

INVENTARIO DE DESARROLLO (0-3 años)

Javier González, Equipo de Atención Temprana del Centro Base León



NOMBRE: _____ N° EXPEDIENTE: _____

Puntuación:

- : Habilidad adquirida de forma completa e independiente
- ▲: Habilidad iniciada, lograda solo con ayuda o en proceso de desarrollo
- : Habilidad no iniciada (sin puntuar)

NOTA: Las habilidades subrayadas generalmente actúan como prerequisites de objetivos superiores o bien como habilidades de especial relevancia para el desarrollo.

AT León

1. FICHA DE DATOS

Remitido por:	Centro:	Localidad:
Remido para:	Motivo expresado por los padres:	

1. DATOS PERSONALES Y FAMILIARES

Apellidos	Nombre	FN FN Correjada	Edad
Domicilio			Localidad
Nombre del Padre	FN Edad	Nivel Educativo	Profesión Teléfono Mail
Nombre de la Madre	FN Edad	Nivel Educativo	Profesión Teléfono Mail
Nº de Hermanos	Lugar que ocupa	Edades	Otros familiares en el hogar
Otras circunstancias familiares			
Antecedentes patológicos			

2. DATOS EVOLUTIVOS

Sostén cefálico	Sonrisa social	Presión voluntaria	Sedestación	Arrastre / gateo
Bisilabas	Masticación	Primeros pasos	Primeras palabras	Primera frase
Otros hitos evolutivos				

3. EVALUACION INICIAL

DIAGNOSTICO (ODAT)	NIVEL 1	Eje 1. Factores de Riesgo Biológico			
		Eje 2. Factores de Riesgo Familiar			
		Eje 3. Factores de Riesgo Ambiental			
	NIVEL 2	Eje 4. Trastornos del Desarrollo			
		Eje 5. Familia			
		Eje 6. Entorno			
Fecha de evaluación	Fecha de inicio de intervención	Fecha de la primera revisión			
Medida 1 Profesional Horario	Medida 2 Profesional Horario	Medida 3 Profesional Horario			
Cambio de medidas y/o profesionales (fechas)					
Nº de Expediente de minusvalía	Grado Física %	Grado Psíquica %	Grado Social %	Grado Total %	Temporalidad
Denominación de la Minusvalía (Según Dictamen)					

4. PROFESIONALES QUE ATIENDEN AL NIÑO (Ajenos al Equipo de Atención Temprana)

Pediatra de Atención Primaria	Centro de Salud	Teléfono	Mail
Especialidad Pediatría 1	Centro	Teléfono	Mail
Especialidad Pediatría 2	Centro	Teléfono	Mail
Escuela infantil Fecha de inicio	Tutor /a Aula	Teléfono Horario de Contacto	Mail
Otros profesionales implicados	Centro / servicio	Teléfono	Mail

5. OTROS DATOS DE INTERES

Ejemplos: circunstancias relevantes en su historia personal (Intervenciones quirúrgicas, problemas graves de salud...)

M 1. CONTROL CEFALICO Y DE TRONCO

- 1 Boca abajo, vuelve la cabeza a un lado y otro dejando la nariz libre , con brazos y piernas en flexión
- 1 Boca abajo levanta la cabeza momentáneamente
- 2 Boca abajo, levanta la cabeza 45 ° apoyándose en los antebrazos
- 3 Boca abajo, levanta la cabeza 90° apoyándose en los antebrazos
- 3 Boca arriba, al sentarle con tracción de los antebrazos, la cabeza se alinea con el tronco, evitando caer hacia atrás
- 3 Boca arriba, mantiene la cabeza en línea media y las extremidades en simetría.
- 4 Boca abajo, mueve la cabeza a los lados 90° apoyándose en los codos
- 4 Boca arriba, al tirar de él para sentarse, levanta la cabeza y hombros y al acostarse la inclina sin retrasarla
- 4 Cogido por el tronco, alinea la cabeza con el cuerpo, cuando le balanceamos de un lado a otro
- 5 Boca abajo, tiende la mano para agarrar, apoyándose en el antebrazo del hemicuerpo contrario
- 6 Boca abajo, se apoya sobre las manos (no antebrazos), con los brazos extendidos, manos con dedos en abanico y la cabeza en un ángulo de 90°
- 7 Boca abajo, tiende la mano para agarrar, apoyándose en la mano (no antebrazo) del hemicuerpo contrario (equilibrio homolateral)
- 7 En boca abajo manipula con independencia y sultura usando ambas manos

M 2. SEDESTACION

- 5 Se mantiene sentado con ligero apoyo en cadera
- 6 Cogido por las caderas, mirando al frente (en postura de transporte hacia fuera), endereza la espalda y los músculos del cuello
- 6 Desde boca arriba se incorpora a sentado agarrándose a una barra fija o a nuestros pulgares, sin que tengamos que tirar de él
- 6 Cogido por las caderas y suspendido lateralmente, incurva el tronco y cabeza en el sentido contrario al balanceo
- 6 Reflejo de paracaídas: cogido por la cadera, extiende los brazos frontalmente para defenderse de una caída (defensa frontal)
- 7 Se mantiene sentado en una superficie dura con las piernas colgando y agarrado de los muslos (taburete, mesa o rulo)
- 7 Se mantiene sentado con apoyo en una mano y con la otra manteniendo o tratando de agarrar un objeto
- 7 Se mantiene sentado sin apoyo durante 1 minuto
- 7 Se mantiene sentado sin apoyo manipulando un objeto 1 minuto
- 8 Reflejo de apoyo lateral: apoya sus manos para defenderse de una caída lateral
- 8 Sentado sin apoyo, se quita una sabanilla de la cabeza sin desequilibrarse
- 8 Sentado sin apoyo, coge un objeto por encima de su cabeza debiendo extender totalmente ambos brazos
- 9 Sentado, se inclina hacia los lados, coge y suelta libremente objetos que agarra en un arco de 180° (sedestación estable: no necesita vigilancia)
- 9 Reflejo de apoyo posterior: apoya su mano en sentido lateral-posterior ante una caída hacia atrás
- 10 Pivota en posición de sentado, girando hasta 360°
- 12 Puede desplazarse en posición de sentado ("culeteando")

