

MEISR: Medida de Implicación, Autonomía y Relaciones Sociales (0-60 meses)

McWilliam, Younggren, García-Grau, Pedernera-García y Morales-Murillo (2020)

Versión adaptada y revisada por el Equipo de Investigación en Atención Temprana-INAT

La escala MEISR está compuesta por un listado de habilidades que los bebés y niños y niñas entre los 0 y los 60 meses utilizan al participar en las rutinas del día a día tanto en el hogar como en la comunidad (ej., parque, supermercado). Para rellenar la escala MEISR, los cuidadores valoran la participación y el funcionamiento del niño o la niña en 14 rutinas diferentes. Para el propósito de rellenar la escala MEISR, se define a un cuidador como una persona que observa al niño o la niña en el hogar a menudo. El cuidador puede completar la MEISR con la ayuda de un profesional de atención temprana.

Antes de completar la escala, es importante comentar con la familia el propósito de la misma.

Instrucciones para los profesionales: Solicite a la familia que rellene todos los ítems de cada rutina, incluyendo esos ítems que están por encima de la edad del niño o la niña (esto permitirá comparar el desempeño actual del niño o la niña con el desempeño de éste o ésta en futuras MEISR). Siga las instrucciones al final de cada rutina para puntuarla o utilice el Excel que se facilita junto con este documento. Las puntuaciones muestran un nivel de dominio de las habilidades hasta la edad del niño o la niña (sólo los ítems hasta la edad del niño/a) o por rutina (considerando todos los ítems de una rutina). Puede consultar el Manual de la Escala MEISR (McWilliam y Younggren, 2019) para instrucciones más detalladas sobre el uso (capítulos 4 y 6) y corrección de la MEISR (Capítulo 7).

Instrucciones para el cuidador: En una escala de 1 al 3 (1 = *Todavía no*; 2 = *Algunas veces*; 3 = *Casi siempre o Superado*), puntúe el nivel de funcionamiento del niño o la niña cuando participa de las actividades. Circule 1, 2 o 3 por cada habilidad para indicar la frecuencia con la que el niño o la niña participa de la actividad utilizando la habilidad descrita por el ítem. No deje ítems en blanco, si no ha observado la habilidad (o no sabe) puntúe el ítem con un "1." Para asignar una puntuación de "3" porque la habilidad de un ítem se ha *superado*, el niño o la niña puede haber usado esa habilidad en el pasado (ej., gatear, reptar), y no utilizarla más porque la ha remplazado con una habilidad más compleja (ej., andar). Dependiendo de la actividad puede que las habilidades estén muy por encima de las habilidades de su niño o niña, esto es normal y esperado.

Le tomará unos 45 minutos el cumplimentar la escala MEISR.

Nombre del niño o de la niña:	Fecha de nacimiento:	Fecha de hoy:
Nombre del cuidador y relación con el niño o la niña:	Edad en meses:	Fecha de la última MEISR:
Información de contacto:	Nombre del Profesional:	Información contacto profesional:

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

1. Cuando PARTICIPA en el momento de DESPERTAR...		Edad	Todavía no	Algunas veces	Casi Siempre o Superado	DF	AD	ECO	Código CIF
1.01	Hace sonidos con la boca	0	1	2	3	S	CM	K	d331
1.02	Demuestra que disfruta cuando lo cogen, mecen o lo tocan los adultos	0	1	2	3	S	S	S	d710
1.03	Mira al adulto y mantiene contacto visual	0	1	2	3	S	S	S	d110
1.04	Gira la cabeza fácilmente hacia los dos lados	1	1	2	3	A	M	A	d410
1.05	Se muestra contento/a al ver u oír al adulto	1	1	2	3	S	S	S	d710
1.06	Muestra interés en los juguetes de la cuna (ej., Mira juguetes que cuelgan sobre la cuna)	2	1	2	3	I	CG	K	d110
1.07	Se gira bocarriba o bocabajo cuando está acostado de lado (giro involuntario)	2	1	2	3	A	M	A	d410
1.08	Sonríe, patalea o mueve los brazos efusivamente cuando ve a un adulto	2	1	2	3	S	S	S	d710
1.09	Coge o golpea juguetes de manera repetida y entretenida (ej., golpea un juguete con las piernas de manera repetida)	3	1	2	3	I	CG	K	d445
1.10	Juega con las manos y los pies, tocándolos y mirando los movimientos que hace con ellos	3	1	2	3	I	CG	K	d120
1.11	Se gira hacia el sonido de la voz del adulto	3	1	2	3	S	S	S	d160
1.12	Se mantiene sentado con apoyo al menos por un breve instante (ej., el niño se mantiene sentado por unos segundos cuando el adulto lo sienta en el sofá, luego pierde el equilibrio y se balancea hacia adelante)	5	1	2	3	A	M	A	d415
1.13	Levanta los brazos para que lo cojan cuando el adulto se acerca	5	1	2	3	S	CM	S	d710
1.14	Se mantiene sentado cuando le sientan (ej., El niño se mantiene sentado cuando lo sienta el adulto, con la espalda "casi recta" y si cae, es capaz de poner las manos delante para apoyarse)	6	1	2	3	A	M	A	d415
1.15	Flexiona y extiende las rodillas mientras está de pie con apoyo (ej., parece que el/la niño/a da saltitos sin levantar los pies del suelo)	6	1	2	3	A	M	A	d410
1.16	Llama la atención de los adultos tras haberse despertado (ej., gritando o haciendo algún sonido).	7	1	2	3	S	CM	A	d710
1.17	Se despierta solo/a sin llorar inmediatamente (calmándose a sí mismo/a)	8	1	2	3	I	S	S	d240
1.18	Se pone de pie y se mueve lateralmente con apoyo a través de la cuna (ej., se mueve de un lado a otro mientras se sujeta de la barandilla de la cuna)	10	1	2	3	A	M	A	d410
1.19	Dice "mama" o "papa" cuando ve a su Mamá o su Papá	12	1	2	3	S	CM	S	d330
1.20	Se mantiene de pie por unos segundos sin apoyo	12	1	2	3	A	M	A	d415
1.21	Se entretiene con sus juguetes un momento hasta que llega el adulto	18	1	2	3	I	S	S	d880

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

1.22	Responde al saludo del adulto con gestos o palabras	18	1	2	3	S	CM	S	d331
1.23	Sale de la habitación para buscar al adulto	21	1	2	3	A	S	A	d460
1.24	Hace saber al adulto cómo se siente (ej., feliz) diciéndolo o respondiendo si se le pregunta	30	1	2	3	S	S	S	d330
1.25	Sigue instrucciones con descripciones (ej., coge la almohada grande; guarda silencio que la hermanita todavía duerme)	33	1	2	3	S	CG	K	d310
1.26	Hace saber al adulto/a cuándo se ha despertado (ej., buscando al adulto y llamando su atención con gestos o palabras)	36	1	2	3	S	CM	S	d330
1.27	Enciende o apaga luces si fuera necesario	36	1	2	3	I	CG	K	d230
1.28	Responde a preguntas del adulto a través de palabras, signos o gestos	42	1	2	3	S	CM	S	d330
1.29	Se le entiende perfectamente cuando mantiene conversaciones	60	1	2	3	S	CM	S	d330

A. Número total de ítems puntuados con un 3 (Casi Siempre o Superado): _____

B1. Número total de ítems puntuados hasta la edad del niño/a: _____

B2. Porcentaje de ítems dominados hasta la edad del niño (A/B1*100): _____

C1. Número total de ítems puntuados para esta rutina: _____

C2. Porcentaje de ítems dominados para esta rutina: _____

2. Cuando PARTICIPA del CAMBIO DE PAÑAL O USO DEL VÁTER...		Edad	Todavía no	Algunas veces	Casi Siempre o Superado	DF	AD	ECO	Código CIF
2.01	Deja de llorar cuando el adulto le coge en brazos	0	1	2	3	I	S	S	d710
2.02	Colabora con el cambio de pañal sin quejarse desconsoladamente (ej., durante el cambio de pañal se mantiene tranquilo/a sin hacer muchos sonidos que indiquen incomodidad o llorando desconsoladamente)	1	1	2	3	S	S	S	d250
2.03	Presta atención a lo que pasa a su alrededor, incluida la cara del adulto (ej., presta atención a los objetos, personas o situaciones que ocurren a su alrededor)	1	1	2	3	I	CG	K	d160
2.04	Vocaliza frecuentemente y con intención aparente (sonidos cortos, fuertes, diferentes tonos)	9	1	2	3	S	CM	K	d331
2.05	Sigue instrucciones, cuando se le pide que haga algo con un objeto que está a la vista (ej., Pon el pañal en la basura, Dale una toallita a mamá)	15	1	2	3	S	CM	K	d210
2.06	Indica cuándo necesita que le cambien el pañal haciendo sonidos	18	1	2	3	S	CM	A	d530

DF Dominios Funcionales: **I** = implicación, **A** = Autonomía, **S** = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: **A** = Adaptativa, **CM** = Comunicación, **CG** = Cognitiva, **M** = Motora, **S** = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: **S** = Relaciones sociales positivas, **K** = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, **A** = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

2.07	Usa palabras o signos relacionados con el cambio de pañal o con el uso del váter para comentar sobre lo que sucede o contestar al adulto (ej., el adulto dice cariñosamente: ¡BUAJJ, que peste, que mal huele! ¿Qué ha hecho el nene? Y el niño responde: ¡Caca!)	18	1	2	3	S	CM	K	d335
2.08	Se lava las manos, completando los pasos tras recibir instrucciones (Puede necesitar ayuda para alcanzar cosas o para quitar el jabón de las manos con agua, prácticamente el adulto le lava las manos)	24	1	2	3	A	A	A	d510
2.09	Usa el váter (u orinal) con ayuda (ej., sentándolo el adulto y que haga pis o caca)	24	1	2	3	A	A	A	d530
2.10	Se baja los pantalones (puede necesitar ayuda con los botones o cremalleras o para quitarse el pañal)	24	1	2	3	A	A	A	d530
2.11	Usa frases de dos palabras para expresarse (ej., mamá pipi /papá caca)	24	1	2	3	S	CM	K	d330
2.12	Se mantiene seco/a por 3 horas (sin mojar la ropa o el pañal)	25	1	2	3	A	A	A	d530
2.13	Indica la necesidad de ir al baño y hace caca o pipí la mayoría de las veces que pide ir al baño	30	1	2	3	A	A	A	d530
2.14	Indica la necesidad de ir al baño con tiempo suficiente para que le lleven al váter para hacer pipí o caca	30	1	2	3	A	A	A	d530
2.15	Responde a las preguntas sobre hacer caca/o hacer pis (demuestra que entiende la diferencia entre hacer caca y hacer pipí)	30	1	2	3	S	CG	K	d330
2.16	Llama al adulto para que le ayude a limpiarse si no puede limpiarse él solo	30	1	2	3	S	CM	A	d330
2.17	Coge una toalla o papel para secarse las manos después de lavárselas	30	1	2	3	A	A	A	d510
2.18	Se pasa toda la noche sin mojar la cama	33	1	2	3	A	A	A	d530
2.19	Intenta limpiarse por sí solo/a tras hacer caca o pipí, pero el adulto necesita supervisar y ayudar al niño o la niña para que no quede sucio/a	33	1	2	3	A	A	A	d530
2.20	Habla sobre lo que está ocurriendo en el momento de utilizar el váter	33	1	2	3	S	CM	K	d350
2.21	Utiliza el váter casi sin ayuda, puede que continúe necesitando recordatorios o ayuda para limpiarse	33	1	2	3	A	A	A	d530
2.22	Recuerda ALGUNOS pasos a seguir cuando va al váter, necesita ayuda del adulto para recordar todos los pasos (ej., sabe que para hacer caca debe ir al váter, bajarse los pantalones y sentarse en el váter, pero olvida tirar de la cadena y lavarse las manos al terminar)	33	1	2	3	I	CG	K	d530
2.23	Se lava las manos el sólo	42	1	2	3	A	A	A	d510
2.24	Se sienta el sólo en el váter	48	1	2	3	I	A	A	d530
2.25	Abre el grifo e identifica si la temperatura está muy fría o muy caliente	48	1	2	3	A	A	A	d510
2.26	Usa el grifo del lavabo sin salpicar	48	1	2	3	I	A	A	d510

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

2.27	Cierra el grifo para que no salga más agua	48	1	2	3	A	A	A	d510
2.28	Hace sus necesidades casi solo/a, con instrucciones y ayuda para limpiarse	48	1	2	3	A	A	A	d530
2.29	Se lava las manos bien con jabón y sin necesidad de ayuda	54	1	2	3	A	A	A	d510
2.30	Hace caca en el váter sin ayuda	60	1	2	3	A	A	A	d530
2.31	Recuerda TODOS los pasos de la rutina del váter (ej., sabe que para hacer caca debe ir al váter, bajarse los pantalones, sentarse en el váter, hacer caca, tirar de la cadena y lavarse las manos al terminar)	60	1	2	3	I	CG	K	d137
2.32	Se limpia bien cada vez que va al váter	60	1	2	3	A	A	A	d530
2.33	Hace pipí de pie (chicos; no aplicable para chicas)	60	1	2	3	A	A	A	d530
2.34	Tira de la cadena tras usar el váter	60	1	2	3	A	A	A	d530
A. Número total de ítems puntuados con un 3 (Casi Siempre o Superado): _____									
B1. Número total de ítems puntuados hasta la edad del niño/a: _____		C1. Número total de ítems puntuados para esta rutina: _____							
B2. Porcentaje de ítems dominados hasta la edad del niño (A/B1*100): _____		C2. Porcentaje de ítems dominados para esta rutina: _____							

