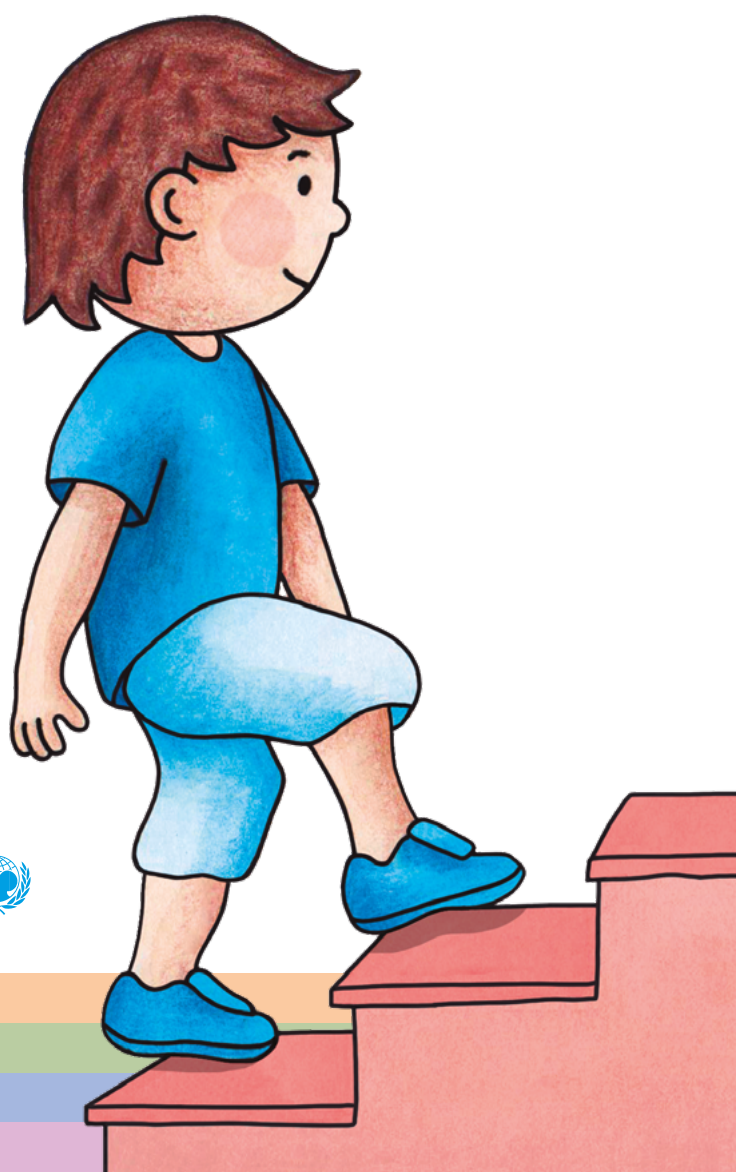


Guía Nacional para la Vigilancia del Desarrollo del Niño y de la Niña Menores de 5 años

Versión adaptada para Centros
de Atención a la Primera Infancia



Ministerio
de Salud Pública



unicef 

Guía Nacional para la Vigilancia del Desarrollo del Niño y de la Niña Menores de 5 años

Versión adaptada
para Centros de Atención
a la Primera Infancia



Ministerio
de Salud Pública



Guía Nacional para la Vigilancia del Desarrollo del Niño y de la Niña Menores de 5 años

Versión adaptada para Centros de Atención a la Primera Infancia*

Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia, UNICEF Uruguay
Instituto del Niño y Adolescente del Uruguay, INAU
Ministerio de Salud Pública

Autores de la versión adaptada

Dra. Mercedes Pérez Roca, coordinadora
Ana Inés Mandl Ruiz

Revisión por Programa Primera Infancia de INAU

Nora Uturbey
Adela Telles
Andrea Ren

Revisión por UNICEF

Nora d'Oliveira

Corrección de estilo

María Lila Ltaif

Diseño gráfico editorial

Estudio di Candia

Coordinación editorial

Área de Comunicación de UNICEF Uruguay

Primera edición

Montevideo, abril de 2024

* Esta edición está basada en la Guía Nacional para la Vigilancia del Desarrollo del Niño y de la Niña Menores de 5 años, editada en 2019 por UNICEF y el Programa Nacional de Salud de la Niñez del Ministerio de Salud Pública.

Autoras

Lic. Ana Cerutti
Dra. Mercedes Pérez Roca, coordinadora

Revisado y corregido por

Dra. Claudia Romero
Dra. Anabella Santoro
Dr. Gustavo Giachetto

Ministerio de Salud Pública
Programa Nacional de Salud de la Niñez

Contenido

Introducción	7
Antecedentes y proceso de adaptación	7
Uso en el ámbito educativo	8
Cómo está diseñada la Guía	9
Cómo aplicar la Guía	11
1. Antes de aplicar la Guía	12
2. ¿Dónde evaluar?	12
3. Materiales necesarios para la instancia de evaluación	12
4. Tips para lograr una buena evaluación	13
5. El paso a paso para aplicar la Guía	14
PASO 1 - Cálculo de la edad en años, meses y días	14
PASO 2 - Uso de las fichas de evaluación	17
PASO 3 - Valoración de los resultados	18
PASO 4 - Aplicación de la hoja de ruta	19
Conductas a evaluar	21
Área motor grueso	22
Área coordinación	29
Área lenguaje	37
Área social	50
Anexo 1: Fichas de evaluación	58
De 0 a 6 meses (5 meses y 30 días)	61
De 6 a 9 meses (8 meses y 30 días)	63
De 9 a 12 meses (11 meses y 30 días)	65
De 12 a 18 meses (17 meses y 30 días)	67
De 18 a 24 meses (23 meses y 30 días)	69
De 2 a 3 años	71
De 3 a 4 años	73
De 4 a 5 años	75
De 5 a 6 años	77
Anexo 2	79
Conductas que se pueden mostrar	80
Conductas que se puede intentar tomar en varias oportunidades	80
Conductas que se pueden tomar en una dinámica de grupo, durante las actividades cotidianas y lúdicas de los centros educativos	81
Lámina 1: rana, árbol, puerta, gato	83
Lámina 2: nudo, perro, sartén, gorro	85
Lámina 3: dedo, chancho, luna, mesa	87

Lámina 4: sol, libro, cama, oso	89
Lámina 5: niño, vaso, zapato, camisa	91
Lámina 6: perro, banana, auto, cuchara, tijera	93
Rompecabezas	95
Lámina con imágenes de acciones	97
Láminas con cuadrados y círculos	99
Lámina con el modelo de la línea recta	103
Lámina con criterios de corrección de la línea recta	105
Lámina con el modelo de la cruz y criterios de corrección	107
Lámina con el modelo del triángulo y criterios de corrección	109

Introducción

Se presenta la versión adaptada para uso en el ámbito educativo de la *Guía Nacional para la Vigilancia del Desarrollo del niño y de la niña menores de 5 años* (GNVD). Esta guía se aplicará a niños y niñas menores de 5 años que concurren a los Centros de Atención a la Primera Infancia del Programa de Primera Infancia del Instituto del Niño y Adolescente del Uruguay (PPI-INAU) en sus diferentes modalidades de atención.

Antecedentes y proceso de adaptación

La *Guía Nacional para la Vigilancia del Desarrollo del niño y de la niña menores de 5 años* (GNVD) es el instrumento de tamizaje¹ para alteraciones del desarrollo de referencia en el ámbito de la salud para ser aplicado en todo el territorio nacional (de acuerdo con la ordenanza ministerial 608, ref. 001-3/5509/2018). La GNVD fue elaborada por el Ministerio de Salud Pública en el año 2010, modificada en el año 2014 (Cerutti A y Pérez Roca M, 2010) y validada en el año 2017 en población de niños uruguayos.

La GNVD posee propiedades psicométricas adecuadas e índices fijos similares a los de otros instrumentos validados a nivel internacional que permiten recomendarla como herramienta de pesquisa en el desarrollo.²

La GNVD fue elaborada para ser utilizada en el ámbito clínico de atención médica, por lo que su contenido original está dirigido al personal de la salud. Sin embargo, es un instrumento sencillo, elaborado en nuestro país, validado, de uso gratuito y que también pueden aplicar otros profesionales que cuenten con formación en desarrollo infantil y se hayan capacitado en su uso.

Es por ello que el INAU, que cuenta con una oferta variada de modalidades de atención educativa en primera infancia y una vasta experiencia en la aplicación de test para la evaluación del desarrollo, ha seleccionado la GNVD como instrumento relevante a la hora de realizar dichas evaluaciones.

Para el uso adecuado por profesionales de la educación (educadores, maestros, psicomotricistas, psicólogos y trabajadores sociales), fue necesario adaptar el lenguaje utilizado en el instrumento, modificar la redacción, la forma de presentación de los contenidos y el diseño.

El proceso de adaptación implicó la revisión de documentos vinculados a la GNVD, del curso de capacitación de la GNVD en la plataforma del

1 Detección de problemas de salud en población presuntamente sana.

2 Sensibilidad: 77%; especificidad: 65%; valor predictivo positivo 45%; valor predictivo negativo 86%. Las correlaciones entre ítems y los índices de ajuste para los modelos unidimensionales (CFI, TLI) de cada componente de la GNVD presentan valores > 0,95, y en el análisis mediante teoría de respuesta al ítem presenta buenos valores de discriminación y dificultad.

Ministerio de Salud Pública, la comparación con instrumentos ya utilizados en centros educativos de INAU, la revisión de otros documentos brindados por los técnicos de INAU y entrevistas a actores claves de la institución vinculados a la atención y evaluación del desarrollo. Durante este proceso se mantuvo un intercambio continuo con referentes del Programa Primera Infancia y otros actores claves.

Uso en el ámbito educativo

La GNVD que aquí se presenta se aplicará a niños y niñas menores de 5 años, 11 meses y 30 días. No se aconseja su uso en niños que cuenten con un diagnóstico de alteraciones específicas en el desarrollo.

Esta nueva versión está adaptada para ser utilizada en el ámbito educativo, con un enfoque ecológico, en la cotidianeidad de las actividades diarias de cada centro. Se pretende que la evaluación sea parte de un proceso de observación que se llevará a cabo durante períodos del desarrollo determinados. Para los menores de 24 meses, el período recomendado para la observación y evaluación con el instrumento es de 2 semanas. A partir de los 25 meses, se sugiere que este período sea de 3 semanas.

Dado que el desarrollo es un proceso dinámico, principalmente en edades tempranas, es importante que la evaluación se realice en los períodos recomendados, para conocer las conductas alcanzadas a una edad determinada. Esto permitirá contar con información más objetiva sobre el desarrollo del niño, como insumo para planificar acciones de intervención si fuesen necesarias y tener una referencia para evaluaciones posteriores.

Se propone que la figura idónea para realizar esta evaluación sea el educador o educadora y/o referente educativo del niño en cada uno de los centros. A su vez, resulta viable que otros profesionales que cuenten con formación en desarrollo infantil y capacitación en el uso del instrumento realicen la evaluación o acompañen en dicho proceso. En este sentido, en caso de no contar con ambas figuras disponibles en cada centro, se recomienda realizar la evaluación en dupla, por dos educadores capacitados.

Luego de la aplicación de la Guía, podrá complementarse la información que esta brinda con datos obtenidos en entrevistas u otros instrumentos a los referentes del niño (padre, madre u otro cuidador a cargo).

El uso de esta nueva versión de la GNVD adaptada para su aplicación en centros educativos es el comienzo de una nueva etapa en la evaluación del desarrollo en primera infancia en INAU. Como todo proceso de cambio, dicho uso deberá estar precedido de la capacitación a los equipos de trabajo en el ámbito educativo en el uso del instrumento, así como del monitoreo a cargo del equipo técnico y de gestión del Programa Primera Infancia, para asegurar el éxito en este proceso.

Asimismo, dadas las modificaciones realizadas, se requiere realizar estudios de confiabilidad y validez de esta versión adaptada de la GNVD, para explorar sus propiedades psicométricas en estas nuevas condiciones.

De esta forma, se podrá asegurar un uso adecuado del instrumento y de sus resultados, vinculados al contexto de evaluación en Centros de Atención a la Primera Infancia.

Cómo está diseñada la Guía

La Guía cuenta con una primera sección llamada “¿Cómo aplicar la Guía?”, una segunda que define las “Conductas a evaluar” y por último los anexos.

En “¿Cómo aplicar la Guía?” se describen las pautas recomendadas para una adecuada aplicación del instrumento, esenciales para que la información que nos brinda la Guía sea confiable y garantice la objetividad de lo observado.

En cuanto a las “Conductas a evaluar”, cada una de ellas está integrada por logros. Los logros son hitos del desarrollo claves en la vida del niño (sentarse, caminar, etc.) basados en conductas o habilidades que siguen un cierto orden de aparición, en el que cada conducta se apoya en otra adquirida antes.

Las conductas se distribuyen en cuatro áreas: motor grueso, coordinación, social y lenguaje. Cada área contiene una selección de conductas consideradas por los autores como las más relevantes para la edad.

- El **área motor grueso** indaga adquisiciones que implican al movimiento global, tono muscular, reacciones, desarrollo postural y equilibrio.
- El **área de coordinación** investiga fundamentalmente la coordinación de funciones: el desarrollo de la prensión de objetos, aspectos del desarrollo sensorial (visual y auditivo), de las habilidades visomotoras, de las praxias (armado de torres y reproducción gráfica de figuras geométricas). Aporta también información sobre la evolución del dibujo de la figura humana.
- El **área social** indaga aspectos de la socialización, de la interacción y relación con las personas, del juego, del desarrollo cognitivo y del proceso de conductas de adaptación a la vida cotidiana, que van dando cuenta del proceso de autonomía. A modo de ejemplo del desarrollo emocional: respuestas a la solitud del adulto, reacción frente a los extraños, juegos de representación; del desarrollo cognitivo: permanencia del objeto, juego simbólico; de las habilidades de la vida cotidiana: praxia (habilidad para realizar movimientos organizados, voluntarios y aprendidos con una finalidad determinada) del vestir, uso de utensilios para alimentarse, lavado de manos; del proceso de aprendizaje: juegos de imitación.
- El **área del lenguaje** indaga el proceso de comunicación e interacción con otros y aprendizajes, tanto a través de la mirada, los sonidos, la

voz, la postura, los gestos como del lenguaje verbal comprensivo y expresivo.

En el anexo 1 están disponibles las fichas de evaluación por rango de edad, con las conductas a evaluar organizadas por área, el perfil del niño/a para ese rango de edad y principales signos de alerta. El perfil describe las características más significativas de la edad y destaca aquellas conductas que pueden presentarse o no y las que irá adquiriendo. Por otro lado, el listado de signos de alerta da cuenta de conductas relevantes que hay que monitorear, ya que su presencia implica una probable alteración en el desarrollo. Una vez finalizada la evaluación de las conductas que corresponden, es necesario indagar en los signos de alerta para la edad. Cuenta con una breve descripción de las conductas que se espera que vayan apareciendo a futuro, llamada "Anticipar a los padres que...".

En el anexo 2 se destacan las conductas que se pueden mostrar, las que se pueden tomar en varias oportunidades, las que se pueden tomar en instancias grupales, y se encuentran las imágenes, figuras y criterios de corrección de algunas pautas.

Cómo aplicar la guía

En el caso de los niños prematuros menores de 2 años al momento de la evaluación, debe corregirse la edad de acuerdo a la diferencia que tengan con un nacimiento a término (40 semanas).

1. Antes de aplicar la Guía

- Conocer la edad cronológica del niño. Para ello, verificar la fecha exacta de nacimiento (día-mes-año, ejemplo 02-10-2021) y calcular la edad considerando la fecha de aplicación de la Guía.
- Seleccionar la ficha correspondiente al rango de edad del niño que se va a evaluar.
- Leer la sección "Conductas a evaluar" y conocer cómo observar cada una de ellas.
- Disponer de todos los materiales necesarios.

2. ¿Dónde evaluar?

El lugar para aplicar la Guía en el centro educativo puede ser cualquier espacio que habilite al cumplimiento de las conductas que se van a evaluar, considerando la edad y el ambiente adecuado. Podría ser una sala de psicomotricidad, un salón o un espacio exterior que sea seguro.

Idealmente el espacio debería estar despojado de posibles distractores (otros niños realizando otros juegos, adultos conversando, etc.), bien iluminado, de modo de generar un microclima propicio para la instancia de observación, y un espacio libre para las propuestas del área motora.

3. Materiales necesarios para la instancia de evaluación

1. Sonajero
2. Pelota atada a cinta
3. Espejo de 30 × 25 cm aproximadamente
4. Ocho cubos de madera de 2,5 × 2,5 cm, del mismo color
5. Pasa de uva
6. Hoja blanca (A4)
7. Trozo de tela opaca
8. Botella de plástico transparente
9. Taza de plástico
10. Crayón grueso o lápiz
11. Lista de palabras (ver página 38)
12. Libro con imágenes
13. Hojas de colores de papel glasé (azul, amarillo, rojo y verde)
14. Cinta o sticker de color
15. Mueble firme (silla, sillón, banco)

Ver En Anexo 2:

16. Lámina 1 (práctica): rana, árbol, puerta, gato (/a/ como auto). Lámina 2: nudo, perro, sartén, gorro (/p/ como papá). Lámina 3: dedo, chanchito, luna, mesa (/l/ como lápiz). Lámina 4: sol, libro, cama, oso (/s/ como sapo). Lámina 5: niño, vaso, zapato, camisa. Lámina 6: perro, banana, auto, cuchara, tijera)
17. Dos rompecabezas: uno con la figura del perro (corte transversal) y uno con la figura del gato (corte diagonal)
18. Lámina con imágenes de acciones
19. Cuatro láminas: dos con cuadrados (uno grande y otro más chico) y dos con círculos (uno grande y otro más chico) en papel con fondo blanco y del mismo color.
20. Lámina con el modelo de la línea recta
21. Lámina con criterios de corrección de la línea recta.
22. Lámina con el modelo de la cruz y criterios de corrección
23. Lámina con el modelo del triángulo y criterios de corrección

Otros: objeto atractivo para el niño; objeto que no sea conveniente tomar; escaleras de 5 escalones o más, de unos 20 cm de altura cada escalón, con baranda; prenda con 3 botones y sus respectivos ojales.

4. Tips para lograr una buena evaluación

- La administración puede ser individual o grupal de acuerdo a la edad y la conducta a evaluar.
- Es importante considerar que al momento de evaluar el niño esté confortable, sin presentar señales de hambre, sueño o cansancio y en buen estado de salud.
- Durante el proceso de evaluación se tiene que valorar el esfuerzo que realiza el niño, sin ayudarlo ni emitir gestos de aprobación o desaprobación.
- Es recomendable valorar todas las conductas juntas que requieren una misma posición, por ejemplo acostado para los niños más pequeños o sentado para los más grandes.
- Se recomienda informar a los padres o cuidadores que se realizó una evaluación del desarrollo en el centro educativo y sus resultados. Se puede transmitir que el objetivo es “descubrir y conocer cómo se viene desarrollando el niño/a en la motricidad, el lenguaje, lo social, con relación a lo que se espera que logre un niño/a de su edad. Nos interesa saber qué nos puede mostrar de lo que ha aprendido, cómo se expresa, habla, se comunica, juega y se relaciona con las personas”. Se debe dejar claro que no es una prueba de inteligencia ni un test de diagnóstico.

Esta instancia de comunicación a los padres o referentes del niño es una oportunidad para intercambiar sobre prácticas de crianza en el hogar y cómo estimular el desarrollo oportunamente.

- Según la conducta a evaluar, en ocasiones resulta necesario convocar al niño a realizar determinadas actividades, invitarlo a jugar y considerar su disponibilidad para realizar las consignas propuestas. El rechazo a la propuesta lo da a conocer a través del llanto, no prestar atención, dar vuelta la cara, bajar la cabeza, decir que no, no reaccionar frente a ninguna de las solicitudes, presentar actitudes de cansancio o aburrimiento. Ante esta situación, las consignas se evalúan en otra oportunidad.

5. El paso a paso para aplicar la Guía

PASO 1 - Cálculo de la edad en años, meses y días

Edad cronológica

Para aplicar la Guía se debe conocer qué **edad cronológica** tiene el niño a la fecha de su evaluación. Para ello se hace la siguiente resta:

$$\begin{array}{r} _ \text{ fecha de la prueba} \\ \text{ fecha de nacimiento} \end{array}$$

con las cantidades en este orden: año, mes y día

A. Ejemplo:

	Año	Mes	Día
Fecha de la prueba	2012	12	25
Fecha de nacimiento	2011	10	24
Edad cronológica	1	2	1

En este ejemplo el niño tiene 1 año, 2 meses y 1 día en la fecha en que se aplica la prueba.

B. En ocasiones la resta no es tan sencilla y se tendrá que tener en cuenta para hacer la operación que cada año tiene 12 meses y cada mes 30 días.

Ejemplo:

Fecha de la prueba: 2014 (año), 12 (mes), 18 (día)

Fecha de nacimiento: 2011 (año), 10 (mes), 24 (día)

En este caso no podemos restar 24 días a 18 días, entonces, expresamos los 12 meses como $11 + 1$. Este mes convertido en 30 días lo trasladamos y se los sumamos a los 18 días. Usando el procedimiento anterior, la cuenta quedaría de la siguiente manera:

	Año	Mes	Día
Fecha de la prueba	2014	$12 - 1 = 11$	$30 + 18 = 48$
Fecha de nacimiento	2011	10	24
Edad cronológica	3	1	24

En este ejemplo el niño tiene 3 años, 1 mes y 24 días a la fecha de la prueba.

