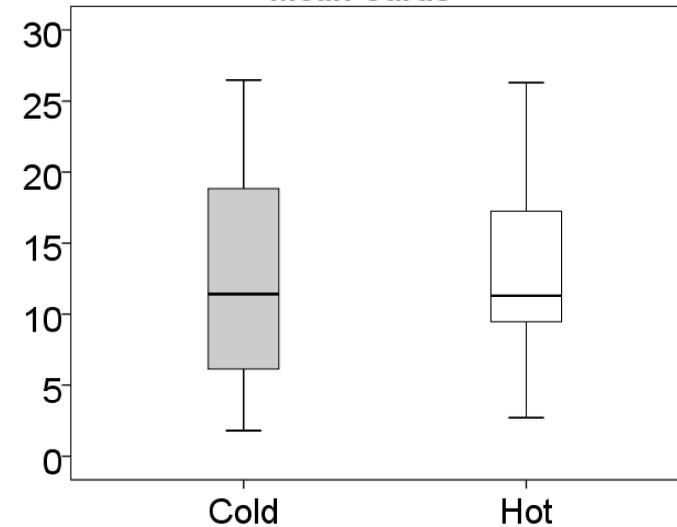
CONCLUSIONES

Se encontró que el promedio de cartas elegidas no vario mucho entre las versiones *hot* y *cold*, esto difiere con los estudios de Figner et al (2009) y Kluwe-Schiavon (2015) donde reportan un mayor numero de cartas elegidas en la versión *cold*. Se observo un periodo de latencia mayor en la versión *cold*, mientras que en la versión *hot* la elección de cartas fue mas rápida posiblemente influenciada por la retroalimentación. Como lo han reportado los autores, la manipulación de la información tiene un efecto significativo en la elección de cartas, las medias de respuesta aumentaron cuando la cantidad de ganancia subió de 10 a 30 en ambas versiones, y disminuyeron cuando la cantidad de perdida aumentaba en el caso de la versión *cold* pero no por la versión *hot* en la cual no se observo una disminución de respuesta, así mismo el aumento de 1 carta de perdida a 3, genero una disminución de respuesta en la elección de cartas.

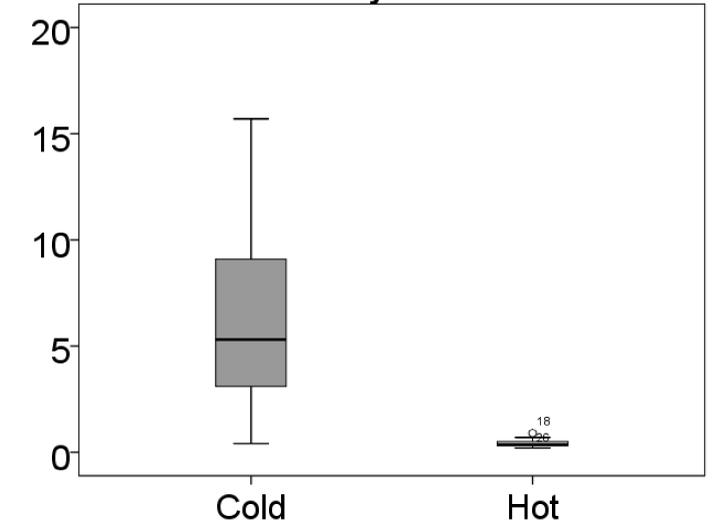
Referencias

- Bechara, A. (2005). Toma de decisiones, control de impulsos y pérdida de fuerza de voluntad para resistir drogas: una perspectiva neurocognitiva. *Nat Neurosci*, 8 (11), 1458-1463. DOI: 10.1038 / nn1584
- Figner, B., Mackinlay, R., Wilkening, F. y Weber, U. (2009). Afectivo y procesos deliberativos en la elección arriesgada: diferencias de edad en la toma de riesgos en la tarea de la tarjeta de Columbia. *Journal of Experimental Psychology: Learning, Memory, and Cognition*, 35 (3), 709.
- Kluwe-Schiavon B. (2015). *Traducción y adaptación de la tarea de tarjeta de Columbia y aspectos afectivos y deliberativos de la toma de decisiones durante el desarrollo y uso de crack*. (Tesis de maestría). Universidad Católica de Rio Grande. Porto Alegre, Brasil.
- Séguin, J., Arseneault, L., & Tremblay, R. (2007). The contribution of "cool" and "hot" components of decision-making in adolescence: Implications for developmental psychopathology. *Cognitive Development*, 22, 530-543. <http://dx.doi.org/10.1016/j.cogdev.2007.08.006>

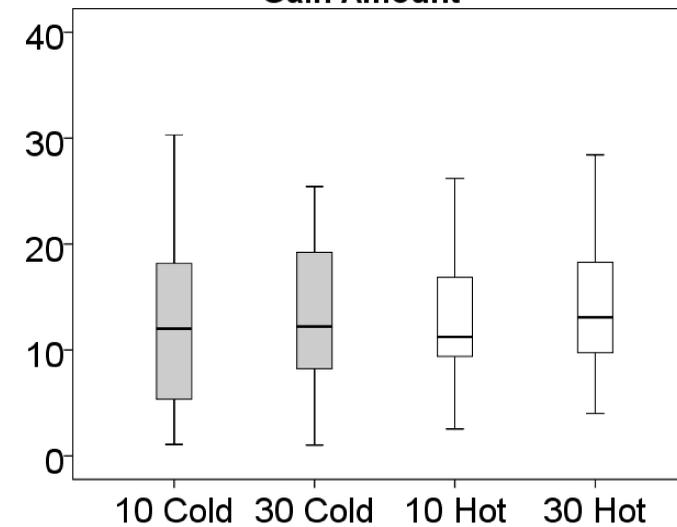
Mean Cards



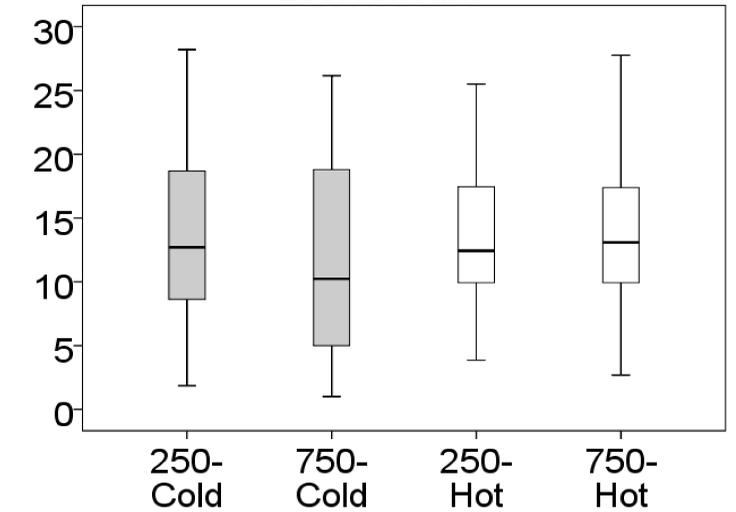
Mean Latency in seconds



Gain Amount



Lost Amount



Lost Cards