3. Cuando PARTICIPA de las COMIDAS...		Edad	Todavía no	Algunas veces	Casi Siempre o Superado	DF	AD	ECO	Código CIF
3.01	Abre la boca cuando el adulto le ofrece el biberón o el pecho para amamantar	0	1	2	3	A	A	A	d560
3.02	Succiona con suficiente fuerza cuando se amamanta o bebe del biberón	0	1	2	3	A	A	A	d560
3.03	Bebe la cantidad adecuada del biberón o cuando se está amamantando (ej., recién nacido entre 60-70 ml; frecuencia alimentación: cada 3 o 4 horas, un mes entre 120-150 ml; frecuencia alimentación: cada 4 horas)	0	1	2	3	A	A	A	d560
3.04	Traga después de unas cuantas succiones	0	1	2	3	A	A	A	d560
3.05	Tiene en un horario de alimentación bastante consistente (ej., cada 3 o 4 horas)	3	1	2	3	A	A	A	d550
3.06	Se mantiene sentado/a en la trona (o similar) en posición vertical sin apoyo (ej., puede sostener su cabeza y tronco rectos sin caerse hacia delante o hacia un lado)	5	1	2	3	A	M	A	d415

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

3.07	Se mantiene tranquilo/a (sin llorar o enfadarse) hasta que el adulto comienza a alimentarle (ej., el/la niño/a espera por un momento (sin llorar o enfadarse) a que el adulto termine de asegurarse que la papilla no está muy caliente para comenzar a darle la papilla).	6	1	2	3	I	S	S	d250
3.08	Sostiene su propio biberón (si se alimenta con biberón)	6	1	2	3	A	A	A	d440
3.09	Empieza a comer alimentos sólidos (ej., galletas de dentición, plátano)	6	1	2	3	A	A	A	d550
3.10	Arrastra los alimentos con la mano para llegarlos a coger y comerlos	7	1	2	3	A	A	A	d440
3.11	Come sin babear (excepto cuando le están saliendo los dientes)	7	1	2	3	A	A	A	d550
3.12	Come con los dedos (la mitad o más de la comida)	9	1	2	3	A	A	A	d440
3.13	Mastica la comida (ej., galletas)	9	1	2	3	A	A	A	d550
3.14	Usa el pulgar y el índice para recoger pequeños trozos de comida (como pellizcos)	10	1	2	3	A	A	A	d440
3.15	Sigue instrucciones sencillas (ej., come más, bebe agua)	12	1	2	3	S	CM	K	d310
3.16	Señala un objeto (ej., cuchara, plato, vaso), después mira a la persona y luego mira nuevamente al objeto	12	1	2	3	S	CM	K	d161
3.17	Bebe en vaso o en una botella con tapa	12	1	2	3	A	A	A	d560
3.18	Se lleva la cuchara a la boca para comer algo de la comida de la cuchara	12	1	2	3	A	A	A	d550
3.19	Señala para comunicarse (ej., como si dijera "mira" o "quiero")	12	1	2	3	S	CM	K	d335
3.20	Dice "no" con intención (ej., cuando una hermano/a intenta quitarle una galleta, el/la niño/a dice "no")	13	1	2	3	S	CM	K	d330
3.21	Usa una cuchara para comer alimentos espesos (ej., puré de patata, aunque puede que derrame un poco de comida)	15	1	2	3	A	A	A	d550
3.22	Indica cuándo tiene hambre o sed con un signo o una palabra	15	1	2	3	S	CM	A	d550
3.23	Señala (signos o gestos) o vocaliza (sonidos o palabras) de manera clara para indicar la preferencia de alimentos (ej., cuando quiere agua señala al agua y no a la papilla, o vocaliza para pedir que el adulto le acerque el agua)	16	1	2	3	S	CM	A	d335
3.24	Utiliza una cuchara sin ayuda durante la mayor parte de la comida	18	1	2	3	A	A	A	d550
3.25	Bebe a sorbos la cantidad adecuada de un líquido en un vaso abierto	18	1	2	3	A	A	A	d560
3.26	Permanece sentado/a durante todo el momento de la comida con otros (ej., no se levanta o intenta abandonar la mesa sin haber terminado de comer)	18	1	2	3	I	S	S	d415

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

3.27	Usa signos o palabras para pedir al menos un alimento o bebida específica (ej., usa un signo (lenguaje de signos) o palabra (dice "agua") para pedir un alimento)	18	1	2	3	S	CM	A	d330/d340
3.28	Comunica que quiere "más" con signos o palabras (ej., el/la niño/a utiliza un signo (lenguaje de signos) o dice "más" para indicar que quiere más papilla, no llora ni se enfada para conseguir que le den "más")	18	1	2	3	S	CM	A	d330/d340
3.29	Comunica que ha "terminado" con signos o palabras (ej., el/la niña utiliza signos (lenguaje de signos) o palabras ("no", "ya está" u otra palabra que indique que no quiere más alimentos).	18	1	2	3	S	CM	A	d330/d340
3.30	Se lleva a la boca una cantidad adecuada de comida cada vez que toma un bocado (ej., si está comiendo pan o una galleta, muerde el pan o la galleta tomando trocitos, pero no se lo mete todo el pan o la galleta a la boca a la vez)	18	1	2	3	A	A	A	d550
3.31	Trepa o sube a una silla de adulto (ej., el niño/a sube a la silla de la mesa de comedor o de tamaño similar)	18	1	2	3	A	M	A	d455
3.32	Bebe de un vaso utilizando ambas manos y sin derramar el contenido	20	1	2	3	A	A	A	d440
3.33	Ayuda a recoger la mesa	21	1	2	3	A	A	A	d230
3.34	Come diferentes alimentos (ej., alimentos con diferentes sabores y texturas)	23	1	2	3	A	A	A	d120
3.35	Quita la piel/cáscara de frutas (con o sin ayuda) antes de comer (ej., retira la cáscara/piel del plátano, mientras el adulto sujeta la fruta)	23	1	2	3	A	A	A	d550
3.36	Espera a que llegue la comida durante unos minutos, sin quejarse (ej., cuando está sentado a la mesa, espera pacientemente a que le alcancen su plato)	24	1	2	3	I	S	S	d250
3.37	Utiliza palabras para pedir ayuda (ej., para abrir un yogur o poner la pajita en el zumo)	24	1	2	3	S	CM	A	d330
3.38	Usa un tenedor para pinchar la comida y luego comerla	24	1	2	3	A	A	A	d445
3.39	Sigue una orden con dos partes (ej., dame el plato y pon la taza en el fregadero)	25	1	2	3	S	CM	K	d210
3.40	Usa palabras (pronombres) como "yo" para referirse a sí mismo/a (ej., yo lo hice, yo quiero)	27	1	2	3	S	CM	K	d330
3.41	Muerde trozos de alimentos duros (ej., trozos de manzana, palitos de zanahoria)	30	1	2	3	A	A	A	d550
3.42	Usa una servilleta para limpiarse la boca y las manos, necesita ayuda del adulto para quedar bien limpio/a	30	1	2	3	A	A	A	d510
3.43	Esparce, con supervisión y ayuda, alimentos con un cuchillo (ej., untar mermelada sobre una galleta o tostada)	30	1	2	3	A	A	A	d445
3.44	Bebe de un vaso con una mano	30	1	2	3	A	A	A	d560

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

3.45	Hace elecciones sobre la comida que quiere (ej., decir lo que quiere, señala la foto de la comida deseada en la carta de un menú)	33	1	2	3	S	CG	A	d177
3.46	Colabora con las peticiones de los adultos (ej., recoge el plato, come tu comida)	33	1	2	3	S	S	S	d710
3.47	Usa frases de entre 2 y 6 palabras durante las conversaciones (ej., "ya no quiero más", "quiero una manzana", "no me gustan las lentejas", "el tete ha acabado su sopa")	34	1	2	3	S	CM	S	d350
3.48	Admite una amplia variedad de alimentos (ej., come lo mismo que los adultos u otros hermanos y hermanas mayores durante el momento de la comida)	36	1	2	3	I	A	K	d120
3.49	Indica cuándo ha acabado, utilizando el lenguaje (ej., "ya he acabado", "no quiero más")	36	1	2	3	S	CM	S	d330
3.50	Tiene conversaciones largas de ida y vuelta (ej., el niño/a escucha a la otra persona, espera su turno y responde adecuadamente para continuar la conversación)	36	1	2	3	S	CM	S	d350
3.51	Presta atención y escucha a otras personas mientras hablan	36	1	2	3	I	CM	S	d115
3.52	Escoge lo que quiere y usa un lenguaje claro (ej., "quiero manzana", "no quiero agua")	36	1	2	3	S	CM	S	d177
3.53	Se sirve líquido en un vaso	36	1	2	3	A	A	A	d560
3.54	Utiliza con cuidado artículos frágiles (ej., un vaso de cristal)	42	1	2	3	I	S	A	d210
3.55	Se sirve comida solo/a (ej., coge un trozo de bocadillo y lo pone en su plato, usa una cuchara para poner en su plato verduras o arroz desde una fuente, puede que el adulto sujete la fuente mientras el/la niño/a se sirve)	42	1	2	3	A	A	A	d550
3.56	Expresa lo que no le gusta adecuadamente (ej., dice "no me gustan las judías", sin llorar o tirar las judías al suelo o ponerlas fuera del plato)	42	1	2	3	S	CM	S	d350
3.57	Se limpia la cara o las manos con una servilleta sin ayuda	42	1	2	3	A	A	A	d510
3.58	Usa el tenedor para pinchar, sumergir algo en una salsa, y luego lo lleva a la boca, puede que se le caiga la pieza de alimento que ha cogido con el tenedor	48	1	2	3	A	A	A	d445
3.59	Coge comida con la cuchara sin que se le caiga el alimento	48	1	2	3	A	A	A	d550
3.60	Se sirve comida de una fuente o bandeja a su plato sin derramarla	48	1	2	3	A	A	A	d550
3.61	Pasa la fuente o el plato de servir a la persona que está sentada a su lado	48	1	2	3	A	A	A	d230
3.62	Permanece en la mesa durante 15 minutos como mínimo	48	1	2	3	I	S	K	d230
3.63	Ayuda a poner la mesa	48	1	2	3	A	A	A	d230
3.64	Usa frases más de 6 palabras durante las conversaciones (ej., "quiero más lentejas y pan, por favor")	54	1	2	3	S	CM	S	d350

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

3.65	Corta comida tierna o blanda con cuchillo y tenedor (ej., corta trozos de zanahoria o patata cocida)	54	1	2	3	A	A	A	d550
3.66	Corta carne con cuchillo y tenedor	60	1	2	3	A	A	A	d550
3.67	Bebe con cuidado líquidos calientes (ej., sopla el contenido del vaso antes de sorber el líquido caliente)	60	1	2	3	A	A	A	d560

A. Número total de ítems puntuados con un 3 (Casi Siempre o Superado): _____

C1. Número total de ítems puntuados para esta rutina: _____

B1. Número total de ítems puntuados hasta la edad del niño/a: _____

B2. Porcentaje de ítems dominados hasta la edad del niño (A/B1*100): _____

C2. Porcentaje de ítems dominados para esta rutina: _____

4. Cuando PARTICIPA de los momentos de VESTIDO Y DESVESTIDO...	Edad	Todavía no	Algunas veces	Casi Siempre o Superado	DF	AD	ECO	Código CIF	
4.01	Atiende al sonido de la voz del adulto (ej., busca al adulto al escuchar su voz)	0	1	2	3	S	S	S	d160
4.02	Permite que el adulto lo vista sin molestarse demasiado o mostrar una fuerte incomodidad por la ropa o el tacto de la misma	0	1	2	3	I	S	S	d710
4.03	Responde positivamente al contacto físico y cuando le cogen en brazos (ej., sonrío, da palmadas)	0	1	2	3	I	S	S	d710
4.04	Se comunica haciendo sonidos con la boca (ej. aoooo, aaa)	2	1	2	3	S	CM	K	d331
4.05	Inspecciona sus manos (ej., mira sus manos al moverlas frente al rostro)	3	1	2	3	I	CG	K	d110
4.06	Responde cuando se le llama por su nombre (ej., Hace una pausa, mira, vocaliza)	6	1	2	3	S	CM	S	d310
4.07	Repite sílabas (ej., "papapapa....", "mamamama.....")	8	1	2	3	S	CM	K	d331
4.08	Ayuda, durante el momento del vestido, extendiendo un brazo para meterlo en la manga o una pierna para meterla en el pantalón	11	1	2	3	A	A	A	d230
4.09	Señala correctamente una parte del cuerpo propia cuando se le pregunta (ej., el/la niño/a se toca los ojos cuando le dicen: ¡Tócate los ojos!, el/la niño/a se toca la nariz cuando le dicen: ¡Tócate la nariz!)	12	1	2	3	S	CM	K	d310
4.10	Se quita una prenda de vestir por sí solo (ej., calcetines, gorro)	15	1	2	3	A	A	A	d540

