

EIEIO

Evidence-based International
Early Intervention Office

ID: _____

Fecha: _____

MEDIDA DE LA IMPLICACIÓN, AUTONOMÍA Y RELACIONES SOCIALES EN EL AULA DE INFANTIL CLAMEISR

R. A. McWilliam (2014)

Traducido al Castellano¹ y adaptado² al contexto Español por C.P. Morales-Murillo^{1,2} y Sofía Pascual² (2017)
Los ítems o rutinas con “*” han sido reformulados o añadidos para adaptar el instrumento al contexto educativo español.

EIEIO

Evidence-based International
Early Intervention Office

Instrucciones

El maestro/a que cumplimente este instrumento debe haber observado al niño/a en el aula al menos 2 semanas. Se debe rodear un número por cada ítem (1, 2, o 3).

Evaluación

Calcule el porcentaje de ítems que el niño/a lleva a cabo a menudo (ej. puntuados con un 3), esto se hace para cada rutina y para toda la escala. Si lo considera de ayuda, calcule el porcentaje de ítems que el niño/a lleva a cabo a menudo para cada dominio de las tres columnas de la derecha (ej. dominios funcionales, del desarrollo y objetivos de la primera infancia). Por ejemplo, si hay 5 ítems de participación (P) en la rutina de Música, calcule en cuantos el niño/a puntúa 3. Divida ese resultado en tres el número total de ítems de participación de esa rutina (5) y luego multiplique por 100. El resultado sería la puntuación para la participación del niño/a en la rutina de Música. Si una rutina tiene menos de 3 ítems de un dominio específico, no calcule el porcentaje para ese dominio en esa rutina. Por ejemplo, en lavado de manos solo hay 1 ítem de participación y 1 de relaciones sociales, por lo que no se debe calcular ningún porcentaje para estos dominios en la rutina de lavado de manos.

Se hace lo mismo para todo el instrumento: Calcule cuantos ítems de participación fueron puntuados como 3 en todo el instrumento. Esta puntuación representa la participación global del niño/a. Otra alternativa para obtener la puntuación de la participación sería computar la media de todas las puntuaciones de participación de las rutinas. Haga lo mismo con otros dominios de interés que se presentan en las columnas de la derecha.

Uso para la intervención

Habilidades que el niño/a no haya adquirido todavía (1) o que practica solo algunas veces (2) podría tomarse en cuenta para desarrollar un programa individualizado de intervención. Puede que las familias estén interesadas en incluir algunos de estos objetivos en el PIAF (Plan Individualizado de Atención Familiar). En el Modelo Unificado de Atención Temprana 0-5, abogamos por la incorporación en el PIAF de objetivos funcionales específicos, tal y como las habilidades que se presentan en esta escala, y no por la incorporación de objetivos generales y luego específicos. El ClaMEISR es un perfil funcional que le permite al equipo, por supuesto junto con la familia, determinar cuales rutinas se ajustan a los intereses y habilidades del niño/a y cuales no. Este perfil puede usarse para hacer cambios en esas rutinas, en la enseñanza del niño/a

EIEIO

Evidence-based International
Early Intervention Office

o sobre las expectativas de los profesionales. Finalmente, el ClaMEISR, administrado cada 6 meses, es una herramienta valiosa para monitorear el progreso del niño/a.

