

CAJA COSTARRICENSE DE SEGURO SOCIAL  
GERENCIA MÉDICA  
DIRECCION DE DESARROLLO DE SERVICIOS DE SALUD  
ÁREA DE ATENCIÓN INTEGRAL A LAS PERSONAS  
EQUIPO TÉCNICO SALUD DEL NIÑO Y LA NIÑA



# MANUAL DE INSTRUCCIONES PARA LA APLICACIÓN DE LA PRUEBA DE VALORACION DEL DESARROLLO DEL NIÑO Y LA NIÑA DE 0 A 6 AÑOS: DENVER II



San José, Costa Rica  
2016

**GERENCIA MÉDICA  
DIRECCION DE DESARROLLO DE SERVICIOS DE SALUD  
ÁREA DE ATENCIÓN INTEGRAL A LAS PERSONAS  
EQUIPO TÉCNICO SALUD DEL NIÑO Y LA NIÑA**



**MANUAL DE INSTRUCCIONES PARA LA  
APLICACIÓN DE LA PRUEBA DE  
VALORACION DEL DESARROLLO DEL  
NIÑO Y LA NIÑA DE 0 A 6 AÑOS:  
DENVER II**

**San José, Costa Rica  
2016**

**TABLA DE CONTENIDOS**

I. Elementos introductorios.....	3
II. La Prueba Denver II.....	6
A. Aspectos generales a considerar en la aplicación de la prueba.....	8
B. Áreas del desarrollo que se valoran.....	19
1. Área personal – social.....	20
2. Área motor fino adaptivo.....	23
3. Área del lenguaje.....	30
4. Área motor grueso.....	35
III. Referencias.....	41
IV. Anexos.....	42
Anexo 1. Hoja de Evaluación del Desarrollo de la CCSS (anverso y reverso).....	44
Anexo 2. Plan de estimulación psicomotriz: dirigido a padres, madres y encargados de niñas y niños menores de 6 años.....	46

## I. ELEMENTOS INTRODUCTORIOS

El propósito de evaluar el desarrollo depende de la edad del niño, en recién nacidos las pruebas pueden detectar problemas neurológicos, en infantes pueden a menudo tranquilizar a los padres y madres acerca de dudas del desarrollo de sus hijos o bien permiten identificar tempranamente la naturaleza de los problemas para orientar el tratamiento y más adelante, durante la niñez, las pruebas permiten delimitar problemas de aprendizaje o sociales, siempre de utilidad a la hora de tratarlos. Independiente de la edad de aplicación, pueden ayudar al clínico a decidir su plan de acción, ya sea un nuevo tamizaje, guía a los padres, madres o cuidadores(as), evaluaciones futuras o referencia temprana.

Al elegir instrumentos para valorar el desarrollo según propone Campos (2008) es necesario considerar que la valoración es repetida y se deben realizar con calidad. Pues, el 16% de los niños tiene problemas del desarrollo y conducta, de los cuales, solo 30% son detectados antes de ingresar a la escuela. La autora propone que si se aumenta esta cifra a 70-80% con la aplicación de un instrumento estandarizado, el logro se puede definir como de impacto en el sistema de atención. Recordando que la vigilancia del desarrollo supone:

1. Identificar la población que tiene el problema.
2. Identificar la población que está en riesgo.
3. Ofrecer atención o intervención temprana. Esta intervención temprana ofrece diversos beneficios a largo plazo, como:
  - Mejora la salud
  - Ejecución escolar
  - Previene problemas secundarios
  - Mayores índices de graduación
  - Reducidos índices de embarazo de adolescentes
  - Mayor índice de empleo
  - Reducida conducta criminal y violenta
  - Reducida necesidad de educación especial
  - Mayores ingresos en la vida adulta

Las valoraciones del desarrollo de niñas y niños, de calidad, incluyen al menos: medir riesgos psicosociales, medir preocupaciones de los padres y madres, aplicar evaluación profesional y valorar formalmente el desarrollo con un instrumento validado y aplicado en intervalos establecidos (Academia Americana de Pediatría, citada por Campos, 2008). Esta recomendación respecto a la vigilancia y los escrutinios del desarrollo es avalada tanto por British Joint Working Party On Child Health and Surveillance como por Canadian Task Force on preventive Health Care (Campos, 2008).

De manera que el uso de un instrumento que permita la evaluación estandarizada, sea formal, breve, identifique las desviaciones no sospechadas, sea fácil de hacer, interpretar y calificar, además de bajo costo y aceptable para el niño y sus padres, apoya la ejecución de valoraciones de calidad. Se debe tener claro, que ninguna de las escalas disponibles es ideal, hacer diagnóstico o valorar calidad. Por lo cual, su complementación con el criterio clínico, la percepción de los padres y las madres es fundamental.

En el caso de nuestro país, desde la década de los años 80 en los servicios de primer nivel de la Caja Costarricense de Seguro Social (CCSS), los Jardines de Niños del Ministerio de Educación Pública (MEP) y los CEN-CINAI se utiliza la Escala de Desarrollo Integral del Niño (EDIN). A mediados de los años noventa el MEP no la aplica más porque en práctica las docentes comunican que evalúan lo evidente y no les aporta insumos para los planes remediales o de seguimiento de las niñas y los niños.

En la CCSS en el año 2010 luego de un análisis de los instrumentos de valoración disponibles y accesibles para ser utilizados institucionalmente se concluye, que a pesar de sus limitaciones la mejor opción es el Denver II. Por lo cual se inicia un proceso de capacitación para el uso del mismo primero como instrumento de valoración en la Clínicas de Lactancia Materna y Desarrollo de las Maternidades, acción que se hace efectiva a partir del año 2011. Igualmente, se decide sustituir la aplicación del EDIN por el Denver II en la consulta de Crecimiento y Desarrollo realizada en el Primer Nivel de Atención, proceso de cambio que se desarrolla progresiva y paulatinamente a partir del año 2012 con la capacitación del personal de medicina y enfermería. Este documento se elabora como parte de este proceso para uso de dicho personal capacitado.

Cabe mencionar, que la prueba de tamizaje del desarrollo de Denver (DDST) es el instrumento más utilizado para examinar los progresos en desarrollo de niños del nacimiento a los 6 años de edad. El nombre “Denver” refleja el hecho que fue creado en el Centro Médico de la Universidad de Colorado en Denver. Desde su diseño y publicación en 1967 ha sido utilizado en varios países del mundo lo que indujo a que la prueba fuera revisada, surgiendo la versión DDST-II, que es la que actualmente se utiliza.

Esta prueba tiene como propósito el tamizaje de niños de 1 mes a 6 años de edad para:

- detectar posibles problemas de desarrollo
- confirmar problemas sospechados con una medición objetiva
- monitorear niños con riesgo de problemas de desarrollo.

Debe advertirse que la prueba de Denver II no valora la inteligencia ni predice cual será el nivel de inteligencia futura. La prueba no debe tampoco ser utilizada para diagnosticar. Debe ser administrada de una manera estandarizada por el personal entrenado.

La prueba Denver II está diseñada para probar al niño en veinte tareas simples que se ubican en cuatro sectores:

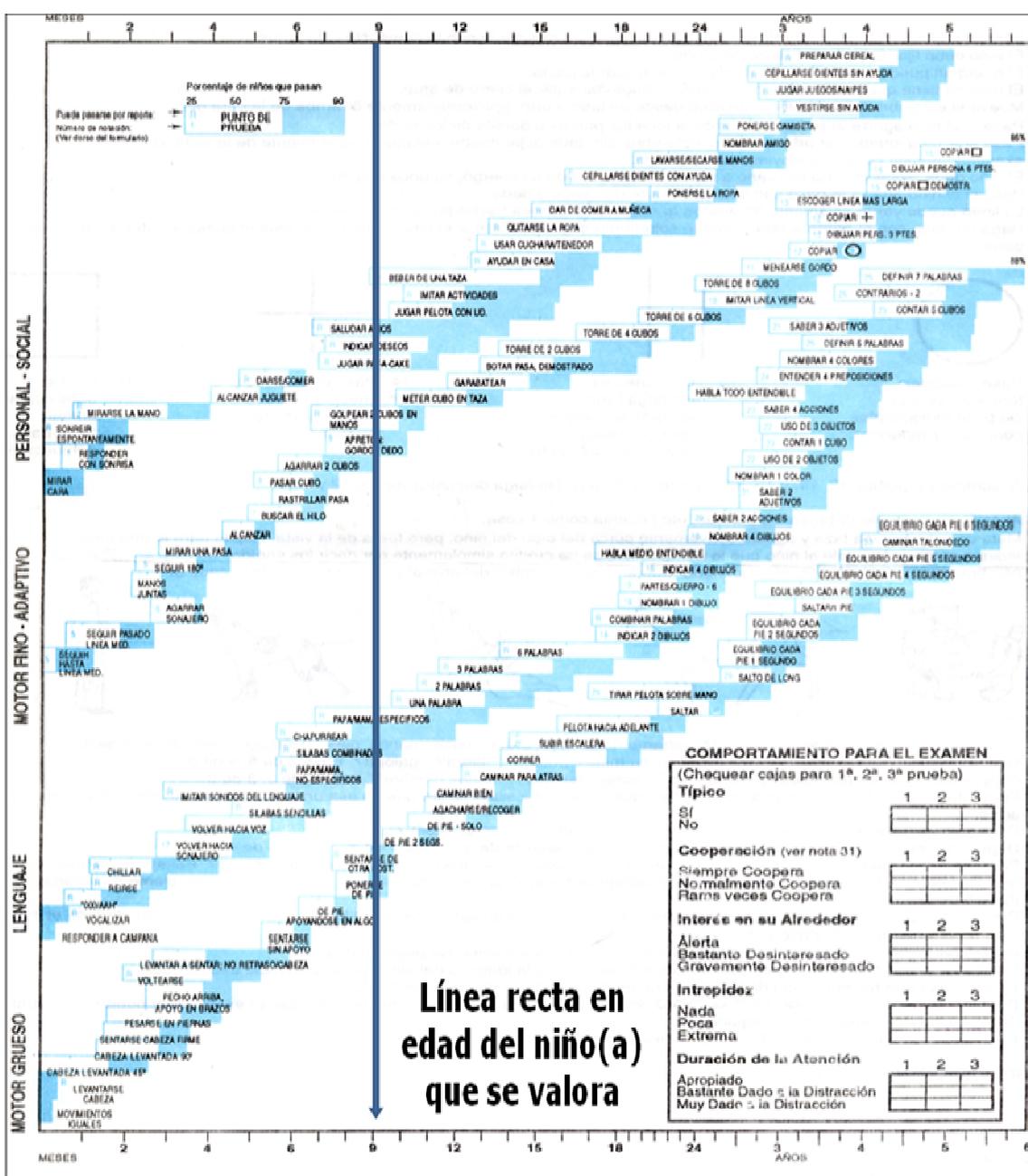
1. **Personal – social:** Estas tareas identificará las capacidades del niño para relacionarse con otros y mostrar autonomía en las labores cotidianas.
2. **El motor fino adaptativo:** Estas tareas identificará la capacidad del niño de ver y de utilizar sus manos para tomar objetos y para dibujar.
3. **El lenguaje:** Estas tareas indicará la capacidad del niño de oír, seguir órdenes y de hablar.
4. **El motor grueso:** Estas tareas indicará la capacidad del niño de sentarse, caminar y de saltar (movimientos corporales globales).

Es una prueba que identifica 80% de los niños o niñas con problemas y sólo 43% sin problemas. Dadas estas características, es que se elige como el instrumento a utilizar como apoyo al tamizaje de riesgo en el Recién Nacido en las Clínicas de Lactancia y Desarrollo y en el Primer Nivel de Atención.