C. Cuando el mes de la prueba es menor que el del nacimiento se hace un razonamiento análogo. Si por ejemplo la prueba es en el mes 10 y el niño nació en el mes 12, se traslada un año (12 meses) para sumarlos a los 10 meses.

	Año	Mes	Día
Fecha de la prueba	$2014 - 1 = 2013$	$12 + 10 = 22$	26
Fecha de nacimiento	2011	12	24
Edad cronológica	2	10	2

Para el niño del ejemplo la edad cronológica es de 2 años, 10 meses y 2 días.

Criterios para el cálculo de la edad cronológica corregida

Luego de realizar la operación presentada, es necesario **asegurarse de que el nacimiento haya sido a término**. A la hora de observar el desarrollo de niños que fueron prematuros (menores de 36 semanas inclusive), se debe corregir la edad posnatal hasta los 24 meses (2 años). Por lo tanto, para los prematuros, una vez finalizado el procedimiento anterior (cálculo de la edad cronológica), hay que corregir la edad tomando como referencia la edad de término de 40 semanas.

Para corregir la edad debe restarse a la edad cronológica el número de semanas nacido antes del término, en meses.

Volviendo al primer ejemplo, si ese niño hubiera nacido de 32 semanas de edad gestacional, se debe restar ($40 - 32 = 8$) lo que da 8 semanas, que traducidas a meses serían 2 meses. Entonces:

	Año	Mes	Día
Edad cronológica	1	2	1
Corrección por prematurez		2	
Edad cronológica corregida	1	0	1

El niño tiene a la fecha de realización de la prueba 1 año y 1 día de edad cronológica corregida.

En el caso de que este niño hubiera nacido de 35 semanas, la resta quedaría ($40 - 35 = 5$), lo que da 5 semanas, que serían 1 mes y 1 semana (7 días). Entonces:

	Año	Mes	Día
Edad cronológica	1	$2 - 1 = 1$	$30 + 1 = 31$
Corrección por prematurez		1	7
Edad cronológica corregida	1	0	24

Como se ve en el ejemplo, dado que no se puede restar 7 a 1 día, se toman 30 días del mes. Para este caso la edad cronológica corregida del niño será de 1 año y 24 días.

PASO 2 - Uso de las fichas de evaluación

Se utilizarán las fichas de evaluación en las que figuran las conductas del desarrollo por rango de edad y organizadas por área. Se presenta como ejemplo un fragmento de la ficha de evaluación de 9 a 12 meses.

① ↓

Ficha de evaluación. De 9 a 12 meses (11 meses y 30 días)

② ↓

		MESES													Resultado		
		3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	I	C
MOTOR GRUESO	Camina sin ayuda															<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Camina tomado de la mano															<input type="checkbox"/>	no
	Consigue pararse apoyado en muebles															<input type="checkbox"/>	D ← ⑤
	Se traslada solo de un sitio a otro															<input type="checkbox"/>	SI
	Sentado alcanza un objeto															SI	<input type="checkbox"/>
	Se mantiene sentado con apoyo															SI	<input type="checkbox"/>
Eleva el tronco y la cabeza apoyándose en la manos (palanca)															SI	<input type="checkbox"/>	
															↑ ③	↑ ④	

1. Seleccionar la ficha de acuerdo a la edad del niño. *No olvidar realizar el cálculo de la edad y corregirla si fue prematuro, hasta los 2 años.*
2. Trazar una línea vertical en la edad correspondiente.
3. Marcar en el cuadro debajo de la letra **I** el resultado de las 3 conductas que quedan más cerca de la línea trazada, a la izquierda, en cada una de las áreas. *Estas son las conductas que se espera que siempre estén presentes al momento de la evaluación.*
4. Marcar en el cuadro debajo de la letra **C** el resultado de las conductas que cruzan la línea trazada. *Estas son las conductas que están en proceso de adquisición al momento de la evaluación (pueden estar presentes o no).*
5. A medida que se va evaluando el niño, es conveniente escribir al lado de cada una de las conductas **sí** cuando la cumple, **no** cuando no la cumple o la letra **D** si hay dudas de si la cumple. Esto facilitará luego al momento de conocer los resultados.

PASO 3 - Valoración de los resultados

Luego de evaluar todas las conductas, se considerarán los resultados, que serán orientadores.

Estos resultados no deben tomarse como un diagnóstico en ningún caso.

Tabla 1. Resultados de la GNVD V2

Pasa	Cumple con las 12 conductas que quedan a la izquierda de la línea de edad, para las 4 áreas (3 conductas por área).
No pasa	No cumple con una o más de las 12 conductas que quedan a la izquierda de la línea de edad, ya sea para un área o más .

Finalmente, se observará si el niño presenta o no los signos de alerta que se encuentran en la ficha de evaluación. Esta instancia es importante para definir acciones siguiendo la hoja de ruta.

Conviene recordar que algunos niños pueden presentar signos de alerta como conductas atípicas —no esperadas para la edad— y obtener una evaluación del desarrollo con la Guía acorde a la edad. Por ejemplo, puede tener una dificultad en la alimentación y cumplir con las pautas de desarrollo evaluadas para su edad.

Si bien se toman como referencia las 12 conductas que quedan a la izquierda de la línea de edad para definir el resultado de la Guía, se recomienda evaluar todas las conductas que cruzan la línea de edad, de manera complementaria para conocer las pautas del desarrollo que está logrando.

En el caso de que el niño no pase la Guía, se pueden evaluar las conductas que aparecen antes de las conductas que quedan a la izquierda de la línea de edad, de manera complementaria para conocer las pautas del desarrollo que está logrando. En este caso se recomienda utilizar como referencia la planilla que contiene todas las pautas de 0 a 5 años.

Consideraciones respecto a algunas conductas

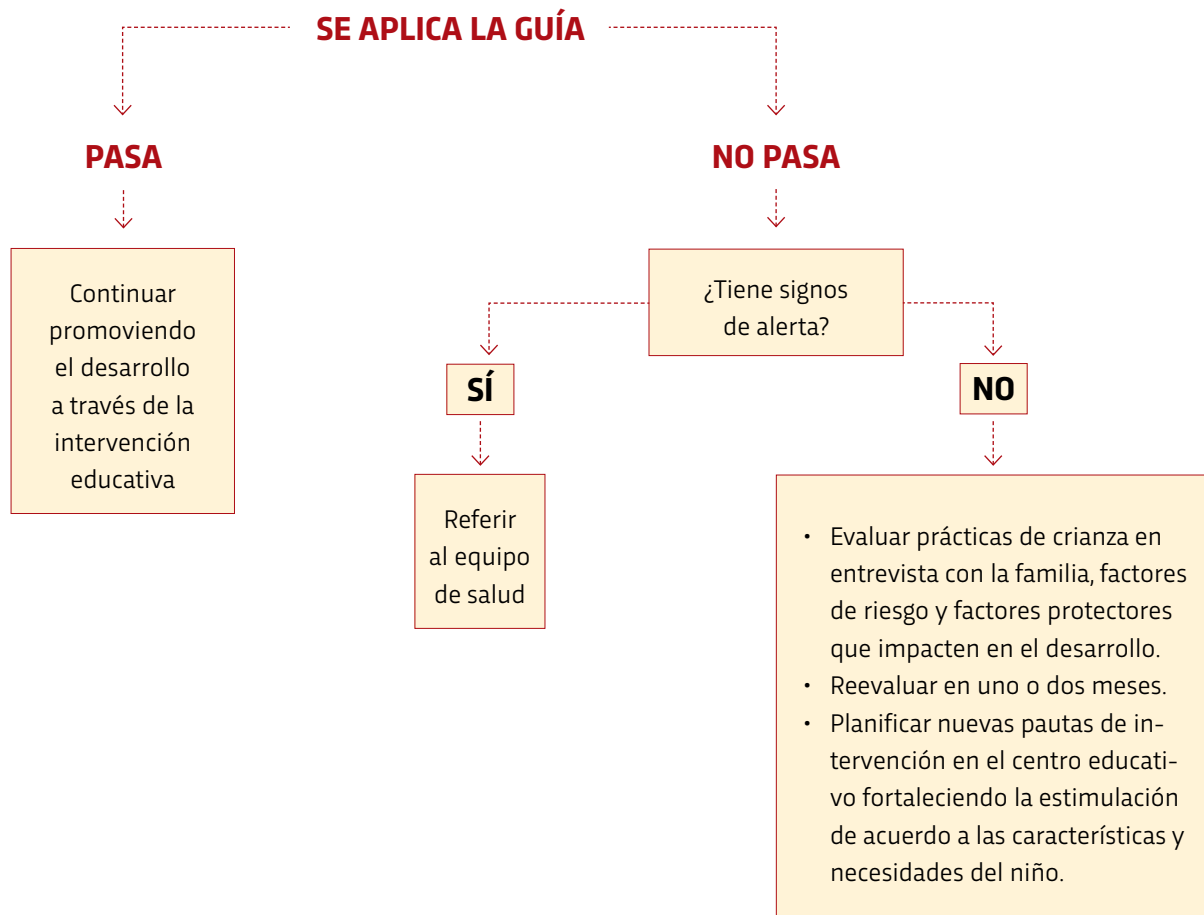
- Existen conductas que se pueden **mostrar** y tienen la letra **M** junto a su nombre. Esto significa que la persona que está evaluando al niño puede mostrar cómo se realiza la conducta solicitada. Por ejemplo, en el ítem “Construye torre de 2 cubos”.
- También existen conductas en las que se pueden brindar al niño hasta tres oportunidades. En la descripción de cada una de ellas está definido claramente. Por ejemplo, “Construye torre de 2 o más cubos” (se puede intentar hasta 4 veces).

- En casos puntuales, algunas conductas se pueden dar como adquiridas si cumplen una conducta que evalúa aspectos del desarrollo más avanzados. Es el caso de “Construye torre de 4 o más cubos”, que de estar presente se da como aprobada “Construye torre de 2 o más cubos”. Lo mismo ocurre con el ítem “Combina 2 palabras”, que de estar presente se da por aprobado “Palabra frase”.
- Algunas conductas podrán ser evaluadas en contexto grupal en la dinámica del aula, y no necesariamente de manera individual. Estas conductas cuentan con una letra **G** junto a su nombre.

Estas características de las conductas deben ser respetadas al momento de la evaluación, para que el resultado sea confiable.

PASO 4 - Aplicación de la hoja de ruta

Para el uso adecuado de la hoja de ruta, en primer lugar se debe conocer el resultado de la aplicación de la Guía: PASA - NO PASA.



Conductas a evaluar

Área motor grueso

Mantiene erguida y firme la cabeza.



Estando el niño en posición sentada o acostada, sostenerlo del tronco y observar cómo sostiene la cabeza.

■ LOGRADO

La cabeza permanece firme en el eje del tronco durante 5 segundos, aunque la espalda esté arqueada.

✗ NO LOGRADO

No logra sostener la cabeza por 5 segundos o más y esta cae hacia atrás o hacia delante o presenta oscilaciones.

Eleva el tronco y la cabeza apoyándose en las manos (palanca).



Estando el niño boca abajo sobre una superficie sólida, llamarle la atención para que se eleve y observar si apoya las manos y extiende los brazos para elevarse. *(Cuidar que las manos y brazos queden hacia delante.)*

■ LOGRADO

Eleva tronco y cabeza apoyando las manos en la superficie, con los brazos extendidos y el tronco separado de la superficie de apoyo (colchoneta fina o mesa).

✗ NO LOGRADO

Eleva cabeza y cuello pero no apoya las manos en la superficie o apoya las manos pero no extiende los brazos para separar el tronco de la superficie de apoyo.

Se mantiene sentado con apoyo.



Sentar al niño en una superficie plana y sólida (colchoneta fina o cambiador) con las piernas estiradas y abiertas en un ángulo de 50°.

■ LOGRADO

El niño se mantiene sentado por 5 segundos o más apoyando ambas manos sobre las piernas o superficie. Vale cualquier inclinación del tronco siempre que se observe que se mantiene sentado con apoyo.

✗ NO LOGRADO

No logra mantenerse sentado con el apoyo o lo logra por segundos y se cae inmediatamente.

Sentado alcanza un objeto.

Estando el niño sentado sobre una superficie plana y sólida (colchoneta fina o cambiador), ofrecerle un objeto atractivo como un cubo de color ubicado a unos 20 cm de la planta de los pies.

MATERIALES.

Cubo de color

■ LOGRADO

El niño alcanza y toma con una o ambas manos el objeto y vuelve a la posición sentado sin perder el equilibrio.

✗ NO LOGRADO

El niño no intenta tomar el objeto o al tomarlo pierde el equilibrio y se cae.

Se traslada solo de un sitio a otro.

Estando el niño en el piso, ofrecerle un objeto que sea de su interés ubicado a 1 metro de distancia aproximadamente. Invitarlo a que se acerque a buscar el objeto y observar si se traslada hacia él y cómo lo hace.

MATERIALES.

Cualquier objeto que resulte atractivo para el niño

■ LOGRADO

Se observa que: gatea, reptar o se traslada sentado una distancia de 1 metro o más.

✗ NO LOGRADO

No se observa que se traslade distancias de 1 metro o más.

Consigue pararse apoyado en muebles.

Estando el niño sentado en el piso al lado de un mueble firme (silla, banco o sillón), incentivarlo a pararse (por ejemplo, ofreciéndole un objeto llamativo).

MATERIALES.

Mueble firme (silla, sillón, banco). Cualquier objeto que resulte atractivo para el niño

■ LOGRADO

El niño se pone de pie por sus propios medios, apoyándose en el mueble.

✗ NO LOGRADO

No logra ponerse de pie por sus propios medios, apoyándose en el mueble, aunque lo intente; o se mantiene pasivo sin manifestar interés por la actividad.

Camina tomado de la mano.

Pararse junto al niño, tomarlo de una mano o de ambas e invitarlo a caminar.



■ LOGRADO

Realiza movimientos coordinados de marcha, da 5 o más pasos sin perder el equilibrio, aunque se descanse sobre el apoyo que el adulto le brinda.

✗ NO LOGRADO

Da menos de 5 pasos o no da ninguno.

Camina sin ayuda.

Observar cómo el niño se desplaza. De no hacerlo espontáneamente, ubicarse de frente a cierta distancia (1 o 2 metros) y llamarlo para que venga caminando.



■ LOGRADO

Da 5 o más pasos sin apoyarse en nada, con seguridad, sin perder el equilibrio.

✗ NO LOGRADO

Da 4 pasos o menos, su marcha es vacilante y no puede detenerse y retomarla, o no camina sin ayuda.

Se agacha y se para sin ayuda.

Estando el niño de pie, situado a corta distancia, mostrarle un objeto atractivo a la vez que se lo deposita en el suelo. Motivarlo a que lo tome sin apoyarse o sostenerse de objetos.

MATERIALES.

Objeto atractivo para el niño

■ LOGRADO

El niño se agacha, toma el juguete y vuelve a incorporarse, manteniéndose de pie por unos 4 o 5 segundos, sin sostenerse en objeto alguno, ni apoyarse con las manos ni perder el equilibrio.

✗ NO LOGRADO

No puede agacharse o pararse sin ayuda (del adulto o apoyo en objetos) o al levantarse o agacharse pierde el equilibrio y cae.

Trepa a muebles sin ayuda.

Alentar al niño a que suba a un mueble (ejemplo: silla, sillón o banco firme). Observarlo.

G

MATERIALES.

Silla o sillón o banco firme

■ LOGRADO

Trepa a los muebles sin ayuda.

✗ NO LOGRADO

No trepa o lo hace con la ayuda de un adulto.

Patea la pelota.

Colocar una pelota en el piso delante del niño y alentarle a patearla: "¡Vamos a jugar a la pelota!". Si no lo hace, mostrarle la acción y pedirle que patee.

M

G

MATERIALES.

Pelota

■ LOGRADO

El niño da un puntapié a la pelota aunque se tambalee, sin apoyarse en nada ni nadie y sin empujarla accidentalmente.

✗ NO LOGRADO

No la patea o lo hace accidentalmente, pues al caminar la pisa o la empuja con el pie.

Corre.

Observar si el niño corre una distancia de 5 metros aproximadamente.

G

■ LOGRADO

Corre la distancia solicitada sin caerse, con una buena coordinación (brazos y piernas).

✗ NO LOGRADO

Corre pero pierde continuamente el equilibrio o lo hace una distancia igual o menor de 4 metros, o no corre.

Sube y baja escaleras con ayuda.

Estando el niño frente a las escaleras, alentarle para que suba en posición de pie y baje: "¡Muéstrame cómo subes y bajas la escalera!". Si intenta subir gateando se le solicita y se le muestra que lo haga parado.

M

G

MATERIALES.

Escaleras de 4 escalones o más, de unos 20 cm de altura cada escalón, con baranda

■ LOGRADO

Sube y baja de pie 4 escalones o más, tomándose del pasamano o de la mano del adulto, es decir que puede sostenerse con una o dos manos.

✗ NO LOGRADO

Sube y baja 3 o menos escalones, lo hace gateando o apoyando las manos en los escalones superiores y/o baja sentado.

Lanza la pelota en una dirección.

M **G**

Entregarle una pelota al niño y ubicarse frente a él a una distancia máxima aproximada de 1 metro. Pedirle que tire la pelota a las manos del adulto. *(Se permiten 3 intentos.)*
(Se puede realizar una demostración si es necesario.)

MATERIALES.

Pelota

■ LOGRADO

Lanza la pelota y esta cae entre las manos y rodillas del cuerpo del adulto desde la distancia establecida.

✗ NO LOGRADO

En ninguno de los 3 intentos puede dirigir la pelota hacia el cuerpo del adulto o se mantiene pasivo.

Salta con ambos pies.

M **G**

Observar si el niño salta con ambos pies en el lugar. Si no lo hace se le muestra cómo hacerlo.

■ LOGRADO

Salta elevando mínimamente los dos pies a la vez o uno más alto que otro.

✗ NO LOGRADO

Al intentar saltar pierde el equilibrio y se cae o hace como que va a saltar pero no puede despegar los pies del piso.

Sube y baja escaleras sin ayuda.

G

MATERIALES.

Escalera con 5 o más escalones

Observar si el niño sube y baja una escalera sin usar el pasamano.

■ LOGRADO

Sube y baja las escaleras sin ayuda alternando los pies 5 escalones o más.

✗ NO LOGRADO

Sube y baja sin alternar los pies o los alterna en algunos escalones y no en todo el tramo de los 5 escalones, siempre lo hace con el mismo pie o no puede hacerlo sin ayuda de un adulto o sin tomarse del pasamano.

Se para en un pie 5 segundos o más.

M

Mostrar al niño cómo pararse en un pie sin apoyarse ni sostener las manos o el cuerpo en objeto alguno. El niño elige el pie que prefiere.
(Puede intentarlo hasta tres veces.)

■ LOGRADO

Se mantiene parado en un pie sin sostén por 5 segundos o más en cualquiera de los tres intentos.

✗ NO LOGRADO

Se para en un pie por 4 segundos o menos, se cae enseguida o tiene que sostenerse de algo para mantenerse parado 5 segundos.

Salta 20 cm con los pies juntos.

M

G

Colocar una hoja de papel de 20 cm de ancho (A4) en posición horizontal y saltar con los pies juntos por encima de ella. Motivar al niño a que salte de igual manera, partiendo de la posición de pie frente a la hoja (sin tomar envión, ni acercarse corriendo, ni sostenerse de objeto o persona alguna).

MATERIALES.

Hoja blanca

■ LOGRADO

Salta sobre la hoja con ambos pies sin tocarla.

✗ NO LOGRADO

Al saltar pisa o cae sobre la hoja, no puede levantar ambos pies en forma simétrica o no hace lo que se le pide.

Salta en un pie en el lugar, sin apoyo.

M

G



Observar si el niño salta en un pie sin avanzar, ni sostenerse, ni apoyarse en objeto o persona alguna.

(Puede intentarlo hasta tres veces.)

(Si es necesario, realizar la demostración.)

■ LOGRADO

Salta en un pie de manera continua 3 o más veces, sin sostenerse y sin apoyar el otro pie en el suelo, tratando de mantenerse en el lugar, sin avanzar.

✗ NO LOGRADO

Si salta en un pie 2 o menos veces o no puede saltar en un pie.

Camina talón-punta.

M **G**



Colocarse al costado del niño, cuidando que no haya objetos cerca y se cuente con espacio libre delante. Decirle al niño: "Mira atentamente, te voy a mostrar; quiero que camines como arriba de un muro o de una línea", y comenzar a avanzar hacia delante de forma tal que el talón de uno de los pies toque la punta del otro. Se dan unos 6 pasos así. "Ahora te toca a ti dar todos los pasos que puedas haciendo igual que yo y sin agarrarte de nada." *(Puede intentarlo hasta tres veces.)*

■ LOGRADO

Da 5 pasos o más hacia delante, juntando punta y talón, sin perder el equilibrio o se desequilibra alguna vez compensándolo con movimientos de brazos.

✗ NO LOGRADO

Da menos de 5 pasos o no puede avanzar porque pierde el equilibrio.

Recorre 2 metros saltando en un pie.

M **G**

MATERIALES.

Cinta adhesiva de color

Pegar una cinta adhesiva de color en el piso. Pararse en un extremo de la línea y decirle al niño: "Mira bien lo que voy a hacer". Saltar en un pie avanzando sobre la línea y luego pedirle que lo haga: "Ahora salta tú en un pie sobre la línea, con el pie que prefieras, a ver si puedes llegar de una punta a la otra sin salirte". Si el lugar no cuenta con suficiente espacio, se puede utilizar un espacio exterior (pasillo, patio).