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

4.11	Indica que entiende el nombre de una prenda de vestir (ej., Mira o indica que reconoce de otra manera cuando el adulto dice zapatos, camiseta)	15	1	2	3	S	CM	K	d310
4.12	Se reconoce en el espejo (ej., señalándose a sí mismo/a)	15	1	2	3	I	CG	K	d137
4.13	Indica lo que quiere ponerse (gesticulando/verbalizando cuando se le da la opción)	18	1	2	3	S	CM	A	d177
4.14	Desabrocha cierres (por ejemplo, abre una cremallera grande, o desabrochando velcros)	18	1	2	3	A	A	A	d540
4.15	Ayuda a desvestirse (ej., quitándose los zapatos)	18	1	2	3	A	A	A	d540
4.16	Usa gestos o palabras para identificar dos o más partes del cuerpo	18	1	2	3	S	CM	K	d335
4.17	Usa algunos signos o palabras para hacer comentarios o responder	18	1	2	3	S	CM	K	d330
4.18	Sigue las instrucciones para ir a buscar algo (ej., cuando el papá le dice: "busca tus zapatos", el/la niño/a busca sus zapatos)	18	1	2	3	S	CM	K	d210
4.19	Insiste cuando intenta ponerse/quitarse alguna pieza de ropa (puede que todavía necesite ayuda para completar la tarea)	24	1	2	3	A	A	A	d175
4.20	Identifica cinco o más partes del cuerpo (ej., cuando se le dice el nombre de la parte del cuerpo, el/la niño/a señala la parte en sí misma, en otros o en una muñeca)	24	1	2	3	I	CG	K	d335
4.21	Sigue las instrucciones de dos pasos (ej., primero nos ponemos los zapatos y luego vamos fuera, coge los zapatos y dáselos a papá)	25	1	2	3	I	CM	K	d310
4.22	Se viste con ayuda (ej., necesita ayuda para ponerse varias piezas de ropa)	28	1	2	3	A	A	A	d710
4.23	Se pone los zapatos (puede ser en el pie equivocado y sin atárselo)	30	1	2	3	A	A	A	d540
4.24	Se pone el abrigo con ayuda	30	1	2	3	A	A	A	d540
4.25	Señala la pieza de ropa que quiere vestir (ej., señala el pijama de dinosaurio o la camisa del elefante, vestido con dibujos)	30	1	2	3	S	CM	A	d177
4.26	Sigue instrucciones de varios pasos (tres o más pasos) (por ejemplo, ir a la puerta, coger las botas y llevárselas a papá)	33	1	2	3	S	CM	K	d220
4.27	Se pone los calcetines con ayuda	36	1	2	3	A	A	A	d540
4.28	Se pone los zapatos sin atárselos	36	1	2	3	A	A	A	d540
4.29	Coopera con el adulto cuando le cepilla el cabello	36	1	2	3	I	S	S	d710
4.30	Se viste siguiendo directrices o instrucciones	36	1	2	3	I	S	K	d710
4.31	Se pone una chaqueta sin abrochársela	42	1	2	3	A	A	A	d540

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

4.32	Cierra cremalleras, abrochando broches de presión, abotonando botones grandes...	48	1	2	3	A	A	A	d540
4.33	Desabrocha botones grandes	48	1	2	3	A	A	A	d540
4.34	Escoge y combina prendas apropiadamente	48	1	2	3	A	A	A	d177
4.35	Se pone los calcetines correctamente	48	1	2	3	A	A	A	d540
4.36	Se pone la ropa interior (calzoncillos o braguitas) correctamente (ej., después de ir al baño se sube la ropa interior sin ayuda)	48	1	2	3	A	A	A	d540
4.37	Se pone los zapatos y abrocha el velcro	48	1	2	3	A	A	A	d540
4.38	Se pone todas las piezas de ropa	48	1	2	3	A	A	A	d540
4.39	Escoge lo que quiere ponerse utilizando lenguaje (palabras, signos o gestos)	48	1	2	3	S	CM	S	d330
4.40	Se viste y se desviste con ayuda cuando hay botones y cordones	54	1	2	3	A	A	A	d540
4.41	Sube y baja la cremallera	54	1	2	3	A	A	A	d540
4.42	Nombra la mayoría de colores de la ropa	54	1	2	3	I	CG	K	d137
4.43	Desabrocha botones pequeños	60	1	2	3	A	A	A	d540
4.44	Encaja las piezas del inicio de la cremallera para subirla y bajarla sin problemas	60	1	2	3	A	A	A	d540
4.45	Se pone los zapatos y ata los cordones	60	1	2	3	A	A	A	d540
4.46	Nombra todas las prendas de vestir	60	1	2	3	I	CG	K	d137
A. Total de ítems puntuados con un 3 (Casi Siempre o Superado): _____									
B1. Total de ítems puntuados hasta la edad del niño/a: _____					C1. Total de ítems puntuados para esta rutina: _____				
B2. Porcentaje de ítems dominados hasta la edad del niño (A/B1*100): _____					C2. Porcentaje de ítems dominados para esta rutina: _____				

DF Dominios Funcionales: **I** = implicación, **A** = Autonomía, **S** = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: **A** = Adaptativa, **CM** = Comunicación, **CG** = Cognitiva, **M** = Motora, **S** = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: **S** = Relaciones sociales positivas, **K** = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, **A** = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

5. Cuando PARTICIPA de los momentos de OCIO, VER LA TV O MIRAR/LEER LIBROS...		Edad	Todavía no	Algunas veces	Casi Siempre o Superado	DF	AD	ECO	Código CIF
5.01	Responde positivamente a ser abrazado/a y acariciado/a (ej., cuando le abrazan o acarician, sonrío, no llora, poza su cabecita sobre el pecho del adulto que le abraza y se mantiene tranquilo/a)	0	1	2	3	S	S	S	d710
5.02	Responde de manera diferente al escuchar una voz diferente o la voz de un extraño (ej., mueve sus ojos hacia la voz o la busca)	3	1	2	3	S	S	S	d250
5.03	Mira un objeto y lo sigue con la mirada cuando se mueve en diferentes direcciones (arriba, abajo, izquierda, derecha)	3	1	2	3	I	CG	K	d110
5.04	Empuja con las manos para levantar la cabeza y el tronco cuando está tumbado/a sobre su barriga	5	1	2	3	A	M	A	d455
5.05	Se mueve hacia adelante para coger juguetes mientras está sentado/a (puede necesitar apoyar las manos delante para no caerse)	5	1	2	3	A	M	A	d410
5.06	Se divierte tocando y tirando de los rasgos faciales y/o accesorios de los adultos (ej. tira del pelo, bigote, nariz, orejas, pendientes del adulto)	5	1	2	3	A	M	A	d410
5.07	Vocaliza (hace sonidos) para conseguir la atención del adulto para iniciar o cambiar una actividad	6	1	2	3	S	CM	A	d330
5.08	Se da la vuelta de boca abajo a boca arriba y al contrario (ambas direcciones)	7	1	2	3	A	M	A	d410
5.09	Se levanta apoyándose en un mueble o pared	8	1	2	3	A	M	A	d410
5.10	Juega con libros (ej., mirándolos, tocándolos, se lleva los libros de tela a la boca)	8	1	2	3	I	CG	K	d131
5.11	Presta atención a los objetos cotidianos o familiares mientras se mencionan en una conversación (ej., mira al perro o a la pelota cuando se menciona)	10	1	2	3	I	CG	K	d310
5.12	Se mueve por la habitación para explorar y, mientras explora, se gira para mirar hacia donde está el adulto	12	1	2	3	S	S	S	d110
5.13	Muestra interés cuando mira las fotos o imágenes de un libro	12	1	2	3	I	CG	K	d110
5.14	Mira, con ayuda de un adulto, un libro durante al menos unos minutos	12	1	2	3	I	S	S	d161
5.15	Explora en cajas de juguetes, cajones y/o armarios	13	1	2	3	I	CG	K	d131
5.16	Pasa las páginas de un libro (pueden pasar varias páginas a la vez)	14	1	2	3	A	M	K	d440
5.17	Encuentra la manera de solucionar problemas sencillos (ej., subir al sofá o una silla para alcanzar un juguete que está sobre la mesa o encontrar la manera de encender un juguete apretando el botón correcto).	18	1	2	3	A	CG	K	d175

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

5.18	Muestra una clara preferencia por una foto/libro/dibujo animado	18	1	2	3	I	CG	K	d177
5.19	Indica que se reconoce a sí mismo/a en una imagen (ej., señala o mira su foto y dice su nombre)	19	1	2	3	I	CG	K	d137
5.20	Nombra a un personaje favorito cuando lo ve en un libro/dibujo animado	19	1	2	3	I	CG	K	d330
5.21	Señala y nombra las imágenes de un libro/dibujos animados (tres o más imágenes)	24	1	2	3	S	CM	K	d133
5.22	Utiliza frases cortas para hablar sobre los libros/dibujos animados cuando están siendo leídos/vistos (ej., "come perro", "nene pum", "nene pupa")	24	1	2	3	S	CM	K	d330
5.23	Responde a las emociones de los demás, a veces con estímulos (ej., ríe ante la risa de otra persona, se acerca a un/a niño/a que llora)	24	1	2	3	S	S	S	d710
5.24	Usa la palabra "pequeño" o "grande" para describir cosas	30	1	2	3	I	CG	K	d137
5.25	Comprende y nombra las acciones de los personajes que aparecen en los libros/dibujos animados (ej., correr, comer, llorar)	30	1	2	3	S	CM	K	d137
5.26	Presta atención mientras mira un programa de televisión o dibujos animados o escucha al adulto cuando lee un cuento	30	1	2	3	I	S	S	d160
5.27	Juega a leer un libro, aunque todavía no sepa leer (haciendo que lee el libro)	30	1	2	3	I	CG	K	d131
5.28	Habla sobre los personajes de los libros/dibujos animados cuando no se está leyendo el libro o mirando los dibujos	30	1	2	3	S	CM	K	d330
5.29	Nombra qué libro/dibujo animado le gustaría leer/ver	33	1	2	3	S	CM	A	d330/d340
5.30	Muestra que entiende cuánto es "dos" (ej., puedes elegir "dos" libros/juguetes)	33	1	2	3	I	CG	K	d310
5.31	Responde a los sentimientos de los demás con un comportamiento afectuoso, sin que los adultos se lo pidan (ej., dar palmaditas a un bebé que llora, besar un dedo herido)	33	1	2	3	S	S	S	d710
5.32	Ayuda a contar una historia comentando o haciendo gestos sobre lo que está sucediendo en la historia	33	1	2	3	I	CM	K	d335
5.33	Se mantiene tranquilo/a y mirando la televisión (Tablet o móvil) cuando está viendo solo/a dibujos animados (aproximadamente 20 minutos)	33	1	2	3	I	S	S	d250
5.34	Responde a las peticiones de personajes de un programa o dibujo animado (ej., cuando el personaje hace una pregunta al público o le pide al público que le imite, el/la niño/a responde a la pregunta o imita lo que hace el personaje)	36	1	2	3	I	CM	K	d130
5.35	Coopera cuando cambia el programa de televisión que está viendo o la actividad que está realizando (ej., cuando cambia el canal, terminan los dibujos animados o un juego, no llora, grita o tiene una rabieta)	36	1	2	3	S	S	S	d710

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

5.36	Reconoce su propio nombre o una letra del propio nombre cuando se escribe	36	1	2	3	I	CG	K	d140
5.37	Dice lo que sucederá después en la historia	36	1	2	3	I	CG	K	d163
5.38	Hace preguntas utilizando qué, cuándo y por qué (ej., ¿Qué es?, ¿Cuándo viene la abuela?, ¿Por qué está triste el/la nene/a?)	42	1	2	3	S	CM	K	d132
5.39	Se separa del adulto sin enfadarse	42	1	2	3	S	S	S	d250
5.40	Juega compartiendo e intercambiando juguetes con adultos	48	1	2	3	I	S	S	d250
5.41	Coopera cuando se está construyendo o haciendo algo con otras personas (adultos/niños/as)	48	1	2	3	S	S	S	d880
5.42	Participa en una conversación con un adulto	48	1	2	3	S	S	S	d330
5.43	Sigue las reglas de los juegos	54	1	2	3	I	S	S	d240
5.44	Juega a juegos de mesa (ej., completa rompecabezas de entre 15 y 25 piezas)	54	1	2	3	I	CG	S	d880
5.45	Juega durante mucho tiempo con otra persona (más de 30 minutos)	54	1	2	3	I	S	S	d880
5.46	Habla de cosas que ocurrieron antes (habla utilizando el pasado)	54	1	2	3	S	CM	S	d163
5.47	Habla de cosas que sucederán a continuación (habla utilizando el futuro)	54	1	2	3	S	CM	S	d163
5.48	Juega mucho tiempo solo/a (más de 30 minutos)	60	1	2	3	I	CG	K	d880
5.49	Permanece en silencio mientras otros están viendo la televisión	60	1	2	3	I	S	S	d240
5.50	Persiste con los desafíos (es decir, cuando las cosas no le salen bien a la primera vez)	60	1	2	3	I	CG	K	d175
A. Total de ítems puntuados con un 3 (Casi Siempre o Superado): _____									
B1. Total de ítems puntuados hasta la edad del niño/a: _____					C1. Total de ítems puntuados para esta rutina: _____				
B2. Porcentaje de ítems dominados hasta la edad del niño (A/B1*100): _____					C2. Porcentaje de ítems dominados para esta rutina: _____				

DF Dominios Funcionales: **I** = implicación, **A** = Autonomía, **S** = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: **A** = Adaptativa, **CM** = Comunicación, **CG** = Cognitiva, **M** = Motora, **S** = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: **S** = Relaciones sociales positivas, **K** = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, **A** = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

