Elementos de la prueba

Tipos de pregunta y cantidad:

* Intrapersonal (76)
* Interpersonal (60)
* Lingüística (55)
* Matemática (34)
* Espacial (34)
* Cinestésico corporal (34)
* Musical (35)
* Naturalista (57)

Se propende inicialmente porque un programa realice de manera aleatoria la elección de ítems seleccionados de un banco de preguntas previamente establecido por cada tipo de preguntas, con el fin que genere plantillas, estas entendidas como el listado de 8 preguntas, una por cada temática trabajada (intra, inter, lingüística, …).

Al tener una plantilla, se busca que la persona que resuelve la prueba pueda elegir valores entre 1 y 8, donde 1 es lo que la persona menos prefiere y 8 es su mayor preferencia, de ahí que tenga una sola posibilidad de asignar cierto número a cada ítem de la plantilla para así generar los 8 posibles.

Ejemplo:

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | Categoría | Preguntas | Posibles valores |
| 1 | Intrapersonal | Me siento feliz de la relación que existe con mis compañeros y el apoyo que me brindan | 5 |
| 2 | Interpersonal | Expreso con facilidad mis pensamientos, opiniones e ideas. | 4 |
| 3 | Lingüística | Me agrada enseñar y orientar a las personas en escenarios educativos. | 8 |
| 4 | Matemática | Reconozco las operaciones, símbolos matemáticos y procedimientos implicados en la resolución de un problema lógico matemático. | 6 |
| 5 | Espacial | Tengo la capacidad de crear y diseñar mapas que muestran la distribución de la población y de ciudades antiguas. | 2 |
| 6 | Cinestésico | Realizo ejercicios con mi cuerpo en forma simultánea y coordinada. | 3 |
| 7 | Musical | Investigo y comprendo temas relacionados con la música a nivel académico. | 7 |
| 8 | Naturalista | Conozco los químicos que debo utilizar para producir un producto determinado | 1 |

Lo ideal, seria que quien pueda resolver el cuestionario solo tenga las preguntas y la opción de su preferencia, lo demás (que esta en amarillo) es netamente de conocimiento del programa.

Ante la dificultad o nivel de la prueba (bajo, medio, alto) se realizan meno o más plantillas respectivamente. Un ejemplo puede ser:

* Nivel bajo

5 plantillas, equivalente a 5 preguntas por categoría y un total de 40. Esta seria una prueba en versión libre en la que el participante tiene la posibilidad de identificar hacía donde puede estar enfocada su vida profesional asignándole como resultado una categoría que en la sumatoria final de las plantillas genere mayor valor.

* Nivel medio

12 plantillas, equivalentes a 12 preguntas por categoría y un total de 96 preguntas. Esta prueba tendría un costo económico mínimo, pues, aunque es de la misma forma que el nivel bajo, salvo el número de plantillas, arrojaría un valor más objetivo de categoría en que la persona se puede desarrollar, generándose de igual manera por la suma del valor asignado por categoría en cada una de las planillas.

* Nivel avanzado

18 plantillas, equivalentes a 18 preguntas por categoría y un total de 144 preguntas. Esta prueba es la mas laboriosa de todas, por tanto, su valor económico debe incrementarse. Esta prueba se divide en dos partes, inicialmente tal como en los casos anteriores la prueba debe generar con mayor objetividad un gráfico donde indique en que valor numérico quedó cada una de las categorías tras sus respuestas, de ahí el participante tiene la posibilidad de elegir aquella en donde mayor puntaje tiene, que implícitamente indica que es en la que mejor le va, al elegirla le aparecerán 10 preguntas más. Pero son netamente de la competencia elegida, y que el programa debe identificar ahora como una o dos carreras en particular, y la persona debe elegir ahora solo entre SI, NO y TAL VEZ, para que finalmente y tras solucionarlas le indique un programa en específico en el que a partir de su elección puede ser parte de su cotidianidad.

Ejemplos: