



<input type="text"/>	<input type="text"/>	
EVALUADOR	ID	COHORTE

<input type="text"/>	<input type="text"/>	
DÍA	MES	AÑO

## Design Substitution Symbol Test (DSST)

### DEMOSTRACIÓN POR PARTE DEL EVALUADOR Y EJEMPLO POR PARTE DEL EVALUADO

Entregar al participante su hoja de registro, dejando a la vista únicamente la **CLAVE DE NÚMEROS**. Señale la **CLAVE DE NÚMEROS** situada en la parte superior de la hoja de registro del participante y diga: "Mire estas casillas, en la parte superior hay un número (señale la fila de números del 1 al 9) y en la parte inferior hay un símbolo (señale la fila de símbolos). A cada número le corresponde un símbolo determinado (señale el 1 y el símbolo que le corresponde, después el 2 y su símbolo correspondiente)".

Luego destape la parte inferior, muestre y señale los **ÍTEMES DE DEMOSTRACIÓN** y diga: "Aquí hay unas casillas con números en la parte superior, pero sin nada en la parte inferior. Se deben llenar con los símbolos que corresponden, como allí (señale clave de números)".

Señale el primer ítem de demostración (6) y diga: "Aquí hay un 6. Al 6 le corresponde este símbolo (señale la casilla correspondiente en la línea de la clave para mostrar el símbolo correspondiente), por eso dibujo este símbolo en la casilla vacía (el evaluador dibuja el símbolo en la casilla)".

Señale el segundo ítem de demostración (8) y diga: "Aquí hay un 8. Al 8 le corresponde este símbolo (señale la casilla correspondiente en la línea de la clave para mostrar el símbolo correspondiente), por eso dibujo este símbolo en la casilla vacía (el evaluador dibuja el símbolo en la casilla)".

Señale el tercer ítem de demostración (3) y diga: "Aquí hay un 3. Al 3 le corresponde este símbolo (señale la casilla correspondiente en la línea de la clave para mostrar el símbolo correspondiente), por eso, dibujo este símbolo en la casilla vacía (el evaluador dibuja el símbolo en la casilla)".

Después de demostrar los 3 primeros ejemplos, señale la parte de ejemplo, entregue un lápiz al participante y diga: "Ahora practique usted con estos ejemplos (señale los ítems de ejemplo). Deténgase cuando llegue a esta línea (señale línea negra que separa los ítems de ejemplo de los ítems del test propiamente)". Si el participante realiza correctamente los ítems de ejemplo, animelo diciéndole: "Si" o "Bien", y después: "Ahora ya sabe cómo hacerlo". Si el participante comete un error, debe corregir inmediatamente, utilizando la casilla en la que se ha cometido el error para volver a explicar el funcionamiento de la clave. Si es necesario, puede ofrecerse ayuda al participante hasta que termine los ítems de ejemplo. Para ello dé explicaciones como: "Como puede ver, es un 9; y al 9 le corresponde este símbolo. Por eso, dibujo este símbolo en la casilla (dibuje el símbolo en la casilla)".

### EJECUCIÓN DEL TEST

Una vez que le participante esté listo, dígale: "Cuando yo diga "Adelante", comience el test y hágalo como ya lo ha hecho en los ítems de ejemplo. Empiece por aquí (señale el primer ítem del test), siga por orden y no se salte ninguno. Hágalo lo más rápido que pueda, pero sin equivocarse, hasta que le diga que se detenga. Adelante".

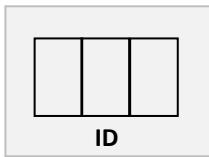
**-Inicie el cronómetro tras decir "Adelante" (Tiempo máximo de aplicación del test: 120.00 SEGUNDOS)-**

- Si un participante se autocorrige espontáneamente, no diga nada al respecto a menos que lo haga muy a menudo y que su rendimiento se vea afectado.
- Si éste pregunta que debe hacer si se equivoca, dígale: "No pasa nada. Siga lo más rápido que pueda".
- Si el participante omite un ítem o empieza a responder en orden inverso, dígale: "Responda en orden y no se salte ninguno". Señale el ítem omitido y diga: "Haga primero este".

[    .\_\_ \_\_ ] TIEMPO DE EJECUCIÓN DEL TEST (seg con dos decimales; Ejemplo: 120.00 SEG)

### PUNTUACIÓN

1º) Anote el **tiempo empleado** en ejecutar el test, siendo el máximo 120.00s; 2º) Registre **ítem máximo alcanzado**; 3º) Sume el **número total de símbolos correctos (1p por símbolo)**. Si el participante comete un error, pero lo corrige, súmelo como correcto. **Por cada error se otorgan 0p (es decir, no suma); 4º) Anote el número total de errores no corregidos (intrusión y omisión).**



**CLAVE DE NÚMEROS**

1	2	3	4	5	6	7	8	9
└	)	Λ	—		└	(	┐	─

Demo.

Ejemplo

6	8	3	9	5	4	1	7	2	1	4	8	2	7	6	9	3	5
8	3	1	9	2	5	6	4	3	7	2	9	8	1	4	7	6	5
9	1	2	4	7	2	5	6	9	5	8	6	4	3	1	7	8	3
1	3	9	6	3	9	7	5	1	4	2	8	7	2	8	5	6	4
7	6	4	1	3	2	8	1	7	9	2	5	3	4	8	6	5	9
8	1	9	5	1	4	2	6	9	8	7	3	5	6	4	7	2	3
3	6	8	9	1	8	4	7	5	2	9	6	7	1	5	2	3	4
6	4	1	9	5	7	3	6	8	3	2	7	5	8	4	2	9	1