6. Cuando PARTICIPA de los momentos de JUEGO COMPARTIDO CON OTROS...		Edad	Todavía no	Algunas veces	Casi Siempre o Superado	DF	AD	ECO	Código CIF
6.01	Reacciona a los sonidos (ej., se sorprende)	0	1	2	3	I	CG	K	d160
6.02	Sigue al adulto con la mirada	3	1	2	3	I	S	S	d110
6.03	Se emociona cuando el adulto se acerca o empieza a jugar (ej., hace sonidos)	3	1	2	3	S	S	S	d710
6.04	Se mueve o vocaliza para continuar el juego social con el adulto (por ejemplo, rebotar)	4	1	2	3	S	S	S	d710
6.05	Juega con los demás sin quejarse o alterarse (ej., cuando un adulto comienza a jugar cucu tras con el niño o la niña, éste o ésta responde y participa del juego sin llorar o gritar).	6	1	2	3	S	S	S	d880
6.06	Se gira de boca arriba a boca abajo	6	1	2	3	A	M	A	d410
6.07	Juega a "juegos sencillos" con el adulto o con un niño mayor (ej., juega a palmitas, cosquillas o cucu tras)	6	1	2	3	S	CG	S	d880
6.08	Imita a los demás (ej., dar palmaditas, imitar golpecitos)	6	1	2	3	S	CG	K	d130
6.09	Muestra interés en otros niños (ej., les mira, vocaliza o hace gestos)	9	1	2	3	S	S	S	d750
6.10	Indica que él o ella entiende lo que significa "no" (ej., se para o llora)	9	1	2	3	S	CM	K	d310
6.11	Habla o balbucea guardando turnos (ej., mantiene en una especie de conversación con el adulto: (1) espera su turno escuchando hablar al adulto, (2) responde al adulto balbuceando o hablando y (3) vuelve a esperar su turno escuchando al adulto. Puede que no se entienda lo que dice).	11	1	2	3	S	CM	S	d330
6.12	Intenta subirse a las cosas (ej., intenta subir a los muebles de casa: sofá, sillas, cama...etc...)	11	1	2	3	A	M	A	d455
6.13	Repite comportamientos (ej., sonidos, acciones) cuando los demás se ríen de ellos	11	1	2	3	S	CM	S	d130
6.14	Indica que comprende peticiones simples con gestos claros (ej., viene cuando le dicen: "ven aquí", le da el objeto al adulto cuando le dice: "dame", mueve la cabeza para indicar "si" o "no" cuando se le hace una pregunta)	12	1	2	3	S	CM	K	d315
6.15	Juega con adultos a coger y pasar juguetes (ej., el adulto le pasa la pelota al niño/a, el/la niño/a la coge y se la pasa de nuevo al adulto. Si le pasan la pelota muy fuerte y se queda fuera de su alcance, el/la niño/a va a recogerla para luego pasarla nuevamente al adulto)	12	1	2	3	S	S	S	d880
6.16	Imita acciones utilizando juguetes u objetos (ej., golpea un tambor, remueve con una cuchara)	12	1	2	3	S	CG	K	d130
6.17	Juega con una variedad de juguetes en la forma prevista (ej., garabatear en el papel, apilar anillos en el juguete apilador de anillos)	15	1	2	3	I	CG	K	d131
6.18	Juega separado/a del adulto conocido (5 minutos o más)	18	1	2	3	S	S	S	d240

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

6.19	Juega con otro/a niño/a a coger y pasar juguetes (ej., coches, pelotas), si el juguete se queda fuera de su alcance va a recogerlo para luego pasarlo al niño/a	18	1	2	3	S	S	S	d880
6.20	Juega al lado de otros/as niños/as, interactúa con gestos	18	1	2	3	S	S	S	d880
6.21	Recoge los juguetes cuando se le pide y como parte del momento de juego (ej., cuando termina de jugar, y tras ser indicado/a, recoge uno o más juguetes poniéndolos en una caja, estantería o similar)	22	1	2	3	S	CM	S	d210
6.22	Indica a otros/as niños/as quién es el propietario de los juguetes u objetos utilizando gestos (ej., coge el juguete cuando otro/a niño/a lo intenta coger)	23	1	2	3	S	S	S	d710
6.23	Canta algunas palabras de canciones conocidas (ej., "Cumpleaños Feliz" u otra canción conocida)	24	1	2	3	I	CM	K	d332
6.24	Controla los movimientos que hace con su cuerpo al moverse alrededor de los demás (ej., camina bien, se mueve alrededor de los demás sin golpearse o golpear a los demás)	24	1	2	3	A	M	A	d460
6.25	Muestra interés en el juego con otros/as niños/as (ej., unirse a otros niños y otras niñas durante el juego)	24	1	2	3	S	S	S	d750
6.26	Juega a representar escenarios de manera sencilla con otras personas (ej., ir de compras, poner cosas en el carrito de supermercado de juguete, ir a la tienda de otros niños/adultos para conseguir más)	24	1	2	3	I	CG	S	d163
6.27	Reclama el propio territorio/juguetes/objetos utilizando palabras (ej., Dice "mío" o Dice "mío" y coge el juguete)	24	1	2	3	A	CM	S	d710
6.28	Juega con otros/as niños/as (aproximadamente 15 minutos), podría necesitar un adulto para ayudar con las disputas o desacuerdos entre los niños y las niñas	30	1	2	3	I	S	S	d880
6.29	Intenta liderar las interacciones con otros niños u otras niñas (ej., tiene ideas e intenta que los/las otros/as niños/as sigan sus ideas)	30	1	2	3	S	S	S	d720
6.30	Se muestra tranquilo al separarse de los padres en entornos familiares (ej., no llora o se muestra inquieto cuando los padres se alejan)	30	1	2	3	S	S	S	d250
6.31	Juega con niños/as pero elige con qué niños/as prefiere jugar	30	1	2	3	S	S	S	d177
6.32	Inicia el juego con otros/as niños/as usando palabras	30	1	2	3	S	S	S	d710
6.33	Juega a juegos en grupo con la ayuda de adultos (ej., "Corro de la patata")	30	1	2	3	S	S	S	d880
6.34	Busca ayuda del adulto en caso de conflictos (ej., acude al adulto cuando un/a niño/a coge su juguete)	30	1	2	3	S	S	S	d250

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

6.35	Juega sin estropear las creaciones de los demás (ej., respetando y siendo cuidadoso con las construcciones con bloques o los dibujos de otros/as/ niños/as)	36	1	2	3	I	S	S	d880
6.36	Permanece callado cuando se juega al escondite con otros	36	1	2	3	I	CG	S	d240
6.37	Se une al juego de otros/as niños/as (ej., cuando otros/as niños/as ya están jugando a algo, el/a niño/a se acerca y pide que le permitan unirse al juego)	36	1	2	3	S	S	S	d750
6.38	Canta junto con los demás sin conocer todas las palabras	36	1	2	3	I	S	S	d332
6.39	Juega juegos de mesa sencillos (ej., rompecabezas de entre 8 y 12 piezas, dominó para niños/as o juego de cartas con una o dos reglas)	42	1	2	3	I	CG	S	d880
6.40	Habla de lo que le gusta y de lo que le interesa	42	1	2	3	S	CM	S	d350
6.41	Comienza a hacer una actividad de arte infantil o plástica con adultos o compañeros/as, aunque aún no la termine (ej., comienza a hacer un dibujo o muñeco con plastilina, pero pierde el interés y pasa a otra actividad sin terminarlo)	42	1	2	3	I	CG	K	d177
6.42	Inicia una conversación con otros/as niños/as o adultos	48	1	2	3	S	S	S	d720
6.43	Cantan todas las palabras de una canción	48	1	2	3	I	S	S	d332
6.44	Coopera cuando juega a construir algo con otros/as niños/as (ej. coopera con otros/as niños/as para construir una ciudad con bloques o un castillo de arena)	48	1	2	3	S	S	S	d720
6.45	Juega representando diferentes roles u escenarios con diferentes materiales (ej., juega a ser maestro enseñando a sus muñecos, a ser un bombero que apaga un fuego, ser una doctora que cura el brazo de su osito de peluche)	48	1	2	3	I	CG	S	d880
6.46	Pide a otro/a niño/a el turnarse para jugar con un juguete (ej., cuando otro/a niño/a quiere jugar con el juguete con el que está jugando, el niño dice: "primero juego yo y luego juegas tu;" o cuando otro niño tiene un juguete con el que el niño quiere jugar, el niño le dice al otro: "primero juegas tu y luego juego yo").	54	1	2	3	S	S	S	d710
6.47	Controla el nivel de ruido que hace durante el juego dependiendo de la situación o el contexto (ej., juega de manera silenciosa cuando un hermanito o hermanita duerme)	54	1	2	3	I	S	S	d250
6.48	Continúa una la conversación utilizando frases de 6 o más palabras	54	1	2	3	S	S	S	d350
6.49	Sigue las reglas de un juego	54	1	2	3	I	S	S	d880
6.50	Juega compartiendo e intercambiando juguetes con adultos	54	1	2	3	I	S	S	d880
6.51	Se une voluntariamente a un adulto que realiza actividades de arte o plásticas	54	1	2	3	I	CG	K	d210

DF Dominios Funcionales: **I** = implicación, **A** = Autonomía, **S** = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: **A** = Adaptativa, **CM** = Comunicación, **CG** = Cognitiva, **M** = Motora, **S** = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: **S** = Relaciones sociales positivas, **K** = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, **A** = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

6.52	Negocia roles en un juego (quién será el que busque al jugar escondido; quién tendrá la ficha roja en el juego de mesa)	54	1	2	3	I	S	S	d720
6.53	Juega compartiendo e intercambiando juguetes con otros/as niños/as	60	1	2	3	S	S	S	d880
6.54	Juega durante mucho tiempo con otro/a niño/a (más de 30 minutos)	60	1	2	3	I	S	S	d720
6.55	Termina un juego con otro/a niño/a (ej., se mantiene jugando con otros niños desde el inicio hasta el final del juego)	60	1	2	3	I	S	S	d720
6.56	Completa un proyecto de arte infantil o plástica de forma independiente (ej., comienza a dibujar o hacer un muñeco con plastilina y lo termina)	60	1	2	3	I	CG	K	d220

A. Total de ítems puntuados con un 3 (Casi Siempre o Superado): _____

B1. Total de ítems puntuados hasta la edad del niño/a: _____

B2. Porcentaje de ítems dominados hasta la edad del niño (A/B1*100): _____

C1. Total de ítems puntuados para esta rutina: _____

C2. Porcentaje de ítems dominados para esta rutina: _____

7. Cuando PARTICIPA del momento de HACER LA SIESTA...		Edad	Todavía no	Algunas veces	Casi Siempre o Superado	DF	AD	ECO	Código CIF
7.01	Se duerme como respuesta a ciertas acciones del adulto (ej., tras ser alimentado o mecido)	0	1	2	3	I	S	S	d710
7.02	Hace siestas frecuentes (30 minutos a 4 horas cada vez)	0	1	2	3	A	A	A	d230
7.03	Se mantiene despierto/a durante períodos del día (ej., de 2 a 3 horas)	3	1	2	3	A	A	A	d230
7.04	Se despierta, tal vez dándose la vuelta (de la espalda a un lado), sin llorar inmediatamente	4	1	2	3	I	S	S	d240
7.05	Hace la siesta a horas predecibles (según el horario de la siesta establecido)	6	1	2	3	A	A	A	d230
7.06	Juega con los juguetes de diferentes maneras, no solo llevándose el juguete a la boca o dándole golpecitos	9	1	2	3	I	CG	K	d131
7.07	Usa objetos (ej., una manta, un peluche) para calmarse a sí mismo/a (autorregulándose por sí solo/a) (puede que algunos niños/as no lo necesiten y se regulen solos-sí este es el caso puntuar con un 3)	12	1	2	3	I	S	S	d240
7.08	Deja de hacer una de las siestas que realiza habitualmente	12	1	2	3	A	A	A	d230
7.09	Da abrazos o besos como parte del momento de dormir/siesta	14	1	2	3	S	S	S	d710

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

7.10	Hace una siesta al día, lo cual es normalmente suficiente	18	1	2	3	A	A	A	d230
7.11	Demuestra que entiende instrucciones como "Termina esto, que es la hora de la siesta" (ej., entiende instrucciones como: "comienza a recoger los juguetes, que es hora de la siesta")	24	1	2	3	S	CM	K	d210
7.12	Indica al adulto cuando está despierto/a utilizando palabras	24	1	2	3	A	A	A	d330
7.13	Descansa/juega tranquilamente por un tiempo (20+ minutos)	30	1	2	3	I	A	S	d240
7.14	No hace siesta durante el día (si no hace siesta puntuar con un "3", si hace siesta algunas veces puntuar con un "2", si todos los días hace siesta puntuar con "1")	33	1	2	3	A	A	A	d230
7.15	Duerme toda la noche y no hace siesta el durante el día	36	1	2	3	A	A	A	d230
7.16	Se despierta de la siesta sin problemas (ej., sin llorar, sin rabietas)	36	1	2	3	I	S	S	d240
7.17	Permanece en la cama durante un tiempo adecuado	36	1	2	3	I	A	A	d230
7.18	Va a la cama sin protestar	36	1	2	3	I	S	S	d240
7.19	Indica al adulto cuándo está cansado/a	48	1	2	3	A	A	A	d330
7.20	Permanece en la cama sin un adulto al lado	48	1	2	3	A	A	A	d230
7.21	Se prepara solo/a para la siesta cuando se le dice que es hora de dormir (ej., quitándose los zapatos y yendo hacia la cama)	48	1	2	3	A	A	A	d230
A. Total de ítems puntuados con un 3 (Casi Siempre o Superado): _____									
B1. Total de ítems puntuados hasta la edad del niño/a: _____						C1. Total de ítems puntuados para esta rutina: _____			
B2. Porcentaje de ítems dominados hasta la edad del niño (A/B1*100): _____						C2. Porcentaje de ítems dominados para esta rutina: _____			