M 3. VOLTEO

- 2 Estando de lado gira a boca arriba involuntariamente
- 3 Estando de lado gira a boca arriba voluntariamente
- 4 De boca arriba pasa a de lado voluntariamente
- 5 De boca abajo se gira a boca arriba involuntariamente
- 6 De boca abajo se gira a boca arriba voluntariamente
- 6 De boca arriba gira hasta boca abajo con ayuda de cintura escapular o pélvica
- 7 Desde boca arriba coge un objeto que se desplaza al hemicuerpo contrario con la misma mano con la que inició el acercamiento, quedándose boca abajo
- 8 Pasa de boca arriba a boca abajo de forma autónoma y con solvencia, tanto a la izquierda como a la derecha
- 9 Usa el volteo como forma de desplazamiento

M 4. ARRASTRE Y GATEO

- 7 Manifiesta placer al jugar libremente en posición boca abajo
- 7 Puede quitarse una sabanilla de la cabeza en esta posición o agarrar un objeto por encima de su cabeza (equilibrio homolateral)
- 7 Gira circularmente, pivotando sobre su eje en un sentido y otro tratando de coger un objeto hasta 360° (arrastre circular): 90° - 180° - 360°
- 7 Se arrastra hacia atrás apoyándose en las manos, hasta 1 metro
- 7 Repta hacia delante hasta 1 metro si le apoyamos en la planta del pie
- 7 Repta hacia delante hasta 1 metro sin apoyo, con intención de prensión
- 7 Al ponerle en postura de conejito, se mantiene apoyado sobre las rodillas paralelas y las manos en un plano superior (cojín, rodillo)
- 8 Repta de forma independiente por un espacio amplio y con el sentido de coger y/o explorar
- 8 Se mantiene solo a cuatro patas cuando le colocamos en esta posición
- 8 Se coloca él solo a cuatro patas (manos y rodillas)
- 8 En posición de gateo hace movimientos de balanceo hacia delante y hacia atrás
- 8 En posición de gateo es capaz de levantar una mano para agarrar y equilibrarse con la otra y las rodillas (3 puntos de equilibrio)
- 8 Anda de manos (carretilla) cuando le agarramos de las caderas
- 8 Anda de rodillas cuando le agarramos de los brazos
- 9 Gatea con ayuda: al avanzar un brazo y la pierna contraria, compensa la posición avanzando el brazo y pierna contraria
- 9 Inicia el gateo de forma asincrónica: primero manos y luego rodillas (sin coordinación entre cinturas escapular y pélvica)
- 10 Gatea de forma armónica coordinando movimientos de manos y rodillas con sentido exploratorio
- 10 Gatea pasando por encima de pequeños obstáculos
- 12 Gatea en postura de oso (manos y pies)
- 12 Sube escaleras gateando (Inicio)

M 5. CAMBIOS POSTURALES

- 3 Boca arriba permanece en simetría corporal: manos abiertas, piernas en semiflexión y cabeza alineada con el tronco
- 6 Boca arriba se coge los pies con las manos
- 7 Boca arriba juega a chuparse los pies
- 8 Pasa de boca abajo a sentado con ayuda
- 8 Pasa de boca arriba a sentado con ayuda (pulgares del adulto o barra fija)
- 9 Pasa de boca abajo a sentado sin ayuda
- 9 Pasa de boca arriba a sentado sin ayuda
- 9 Pasa de sentado a tumbado boca abajo
- 9 Pasa de sentado a posición de gateo
- 10 Pasa de gateo a posición de sentado
- 10 Pasa de sentado a de pie agarrándose a la barandilla de la cuna
- 10 Pasa de rodillas a de pie agarrándose a la barandilla de la cuna
- 10 Pasa de sentado a de pie apoyándose en un mueble (sofá/mesa)
- 10 Pasa de rodillas o en posición de gateo a de pie apoyándose en un mueble
- 10 Pasa de pie con apoyo a sentado
- 11 Pasa de pie con apoyo a cuclillas
- 11 Pasa de pie con apoyo a posición de gateo
- 12 Pasa de gateo a postura de "oso" (manos y pies) y de aquí a de pie sin apoyo
- 12 Pasa de pie sin apoyo a sentado dejándose caer de "culete"

M 6. POSTURA ERECTA Y MARCHA

- 6 En capaz de soportar el peso de su cuerpo en posición de pie
- 7 De pie, sostenido por el adulto, se balancea y hace intentos de salto
- 9 Pasa de sentado o de rodillas a de pie apoyándose en un mueble
- 10 De pie, agarrado, levanta y apoya un pie (previo a marcha lateral)
- 12 Inicia pasos laterales agarrándose a la barandilla de la cuna o del parque
- 12 De pie apoyado en mesa baja, juega liberando una mano y apoyado en otra
- 12 De pie camina lateralmente con apoyo en mesa, sofá o mueble (prerrequisito de la marcha autónoma)
- 12 De pie apoyado, se pone de puntillas para coger algo
- 12 De pie apoyado dobla la espalda para agarrar y vuelve a la posición inicial
- 12 Anda sujetándose en las dos manos del adulto (manos a la altura del pecho)
- 12 Anda cuando el adulto le sujeta por las caderas
- 12 Anda cuando el adulto le agarra de una sola mano (a la altura de su pecho)
- 12 Anda frontalmente cuando se apoya en un andador o banqueta siendo el adulto quien controla y dirige el apoyo
- 12 Anda apoyado en andador o banqueta sin el control del adulto
- 12 Anda agarrado a un palo horizontal que sostiene el adulto
- 12 Da pasos de un mueble a otro que están esquinados apoyando las 2 manos
- 12 Es capaz de permanecer unos 3-4 segundos solo sin apoyo
- 12 Anda 3-4 pasos desde apoyado sobre su espalda en pared a un adulto
- 12 Da 3-4 pasos de un adulto a otro
- 12 Da unos pasos desde apoyado en un mueble a un adulto
- 12 Da unos pasos desde un adulto a un mueble
- 12 Da unos pasos desde un mueble a otro mueble
- 12 Anda solo en un espacio amplio unos 3 metros en habitación o pasillo