EIEIO

Evidence-based International
Early Intervention Office

1. Llegada		Edad	Todavía no	Algunas veces	A menudo/o más	Func ^a	Des ^b	Obj ^c
1.1	Juega sin llorar 20 minutos después de que el padre/madre o tutor se ha ido	3	1	2	3	P	RS	1
1.2	Juega sin llorar después de que el padre/madre o tutor se va	3	1	2	3	P	RS	1
1.3	Devuelve el saludo al adulto	3	1	2	3	RS	CM	1
1.4	Entra en el edificio por si solo (incluye niños/as con equipo motorizado)	3	1	2	3	A	M	3
1.5	Sigue instrucciones	3	1	2	3	P	CG	2
1.6	Coloca su mochila en la percha*	3	1	2	3	A	A	3
1.7	Cuelga su chaqueta en la percha*	3	1	2	3	A	A	3
1.8	Se quita el abrigo	3	1	2	3	A	A	3
1.9	Escoge que hacer o con que jugar	3	1	2	3	P	CG	3
1.10	Sale del coche con ayuda (pero no lo alzan)	3	1	2	3	A	M	3
1.11	Completa toda la rutina de la llegada sin ser dirigido/a	3	1	2	3	P	CG	1
1.12	Conversa con un adulto usando frases de una palabra	3	1	2	3	RS	CM	2
1.13	Conversa con un adulto usando frases de dos palabras	3	1	2	3	RS	CM	2
1.14	Conversa con un adulto usando frases (oraciones) completas	3	1	2	3	RS	CM	2
1.15	Conversa con un adulto sobre el pasado (ej. Anoche...)	4	1	2	3	RS	CM	2
1.16	Conversa con un adulto sobre el futuro (ej. Ésta tarde...)	5	1	2	3	RS	CM	2
1.17	Reconoce su nombre escrito (ej. en el perchero, o en la hoja de lista)	5	1	2	3	P	CG	2

^a Dominios funcionales: P = Participación, A = Autonomía, RS = Relaciones sociales

^b Dominios del desarrollo: A = Área adaptativa, CG = Área cognitiva, CM = Área de comunicación, M = Área de motricidad, S = Área personal social

EIEIO

Evidence-based International
Early Intervention Office

° Objetivos: 1 = relaciones sociales positivas, 2 = adquisición y uso del conocimiento y las habilidades, 3 = Actuando para satisfacer necesidades propias

EIEIO

Evidence-based International
Early Intervention Office

2. Música		Edad	Todavía no	Algunas veces	A menudo/o más	Func^a	Des^b	Obj^c
2.1	Hace sonidos vocales	3	1	2	3	RS	CM	2
2.2	Aplauda al ritmo de la música o en un aplauso	3	1	2	3	P	M	2
2.3	Imita movimientos	3	1	2	3	RS	CG	2
2.4	Escoge canciones o música	3	1	2	3	RS	CM	2
2.5	Usa auriculares (audífonos)	3	1	2	3	P	A	3
2.6	Canta	3	1	2	3	RS	CM	2
2.7	Sigue las instrucciones durante las canciones	3	1	2	3	P	CM	2
2.8	Baila solo/a	3	1	2	3	A	M	3
2.9	Participa al representar una banda o desfile	3	1	2	3	P	M	1
2.10	Toca instrumentos	3	1	2	3	A	M	2
2.11	Baila con otros	4	1	2	3	A	M	1
2.12	Cambia de ritmo según corresponda	5	1	2	3	P	CG	2
3. Aseos		Edad	Todavía no	Algunas veces	A menudo/o más	Func^a	Des^b	Obj^c
3.1	Indica que está mojado/a	3	1	2	3	RS	A	3
3.2	Participa en el momento de usar el baño cuando es dirigido por un adulto	3	1	2	3	P	A	3
3.3	Se lava las manos con ayuda	3	1	2	3	A	A	3
3.4	Se sienta en el WC	3	1	2	3	A	M	3
3.5	Se sienta en el WC por un periodo de tiempo apropiado	3	1	2	3	P	A	3
3.6	Tira de la cadena	3	1	2	3	A	A	3

^a Dominios funcionales: P = Participación, A = Autonomía, RS = Relaciones sociales

EIEIO

Evidence-based International
Early Intervention Office

^b Dominios del desarrollo: A = Área adaptativa, CG = Área cognitiva, CM = Área de comunicación, M = Área de motricidad, S = Área personal social
^c Objetivos: 1 = relaciones sociales positivas, 2 = adquisición y uso del conocimiento y las habilidades, 3 = Actuando para satisfacer necesidades propias