8. Cuando PARTICIPA del momento de JUEGO AL AIRE LIBRE...		Edad	Todavía no	Algunas veces	Casi Siempre o Superado	DF	AD	ECO	Código CIF
8.01	Mira hacia objetos que están a una distancia de entre los 20 y 25 cm	0	1	2	3	I	CG	K	d110
8.02	Sostiene un objeto colocado en su mano (durante unos segundos y de manera involuntaria)	2	1	2	3	A	M	A	d445
8.03	Sujeta un objeto/juguete e intenta alcanzar un segundo objeto/juguete	6	1	2	3	A	M	A	d445
8.04	Camina por sí solo/a al menos unos pocos pasos	13	1	2	3	A	M	A	d450

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

8.05	Corre (puede parecer que camine rápidamente)	16	1	2	3	A	M	A	d455
8.06	Se desplaza en juguetes con ruedas (sin pedales) impulsándose con los pies	20	1	2	3	A	M	A	d435
8.07	Salta levantando ambos pies del suelo	24	1	2	3	A	M	A	d455
8.08	Se sube a una escalera y baja por un pequeño tobogán	24	1	2	3	A	M	A	d455
8.09	Usa juguetes en la arena adecuadamente (ej., no tirando la arena por todos lados o comiendo arena)	24	1	2	3	I	CG	K	d131
8.10	Juega con los columpios del parque con el propósito para el que fueron creados (el/la niño/a averigua el mejor uso para el columpio y se balancea de un lado a otro)	24	1	2	3	I	CG	K	d131
8.11	Juega al aire libre sin quejarse (con supervisión por aproximadamente 30 minutos)	24	1	2	3	I	S	S	d880
8.12	Muestra interés en el parque o patio de recreo (puede que tenga un juguete/actividad favorita)	24	1	2	3	I	CG	K	d880
8.13	Coge con las dos manos una pelota grande (ej., una pelota de playa)	24	1	2	3	A	M	A	d445
8.14	Sube solo/a las escaleras (con los dos pies en cada escalón) y usa la barandilla si es necesario	24	1	2	3	A	M	A	d455
8.15	Da patadas a un balón o pelota	24	1	2	3	A	M	S	d435
8.16	Baja solo/a las escaleras (con los dos pies en cada escalón) y usa la barandilla si es necesario	26	1	2	3	A	M	A	d455
8.17	Salta desde un escalón (escalón pequeño) hacia el suelo o del final del tobogán al suelo con ambos pies juntos	27	1	2	3	A	M	A	d455
8.18	Camina hacia adelante y hacia atrás manteniendo el equilibrio mientras juega	28	1	2	3	A	M	A	d450
8.19	Sube las escaleras solo/a (alternando los pies - un pie en cada escalón) sin necesidad de coger una barandilla o apoyarse	30	1	2	3	A	M	A	d455
8.20	Demuestra que entiende palabras como caliente, frío, sucio, mojado (ej., la pelota está sucia, la arena está mojada)	30	1	2	3	S	CM	K	d137
8.21	Señala o habla sobre objetos que se encuentran a lo lejos (ej., el/la niño/a habla sobre aviones, aves u otros/as niños/as que ve a lo lejos)	30	1	2	3	S	CM	S	d330
8.22	Se mueve con juguetes más de dos ruedas y con pedales avanzando distancias pequeñas (ej., el/la niño/a utiliza un triciclo y pedalea al menos un 1 metro)	33	1	2	3	A	M	A	d435
8.23	Sube al tobogán o columpio del parque infantil utilizando las manos y los pies	33	1	2	3	A	M	A	d455
8.24	Juega con otros/as niños/as en juegos en los que deba esperar su turno (ej., a saltar la cuerda, juegos de balón; puede que necesite que un adulto le recuerde que debe esperar su turno)	34	1	2	3	S	S	S	d750

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

8.25	Demuestra que entiende reglas (límites) sencillas (puede que intente averiguar hasta dónde pueden llegar los límites o reglas)	34	1	2	3	I	S	S	d137
8.26	Sigue las instrucciones que le da el adulto a distancia (ej., "agárrate fuerte al columpio", "espera a la mamá")	36	1	2	3	S	CM	K	d210
8.27	Usa toboganes grandes (de unos 2 metros de altura)	36	1	2	3	A	M	A	d455
8.28	Se balancea en un columpio que no tiene cinturón para atarse o estructura para prevenir que se resbale y caiga al suelo (puede que no mueva los pies de manera efectiva para poder columpiarse)	36	1	2	3	A	M	A	d465
8.29	Corre tres metros sin caerse	36	1	2	3	A	M	A	d455
8.30	Pide ayuda (sin gritar o llorar) cuando está utilizando algún equipamiento del parque infantil como el columpio, el tobogán o el balancín	36	1	2	3	S	S	A	d175
8.31	Usa juguetes con dos ruedas, con pedales y CON ruedines (ruedas pequeñas de apoyo)	42	1	2	3	A	M	A	d435
8.32	Se une a otros/as niños/as para jugar a representar situaciones (juego simbólico)	42	1	2	3	S	S	S	d880
8.33	Utiliza frases para hablar de cosas que se encuentran en el parque (ej., el/la niño/a mira un pájaro y le dice a la mamá "un pájaro pequeño")	42	1	2	3	S	CM	S	d330
8.34	Deja de jugar sin problemas cuando se le dice que el tiempo de jugar ha terminado y que es hora de ir a casa	48	1	2	3	I	S	S	d250
8.35	Espera su turno para jugar con los columpios del parque infantil	48	1	2	3	S	S	S	d250
8.36	Usa juguetes con dos ruedas, con pedales y SIN ruedines (ruedas pequeñas de apoyo)	54	1	2	3	A	M	A	d435
8.37	Usa el equipamiento del parque infantil (columpio, balancín, tobogán...) de manera adecuada y sin ayuda	54	1	2	3	A	M	A	d455
8.38	Corre rápido, evitando obstáculos (ej., el niño corre en el parque mientras juega al pilla-pilla y evita golpear con el tobogán, con el columpio o con otros/as niños/as)	60	1	2	3	A	M	A	d455
8.39	Corre por unos varios minutos seguidos durante un juego (ej., el/a niño/a juega al pilla-pilla corriendo por 10 o más minutos)	60	1	2	3	A	M	A	d455
8.40	Demuestra que tiene conocimientos sobre la naturaleza y cómo ésta funciona (ej., el niño comprende cómo crecen las plantas y puede explicar que se debe poner una semilla en la tierra, agregar agua y dejar que le dé el sol para que la semilla pueda crecer y convertirse en planta)	60	1	2	3	I	CG	K	d137
8.41	Golpea una pelota con un objeto (ej., el/la niño/a golpea una pelota con un bate o raqueta)	60	1	2	3	A	M	A	d445
8.42	Se sube al columpio sin ayuda	60	1	2	3	A	M	A	d455

DF Dominios Funcionales: **I** = implicación, **A** = Autonomía, **S** = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: **A** = Adaptativa, **CM** = Comunicación, **CG** = Cognitiva, **M** = Motora, **S** = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: **S** = Relaciones sociales positivas, **K** = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, **A** = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

8.43	Se columpia sin ayuda	60	1	2	3	A	M	A	d455
A. Total de ítems puntuados con un 3 (Casi Siempre o Superado): _____									
B1. Total de ítems puntuados hasta la edad del niño/a: _____						C1. Total de ítems puntuados para esta rutina: _____			
B2. Porcentaje de ítems dominados hasta la edad del niño (A/B1*100): _____						C2. Porcentaje de ítems dominados para esta rutina: _____			

9. Cuando PARTICIPA en los momentos de JUEGO SOLO...		Edad	Todavía no	Algunas veces	Casi Siempre o Superado	DF	AD	ECO	Código CIF
9.01	Gira la cabeza hacia ambos lados mientras se encuentra tumbado y bocarriba	0	1	2	3	A	M	A	d410
9.02	Repite acciones con los juguetes (ej., golpea un juguete una y otra vez para que haga ruido, pateo un juguete una y otra vez para moverlo)	3	1	2	3	I	CG	K	d135
9.03	Se lleva el pie a la boca para explorarlo	5	1	2	3	I	CG	K	d120
9.04	Explora objetos con las manos y la boca (ej., toma un juguete, se lo lleva a la boca y lo mueve)	6	1	2	3	I	CG	K	d120
9.05	Alcanza juguetes con una mano mientras se mantiene acostado/a boca abajo	6	1	2	3	A	M	A	d440
9.06	Busca objetos parcialmente ocultos (ej., busca un chupete, botella o juguete que el adulto tapa un poco con una manta)	6	1	2	3	I	CG	K	d210
9.07	Se gira, estira o rueda para intentar alcanzar un juguete que está fuera de su alcance	7	1	2	3	I	M	A	d410
9.08	Se sienta de forma independiente (sin apoyarse con las manos)	8	1	2	3	A	M	A	d415
9.09	Hace que los juguetes funcionen por sí solos (ej., presiona un botón para que suene la tecla de un piano de juguete o golpea un muñeco para que cante)	9	1	2	3	I	CG	K	d131
9.10	Suelta o lanza objetos mientras los explora (ej., el/la niña coge un juguete lo tira al suelo y mira como cae y golpea el suelo. Vuelve a coger el juguete, lo vuelve a tirar y presta atención, nuevamente, como el juguete cae y golpea el suelo)	9	1	2	3	I	M	K	d440
9.11	Pasa de estar sentado a ponerse a gatear mientras juega (puede que el/la niña pase de sentado a arrastrarse sin poner las manos y las rodillas sobre el suelo para desplazarse)	9	1	2	3	A	M	A	d410
9.12	Se arrastra con las manos y las rodillas para conseguir juguetes u objetos de interés (ej., el niño se mueve arrastrándose de un extremo de la alfombra de juego al otro para coger una pelota)	9	1	2	3	A	M	A	d455

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

9.13	Recoge objetos pequeños con eficacia (ej., coge un objeto pequeño con la punta del dedo índice y el pulgar, parece que creara una pinza con los dedos para coger el objeto)	10	1	2	3	A	M	A	d440
9.14	Pone juguetes dentro y fuera de recipientes (ej., juega a sacar los juguetes de un contenedor/caja, para luego volver a poner los juguetes en el contenedor/caja)	12	1	2	3	I	CG	K	d220
9.15	Sigue con la vista un juguete que se mueve hasta que este está fuera de su alcance visual, para luego ir a cogerlo/buscarlo (ej., sigue con la vista una pelota o coche que desaparece debajo del sofá, luego se mueve hasta el sofá para intentar conseguir la pelota o coche)	12	1	2	3	I	M	K	d220
9.16	Usa y controla las dos manos sin dificultad cuando explora juguetes	12	1	2	3	A	M	A	d440
9.17	Utiliza sonidos para expresar emociones (ej., uh-oh, oops, ah)	12	1	2	3	S	CM	S	d331
9.18	Juega con juguetes demostrando que conoce las funciones que tienen (ej., golpea un tambor, bebe de una taza, acerca un móvil a su oreja)	15	1	2	3	I	CG	K	d137
9.19	Juega con libros (ej., tocando las imágenes o pasando una o más páginas a la vez)	15	1	2	3	I	M	K	d163
9.20	Recoge juguetes u objetos del suelo estando de pie	15	1	2	3	A	M	A	d430
9.21	Selecciona un juguete u objeto favorito y lo va a buscar por sí mismo/a	15	1	2	3	A	CG	A	d177
9.22	Mantiene el juego durante unos minutos aun cuando no ve al adulto (ej., sigue jugando en el salón por unos 2-3 minutos mientras el adulto va a otra habitación)	18	1	2	3	I	S	S	d880
9.23	Construye cosas durante el juego (ej., construir un puente con bloques)	19	1	2	3	I	CG	K	d880
9.24	Demuestra que comprende dónde se encuentran sus juguetes u otras cosas (ej., va a un estante para encontrar un juguete específico; en el caso que el juguete que desea esté escondido detrás de otro juguete, aparta el juguete para alcanzar el juguete que quiere. Va a la caja de juguetes y aparta los juguetes para encontrar su juguete favorito.)	21	1	2	3	I	CG	K	d137
9.25	Sostiene el crayón/lápiz de color o pincel con tres dedos para colorear/pintar	23	1	2	3	A	M	A	d440
9.26	Utiliza palabras relacionadas con el juego (ej., coche, pelota, dame, mira, más....)	24	1	2	3	I	CM	K	d330
9.27	Finge que los objetos son otra cosa (ej., utiliza bloques de construcción y los pone en un plato para representar que son alimentos)	24	1	2	3	I	CG	K	d880
9.28	Empareja dos o más objetos con formas o colores iguales (ej., empareja dos o más bloques con la misma forma, selecciona dos o más coches del mismo color)	24	1	2	3	I	CG	K	d137
9.29	Representa una situación con dos o más acciones (ej., juega a alimentar a su muñeco con un biberón, luego le da palmaditas en la espalda para aliviar los cólicos y luego lo pone en la cuna o cochecito de juguete para que haga la siesta)	30	1	2	3	I	CG	K	d880