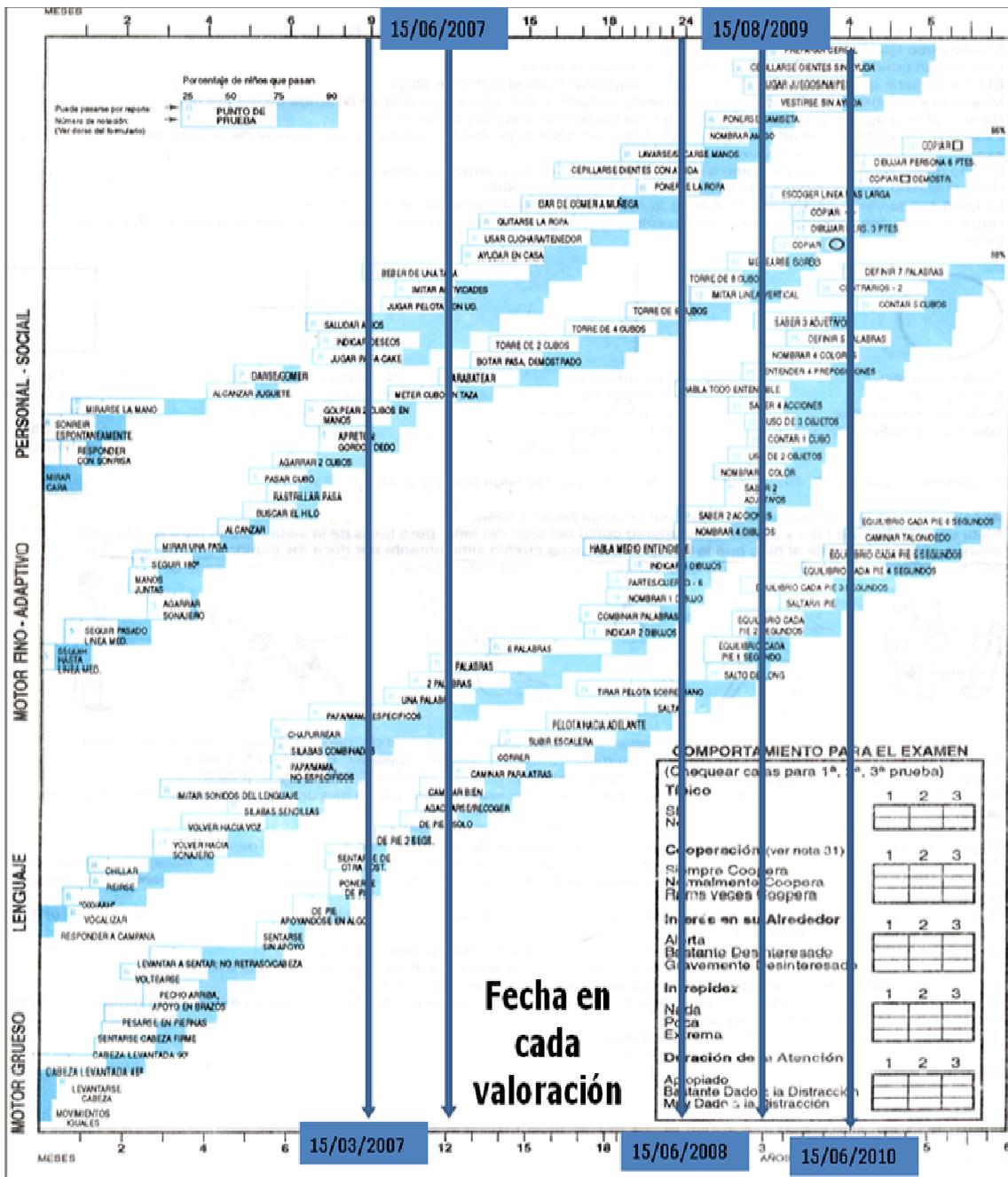
## II. LA PRUEBA DENVER II

Esta prueba está normada sobre una muestra de niños nacidos a término y sin ninguna inhabilidad de desarrollo obvia. La población de referencia fue diversa en términos de edad, domicilio, fondo étnico-cultural y de educación materna. Las normas indican cuando el 25%, el 50%, el 75%, y el 90% de niños pasan cada tarea. La evaluación del desarrollo se basa en el desempeño del niño y en reportes rendidos por los padres en cuatro áreas de funcionamiento, motor fino, motor grueso, personal social y habilidad de lenguaje.

Se calcula la edad exacta del niño y se marca sobre la hoja de evaluación, se evalúan todas aquellas tareas que son intersecadas por la línea de edad.



La misma hoja de evaluación se utiliza en diferentes edades del niño o niña que se valora.



La calificación se determina dependiendo si la respuesta del niño cae dentro o fuera del rango normal esperado de éxitos de cada tarea para la edad. El número de tareas sobre los cuales el niño está por debajo del rango esperado, determina si se clasifica como normal, sospechoso o con retraso. Los niños clasificados como sospechosos debe monitorearse con más frecuencia y establecer una intervención (Ej. estimulación temprana), los que clasifican como con retraso deben ser referidos para una evaluación adicional. También incluye una prueba de observación conductual que es llenada por el administrador de la prueba.

## A. Aspectos generales a considerar en la aplicación de la prueba

### ¿Quién debe administrar la prueba?

Profesionales entrenados para la administración de la prueba.

### ¿Cuánto dura la administración de la prueba?

La prueba toma 10 a 20 minutos, en promedio.

### ¿Cuáles son las ventajas de esta herramienta?

- La prueba tiene una buena confiabilidad en la aplicación y reaplicación de la prueba (correlación superior a 0.90 cuando se aplica varias veces).
- Es una medida estandarizada que ha sido normada en una muestra diversa.
- Puede ser administrado rápidamente por profesionales y para-profesionales entrenados.
- Puede ser una herramienta de tamizaje útil cuando se utiliza con criterio clínico.
- El manual de entrenamiento establece como debe conjugarse el juicio clínico con el conocimiento del sistema de salud local, antes de referir a un niño sospechoso.

### ¿Cuáles son las desventajas?

La prueba se ha criticado para carecer sensibilidad para tamizar niños quienes pueden tener problemas de desarrollo posterior o rendimiento escolar.

### ¿Qué materiales se requieren para su administración?

Una bola de lana, 5 botonetas, pastillas grandes o botones, una botella pequeña, un chilindrin o sonajero, una campana pequeña, metálica con sonido, una bola de tenis o similar, 10 bloques o cubos de 1 pulgada por lado, un muñeco pequeño, una hoja de papel, un lápiz de escribir, un recipiente (taza) pequeño y un regla (ver Figura 1).



Figura 1. Materiales necesarios para aplicar el DDST-II

Detalles técnicos del material requerido se describen a continuación.

**1. Bola de lana.** Mide aproximadamente 6cm de diámetro, está elaborada de hilo de lana y tiene una cuerda para sostenerla.



**2. Botonetas, pastillas grandes, pasas o botones.** Miden aproximadamente 1 cm de diámetro, pueden ser de colores diferentes o de un solo color.



**3. Botella pequeña.** Puede ser de vidrio o plástico, con una embocadura de aproximadamente 2 cm de diámetro y una altura aproximada de 7 cm.



**4. Un chilindrín o sonajero.** De material resistente a los golpes y lavable, con agarradera fácil de tomar por el niño o niña.



**5. Una campana pequeña, metálica, con sonido.**



**5. Una bola de tenis o similar**



**7. 10 bloques o cubos de 1 pulgada por lado.**



**8. Un muñeco pequeño.**



**9. Una hoja de papel y un lápiz de escribir.**



**10. Un recipiente (taza) pequeño.**



## 11. Una regla



### ¿Por qué se puede fallar en el tamizaje del desarrollo?

Son cinco las causas por las que se puede fallar en cualquier proceso de tamizaje:

1. **Esperar hasta que el problema sea evidente:** Los clínicos tienden a utilizar una herramienta de tamizaje ante la noticia de que algo no anda bien. Si el problema es obvio, la referencia es la mejor conducta, pero se ha perdido un tiempo precioso.
2. **Ignorar los resultados de tamizaje.** Muchas veces los resultados no son tomados en serio y los niños que fallan no son referidos. Las buenas herramientas hacen tomar decisiones correctas en el 70 a 80% de las veces. Los niños sobre-referidos por estos tamizajes tienden a tener factores de riesgo psico-social y hacen que los niños tengan una sobre atención por proveedores no médicos invaluable. Los niños no detectados son fácilmente identificados en visitas ulteriores.
3. **Utilización de herramientas informales.** Herramientas informales como las listas de comprobación que contienen tareas que seguramente serán falladas por niños con problemas, tal el caso del mismo Denver original, en el cual no se detectaba a 50% de retrasos mentales y hasta 70% de defectos del habla, y que no proveen criterios para referencia y tienen una confiabilidad incierta. Recuerde, mucho de los problemas de desarrollo y conductuales no son obvios. Los niños caminan, pero algunos no lo hacen bien, hablan pero no del todo bien y leen, pero tampoco bien. Discriminar entre un desarrollo adecuado y niveles de habilidad problemático requiere de mediciones cuidadosas. La validación y

estandarización es algo que las pruebas informales no poseen. Si para problemas médicos no utilizamos aquellas pruebas que son inexactas, entonces ¿por qué si las usamos para el desarrollo?

4. **Utilizando medidas no recomendables para el cuidado primario:** Muchos practicantes conservan copias de Denver I o Gessell, existe preocupación sobre la exactitud de la aplicación de ambas pruebas, ya que su aplicación sobrepasa el tiempo promedio de una buena visita. Esto conlleva a dos cosas, 1) utilizar la prueba únicamente en aquellos niños con problemas observables y 2) corromper la administración, como es el aplicar los ítems dominantes de la prueba de Denver, ignorando a los asintomáticos, quienes son los que más necesitan de la aplicación de una prueba de tamizaje.
5. **Los servicios prestados son limitados o inexistentes:** Aunque los proveedores de salud no siempre están al alcance de las poblaciones infantiles, los buenos servicios de salud contemplan la atención para niños con problemas de inhabilidades.

#### ¿La prueba debe aplicarse a todos los niños?

NO, la prueba debe administrarse a aquellos niños que presenten fallos o prevenciones en un “pretest”, el “Denver II Prescreening Developmental Questionnaire” (PDQ-II). Esta prueba la realizan los padres en 10 a 20 minutos (ver Figura 2), consisten en una serie de 91 preguntas que se han agrupado en cuatro formas de acuerdo a la edad, niños de 0 a 9 meses, 9 a 24 meses, 2 a 4 años y 4 a 6 años (Ver Anexo 1).

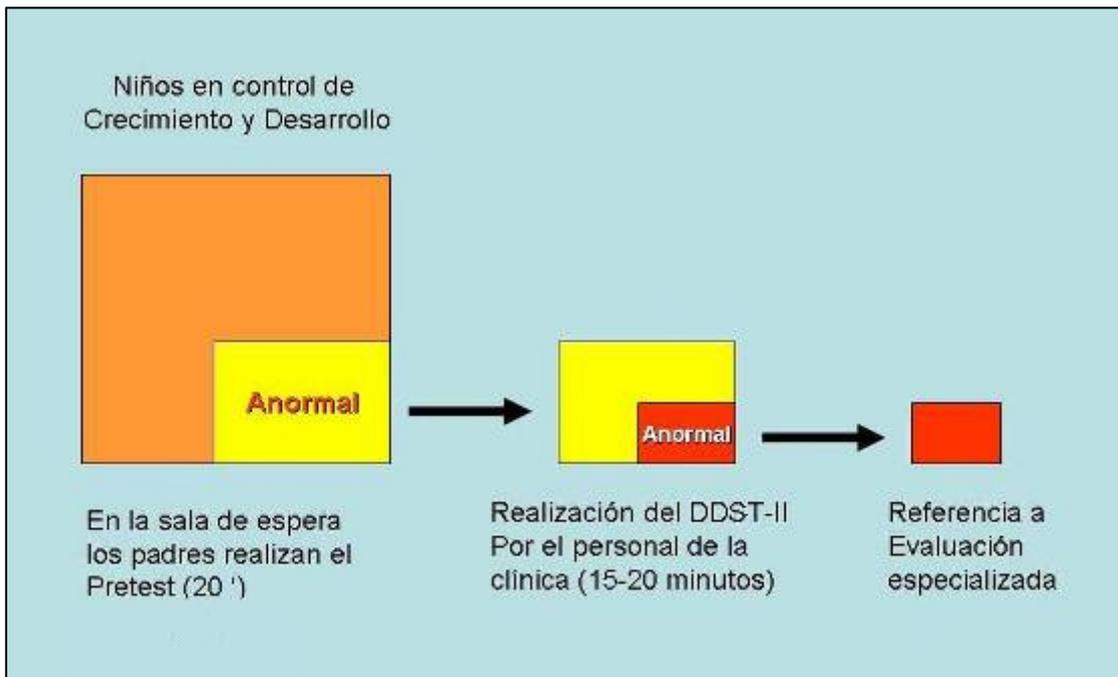
Estas preguntas toman como base los percentiles 75% (prevención) y 90% (fallo). Los padres del niño responden las preguntas o bien son leídas por el personal de salud a aquellos padres con menos educación, si el niño no tiene retrasos o advertencias se considera que tiene un desarrollo normal.

Si por el contrario tiene un retraso y dos prevenciones, el trabajador de salud indica actividades que fomenten el desarrollo de acuerdo a su edad y se reevalúa con el PDQ-II un mes más tarde, si persisten los retrasos o prevenciones, la prueba DENVER II (DDST-II) debe ser aplicada lo antes posible. Si el niño presenta dos o más retrasos o tres o más prevenciones en la primera evaluación, debe aplicársele el DDST-II tan pronto como sea posible.