EIEIO

Evidence-based International
Early Intervention Office

3.7	Después de que indica que debe ir a l baño, puede aguantar hasta que se sienta en el WC	3	1	2	3	P	M	3
3.8	Dice (usando gestos o palabras) cuando necesita ir al aseo	3	1	2	3	RS	CM	3
3.9	Controla esfínteres por más de 2 horas	3	1	2	3	P	A	3
3.10	Se sube los pantalones	4	1	2	3	A	A	3
3.11	Se baja los pantalones	4	1	2	3	A	A	3
3.12	Espera en la fila	4	1	2	3	P	A	1
3.13	Se lava las manos sin ayuda	4	1	2	3	A	A	3
3.14	Cierra la cremallera (en cremalleras que no se separan)	4	1	2	3	A	A	3
3.15	Se limpia con ayuda	4	1	2	3	A	A	3
3.16	Se limpia solo	4	1	2	3	A	M	3
3.17	Abrocha botones*	5	1	2	3	A	M	3
3.18	Desabrocha botones*	5	1	2	3	A	M	3
4. Patio		Edad	Todavía no	Algunas veces	A menudo/o más	Func^a	Des^b	Obj^c
4.1	Usa el columpio con ayuda	3	1	2	3	A	M	3
4.2	Juega con juguete en la arena por al menos 5 minutos	3	1	2	3	P	CG	2
4.3	Camina y se mueve sin ayuda (incluye niños con aparatos motorizados)	3	1	2	3	A	M	3
4.4	Corre	3	1	2	3	A	M	3
4.5	Juega al pilla-pilla	3	1	2	3	RS	S	1
4.6	Se sube al columpio	3	1	2	3	A	M	3

^a Dominios funcionales: P = Participación, A = Autonomía, RS = Relaciones sociales

^b Dominios del desarrollo: A = Área adaptativa, CG = Área cognitiva, CM = Área de comunicación, M = Área de motricidad, S = Área personal social

^c Objetivos: 1 = relaciones sociales positivas, 2 = adquisición y uso del conocimiento y las habilidades, 3 = Actuando para satisfacer necesidades propia

EIEIO

Evidence-based International
Early Intervention Office

4.7	Juega con agua	3	1	2	3	P	CG	2
4.8	Se quita la chaqueta	3	1	2	3	A	A	3
4.9	se pone en la fila	3	1	2	3	P	CG	1
4.10	Se ensucia las manos (jugando jardinería, explorando, etc...)	3	1	2	3	P	A	2
4.11	Se desliza por el tobogán	3	1	2	3	A	M	3
4.12	Trepa la escalera del tobogán	3	1	2	3	A	M	3
4.13	Se pone la chaqueta	3	1	2	3	A	A	3
4.14	Patea un balón	3	1	2	3	A	M	3
4.15	Juega en al menos tres de los equipos del parquecito	3	1	2	3	P	A	3
4.16	Tira una bola grande con las manos	3	1	2	3	A	M	3
4.17	Espera en la fila por 1 minuto	5	1	2	3	P	CG	1
4.18	Espera su turno	3	1	2	3	RS	S	1
4.19	Muestra interés en los insectos/bichos	3	1	2	3	P	CG	2
4.20	Usa palabras o gestos	3	1	2	3	RS	CM	2
4.21	Trepa objetos distintos a la escalera del tobogán	3	1	2	3	A	M	3
4.22	Pedalea en el triciclo	3	1	2	3	A	M	3
4.23	Participa del juego simbólico	3	1	2	3	P	CG	2
4.24	Camina de ida y de vuelta al patio	3	1	2	3	A	M	3
4.25	Juega activamente de manera apropiada	4	1	2	3	P	A	2
4.26	Atrapa un balón	4	1	2	3	A	M	3
4.27	Se lava las manos sin ayuda después del patio	4	1	2	3	P	A	3
4.28	Se muestra interesado por cosas que crecen (ej. flores, árboles, etc...)	5	1	2	3	P	CG	2
4.29	Tira una bola pequeña con la mano	5	1	2	3	A	M	3
4.30	Se columpia sin ayuda	5	1	2	3	A	M	3