■ LOGRADO

Salta al menos 2 metros en un pie siguiendo la línea. Se acepta que alterne los pies una vez.

✗ NO LOGRADO

Salta 2 metros siguiendo la línea pero alternando los pies dos veces o más, o salta menos de 2 metros, o lo hace sin poder seguir la línea, o no logra avanzar saltando en un pie sin perder el equilibrio.

Área coordinación

Sigue con la mirada objetos móviles.

Estando el niño boca arriba, mostrarle un objeto (pelota atada a una cinta) colocado a la altura de sus ojos, a 20 cm de su vista. Moverla despacio y captar su atención, para luego moverla desde la línea media hacia la izquierda y hacia la derecha, volviendo siempre a la línea media.
(Se puede intentar hasta 3 veces.)

MATERIALES.

Pelota atada a una cinta

■ LOGRADO

Sigue con la vista el objeto en forma continua, a lo largo del recorrido, en un ángulo de 90°.

✗ NO LOGRADO

No logra seguir el recorrido completo (90°) o lo sigue en forma parcial (por tramos), desenganchando la mirada antes de completar el recorrido.

Juega con las manos.



Observar si el niño se mira las manos, las acerca y aleja de su campo visual, se toca una mano con la otra, las entrelaza.

■ LOGRADO

Juega con las manos de la forma descrita, por algunos minutos, varias veces al día durante un rato cada vez.

✗ NO LOGRADO

No juega frecuentemente con sus manos de la forma descrita, lo hace esporádicamente o se las lleva a la boca pero no se las mira y no las cruza.

Prensión de un objeto.

Estando el niño sentado en brazos de un adulto, frente a una mesa, en una posición cómoda, se le ofrece cerca de las manos el sonajero y se observa la actitud frente a este.

MATERIALES.

Sonajero

■ LOGRADO

Dirige la mano hacia el objeto tomándolo, o lo mira y mueve las manos en la dirección de este y logra tocarlo intencionalmente aunque no pueda tomarlo.

✗ NO LOGRADO

No toma el objeto ni lo toca con intención de tomarlo.

Prensión global de objetos a mano plena (cúbito-palmar).

Estando el niño sentado en brazos de un adulto, colocar de frente y a la altura de la mesa una pasa de uva o similar sobre una hoja blanca para destacarla, a unos 20 cm de sus manos. Si no la mira, llamar su atención hacia el objeto.

MATERIALES.

Una pasa de uva y una hoja blanca

■ LOGRADO

Toma la pasa entre la palma de la mano, la base del pulgar y los 4 últimos dedos o haciendo un movimiento de rastrillo y la levanta de la mesa.

✗ NO LOGRADO

Se dirige al objeto sin poder tomarlo o solo lo mira y permanece pasivo.

Pinza inferior.

Estando el niño sentado en brazos de un adulto, de frente y a la altura de la mesa, colocar una pasa sobre una hoja blanca para destacarla, a unos 20 cm de sus manos. Si no la mira, llamar su atención hacia el objeto.

MATERIALES.

Una pasa de uva y una hoja blanca

■ LOGRADO

Toma la pasa entre la base del pulgar y el meñique.
(Si el niño logra la pinza inferior dar también como logrado prensión cúbito-palmar.)

✗ NO LOGRADO

Se dirige al objeto sin poder tomarlo o solo lo mira y permanece pasivo, o lo toma con prensión cúbito-palmar.

Prensión en pinza fina (opone el índice al pulgar).

MATERIALES.

Una pasa de
uva y una hoja
blanca

Estando el niño sentado en brazos de un adulto, de frente a la mesa y con las manos encima de ella, mostrarle una pasa colocada sobre una hoja blanca y motivarlo a que la tome. Observar la prensión.

■ LOGRADO

Toma el objeto haciendo la pinza con los extremos del pulgar e índice sin la participación de los otros dedos (opone el índice al pulgar).
(Si el niño logra la pinza fina, dar también como lograda la conducta prensión cúbito-palmar y pinza inferior.)

✗ NO LOGRADO

No realiza la pinza fina o usa otra forma de prensión correspondiente a edades anteriores.

Introduce objeto pequeño en botella.

M

MATERIALES.

Botella de plástico transparente, una pasa de uva y una hoja blanca

Estando el niño sentado en el piso o sentado en brazos de un adulto, colocar la pasa sobre la mesa, sobre una hoja blanca para destacarla. Colocar al lado la botella de plástico y pedirle que introduzca la pasa dentro de la botella. Si no lo hace, se puede mostrar la acción para después evaluar.

■ LOGRADO

Coloca la pasa dentro de la botella.

✗ NO LOGRADO

No pone la pasa en la botella, juega con los objetos sin atender a la orden o se mantiene pasivo.

Bebe de la taza o vaso.

G

MATERIALES.

Taza de plástico y agua

Estando el niño sentado en brazos de un adulto, ofrecerle una taza con un poco de agua y pedirle que beba.

■ LOGRADO

Toma el vaso o taza con una o dos manos y bebe sin ayuda, aunque derrame un poco de agua.

✗ NO LOGRADO

Necesita que el adulto le sostenga el vaso o taza para beber o no bebe en ninguno de los dos.

Construye torre de 2 o más cubos.

M G

MATERIALES.

8 cubos de colores de madera

Delante del niño sentado en el suelo o en brazos del adulto, cuidando que sus codos estén al nivel de la mesa y sus manos sobre ella, colocar 8 cubos y construir una torre, poniendo un cubo sobre otro. Luego colocar un cubo sobre la mesa ante él, entregarle otro cubo y pedirle: "¡Haz una torre tú también!".
(Se puede intentar hasta 4 veces.)

■ LOGRADO

Arma una torre estable de 2 o más cubos.
(Si realiza una torre de 4 o más cubos se da también por aprobado este ítem.)

✗ NO LOGRADO

Construye la torre colocando uno sobre otro sin soltarlos, lo hace sobre su palma, sin soltar el cubo de arriba, no logra armarla sin que se le caigan o no demuestra interés por esta tarea.

Garabatea.

G

MATERIALES.

Una hoja blanca y un crayón grueso o lápiz

Darle al niño una hoja y un crayón grueso (de preferencia) o lápiz y observar la conducta. Si no responde, se lo puede motivar verbalmente señalando el papel con el dedo y diciendo: "Muéstrame cómo dibujas".

■ LOGRADO

Por iniciativa propia hace 2 o más rayas en el papel intencionalmente.

✗ NO LOGRADO

Lo hace por casualidad o clava el lápiz en el papel o permanece pasivo.

Hojea libros.

M

MATERIALES.

Libro con imágenes

Presentar al niño un libro con imágenes; pasar las tres primeras páginas delante de él y luego invitarlo a que siga mirándolo. Observar la conducta.

■ LOGRADO

Pasa las páginas del libro tomándolas con dos o tres dedos aunque se saltee páginas, de a 2 o de a 3.

✗ NO LOGRADO

Retuerce las páginas, las arruga o no pasa las páginas, gira el libro para mirarlo o no se interesa por este.

Construye torre de 4 o más cubos.

M G

MATERIALES.

8 cubos de colores de madera

Delante del niño sentado, cuidando que sus codos estén al nivel de la mesa y sus manos sobre ella, colocar 8 cubos y motivarlo para que los apile uno arriba del otro: "¡Haz una torre bien alta!".

(Si no lo realiza se puede hacer una demostración.)

(Puede intentarlo hasta 3 veces.)

■ LOGRADO

Arma una torre estable de 4 o más cubos.

(Si arma una torre de 8 cubos se da por aprobado también este ítem.)

✗ NO LOGRADO

Construye la torre después de 3 intentos, la torre es de 3 cubos o menos, no logra armarla sin que se le caigan o no demuestra interés por esta tarea.

Se quita alguna ropa.

G

Observar si el niño se quita alguna prenda de ropa como un saco, camisa, vestido o pantalones, que no estén abrochados.

■ LOGRADO

Se quita una prenda de ropa sin ayuda del adulto.

✗ NO LOGRADO

Solo se saca prendas de los pies, de las manos o de la cabeza (medias, zapatos, guantes, gorro). O no se saca ninguna prenda sin ayuda del adulto.

Se pone ropa o zapatos.

G



Observar si el niño se pone las siguientes 3 prendas: medias, zapatos (sin abrocharse o atarse), camisa, ropa interior o saco.

■ LOGRADO

Se coloca sin ayuda al menos 3 prendas (desabrochadas), en el lugar correspondiente aunque la colocación no sea correcta o sea incompleta, no se prenda los botones ni se ate los cordones.

✗ NO LOGRADO

Se coloca 2 o menos prendas solo, o no se viste nunca solo, sin ayuda del adulto.

Construye torre de 8 o más cubos.

M G

Delante del niño sentado, cuidando que sus codos estén al nivel de la mesa y sus manos sobre ella, colocar 8 cubos y motivarlo para que los apile uno arriba del otro: "¡Haz una torre bien alta!".

(Se permiten 3 intentos.)

(Si no lo realiza se puede hacer una demostración.)

MATERIALES.

8 cubos

■ LOGRADO

Arma una torre estable de 8 cubos.

✗ NO LOGRADO

Después de los 3 intentos construye una torre de 7 cubos o menos, o no logra armarla sin que se le caigan o no demuestra interés por esta tarea.

Abotona y desabotona.

M G

Ofrecerle al niño una prenda con al menos 3 botones. Solicitarle que los desabotone y luego los vuelva a abotonar. Si el niño no responde se puede realizar una demostración.

MATERIALES.

Prenda con 3 botones y sus respectivos ojales

■ LOGRADO

Desabotona y abotona sin dificultad 1 de los 3 botones o más.

✗ NO LOGRADO

No abotona ni desabotona ninguno.

Copia una línea recta.

G

Ofrecerle al niño sentado frente a la mesa una hoja en blanco y un lápiz. Presentarle la lámina con la figura de una línea recta, señalarla y pedirle:

"Haz una raya igual a esta". No demostrarle dibujándola. Tampoco permitirle que repase el modelo.

(Se le dan 3 oportunidades.)

MATERIALES.

Hoja blanca, lápiz, lámina con el modelo de la línea y criterios de corrección

■ LOGRADO

Dibuja una línea recta vertical u horizontal. Tiene que haber una impresión general de línea recta aceptándose pequeñas curvaturas. La longitud mínima de la línea debe ser de 2 cm. (Ver criterios de corrección en anexo 2.)

✗ NO LOGRADO

La longitud de la línea es menor de 2 cm, o es más una curva que una recta o dibuja otra cosa o no dibuja.

Dibuja tres o más partes de la figura humana.

Ofrecerle al niño un lápiz y papel y pedirle que dibuje una persona (un niño o una niña).

G

MATERIALES.

Lápiz y hoja blanca

■ LOGRADO

Dibuja una figura donde se pueden identificar tres o más partes del cuerpo. Se cuentan como una parte: las partes pares (ejemplo: ojos, brazos, manos, piernas, dedos, pies).

✗ NO LOGRADO

Dibuja una figura humana con 2 o menos partes, realiza un garabato o no dibuja.

Copia una cruz.

G

Ofrecerle al niño sentado frente a la mesa una hoja en blanco y un lápiz. Presentarle la lámina con la figura de la cruz, señalarla y pedirle: "Haz un dibujo igual a este". No nombrarle la figura, ni señalar con el dedo o el lápiz la intersección, ni demostrar cómo se dibuja. Tampoco permitir que el niño repase el modelo.

(Se le dan 3 oportunidades.)

MATERIALES.

Hoja blanca, lápiz, lámina con el modelo de la cruz y criterios de corrección

■ LOGRADO

Dibuja dos líneas fundamentalmente rectas que se cruzan entre sí. Importa que haya entre ellas una intersección. (Ver criterios de corrección en anexo 2.)

✗ NO LOGRADO

La intersección es en los extremos de una de las dos líneas o las líneas son más curvas que rectas, utiliza tres líneas, ninguna línea cruza a la otra, dibuja otra cosa o no dibuja.

Se viste y desviste sin ayuda.

Observar si se viste y desviste sin ayuda (en caso de necesitar ayuda en qué situaciones) y cuántas veces a la semana lo hace.

G

■ LOGRADO

Se viste y desviste solo sin ayuda la mayor parte de las veces (al menos 5 veces por semana). Se acepta la ayuda del adulto en cierres y/o botones pequeños, o para prender zapatos con cordones (sí debe haber comenzado a hacer nudos).

✗ NO LOGRADO

Se viste solo menos de 5 veces a la semana o siempre necesita ayuda.

Dibuja 6 o más partes de la figura humana.

M G

MATERIALES.

Hoja blanca y lápiz

Ofrecerle al niño lápiz y papel y pedirle que dibuje una persona (un niño o una niña).

■ LOGRADO

Dibuja una figura donde se pueden identificar seis o más partes del cuerpo. Se cuentan como una parte las partes pares (ejemplo: ojos, brazos, manos, piernas, dedos, pies).

✗ NO LOGRADO

Dibuja una figura humana con 5 o menos partes o realiza un garabato o no dibuja.

Copia un triángulo.

M G

MATERIALES.

Hoja blanca, lápiz, lámina con el modelo del triángulo y criterios de corrección

Mostrarle al niño sentado frente a la mesa la lámina con el dibujo del triángulo, ofrecerle una hoja en blanco y un lápiz y solicitarle: "Haz un dibujo igual a este". No nombrarle la figura, ni señalar con el dedo o el lápiz cómo hacerlo o demostrarlo dibujándola. Tampoco permitirle que repase el modelo. *(Se le dan 3 oportunidades.)*

■ LOGRADO

Copia bien el triángulo en una de las tres aplicaciones. El triángulo tiene que tener los tres lados claramente definidos y de la misma longitud aproximadamente; uno de los vértices debe estar aproximadamente hacia la mitad de la base horizontal y las líneas deben ser fundamentalmente rectas. (Ver criterios de corrección en anexo 2.)

✗ NO LOGRADO

Dibuja, pero las líneas o algunas de ellas no son lo bastante rectas y/o el vértice no está claramente en el centro de la línea de base o hace otro dibujo.

Área lenguaje

Reacciona al estímulo sonoro.

Colocarse detrás del niño sentado en un espacio cómodo o en la falda de un adulto, fuera de su campo visual, y hacer sonar el sonajero, primero de un lado y luego del otro, aproximadamente a 30 cm de su oreja.

(Puede repetirse hasta 3 veces, cuidando que no se interpongan otros distractores en ese momento.)

MATERIALES.

Sonajero

■ LOGRADO

Se considera válida cualquier reacción del niño: mover los ojos, pestañear o quedar inmóvil al escuchar el sonido.

✗ NO LOGRADO

A pesar de repetir el sonido, no se observa reacción alguna.

Emite sonidos.

Captar la atención del niño acostado (boca arriba) a través del encuentro de miradas, hablarle, emitir sonidos guturales (de garganta, por ejemplo, /k/ y /g/) y vocalizaciones a modo de diálogo (esperando respuesta), cambiando la entonación y exagerando movimientos de los labios y boca.

■ LOGRADO

Produce sonidos guturales y vocalizaciones. Ejemplo: *aaah, gur gur, eeh ehh*, en respuesta a quien evalúa.

✗ NO LOGRADO

Por observación directa, no se constata la emisión de vocalizaciones y sonidos guturales por el niño.

Vuelve la cabeza a la persona que le habla.

Ubicarse fuera de la vista del niño, acercarse al oído a la altura del hombro de este, llamarlo con voz pausada por el nombre y observar si vuelve la cabeza como respuesta. Hacerlo primero de un lado y luego del otro. *(De no obtener respuesta en una primera oportunidad, se puede repetir hasta 3 veces de cada lado, cuidando que no se interpongan otros distractores en ese momento, así como que la reacción sea al sonido y no a la respiración del observador.)*

■ LOGRADO

El niño vuelve la cabeza hacia el lugar de donde proviene la voz, de los dos lados.

✗ NO LOGRADO

A pesar de repetir el llamado no se observa la búsqueda de quien lo llama o se observa respuesta solo de uno de los lados.

Combina consonantes con vocales.

Observar si cuando se le habla, el niño se expresa repitiendo sílabas de combinación consonante-vocal. Ejemplo: dice *da-dá, ba-ba, pa-pa*, etc.

■ LOGRADO

Se expresa mediante sílabas (consonante-vocal) y los reduplica (ejemplo: *pa, pa, pa, pa; ma, ma, ma, ma; ta, ta, ta, ta; da, da, da, da*).

✗ NO LOGRADO

Emite sonidos solo vocálicos o combinados con algunos guturales (*ggguu, jjj*), gritos, ruidos o no hay emisión de sílabas de tipo consonante-vocal.

Responde al “no”.

Observar cuando esté frente a un objeto que no sea conveniente que tome e intente tomarlo, su reacción al decirle “no”, en forma enfática y firme, sin gritarle.

■ LOGRADO

Al escuchar el “no” se detiene y mira a la cara al observador y/o llora.

✗ NO LOGRADO

No se detiene frente a la orden “no” y/o no manifiesta reacción alguna.

Mira objetos o personas que el evaluador señala y/o nombra.

Observar si el niño comprende frases sencillas acompañadas del gesto correspondiente (por ejemplo, el evaluador dice: "¡Mira qué linda taza!", "¿Dónde está la pelota?"), dirigiendo su mirada a lo que se señala y/o nombra.

■ LOGRADO

Responde mirando el objeto que se señala y/o nombra.

✗ NO LOGRADO

No responde de la forma esperada.

Responde a su nombre.

Durante las actividades cotidianas, mientras el niño está interesado por un objeto o situación, llamarlo por su nombre y observar su respuesta. (Se consideran como máximo 3 intentos.)

■ LOGRADO

Mira a quien lo llama por su nombre, por lo menos una vez.

✗ NO LOGRADO

No responde en ninguna oportunidad a su nombre.

Señala con el índice (protoimperativo y protodeclarativo).

Durante las actividades cotidianas, observar qué hace el niño cuando quiere que le den algo o quiere mostrar algo que le interesa o que necesita, de qué modo lo hace saber.

■ LOGRADO

En varias oportunidades al día señala con el dedo índice y dirige la mirada a la mirada del adulto (mira el objeto y luego con un acompañamiento vocal busca encontrarse con la mirada del adulto) para **pedir** ayuda, objetos o acciones (protoimperativo) o para **compartir** la atención del adulto respecto a un objeto o evento o situación (protodeclarativo) que le llama la atención, le interesa, quiere o lo sorprende.

✗ NO LOGRADO

Nunca señala con el dedo índice para dar a conocer sus intereses o utiliza el índice para señalar pero no busca encontrarse con la mirada del adulto.

Cumple órdenes sencillas.

Dar al niño una orden por vez: "dame la taza"; "toma los cubos"; "llévale la pelota a...". La orden debe ser verbal y sin gestos.

MATERIALES.

Cubos de colores, pelota y taza de plástico

■ LOGRADO

Cumple por lo menos con 2 tareas en función de las órdenes dadas.

✗ NO LOGRADO

No responde a una o ninguna de las órdenes sencillas.

Utiliza 5 o más palabras diferenciadas.

Observar qué palabras dice, no importa que no sea fonéticamente correcto, pero deberá utilizar siempre un mismo sonido o combinación de sonidos para designar a la misma persona, objeto u animal (tener en cuenta que a esta edad utilizan "media lengua", jerga).

Por ejemplo: *aba* o *guagua* por agua; *pelo* por perro, o *papo* por zapato, *miau miau* por gato, *tutú* por auto. Las variaciones de una misma palabra se cuentan como una; ejemplo: *mamá* o *mami* o *ma*.

MATERIALES.

Lista de palabras posibles:

- pan
- pelota
- vaso
- auto
- zapato
- perro
- gato
- mamá
- papá
- lápiz
- caballo
- nene/a
- agua
- dedo
- ojo

■ LOGRADO

Dice al menos 5 palabras o sonidos onomatopéyicos con significación clara para designar personas, animales u objetos. Las palabras pueden estar deformadas, no importan los errores de pronunciación.

✗ NO LOGRADO

Utiliza menos de 5 palabras, solo utiliza sonidos, a todo lo llama con una misma palabra, por ejemplo, *eto* o *eso* o no utiliza palabra alguna. No se consideran *dame* o *toma* como palabras.

Palabra frase.

En sus actividades cotidianas, observar qué dice el niño cuando quiere anunciar o pedir algo.

■ LOGRADO

Utiliza dos o más palabras frase (aunque tenga errores de pronunciación). Ejemplo: *papá* cuando ve llegar al padre (“viene papá”); *agua* por “quiero agua”; *pan* o *papa* por “quiero comer”; *más* por “quiero más”; *dame* o *esto* por “quiero esto”.

✗ NO LOGRADO

No utiliza ninguna palabra con sentido de frase o no hay emisión de palabras.

Señala una parte de su cuerpo.

Solicitarle al niño verbalmente, cuidando no indicar gestualmente: “Muéstreme tus pies/tus manos/tus dedos/tus ojos”; y se espera una respuesta entre una pregunta y otra. Si el niño no responde se puede variar la pregunta: “¿Dónde están tus pies? ¿Tus manos? ¿Tus dedos?”.

■ LOGRADO

Señala, toca, mira al menos una parte de su cuerpo.

✗ NO LOGRADO

No identifica ajustadamente ninguna parte de su cuerpo o se mantiene pasivo.

Señala 2 o más figuras conocidas de una lámina.