En nuestra institución el DENVER II constituye la prueba de tamizaje que se aplica para detectar alteraciones del desarrollo según edad. Se aplicará por tanto en el Primer Nivel de Atención como parte de la Consulta de Crecimiento y Desarrollo, así como, en los hospitales en las Clínicas de Lactancia Materna y Desarrollo y el Servicio de Pediatría, según cada caso<sup>1</sup>.

---

<sup>1</sup> Lineamiento Técnico AAIP-SNN-0004-2012 Aplicación de la Prueba DENVER II para tamizaje del desarrollo del Niño y la Niña menor de seis años avalado por Gerencia Médica mediante Nota 24258-5 con fecha 26 de junio de 2012. + Lineamiento



**Figura 2. Proceso de aplicación de la prueba**

### ¿Qué representan las gráficas de las tareas?

La prueba consiste en 125 tareas que el niño debe realizar de acuerdo a su edad, las mismas son representadas por un rectángulo que se colocan entre dos escalas de edad y agrupadas de acuerdo a las cuatro áreas de desarrollo, motor grueso, motor fino, lenguaje y personal social (Ver Anexo 2).

En la Figura 3 se ha representado en forma gráfica la ejecución de la tarea “camina sin ayuda”, en ella observamos que el 25% de la población estudiada (de referencia) camina sin ayuda a la edad de 11 meses, el 50% a los 12, el 75% a los 13 y a los 14 meses de edad el 90% de esa población camina sin ayuda, estos porcentajes son trasladados a un rectángulo, que son las que aparecen en la prueba impresa, el borde izquierdo representa el 25% y el borde derecho el 90%. Además, tiene representado valores intermedios que indican el 50% y 75% de la población de referencia que realiza la tarea.

Se observa que con el 75% de la población se inicia un área sombreada, ésta corresponde a un área de riesgo (advertencia), que si bien el niño aún tiene tiempo para adquirir la habilidad, ya es una edad un tanto tardía en relación a otros niños de esa edad.

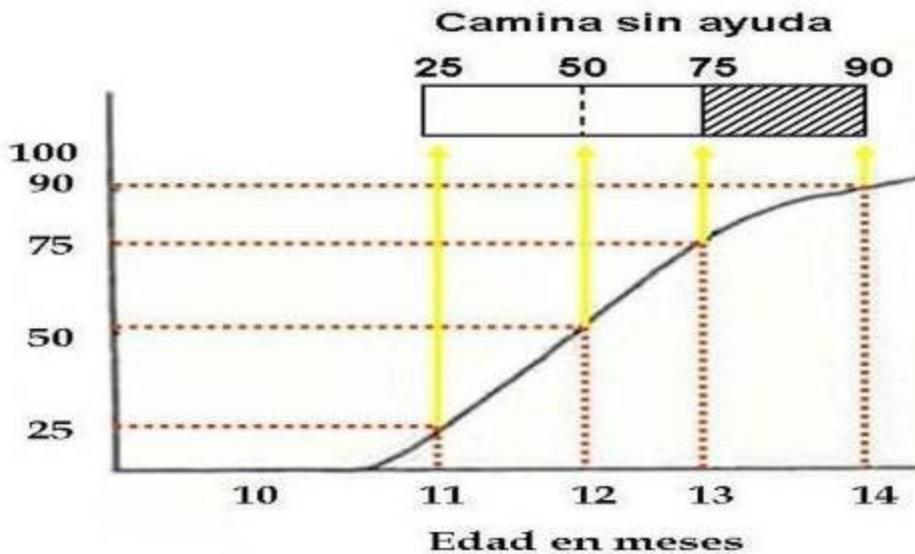


Figura 3. Construcción de gráficos de las tareas

Tomado de la Pediatría de Nelson, 15ª Ed. 1997, McGraw-Hill Interamericana, Capítulo 17, página 84.

En la Figura 4 se muestra la forma en que se presentan las tareas en las pruebas impresas y el significado. Observamos que cada tarea (que se agrupan en cuatro sectores), están ubicadas entre dos escalas de edad, en su interior tiene impreso el nombre de la tarea a evaluar.

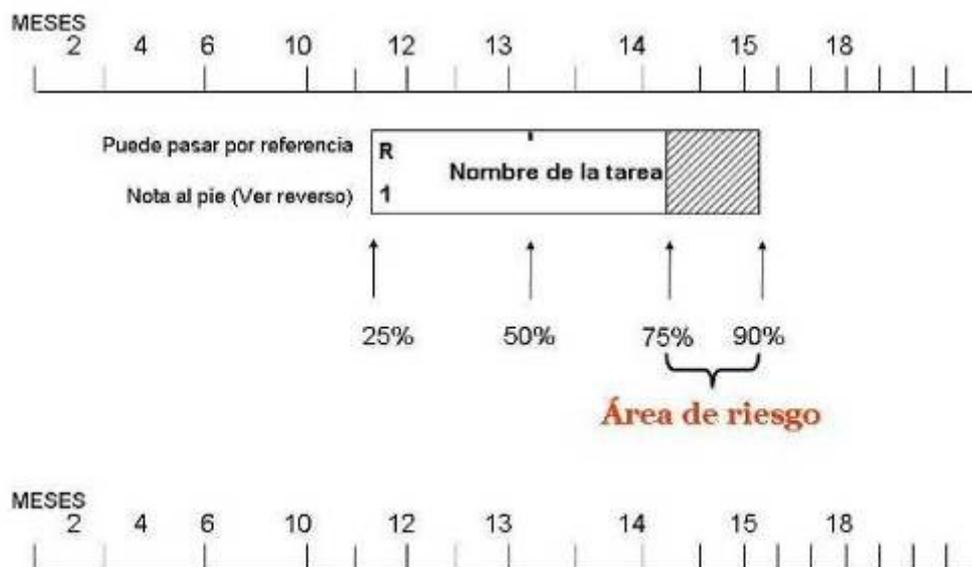
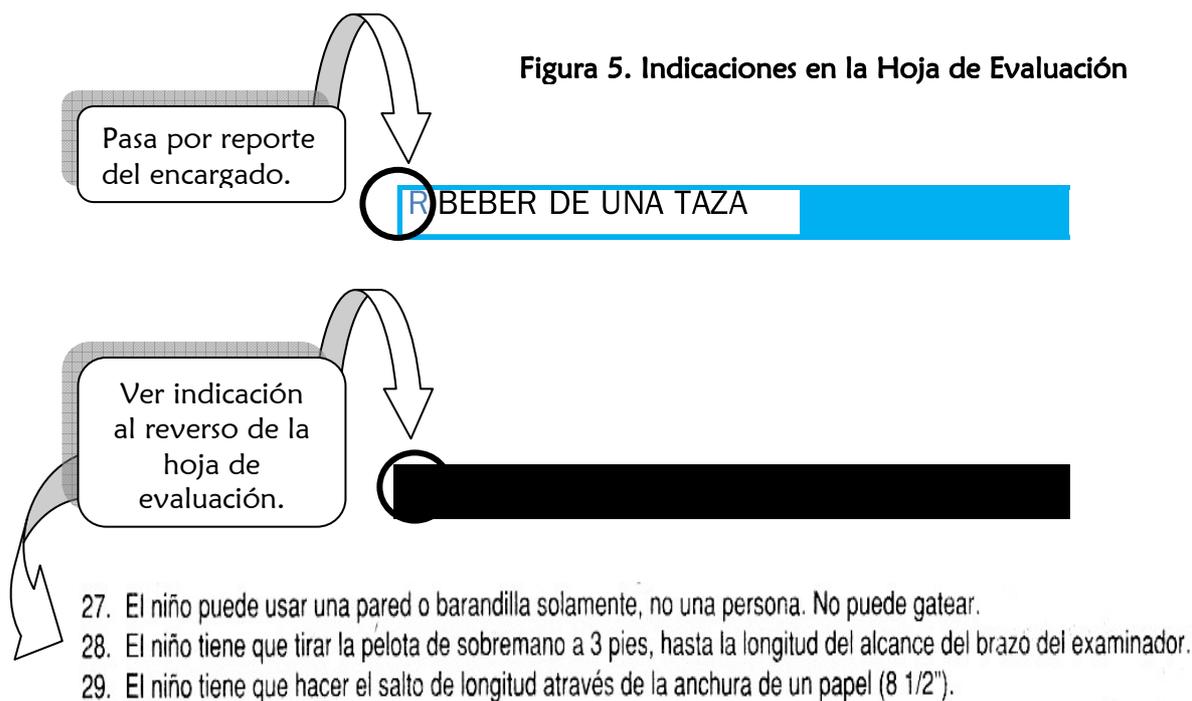


Figura 4. Características de la forma gráfica de las tareas.

Algunas tareas no es necesario que el investigador las evalúe prácticamente, basta con preguntar al encargado del niño si éste las realiza o no, estas tareas están identificadas con una letra **R** en la esquina superior izquierda del rectángulo, otras tienen un número (esquina superior izquierda) que refiere al examinador al reverso de la hoja en donde se indica las instrucciones para su administración (ver Figura 5).



### ¿Cómo se administra la prueba?

La forma de administrar la prueba es la siguiente:

- 1º. El examinador traza una línea (línea de edad) sobre la hoja de la prueba que una la edad del niño en ambas escalas. En el caso de niños o niñas de pretérmino se procede *a corregir la edad*<sup>2</sup>. Esto significa que a la edad cronológica presente del niño o niña se le restan el número de semanas que le faltaron en el embarazo para llegar a las 37. Es decir, si el niño nació a las 33 semanas y en el momento de la aplicación de la prueba tiene 5 meses, se deben restar 4 semanas por tanto se maneja la edad de 4 meses para el propósito de la prueba y la línea se traza sobre esta edad. La corrección de edad debe hacerse hasta que el niño o niña cumpla los dos años. Posterior a esta edad no se corrige la edad, se trabaja con edad cronológica que tenga el niño o niña según fecha de nacimiento. **Al aplicar los pretest también se corrige la edad.**
- 2º. Colocar en la parte superior de la línea trazada la fecha de la evaluación.
- 3º. Debe evaluar todas aquellas tareas que sean atravesadas por la línea de edad o bien que estén ligeramente atrás de ésta si antes no han sido evaluadas.
- 4º. Procede a evaluar las tareas seleccionadas, dependiendo del resultado coloca cualquiera de las siguientes claves sobre la marca del 50% de la población de referencia:
  - a. **P** (pasó) si el niño realiza la tarea.

<sup>2</sup> Illingworth, R. S. (1987). Capítulo 8: La historia del desarrollo. En: Desarrollo del lactante y el niño. (9ª ed.). Madrid, España: Churchill Livingstone.

- b. **F** (falló) si el niño no realiza una tarea que la hace el 90% de la población de referencia.
- c. **NO** (nueva oportunidad) si el niño no realiza la prueba, pero aún tiene tiempo para desarrollarla (la línea de edad queda por detrás del 90% de la población de referencia).
- d. **R** (rehusó), el niño por alguna situación no colaboró para la evaluación, automáticamente se convierte en una **NO** porque hay que evaluar en la siguiente visita.

Por ejemplo si se traza la línea sobre la escala de 11 meses y medio, se pregunta al encargado del niño si camina y le informan que aún no, en este caso se coloca sobre la marca de 50% la clave **NO** ya que tiene tiempo para desarrollar esa tarea, por el contrario si el niño tuviera 14 meses y medio y le informan que no camina, la clave sería **F**, ya que el 90% de la población de referencia ya camina sin ayuda a una edad menor (14 meses), si le informan que ya camina entonces debe escribirse la clave **P**. Si fuera un niño de 13 meses y medio y aún no camina, debe escribirse **NO**, sin embargo está en zona de advertencia o riesgo y es urgente implementar una intervención y una evaluación de los patrones de crianza del niño. Una prueba se considera como **ANORMAL** o **RIESGO** cuando hay uno o más sectores con dos o más fallos y **DUDOSA** cuando hay dos o más sectores con un solo fallo. Es importante hacer hincapié que aquellos niños que no realizan una tarea y su edad se encuentra entre el 75<sup>º</sup> y 90<sup>º</sup> percentil, son niños en riesgo y es urgente la implementación de una intervención con actividades acordes a su edad que favorezcan el desarrollo. Puede utilizarse para el efecto el Plan de Estimulación que se incluye en este manual (Ver Anexo 3).