M 7. PERF. MARCHA, EQUILIBRIO Y COORDINACION

- 15 Anda, se detiene y vuelve a iniciar la marcha
- 15 Es capaz de permanecer 30" en postura de pie estática
- 15 Da pasos siguiendo una trayectoria de persona o pelota que rueda y gira
- 15 Gira a los lados y cambia el sentido de la marcha intencionalmente
- 15 Anda transportando un objeto grande en las dos manos
- 15 Se agacha (doblando espalda o rodillas) para coger un objeto pequeño y vuelve a incorporarse (sin sentarse)
- 15 Al desequilibrarse se cae de "culete" con control (reacción de conservación de la nuca) o se tira intencionalmente cuando desea ir al suelo
- 15 Se levanta del suelo sin apoyo desde postura de "oso" (solo con manos y pies)
- 15 Sale de la habitación y anda por diferentes espacios de la casa
- 18 Se agacha, juega en cucullas y se levanta desde cualquier posición
- 18 Camina 1 metro hacia atrás apoyándose en un andador o silla
- 18 Camina 1 metro hacia atrás tirando de un juguete de arrastre
- 18 Sube rampas pronunciadas
- 18 Baja rampas pronunciadas
- 18 Sube y baja un bordillo de 5 cm. con apoyo
- 18 Sube y baja un bordillo de 5 cm. sin apoyo
- 18 Se sube y se baja del sofá o mesa baja
- 21 Trota, corre desgarbadamente
- 21 Trepa a una silla, se sienta y se baja
- 21 Se mantiene sobre un pie si alguien le agarra o se apoya en un mueble
- 21 Se pone y se sostiene varios segundos de puntillas cuando está apoyado
- 21 Salta con ayuda desde el último escalón, pero adelantando un pie
- 21 Salta con ayuda encima de un colchón
- 24 Se mantiene 1" a la pata coja sin ayuda
- 24 Camina hacia atrás intencionalmente
- 24 Camina de puntillas intencionalmente o por imitación
- 24 Corre bien
- 24 Salta con ayuda, sobre el mismo sitio
- 24 Salta sin ayuda, sobre el mismo sitio
- 30 Se mantiene a la pata coja 2-3"
- 30 Camina en equilibrio por una tabla o banco de 20 cm. de ancho
- 30 Camina hasta 10 pasos de puntillas solo
- 30 Salta hacia delante con los pies juntos
- 30 Trepa por una espaldera o escalerilla de tobogán alternando manos y pies
- 36 Se mantiene a la pata coja 5"
- 36 Sube a un tobogán y se desliza
- 36 Corre ágilmente y cambia de dirección en la carrera
- 36 Salta con los pies juntos desde un escalón

M 8. APARATOS

A) Escaleras

- 15 Sube y baja gateando las escaleras
- 18 Sube con ayuda de una mano y apoyando la otra en la barandilla
- 18 Baja con ayuda de una mano y apoyando la otra en la barandilla
- 18 Sube un bordillo de 10 cm. sin ayuda
- 21 Sube solo apoyándose en la barandilla
- 21 Baja solo apoyándose en la barandilla
- 24 Sube solo apoyándose en la pared
- 24 Baja solo apoyándose en la pared
- 30 Sube con la ayuda de la mano alternando los pies
- 30 Baja con ayuda de la mano alternando los pies
- 36 Sube alternando los pies, apoyándose en barandilla
- 36 Baja alternando los pies apoyándose en barandilla

B) Pelota

- 15 Sentado, empuja o rueda la pelota al adulto
- 15 Sentado, tira la pelota botándola
- 18 De pie arroja la pelota con las dos manos
- 18 Avanza con la pelota dándole con el pie
- 21 Da patadas a la pelota por imitación
- 24 Da patadas a la pelota por orden verbal
- 24 Lanza la pelota con ambas manos a un adulto (1 metro)
- 24 Golpea la pelota con palo o raqueta imitando a alguien
- 30 Encesta una pelota en un recipiente o cesta (1 metro)
- 30 Lanza la pelota hacia arriba con ambas manos
- 30 Lanza la pelota hasta 2 metros, con ambas manos
- 36 Agarra la pelota que le lanza el adulto, con ambas manos (1 metro)
- 36 Da 1-2 botes a la pelota
- 36 Chuta la pelota cuando está en movimiento (cuando viene hacia él)

C) Correpassillos / Triciclo

- 15 Mantiene las manos en el manillar cuando se le empuja
- 18 Mueve los pies, desplazándose
- 21 Se sube al triciclo con ayuda
- 21 Dirige el manillar cambiando de dirección, avanzando con los pies
- 24 Sube y baja del triciclo sin ayuda
- 24 Mantiene los pies en los pedales desplazándose con ayuda mínima
- 30 Pedalea con dificultad pero solo
- 36 Pedalea con autonomía, girando el manillar

M

1. AGARRAR Y SOLTAR

- 3 Golpea un objeto que cuelga a la altura de su pecho (Gimnasio)
- 4 Tiende la mano y toca el objeto pero calcula mal todavía
- 5 Tiende la mano y agarra el objeto cerca de él (en la línea media)
- 6 Extiende totalmente el brazo para alcanzar agarrando el objeto
- 6 Agarra un cubo que está en una mesa
- 7 Extiende el brazo para agarrar un segundo objeto, lo alcanza y lo mantiene
- 7 Usa la mano como un "rastrillo" agarrando objetos pequeños en superficie
- 7 Coge 2 cubos, uno en cada mano sobre la mesa
- 8 Agarra objetos extendiendo ambos brazos por encima de su cabeza
- 8 Agarra utilizando el dedo pulgar
- 8 Suelta sólo uno de los dos objetos que mantiene para agarrar un tercero (manipulación homolateral independiente)
- 8 Tira los objetos al suelo a modo de juego
- 9 Utiliza la prensión en pinza de "tijera", usando 3 dedos (pulgar, índice, medio)
- 9 Utiliza la pinza "inferior" (pulgar y lateral del índice)
- 10 Utiliza el dedo índice para hurgar (independencia del dedo índice)
- 12 Utiliza la pinza "superior" para agarrar objetos pequeños
- 12 Suelta un objeto dentro de un recipiente (cubo en taza)
- 12 Suelta varios objetos (cubos) en recipiente de forma sistemática e intencional
- 12 Mete objetos pequeños (en pinza) en frasco de boca estrecha, cogiéndolos de la mesa (frasco de 2.5 cm. de boca)
- 12 Imita una construcción (posa un objeto encima de otro con base más amplia
- 15 Imita la construcción de una torre de 2 piezas (cubos de 2.5 cm. de lado)
- 18 Imita la construcción de una torre de 3-4 piezas
- 21 Imita la construcción de una torre de 5 cubos
- 24 Imita la construcción de una torre de 6 cubos
- 30 Imita la construcción de una torre de 8 cubos
- 36 Imita la construcción de una torre de 9-10 cubos