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

9.30	Representa escenas o situaciones con gran fantasía (ej., juega a disfrazarse, a ser mamá o papá, bombero o profesor)	30	1	2	3	I	CG	K	d880
9.31	Se muestra orgulloso/a por sus logros (ej., aplaude, dice "lo hice", o llama la atención del adulto y le muestra un dibujo que ha hecho)	30	1	2	3	S	S	S	d250
9.32	Persiste cuando algo es difícil, probando diferentes maneras de hacerlo hasta conseguirlo (ej., al construir una torre con bloques de diferentes tamaños, la torre se cae varias veces hasta que el niño consigue colocar los bloques de manera que la torre se mantiene en pie)	30	1	2	3	I	CG	K	d175
9.33	Respetar los límites o normas de seguridad mientras juega cerca de objetos peligrosos y sin necesidad de que se lo estén recordando (ej., evita objetos peligrosos: no juega con fuego o cuchillos. No toca enchufes o la estufa)	30	1	2	3	A	A	A	d571
9.34	Garabatea, dibujando líneas o zig zags (es decir, dibujando con algo de intención, hace algo más que marcas en papel)	33	1	2	3	I	M	K	d170
9.35	Juega dentro de límites o normas de seguridad del espacio de juego cuando se encuentra en el exterior, puede necesitar que el adulto se lo recuerde algunas veces (ej., se mantiene dentro de los límites del espacio de juego del parque infantil, sin alejarse o salir corriendo hacia la carretera. En algún momento, puede que el adulto le recuerde que no debe alejarse)	36	1	2	3	A	CG	A	d571
9.36	Usa juguetes de la manera en la que deben ser utilizados (ej., usa un martillo de juguete para representar que golpea un clavo, usa un rodillo para estirar la plastilina, utiliza pinzas para transferir objetos)	42	1	2	3	I	CG	K	d880
9.37	Busca aplicaciones/programas en dispositivos electrónicos	42	1	2	3	A	CG	K	d137
9.38	Enciende y apaga dispositivos electrónicos	48	1	2	3	A	CG	K	d131
9.39	Dibuja personas con 2-4 partes del cuerpo (ej., el dibujo de la persona tiene piernas, brazos, tronco y cabeza)	48	1	2	3	I	M	K	d133
9.40	Utiliza adecuadamente los materiales para dibujar o pintar (papel, pintura, crayones, colores) durante al menos 15 minutos (ej., pinta o dibuja sobre el papel una casa, un árbol o su familia, no raya la mesa o las paredes)	48	1	2	3	I	CG	K	d160
9.41	Juega con rompecabezas de 25 – 50 piezas o cualquier juego que requiera una solución de problemas (ej., memory, lince, ¿quién es quién?, simón dice)	54	1	2	3	I	CG	K	d175
9.42	Dibuja una casa (ej., la casa tiene un techo, paredes, puerta y ventanas)	54	1	2	3	I	M	K	d133
9.43	Empareja colores más allá de los colores primarios (ej., cuando el adulto se lo pide, le alcanza dos calcetines rojos, dos bloques amarillos o dos coches verdes)	54	1	2	3	I	CG	K	d137

DF Dominios Funcionales: **I** = implicación, **A** = Autonomía, **S** = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: **A** = Adaptativa, **CM** = Comunicación, **CG** = Cognitiva, **M** = Motora, **S** = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: **S** = Relaciones sociales positivas, **K** = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, **A** = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

9.44	Juega dentro de límites o normas de seguridad del espacio de juego cuando se encuentra en el exterior, no necesita que se lo recuerden (ej., se mantiene dentro de los límites del espacio de juego del parque infantil, sin alejarse o salir corriendo hacia la carretera y sin necesidad de que se lo recuerden).	54	1	2	3	I	CG	K	d571
9.45	Dibuja personas con dedos (pueden ser líneas que parecen palitos)	60	1	2	3	I	M	K	d134
9.46	Dibuja personas con tronco y piernas (ej., el/la niño/a dibuja dos líneas paralelas para representar el tronco y dos líneas paralelas por cada una de las piernas, va más allá de hacer un dibujo de una persona con un tronco o con piernas que parecen palitos).	60	1	2	3	I	M	K	d134
9.47	Se entretiene jugando durante 30 minutos dentro o fuera de casa	60	1	2	3	I	A	K	d161

A. Total de ítems puntuados con un 3 (Casi Siempre o Superado): _____

B1. Total de ítems puntuados hasta la edad del niño/a: _____

B2. Porcentaje de ítems dominados hasta la edad del niño (A/B1*100): _____

C1. Total de ítems puntuados para esta rutina: _____

C2. Porcentaje de ítems dominados para esta rutina: _____

10. Cuando PARTICIPA en los momentos de ASEO PERSONAL...		Edad	Todavía no	Algunas veces	Casi Siempre o Superado	DF	AD	ECO	Código CIF
10.01	Interactúa con el adulto sin inquietarse o molestarlo (ej., durante el momento del baño, se mantiene tranquilo/a cuando el adulto le habla o le acaricia)	0	1	2	3	I	S	S	d710
10.02	Se sienta apoyando los brazos sobre la superficie y con la cabeza erguida por un instante breve	5	1	2	3	A	M	A	d415
10.03	Sonríe y juega con su propia imagen en el espejo (ej., el/la niño/a se mira en el espejo y sonríe)	5	1	2	3	I	S	S	d110
10.04	Establece contacto visual e interactúa con el adulto de alguna manera (ej., establece contacto visual con el adulto y balbucea diciendo: "baba, papa, dada...")	6	1	2	3	S	S	S	d710
10.05	Salpica con el agua	6	1	2	3	I	CG	K	d120
10.06	Alcanza y coge un juguete, mientras se mantiene sentado con apoyo (ej. intenta alcanzar un patito que flota en el agua mientras permanece sentado en la bañera con algún apoyo)	6	1	2	3	A	M	A	d445
10.07	Sujeta la esponja con jabón e imita las acciones de lavado del adulto	9	1	2	3	A	CG	K	d137

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

10.08	Muestra un juguete al adulto, no necesariamente soltándolo (ej., muestra el patito de goma al adulto)	9	1	2	3	S	S	S	d710
10.09	Recupera los juguetes que han caído al agua	9	1	2	3	I	CG	K	d445
10.10	Extiende el brazo para ser lavado (ej., cuando el adulto le pide que levante el brazo, el/la niño/a lo levanta)	11	1	2	3	I	A	A	d510
10.11	Camina mientras se le sujeta una o ambas manos	11	1	2	3	A	M	A	d450
10.12	Responde con gestos cuando se le pregunta "¿Quieres salir de la bañera?", "¿Has terminado?" (ej., mueve la cabeza para indicar no, o sonrío y mueve los brazos cuando el adulto le pregunta ¿Quieres salir de la bañera?)	12	1	2	3	S	CM	K	d335
10.13	Demuestra que comprende una palabra familiar sobre el baño (ej., se levanta o colabora para levantarse cuando el adulto dice "arriba", coge el patito de goma cuando el adulto dice "pato")	12	1	2	3	S	CM	K	d310
10.14	Juega con los objetos de la bañera pidiéndole al adulto que le ayude a repetir una acción agradable (ej., dar al adulto un juguete para verter agua, soplar burbujas, etc...)	12	1	2	3	I	CG	K	d135
10.15	Demuestra comprender las instrucciones y los nombres de las cosas (ej., se lava los pies, coge la taza, le da un patito al adulto cuando éste le dice: "lávate los pies", "coge la taza", "dame el patito")	18	1	2	3	S	CG	K	d310
10.16	Deja que el adulto le cepille los dientes (puede sujetar o masticar el cepillo)	18	1	2	3	I	A	A	d230
10.17	Se mantiene en equilibrio cuando se apoya únicamente en un pie, aunque sea con ayuda (ej., para secarse, ponerse la parte inferior del pijama)	18	1	2	3	A	M	A	d415
10.18	Coopera (se mantiene tranquilo y ayuda) cuando se le lava el pelo (ej., se mantiene quieto/a mientras le lavan el cabello, mantiene la cabeza hacia atrás, no llora o se queja innecesariamente)	19	1	2	3	S	S	S	d230
10.19	Se reconoce en los espejos (ej., al mirarse en el espejo: dice su nombre o apodo: "Mia," "bebé," etc..)	20	1	2	3	I	CG	K	d137
10.20	Indica con gestos o palabras que la temperatura del agua no le gusta y le incomoda (ej., si el agua está muy caliente o fría, dice: "quema" o "frío" o arruga la cara al tocar el agua e intenta sujetar al adulto)	20	1	2	3	S	CM	A	d137
10.21	Recoge los juguetes de baño, como parte de la rutina de baño, tras la indicación del adulto (ej., recoge los juguetes de baño cuando el adulto se lo pide).	22	1	2	3	I	CM	S	d230
10.22	Se lava por sí mismo/a algunas partes del cuerpo (ej., se lava por sí solo/a los pies, las manos o las piernas)	24	1	2	3	A	A	A	d510

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

10.23	Coopera cuando le peinan (ej., se mantiene quieto/a mientras le cepillan el cabello, no llora o se queja innecesariamente)	24	1	2	3	S	S	S	d230
10.24	Habla con el adulto durante el momento del baño, se le entiende la mitad o más de las palabras que dice	24	1	2	3	S	CM	K	d350
10.25	Nombra juguetes (ej., levanta el patito de goma y dice "pato")	24	1	2	3	S	CM	K	d137
10.26	Se cepilla los dientes con ayuda (ej., mueve el cepillo dentro de la boca, pero necesita ayuda para limpiarse bien los dientes, el adulto tiene que sujetar el cepillo de dientes o cepillar los dientes en algún momento y debe alcanzarle agua para que se enjuague la boca)	25	1	2	3	A	A	A	d510
10.27	Intenta usar la toalla para secarse, pero todavía necesita mucha ayuda para secarse bien (ej., intenta secarse por sí solo/a, pero el adulto debe ayudarlo a terminar de secarse bien la mayoría de las partes del cuerpo, incluso en esas partes del cuerpo que se encuentran a la vista del niño/a)	30	1	2	3	A	A	A	d510
10.28	Se muestra orgulloso/a de sus logros o las cosas que realiza sin ayuda (ej., mira al adulto y sonrío tras cepillarse los dientes o secarse las piernas por sí mismo/a)	30	1	2	3	S	S	S	d250
10.29	Dice si él o ella es un niño o una niña cuando se le pregunta	33	1	2	3	S	S	K	d137
10.30	Se seca de manera independiente (podría necesitar una ayuda mínima del adulto al finalizar) (ej., el/la niño/a se seca la mayoría de partes del cuerpo por sí mismo/a, pero necesita ayuda para secarse la espalda y el cabello)	36	1	2	3	A	A	A	d510
10.31	Escoge cuando se le dan opciones, por ejemplo, si le da a escoger entre varios juguetes para jugar en la bañera o algunos accesorios para el cabello, le indica al adulto cuál prefiere (ej., al presentarle la poción entre una goma con una mariposa y otra con una abeja, escoge la goma con la mariposa)	36	1	2	3	I	CG	A	d177
10.32	Llena tazas o recipientes de juguete con agua	36	1	2	3	I	CG	K	d155
10.33	Se desviste sin ayuda (ej., se quita por sí mismo/a la camisa, el pantalón, los calcetines y la ropa interior)	36	1	2	3	A	A	A	d540
10.34	Acepta la ayuda del adulto para terminar de cepillarse los dientes (ej., no llora ni se queja innecesariamente cuando el adulto le ayuda a terminar de cepillarse los dientes)	36	1	2	3	S	S	S	d710
10.35	Tras ser indicado/a, pone el cepillo de dientes bajo el agua para eliminar los restos de pasta o para mojar el cepillo antes de poner la pasta de dientes (ej., puede mantener el cepillo de dientes debajo del agua)	36	1	2	3	A	A	A	d520
10.36	Usa una toalla/esponja de baño o su mano para lavarse (ej., mueve su mano o la toalla/esponja de baño sobre diferentes partes del cuerpo para limpiar su piel)	36	1	2	3	A	A	A	d510
10.37	Entra y sale de la bañera por sí mismo/a	48	1	2	3	A	A	A	d420

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

10.38	Abre el grifo del agua en el lavabo y regula la temperatura para que sea adecuada (ej., mueve el grifo para regular la temperatura si fuese necesario)	48	1	2	3	A	A	A	d510
10.39	Se lava la cara y el cuerpo con ayuda	48	1	2	3	A	A	A	d510
10.40	Pone jabón/gel de ducha sobre una esponja o toalla de baño para lavarse (ej., pone jabón líquido sobre la toalla o esponja de baño o frota una pastilla de jabón sobre la toalla o esponja de baño)	48	1	2	3	I	A	A	d210
10.41	Echa agua de un recipiente a otro sin derramarla	48	1	2	3	I	CG	K	d161
10.42	Escupe la pasta de dientes tras el cepillado (ej., no se la traga)	48	1	2	3	I	A	A	d520
10.43	Coloca la ropa donde se supone que debe ir (ej., tira la ropa sucia en el contenedor de ropa sucia)	54	1	2	3	A	A	A	d540
10.44	Pone en la mano una cantidad adecuada de champú	54	1	2	3	I	A	A	d520
10.45	Pone la cantidad adecuada de pasta de dientes en un cepillo de dientes	54	1	2	3	I	A	A	d520
10.46	Se cepilla los dientes durante 30 segundos	60	1	2	3	I	A	A	d520
10.47	Enjuaga el cepillo de dientes después de cepillarse los dientes sin necesidad de que se lo recuerden (ej., recuerda por sí solo que debe eliminar los restos de pasta del cepillo de dientes antes de terminar y lo hace)	60	1	2	3	I	A	A	d230