### Instrucciones para la administración de puntos específicos

Siga los procedimientos exactamente, y observe cuidadosamente los criterios de notación antes de pasar o suspender una cosa. Algunos puntos pueden pasarse por reporte de la madre, padre, encargado o cuidador(a). Estos puntos se distinguen por “R” en el formulario de pruebas y por **(R)** en negrita en estas instrucciones para la administración que siguen. Cuando se califica un punto por reporte del familiar o cuidador(a), se debe poner un círculo en la “R” y en la barra de distribución en el formulario para hacer la distinción entre conducta relatada y conducta vista por el examinador. Mientras se administran los puntos de reporte, evite hacer preguntas que pueden sugerir una respuesta al familiar o cuidador(a). Por ejemplo, en lugar de preguntar, “Su niño bebe de una taza, ¿verdad?” pregunte, “¿Su niño bebe de una taza?” Tenga cuidado al hacer preguntas que requieren que el familiar o cuidador(a) dé la información necesaria para calificar el punto (más detalles y/o ejemplos. Además, si usted pregunta si el niño ya hace una cosa puede ayudarle al familiar o cuidador(a) a sentirse cómodo en relatar fallos.

Para facilidad de este documento, el término “**guardián**” será utilizado para referir al padre, madre o persona que cuida principalmente al niño.

## B. Áreas del desarrollo que se valoran

### 1. Área personal – social

Los ítems que se valoran en esta área a lo largo de los seis años de vida del niño o niña son los siguientes.

**Mirar la cara.** Sujete al niño o póngalo boca arriba y mírelo desde aproximadamente 12 pulgadas de la cara del niño.

**Pase** si el niño verdaderamente le mira a Ud.

**Responder con una sonrisa.** Con el niño boca arriba, sonría y hable con él/ella. No le dé cosquillas, ni toque la cara de él/ella.

**Pase** si el niño responde con una sonrisa. El objetivo es una respuesta social, no simplemente física.

**Sonreír espontáneamente (R).** Durante la prueba, mire si el niño le sonrío a usted o al guardián sin estimulación alguna, no por toque ni sonido. Si no se ve esto, pregúntele al guardián si el niño sonrío a otra persona alguna vez primero, o sea, antes de que alguien le sonrío, le hable o le toque.

**Pase** si el niño le sonrío espontáneamente a usted o al guardián durante la prueba o, por reporte, en casa. El objetivo es que el niño inicia la interacción social.

**Mirarse la mano (R).** Durante la prueba, note si el niño se fija en una de sus manos por unos segundos por o menos, en lugar de echar una mirada rápida solamente. Si no lo hace durante la prueba, pregúntele al guardián si el niño lo ha hecho antes.

**Pase** si el guardián dice que lo ha hecho o si Ud. lo ve.

**Alcanzar un juguete.** Ponga un juguete que le guste al niño o niña o que parece disfrutar, fuera de su alcance (no muy lejos).

**Pase** si el niño intenta agarrarlo por alcanzar el brazo o cuerpo hacia él. El niño no tiene que agarrar el juguete para pasar.

**Darse de comer (R).** Pregúntele al guardián si el niño verdaderamente se da de comer una galleta o cualquier comida de manos.

**Pase** si el guardián dice que el niño lo hace. Califique “No Oportunidad” si nunca ha tenido tales comidas.

**Jugar a “Pat a cake” (dar palmadas, “hacer tortilletas”) (R).** Sin tocarle los brazos ni las manos al niño o niña, muéstrelle el juego de “pat a cake” y pídele al niño que juegue a

“pat-a-cake” con Ud. Si el niño no lo hace, dígame al guardián que lo intente. Si el niño todavía no lo hace, pregúntele al guardián si lo hace en casa.

**Pase** si usted observa que el niño juega a “pat-a-cake” o si el guardián dice que lo hace. También pase si el niño hace cualquier juego de palmadas. El objetivo es la interacción con otra persona.

**Indicar sus deseos (R).** Durante la prueba, note si el niño le deja saber a usted o al guardián que él/ella desee algo, sin que llore. Si no se ve o no lo hace durante la consulta, pregúntele al guardián como es que el niño indica sus deseos normalmente.

**Pase** si Ud. ve que el niño hace algo aparte de llorar para indicar un deseo específico, o si el guardián relata que el niño lo hace. Ejemplos que pasan son: indicando con el dedo, alcanzando y haciendo sonidos, levantándose los brazos para que alguien le sujete, o diciendo una palabra.

**Saludar “Adiós” (R).** Si es posible, es mejor administrar este punto mientras que el guardián y el niño estén saliendo o cuando usted salga del salón. Enfrentese al niño y dígame “adiós” mientras que Usted salude con la mano. Si el niño no responde, pregúntele al guardián si el niño lo hace.

**Pase** si el niño responde por levantarse el brazo o por agitar la mano o dedos o si el guardián dice que lo hace.

**Jugar pelota con usted.** Haga rodar una pelota hacia el niño e intente provocar que el niño la haga rodar o la tire. Es posible que usted tenga que hacerlo varias veces.

**Pase** si el niño hace rodar o tira a pelota a propósito hacia usted (dándole la pelota a usted no pasa).

**Imitar actividades (caseras) (R).** Pregúntele al guardián si el niño imita as actividades caseras como sacudir, barrer, pasar la aspiradora o hablar por teléfono.

**Pase** si el guardián relata que el niño imita algún tipo de actividad casera.

**Beber de una taza (R).** Pregúntele al guardián si el niño puede sujetar una taza o vaso regular y beber de ella sin ayuda, dejando caer menos de la mitad del líquido. La taza no puede tener un tapador ni pico.

**Pase** si el guardián dice que el niño lo hace.

**Ayudar en casa (R).** Pregúntele al guardián si el niño ayuda en casa por cumplir quehaceres sencillos como *guardar* los juguetes en su sitio, tirar basura en un basurero o buscar algo para un guardián cuando se le pide.

**Pase** si el niño ayuda, y no simplemente imita. El objetivo es determinar si el niño comprende y cumple un pedido para ayuda.

**Usar Cuchara/Tenedor (R).** Pregúntele al guardián si el niño usa una cuchara o un tenedor para comer. Si lo hace, ¿cuánto deja caer?

**Pase** si el niño usa una cuchara o un tenedor y si la mayoría de la comida llega a la boca, dejando caer poco. El objetivo es determinar si el niño es mayormente auto—suficiente en comer.

**Quitarse la Ropa (R).** Pregúntele al guardián si el niño puede quitarse alguna prenda de la ropa. Si puede, ¿qué prendas?

**Pase** si el niño puede quitar prendas como zapatos que son un poco difíciles de quitarse, una chaqueta, pantalones o camiseta. No le pase si se quita una gorra, un pañal, zapatillas o zapatos que se quitan fácilmente. El objetivo es para ver si el niño puede quitarse una prenda en un esfuerzo de mostrar la auto—suficiencia.

**Darle de comer a una muñeca.** Ponga la muñeca y un beberito o tacita de juguete delante del niño. Dígale que “le dé de comer al bebé”.

**Pase** si el niño pone la tacita en la boca de la muñeca o si obviamente trata de meterla en la boca.

**Ponerse la ropa (R).** Pregúntele al guardián si el niño puede ponerse alguna prenda y si lo hace ¿qué prendas?

**Pase** si el niño se pone alguna prenda, por ejemplo la ropa interior, calcetines, zapatos, chaqueta, etc. No es necesario que los zapatos estén atados ni en los pies correctos. Una gorra puesta en la cabeza de manera casual no pasa.

**Cepillarse los dientes con ayuda (R).** Pregúntele al guardián si el niño se cepilla los dientes con ayuda. Si lo hace, pregúntele al guardián cómo lo hace, que le muestre.

**Pase** si se relata que el niño sujeta el cepillo de dientes y lo mueve en los dientes en forma de cepillarlos. Puede haber ayuda del padre en dirigir el cepillo pero el niño debe ser él (fue mayormente los cepilla). El guardián puede vigilar y *poner* la pasta en el cepillo. Califique “No Oportunidad” si el guardián no lo ha dejado intentar esto.

**Lavarse y secarse las manos (R).** Pregúntele al guardián si el niño puede lavarse y secarse las manos sin ayuda, aparte de recibir ayuda en poner los grifos que están fuera del alcance.

**Pase** si el guardián relata el niño lo hace, usando jabón, enjuagando y secando bien.

**Nombrar un amigo (R).** Pregúntele al niño cómo se llaman algunos amigos suyos (que no viven con él/ella).

**Pase** si el niño da el nombre de por lo menos un amigo. Se pueden aceptar nombres de primos o hermanos si no viven con el niño. No se aceptan nombres de animales de casa.

**Ponerse una camiseta (R).** Pregúntele al guardián si el niño puede ponerse una camiseta sin ayuda.

**Pase** si el niño puede ponerse la camiseta por la cabeza y meter los brazos en las mangas. Está bien si la camiseta está puesta al revés.

**Vestirse sin ayuda (R).** Pregúntele al guardián si el niño puede vestirse sin ayuda alguna.

**Pase** si el niño puede vestirse completamente y correctamente sin ayuda. El/Ella debe escoger su propia ropa normalmente (ropa para jugar por lo menos) y puede recibir ayuda sólo en atar lazos, abotonar o subir la cremallera de atrás en un vestido.

Si el niño pasa *Vestirse Sin Ayuda*, también pasa *Ponerse la Ropa* y *Ponerse una camiseta*

**Jugar juegos/naipes (R).** Pregúntele al guardián si el niño juega a juegos sencillos de cartas o naipes, con turnos y reglas por ejemplo “Memoria”, “Lotería” o “Bingo”. Haga entender que el niño debe realmente jugar y entender el juego.

**Pase** si el guardián relata que el niño entiende y juega a tales juegos con otros, sentado y tomando turnos.

**Cepillarse los dientes sin ayuda (R).** Pregúntele al guardián si el niño se cepilla los dientes sin ayuda o supervisión algunas veces, incluso poner la pasta en el cepillo y cepillar todos los dientes con movimientos de aquí para allá en las encías.

**Pase** si el guardián relata que el niño se cepilla los dientes sin ayuda o supervisión por lo menos una parte del tiempo. (Avísele al guardián que él/ella debe cepillarle los dientes al niño de vez en cuando para asegurar la limpieza apropiada.)

Si el niño pasa *Cepillarse los Dientes Sin Ayuda*, también pasa *Cepillarse los Dientes Con Ayuda*.

**Preparar cereal (R).** Pregúntele al guardián si el niño puede preparar una ración de cereal sin ayuda (aparte de recibir cosas fuera de su alcance), incluso conseguir el recipiente, cuchara, cereal y leche, verter el cereal y leche al recipiente sin dejar caer mucho. Si el guardián dice que el niño no puede hacer eso porque el recipiente de leche es demasiado grande, pregúntele si el niño podría verterla de un recipiente casi vacío, de una jarra pequeña o un vaso.

**Pase** si el guardián relata que el niño puede hacerlo, incluso verter la leche de cualquier tipo de recipiente.

## **2. Área motor fino adaptivo**

Los ítems que se valoran en esta área a lo largo de los seis años de vida del niño o niña son los siguientes.

**Seguir hasta la línea media.** Con el niño boca arriba, cuelgue el estambre (bombón) rojo arriba de la cara del niño a una altura en la cual se enfoca en él (normalmente a 8 pulgadas). Agite el estambre para atraer su atención y muévalo lentamente varias veces en un arco de un lado de su cuerpo a otro. Se puede parar el movimiento del estambre para atraer su atención de nuevo y luego seguirlo.

**Pase** si el niño sigue el estambre a la línea mediana del arco con los ojos solamente o con la cabeza y los ojos.



**Seguir pasado la línea media.** (Refiérase a *Seguir Hasta la Línea Mediana* para procedimientos administrativos).

**Pase** si el niño sigue el estambre pasado el punto mediano del arco con los ojos solamente o con la cabeza y los ojos.

Si el niño pasa *Seguir pasado la línea media* también pasa *Seguir hasta la línea media*.

**Agarrar un sonajero.** Mientras el niño está boca arriba o sujetado por el guardián, toque o los dorsos o los puntos de los dedos del niño con el mango del sonajero.

**Pase** si el niño agarra el sonajero por varios segundos.

**Manos Juntas.** Durante la prueba, con el niño boca arriba (no acunado en los brazos del guardián), note si las manos se juntan a la línea media arriba del pecho o a la boca.

**Pase** si usted ve que el niño se junta las manos de esta manera.

**Seguir 180 grados.** (Refiérase a *Seguir hasta la línea media*) para procedimientos administrativos).

**Pase** si el niño sigue el estambre (bombón) con la cabeza y ojos a través de un arco completo desde un lado del cuerpo a otro.

Si el niño pasa *Seguir 180 grados*, también pasa *Seguir hasta la línea media* y *Seguir pasado la línea media*.