M

2. MANIPULACION

- 3 Mira sus manos en la línea media, moviéndolas y observándolas
- 4 Se lleva un objeto a la boca
- 5 Se coge la pierna o la rodilla con la mano
- 6 Juega con sus pies agarrándolos
- 7 Se lleva los pies a la boca
- 7 Golpea objetos contra una superficie, el suelo o la mesa (esquema vertical)
- 8 Golpea 2 objetos entre sí (esquema horizontal)
- 8 Manipula con las manos y con los dedos
- 9 Saca objetos de una caja pequeña (ajuste de la mano al hueco)
- 10 Saca anillas de un soporte
- 12 Mete anillas en un soporte con ligera ayuda
- 12 Pasa páginas de un cuento de cartón, manteniéndolo el adulto
- 15 Saca chinchetas de un tablero
- 15 Pulsa botones y clavijas con el dedo índice
- 15 Mete anillas en un vástago grande sin ayuda
- 15 Pasa páginas de un cuento de cartón él solo (puede pasar varias a la vez)
- 18 Pasa páginas de una revista, aunque no de una en una
- 18 Coloca 5 clavijas pequeñas y redondas en sus huecos
- 18 Mete anillas en vástago mediano
- 18 Abre cajones y puertas de armario (sentido exploratorio)
- 21 Mete cuentas pequeñas en vástago pequeño (en pinza)
- 21 Mete monedas en una hucha cogiéndolas de la mesa
- 21 Abre un grifo convencional rotando su muñeca
- 21 Abre y cierra diferentes tipos de cajas y sistemas de apertura
- 24 Llena un cubo de arena con una pala
- 24 Pasa páginas de un en una en un cuento de cartón
- 24 Gira el pomo o abre la manilla de una puerta rotando el antebrazo
- 30 Mete chinchetas en un tablero (en pinza) siguiendo una línea
- 36 Amasa plastilina (hace churros)

M

3. COORDINACION BIMANUAL

- 3 Levanta ambas manos cuando se le ofrece un objeto en la línea media
- 3 Junta las manos en la línea media
- 4 Pone ambas manos sobre un juguete en la línea media
- 6 Mantiene un objeto en cada mano al dárselos
- 7 Se pasa un objeto de una mano a otra
- 7 Puede coger por sí mismo alternativamente un objeto en cada mano
- 8 Golpea 2 objetos entre sí (anillas, cubiletes, sonajeros)
- 8 Da palmas con las manos y dedos abiertos (pueden hacer ruido)
- 9 Agarra y golpea 2 cubos pequeños entre sí, haciendo ruido
- 12 Emplea ambas manos en realizar una acción (coger y tirar una pelota, tocar un tambor con 2 palillos, abrir y cerrar un acordeón pequeño)
- 12 Juega con objetos en la línea media, con una sostiene y con otra manipula
- 15 Separa cuentas unidas a presión
- 15 Mantiene un palo en una mano y con la otra coloca una anilla o viceversa
- 18 Pasa un lápiz por un agujero hecho en un trozo de cartón
- 21 Une cuentas que se ensamblan a presión
- 24 Desenrosca las tapas de botes pequeños (con un solo giro de muñeca)
- 24 Ensarta 2 o mas bolas/cuentas en cordel rígido
- 24 Ensarta 2 o mas bolas/cuentas en cordel semirígido (cable)
- 24 Enhebra una tabla de cosido
- 30 Corta trocitos de papel con los dedos
- 30 Ensarta 2 o mas bolas/cuentas en cordón blando (cuerda)
- 30 Enrosca las tapas de botes pequeños (doble giro)
- 36 Desenrosca tornillos (varios giros)
- 36 Enrosca tornillos (varios giros)

4. VISOMOTRICIDAD

A) Imitación de construcciones

- 21 Imita la construcción de una torre de 4 cubos (construcción vertical)
- 24 Imita la construcción de un tren con 4 cubos (construcción horizontal)
- 30 Imita la construcción de un tren con chimenea (5 cubos)
- 30 Imita la construcción de una silla (3 cubos)
- 30 Imita la construcción de un puente (3 cubos)
- 30 Imita la construcción de un modelo usando 2 pares de objetos idénticos
- 36 Imita la construcción de un puente con 5 cubos
- 36 Imita la construcción de un modelo usando 3 pares de objetos idénticos

B) Imitación de trazos

- 12 Presta atención al acto de garabatear cuando lo hace un adulto
- 15 Garabatea débilmente después de una demostración
- 18 Garabatea espontáneamente y con trazo energético
- 21 Imita hacer puntos y rayas sin una dirección determinada
- 24 Imita la realización de un trazo vertical
- 24 Imita la realización de un trazo horizontal
- 24 Imita la realización de un trazo circular
- 30 Une 2 puntos con una línea (horizontal o vertical)
- 30 Imita la realización de un círculo (sin cerrar)
- 36 Imita la realización de un círculo (con cierre)
- 36 Imita la realización de una cruz
- 36 Copia un círculo
- 36 Imita la realización de trazos angulosos, tipo montañas
- 36 Pone ojos, pelo, boca, nariz y orejas si le dibujamos el contorno de una cara (o al menos señala dónde hay que hacerlo)
- 36 Imita la unión de 2 trazos (circular y vertical) para realizar la figura de un globo o un árbol

M 1. FIJACION Y SEGUIMIENTO VISUAL

- 1 Fija la mirada en el rostro de la madre momentáneamente
- 2 Fija la mirada en el rostro de la madre durante al menos 15 segundos
- 2 Sigue un objeto / persona en una trayectoria de 45°
- 2 Sigue un objeto / persona en una trayectoria de 90°
- 3 Sigue un objeto / persona en una trayectoria de 180°
- 3 Coordina correctamente ojos y cabeza (cuello) en el seguim. visual (180°)
- 3 Sigue un objeto en sentido vertical (desde pecho hasta encima de cabeza)
- 4 Sigue un objeto en sentido de aspa (4 puntos cardinales)
- 4 Sigue con la mirada un objeto que se mueve en círculo
- 4 Fija la mirada en objetos pequeños en superficie (un cubo, un caramelo...)
- 5 Fija la mirada en objetos muy pequeños en superficie (una canica...)
- 5 Sigue con la mirada una canica que se desplaza por la superficie
- 6 Sigue movimientos rápidos de personas y objetos hasta 2 metros
- 6 Sigue mirando hacia el lugar donde ha desaparecido la persona con la que está interactuando (detrás de la puerta, del sofá...)