EIEIO

Evidence-based International
Early Intervention Office

EIEIO

Evidence-based International
Early Intervention Office

5. Lavado de manos		Edad	Todavía no	Algunas veces	A menudo/o más	Func^a	Des^b	Obj^c
5.1	Sigue instrucciones	3	1	2	3	RS	S	2
5.2	Va al lavado sin ayuda (incluye niños con aparatos motorizados)	3	1	2	3	A	M	3
5.3	Sigue toda la rutina de lavado de manos con algo de dirección por parte del adulto	4	1	2	3	A	CG	3
5.4	Se frota las manos bajo en agua	4	1	2	3	A	A	3
5.5	Coge toalla de papel	4	1	2	3	A	A	3
5.6	Se moja las manos	4	1	2	3	A	A	3
5.7	Tira la toalla de papel en la papelera	4	1	2	3	A	A	3
5.8	Se seca las manos	4	1	2	3	A	A	3
5.9	Abre el grifo	4	1	2	3	A	A	3
5.10	Se pone jabón en las manos	4	1	2	3	A	A	3
5.11	Cierra el grifo	5	1	2	3	A	A	3
5.12	Espera su turno cuanto sea necesario	5	1	2	3	P	CG	1
5.13	Sigue toda la rutina del lavado de manos sin necesidad de que sea dirigido por un adulto	5	1	2	3	A	CG	3
6. Asamblea		Edad	Todavía no	Algunas veces	A menudo/o más	Func^a	Des^b	Obj^c
6.1	Se sienta en el suelo	3	1	2	3	P	M	1
6.2	Se mueve durante una canción	3	1	2	3	P	M	2
6.3	Identifica el momento de sentarse en asamblea sin ayuda*	3	1	2	3	P	CG	1

^a Dominios funcionales: P = Participación, A = Autonomía, RS = Relaciones sociales

^b Dominios del desarrollo: A = Área adaptativa, CG = Área cognitiva, CM = Área de comunicación, M = Área de motricidad, S = Área personal social

^c Objetivos: 1 = relaciones sociales positivas, 2 = adquisición y uso del conocimiento y las habilidades, 3 = Actuando para satisfacer necesidades propias

EIEIO

Evidence-based International
Early Intervention Office

6.4	Se mueve a otra actividad sin ayuda después de la asamblea*	3	1	2	3	P	CG	1
6.5	Sigue instrucciones en las actividades de la asamblea	3	1	2	3	RS	S	2
6.6	Mantiene las manos y pies quietos	3	1	2	3	RS	S	1
6.7	Canta, vocaliza, o se comunica de alguna manera, mientras se canta	3	1	2	3	RS	CM	2
6.8	Interactúa con los adultos	3	1	2	3	RS	CM	1
6.9	Interactúa con los compañeros/as	3	1	2	3	RS	CM	1
6.10	Espera su turno	3	1	2	3	P	CG	1
6.11	Responde a preguntas	3	1	2	3	RS	S	2
6.12	Habla sobre cosas del pasado	5	1	2	3	RS	CG	2
7. Tiempo de comida/Almuerzo/Merienda		Edad	Todavía no	Algunas veces	A menudo/o más	Func^a	Des^b	Obj^c
7.1	Se sienta en la silla	3	1	2	3	P	M	3
7.2	Come una variedad de alimentos	3	1	2	3	P	A	3
7.3	Come utilizando una cuchara	3	1	2	3	A	A	3
7.4	Come utilizando un tenedor	3	1	2	3	A	A	3
7.5	Respeto la comida de otros (no la toca)	3	1	2	3	RS	A	1
7.6	Usa palabras o gestos	3	1	2	3	RS	CM	2
7.7	Pide más alimentos	3	1	2	3	RS	CM	3
7.8	Busca el almuerzo y el agua de forma autónoma*	3	1	2	3	P	CG	1
7.9	Guarda el tupper y recoge los desperdicios después de almorzar*	3	1	2	3	P	CG	1
7.10	Bebe de un vaso sin tapadera	3	1	2	3	A	A	3
7.11	Responde a las interacciones iniciadas por adultos	3	1	2	3	RS	CM	1
7.12	Responde a las interacciones iniciadas por compañeros/as	3	1	2	3	RS	CM	1
7.13	Comparte su almuerzo con sus compañeros y compañeras*	3	1	2	3	RS	CM	3
7.14	Pide las cosas con más palabras que solo decir "más"	3	1	2	3	RS	CM	2

EIEIO

Evidence-based International
Early Intervention Office

7.15	Inicia interacciones con los adultos	3	1	2	3	RS	S	1
------	--------------------------------------	---	---	---	---	----	---	---

* ítems varían de versión original, adaptados a las rutinas y contexto Español.