**Mirar una pasa.** Con el niño sentado en las rodillas del guardián en la mesa, ponga una pasa directamente delante del niño. Las pasas deben estar puestas en una superficie que da un contraste bueno, por ejemplo, en un papel blanco. Usted puede indicar o tocar la pasa con el dedo para atraer su atención a ella. Se pueden sustituir las pasas con cereal en forma de "O".

**Pase** si el niño mira la pasa sin duda.

### **Alcanzar**

Con el niño sentado en las rodillas del guardián para que los codos del niño estén al nivel de la superficie de la mesa y con sus manos en ella, ponga un objeto como el sonajero o el estambre rojo al alcance fácil, y anímele a agarrarlo.

**Pase** si Ud. ve que el niño alcanza hacia el objeto o por lo menos se mueve las manos o brazos en la dirección de él en la mesa.

**Buscar el hilo.** Con el niño sentado en las rodillas del guardián, sujete arriba de él/ella el estambre (bombón) rojo e intente atraer su atención hacia este. Cuando el niño lo mire, déjelo caer para que caiga fuera de la vista. No mueva la mano o brazo de usted excepto para soltar el estambre. Repita si la respuesta del niño no está clara.

**Pase** si el niño definitivamente busca el estambre al mirar para abajo o hacia el suelo.

**Rastrillar una pasa.** Con el niño sentado en las rodillas del guardián para que los codos estén al nivel de la superficie de la mesa y con sus manos en la mesa, deje caer una pasa directamente delante de él a su alcance fácil. Si es necesario, usted puede indicar o tocar la pasa con el dedo para atraer la atención del niño. Se puede sustituir la pasa por cereal en forma de "O".

**Pase** si el niño levanta la pasa, usando un movimiento de rastrillar con la mano entera. Esté seguro de que la pasa no meramente se pegó a la mano, sino que el niño la levantó a propósito. Este punto se pasa también si el niño pasa *Apretón: Gordo-Dedo*.



**Pasar un cubo.** Note si el niño pasa un cubo de una mano a otra. Para animarle, déle un cubo; luego muéstrole otro cubo y acérquelo a la misma mano. A veces el niño pasará el primer cubo a la otra mano, para poder agarrar el segundo.

**Pase** si Ud. ve que el niño pasa un cubo de una mano a otra sin usar el cuerpo, la boca o la mesa.

**Agarrar 2 cubos.** Ponga 2 cubos en la mesa delante del niño. Anímele a levantar los cubos, pero no se los dé.

**Pase** si el niño levanta los 2 cubos y agarra uno en cada mano a la vez.

**Apretón: Gordo-Dedo.** (Refiérase a *Rastrillar una Pasa* para procedimientos administrativos).

**Pase** si el niño levanta la pasa por juntar cualquier parte del gordo y uno o varios dedos.

Si el niño pasa *Apretón: Gordo-Dedo*, también pasa *Rastillar una pasa* (ver dibujo que sigue).



**Golpear 2 cubos en las manos (R).** Ponga un cubo en cada una de las manos del niño y anímele a golpearlos. Usted puede animarle a hacer al demostrar con cubos agarrados de las manos de usted. No toque ni deje que el guardián toque las manos ni los brazos del niño. Si el niño no los golpea, pregúntele al guardián si el niño golpea 2 objetos de esta manera.

**Pase** si el niño agarra un cubo en cada mano y los golpea o si el guardián dice que el niño golpea objetos pequeños de esta manera. Hacerlo sólo con la batería de la cocina u otros objetos grandes de la casa no pasa.

**Meter un cubo en una taza.** Ponga 3 cubos y la taza en la mesa delante del niño. Anímele a poner los cubos en la taza por demostración y palabras. Es posible que se deba repetir esta demostración varias veces.

**Pase** si el niño mete por los menos un cubo en la taza y lo deja caer.

**Garabatear.** Ponga un papel blanco y un lápiz en la mesa delante del niño. Usted puede poner el lápiz en la mano del niño y animarle a garabatear, pero no le muestre como se hace. Vigílele al niño cuidadosamente y esté preparado para prevenirle de meter el lápiz en la boca u ojo.

**Pase** si el niño garabatea a propósito. No pase si hay simplemente signos inconscientes o si el niño hace (o intenta hacer) agujeros con el lápiz.

**Botar una pasa, demostrado.** Muéstrela al niño varias veces como se bota una pasa de la botella. *Luego*, dígale que la quite (no use la palabra “botar”).

**Pase** si el niño tira la pasa de la botella o la rastrilla cerca de la apertura y luego la bota. No pase si el niño la quita con el dedo.

**Torre de Cubos – 2, 4, 6, 8.** Con el niño sentado bastante alto en la mesa para que los codos estén al nivel de la superficie de la mesa, y con sus manos en ella, ponga los cubos delante de él en la mesa. Anímele a amontonarlos por demostración y palabras. Puede ayudar, dándole uno tras otro. Se pueden hacer tres pruebas.

**Pase Torre de 2 Cubos** si el niño pone un cubo encima de otro para que no se caiga cuando se quite la mano.

**Pase Torre de 4, 6 u 8 Cubos**, dependiendo del número de cubos que el niño amontona en 3 pruebas.

Si el niño pasa *Torre de 4, 6 u 8 Cubos*, también pasa los puntos para torres más pequeños (por ejemplo, si pasa *Torre de 6 Cubos*, pasa también *Torre de 2 y 4 Cubos*).

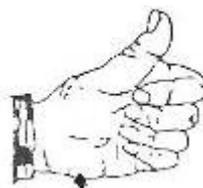
**Imitar una línea vertical.** El niño debe estar sentado en la mesa a un nivel cómodo para escribir. Ponga un lápiz y un papel blanco delante de él y dígame que dibuje líneas iguales a las que usted dibuja. En el papel, demuestre como se dibuja una línea vertical, dibujando hacia el niño. No le guíe la mano al niño. Se pueden hacer 3 pruebas.

**Pase** si el niño hace 1 línea o más en el papel, por lo menos de 2 pulgadas y no variando de la línea vertical dibujada por usted por más de 30 grados (ver ejemplo). Las líneas no tienen que ser perfectamente rectas.



**Levantar y mover pulgar.** Demuestre este punto con una o ambas manos. Haga un puño con el gordo hacia arriba. Mueva solamente el dedo gordo. Dígame al niño que mueva su(s) dedo(s) gordo(s) de la misma manera. No le ayude a poner la mano en esta postura.

**Pase** si el niño mueve el gordo de una o ambas manos sin mover los otros dedos.



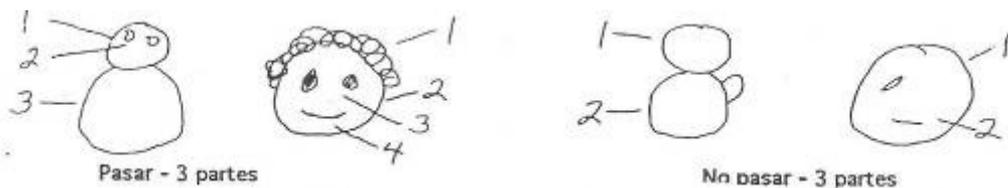
**Copiar** ○ . Dele al niño un lápiz y un papel blanco. Muéstrole el círculo al dorso del formulario de la prueba. Sin nombrarlo ni mover el dedo o lápiz de usted para enseñar cómo se dibuja, dígame que dibuje uno como el dibujo. Se pueden dar 3 oportunidades.

**Pase** cualquier forma que se aproxima un círculo cerrado o casi cerrado. No pase continuos movimientos espirales (ver ejemplos).

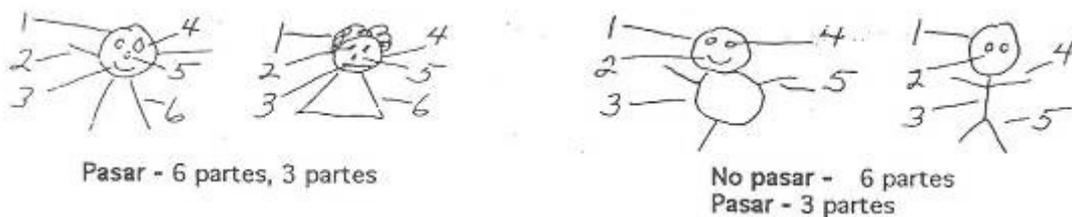


**Dibujar una persona - 3 Partes, 6 Partes.** Déle al niño un lápiz y un papel blanco. Dígale que dibuje una persona. No lo califique hasta que esté seguro de que haya terminado de dibujar.

**3 Partes - Pase** si el niño ha dibujado 3 partes del cuerpo o más. Se considera un par (orejas, ojos, brazos, manos, piernas, pies) una parte. Para recibir crédito, se debe dibujar ambas partes del par a menos que el dibujo sea un perfil (en tal caso, un ojo, una oreja, etc. recibe crédito). Note en sus observaciones escritas cualquier dibujo poco común, aunque el niño haya identificado las partes aceptables.



**6 Partes - Pase** si el niño ha dibujado 6 partes del cuerpo o más (ver criterio arriba acerca de 3 Partes). Si el niño pasa *Dibujar una Persona - 6 Partes*, también pasa *Dibujar una Persona - 3 Partes*.



**Copiar +.** Dele al niño un lápiz y un papel blanco. Muéstrole la cruz al dorso del formulario de la prueba. Sin nombrarla o mover el dedo o lápiz de usted para mostrarle como se dibuja, dígale que dibuje “una como el dibujo”. Se pueden dar 3 oportunidades.

**Pase** si el niño dibuja 2 incas que cruzan por lo menos cerca del punto medio. No es necesario que las líneas sean exactamente rectas, pero es necesario que se dibujen las 2 líneas con sólo 2 trazos.



**Escoger la línea más larga.** Muéstrole al niño las líneas paralelas al dorso del formulario, estando seguro de que se presentan verticalmente, y pregúntele “¿Qué línea es más larga?” (No diga “más grande”). Después de que haya indicado **una** línea, voltee el papel

y pregúntesela de nuevo. Voltee el papel otra vez y repítala una tercera vez. Si el niño no responde correctamente: todas las veces, repita la pregunta 3 veces más, volteando el papel cada vez.

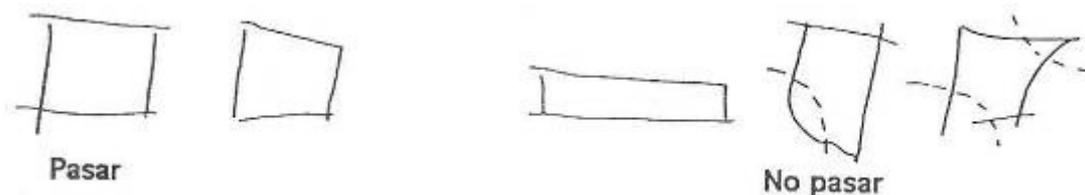
**Pase** si el niño escoge la línea más larga 3 de 3 veces o 5 de 6 veces.

**Copiar** □ . Dele al niño un lápiz y un papel blanco. Muéstrole el cuadrado al dorso del formulario. Sin nombrarlo o mover el dedo o lápiz de usted para mostrarle como se dibuja, dígame que dibuje uno “como el dibujo”. Se pueden dar 3 oportunidades.

**Nota:** Administre Copiar antes de Copiar Demostrado.

**Pase** si el niño dibuja una figura con líneas rectas y 4 rincones cuadrados. Se puede formar los rincones por líneas que cruzan pero los rincones deben ser ángulos rectos aproximadamente (no curvados ni agudos). La longitud debe ser menos de 2 veces la anchura.

**Si el niño pasa Copiar, también pasa Copiar Demostrado.**



**Copiar** □ **demostrado.** Si el niño no puede copiar el cuadrado del dibujo, muéstrole como se dibuja por dibujar 2 lados paralelos primero y luego los otros lados que los juntan (en vez de dibujarlo con un movimiento continuo). Se pueden dar 3 demostraciones y 3 oportunidades.

**Pase** por el mismo criterio que Copiar.

### 3. Área del lenguaje

**Responder a una campana.** Guarde la campana para que el niño no la vea (al lado y un poco detrás de su oreja). Tóquela suavemente. Si el niño no responde, inténtelo otra vez durante la sesión.

**Pase** si el niño responde en cualquier manera, por ejemplo el movimiento del ojo, cambio de expresión, cambio de velocidad de la respiración, o cualquier cambio de actividad.

**Vocalizar (R).** Durante la prueba, escuche para identificar si el niño produce sonidos

aparte del llorar, por ejemplo pequeños sonidos guturales o breves sonidos de vocales (“uh,” “eh”). Si no se oyen durante la sesión, pregúntele al guardián si los hace.