M 2. LOCALIZACION AUDITIVA

- 1 Reacciona al ruido de una campana o sonajero
- 1 Reacciona a la voz inmovilizándose
- 2 Localiza el sonido / voz en un arco de 45°
- 3 Localiza el sonido / voz en un arco de 90°
- 3 Localiza el sonido / voz en un arco de 180°
- 4 Localiza un sonido / voz encima de su cabeza (ojos hacia arriba)
- 4 Localiza un sonido en su abdomen estando boca arriba (ojos hacia abajo)
- 4 Localiza rápidamente a la persona que le llama en un arco de 180°
- 5 Localiza el sonido de un objeto presentado a la altura de los hombros
- 5 Localiza el sonido de un objeto presentado en lateral a la altura de su cintura
- 6 Mira alternativamente a un objeto y otro que producen sonidos en 180°
- 6 Si se le cae un objeto o lo tira, lo localiza en el suelo

M 3. PERMANENCIA DEL OBJETO

- 6 Retira el paño de la cara de otra persona (Juego de cucu)
- 6 Destapa y encuentra un objeto de su interés parcialmente escondido
- 7 Destapa un objeto escondido totalmente, debajo de un pañuelo
- 9 Encuentra un objeto debajo de una taza o dentro de ella (sin verlo)
- 12 Encuentra un objeto abriendo la tapa de una caja
- 15 Encuentra un objeto escondido en 2 lugares, con desplazamiento invisible
- 18 Encuentra un objeto bajo de 1 de 3 tapas tras búsqueda sistemática

M 4. RESOLUCION DE PROBLEMAS

- 3 Repite una actividad que produce un resultado interesante (objeto colgante)
- 4 Repite una acción con resultado interesante (mirar y golpear sonajero)
- 6 Usa la mirada para que el adulto repita un juego de su interés
- 8 Suelta un objeto para agarrar otro (cuando tiene 2)
- 9 Usa la conducta de soporte (tira del mantel para conseguir el objeto)
- 9 Tira de un cordel (horizontal) para conseguir un objeto o producir un efecto
- 9 Lo mismo pero en sentido vertical
- 10 Supera o aparta obstáculos para conseguir un juguete
- 12 Repite una actividad que ha provocado una reacción en los demás
- 15 Utiliza a los adultos para resolver problemas (le mira o le da el juguete)
- 18 Imita la acción del adulto para resolver problemas (volcar, desenvolver, abrir)
- 21 Resuelve problemas sencillos sin ayuda del adulto
- 21 Adopta un método apropiado para meter un collar en frasco de boca estrecha
- 24 Usa instrumentos como medio de resolver problemas (palo, banqueta, rastro)
- 36 Usa el palo y la banqueta conjuntamente para conseguir un objeto

M 5. COMPRENSION ESPACIAL

- 3 Cambia su atención de un objeto a otro al presentarle el segundo
- 4 Busca o intenta tocar objetos que no ve y tocan su cuerpo (en el pecho)
- 5 Busca o intenta tocar objetos que no ve y tocan su cuerpo (brazo, pierna)
- 6 Busca o intenta tocar objetos que desaparecen de su vista haciendo ruido
- 7 Busca o intenta tocar objetos que desaparecen de su vista sin hacer ruido
- 9 Busca en la dirección del objeto que se cae lejos o rueda a otro lugar
- 10 Busca objetos que han salido de su campo visual (detrás de él, del adulto)
- 12 Recupera un objeto metiendo la mano, sin mirar (bolsillo de camisa de adulto)
- 15 Alcanza un objeto desde detrás de un obstáculo, sin mirar, palpando
- 18 Se desplaza alrededor de un obstáculo (sofá) para encontrar el objeto
- 18 Cuando se le pide busca objetos conocidos en sus lugares habituales

- 21 Cuando se le pide busca objetos conocidos en lugares habituales en otra habitación
- 21 Guarda los objetos en su sitio habitual
- 24 Usa herramientas para solucionar problemas espaciales (palo o taburete)
- 24 Se orienta siguiendo instrucciones relacionadas con diferentes zonas y espacios de la casa
- 36 Sigue instrucciones donde van incluidos conceptos espaciales del tipo: encima, debajo, dentro (vete a la habitación y pon el ___ encima de ___)
- 36 Pasa por un eje 5 anillas o 5 cubiletes en tamaño decreciente

M 6. JUEGO

- A) Juego Funcional**
- 15 Imita acciones relacionadas con la función de objetos: cepillo - peine, taza, cuchara, muñeco, tambor, piano, xilófono, coche, lápiz, pelota, teléfono, pañuelo, cuento ...
 - 18 Imita el comportamiento del adulto utilizando accesorios: escoba, fregona, plumero, bayeta, colonia, cepillo dientes, sombrero, cubo de basura...

- B) Juego de Causalidad**
- 15 Realiza juegos de causa efecto del tipo: piano, interruptor de la luz, timbre de la puerta, botón del ascensor, mando a distancia, muñeco de goma...
 - 18 Realiza acciones de planchas de actividades con varios botones y efectos
 - 21 Otras acciones: abrir y cerrar grifos, abrir y cerrar el tapón de la banera,...
 - 21 Otras acciones: lanzar piedras al agua, tirar bolos con pelota...
 - 24 Otras acciones: soltar pelota o canica por tobogán o plano inclinado
 - 24 Otras acciones: maniobrar coche con mando a distancia

- C) Juego Relacional Pre simbólico**
- 18 Relaciona 2 objetos funcionales: muñeca-cuchara, cuchara-plato, biberón-osito, muñeco-cuna...
 - 24 Relaciona 2 objetos funcionales: fregona-cubo, cubo-pala, llave-cerradura

- D) Juego Simbólico**
- 30 Habla con muñecas o hace que se relacionen entre si (muñeca, cuna, platos, biberón, coches, granja, animales de plástico, marionetas, ropa de muñecas...)
 - 36 Relaciona 3 objetos funcionales con una secuencia lógica (le da el biberón a la muñeca y después la mete en la cuna)
 - 36 Habla por teléfono de forma simbólica
 - 36 Realiza una secuencia lógica de 3-4 acciones simbólicas