EIEIO

Evidence-based International
Early Intervention Office

7.16	Inicia interacciones con los compañeros/as	3	1	2	3	RS	S	1
7.17	Limpia su plato o vaso después de comer (ej. tira las sobras o envoltorios)	3	1	2	3	P	A	3
7.18	Se mantiene sentado/a por un periodo de tiempo apropiado	4	1	2	3	P	A	1
7.19	Abre su bolsa, tupper, mochila, saca su comida y/o desenvuelve su bocata*	4	1	2	3	A	A	3
7.20	Espera su turno	4	1	2	3	P	CG	1
7.21	Pide ayuda cuando es apropiado (no muy pronto, no muy tarde)	4	1	2	3	RS	CM	3
7.22	Persiste o insiste cuando se le presenta un reto	5	1	2	3	P	CG	3
8. Actividad dirigida por el docente (Grupos pequeños)		Edad	Todavía no	Algunas veces	A menudo/o más	Func^a	Des^b	Obj^c
8.1	Sigue las instrucciones	3	1	2	3	RS	CG	2
8.2	Atiende a otros cuando hablan	3	1	2	3	P	CM	1
8.3	Inicia la actividad sin dificultad	3	1	2	3	P	CG	1
8.4	Cesa la actividad sin dificultad	3	1	2	3	P	CG	1
8.5	Usa los materiales de manera apropiada	3	1	2	3	P	CG	2
8.6	Usa palabras y gestos	3	1	2	3	RS	CM	2
8.7	Responde a preguntas	3	1	2	3	RS	CM	2
8.8	Interactúa con los compañeros	3	1	2	3	RS	S	1
8.9	Espera su turnos	3	1	2	3	P	CG	1
8.10	Comparte materiales	3	1	2	3	RS	S	1
8.11	Se mantiene en una actividad por una cantidad de tiempo apropiada	4	1	2	3	P	CG	1
8.12	Completa la tarea	4	1	2	3	P	CG	2
8.13	Limpia	4	1	2	3	P	A	2

^a Dominios funcionales: P = Participación, A = Autonomía, RS = Relaciones sociales

^b Dominios del desarrollo: A = Área adaptativa, CG = Área cognitiva, CM = Área de comunicación, M = Área de motricidad, S = Área personal social

^c Objetivos: 1 = relaciones sociales positivas, 2 = adquisición y uso del conocimiento y las habilidades, 3 = Actuando para satisfacer necesidades propias

EIEIO

Evidence-based International
Early Intervention Office

9. Cepillarse los dientes		Edad	Todavía no	Algunas veces	A menudo/o más	Func^a	Des^b	Obj^c
9.1	Sostiene el cepillo de dientes con la mano	3	1	2	3	A	M	3
9.2	Escupe en el lavado	3	1	2	3	A	A	3
9.3	Sigue las instrucciones	3	1	2	3	RS	CG	2
9.4	Se limpia la boca con una toalla	3	1	2	3	A	A	3
9.5	Se sube en un banquito, si es necesario para que alcance el lavado	3	1	2	3	A	M	3
9.6	Espera su turno	3	1	2	3	P	CG	1
9.7	Pide ayuda, si la necesita	3	1	2	3	RS	CM	3
9.8	Imita	3	1	2	3	RS	CG	2
9.9	Guarda el cepillo de dientes	4	1	2	3	A	A	3
9.10	Abre y cierra el grifo	4	1	2	3	A	A	3
9.11	Pone pasta de dientes en el cepillo de dientes	4	1	2	3	A	A	3
9.12	Se cepilla todos los dientes	4	1	2	3	A	A	3
9.13	Se enjuaga la boca	4	1	2	3	A	A	3
9.14	Abre y cierra la tapa de la pasta de dientes	4	1	2	3	A	A	3
10. Cuento		Edad	Todavía no	Algunas veces	A menudo/o más	Func^a	Des^b	Obj^c
10.1	Se sienta adecuadamente en su asiento, alfombra, o suelo	3	1	2	3	P	M	1
10.2	Se sienta junto a sus compañeros/as, sin molestarles	3	1	2	3	RS	S	1
10.3	Mira las fotos o dibujos de los libros cuando se le invita a hacerlo	3	1	2	3	P	CG	2
10.4	Responde a preguntas	3	1	2	3	RS	CM	2
10.5	Sigue las instrucciones	3	1	2	3	RS	CG	2
10.6	Espera su turno para responder una pregunta	3	1	2	3	P	CG	1