Colocar tarjetas con imágenes sobre la mesa y pedirle al niño que señale dónde están el vaso, el auto, el perro, el niño, la banana y el zapato. Realizar una pregunta por vez y esperar la respuesta. La consigna es solo verbal. Cuidar no inducir la respuesta a través de los gestos.

(Se pueden realizar hasta 3 intentos por pregunta.)

MATERIALES.

Tarjetas con imágenes (niño, vaso, zapato, perro, banana, auto)

■ LOGRADO

Señala correctamente al menos 2 imágenes.

✗ NO LOGRADO

Señala 1 o ninguna.

Sigue órdenes simples acompañadas por gestos.

Dar al niño las siguientes 4 órdenes con lenguaje verbal y gestual, de a una, y esperar la respuesta:

1. Poner 2 o 3 cubos sobre la mesa delante del niño; cuando haya tomado uno extender la mano y decirle: "Dame el cubo", y luego retirar los demás.
2. Colocar la taza en la mesa, indicar con las manos y decirle: "Toma la taza", "Dásela a mamá o a papá".
3. "Ahora siéntate en el suelo" (señalando con las manos el lugar).
(Cada orden se puede reiterar hasta 3 veces, si es necesario.)

■ LOGRADO

Puede seguir 3 de las 4 órdenes o todas.

✗ NO LOGRADO

Sigue 2 órdenes, 1 o ninguna.

Nombra 1 o más figuras conocidas de una lámina.

Presentarle al niño tarjetas con figuras de la vida cotidiana, señalar una figura por vez y preguntarle: "¿Qué es esto?, ¿Cómo se llama?". Esperar la respuesta por cada dibujo.

(Si es necesario se puede volver a preguntar hasta 3 veces por cada uno.)

MATERIALES.

Tarjetas con imágenes (niño, vaso, zapato, perro, banana, auto)

■ LOGRADO

Nombra al menos 1 de las 6 figuras. Se acepta el nombre convencional o un nombre diferente si sabemos que el niño acostumbra a llamar a ese objeto con ese nombre. Ejemplo: *papos* por zapatos, *tutú* por auto, *nene* por niño, *anana* por banana, *pelo* por perro, *aso* por vaso, etc. También se aceptan errores de pronunciación.

✗ NO LOGRADO

No nombra ninguna. No se aceptan onomatopeyas.

Combina dos palabras.

Observar el lenguaje del niño en actividades cotidianas. Poner atención a si ha comenzado a unir dos palabras o más para decir algo, pedir, mostrar lo que quiere, le interesa o necesita.

■ LOGRADO

Formula frases de dos palabras, compuestas por sustantivo, verbo y/o adjetivo. Ejemplo: "nene come", "papá viene", "mamá dame", "mamá linda", "nene malo" u otras, aunque tenga errores de pronunciación.
(Si cumple con esta pauta, se da por aprobada la pauta Palabra frase.)

✗ NO LOGRADO

Combina dos palabras pero no son verbo y sustantivo y/o adjetivo. Ejemplo: "acá papá", "mamá agua", "mamá eto", "nene no" o no combina palabras.

Frase completa.

Observar el lenguaje del niño en su cotidianidad, observar cómo habla o se hace entender.

■ LOGRADO

Habla utilizando frases completas: sujeto, verbo, objeto directo, objeto indirecto. Ejemplo 1: Juan compró un pantalón para su hijo (Juan = sujeto; compró = verbo; un pantalón = objeto directo; para su hijo = objeto indirecto). Ejemplo 2: Las niñas hicieron un dibujo para su madre (Las niñas = sujeto; hicieron = verbo; un dibujo = objeto directo; para su madre = objeto indirecto).

✗ NO LOGRADO

Utiliza frases de dos palabras o no utiliza frases.

Distingue ubicaciones espaciales.

Presentarle al niño sentado a la mesa una taza, un cubo y una hoja blanca. Colocar la taza vacía delante de él, darle una orden verbal por vez y esperar la respuesta, cuidando de no inducirla con gestos. Las órdenes son las siguientes: "Mete el cubo **adentro** de la taza". "Ahora ponlo **afuera** de la taza", "Ahora ponlo **delante** de la taza", "Y ahora ponlo **detrás** de la taza". "Toma la hoja y ponla **abajo** de la taza", "Y ahora ponla **arriba** de la taza".

MATERIALES.

Taza, hoja blanca y cubo

■ LOGRADO

Cumple correctamente al menos 4 de las 6 órdenes.

✗ NO LOGRADO

Cumple 3 o menos o no cumple ninguna.

Reconoce el uso de al menos 2 objetos.

Presentarle al niño una lámina con una cuchara, una con una camisa y otra con una tijera. Solicitarle: "Muéstrame lo que se usa para cortar". Esperar la respuesta. "Muéstrame lo que se usa para abrigarse, para no tener frío." "Muéstrame lo que se usa para comer."

MATERIALES.

Tarjetas con imágenes (cuchara, camisa y tijera)

■ LOGRADO

Identifica correctamente (señala o nombra) el uso de al menos 2 objetos.

✗ NO LOGRADO

Identifica el uso de uno o no reconoce el uso de ninguno de los objetos.

Dice su nombre y apellido.

Preguntarle al niño: "¿Cómo te llamas?". Si solo dice su nombre, preguntarle: "¿Y qué más?".

■ LOGRADO

Dice su nombre y apellido. Se aceptan errores de pronunciación y sobrenombres.

✗ NO LOGRADO

Solo dice su nombre, da una respuesta equivocada o no responde.

Usa pronombres (yo y/o mí).

Escuchar el lenguaje espontáneo del niño, a fin de determinar si utiliza pronombres personales.

■ LOGRADO

Cuando habla de sí mismo utiliza al menos uno de los pronombres (yo o mí), aunque sea gramaticalmente en forma incorrecta. Por ejemplo, se acepta: "mí quiero pan".

✗ NO LOGRADO

Para referirse a sí mismo no utiliza pronombres, aún utiliza su nombre o la palabra *nene/a*.

Identifica tamaños (grande y chico).

Utilizar cuatro láminas, dos con un cuadrado cada una (uno grande y otro más chico, del mismo color) y otras dos con un círculo cada una (uno grande y otro más chico, del mismo color). Mostrarle al niño primero los cuadrados y pedirle: "Señala el más chico". Luego presentarle los círculos y decirle: "Ahora señala el más grande".

Nuevamente mostrarle los cuadrados, colocados en una posición diferente de la primera vez, y pedirle: "Señala el más grande".

Luego volver a mostrarle los círculos, colocados en una posición diferente de la primera vez, y pedirle: "Señala el más chico".

MATERIALES.

Cuatro láminas:
2 con cuadrados
(uno grande y
otro más chico)
y 2 con círculos
(uno grande y
otro más chico)

■ LOGRADO

Señala o toca correctamente lo solicitado en las 4 oportunidades.

✗ NO LOGRADO

Responde correctamente a 3 o menos indicaciones o a ninguna.

Completa analogías opuestas.

Decirle al niño: “Quiero que escuches atentamente. Voy a decirte unas frases y tú tienes que decir la última palabra. La primera la vamos a hacer como una práctica: ‘El perro tiene patas, el pájaro tiene... alas’. ¿Entendiste?”. Luego decirle las frases siguientes de a una y esperar la respuesta:

1. “La cocina calienta la comida, y la heladera la...”
2. “Los peces nadan y los pájaros...”
3. “Un caballo es grande y un ratón es...”
4. “De día está claro y de noche está...”

■ LOGRADO

Completa con una palabra adecuada en 3 o las 4 analogías. Ejemplos de respuestas correctas:

1. la enfría, la congela, la conserva o equivalente;
2. vuelan;
3. pequeño, chico o chiquito;
4. oscura, negra o equivalente.

✗ NO LOGRADO

Responde correctamente a 2 o menos de las analogías o no responde adecuadamente a ninguna.

Cumple dos órdenes verbales que impliquen dos acciones consecutivas.

Poner sobre la mesa 5 objetos (un cubo, una taza, una pelota, un lápiz y un libro) y nombrarlos. Después pedirle al niño que repita los nombres para asegurarse de que los ha entendido. Luego decirle: “Escucha bien y haz lo que te pida. ¿Preparado?”. Darle las siguientes órdenes de una en una y repetir las (completas) si el niño no responde:

1. “Toca la taza y dame el lápiz”.
2. “Cambia de lugar la pelota y dame el cubo”.
3. “Da vuelta la taza —o “Pon la taza boca abajo”— y mete el lápiz dentro del libro”.

Si el niño empieza a responder antes de finalizar la orden, decirle: “Espera, debes empezar cuando yo termine de hablar”. Una vez dada la orden y que el niño empieza a cumplir, no ayudarlo repitiendo la segunda parte de la orden. Al finalizar el niño y antes de dar la siguiente orden, colocar los objetos en el lugar donde se encontraban al principio de la aplicación.

MATERIALES.

Un cubo, una taza, una pelota, un lápiz y un libro

■ LOGRADO

Cumple correctamente 2 de las 3 órdenes o las 3.

✗ NO LOGRADO

Cumple 1 o ninguna.

Reconoce tres colores.

Colocar delante del niño hojas de papel glasé de diferentes colores (azul, amarillo, rojo y verde). Solicitarle que entregue de a un color por vez, volviendo cada vez la hoja de color entregada al lugar que ocupaba al inicio de la actividad. Pedirle: "Dame la hoja de color rojo", "Dame la hoja de color amarillo", y así sucesivamente con el azul y el verde. Cuidar de no solicitar los colores en orden ni realizar gestos que orienten hacia la respuesta correcta o manifestar si se equivoca.

MATERIALES.

Hojas de papel
glasé de colores
(azul, amarillo,
rojo y verde)

■ LOGRADO

Reconoce al menos 3 de los 4 colores presentados.

✗ NO LOGRADO

Reconoce menos de 3 colores.

Aumenta el vocabulario. Utiliza frases de 5 o 6 palabras.

Para motivar la conversación del niño, hacerle preguntas sobre experiencias cotidianas, como por ejemplo: "¿Qué haces cuando estás con tus hermanos, y/o primos y/o amigos? ¿Y cuando llueve? ¿Qué te gusta hacer en las vacaciones?". Cuando el niño da respuestas concretas, motivarlo preguntando: "¿Y qué más?".

■ LOGRADO

En la respuesta utiliza al menos una frase de 5 o más palabras, con habla clara, sin ninguna alteración en la pronunciación.

✗ NO LOGRADO

En todas las respuestas usa frases de 4 o menos palabras o al hablar no se le entiende lo que dice.

Identifica sonidos iniciales.

Mostrarle al niño una lámina y decirle: "Escucha las palabras y mira los dibujos". Irlos señalando mientras se los va nombrando. "Ahora muéstrame el dibujo que empiece con el sonido /a/ como *auto*. ¿Entendiste?". Utilizar la lámina 1 a modo de práctica y luego repetir el procedimiento con las láminas 2 (en este caso solicitando que muestre el dibujo que empiece con el sonido /p/, como *papá*), 3 (solicitando que muestre el dibujo que empiece con el sonido /l/, como *lápiz*) y 4 (solicitando que muestre el dibujo que empiece con el sonido /s/, como *sapo*).

MATERIALES.

Lámina 1
(práctica): rana, árbol, puerta, gato (/a/ como *auto*)
Lámina 2:
nudo, perro, sartén, gorro. (/p/ como *papá*)
Lámina 3:
dedo, chancho, luna, mesa (/l/ como *lápiz*)
Lámina 4:
sol, libro, cama, oso (/s/ como *sapo*)

■ LOGRADO

Señala el dibujo correcto en 2 láminas.

✗ NO LOGRADO

Señala el dibujo correcto solamente en 1 lámina o no logra resolver la propuesta.

Nombra categorías.

Decirle al niño: "Escucha atentamente... si digo perro, gato, caballo, vaca, oveja, ¿todos juntos qué son? Todos estos son...". Esperar su respuesta. Luego decirle las siguientes propuestas de una en una y esperar la respuesta:

- Manzana, banana, naranja, limón.
- Pantalón, buzo, campera, medias.

■ LOGRADO

Nombra correctamente dos categorías: frutas o vegetales; ropa o vestimenta.

✗ NO LOGRADO

Nombra una o ninguna categoría.

Clasifica teniendo en cuenta dos atributos (tamaño y/o forma y/o color).

MATERIALES.

8 fichas: 4 con forma circular y 4 de forma cuadrada, de las cuales 4 son azules (2 grandes y 2 chicas) y 4 son rojas (2 grandes y 2 chicas)

Ofrecerle al niño 8 fichas (4 de forma circular y 4 de forma cuadrada), de las cuales 4 son azules (2 grandes y 2 chicas) y 4 son rojas (2 grandes y 2 chicas). Pedirle que agrupe, que junte las que se parecen, como más le guste (sin inducir el criterio). Si en la primera oportunidad clasifica teniendo en cuenta un atributo, preguntarle: "¿De qué otra manera además puedes juntar los que se parecen?".

■ LOGRADO

Agrupar teniendo en cuenta al menos 2 atributos: color y tamaño, forma y color o forma y tamaño.

✘ NO LOGRADO

Clasifica pero preguntando o dudando continuamente, necesita que se le explique o repita la consigna permanentemente, o clasifica teniendo en cuenta un solo atributo.

Área social

Mira a la cara.

Captar la mirada del niño acostado boca arriba, hablándole pausadamente de frente, con movimientos de cabeza, sonriéndole para atraer su atención y observar si, en respuesta, fija su mirada en el rostro del evaluador.

■ LOGRADO

Mira a quien evalúa cuando este le habla y responde con expresiones faciales.

✗ NO LOGRADO

No mira al evaluador o no responde con expresiones faciales dirigidas al rostro de este.

Risa sonora.

En contexto cotidiano, observar si el niño muestra risa fuerte, a carcajadas, y valorar cuándo lo hace.

■ LOGRADO

Ríe a carcajadas o tiene una risa sonora diferenciada de la sonrisa en respuesta a personas que le sonríen y le hacen gestos, le conversan o juegan con él (cosquillas o en respuesta a ciertos movimientos del cuerpo).

✗ NO LOGRADO

No se lo ha escuchado reír a carcajadas o manifestar una risa sonora diferenciada de la sonrisa sin sonido.

Reacción frente al espejo.

Sentar al niño en brazos y colocar frente a él un espejo. Observar si mira su imagen, y si no lo hace llamar su atención para que lo haga.

MATERIALES.

Espejo

■ LOGRADO

Al mirar su imagen en el espejo, sonríe, ríe o gorjea o la observa seriamente.

✗ NO LOGRADO

No se observa ninguna de las manifestaciones descritas.

Juego a "está - no está".

De frente al niño, hablarle, sonreírle y explicarle que se va a jugar con él a las escondidas, al "está - no está". Cubrir el rostro del niño con un trozo de tela opaca y observar su actitud.

MATERIALES.

Trozo de tela opaca

■ LOGRADO

Se quita la tela de la cara con la mano y mira al observador.

✗ NO LOGRADO

No intenta sacarse la tela o lo hace accidentalmente; se la quita sin encontrarse con la mirada del observador.

Anticipación de rutinas cotidianas.

Observar cómo reacciona el niño antes de iniciar una rutina, por ejemplo a la hora de alimentarse, cambio de pañales, higiene, descanso.

■ LOGRADO

Ríe, llora, se agita o tensiona su cuerpo anticipando una situación que sabe que sucederá. Por ejemplo: se ríe o se agita cuando lo llevan al cambiador, abre la boca cuando ve que se está preparando el momento de alimentarlo, etc.

✗ NO LOGRADO

No se observa ningún cambio conductual ante rutinas que se realizan a diario.

Distingue a personas conocidas de aquellas que no conoce.

Observar en contexto cotidiano si el niño distingue a las personas conocidas de las desconocidas o extrañas y prestar atención a cómo reacciona ante ellas cuando se acercan a él y quieren tomarlo en brazos.

■ LOGRADO

Frente a una persona que desconoce, llora o se pone serio, da vuelta la cara o se prende con más fuerza de quien lo tiene en brazos, u otra expresión de desaprobación o rechazo.

✗ NO LOGRADO

Indiferencia frente a las personas extrañas que quieran tomarlo en brazos.

Encuentra objetos que se le ocultan a la vista.

Sentar al niño en la falda, de frente a una mesa o en el piso, y dejarlo jugar con dos o tres cubos pequeños por unos segundos. Luego pedirle los objetos, sacándolos. Mientras el niño observa, depositarlos en la mesa o el piso y cuando el niño los mire taparlos con un trozo de tela opaca. Observa su conducta.

MATERIALES.

Trozo de tela opaca y 2 o 3 cubos de colores

■ LOGRADO

Levanta la tela para obtener o ver los objetos escondidos.

✗ NO LOGRADO

Mueve o retira la tela accidentalmente, o la levanta para jugar con ella, sin manifestar interés en buscar los objetos escondidos.

Participa en juegos interactivos con el adulto.

Observar si el niño participa en juegos como cucú, escondite, juegos cantados con los dedos, con las manos, aplaudir, hacer muecas, el caballito u otro.

G

■ LOGRADO

Participa activamente en 2 o más juegos; es decir, se observa que ambos interactúan en el lapso que dura el juego, permitiendo la continuidad de este.

✗ NO LOGRADO

Responde una vez y se desinteresa o permanece pasivo o indiferente.

Imita (gestos, acciones, sonidos, palabras de la vida cotidiana).

Observar si el niño en ocasiones imita lo que hacen otros (adultos referentes). ¿Qué imita? ¿Cómo lo hace? Por ejemplo: toma un peine y se peina, con una escoba barre, copia cara de enojo y/o divertida, reproduce los gestos o parte de estos de un juego cantado u otros.

■ LOGRADO

Imita gestos, acciones, sonidos, palabras o tareas domésticas que observa que realizan personas de su entorno o juegos que comparten con él.

✗ NO LOGRADO

No efectúa ninguna acción o gestos, palabras, sonidos y/o juegos como imitación de los adultos o de otros niños que lo rodean.

Juego de representación.

Observar a qué juega el niño, cómo juega y qué hace cuando juega.

G

■ LOGRADO

Refieren que juega a representar acciones de la vida cotidiana sin que se lo proponga un adulto. Por ejemplo, juega con una muñeca u osito y hace que lo baña, le da de comer, lo hace dormir, lo hamaca, lo abraza y/o representa a personajes conocidos (doctor, almacenero), aunque por lapsos breves.

✗ NO LOGRADO

No han observado al niño armar situaciones de juego que representen la vida cotidiana.

Inicia contacto social con otros niños.

Observar qué hace el niño cuando está cerca de otros niños de edad similar o próxima.

■ LOGRADO

Siempre demuestra interés por iniciar un contacto con otros niños de edad similar (se les acerca, les habla, los toca, les tira de la ropa y/o les ofrece o les saca un juguete).

✗ NO LOGRADO

Cuando está cerca de otros niños de su edad o próxima, muy pocas veces, rara vez o nunca demuestra interés por contactarse con ellos.

Uso social del lenguaje.

Observar si el niño mantiene contacto visual interactivo con el evaluador u otra persona mientras realiza las consignas solicitadas.

■ LOGRADO

Mira intencionalmente al evaluador a los ojos y es capaz de mantener la mirada (al menos por cierto lapso).

✗ NO LOGRADO

No mira a los ojos del cuidador y/o evaluador o lo hace en forma fugaz o esquivando la mirada.

Juego en paralelo.

G

Observar al niño mientras juega con sus pares. ¿Qué hace cuando está junto a otros niños de edades similares? ¿Cómo juega?

■ LOGRADO

La mayoría de las veces juega solo cerca de ellos, cada uno en su juego, dejando un juguete a cambio de otro y/o imitando lo que hacen los otros, disputándose un mismo objeto o compartiendo juguetes.

✗ NO LOGRADO

La mayoría de las veces no quiere jugar cerca de la forma descrita aunque sea solo.

Comienza a seguir normas sencillas, rutinas.

Observar si el niño hace caso a lo que se le dice y se le pide, si respeta normas sencillas de convivencia, rutinas establecidas.

■ LOGRADO

Obedece la mayoría de las veces al menos a una de las siguientes situaciones: cuando se le pide que se siente, cuando se lo llama para comer, se le dice que no o que espere, se le pide que guarde los juguetes o que traiga algo.

✗ NO LOGRADO

Algunas veces, pocas veces o nunca hace lo que se le pide o dice. No hay ninguna situación en la que siempre obedezca.

Arma juegos de roles.

G

Observar durante el juego con pares: ¿A qué juega el niño? ¿Arma situaciones de juego en forma espontánea, representando roles de situaciones de la vida diaria o de personajes conocidos de cuentos o la televisión? Ejemplo: juega a las madres y padres, tías, abuelas, doctores, almaceneros u otros.

■ LOGRADO

Logra armar situaciones de juego con representación de roles por iniciativa propia, sin la directiva de un adulto.

✗ NO LOGRADO

Lo hace en forma esporádica o nunca realiza juegos de roles.

Controla esfínteres (diurno).

(Control de materias y orina, de día)

Observar si el niño viene sin pañales y si controla esfínteres (fecal y urinario). ¿Cuántas veces pide cuando necesita ir al baño?

■ LOGRADO

Va solo al baño o pide para que lo lleven cuando quiere hacer sus necesidades, aunque a veces cuando está jugando entretenido no pide y no controla esfínteres.

✗ NO LOGRADO

Usa pañales, no pide ni con gestos ni con palabras o los padres o cuidadores lo llevan a determinadas horas, anticipando las ganas de ir del niño.

Arma rompecabezas de 2 piezas.

M

Presentar al niño sobre la mesa el rompecabezas de 2 piezas (perro). Decirle a la vez que se le muestra: "Mira cómo lo armo". Luego entregarle las piezas, desordenadas, y decirle: "Ahora ármalo tú". Después entregarle el rompecabezas (gato) y repetir el procedimiento.