M 7. DESARROLLO PERCEPTIVO - CONCEPTUAL

- 18 Encaja 1 pieza en el tablero escavado de 3 piezas geométricas
- 21 Encaja 2 piezas en el tablero escavado de 3 piezas geométricas
- 24 Encaja 3 piezas en el tablero escavado de 3 piezas geométricas
- 24 Encaja 2 - 3 piezas en tablero escavado de 6 piezas geométricas
- 24 Clasifica objetos por categoría (frutas, animales, objetos...).
- 24 Clasifica piezas de 2 colores
- 24 Clasifica piezas de 2 tamaños
- 24 Clasifica piezas de 2 formas
- 30 Clasifica piezas de 4 colores
- 30 Clasifica piezas de 3 tamaños
- 30 Clasifica piezas de 3 formas
- 30 Encaja 6 piezas geométricas en tablero escavado
- 30 Encaja 4 piezas irregulares en tablero escavado
- 30 Empareja 6 imágenes en un lotto
- 30 Empareja 4 piezas de animales con sus fotografías
- 30 Realiza un puzzle de 3 piezas de la figura humana en tablero escavado
- 36 Encaja 6 - 8 piezas irregulares en tablero escavado
- 36 Empareja 12 imágenes en un lotto
- 36 Realiza puzzles de 2 piezas con corte vertical, horizontal o diagonal
- 36 Realiza un puzzle de 6 piezas de la figura humana en tablero escavado
- 36 Realiza puzzles de 5 piezas iguales pero con tamaño decreciente
- 36 Clasifica piezas con arreglo a 2 criterios: cuadrados rojos, círculos grandes
- 36 Discrimina 2 colores
- 36 Discrimina 2 formas
- 36 Discrimina 2 tamaños
- 36 Discrimina el concepto de uno - muchos
- 36 Discrimina el concepto de 1 y 2
- 36 Cuenta hasta 5
- 36 Discrimina conceptos contrarios: grande-pequeño, gordo-delgado, lleno-vacio, encima-debajo...

M

1. SONIDOS Y VOCABULARIO

- 1 Emite sonidos guturales
- 2 Dispone de señas lógicas para expresar hambre, aflicción, placer...
- 2 Usa vocalizaciones de placer (a, e, o).
- 3 Usa hasta 4 vocalizaciones abiertas diferentes (aaa, eee, eoa)
- 4 Chilla cuando quiere algo o por placer
- 5 Usa sonidos vocálicos intermedios
- 6 Aparece el balbuceo (repetición de series del mismo sonido)
- 7 Vocaliza 4 o más sílabas diferentes
- 7 Soliloquios: lenguaje propio en solitario
- 8 Repite sílabas labiales fundamentalmente papapa, mamama, baba...
- 9 Repite bislabas, labiales, dentales, y nasales (P,T,B,D,N,M)
- 10 Usa palabras de 2 sílabas (tata, papa, mama) de forma todavía inespecífica
- 12 Emplea 1 o 2 palabras con sentido referencial (persona, comida u objeto)
- 12 Emplea 3 o más palabras con sentido referencial
- 12 Emplea 2 o más sonidos onomatopéyicos para designar objetos o animales
- 12 Usa una jerga propia ininteligible donde pueden incluirse bislabas
- 15 Utiliza 5 o más palabras funcionales
- 18 Utiliza 10 o más palabras, señas u onomatopeyas
- 18 Emplea el NO y el SI con sentido ante preguntas (verbal o gestual)
- 21 Utiliza unas 20 palabras, señas u onomatopeyas
- 24 Utiliza unas 50 palabras
- 24 Utiliza algún pronombre (mío)
- 24 Utiliza algún artículo acompañando al sustantivo
- 30 Usa unas 200 palabras
- 30 Utiliza otros pronombres (yo, me, tu)
- 30 Usa formas plurales
- 36 Usa posesivos (mío, tuyo)
- 36 Usa preposiciones (a, por, para, con)
- 36 Usa demostrativos (este, ese)
- 36 Usa gerundios para describir acciones representadas
- 36 Usa nombres de categoría (animales, juguetes...)
- 36 Hace preguntas: qué, dónde, quién

M

2. IMITACION VERBAL Y GESTUAL

- 2 Imita movimientos casuales de abrir la boca y/o sacar la lengua
- 3 Atiende a una persona que habla y gesticula al menos durante 1 minuto
- 4 Se producen vocalizaciones como respuesta al hablante
- 5 Repite los sonidos que acaba de vocalizar cuando el adulto los imita
- 6 Continúa haciendo un movimiento si el adulto lo imita
- 7 Imita una acción que pertenece al repertorio habitual del niño
- 8 Imita un sonido o sílaba, siempre que sea del repertorio habitual del niño
- 9 Imita sílabas labiales de su repertorio cuando inicia el adulto
- 10 Imita movimientos desconocidos (golpes en mesa, palmas, manos arriba...)
- 10 Imita palabras conocidas de 2 sílabas (papa, mama, tata)
- 12 Imita vocalizaciones abiertas y cerradas, exclamaciones o gestos faciales
- 12 Imita inflexiones de voz o tonos cantados
- 12 Imita algún sonido onomatopéyico (animal u objeto: perro / coche...)
- 15 Imita palabras conocidas formadas por 2 sílabas diferentes
- 15 Imita palabras conocidas que oye en una conversación o los gestos que observa en los demás al hablar (de su repertorio)
- 18 Imita movimientos nuevos visibles, sobre el propio cuerpo (anilla en brazo)
- 18 Imita acciones completas: soplar, poner "morritos"...
- 18 Imita sonidos del entorno mientras juega (animales, motores, reloj, teléfono)
- 18 Imita palabras nuevas sencillas (bislabas), bien la primera o última sílaba
- 21 Imita frases de 2 palabras (de su repertorio)
- 21 Imita movimientos nuevos complejos (brazos en cruz, manos tras cabeza...)
- 24 Imita palabras trisílabas
- 24 Imita las 5 vocales
- 30 Imita modelos vistos en imágenes (de acciones sencillas)
- 30 Imita un modelo rítmico sencillo (en xilófono)
- 30 Imita frases de 3 palabras
- 36 Imita frases de 4 palabras

M

3. COMPRENSION

- 2 Responde a la voz de la madre y a los sonidos cesando la actividad
- 3 Escucha al hablante centrandose su atención durante un espacio prolongado
- 4 Localiza al hablante cuando le habla o le reclama
- 5 Va reconociendo la voz de la madre diferenciándola de otras desconocidas
- 6 Detiene su actividad al llamarle por su nombre
- 7 Se vuelve en la dirección que oye decir su nombre (esquina de la habitación)
- 8 Realiza un gesto o sonido cuando se le indica verbalmente (tostitas, lobitos...)