A. Total de ítems puntuados con un 3 (Casi Siempre o Superado): _____

B1. Total de ítems puntuados hasta la edad del niño/a: _____

B2. Porcentaje de ítems dominados hasta la edad del niño (A/B1*100): _____

C1. Total de ítems puntuados para esta rutina: _____

C2. Porcentaje de ítems dominados para esta rutina: _____

11. Cuando PARTICIPA de la HORA DE DORMIR...		Edad	Todavía no	Algunas veces	Casi Siempre o Superado	DF	AD	ECO	Código CIF
11.01	Se duerme como respuesta a lo que hace el adulto (ej., tras ser amamantado o alimentado, y mecido por el adulto)	0	1	2	3	S	S	S	d710
11.02	Se duerme durante un intervalo de 4 horas por la noche	2	1	2	3	A	A	A	d230
11.03	Se duerme en su propia cuna o cama (es decir, puede hacerlo sin necesidad de la presencia del adulto)	3	1	2	3	A	A	A	d230
11.04	Se duerme durante más de 6 horas durante la noche (podría despertarse y volver a dormirse)	6	1	2	3	A	A	A	d230

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

11.05	Se tranquiliza solo y se duerme nuevamente sin necesidad del que el adulto este presente (puede usar una manta o un chupete para calmarse)	6	1	2	3	I	S	S	d240
11.06	Duerme de 8 a 12 horas por la noche	12	1	2	3	A	A	A	d230
11.07	Indica lo que quiere a la hora de acostarse (ej., señalando o haciendo gestos para que el adulto le alcance su mantita o juguete favorito)	12	1	2	3	S	CM	A	d335
11.08	Demuestra que entiende una palabra o frase relacionada con el momento de ir a la cama (ej., "cama", "a dormir")	12	1	2	3	S	CM	K	d310
11.09	Usa un signo o una palabra para indicar que quiere o no quiere dormir (ej., hace la seña de dormir o dice una palabra para indicarle al adulto que quiere ir a la cama)	18	1	2	3	S	CM	A	d335
11.10	Coge un juguete grande (ej., un peluche grande o una gran manta, puede que lo arrastre porque pesa mucho)	18	1	2	3	A	M	A	d445
11.11	Repasa, con la ayuda del adulto, los pasos que se siguen habitualmente antes de ir a la cama, puede recordarle al adulto si se le olvida algún paso (ej., el/la niña repasa con el adulto los pasos para ir a la cama: ponerse el pijama, hacer pipí, localizar su juguete favorito para dormir, decir "buenas noches", etc... Si al adulto se le olvida localizar su juguete favorito, el/la niña se lo recuerda)	24	1	2	3	A	S	S	d230
11.12	Canta una canción o recita una rima (repitiendo parte de ella)	24	1	2	3	I	CG	K	d332
11.13	Permanece en la cama durante toda la noche una vez acostado/a (aunque esté despierto/a, se queda en la cama hasta quedarse dormido/a)	30	1	2	3	A	A	S	d230
11.14	Coopera con los adultos cuando le llevan a la cama para que duerma (ej., no llora o intenta escaparse del adulto cuando este intenta llevarle a la cama)	30	1	2	3	S	S	S	d720
11.15	Dice al adulto lo que va a pasar a continuación en un libro (ej., en el cuento de los tres cerditos, se adelanta y dice al adulto "lobo" para indicar que viene el lobo, o repite una frase que se leerá a continuación en el cuento)	30	1	2	3	I	CG	S	d137
11.16	Se va a la cama bastante rápido sin necesidad de ser llevado por el adulto (ej., se dirige a la cama y se distrae muy poco con juguetes en el cuarto u otras cosas o personas que pueda encontrarse de camino a la cama)	33	1	2	3	I	S	S	d230
11.17	Interactúa con un adulto durante la lectura de libros (ej., responde a preguntas del adulto, señala objetos en el libro, se ríe cuando algo es gracioso/divertido)	36	1	2	3	S	S	S	d710
11.18	Duerme en una cama en lugar de una cuna	36	1	2	3	A	A	A	d230
11.19	Duerme sin chupete	36	1	2	3	A	A	A	d240

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

11.20	Habla de las emociones del personaje del libro (ej., dice que la niña está triste, la niña está feliz, la niña está enfadada)	42	1	2	3	I	CG	S	d315
11.21	Duerme durante toda la noche sin mojar la cama	48	1	2	3	A	A	A	d230
11.22	Habla de lo que pasó durante el día o de lo que pasará mañana (ej., le cuenta al adulto algo que ocurrió en el cole, algo que hizo durante el día, o le dice al adulto que mañana va al cole o que mañana vienen los abuelos)	54	1	2	3	S	CM	K	d163
11.23	Va al baño en medio de la noche si es necesario y sin necesidad de despertar al adulto	60	1	2	3	A	A	A	d530
11.24	Llama al adulto para pedir ayuda si es necesario	60	1	2	3	S	S	S	d175

A. Total de ítems puntuados con un 3 (Casi Siempre o Superado): _____

B1. Total de ítems puntuados hasta la edad del niño/a: _____

B2. Porcentaje de ítems dominados hasta la edad del niño (A/B1*100): _____

C1. Total de ítems puntuados para esta rutina: _____

C2. Porcentaje de ítems dominados para esta rutina: _____

12. Cuando PARTICIPA de los momentos de SALIDAS...		Edad	Todavía no	Algunas veces	Casi Siempre o Superado	DF	AD	ECO	Código CIF
12.01	Deja de llorar cuando le toman en brazos	0	1	2	3	I	S	S	d240
12.02	Se queda dormido/a o permanece quieto/a cuando le toman en brazos o le mecen en el carrito de bebé	0	1	2	3	I	S	S	d710
12.03	Llora para indicar disconformidad (ej., llora si tiene hambre, está cansado, está sucio (necesita cambio de pañal) o le duele algo)	0	1	2	3	S	CM	A	d335
12.04	Sonríe a propósito como respuesta a un adulto (ej., cuando el adulto se acerca, el/la niño/a sonríe)	2	1	2	3	S	S	S	d710
12.05	Hace sonidos vocales que indican que está cómodo cuando le toman en brazos	2	1	2	3	S	CM	K	d331
12.06	Mira o sigue con la mirada a los adultos cuando se mueven a su alrededor	3	1	2	3	I	CG	K	d160
12.07	Gira la cabeza hacia una voz (ej., busca a la persona que está hablando)	3	1	2	3	I	CG	K	d160
12.08	Se tranquiliza con un chupete, un dedo pulgar o un objeto (ej., se tranquiliza y deja de llorar cuando le dan el chupete, succiona su dedo pulgar o le dan su mantita favorita)	4	1	2	3	I	S	S	d240
12.09	Mantiene la cabeza arriba (levantada) por sí solo/a cuando está sentado/a (ej., mantiene la cabeza arriba por sí solo/a cuando se le coloca en el carrito de bebé)	5	1	2	3	A	M	A	d415

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

12.10	Responde de forma diferente si se trata de un adulto familiar o de un extraño (ej., llora o muestra disconformidad si le toman en brazos un extraño, no se tranquiliza, aunque tenga al adulto a la vista)	8	1	2	3	S	S	S	d720
12.11	Saluda o dice adiós con la mano en respuesta al saludo o al adiós de otra persona	12	1	2	3	S	CM	S	d335
12.12	Camina con o sin ayuda (sin apoyo) cuando se le da la oportunidad, puede que el /la niño/a pierda el equilibrio por lo que necesita supervisión	12	1	2	3	A	M	A	d450
12.13	Muestra comprensión de preguntas sencillas (ej., el/la niño/a mira a mamá cuando se le pregunta, "¿Dónde está mamá?")	12	1	2	3	S	CM	K	d310
12.14	Se muestra un poco intranquilo (expresión seria, inquieto/a) cuando un extraño le coge en brazos, pero busca la mirada constante del adulto para tranquilizarse	12	1	2	3	S	S	S	d720
12.15	Señala para mostrar algo o llamar la atención del adulto sobre algo	14	1	2	3	S	CM	S	d335
12.16	Pasa de estar sentado a estar de pie por sí solo/a, puede utilizar el apoyo en un mueble para impulsarse hacia arriba	15	1	2	3	A	M	A	d410
12.17	Muestra afecto hacia los demás (ej., abrazando, dando palmaditas o usando palabras afectuosas como "te quiero")	15	1	2	3	S	S	S	d710
12.18	Señala algo en la distancia (ej., afuera) para mostrarle al adulto algo (ej., señala a un pájaro que se encuentra en la ventana o a un perro que está pasando por la acera de enfrente de la casa).	18	1	2	3	S	CM	S	d335
12.19	Utiliza un signo o una palabra para expresar lo que quiere (ej., hace el signo de galleta, más o terminé o dice la palabra "galleta", o "más" o "ya" para comunicarse con el adulto)	18	1	2	3	S	CM	A	d335
12.20	Encuentra una manera de entretenerse por unos minutos mientras el adulto está ocupado	18	1	2	3	I	A	A	d240
12.21	Imita sonidos que escucha (ej., de animales, vehículos) siendo o no siendo indicado (ej., hace "muuuuu" al ver una imagen de una vaca o cuando le preguntan "¿Cómo hace la vaca?")	18	1	2	3	S	CM	K	d130
12.22	Imita una frase de dos palabras relacionada con salir (ej., "quiero salir", "quiero coche", "vamos abuela", "no quiero".....)	20	1	2	3	S	CM	K	d130
12.23	Se mantiene sentado tranquilo/a en la sillita del coche, y dejando el cinturón de seguridad abrochado	24	1	2	3	I	S	A	d230
12.24	Sujeta la mano del adulto, demostrando que conoce la norma social: "sujetar la mano del adulto al caminar por la acera y junto a la carretera" (ej., cuando van por la calle, sujeta la mano del adulto mientras caminan y no intenta soltar la mano para alejarse del adulto)	24	1	2	3	I	S	S	d720
12.25	Dice "mío" para mostrar la propiedad de sus cosas con los demás	24	1	2	3	S	S	S	d710

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

12.26	Sube al coche o al asiento del coche de forma independiente (ej., sube a su sillita del coche sin ayuda)	24	1	2	3	A	M	A	d455
12.27	Nombra a personas o animales familiares (ej., "Abu" para el abuelo, "Chusqui" para nombrar a su gato o "Kira" para nombrar a su perro)	24	1	2	3	S	CM	K	d137
12.28	Responde con palabras a preguntas sencillas (ej., ¿Qué es eso? "un avión", "un conejo", "un perro"....)	27	1	2	3	S	CM	K	d350
12.29	Coge solo uno de algo cuando se le dice que puede coger solo uno (ej., coge solo una galleta cuando se le dice "solo una")	27	1	2	3	I	CG	K	d137
12.30	Permanece al lado del adulto cuando caminan juntos y sin necesidad que le cojan de la mano (puede necesitar recordatorios frecuentes de que debe caminar junto al adulto)	30	1	2	3	I	S	S	d230
12.31	Obedece sin mostrar enfado cuando se le dice "no" o cuando se le pide que no haga algo (ej., cuando se le dice: "No podemos comer helado ahora"; "puedes jugar aquí pero no allá")	30	1	2	3	S	CG	S	d250
12.32	Dice su nombre y apellido cuando se le pregunta	30	1	2	3	S	CG	K	d137
12.33	Ayuda al adulto a cerrar la puerta si se le pide	30	1	2	3	A	A	S	d710
12.34	Experimenta con el equilibrio, dando unos pasos sobre un bordillo (si es seguro hacerlo)	33	1	2	3	A	M	A	d450
12.35	Espera sin inquietarse mientras el adulto hace algo (ej., espera tranquilo/a mientras el papá o la mamá paga algo en una tienda, o saca las llaves del coche o de casa)	36	1	2	3	I	S	S	d230
12.36	Sigue las instrucciones del adulto (ej., obedece cuando se le indica algo)	36	1	2	3	I	S	S	d710
12.37	Tira de la cremallera de su chaqueta hacia arriba o hacia abajo	36	1	2	3	A	M	A	d440
12.38	Se pone el abrigo sin abrocharlo o sin subir la cremallera	42	1	2	3	A	A	A	d540
12.39	Nombra personas o cosas relacionadas con el lugar de destino (ej., "vamos a casa de la tía o de la abuela")	42	1	2	3	I	CG	K	d137
12.40	Habla con los demás sobre cosas o personas que no están presentes (ej., "mamá se fue a trabajar")	54	1	2	3	S	S	S	d350
12.41	Prepara las cosas necesarias para salir de casa (ej., coge su mochila, coge su juguete favorito para llevarlo consigo, coge su chaqueta)	54	1	2	3	I	CG	K	d230
12.42	Hace preguntas utilizando palabras claras sobre el lugar de destino (ej., ¿A dónde vamos?)	54	1	2	3	I	CG	K	d132
12.43	Intenta abrocharse el cinturón de seguridad (necesitará ayuda para hacerlo)	60	1	2	3	A	A	A	d445
12.44	Al llegar al destino final, permanece sentado/a esperando, tranquilo/a, hasta que le quiten el cinturón de seguridad o le indiquen que puede quitárselo (ej., al llegar a casa del abuelo,	60	1	2	3	A	A	A	d250

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

permanece sentado/a esperando, tranquilo/a, hasta que la mamá le quita el cinturón de seguridad o le indica que puede quitárselo)									
A. Total de ítems puntuados con un 3 (Casi Siempre o Superado): _____									
B1. Total de ítems puntuados hasta la edad del niño/a: _____					C1. Total de ítems puntuados para esta rutina: _____				
B2. Porcentaje de ítems dominados hasta la edad del niño (A/B1*100): _____					C2. Porcentaje de ítems dominados para esta rutina: _____				