EIEIO

Evidence-based International
Early Intervention Office

10.7	Responde a las instrucciones que se dan en el cuento	3	1	2	3	P	CG	2
------	--	---	---	---	---	---	----	---

EIEIO

Evidence-based International
Early Intervention Office

10.8	Interactúa con un adulto, tomando turnos de palabra, durante la lectura de un libro (cuando se hace una lectura individualizada)	3	1	2	3	RS	CM	1
10.9	Está atento por un periodo de tiempo apropiado	4	1	2	3	P	CG	2
10.10	Repite partes de texto que le son familiares	4	1	2	3	RS	CM	2
10.11	Escenifica partes del libro o historia	4	1	2	3	P	CG	2
10.12	Hace como que “lee” un historia o cuento	4	1	2	3	P	CG	2
10.13	Mira libros sin ser invitado a hacerlo o sin que se le pida que lo haga	4	1	2	3	P	A	2
10.14	Habla acerca de las emociones de los personajes del libro o historia	5	1	2	3	RS	CG	2
10.15	Mira a un libro con un compañero/a	5	1	2	3	RS	S	1
11. Siesta (solo si se hace en su programa)		Edad	Todavía no	Algunas veces	A menudo/o más	Func^a	Des^b	Obj^c
11.1	Se queda en la manta o esterilla/colchoneta por un periodo de tiempo apropiado	3	1	2	3	P	A	1
11.2	Duerme	3	1	2	3	P	A	3
11.3	Se queda en la manta o esterilla/colchoneta sin un adulto al lado	3	1	2	3	A	A	3
11.4	Juega en silencio cuando no se duerme	3	1	2	3	P	A	1
11.5	Se queda en la manta o esterilla/colchoneta sin llamar la atención o hacer ruido	3	1	2	3	RS	A	1
11.6	Va a la manta o esterilla/colchoneta sin dificultad	3	1	2	3	P	CG	3
11.7	Al finalizar la siesta, deja la manta o esterilla/colchoneta en su lugar	3	1	2	3	P	CG	3
12. Juego Libre/Rincones		Edad	Todavía no	Algunas veces	A menudo/o más	Func^a	Des^b	Obj^c
12.1	Escoge objetos para jugar	3	1	2	3	RS	CM	2
12.2	Juega con objetos repetitivamente (ej. golpeándolos)	3	1	2	3	P	CG	2

^a Dominios funcionales: P = Participación, A = Autonomía, RS = Relaciones sociales

^b Dominios del desarrollo: A = Área adaptativa, CG = Área cognitiva, CM = Área de comunicación, M = Área de motricidad, S = Área personal social

EIEIO

Evidence-based International
Early Intervention Office

° Objetivos: 1 = relaciones sociales positivas, 2 = adquisición y uso del conocimiento y las habilidades, 3 = Actuando para satisfacer necesidades propias