**Pase** si usted oye tales sonidos o si el guardián dice que el niño lo hace. Pase este punto también si cualquier punto de vocalización de la prueba se pasa.

**“Ooo”/“Aah” (R).** Escuche para identificar si el niño hace sonidos vocales, por ejemplo “ooo” o “aah.” Si no se oyen estos sonidos, pregúntele al guardián si el niño los hace.

**Pase** si usted oye estos sonidos o si el guardián relata que el niño los hace.

**Reírse (R).** Escuche si el niño se ríe en voz alta, si no le oye, pregúntele al guardián si lo hace.

**Pase** si usted oye que el niño se ríe en voz alta o si el guardián relata que lo hace.

**Chillar (R).** Escuche si el niño hace chillidos contentos y de tono agudo. Si no le oye, pregúntele al guardián si lo hace.

**Pase** si se oyen estos sonidos o si el guardián relata que el niño los hace.

**Volver hacia el sonajero.** Póngase de pie detrás del niño mientras que él mira hacia el guardián, sentado o en las rodillas del guardián o en la mesa. Si hace falta, dígame al guardián que use el estambre (bombón) rojo para captar la atención del niño. Meta un bloque en la taza y tápela con la mano encima. Estando cuidadoso de guardar silencio con la taza mientras va moviéndose a la postura, coloque la taza a 6 o 12 pulgadas del oído del niño pero fuera de su visión. Agite la taza tranquilamente. Repita con el otro oído.

**Pase** si el niño responde con volver la cabeza hacia el sonido los dos lados.

**Volver hacia la voz.** Mientras el niño mira hacia el guardián, en las rodillas del guardián o sentado en la mesa o en los brazos del guardián, acérquese al niño desde atrás hasta a 6 o 12 pulgadas de un oído. Coloque la mano sobre su boca para que el niño no responda al sentido del aliento en lugar de al sonido. Susurre el nombre del niño varias veces. Repita con el otro oído.

**Pase** si el niño se vuelve a la dirección de su voz en los dos lados.

**Sílabas sencillas (R).** Escuche si el niño usa sílabas sencillas, una consonante y una vocal juntas, por ejemplo “ba”, “da”, “ga” o “ma”. Si usted no oye esto, pregúntele al guardián si el niño lo puede hacer.

**Pase** si usted oye tales sonidos o si el guardián dice que el niño lo hace.

**Imitar sonidos del lenguaje (R).** Repita un sonido varias veces (por ejemplo, una tos, un chasquido de la lengua o el sonido del beso) para ver si el niño le imita. Si el niño no responde, pregúntele al guardián si el niño imita cualquier sonido del lenguaje. Enfatice que los sonidos tienen que ser iniciados por el adulto, no por el niño.

**Pase** si el niño le imita su sonido o si el guardián dice que el niño imita los sonidos del lenguaje de otros.

**Papá/Mamá, no específicos (R).** Escuche si el niño dice “papá” o “mamá” durante la prueba. Si no lo oye, pregúntele al guardián si el niño lo ha dicho antes. Las palabras no tienen que referirse específicamente al padre o a la madre.

**Pase** si el niño dice “papá” o “mamá” o si el guardián relata que lo hace.

**Sílabas combinadas (R).** Escuche si el niño repite la misma sílaba 3 o más veces, por ejemplo, “dadadada” o “gagagaga.” Si usted no lo oye, pregúntele al guardián si el niño lo hace.

**Pase** si el niño lo hace o si el guardián relata que lo hace.

**Chapurrear (R).** Durante la prueba, escuche si el niño chapurrea en una “conversación” ininteligible a sí mismo, usando distintos tonos y pausas. (Esto es un chapurreo en el cual los sonidos de la voz varían y pocas o no palabras se entienden.) Si usted no le oye durante la sesión, pregúntele al guardián si el niño se “habla” de esta manera o en lo que parece un idioma extranjero.

**Pase** si el niño chapurrea durante la prueba o si el guardián relata que lo hace.

**Papá/Mamá, específicos (R).** Escuche si el niño dice “papá” al padre o “mamá” a la madre durante la prueba. Si usted no lo oye, pregúntele al guardián si el niño lo hace.

**Pase** si el niño usa “papá” o “mamá” con significado o si el guardián relata que lo hace.

Si el niño pasa Papá/Mamá, específicos, también pasa Papá/Mamá, no específicos.

**Usa, 2, 3, 6 palabras (R).** Pregúntele al guardián cuántas palabras dice el niño y cuáles son.

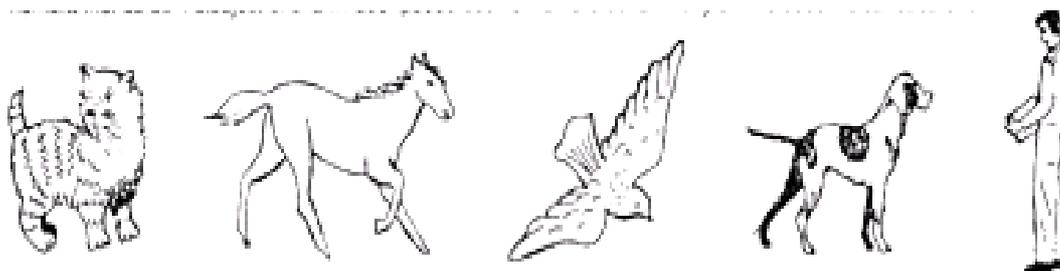
**Pase** Usa, 2, 3, o 6 Palabras según el número de palabras aceptables que el guardián relata. Palabras aceptables son cualquier palabra aparte de “Mamá”, “Papá” o nombres de miembros de la familia o animales de casa.

**Si el niño pasa 2, 3, o 6 Palabras**, también pasa los puntos inferiores (o sea, por ejemplo, si pasa *3 Palabras*; también pasa *1 y 2 Palabras*).

**Indicar dibujos - 2, 4.** Haga el punto Nombrar Dibujos 1-4 (abajo) primero. Si el niño nombra al menos de 4 dibujos correctamente, administre este punto. Muéstrole al niño los dibujos al dorso del formulario. Dígale “Indica el pájaro – Indica el hombre – Indica el perro – Indica el gato (gatito) – Indica el caballo”. Nombre solamente un dibujo a la vez y espere que el niño indique antes de nombrar el dibujo siguiente.

**Pase Indicar 2 Dibujos** si el niño correctamente indica 2 o 3 dibujos. **Pase Indicar 4 Dibujos** si el niño correctamente indica 4 o 5 dibujos.

Si el niño pasa Indicar 4 Dibujos también pasa Indicar 2 Dibujos.



**Combinar palabras (R).** Escuche si el niño combina por lo menos 2 palabras para formar una frase significativa, que indica una acción. Si no le oye hacerlo, pregúntele al guardián si el niño lo hace.

**Pase** si usted lo oye o si el guardián relata que lo hace.

Ejemplos:

**Pasar** - “jugar a pelota”, “quiero agua”, “veo eso”, “ir afuera”.

**No Pasar** – “muchas gracias”, “uh-oh”.

**Nombrar dibujos - 1, 4.** Muéstrole al niño los dibujos al dorso del formulario. Indique el gato, el pájaro, el caballo, el perro y el hombre uno tras otro y pregunte “¿Qué es?”

**Pase Nombrar 1 Dibujo o Nombrar 4 Dibujos** según el número de dibujos nombrados correctamente. Pase si el niño usa el nombre de un animal de casa, si es el mismo animal como en el dibujo. Se puede aceptar “papá” o “niño” para el hombre.

**Si el niño pasa Nombrar 4 Dibujos, también **pasa Nombrar 1 Dibujo, Indicar 2 Dibujos e Indicar 4 Dibujos.****

**Partes del cuerpo – 6.** Muéstrole al niño la muñeca. Dígale, “Indica la nariz - ojos - orejas - boca - manos - pies - barriga - pelo de la muñeca” nombrándolos uno tras otro, después que ha señalado el anterior.

**Pase** si el niño indica correctamente 6 partes por lo menos. Si el guardián dice que ellos

usan otro término como “estómago,” también se pueden pasar si está identificado correctamente. **No se pasa** “ombligo.”

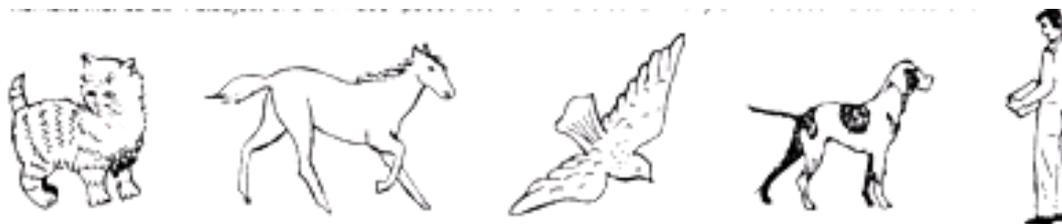
**El habla - medio comprensible, todo comprensible.** Durante la prueba, note la inteligibilidad de su habla (pronunciación, enunciación, palabras verdaderas en contraste con chapurreo, etc.).

**Pase Medio comprensible** si usted ha entendido por lo menos la mitad del habla del niño.

**Pase Todo comprensible** si usted ha entendido todo o casi todo del habla.

Si el niño pasa Todo comprensible, también pasa Medio comprensible.

**Saber acciones - 2, 4.** Muéstrelle al niño los dibujos al dorso del formulario.



Dígale que indique el dibujo que corresponda a cada pregunta: “¿Cuál vuela?”, “¿Cuál dice miau?”, “¿Cuál habla?”, “¿Cuál ladra?” y “¿Cuál galopa?”.

**Pase Saber 2 Acciones** si el niño identifica 2 o 3 dibujos correctamente.

Si pasa Saber 4 Acciones también pasa Saber 2 Acciones.

**Saber adjetivos - 2, 3.** Pregúntele al niño estas preguntas, una tras otra:

¿Qué haces cuando tienes frío?

¿Qué haces cuando estás cansado?

¿Qué haces cuando tienes hambre?

**Pase Saber 2 Adjetivos y/o Saber 3 Adjetivos** según el número de preguntas que el niño contesta correctamente.

Ejemplos de respuestas correctas:

- Frío: ponerme el abrigo, ir adentro, cubrirme. No pase una respuesta que tiene que ver con tener un resfriado, como “toser o “tomar medicina”.
- Cansado: irme a la cama, acostarme, dormir, descansar, sentarme.
- Hambre: comer, almorzar, pedir algo de comer.

Si el niño pasa Saber 3 Adjetivos, también pasa Saber 2 Adjetivos.

**Nombrar colores - 1, 4.** Ponga cubos, por ejemplo de colores rojo, azul, amarillo y verde en la mesa delante del niño. Indique un cubo y pregúntele “¿De qué color es?” Después de su respuesta, cambie la posición de los cubos y pídale que le diga el color de otro cubo. Repita para los 4 colores.

**Pase** Nombrar 1 Color si el niño nombra correctamente 1, 2 o 3 colores.

**Pase** Nombrar 4 colores si el niño nombra correctamente 4 colores.

**Si el niño pasa -** Nombrar 4 Colores, también pasa Nombrar 1 Color.

**Uso de Objetos - 2, 3.** Haga al niño las preguntas siguientes, una tras otra:

¿Qué haces con una taza?

¿Para qué se usa una silla?

¿Para qué se usa un lápiz?

**Pase** Uso de 2 Objetos o Uso de 3 Objetos según el número de preguntas contestadas correctamente. So debe incluir palabras de acción como “beber”, “sentarse” y “escribir” en las respuestas. Usos poco convencionales como “vertir” para taza o “subir” para silla son aceptables. Respuestas como “leche” para taza o “mesa” para silla no son aceptables.

Si el niño pasa Uso de 3 Objetos, también pasa Uso de 2 Objetos.

**Contar 1 cubo.** Ponga 8 cubos en la mesa delante del niño. Ponga un papel al lado de ellos. Dígale al niño “Pon un cubo encima del papel”. Cuando parece que el niño haya terminado, pregúntele “¿Cuántos cubos hay en el papel?”

**Pase** si el niño pone un cubo y dice que hay uno en el papel.

**Entender 4 preposiciones.** Con el niño de pie, déle un cubo. Déle las instrucciones siguientes, una tras otra: “Coloca el cubo **en** la mesa”, “Coloca el cubo **debajo de** la mesa”, “Coloca el cubo **delante de** mí” y “Coloca el cubo **detrás de** mí.”

**Pase si el niño** hace los 4 trabajos correctamente.

**Definir palabras - 5, 7.** Esté seguro de que el niño le escucha y dígale:

“Voy a decir una palabra y quiero que me digas qué es”.

Pregunte una palabra a la vez:

“Qué es una pelota - lago - escritorio - casa - banana - cortina - cerca- techo?”