13. Cuando PARTICIPA de los MOMENTOS DE COMPRA EN EL SUPERMERCADO...	Edad	Todavía no	Algunas veces	Casi Siempre o Superado	DF	AD	ECO	Código CIF
13.01 Dirige su atención hacia la voz del adulto	0	1	2	3	S	S	S	d160
13.02 Mira la boca y los ojos del adulto cuando están cara a cara	2	1	2	3	I	S	S	d160
13.03 Coge los objetos o los juguetes que se le muestran (con una mano o ambas manos abiertas)	5	1	2	3	I	M	A	d445
13.04 Responde cuando se le dice adiós, mira y/o intenta hacer el gesto de adiós con la mano	7	1	2	3	S	CM	S	d335
13.05 Se mantiene sentado/a por sí solo/a en el carro del supermercado (ej., se mantiene sentado/a sin necesidad de que el adulto le sujete para que se mantenga sentado/a sin balancearse).	9	1	2	3	A	M	A	d415
13.06 Muestra interés en otros/as niños/as que también se encuentran en el supermercado/tienda	9	1	2	3	S	S	S	d750
13.07 Señala o coge un objeto cuando se lo nombran (ej., al mostrarle una manzana y una naranja y decirle: "coge la manzana", el/la niño/a coge la manzana)	12	1	2	3	S	CM	K	d210
13.08 Comprende que debe permanecer sentado/a en el carro del supermercado y solo se queja ocasionalmente (puede permanecer sentado en el carro del supermercado hasta 30 minutos)	12	1	2	3	I	S	S	d230
13.09 Indica lo que quiere (ej., señalando, gesticulando)	12	1	2	3	S	CM	A	d177
13.10 Imita el sonido de una palabra nueva (ej., escucha al adulto u otro niño decir una palabra nueva y la repite imitando el sonido que hace el adulto o el niño)	14	1	2	3	S	CM	K	d134
13.11 Sujeta con las manos artículos/productos de la compra (productos seguros) mientras camina (ej., una bolsa pequeña)	18	1	2	3	I	M	A	d430
13.12 Reconoce y nombra tres o más artículos/alimentos de la compra	18	1	2	3	I	CM	K	d137
13.13 Empuja un coche o un carrito pequeño de compra	18	1	2	3	A	M	A	d445

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

13.14	Nombra cosas u objetos (dice: "galleta", "zumo", "agua")	18	1	2	3	S	CM	S	d330
13.15	Demuestra que entiende "lo tuyo" y "lo mío" (ej., esta es tu bebida y esta es la mía)	21	1	2	3	S	CM	K	d137
13.16	Identifica y alcanza productos de la compra de una estantería cuando el adulto se lo pide (ej., el niño coge una banana y se la alcanza al adulto, cuando el adulto le dice "coge una banana")	30	1	2	3	S	CM	K	d210
13.17	Señala un producto conocido (ej., señala sus galletas o yogur favorito)	30	1	2	3	S	CM	S	d315
13.18	Responde de manera adecuada a adultos desconocidos en el supermercado (ej., no se acerca a personas desconocidas, se mantiene cerca de la mamá o papá, o si la cajera le dice "hola", se muestra tímido/a para responder, puede que diga "hola" tras escuchar a su madre decir: "Diego, di 'hola'").	33	1	2	3	S	S	S	d730
13.19	Camina alrededor de las cosas (pequeñas y grandes), se mueve esquivándolas y/o pasa por encima sin pisarlas	33	1	2	3	A	M	A	d450
13.20	Camina junto al carro de la compra (permaneciendo a una distancia segura) la mayor parte del tiempo, puede que necesite ser recordado que debe permanecer junto al carrito de la compra (ej., la mayor parte del tiempo el niño se mantiene junto al adulto, no corre por los pasillos o se aleja del adulto hasta que se le pierde de vista o se queda atrás mientras el adulto avanza por el pasillo)	36	1	2	3	A	A	A	d460
13.21	Identifica objetos por su color (ej., cuando le dicen: "Dame la azul", el/la niño/a alcanza una caja de leche azul al papá, tras escoger entre cajas de leche de color rojo, verde o azul)	36	1	2	3	I	CG	K	d137
13.22	Cuenta correctamente artículos/productos hasta el número 5	42	1	2	3	I	CG	K	d150
13.23	Pide al adulto que compre algún artículo que quiere de la tienda (ej., señala el objeto deseado y dice "me lo pido" o "lo quiero" o frases similares para indicar que quiere que se lo compren)	48	1	2	3	S	CM	S	d330
13.24	Permanece tranquilo/a cuando el adulto no compra algún artículo que el/ella quiere que le compren (ej., no se enfada, no llora o no se tira al suelo cuando el adulto le dice no)	48	1	2	3	I	S	S	d250
13.25	Saluda a las personas en la tienda, con palabras o con gestos (ej., dice "hola", "buenos días", "buenas tardes" o hace el gesto de saludar con la mano)	48	1	2	3	S	S	S	d710
13.26	Espera en la caja a la hora de pagar sin problemas (ej., se espera tranquilamente hasta que el adulto termine de pasar los productos por la caja y pagar)	48	1	2	3	I	A	S	d250
13.27	Identifica letras en las etiquetas de los productos (ej., dice: 'mira "A"')	48	1	2	3	I	CG	K	d140

A. Total de ítems puntuados con un 3 (Casi Siempre o Superado): _____

B1. Total de ítems puntuados hasta la edad del niño/a: _____

B2. Porcentaje de ítems dominados hasta la edad del niño (A/B1*100): _____

C1. Total de ítems puntuados para esta rutina: _____

C2. Porcentaje de ítems dominados para esta rutina: _____

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

14. Cuando PARTICIPA de las TRANSICIONES...		Edad	Todavía no	Algunas veces	Casi Siempre o Superado	DF	AD	ECO	Código CIF
14.01	Pasa de una actividad a otra sin molestarse o quejarse (ej., no llora o muestra disconformidad (molestia) al ser llevado de la cama al cambiador para cambiarle el pañal)	0	1	2	3	A	S	S	d250
14.02	Cambia su comportamiento ante situaciones nuevas, extrañas o diferentes. Muestra conciencia de las mismas (callarse, mirar más a su alrededor, llorar, aferrarse al adulto cuando ocurre algo nuevo que no entiende, ej. llora cuando los adultos celebran un gol, cuando se cae un objeto y hace mucho ruido o una persona que no conocen entra en casa)	6	1	2	3	S	S	S	d250
14.03	Escucha o atiende sin distraerse cuando el adulto le está hablando	10	1	2	3	S	S	S	d160
14.04	Le pasa un juguete u objeto al adulto cuando se lo pide (ej., le da el libro, le pasa la pelota o le da la cuchara al adulto cuando el adulto se lo pide)	12	1	2	3	S	CM	K	d210
14.05	Muestra una respuesta emocional ajustada ante nuevas situaciones y/o actividades (ej., resistiéndose a un cambio no deseado (llora), o se muestra complacido cuando se va a realizar una actividad que le gusta (se ríe, salta)	15	1	2	3	S	S	S	d250
14.06	Le resultan graciosas (se ríe) las acciones o las situaciones que son diferentes a las habituales (ej., le resulta gracioso (se ríe) ponerse los zapatos en las manos y no en los pies, le divierte (se ríe) darle la taza a otra persona al revés durante el juego)	15	1	2	3	I	CG	K	d250
14.07	Trata de hacer las cosas por sí mismo/a y posiblemente se resista a recibir ayuda por parte del adulto para pasar más rápido a otra actividad (ej., cuando el adulto intenta ponerle la chaqueta para salir de casa más rápido, el/la niña dice "yo solito/a", puede que se enfade o llore si no le dejan hacerlo)	18	1	2	3	A	A	A	d250
14.08	Muestra conciencia de las rutinas familiares y hace algo cuando se le pide (ej., se dirige a la mesa cuando escucha "a comer" o se dirige al cuarto al escuchar "¡a la cama, a la cama!")	24	1	2	3	I	S	S	d230
14.09	Muestra timidez o precaución ante situaciones nuevas (ej., se aferra al adulto, no se acerca a la persona extraña o entra en un nuevo sitio solo/a, entra de la mano del adulto)	24	1	2	3	S	S	S	d250
14.10	Se tranquiliza cuando un adulto le presta atención, después de estar molesto/a (ej., después de caerse o asustarse deja de llorar cuando el papá o la mamá le abrazan)	24	1	2	3	S	S	S	d240
14.11	Sigue indicaciones y/o acepta la ayuda de otras personas, a pesar de no querer seguir las indicaciones o aceptar la ayuda (ej., deja que la mamá le ayude a ponerse la chaqueta, a pesar de	30	1	2	3	S	S	S	d250

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

	haber dicho "yo solito/a" y tras escuchar que la mamá le dice: "es tarde, sé que lo puedes hacer solito/a, pero hoy te ayuda la mamá, ¿vale?")								
14.12	Obedece algunas reglas consistentes y familiares relacionadas con el paso de una actividad/rutina a otra (ej., recoge los juguetes al terminar de jugar)	30	1	2	3	S	CM	S	d230
14.13	Coopera y respeta las reglas como "primero hacemos ____, y luego ____", podría protestar, pero lo hace igualmente (ej., si el adulto dice "primero recogemos los juguetes, y luego vamos a merendar," o "primero nos ponemos la chaqueta, y luego salimos al parque", el/la niño/a comienza a recoger los juguetes o a ponerse la chaqueta, puede que se queje mientras lo hace, pero colabora para hacerlo)	33	1	2	3	S	CM	K	d250
14.14	Indica lo que quiere sin rabietas cuando se pasa de una actividad a otra (ej., cuando se le indica que es hora de ir a casa, tras estar jugando en el parque infantil, el/la niño/a le pide al adulto que se queden un poco más en el parque infantil usando palabras y sin llorar o mostrar enfado)	33	1	2	3	S	CM	A	d177
14.15	Sigue una serie de reglas/normas y/o les recuerda esas reglas/normas a los demás (ej., el/la niña dice: "tienes que usar un delantal para cocinar", o "debemos lavarnos las manos antes de comer")	36	1	2	3	I	S	S	d163
14.16	Se separa fácilmente de los adultos familiares (ej., al llevarlo al cole, no llora cuando su madre, padre, abuelo, o abuela se va)	36	1	2	3	S	S	S	d250
14.17	Sigue las instrucciones del adulto	36	1	2	3	I	S	K	d220
14.18	Habla de algunos sentimientos sobre las actividades que se van a realizar a continuación (ej., durante el viaje de su casa a casa de la abuela, el/la niño/a dice: "me gusta ir a la casa de la abuela", o al momento de ir a dormir, dice: "no me gusta ir a la cama")	42	1	2	3	S	CM	S	d330
14.19	Habla con adultos usando frases cortas (ej., utiliza frases de entre 4 y 6 palabras, "vamos a la casa de la abuela", "me gusta el yogur" o "no quiero un plátano")	42	1	2	3	S	CM	S	d330
14.20	Habla con adultos utilizando frases completas con combinaciones de sujeto y predicado (ej., "el gato quiere comida", "el bebé está malito", "la nena tiene una pupa")	42	1	2	3	S	CM	S	d350
14.21	Comunica como se siente con palabras (ej., "estoy enfadado/a contigo", "estoy contento/a", "la teta está triste")	42	1	2	3	S	CM	S	d330
14.22	Se adapta fácilmente a los cambios inesperados en los horarios y las actividades a las que está acostumbrado (ej., si un día no pueden leer un cuento antes de ir a la cama, se acuesta sin llorar, quejarse o irritarse, o si al salir del cole el papá le dice que no pueden ir al parque infantil porque tienen que ir a casa de la abuela, se adapta al cambio sin tener una rabieta)	48	1	2	3	I	S	K	d240

DF Dominios Funcionales: I = implicación, A = Autonomía, S = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: A = Adaptativa, CM = Comunicación, CG = Cognitiva, M = Motora, S = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: S = Relaciones sociales positivas, K = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, A = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)

14.23	Busca la ayuda de un adulto cuando tiene problemas (ej., busca a un adulto para que le ayude a bajarse la cremallera del pantalón cuando necesita ir al baño y no puede hacerlo solo/a)	48	1	2	3	S	S	S	d175
14.24	Escucha y responde con palabras cuando un adulto pregunta al niño/a sobre lo que necesita (ej., cuando el adulto le pregunta ¿Qué quieres? El/la niño/a responde: "quiero agua", "no quiero más", "quiero los calcetines rojos", "vamos a casa")	54	1	2	3	S	CM	S	d350
14.25	Anticipa la siguiente actividad y se prepara de manera autónoma (ej., tras escuchar que van a salir, recoge sus juguetes y busca sus zapatos y chaqueta sin necesidad de ser ayudado o sin decírselo)	60	1	2	3	A	CG	A	d230
A. Total de ítems puntuados con un 3 (Casi Siempre o Superado): _____									
B1. Total de ítems puntuados hasta la edad del niño/a: _____					C1. Total de ítems puntuados para esta rutina: _____				
B2. Porcentaje de ítems dominados hasta la edad del niño (A/B1*100): _____					C2. Porcentaje de ítems dominados para esta rutina: _____				



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

DF Dominios Funcionales: **I** = implicación, **A** = Autonomía, **S** = Relaciones Sociales

AD Áreas del Desarrollo: **A** = Adaptativa, **CM** = Comunicación, **CG** = Cognitiva, **M** = Motora, **S** = Social

ECO Objetivos de la Primera Infancia: **S** = Relaciones sociales positivas, **K** = adquisición y uso de conocimientos y habilidades, **A** = tomar acción para satisfacer necesidades

Código CIF: Códigos de Actividades y Participación de la Clasificación Internacional del Funcionamiento, de la Discapacidad y de la Salud (OMS, 2001)