MATERIALES.

2 rompecabezas: 1 con figura del perro (corte transversal) y 1 con figura del gato (corte diagonal)

■ LOGRADO

Arma correctamente los dos rompecabezas.

✗ NO LOGRADO

Arma correctamente uno, ninguno, juega o no responde a la consigna.

Controla esfínteres.

(Control de materias y orina, de día y de noche)

Observar si el niño va al baño solo de día y preguntar a sus padres u otro referente adulto de la familia si duerme toda la noche sin mojar la cama.

■ LOGRADO

Controla esfínteres de día y de noche. Se acepta un olvido en la noche al mes y que durante el día excepcionalmente no haya controlado esfínteres, o que frente a situaciones de estrés (nacimiento de un hermano, mudanzas, hospitalizaciones) haya tenido pérdidas momentáneas de la conducta.

✗ NO LOGRADO

No corresponde si los padres o cuidadores mencionan que lo llevan anticipando las ganas de ir o si a veces o nunca controla esfínteres.

Cuenta experiencias que le pasaron.

Observar si habitualmente el niño cuenta algunas cosas que le pasaron en otro momento o lugar (en casa, con amigos o en la plaza). Solicitarle que dé ejemplos de lo que cuenta y con qué frecuencia lo hace.

■ LOGRADO

Siempre o casi siempre cuenta cosas que le pasaron en la casa, en el juego, como por ejemplo: "fui con la abuela a la feria y compramos..."; o "en el recreo jugamos a la pelota con Carlos..."; "hoy cuando me fui a lavar los dientes se me cayó el vaso". Respeta las secuencias, aunque cometa errores en los tiempos verbales.

✗ NO LOGRADO

Es raro que cuente o nunca lo hace o se entretenga en el orden de los hechos.

Nombra acciones mirando una lámina.

Mostrarle al niño una lámina con imágenes de acciones. Señalar de a una las imágenes con las acciones siguientes: cocinar, cepillarse los dientes, barrer, peinar, y preguntarle en cada una: "¿Qué está haciendo esta persona?".

MATERIALES.

Lámina con imágenes de acciones

■ LOGRADO

Nombra correctamente todas las acciones (cocinar o cocinando; barrer o barriendo; peinar o peinando o cepillar o cepillando). No se aceptan sinónimos.

✗ NO LOGRADO

Nombra 2 o menos acciones o en alguna utiliza un sinónimo genérico (ejemplo: cómo está haciendo la comida, o está trabajando) o no nombra correctamente ninguna.

Expresión de sentimientos.

Preguntarle al niño:

1. ¿Cómo te sientes cuando te regalan un juguete?
2. ¿Cómo te sientes cuando te lastimas?
3. ¿Cómo te sientes si alguien rompe uno de tus juguetes?
4. ¿Cómo te sientes si te dejan solo?

Observar si el niño utiliza palabras tales como:

1. feliz, contento, alegre o equivalente;
2. asustado, dolorido o equivalente;
3. enojado, triste o equivalente;
4. asustado, triste, preocupado o equivalente.

■ LOGRADO

Responde utilizando los nombres de las emociones que se adecúan a 3 de las 4.

✗ NO LOGRADO

Responde ajustadamente a 2, 1 o ninguna pregunta.

Participa en juegos de competencia.

Observar si el niño participa en juegos competitivos, juegos que implican habilidad, resistencia, ganar o conseguir algo, perder, o juegos reglados. Pedir ejemplos de la conducta del niño en dichos juegos. Algunos ejemplos: carreras, mancha, escondidas, rayuela, fútbol, básquetbol, vóleibol, otros.

■ LOGRADO

Ha comenzado a participar en juegos competitivos con otros niños disfrutando y aceptando reglas y turnos.

✗ NO LOGRADO

No participa de estos juegos, o tiene dificultades para aceptar las reglas, turnos y/o perder en el juego.

Anexo 1

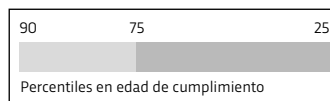
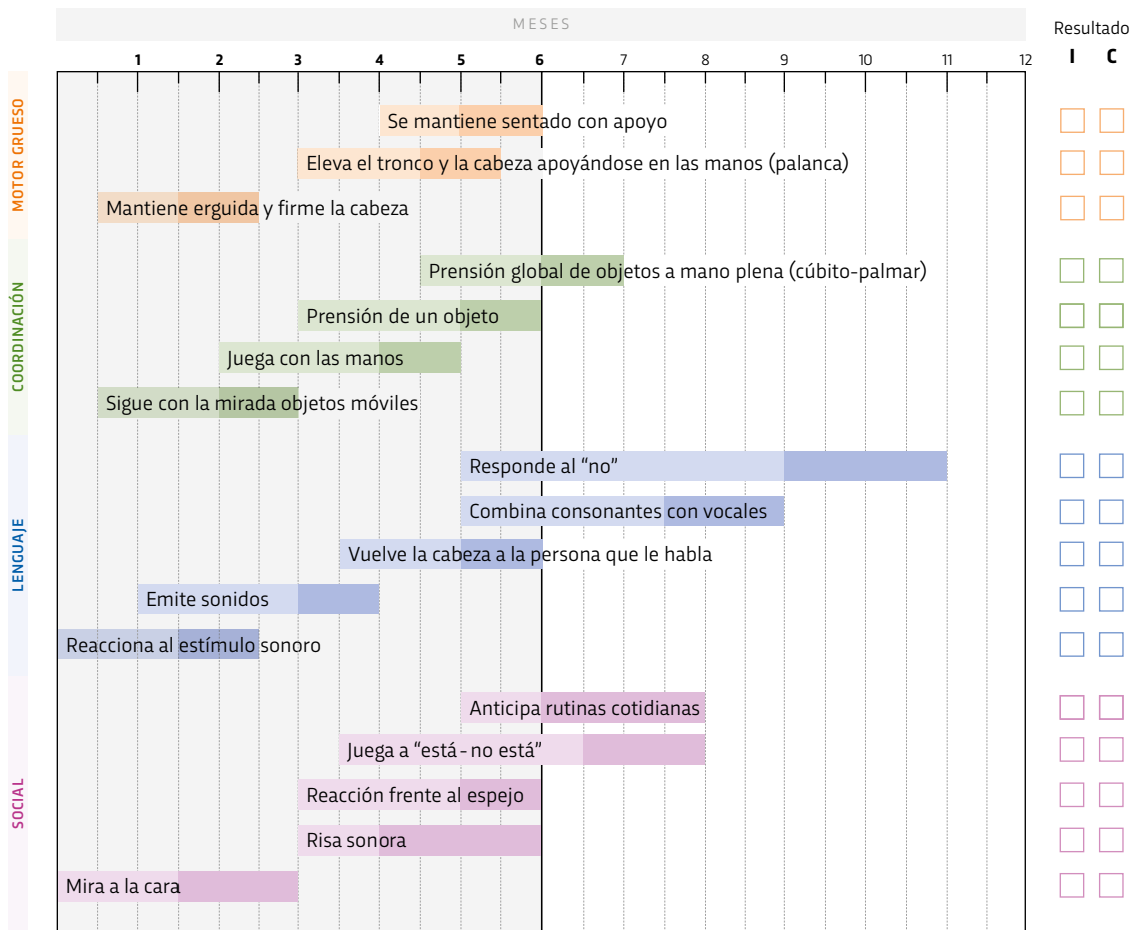
Ficha de evaluación. De 0 a 6 meses (5 meses y 30 días)

En cada ficha colocar los siguientes datos:

Nombre del niño/a N.º SIPI / CI

Fecha de nacimiento Edad Centro educativo

Fecha de realización de la prueba Examinador



Perfil. Aparecen las primeras conductas de interacción. Comienza el reconocimiento de su propio cuerpo y a desarrollar la coordinación de la mirada y la mano (óculo-manual) y lo que escucha y mira (audio-visual). Responde a los estímulos emitiendo sílabas.

Cálculo de la edad

	Año	Mes	Día
Fecha de la prueba			
Fecha de nacimiento			
Edad cronológica			

Si corresponde

Corrección por prematurez			
Edad cronológica corregida			

Alertas

- Irritable (llanto frecuente que cuesta calmar).
- Poco demandante, incluso para alimentarse.
- Dificultad en la alimentación (no mira a la persona que lo alimenta —lo amamanta o le da mema—).
- Dificultades en el sueño (duerme más horas de las esperadas o duerme durante lapsos breves y pasa demasiado tiempo despierto para su edad).
- Manos siempre cerradas, con pulgar atrapado entre la palma y los últimos cuatro dedos.

Áreas	Pasa	No pasa
Motor grueso		
Coordinación		
Lenguaje		
Social		
Resultado		

SIGNOS DE ALERTA	
SÍ	NO

Resultado de aplicar el flujograma	Marque lo que corresponda
Continuar promoviendo el desarrollo a través de la intervención educativa.	
Evaluar prácticas de crianza en entrevista con la familia, factores de riesgo y factores protectores que impacten en el desarrollo.	
Reevaluar en uno o dos meses.	
Planificar nuevas pautas de intervención en el centro educativo para fortalecer la estimulación de acuerdo a las características y necesidades del niño.	
Referir al equipo de salud.	

Observaciones

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Anticipar a los padres que:

- Se trasladará solo de un sitio a otro.
- Mejorará la prensión, realizando la pinza inferior.
- Responderá a su nombre.
- Imitará juegos con las manos (“tortitas”).
- Buscará tirar objetos para que otro se los alcance.

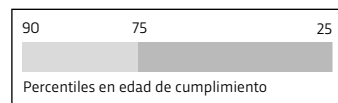
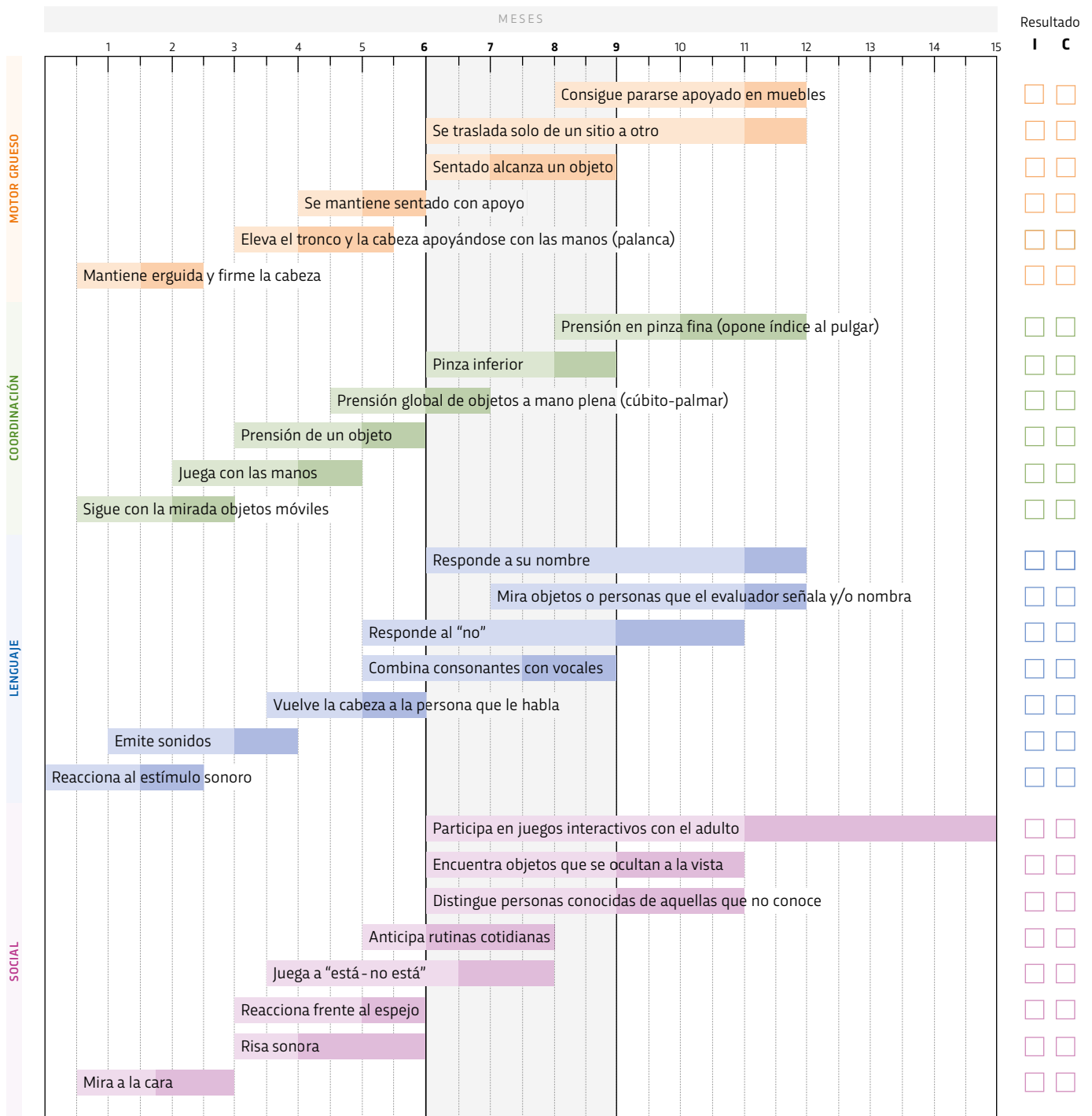
Ficha de evaluación. De 6 a 9 meses (8 meses y 30 días)

En cada ficha colocar los siguientes datos

Nombre del niño/a N.º SIPI / CI

Fecha de nacimiento Edad Centro educativo

Fecha de realización de la prueba Examinador



Perfil. Toma objetos en forma voluntaria. Ha fortalecido músculos del cuello, hombros y espalda. Imita gestos, actitudes y sonidos de los adultos y percibe que los objetos permanecen, aun cuando están fuera de su vista momentáneamente. Reconoce a los miembros de su familia.

Cálculo de la edad

	Año	Mes	Día
Fecha de la prueba			
Fecha de nacimiento			
Edad cronológica			

Si corresponde

Corrección por prematuridad			
Edad cronológica corregida			

Alertas

- Bebé poco demandante, muy callado. No se interesa por su entorno ni por las personas que lo rodean, no demanda atención ni siquiera para alimentarse.
- No juega con su voz ni realiza variaciones tonales.
- Irritable (llanto excesivo que no se puede calmar).
- Presenta dificultades en la alimentación (problemas para alimentarse o rechazo del alimento sin una causa clara) y/o del sueño (para conciliarlo o mantenerlo).

Áreas	Pasa	No pasa
Motor grueso		
Coordinación		
Lenguaje		
Social		
Resultado		

SIGNOS DE ALERTA	
SÍ	NO

Resultado de aplicar el flujograma	Marque lo que corresponda
Continuar promoviendo el desarrollo a través de la intervención educativa.	
Evaluar prácticas de crianza en entrevista con la familia, factores de riesgo y factores protectores que impacten en el desarrollo.	
Reevaluar en uno o dos meses.	
Planificar nuevas pautas de intervención en el centro educativo para fortalecer la estimulación de acuerdo a las características y necesidades del niño.	
Referir al equipo de salud.	

Observaciones

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Anticipar a los padres que:

- Caminará con ayuda.
- Beberá de la taza o vaso.
- Señalará con el índice para pedir o mostrar algo que le gusta.
- Imitará gestos, acciones, sonidos o palabras de la vida cotidiana.

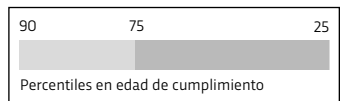
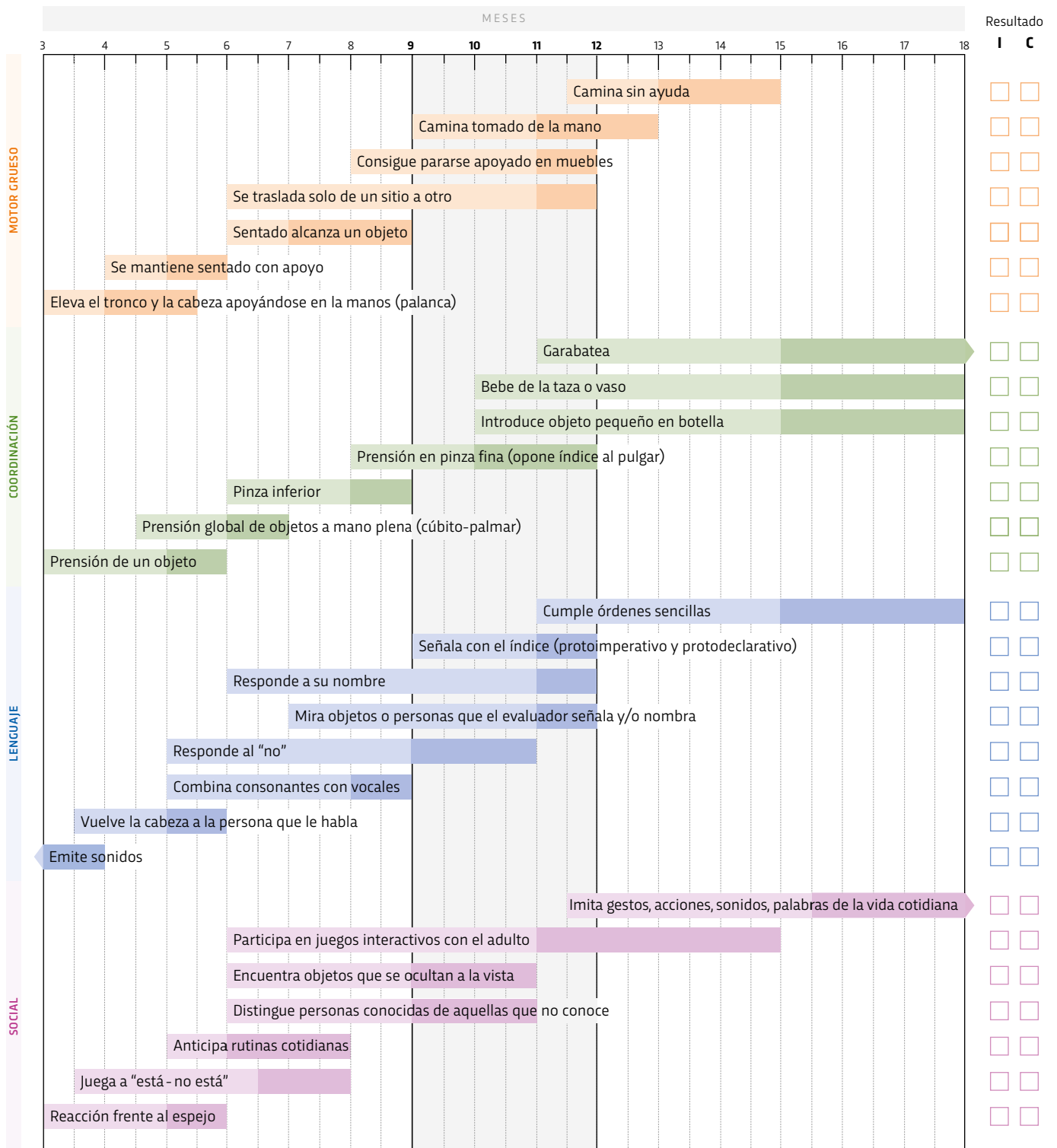
Ficha de evaluación. De 9 a 12 meses (11 meses y 30 días)

En cada ficha colocar los siguientes datos

Nombre del niño/a N.º SIPI / CI

Fecha de nacimiento Edad Centro educativo

Fecha de realización de la prueba Examinador



Perfil. Comienza el proceso de socialización. Reduplica sílabas tratando de imitar lo que hablan. Entiende gestos y palabras. Imita voluntariamente acciones simples. Toma objetos en forma voluntaria. Fortalece los músculos para poder caminar.

Cálculo de la edad

	Año	Mes	Día
Fecha de la prueba			
Fecha de nacimiento			
Edad cronológica			

Si corresponde

Corrección por prematurez			
Edad cronológica corregida			

Alertas

- No responde cuando se lo llama por su nombre.
- No manifiesta interés por las personas que lo rodean (ejemplo: no levanta los brazos ni emite sonidos llamando la atención para que lo tomen en brazos).
- Irritable (llanto excesivo que no se puede calmar).
- No disfruta de las rutinas compartidas como por ejemplo bañarse.
- No señala para pedir un objeto ni para mostrar algo que le llame la atención, con mirada conjunta con el adulto para obtener una respuesta de este.
- Presenta dificultades en la alimentación (problemas para alimentarse o rechazo del alimento sin una causa clara) y/o del sueño (para conciliarlo o mantenerlo).

Áreas	Pasa	No pasa
Motor grueso		
Coordinación		
Lenguaje		
Social		
Resultado		

SIGNOS DE ALERTA	
SÍ	NO

Resultado de aplicar el flujograma	Marque lo que corresponda
Continuar promoviendo el desarrollo a través de la intervención educativa.	
Evaluar prácticas de crianza en entrevista con la familia, factores de riesgo y factores protectores que impacten en el desarrollo.	
Reevaluar en uno o dos meses.	
Planificar nuevas pautas de intervención en el centro educativo para fortalecer la estimulación de acuerdo a las características y necesidades del niño.	
Referir al equipo de salud.	

Observaciones

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- Anticipar a los padres que:**
- Pateará la pelota.
 - Mejorará su coordinación, por lo que podrá construir torres de 2 o más cubos.
 - Seguirá órdenes simples, acompañadas por gestos.
 - Iniciará contacto social con otros niños.