Se puede preguntar cada palabra 3 veces si es necesario. Usted puede decir “Dime algo acerca de él”, pero, no le pida que le diga para qué es o para qué sirve.

**Pase Definir 5 Palabras** si el niño define 5 o 6 palabras de manera aceptable en términos de: 1) uso, 2) forma, 3) de qué es o 4) categoría general.

**Pase Definir 7 Palabras** si el niño define 7 u 8 palabras de manera aceptable.

Ejemplos de respuestas correctas:

- Pelota: hacer botar, círculo, juguete, jugar con ella
- Lago: agua, tiene peces
- Pupitre: escribir en él, meter papeles, madera
- Casa: vivir, hecha de madera (ladrillos, etc.)
- Banana: fruta, para comer
- Cortina: para cubrir la ventana, para que otros no puedan ver dentro
- Cerca: para guardar el perro, para subir, alrededor del jardín
- Techo: pared arriba de una sala, para guardar de la lluvia.

Si el niño pasa Definir 7 Palabras, también pasa Definir 5 Palabras.

**Contar 5 cubos.** Ponga 8 cubos en la mesa delante del niño. Ponga un papel al lado de ellos. Dígale, “Coloca cinco cubos en el papel”. Cuando parece que ha terminado, pregúntele: “¿Cuántos cubos hay en el papel?”.

**Pase** si el niño coloca 5 cubos y dice que hay 5 cubos en el papel. No es necesario que el niño cuente cada cubo en voz alta.

Si el niño pasa Contar 5 Cubos, también pasa Contar 1 Cubo.

**Contrarios – 2.** Diga cada frase que sigue lentamente y con claridad, una tras otra y espere que el niño llene el blanco verbal. Se puede repetir cada frase 3 veces si es necesario.

“Si un caballo es grande, un ratón es \_\_\_\_\_”

“Si un fuego está caliente, el hielo está \_\_\_\_\_”

“Si el sol brilla durante el día, la luna brilla durante \_\_\_\_\_”

**Pase** si el niño cumple dos frases correctamente.

Ejemplos de frases correctas:

- “Si un caballo es grande, un ratón es **pequeño, pequeñísimo, diminuto**”.
- “Si un fuego está caliente, el hielo está **frío, fresco, helado (mojado, derritiendo, o agua son incorrectos)**”.
- “Si el sol brilla durante el día, la luna brilla durante **la noche, lo oscuro, lo negro, la tarde**”.

#### 4. Área motor grueso

**Movimientos iguales.** Con el niño boca arriba, vigile la actividad de los brazos y piernas.

**Pase** si el niño se mueve los brazos y piernas igualmente. No pase si un brazo/pierna no se mueve tanto como el otro.

**Levantar la cabeza (R).** El niño debe estar boca abajo en una superficie plana.

**Pase** si el niño se levanta la cabeza por lo menos momentáneamente para que la barba esté fuera de la superficie sin estar vuelta a un lado u otro o si el guardián relata que el niño lo puede hacer.



**Cabeza levantada 45 grados.** El niño debe estar boca abajo en una superficie plana.

**Pase** si el niño se levanta la cabeza para que la cara haga un ángulo de aproximadamente 45 grados con la superficie por varios segundos por lo menos. El niño estará mirando la mesa delante de él/ella.

Si el niño pasa Cabeza Levantada 45 grados, también pasa Levantarse la Cabeza.

**Cabeza levantada 90 grados.** El niño debe estar boca abajo en una superficie plana.

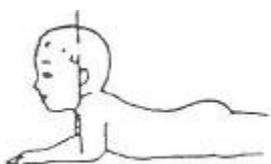
**Pase** si el niño se levanta la cabeza y pecho para que la cara haga un ángulo de 90 grados con la superficie, por varios segundos por lo menos. El sostendrá normalmente por los antebrazos.



Si el niño pasa Cabeza levantada 90 grados, también pasa Cabeza levantada 45 grados y Levantar la cabeza.

**Pase** si el niño se mantiene la cabeza vertical y firme, sin vacilación por unos segundos por lo menos.

Si el niño pasa Cabeza levantada 45 grados, también pasa Levantar la cabeza.



**Sentarse, cabeza firme.** Sujete al niño en una postura sentada.

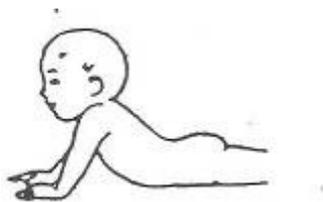
**Pase** se el niño se mantiene la cabeza vertical y firme, sin vacilación por unos segundos por lo menos.

**Pesarse (impulsarse) en las piernas.** Sujete al niño y póngale de pie para que los pies estén en la mesa. Lentamente suelte el apoyo que usted le da para que el peso del niño esté en las piernas y pies de éste.

**Pase** si el niño se apoya en las piernas por varios segundos o si se empuja con los pies y piernas contra la mesa.

**Pecho arriba, apoyo de los brazos.** El niño debe estar boca abajo en una superficie plana.

**Pase** si el niño se levanta la cabeza y pecho de la superficie usando el apoyo de brazos extendidos para que mire por delante o para arriba.



**Voltearse (R).** Durante la prueba, note si el niño se voltea de la espalda al estómago o del estómago a la espalda. Si usted no lo ve, pregúntele al guardián si el niño se ha volteado completamente, de la espalda al estómago o del estómago a la espalda, dos veces por lo menos.

**Pase** si usted ve que el niño se voltea completamente o si el guardián lo ha visto dos veces por lo menos.

**Levantar a sentar, no retraso de la cabeza.** El niño debe estar tumbado boca arriba. Agárrele las manos y muñecas y levantarle lenta y suavemente a la postura sentada. Si la cabeza se retrasa inmediatamente, no continúe de levantarle a la postura sentada.

**Pase** si la cabeza del niño no retrasa de ninguna manera mientras usted le levanta. El niño también se levantará con usted, utilizando los músculos de los hombros y cuello.



**Sentarse sin apoyo.** Sujétele al niño en una postura sentada en la que no se caiga, suelte las manos de usted lentamente.

**Pase** si el niño se sienta solo por 5 segundos sobre las piernas del guardián o en la mesa para apoyarse.

**De pie, apoyándose en algo.** El niño debe estar de pie apoyándose en un objeto sólido (no en una persona).

**Pase** si el niño se queda de pie apoyándose en el objeto por 5 segundos o más.

#### **Ponerse de Pie**

El niño debe estar sentado en el suelo al lado de una silla o mesa baja. Coloque un juguete en la silla o en la mesa para animarle a ponerse de pie.

**Pase** si el niño se pone de pie.

**Sentarse (desde otra postura) (R).** El niño debe estar boca arriba, boca abajo, gateando, o de pie y apoyándose en algo, anímele a sentarse. Si usted no lo ve, pregúntele al guardián si el niño puede sentarse desde otra postura sin ayuda.

**Pase** si usted lo ve o si el guardián dice que lo hace.

**Quedarse de pie - 2 segundos.** Ponga el niño para que esté de pie en el suelo, apoyado en algún soporte. Cuando parece que tiene el equilibrio, intente quitar el soporte.

**Pase** si usted ve que el niño se queda de pie sin apoyo por 2 segundos o más.

**Quedarse de pie solo.** El procedimiento para este punto es igual que el de De pie 2 segundos.

**Pase** si el niño se queda de pie por 10 segundos o más.

Si el niño pasa De Pie Solo, también pasa De pie 2 segundos y De pie apoyándose en algo.

**Agacharse y recoger.** Mientras el niño está de pie sobre el suelo, fuera de todo apoyo, coloque un juguete o pelota en el suelo y anímele a agarrarlo.

**Pase** si el niño se agacha para recoger el objeto y se vuelve a poner de pie sin apoyarse o sentarse.

**Caminar bien.** Note como anda el niño.

**Pase** si el niño tiene buen equilibrio, se cae raras veces y no vacila de un lado a otro.

**Caminar para atrás (R).** Anime al niño a caminar para atrás por demostración o note si el niño lo hace durante la prueba. Si usted no ve esto, pregúntele al guardián si el niño anda para atrás, posiblemente mientras arrastra un juguete o abre una puerta o cajón.

**Pase** si el niño toma algunos pasos para atrás sin sentarse o si el guardián dice que lo hace.

**Correr.** Anime al niño que corra, posiblemente para alcanzar algo que le urja como una pelota que puede perseguir.

**Pase** si el niño sabe correr (no caminar rápido) con fluidez y sin caerse ni tropezar.

**Subir la escalera (R).** Pregúntele al guardián cómo el niño sube una escalera.

**Pase** si el niño camina para subirla. El niño puede usar la pared o barandilla para apoyo, pero no puede apoyarse en nadie.

**(Dar una patada a una) pelota hacia delante.** Coloque la pelota aproximadamente 6 pulgadas delante del niño (quien debe estar de pie). Dígale que le dé una patada a la bola. Usted puede mostrarle cómo se hace.

**Pase** si el niño da una patada hacia delante sin apoyarse de algo. Empujándola con el pie. Dándole con el revés del pie o pisándola no pasan.

**Saltar.** Dígale al niño que salte. Usted puede demostrar.

**Pase** si el niño salta, con ambos pies saliendo del suelo a la vez. El niño no tiene que aterrizar en el mismo sitio. El niño no puede correr antes de saltar ni apoyarse en nada.

**Tirar la pelota sobre la mano (overhand).** Déle al niño la pelota y póngase por lo menos a un metro de él/ella. Dígale que se la tire a usted usando un tiro de sobremano. Usted puede demostrarlo. Se pueden dar 3 oportunidades.

**Pase** si el niño tira la pelota dentro del alcance del brazo de usted entre las rodillas y la cabeza, usando un tiro de sobremano, no de bajomano ni hacia un lado. La pelota puede rebotar antes de que le alcance a usted, si estuvo entre las rodillas y la cabeza antes de empezar el arco para abajo. Si el niño la tira directamente hacia abajo o lejos de usted, no lo pase.

**Salto de longitud.** Coloque un papel (8 1/2" X 11") sobre el suelo y muéstrele al niño como se hace un salto de longitud con pies juntos desde una postura de estar de pie pasando por encima de la anchura del papel (8 1/2"). Ahora, dígale que lo haga. Se pueden dar 3 oportunidades, si es necesario.

**Pase** si el niño salta, con ambos pies juntos, por encima del papel sin tocarlo.

**Equilibrio - Cada Píe 1, 2, 3, 4, 5, 6 segundos.** El niño debe estar lejos de todo apoyo. Muéstrele como se hace equilibrios en un pie. Dígale que lo haga, dándole 3 oportunidades (a menos que se haga equilibrios por 6 segundos o más la primera vez). Apunte el tiempo más largo de las 3 oportunidades. Luego, repítalo con el otro pie,

dándole 3 oportunidades si es necesario. Apunte el tiempo más largo de estas 3 oportunidades.

**Pase** la categoría apropiada según el tiempo más breve de los 2 tiempos apuntados. Ej: Si el tiempo más largo del pie derecho es 3 segundos y el tiempo más largo para el pie izquierdo es 5 segundos, el niño pasa por 1, 2, 3 segundos.

**Si el niño pasa** por 2, 3, 4, 5 o 6 segundos, también pasa los inferiores (Por ejemplo, si pasa Equilibrio Cada Píe 3 Segundos, también pasa Equilibrio - Cada Pie 1 Segundo y Equilibrio - Cada Pie 2 Segundos).

**Saltar.** El niño debe estar fuera de apoyos. Dígale que salte con un pie. Usted puede demostrarlo.

**Pase** si el niño salta con un pie 2 veces seguidas o más o en un lugar o sobre una distancia, sin apoyarse en nada.

**Caminar de talón a dedo del pie (Andar Talón/Dedo).** Haga una demostración de como se camina en una línea recta, colocando el talón de un pie delante de y tocando el dedo del otro pie. Camine 8 pasos y luego dígale al niño que lo haga. Usted puede compararlo con un equilibrista. Si es necesario, usted puede demostrarlo varias veces. Se pueden dar 3 oportunidades.

**Pase** si el niño puede andar en una línea recta por 4 pasos o más, colocando el talón a no más de 1 pulgada delante del dedo.



Incorporar prácticas para evaluar la condición de desarrollo de los niños y las niñas contribuye aún más a fortalecer una visión integrada de la salud y la educación. Permite, además, optimizar el uso de todo contacto entre el personal los profesionales de la salud y la educación con las familias para identificar posibles problemas, brindar las recomendaciones de tratamiento más apropiadas y fomentar la aplicación de prácticas sencillas que contribuyan a estimular tempranamente el desarrollo de las niñas y los niños.