EIEIO

Evidence-based International
Early Intervention Office

12.3	Juega solo/a	3	1	2	3	RS	S	1
12.4	Juega con objetos similares al lado de un compañero/a (juego paralelo)	3	1	2	3	RS	S	1
12.5	Juega con objetos siguiendo el propósito para el que han sido creados (juego funcional)	3	1	2	3	P	CG	2
12.6	Escoge de las opciones que le presenta un adulto	3	1	2	3	RS	CM	2
12.7	Le pide a un adulto que juegue	3	1	2	3	RS	CM	1
12.8	Se une a otro niño/a o niños/as	3	1	2	3	RS	S	1
12.9	Usa palabras o gestos	3	1	2	3	RS	CM	2
12.10	Pretende tener una fiesta de té o comida	3	1	2	3	P	CG	2
12.11	Recoge los juguetes cuando se le pide	3	1	2	3	RS	S	2
12.12	Juega con otro niño/a pero no para alcanzar una meta (juego asociativo)	3	1	2	3	RS	S	1
12.13	Pide ayuda	3	1	2	3	RS	CM	3
12.14	Le pide a compañeros/as que jueguen	3	1	2	3	RS	S	1
12.15	Asocia colores	3	1	2	3	P	CG	2
12.16	Asocia figuras	3	1	2	3	P	CG	2
12.17	Asocia letras, animales, u otros conceptos	3	1	2	3	P	CG	2
12.18	Señala	3	1	2	3	RS	CM	2
12.19	Coloca objetos en espacios (ej. rompecabezas, juegos de encaje de formas)	3	1	2	3	P	CG	2
12.20	Durante el juego con otros/as, espera su turno	3	1	2	3	P	CG	1
12.21	En el juego simbólico, se viste y se desviste	3	1	2	3	P	CG	2
12.22	Crea cosas (ej. un dibujo que representa algo, pone bloques juntos para formar un tren, pone objetos uno sobre otro para construir una casa; esto no es solo encajar objetos en espacios predeterminados)	4	1	2	3	P	CG	2
12.23	Juega con otro niño/a para alcanzar una meta (juego cooperativo)	4	1	2	3	RS	S	1
12.24	Resuelva problemas con los compañeros/as, cuando se da un conflicto	4	1	2	3	RS	S	2

EIEIO

Evidence-based International
Early Intervention Office

12.25	Juega con objetos, pretendiendo que son otras cosas	4	1	2	3	P	CG	2
-------	---	---	---	---	---	---	----	---

EIEIO

Evidence-based International
Early Intervention Office

12.26	Recoge sin necesidad de que se le pida	4	1	2	3	P	A	2
12.27	Pide un turno para jugar	4	1	2	3	RS	S	1
12.28	Cuando se le presenta un reto, persiste	5	1	2	3	P	CG	2
12.29	Pretende ser alguien (ej. policía, doctor), esto no es jugar a tener una fiesta de té o comida	5	1	2	3	P	CG	2
12.30	Completa el juego que está llevando a cabo (ej. no deja de jugar a medio terminar la actividad)	5	1	2	3	P	CG	2
12.31	Hace un plan de juego (ej. usa palabras para decir que pasará después)	5	1	2	3	P	CG	2
13. Despedida		Edad	Todavía no	Algunas veces	A menudo/o más	Func^a	Des^b	Obj^c
13.1	Reconoce a la persona que le va a recoger	3	1	2	3	RS	S	1
13.2	Va por sí solo/a al vehículo en el que le recogen	3	1	2	3	A	M	3
13.3	Espera en la fila por un periodo de tiempo apropiado antes de salir de la clase	3	1	2	3	P	CG	1
13.4	Recoge sus pertenencias	3	1	2	3	A	A	3
13.5	Dice adiós	3	1	2	3	RS	CM	1
13.6	Se pone la chaqueta	3	1	2	3	A	A	3
13.7	Se va de la clase o parque sin dificultad	3	1	2	3	P	CG	3
13.8	Comienza la rutina de despedida sin dificultad	3	1	2	3	P	CG	1
13.9	Recoge los materiales con los que estaba jugando	4	1	2	3	A	A	1
13.10	Señala su nombre en la lista de salida	4	1	2	3	RS	CG	2
13.11	Habla sobre el futuro (ej. cuando regrese, esta noche...)	5	1	2	3	RS	CM	2

^a Dominios funcionales: P = Participación, A = Autonomía, RS = Relaciones sociales

^b Dominios del desarrollo: A = Área adaptativa, CG = Área cognitiva, CM = Área de comunicación, M = Área de motricidad, S = Área personal social

EIEIO

Evidence-based International
Early Intervention Office

° Objetivos: 1 = relaciones sociales positivas, 2 = adquisición y uso del conocimiento y las habilidades, 3 = Actuando para satisfacer necesidades propias