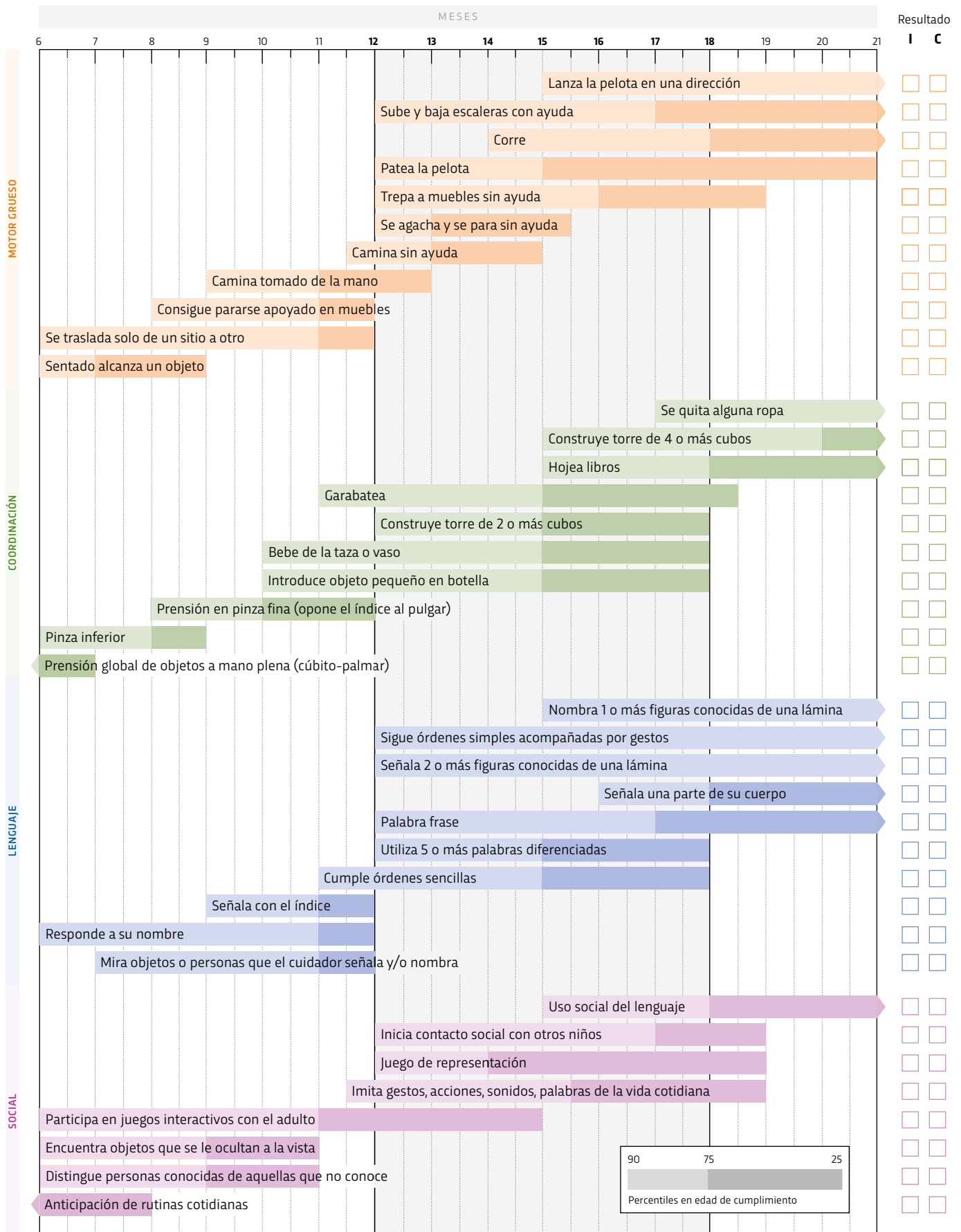
Ficha de evaluación. De 12 a 18 meses (17 meses y 30 días)

En cada ficha colocar los siguientes datos

Nombre del niño/a N.º SIPI / CI

Fecha de nacimiento Edad Centro educativo

Fecha de realización de la prueba Examinador



Perfil. Empieza a hacer algunas cosas solo, como caminar, colocar objetos dentro de una caja y arrastrar objetos. Mejora el equilibrio y la coordinación para las actividades motoras y adquiere destrezas manuales más complejas. Emite sonidos, repite palabras y señala con gestos lo que desea. Etapa de interacción social y afectiva donde se establecen pautas de convivencia familiar. Acata órdenes sencillas.

Cálculo de la edad

	Año	Mes	Día
Fecha de la prueba			
Fecha de nacimiento			
Edad cronológica			

Si corresponde

Corrección por prematurez			
Edad cronológica corregida			

Alertas

- Falta de interés por desplazarse, por juguetes nuevos y por el entorno.
- Presta más atención a objetos que a las personas.
- Movimientos "raros" con los dedos y/o manos (ejemplo: aleteo).
- Ausencia de palabras o balbuceo para comunicarse.
- Persistentes dificultades en la alimentación (problemas para alimentarse o rechazo del alimento sin otra causa que lo explique) y/o del sueño (para conciliarlo o mantenerlo).

Áreas	Pasa	No pasa
Motor grueso		
Coordinación		
Lenguaje		
Social		
Resultado		

SIGNOS DE ALERTA	
SÍ	NO

Resultado de aplicar el flujograma	Marque lo que corresponda
Continuar promoviendo el desarrollo a través de la intervención educativa.	
Evaluar prácticas de crianza en entrevista con la familia, factores de riesgo y factores protectores que impacten en el desarrollo.	
Reevaluar en uno o dos meses.	
Planificar nuevas pautas de intervención en el centro educativo para fortalecer la estimulación de acuerdo a las características y necesidades del niño.	
Referir al equipo de salud.	

Observaciones

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Anticipar a los padres que:

- Saltará con ambos pies.
- Se pondrá ropa o zapatos.
- Combinará dos palabras.
- Comenzará a seguir normas sencillas de la casa, rutinas.

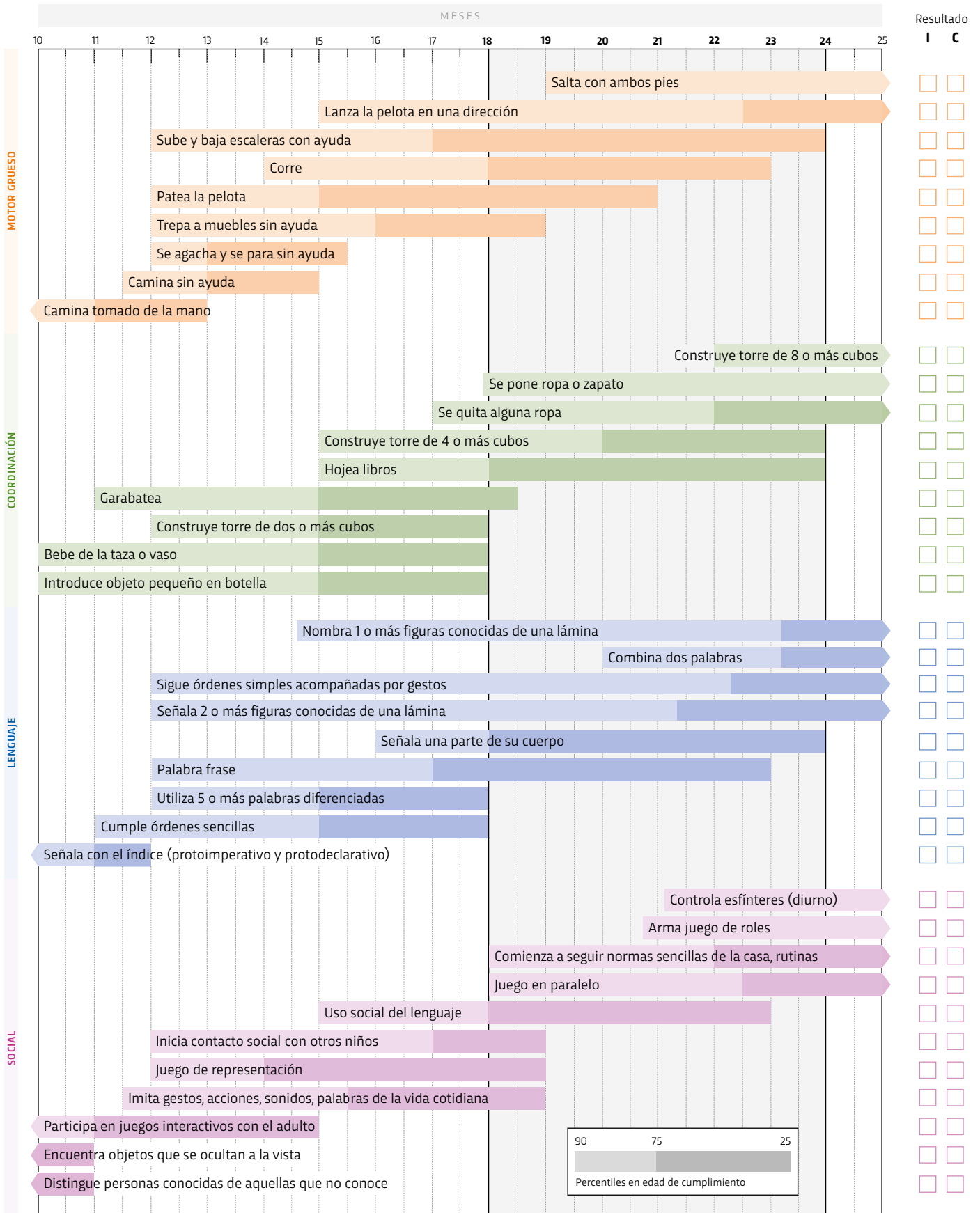
Ficha de evaluación. De 18 a 24 meses (23 meses y 30 días)

En cada ficha colocar los siguientes datos

Nombre del niño/a N.º SIPI / CI

Fecha de nacimiento Edad Centro educativo

Fecha de realización de la prueba: Examinador



Perfil. Etapa de incorporación a la familia, comienza el desarrollo de su identidad. Cumple órdenes sencillas. Mejora el equilibrio y la coordinación para las actividades motrices, adquiriendo destrezas con sus manos más complejas.

Cálculo de la edad

	Año	Mes	Día
Fecha de la prueba			
Fecha de nacimiento			
Edad cronológica			

Si corresponde

Corrección por prematuridad			
Edad cronológica corregida			

Alertas

- Deambulación sin sentido, sin un fin (está "en su mundo").
- Contacto ocular pobre, no sostenido durante la interacción con el otro o fugaz.
- No trae objetos para mostrarlos (no se detiene a fijar la mirada en el rostro del adulto cuando entrega el objeto).
- Falta de interés por lo que lo rodea (personas u objetos de su entorno).
- No muestra intención de comunicarse con otros.
- Parece no escuchar cuando se le habla.
- Ausencia de palabras.
- Persistentes dificultades en la alimentación (problemas para alimentarse o rechazo del alimento sin otra causa que lo explique) y/o del sueño (para conciliarlo o mantenerlo).

Áreas	Pasa	No pasa
Motor grueso		
Coordinación		
Lenguaje		
Social		
Resultado		

SIGNOS DE ALERTA	
SÍ	NO

Resultado de aplicar el flujograma	Marque lo que corresponda
Continuar promoviendo el desarrollo a través de la intervención educativa.	
Evaluar prácticas de crianza en entrevista con la familia, factores de riesgo y factores protectores que impacten en el desarrollo.	
Reevaluar en uno o dos meses.	
Planificar nuevas pautas de intervención en el centro educativo para fortalecer la estimulación de acuerdo a las características y necesidades del niño.	
Referir al equipo de salud.	

Observaciones

.....

.....

.....

.....

.....

.....

- Anticipar a los padres que:**
- Subirá y bajará escaleras sin ayuda.
 - Copiará figuras geométricas simples.
 - Dirá su nombre y apellido.
 - Armará rompecabezas sencillos.

Ficha de evaluación. De 2 a 3 años

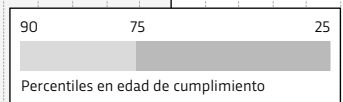
En cada ficha colocar los siguientes datos

Nombre del niño/a N.º SIPI / CI

Fecha de nacimiento Edad Centro educativo

Fecha de realización de la prueba: Examinador

		AÑOS			Resultado		
		1	2	3	I	C	
MOTOR GRUESO	Salta 20 cm con los pies juntos				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Se para en un pie 5 segundos o más				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Sube y baja escaleras sin ayuda				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Salta con ambos pies				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Lanza la pelota en una dirección				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Sube y baja escaleras con ayuda				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Corre				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Patea la pelota				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	COORDINACIÓN	Copia una línea recta				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Construye torre de 8 o más cubos				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Se pone ropa o zapatos					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Se quita alguna ropa					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Construye torre de 4 o más cubos					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Hojea libros					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Garabatea					<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
LENGUAJE		Cumple dos órdenes verbales que impliquen dos acciones consecutivas				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Completa analogías opuestas				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		Usa pronombres (yo y o mí)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Dice su nombre y apellido				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Reconoce el uso de al menos 2 objetos				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Distingue ubicaciones espaciales				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Frase completa				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Nombra 1 o más figuras conocidas de una lámina				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Combina 2 palabras				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Sigue órdenes simples acompañadas por gestos				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
SOCIAL	Señala 2 o más figuras conocidas de una lámina				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Señala una parte de su cuerpo				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Palabra frase				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Utiliza 5 o más palabras diferenciadas				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Arma rompecabezas de 2 piezas				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Controla esfínteres (diurno)				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Arma juego de roles				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Comienza a seguir normas sencillas de la casa, rutinas				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Juego en paralelo				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	Uso social del lenguaje				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Inicia contacto social con otros niños				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
Juego de representación				<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		



Perfil. Se desarrolla su identidad e independencia, adquiriendo un lugar dentro de la familia. Disfruta al colaborar con los adultos en tareas sencillas. Es capaz de simbolizar en sus juegos situaciones cotidianas. Disfruta de los cuentos. Intenta unir palabras para expresar sus ideas. Adquiere equilibrio y coordinación en actividades motrices complejas; caminar, saltar, correr, trepar.

Cálculo de la edad

	Año	Mes	Día
Fecha de la prueba			
Fecha de nacimiento			
Edad cronológica			

Si corresponde

Corrección por prematurez			
Edad cronológica corregida			

Alertas

- Poca expresividad facial o para demostrar emociones.
- Pasividad, aislamiento, no imita a los adultos, ausencia de gestos comunicativos (verbales o no verbales).
- Rabietas intensas difíciles de consolar (irritabilidad).
- Lenguaje peculiar (como si fuera extranjero) o no se le entiende lo que dice.
- Uso particular de objetos no dándoles el uso que corresponde (ejemplo: le gusta hacer girar las ruedas de los autitos, en lugar de hacerlos rodar).
- Temores acentuados o poco habituales.
- Marcha en puntas de pie.
- Agita los brazos (aleteo), balanceos.
- Persistentes dificultades notorias en la alimentación y/o el sueño.

Áreas	Pasa	No pasa
Motor grueso		
Coordinación		
Lenguaje		
Social		
Resultado		

SIGNOS DE ALERTA	
SÍ	NO

Resultado de aplicar el flujograma	Marque lo que corresponda
Continuar promoviendo el desarrollo a través de la intervención educativa.	
Evaluar prácticas de crianza en entrevista con la familia, factores de riesgo y factores protectores que impacten en el desarrollo.	
Reevaluar en uno o dos meses.	
Planificar nuevas pautas de intervención en el centro educativo para fortalecer la estimulación de acuerdo a las características y necesidades del niño.	
Referir al equipo de salud.	

Observaciones

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Anticipar a los padres que:

- Podrá saltar en un pie sin necesitar apoyo.
- Dibujará 3 o más partes de la figura humana.
- Identificará tamaños (grande y chico).
- Contará experiencias que le pasaron.

Ficha de evaluación. De 3 a 4 años

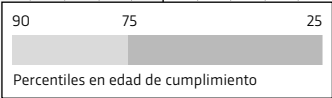
Datos personales

Nombre del niño/a N.º SIPI / CI

Fecha de nacimiento Edad Centro educativo

Fecha de realización de la prueba Examinador

		AÑOS												Resultado	
		2				3				4				I	C
MOTOR GRUESO	Camina punta-talón	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Salta en un pie en el lugar, sin apoyo	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Salta 20 cm con los pies juntos	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Se para en un pie 5 segundos o más	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Sube y baja escaleras sin ayuda	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Salta con ambos pies	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
COORDINACIÓN	Lanza la pelota en una dirección	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Dibuja 6 o más partes de la figura humana	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Copia una cruz	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Dibuja 3 o más partes de la figura humana	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Copia una línea recta	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Abotona y desabotona	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Construye torre de 8 o más cubos	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Se pone ropa o zapatos	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Se quita alguna ropa	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Construye torre de 4 o más cubos	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LENGUAJE	Hojea libros	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Clasifica teniendo en cuenta dos atributos (tamaño y/o forma y/o color)	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Cumple dos órdenes verbales que impliquen dos acciones consecutivas	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Completa analogías opuestas	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Identifica tamaños (grande y chico)	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Reconoce 3 colores	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Usa pronombre (yo y o mí)	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Dice su nombre y apellido	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Reconoce el uso de al menos 2 objetos	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Distingue ubicaciones espaciales	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SOCIAL	Frase completa	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Nombra 1 o más figuras conocidas de una lámina	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Combina dos palabras	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Nombra acciones mirando una lámina	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Cuenta experiencias que le pasaron	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Controla esfínteres (diurno y nocturno)	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arma rompecabezas de 2 piezas	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Controla esfínteres (diurno)	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Arma juegos de roles	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Comienza a seguir normas sencillas de la casa, rutinas	[Barra de progreso]												<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	



Perfil. Es sociable, conversador, pregunta por todo incorporando día a día nuevas palabras. Le gustan los juegos de representación de personas y situaciones cotidianas. Manifiesta placer por actividades con agua, arena, plastilina, masa; le gusta dibujar y que le narren cuentos. Comienza a tomar conciencia de los otros. Domina la marcha y actividades motoras más complejas: corre, salta, trepa.

Cálculo de la edad

	Año	Mes	Día
Fecha de la prueba			
Fecha de nacimiento			
Edad cronológica			

Si corresponde

Corrección por prematuridad			
Edad cronológica corregida			

Alertas

- Dificultad para relacionarse: inhibición, timidez, pasividad, agresividad exagerada hacia sí mismo u otros en forma reiterada, impulsividad en exceso.
- Evita mirar o no mira a la cara a la persona que le habla.
- Ausencia de lenguaje verbal comprensible o sin elaboración de frases completas. Lenguaje particular, no usa la primera persona. No hay elaboración propia del lenguaje; se limita a repetir lo que dice el otro.
- No se entiende lo que dice, siendo necesario contar con un familiar que oficie de traductor.
- Temores exagerados o poco habituales.
- Rabietas intensas difíciles de consolar.
- Persistentes dificultades en la alimentación (problemas para alimentarse o rechazo del alimento sin causa que lo explique) y/o del sueño (para conciliarlo o mantenerlo).

Áreas	Pasa	No pasa
Motor grueso		
Coordinación		
Lenguaje		
Social		
Resultado		

SIGNOS DE ALERTA	
SÍ	NO

Resultado de aplicar el flujograma	Marque lo que corresponda
Continuar promoviendo el desarrollo a través de la intervención educativa.	
Evaluar prácticas de crianza en entrevista con la familia, factores de riesgo y factores protectores que impacten en el desarrollo.	
Reevaluar en uno o dos meses.	
Planificar nuevas pautas de intervención en el centro educativo para fortalecer la estimulación de acuerdo a las características y necesidades del niño.	
Referir al equipo de salud.	

Observaciones

.....

.....

.....

.....

.....

Anticipar a los padres que:

- Se vestirá y desvestirá sin ayuda.
- Aumentará el vocabulario utilizando frases de 5 o 6 palabras.
- Expresará sus sentimientos.

Ficha de evaluación. De 4 a 5 años

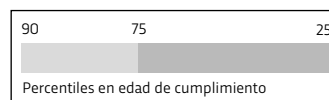
En cada ficha colocar los siguientes datos

Nombre del niño/a N.º SIPI / CI

Fecha de nacimiento Edad Centro educativo

Fecha de realización de la prueba Examinador

		AÑOS												Resultado	
		3			4						5			I	C
MOTOR GRUESO	Camina punta-talón													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Salta en un pie en el lugar, sin apoyo													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Salta 20 cm con los pies juntos													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Se para en un pie 5 segundos o más													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Sube y baja escaleras sin ayuda													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
COORDINACIÓN	Copia un triángulo													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Dibuja 6 o más partes de la figura humana													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Se viste y se desviste sin ayuda													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Copia una cruz													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Dibuja 3 o más partes de la figura humana													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Copia una línea recta													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Abotona y desabotona													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Construye torre de 8 o más cubos													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Se pone ropa o zapatos													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Se quita alguna ropa													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
LENGUAJE	Aumenta el vocabulario. Utiliza frases de 5 o 6 palabras													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Clasifica teniendo en cuenta 2 atributos (tamaño y/o forma y/o color)													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Nombra categorías													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Identifica sonidos iniciales													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Cumple 2 órdenes verbales que impliquen 2 acciones consecutivas													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Completa analogías opuestas													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Identifica tamaños (grande y chico)													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Reconoce 3 colores													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
SOCIAL	Usa pronombre (yo y/o mí)													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Expresión de sentimientos													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Nombra acciones mirando una lámina													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Cuenta experiencias que le pasaron													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Controla esfínteres (diurno y nocturno)													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Arma rompecabeza de 2 piezas													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	Controla esfínteres (diurno)													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Arma juego de roles													<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	



Perfil. Adquiere nuevos logros, desarrolla su independencia y perfecciona su autonomía. Es la etapa de mayor desarrollo motor con mayor dominio de la rotación de la muñeca y el antebrazo. Su expresión verbal es más imaginativa, conversa y se interesa por todo preguntando el “porqué” de cada cosa. Escucha a los otros y es capaz de compartir juegos.