- 9 Comprende una prohibición
- 10 Responde a una instrucción de tipo social: di adiós o similar
- 11 Identifica a una persona familiar por el nombre (Papa, hermano) u objeto significativo (¿dónde está el osito?)
- 12 Responde a la instrucción de "Dame" cuando le acerca la mano
- 12 Identifica 3 objetos habituales por el nombre
- 12 Identifica 1 parte de su cuerpo
- 15 Sigue órdenes de 1 acción: ven, siéntate, baila, cómo hace...
- 15 Indica su edad levantando el dedo índice
- 15 Mantiene interés por imágenes de cuentos y pone el dedo índice sobre alguna
- 18 Sigue órdenes de 1 acción contextual (coge la muñeca, dame el coche, cierra la puerta, dáselo a papá, suena los mocos...)
- 18 Identifica la mayoría de los objetos comunes cuando se le nombran, mirando o bien señalándolos con su dedo índice
- 18 Identifica 1 imagen entre 2
- 18 Señala 5 partes de su cuerpo
- 18 Señala 5 partes del cuerpo en otra persona o muñeco
- 18 Se señala a sí mismo cuando le preguntan dónde está_ (su nombre)
- 21 Identifica 1 imagen entre 4 (al menos 15 dibujos)
- 21 Identifica 4-6 animales en imagen
- 21 Identifica 5 partes del cuerpo en la fotografía o dibujo de un niño
- 21 Sigue órdenes de 1 acción y 1 objeto: sienta a la muñeca, métela en la cuna, dale de comer, de beber,...(eligiendo el objeto correspondiente)
- 24 Sigue órdenes relacionadas: vete a_ y trae el_, coge el_ y ponlo en_...
- 30 Identifica la mayoría de los objetos en imagen (cuentos complejos)
- 30 Identifica acciones sencillas representadas en imagen
- 36 Sigue órdenes de 3 partes: 2 objetos y 1 acción, 1 objeto y 2 acciones, 2 objetos y 2 acciones

M

4. COMUNICACION

- 1 Llanto diferente para expresar estados diferentes
- 2 Signos vocálicos de placer
- 3 Sonríe en respuesta al que habla
- 3 Protesta en respuesta ante algunas acciones
- 4 Vocaliza como respuesta al hablante
- 4 Repite vocalizaciones o gestos que producen reacciones
- 5 Protesta cuando se le quita un objeto
- 6 Toma la iniciativa vocalizando para iniciar el contacto social
- 6 Indica interés por un objeto, vocalizando, intentando cogerlo...
- 6 Pide que continúe una acción por medio de gestos, miradas o vocalizaciones
- 7 Espera su turno cuando juega con un adulto (Juego del cucu - tras)
- 8 Solicita las cosas orientando la atención del adulto (mira al objeto y al adulto)
- 9 Vocaliza o protesta cuando el adulto que le atiende se prepara para irse
- 9 Utiliza la mirada para elegir a la persona con la que desea comunicarse
- 9 Cambia de entonación para comunicar la intensidad de sus deseos (vocaliza, grita, llora, vuelve a gritar)
- 9 Levanta los brazos para que le cojan sin que le de la paut a el adulto
- 10 Trata de bajarse del suelo dándose la vuelta o zafándose del adulto
- 12 Utiliza palabras o gestos para comunicar sus deseos
- 12 Apunta con la mano para pedir
- 15 Apunta con el dedo índice para solicitar
- 15 Apunta con el dedo índice para mostrar algo de su interés
- 18 Solicita la ayuda del adulto para explorar, vocalizando o gestualizando
- 18 Utiliza modelos de inflexión cuando vocaliza o emplea gestos como si intentara comunicarse
- 18 Saluda a las personas con gestos o vocalizaciones apropiadas
- 18 Se dirige al adulto para conseguir información con una mirada interrogativa, una inflexión vocal o con palabras
- 21 Responde afirmativa o negativamente ante preguntas (verbal o gestual)
- 21 Emplea una frase de 2 palabras o gestos para designar o declarar algo
- 21 Une 2 palabras o gestos con sentido peticional (mama agua, vamos calle)
- 21 Saluda o se despide con palabras o gestos espontáneamente y en el momento apropiado
- 24 Responde con un "No" para protestar o cuando no quiere hacer algo
- 24 Emplea palabras espontáneamente mientras juega
- 30 Comunica algún acontecimiento ocurrido en el pasado reciente
- 30 Responde a preguntas del tipo: qué es (objeto), qué hace (acción), dónde está (localización), de quién es (posesión), quién es (identidad)
- 30 Verbaliza en monólogo sus actos, dirigiendo su acción a través del lenguaje
- 36 Utiliza verbos para describir lo que está haciendo o lo que ve en imágenes
- 36 Describe lo que ha hecho cuando se le pide (frase de hasta 4 palabras)

M

1. AUTONOMIA

A) General

- 3 Se duerme solo al dejarle despierto en su cuna
- 6 Se entretiene solo durante breves periodos de tiempo (3-5 minutos)
- 12 Se aleja del adulto estando los dos están en la misma habitación
- 12 Se entretiene solo durante periodos prolongados de tiempo (10 minutos)
- 15 Explora sin reposo lo cercano, lo inmediato, sin demandar al adulto
- 15 Comunica sus preferencias (juguetes, alimentos, cuentos...)
- 18 Coge sus juguetes de la cesta, cajón o si no se los pide al adulto
- 18 Se entretiene jugando solo al menos 15 minutos
- 21 Inicia juegos propios de forma independiente (relacionales, pre-simbólicos)
- 21 Se acerca a otro niño o a un adulto para pedir o iniciar un juego
- 21 Explora toda la casa (rincones, muebles, cajones, habitaciones...)
- 21 Se opone a que le den de comer, desea hacerlo solo
- 24 Pide de comer o beber o que se ha hecho caca
- 30 Se interesa por acercarse a otros niños e iniciar algún juego en el parque
- 36 Acepta la separación de sus padres en contextos familiares

B) Alimentación

- 1 Chupa la tetina o pezón uniformemente
- 3 Disminuye el "hociqueo" en la búsqueda (pérdida de reflejos orales)
- 5 Mantiene y juega con el biberón acariciándolo
- 6 Se inicia en la alimentación con cuchara
- 7 Mastica con movimiento vertical y deglute papillas espesas (con cierre bucal)
- 7 Bebe de una taza sostenida por un adulto
- 8 Mordisquea una galleta o trozo de pan duro
- 9 Coge una galleta, muerde un trozo, la mantiene, la mastica y la deglute
- 9 Sostiene el biberón y trata de elevarlo para beber, aunque no lo consiga
- 10 Bebe de una taza con pitorro o biberón con mínima ayuda
- 12 Coge con los dedos comida de un plato, la mastica y la traga (usando pinza)
- 12 Mastica sólidos suaves (tortilla, arroz, pasta, pan, jamón, queso fresco...)
- 15 Sostiene un vaso y bebe solo o bien bebe con autonomía en el biberón
- 15 Se lleva la cuchara a la boca cuando se la cargan de papilla espesa
- 15 Se lleva el tenedor a la boca cuando está pinchado
- 18 Pincha él solo con el tenedor y se lo lleva a la boca
- 18 Carga un poco de papilla con la cuchara y se la lleva a la boca
- 18 Mastica bien varios tipos de alimentos (frutas, pescado, queso, patatas, pasta)
- 18 Deja de tomar el biberón para comer y beber
- 18 Posa en la mesa el vaso o la taza después de beber
- 21 Come prácticamente solo con cuchara un producto espeso (yogur / petit)
- 24 Tiene autonomía en el uso de la taza, el tenedor (pinchando) y la cuchara
- 30 Bebe en pajita
- 36 Usa la cuchara y el tenedor (cargando) sin apenas derramar