Cálculo de la edad

	Año	Mes	Día
Fecha de la prueba			
Fecha de nacimiento			
Edad cronológica			

Si corresponde

Corrección por prematuridad			
Edad cronológica corregida			

Alertas

- Dificultad para relacionarse: mala adaptación en el centro al que asiste o compañeros en reuniones.
- Ausencia de juego simbólico o juego poco elaborado y repetitivo.
- Impulsividad, inquietud, agresividad en exceso hacia sí mismo u otros en forma reiterada.
- Lenguaje “propio”, entonación particular similar a la de los dibujos animados, prosodia particular o no establece diálogo.
- No se le entiende lo que dice o persistencia de errores (omisiones, sustituciones de fonemas, como la sustitución de la /r/ por la /g/; ejemplo: “pego” por perro, “gato” por roto, “ogaja” por oreja).
- Inflexible, resistencia a los cambios.
- Temores o miedos exagerados, persistentes o poco habituales.
- No controla esfínter anal.
- Persistentes dificultades en la alimentación (problemas para alimentarse o rechazo del alimento sin causa que lo explique) y/o de sueño (para conciliarlo o mantenerlo).

Áreas	Pasa	No pasa
Motor grueso		
Coordinación		
Lenguaje		
Social		
Resultado		

SIGNOS DE ALERTA	
SÍ	NO

Resultado de aplicar el flujograma	Marque lo que corresponda
Continuar promoviendo el desarrollo a través de la intervención educativa.	
Evaluar prácticas de crianza en entrevista con la familia, factores de riesgo y factores protectores que impacten en el desarrollo.	
Reevaluar en uno o dos meses.	
Planificar nuevas pautas de intervención en el centro educativo para fortalecer la estimulación de acuerdo a las características y necesidades del niño.	
Referir al equipo de salud.	

Observaciones

.....

.....

.....

.....

.....

- Anticipar a los padres que:**
- Comenzará a aprender a atarse los cordones.
 - Utilizará el cuchillo para alimentarse.
 - Escribirá y reconocerá letras de su nombre.
 - Participará en juegos de competencia.

Ficha de evaluación. De 5 a 6 años

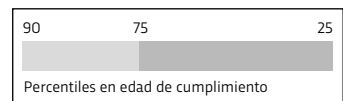
En cada ficha colocar los siguientes datos

Nombre del niño/a N.º SIPI / CI

Fecha de nacimiento Edad Centro educativo

Fecha de realización de la prueba Examinador

		AÑOS												Resultado			
		4			5			6			I	C					
MOTOR GRUESO	Recorre 2 metros saltando en un pie							█						<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	Camina punta-talón	█			█									<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	Salta en un pie en el lugar, sin apoyo	█			█									<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
COORDINACIÓN	Salta 20 cm con los pies juntos	█									<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
	Copia un triángulo				█			█			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
	Dibuja 6 o más partes de la figura humana				█			█			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
	Se viste y se desviste sin ayuda				█			█			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
	Copia una cruz	█			█									<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		
	Dibuja 3 o más partes de la figura humana	█									<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
	Copia una línea recta	█									<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
LENGUAJE	Aumenta el vocabulario. Utiliza frases de 5 o 6 palabras				█			█			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
	Clasifica teniendo en cuenta 2 atributos (tamaño y/o forma y/o color)				█			█			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
	Nombra categorías				█			█			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
	Identifica sonidos iniciales				█			█			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
	Cumple 2 órdenes verbales que impliquen 2 acciones consecutivas	█									<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
	Completa analogías opuestas	█									<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
	Identifica tamaños (grande y chico)	█									<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
SOCIAL	Participa en juegos de competencia				█			█			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
	Expresa sentimientos				█			█			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
	Nombra acciones mirando una lámina	█									<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
	Cuenta experiencias que le pasaron	█									<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					
	Controla esfínteres diurno y nocturno	█									<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>					



Perfil. Ya puede decir todos los sonidos y solo le costará expresar alguna palabra muy larga o desconocida para él. Construye amistades estables, conversa fluidamente con los demás y logra expresar deseos y pensamientos en forma clara. Aprende lo que es de su interés y está motivado para reconocer los números y las letras. A esta edad desarrolla el sentido de competencia y disfruta de los juegos de mesa que ayudan a mejorar su atención, memoria, comprensión de reglas, espera de turnos y tolerar la frustración.

Cálculo de la edad

	Año	Mes	Día
Fecha de la prueba			
Fecha de nacimiento			
Edad cronológica			

Si corresponde

Corrección por prematuridad			
Edad cronológica corregida			

Alertas

- Se aísla y no juega ni interactúa con otros niños.
- Presenta conductas agresivas con otros ya sea verbales o físicas.
- Persistencia de errores (omisiones, sustituciones de fonemas como la /r/ por la /g/; ejemplo: "pego" por perro, "gato" por roto, "ojeja" por oreja).
- Presenta dificultades para manipular el lápiz y/o en trazar figuras geométricas simples (círculo, triángulo).

Áreas	Pasa	No pasa
Motor grueso		
Coordinación		
Lenguaje		
Social		
Resultado		

SIGNOS DE ALERTA	
SÍ	NO

Resultado de aplicar el flujograma	Marque lo que corresponda
Continuar promoviendo el desarrollo a través de la intervención educativa.	
Evaluar prácticas de crianza en entrevista con la familia, factores de riesgo y factores protectores que impacten en el desarrollo.	
Reevaluar en uno o dos meses.	
Planificar nuevas pautas de intervención en el centro educativo para fortalecer la estimulación de acuerdo a las características y necesidades del niño.	
Referir al equipo de salud.	

Observaciones

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Anticipar a los padres que:

- Adquirirá habilidades de lectura y escritura.
- Tendrá independencia en la rutinas y autonomía diaria.
- Será importante para él el vínculo con sus amigos.

Anexo 2

Conductas que se pueden mostrar

- Introduce objeto pequeño en botella.
- Construye torre de 2 o más cubos.
- Patea la pelota.
- Sube y baja escaleras con ayuda.
- Hojea libros.
- Construye torre de 4 o más cubos.
- Lanza pelota en una dirección.
- Salta con ambos pies.
- Construye torre de 8 o más cubos.
- Arma rompecabezas de 2 piezas.
- Se para en un pie 5 segundos o más.
- Abotona y desabotona.
- Salta en un pie en el lugar sin apoyo.
- Camina talón-punta.
- Recorre 2 metros saltando en un pie.
- Salta 20 cm con los pies juntos.

Conductas que se puede intentar tomar en varias oportunidades

- Sigue con la mirada objetos móviles (hasta 3 intentos).
- Reacciona al estímulo sonoro (hasta 3 intentos).
- Vuelve la cabeza a la persona que le habla (hasta 3 intentos).
- Responde a su nombre (hasta 3 intentos).
- Construye torre de 2 o más cubos (hasta 4 intentos).
- Construye torre de 4 o más cubos (hasta 3 intentos).
- Señala 2 o más figuras conocidas de una lámina (cada pregunta hasta 3 intentos).
- Sigue órdenes simples acompañadas por gestos (hasta 3 intentos).
- Nombra 1 o más figuras conocidas de una lámina (cada figura hasta 3 intentos).
- Lanza pelota en una dirección (hasta 3 intentos).
- Construye torre de 8 o más cubos (hasta 3 intentos).
- Se para en un pie 5 segundos o más (hasta 3 intentos).
- Copia una línea recta (hasta 3 intentos).
- Salta en un pie en el lugar sin apoyo (hasta 3 intentos).
- Camina talón-punta (hasta 3 intentos).
- Copia una cruz (hasta 3 intentos).
- Copia un triángulo (hasta 3 intentos).

Conductas que se pueden tomar en una dinámica de grupo, durante las actividades cotidianas y lúdicas de los centros educativos

A continuación, se presentan las conductas por área de la Guía que consideramos podrían ser evaluadas en una dinámica de grupo, durante las actividades cotidianas y lúdicas de los centros educativos. Es importante destacar que, si bien la propuesta puede ser a nivel grupal, deberá observarse cada niño o niña de manera individual, a fin de conocer y registrar en la Guía si cumple o no la conducta.

MOTOR GRUESO

- Trepa a muebles sin ayuda.
- Patea la pelota.
- Corre.
- Sube y baja escaleras con ayuda.
- Lanza la pelota en una dirección.
- Salta con ambos pies.
- Sube y baja escaleras sin ayuda.
- Salta 20 cm con los pies juntos.
- Salta en un pie en el lugar, sin apoyo.
- Camina talón-punta.
- Recorre 2 metros saltando en un pie.

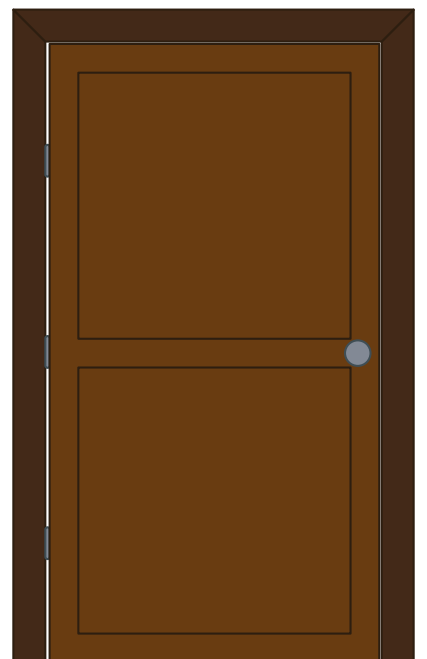
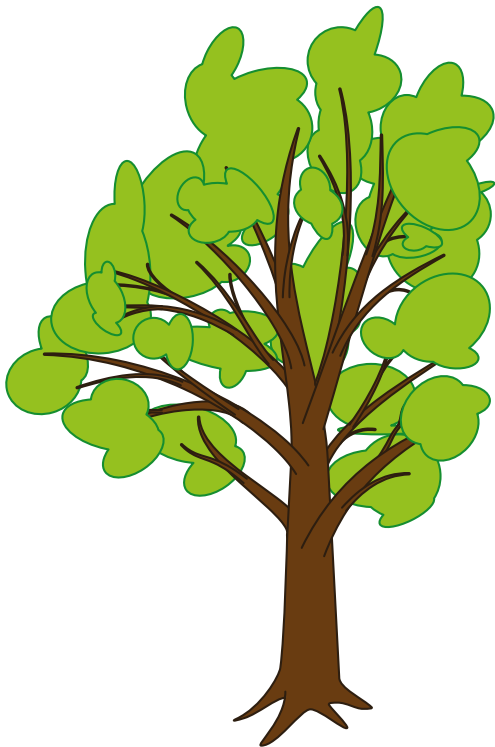
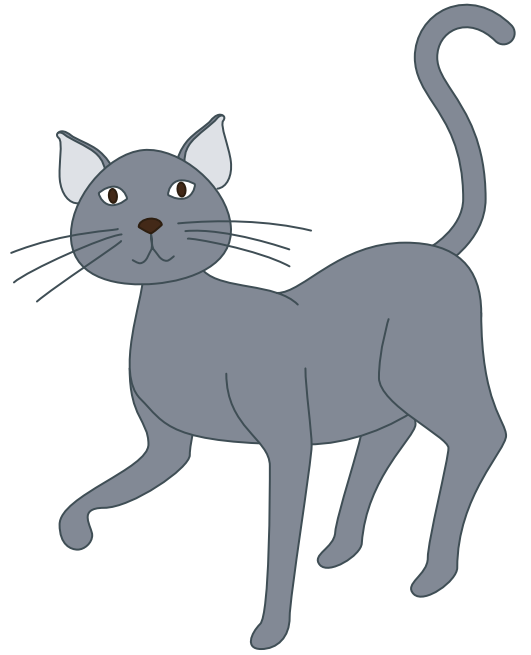
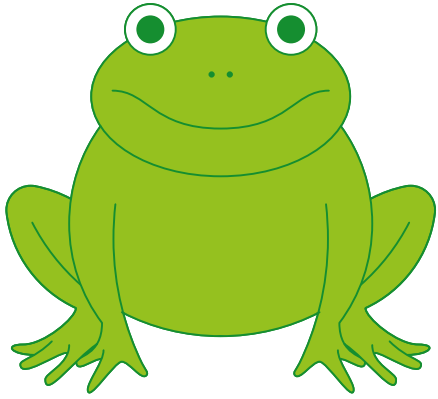
COORDINACIÓN

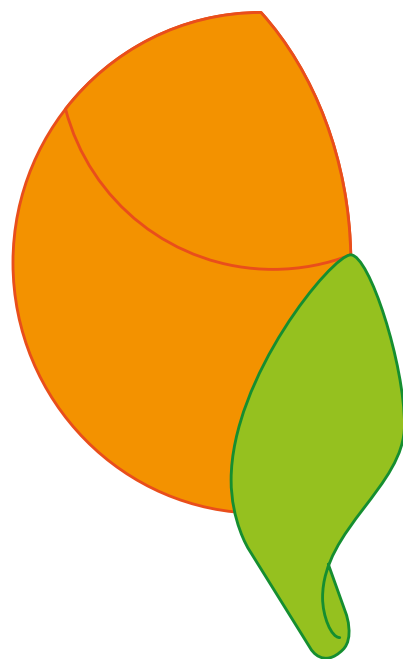
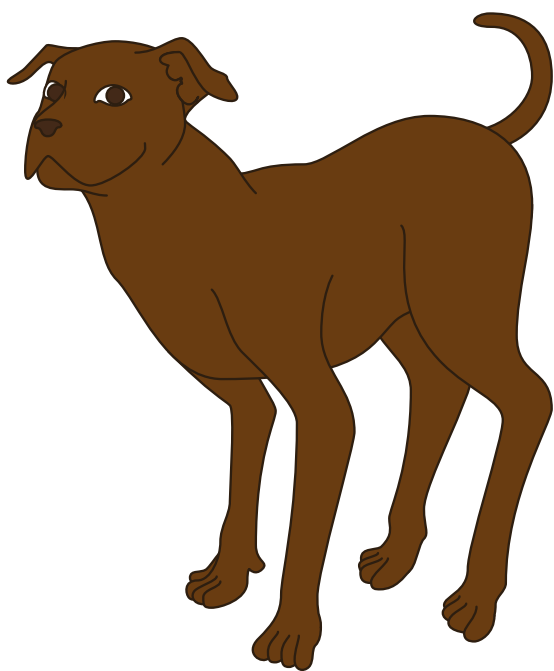
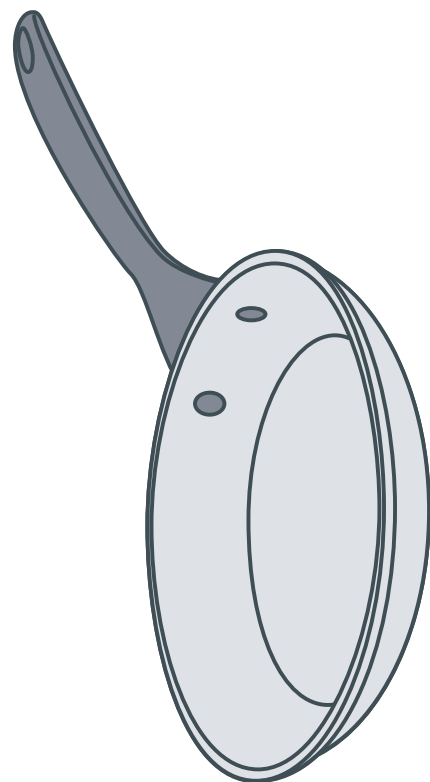
- Bebe de la taza o vaso.
- Construye torre de 2-4-8 o más cubos.
- Garabatea.
- Se quita alguna ropa.
- Se pone ropa o zapato.
- Abotona y desabotona.
- Se viste y desviste sin ayuda.
- Copia una línea recta.
- Dibuja 3 o más partes de la figura humana.
- Copia una cruz.
- Dibuja 6 o más partes de la figura humana.
- Copia un triángulo.

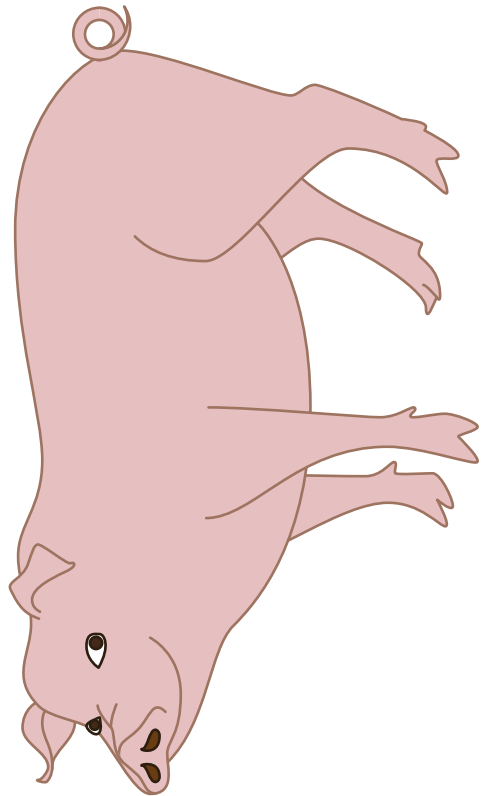
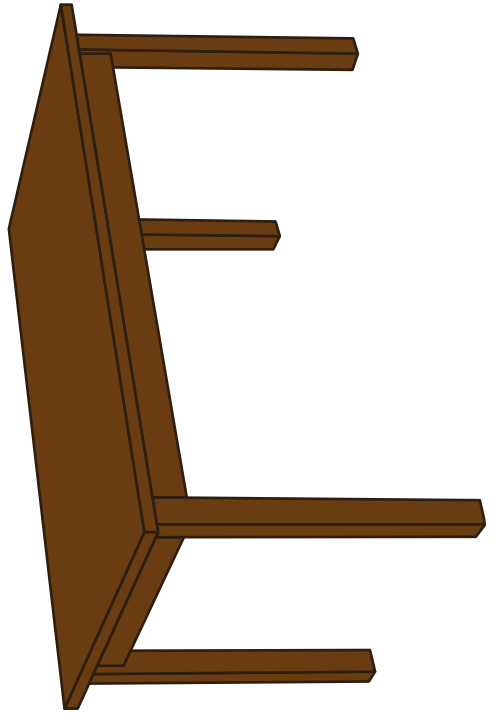
SOCIAL

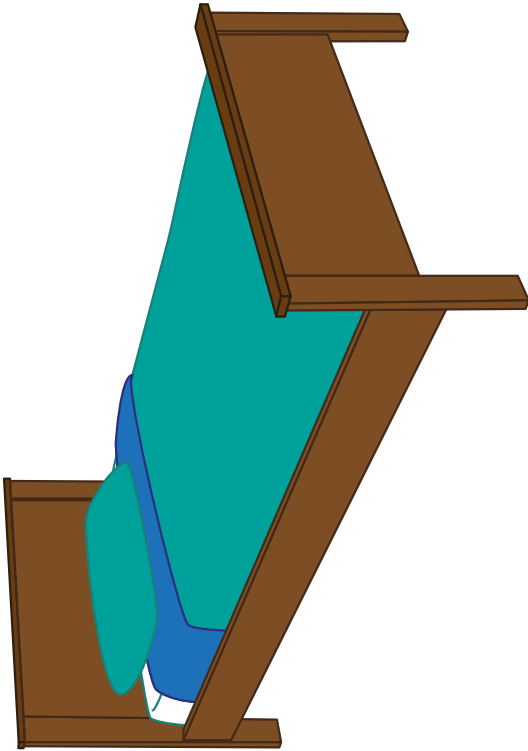
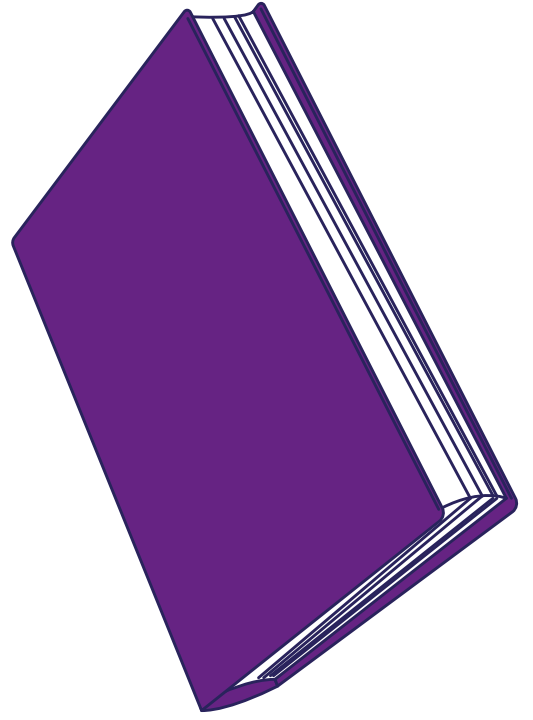
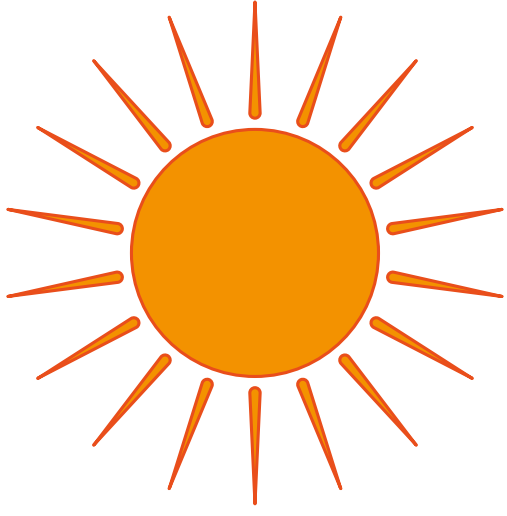
- Participa en juegos interactivos con el adulto.
- Juego de representación.
- Juego en paralelo.
- Arma juegos de roles.

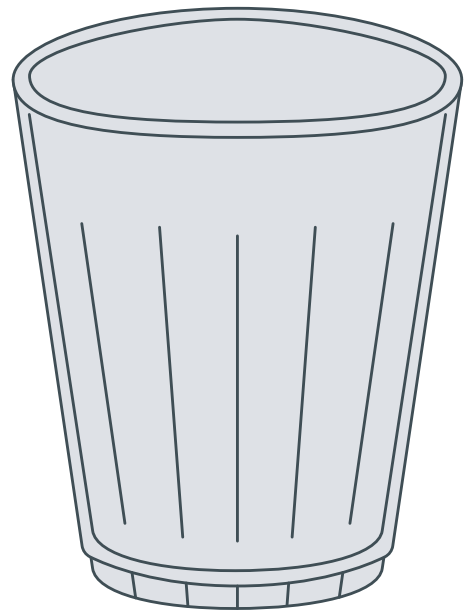
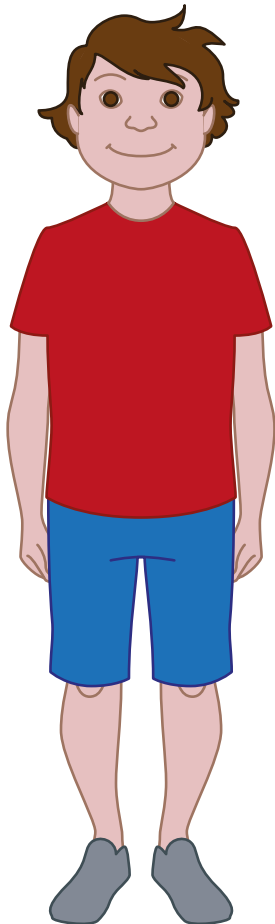
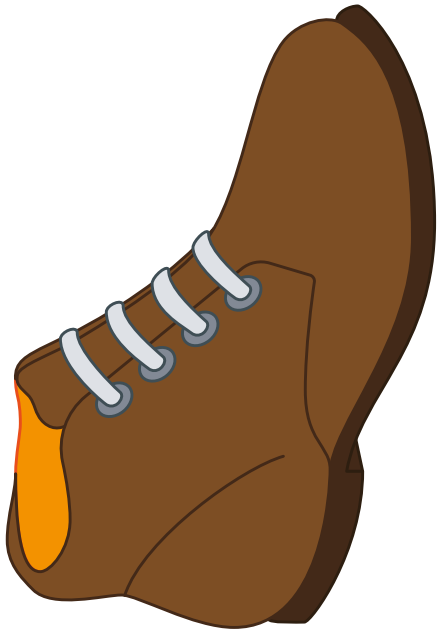
NOTA: Para el área del lenguaje, no se considera que haya conductas que sea pertinente tomar en instancias grupales, por las características estas y los aspectos a evaluar.

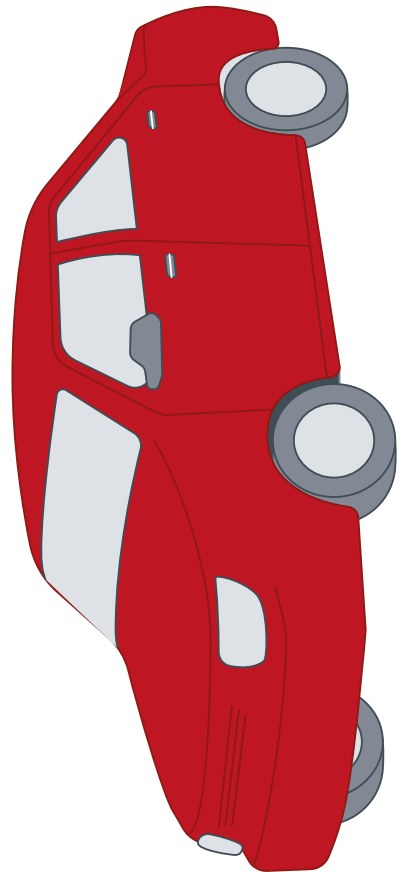
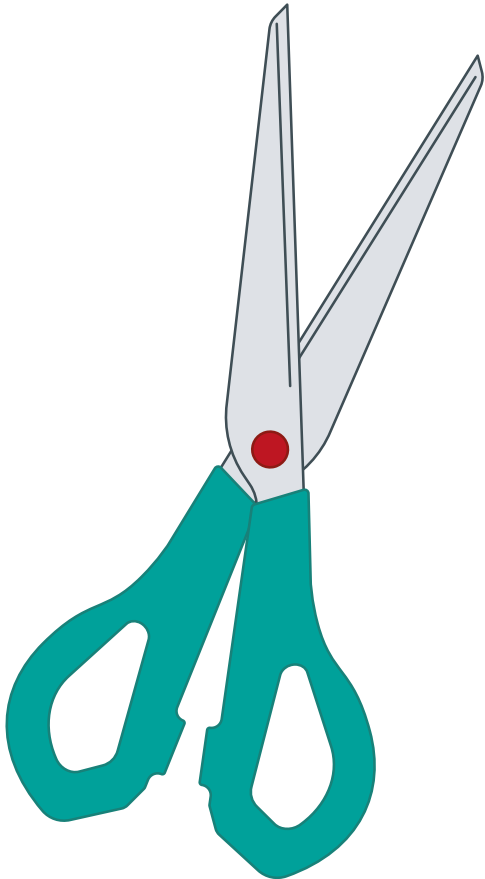
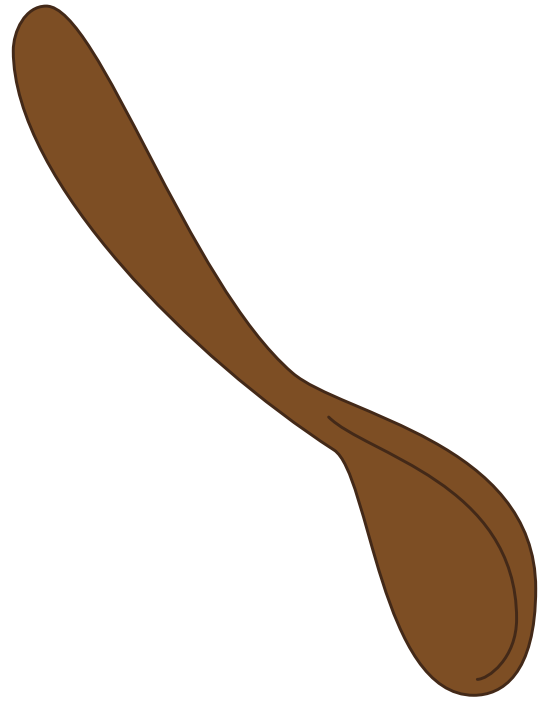


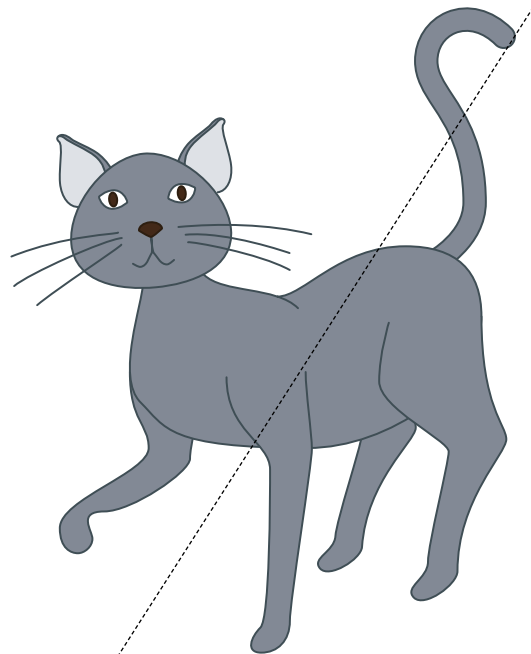
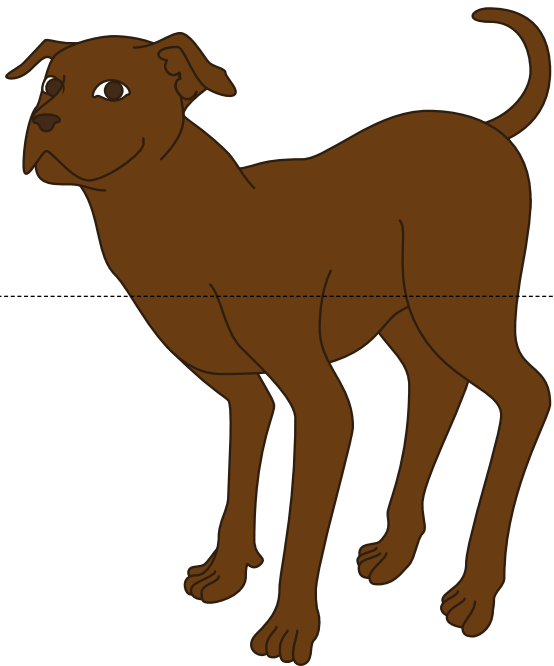
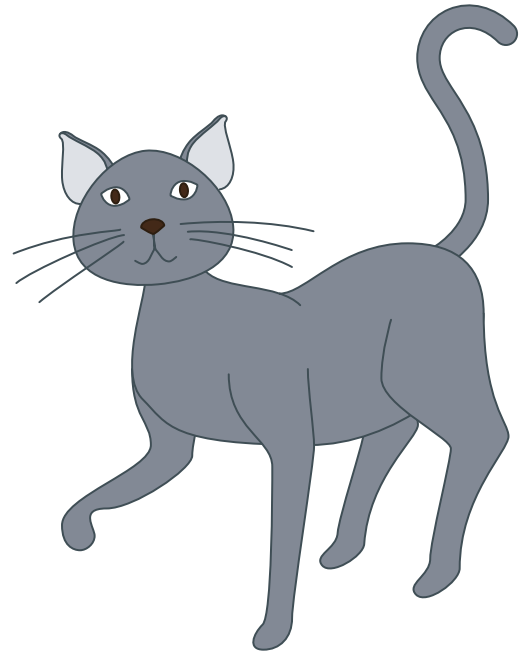
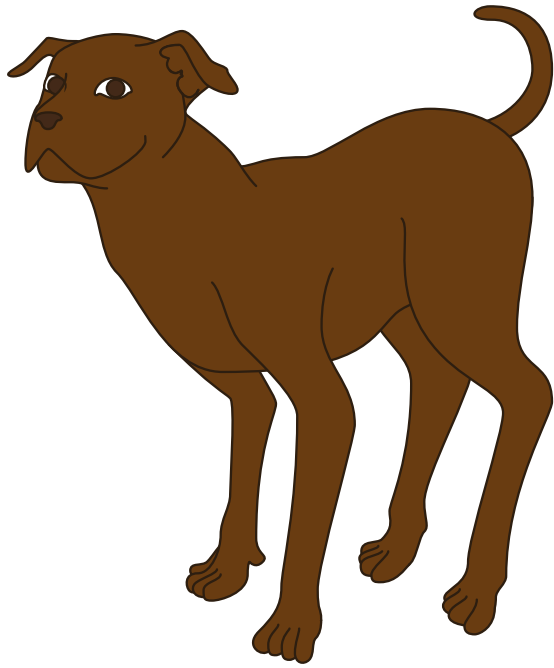


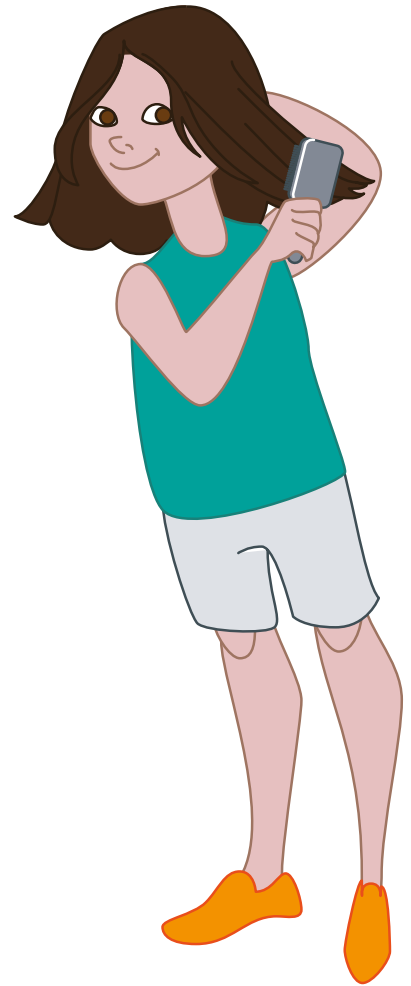


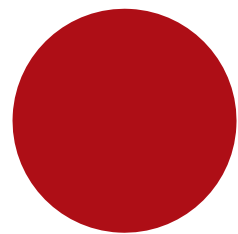
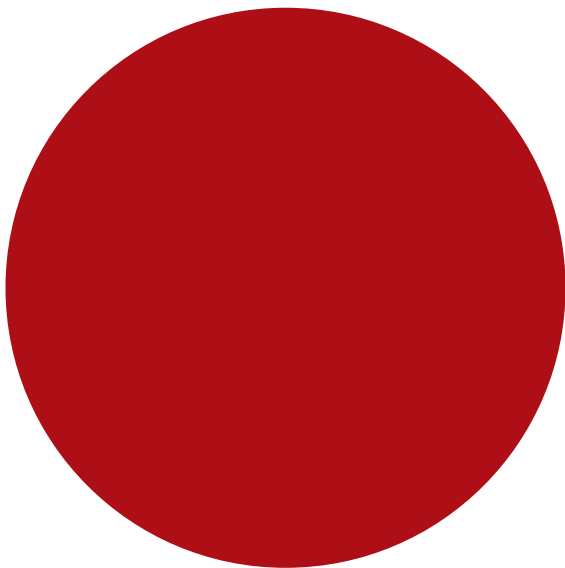


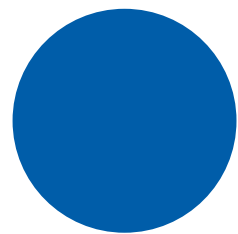
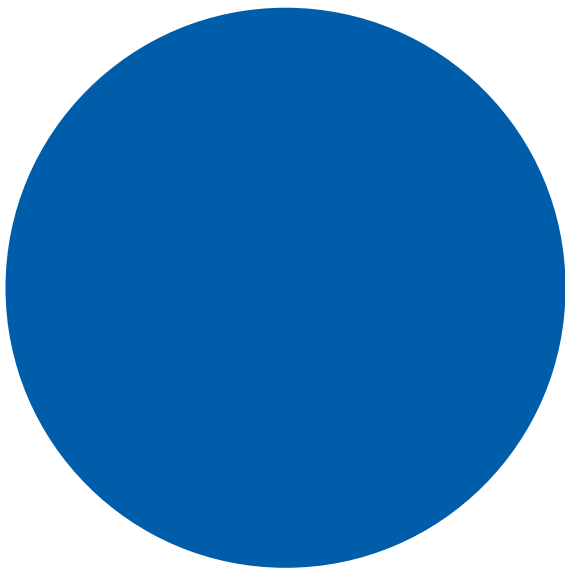


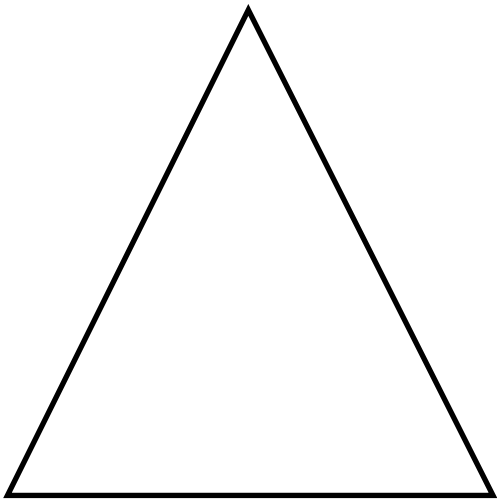
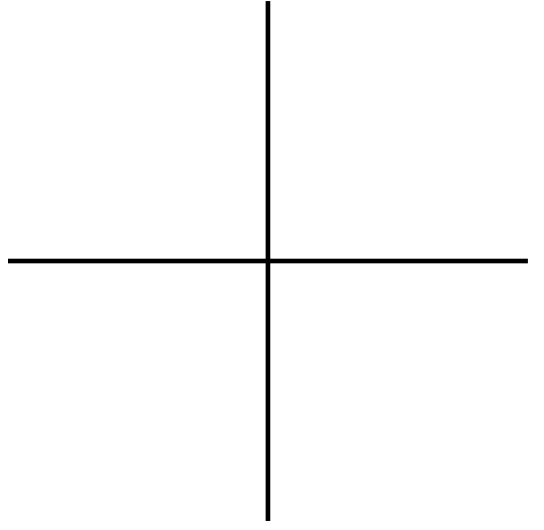












Criterios de corrección

Copia una línea recta

Aprobado



Reprobado

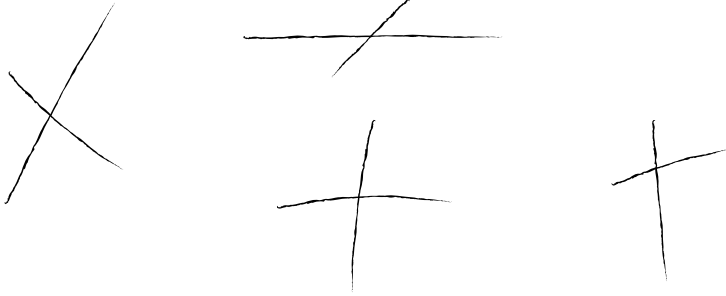


(longitud menor de 2 cm)



Copia una cruz

Aprobado



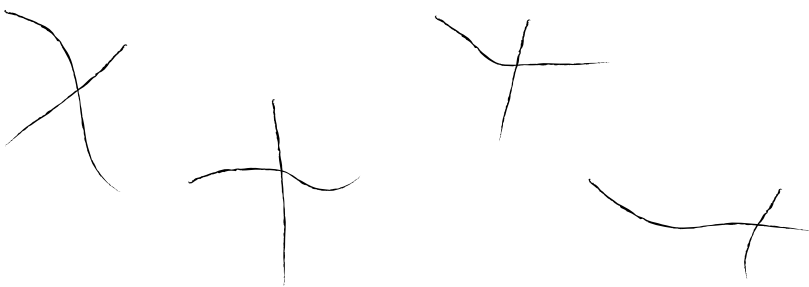
Reprobado
(líneas no se intersectan)



(líneas se intersectan en el extremo de una de ellas)

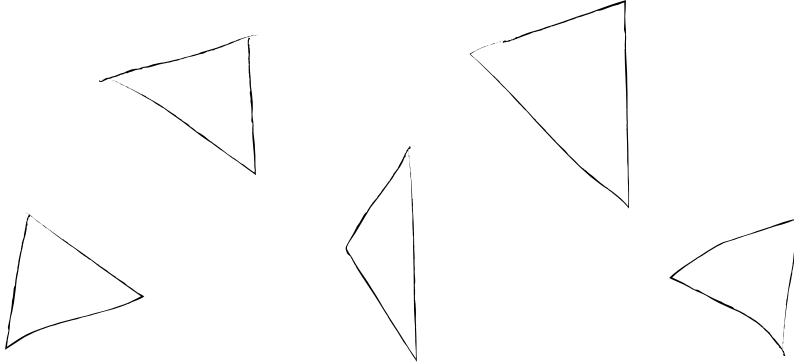


(líneas no son fundamentalmente rectas)



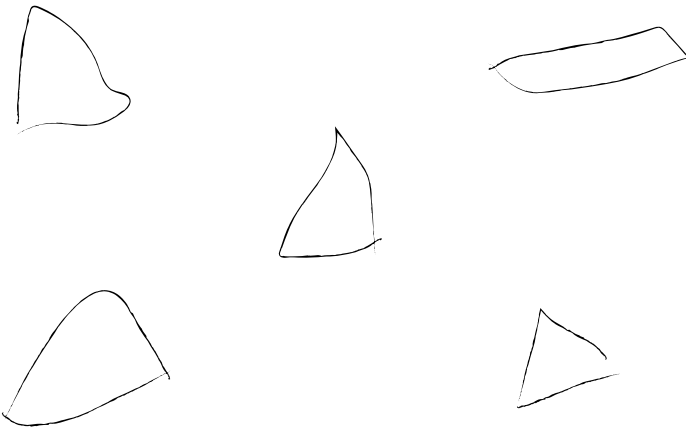
Copia un triángulo

Aprobado



Reprobado

(ángulos poco claros, líneas no son fundamentalmente rectas)



(líneas se prolongan más de 0,5 cm fuera del ángulo)