C) Vestido e Higiene

- 10 Colabora un poco a la hora de vestirse: pone el brazo o el pie
- 12 Colabora mejor en el vestido: estira el brazo y saca las manos de las mangas
- 12 Colabora al lavarse y secarse las manos
- 12 Se quita los calcetines, el gorro e intenta quitarse los zapatos
- 12 Se quita la camiseta de la cabeza cuando están quitadas las mangas
- 12 Se siente incómodo y protesta al haberse hecho "caca"
- 18 Permite que alguien le cepille los dientes
- 24 Se lava las manos y se las seca con supervisión
- 24 Se limpia la nariz y se suena si se le da un pañuelo
- 30 Coge la toalla, se seca y la coloca en su sitio
- 30 Usa la servilleta si se le recuerda
- 36 Usa la servilleta sin recordárselo
- 36 Se lava los brazos y las piernas en el baño
- 36 Se cepilla los dientes siguiendo instrucciones
- 36 Se limpia y suena la nariz con autonomía

E) Control de esfínteres

- 15 Es regular en la defecación
- 18 Se siente incómodo al haberse hecho "caca", gestualizando o señalando
- 21 Asocia el orinal con hacer "caca" si le ponemos a su hora habitual, el 50% de las veces
- 24 Asocia el orinal con hacer "pis" si le ponemos entre horas
- 24 Dice "caca" o pide que le cambien después de haberse ensuciado
- 24 Sin pañal, pide pis o se señala después de haberse mojado
- 30 Sin pañal, pide "caca" justo antes de hacerla pero todavía hay accidentes
- 30 Sin pañal, anticipa y avisa verbal o gestualmente cuando quiere hacer "caca"
- 36 Sin pañal, anticipa y avisa verbal o gestualmente cuando quiere hacer pis
- 36 Va a hacer "pis" y "caca" él solo o pide que le lleven al aseo y tiene autonomía para bajarse y subirse un pantalón elástico

M

2. SOCIABILIDAD

- 1 Deja de llorar al ver el biberón o el pecho
- 2 Deja de llorar y se calma al hablarle o cogerle en brazos
- 2 Reacciona con animación cuando nos aproximamos a él
- 3 Circunstancialmente, puede calmarse por sí mismo, solo con hablarle
- 3 Se anima ante los preparativos de la comida
- 3 Denota tener conciencia de la novedad de una situación
- 3 Comienza a sonreír como respuesta a estímulos auditivos y táctiles
- 3 Comienza a sonreír ante una sola mirada o sonrisa del adulto
- 4 Ríe a carcajadas ante juegos físicos y sociales
- 4 Se enfada o llora al dejar de jugar con él
- 5 Sonríe a su imagen vista en el espejo
- 5 Participa en juegos corporales (caballito, aserrín...) tratando que continúen
- 5 Muestra interés por los ruidos exteriores (reacción de orientación)
- 5 Se enfada si la persona que le atiende le deja solo y se va a otro lugar
- 6 Se enfada si le quitan algo que tiene en la mano
- 6 Llama la atención vocalizando, sonriendo, con gestos corporales o mirando
- 6 Mira lo que le señala el adulto con el dedo
- 7 Diferencia entre las caras conocidas y extrañas respondiendo diferentemente
- 7 Toca con los dedos su imagen en el espejo, como explorándola
- 7 Busca activamente el contacto con las personas
- 8 Participa y realiza algún juego sencillo de interacción social: cucú (se tapa), lobitos, este fue a por leña, tostitas...
- 8 Diferencia a los extraños reaccionando a veces con ansiedad
- 8 Juega a tirar sus juguetes al suelo, con intención, para que se lo recojan
- 8 Responde a los brazos extendidos del adulto, extendiendo los suyos
- 9 Tiende los brazos sin la pauta del adulto o provoca para que se le coja
- 10 Repite actos que han causado risa en el entorno
- 10 Mira lo que mira el adulto sin que éste se lo indique con el dedo
- 12 Inicia un juego espontáneamente (tostas, cucú...) para atraer la atención
- 12 Da un juguete o comida cuando se le pide
- 12 Comparte algo espontáneamente con adultos (alimento en boca del adulto)
- 15 Expresa afecto, acercando la cara o acoplándose al cuello del adulto
- 15 Ofrece un juguete al adulto para que juegue con él
- 15 Pide algo de su interés, señalando con el dedo índice
- 15 Muestra algo de su interés, señalando con el dedo índice
- 15 Mueve el cuerpo al ritmo de la música
- 15 Empieza a jugar al lado de otro niño, pero en paralelo
- 18 Conduce al adulto hacia el objeto que desea, en otra habitación
- 21 Le gusta ayudar en tareas domésticas sencillas (limpiar, barrer, meter en la lavadora, llevar el pañal a la basura, ayudar a poner la mesa...)
- 21 Le gusta "actuar" para los demás, demostrando sus "gracias"
- 24 Colabora a la hora de guardar y recoger sus juguetes
- 24 Comparte con otros niños juguetes o comida si se le pide
- 24 Tiene sentido de propiedad sobre sus cosas
- 30 Capta las emociones de los que le rodean
- 30 Trata de consolar al adulto si hace como que llora
- 30 Imita el juego de otros niños de su edad
- 36 Expresa sentimientos, deseos y quejas
- 36 Juega colaborando con compañeros y comienza a respetar su turno
- 36 Conoce y canta algunas canciones

- Atención:*
- Imitación:*
- Seguimiento de instrucciones:*
- Colaboración:*
- Perseverancia:*
- Tolerancia a la frustración:*
- Control y exploración del entorno:*
- Interacción con los niños:*
- Interacción con los adultos:*
- Interacción con los juguetes:*
- Actitud ante actividades y juegos:*
- Control emocional / afectividad:*
- Capacidad de disfrute:*
- Respeto de límites:*
- Autonomía e independencia:*
- Flexibilidad, adaptación a cambios:*
- Alimentación:*
- Sueño:*
- OBSERVACIONES:*