### III. REFERENCIAS

Bueso Lara, J. A. (2009). Prueba de Tamizaje del Desarrollo de Denver II (DDST-II). En:<http://www.google.co.cr/search?hl=es&source=hp&q=INSTRUCTIVO+PRUEBA+DENVER+II&meta=&aq=f&oq=>

Campos, Z. (29 de mayo, 2008). Consideraciones al elegir instrumentos para valorar Desarrollo. Conferencia impartida en el Taller Propuesta del Sistema de Atención Integral Intersectorial al Desarrollo de niños y niñas menores de seis años: CCSS-MEP-MS. San José, Costa Rica.

William K. Frankenburg & Josiah B. Dodds Denver Developmental Screening Test II (DDST-II), disponible en <http://www.icyf.msu.edu/screenng.html>,

WK Frankenburg & JB Dobbs Denver II Prescreening Developmental Questionnaire (PDQ-II), disponible en <http://www.uvm.edu/~cdci/pedilinks/pediatric/tools/pdqII.htm>

Naranjo, Carmen. Guías Ejercicios y juegos para mi niño de 0 a 3 años. PROCEP. Guatemala: UNICEF- Editorial Piedra Santa, 1982 58 pp.

-----, Mi niño de 0 a 6 años. 3ª ED. México: UNICEF-PROCEP, 1988 117 pp.

Behrman, Kliegman & Arvin, Pediatría de Nelson, Capítulo 17 Evaluación del desarrollo y variaciones biológicas, 15ª Edición McGraw-Hill Interamericana, México 1977, p 84.

The Harriet Lane Handbook, pp 352-356. 1996.

Denver Developmental Screening Test, disponible en <http://www.medicinenet.com/script/main/hp.asp>

Glascoe, FP et al Accuracy of the Denver-II in developmental screening Volume 89, Issue 6, pp. 1221-1225, 06/01/1992 Copyright © 1992 by The American Academy of Pediatrics. The Denver II Developmental Screening Test (DDST-II), disponible en [http://www.healthsci.utas.edu.au/medicine/teaching/kfp/kfp3/visit\\_8/Denver11.htm](http://www.healthsci.utas.edu.au/medicine/teaching/kfp/kfp3/visit_8/Denver11.htm)

Developmental Screening Tools, disponible en <http://www.uvm.edu/~cdci/pedilinks/ei/screentools.htm>

Frances P. Glascoe Ph.D. Frances P. Glascoe Ph.D. and Henry L. Shapiro MD Developmental Screening, disponible en <http://www.dbpeds.org/>

### III. ANEXOS

## Anexo I

### Formularios del Denver II Prescreening Developmental Questionnaire” (PDQ-II). VERSIONES PREMILINARES

#### FORMULARIO 0 A 9 MESES

Nombre del Niño(a) _____ Nombre de quien aplica el pretest: _____ Relación con el niño(a): _____	Fecha: _____ Edad del niño(a) _____ meses Edad corregida: _____ meses
--	---

	Uso Oficial		Uso Oficial
Encierre en un con un círculo la respuesta <b>Si</b> o <b>No</b> para cada pregunta, hasta que tenga <b>3</b> respuesta <b>no</b> marcadas.  <b>1. Movimientos iguales:</b> Cuando el niño(a) esta boca arriba mueve los brazos y piernas igualmente. Responda <b>No</b> si un brazo/pierna no se mueve tanto como el otro. <span style="float: right;"><b>Si</b>    <b>No</b></span>	(0) MG	<b>8. Seguir pasando la línea media:</b> Cuando el niño esta boca arriba puede mirar un objeto y seguirlo pasando la línea media. <span style="float: right;"><b>Si</b>    <b>No</b></span>	(2-2) MFA
<b>2. Levantar la cabeza:</b> Cuando el niño esta boca abajo en una superficie plana levanta la cabeza por lo menos momentáneamente para que la barbilla esté fuera de la superficie sin estar vuelta a un lado u otro. <span style="float: right;"><b>Si</b>    <b>No</b></span>	(0-3) MG	<b>9. Cabeza levantada 45°:</b> Cuando el niño esta boca abajo en una superficie plana levanta la cabeza hasta 45°. <span style="float: right;"><b>Si</b>    <b>No</b></span>	(2-2) MG
<b>3. Mirar la cara.</b> Cuando el niño esta boca arriba, mira o fija la mirada en su cara. <span style="float: right;"><b>Si</b>    <b>No</b></span>	(1) PS	<b>10. Cabeza levantada 90°:</b> Cuando el niño esta boca abajo en una superficie plana levanta la cabeza hasta 90°. <span style="float: right;"><b>Si</b>    <b>No</b></span>	(3) MG
<b>4. Seguir hasta la línea media.</b> Cuando el niño esta boca arriba puede mirar un objeto y seguirlo hasta la línea media. <span style="float: right;"><b>Si</b>    <b>No</b></span>	(1-1) MFA	<b>11. Reirse:</b> Se sonríe el niño a carcajadas sin hacerle cosquillar o tocarlo. <span style="float: right;"><b>Si</b>    <b>No</b></span>	(3-1) L
<b>5. Respuesta a una campana:</b> Responde su niño con movimientos en los ojos, cambios en la respiración o cualquier otro cambio ante el sonido de una campana o sonajero fuera de su línea de visión? <span style="float: right;"><b>Si</b>    <b>No</b></span>	(1-2) L	<b>12. Manos juntas:</b> El bebe juega con las manos o junta sus manos en la línea media arriba del pecho o en la boca. <span style="float: right;"><b>Si</b>    <b>No</b></span>	(3-3) MFA
<b>6. Vocalizar sin llorar:</b> Hace el niño sonidos que no sea llorando, como vocales (“uh,” “eh”). <span style="float: right;"><b>Si</b>    <b>No</b></span>	(1-3) L	<b>13. Seguir 180°.</b> Cuando el niño esta boca arriba puede mirar un objeto de un lado a otro (180°). <span style="float: right;"><b>Si</b>    <b>No</b></span>	(4) MFA
<b>7. Responder con una sonrisa:</b> Cuando usted se rie o habla con el niño, este responde con una sonrisa. <span style="float: right;"><b>Si</b>    <b>No</b></span>	(1-3) PS	<b>14. Agarrar un sonajero (Chilindrín):</b> Es importante que siga las instrucciones con cuidado: al colocar un chilindrín en la palma de la mano del bebe, este lo agarra y sostiene por unos segundos. <span style="float: right;"><b>Si</b>    <b>No</b></span>	(4) MFA

<p><b>15. Sentarse cabeza firme :</b> Al sentarse, el niño puede mantener su cabeza en posición vertical y estable? Responda <b>No</b> si la cabeza cae hacia los lados o en su pecho .</p> <p style="text-align: right;"><b>Si No</b></p>	<p><b>Uso Oficial</b> (4) MG</p>	<p><b>23. Buscar el hilo( Buscar lo que se cayó)</b> Siga las instrucciones: Muéstrelle al niño un objeto que le llame la atención , déjelo caer. El niño lo busca en el suelo u otro lugar. Los objetos largos no cuentan.</p> <p style="text-align: right;"><b>Si No</b></p>	<p><b>Uso Oficial</b> (7-2) MFA</p>
<p><b>16. Pecho arriba, apoyo de los brazos:</b> Cuando el bebé está boca abajo sobre una superficie plana, puede levantar su pecho con sus brazos para recibir apoyo.</p> <p style="text-align: right;"><b>Si No</b></p>	<p>(4-1) MG</p>	<p><b>24. Pasar cubo de una mano a otra:</b> Puede el niño pasar un cubo o galleta pequeña de una mano a otra.</p> <p style="text-align: right;"><b>Si No</b></p>	<p>(7-2)MFA</p>
		<p><b>25. Agarrar 2 cubos:</b> ¿Puede su bebé agarrar 2 cosas, como juguetes o galletas, y sostener una en cada mano, al mismo tiempo?</p> <p style="text-align: right;"><b>Si No</b></p>	<p>(7-2) MFA</p>
<p><b>17. Chillar .</b> El bebe hace chillidos y sonidos de tono agudo sin estar llorando.</p> <p style="text-align: right;"><b>Si No</b></p>	<p>(4-2) L</p>	<p><b>26. Pesarse (impulsarse) en las piernas.</b> Sujete al niño y póngale de pie para que los pies estén en la mesa. Lentamente suelte el apoyo que usted le da para que el peso del niño esté en las piernas y pies de éste. ¿ Se apoya en las piernas por varios segundos o se empuja con los pies y piernas contra la mesa.</p> <p style="text-align: right;"><b>Si No</b></p>	<p>(3) MG</p>
<p><b>18.Voltearse:</b> Se ha dado vuelta el bebe de boca abajo a boca arriba y viceversa al menos dos veces.</p> <p style="text-align: right;"><b>Si No</b></p>	<p>(4-3)MG</p>	<p><b>27.Rastrillar una pasa:</b> ¿Puede su bebé coger objetos pequeños, tales como una pasa o pedazos de comida con su mano?</p> <p style="text-align: right;"><b>Si No</b></p>	<p>(7-3)MG</p>
<p><b>19. Mirar una pasa:</b> Puede el niño enfocar o quedarse viendo una pasa u otro objeto pequeño.</p> <p style="text-align: right;"><b>Si No</b></p>	<p>(5) MFA</p>		
<p><b>20. Alcanzar objetos:</b> Puede el niño alcanzar objetos que están a su alcance.</p> <p style="text-align: right;"><b>Si No</b></p>	<p>(5)MFA</p>	<p><b>28. Sentarse sin apoyo:</b> Sin estar apoyado en almohadas, una silla o la pared, ¿puede su niño quedarse sentado por sí mismo durante 60 segundos?</p> <p style="text-align: right;"><b>Si No</b></p>	<p>(7-3) MFA</p>
<p><b>21. Sonreír espontáneamente:</b> El bebe se sonríe con usted , con otra persona u objeto sin que sea estimulado a hacerlo (Reírse solito)</p> <p style="text-align: right;"><b>Si No</b></p>	<p>(5) PS</p>	<p><b>29. Darse de comer:</b> ¿Puede su bebé comerse el mismo una galleta ? responder <b>No</b> si nunca le ha dado una.</p> <p style="text-align: right;"><b>Si No</b></p>	<p>(7-3) MG</p>
<p><b>22. Levantar a sentar, sin retraso de la cabeza.</b> El niño debe estar acostado boca arriba . Agárrele las manos y muñecas y levántelo lenta y suavemente a la postura sentada. Su cabeza se levanta y sostiene sin retraso.</p> <p style="text-align: right;"><b>Si No</b></p> 	<p>(6-1) MG</p>	<p><b>30.Voltearse hacia la voz:</b> Cuando su hijo está jugando y usted susurra suavemente detrás de él, el bebe vuelve su cara hacia el lado del sonido ? Los sonidos fuertes no cuentan.</p> <p style="text-align: right;"><b>Si No</b></p>	<p>(8) PS</p>

### FORMULARIO 9 A 24 MESES

Nombre del Niño(a) \_\_\_\_\_  
 Nombre de quien aplica el pretest: \_\_\_\_\_  
 Relación con el niño(a): \_\_\_\_\_

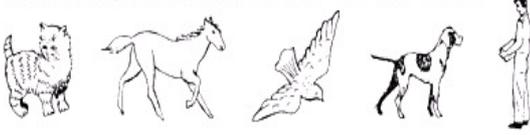
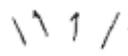
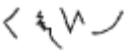
Fecha: \_\_\_\_\_  
 Edad del niño(a) \_\_\_\_\_ meses  
 Edad corregida: \_\_\_\_\_ meses

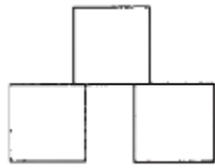
Encierre en un con un círculo la respuesta <b>SI</b> o <b>NO</b> para cada pregunta, hasta que tenga <b>3</b> respuesta <b>no</b> marcadas.				
<b>29. Darse de comer:</b> ¿Puede su bebé comerse el mismo una galleta? Responder <b>NO</b> si nunca le ha dado una.	<b>SI</b>	<b>NO</b>	<b>Uso Oficial</b> (8) PS	
<b>30. Voltearse hacia la voz:</b> Cuando su hijo está jugando y usted susurra suavemente detrás de él o ella, ¿el bebé algunas veces vuelve su cara hacia el lado del sonido? <b>Los sonidos fuertes no cuentan.</b>	<b>SI</b>	<b>NO</b>	(8-1) L	
<b>31. Se esfuerza por alcanzar un juguete:</b> Cuando un juguete que el niño(a) desea está fuera de su alcance, ¿el bebé trata de alcanzarlo estirando los brazos o el cuerpo?	<b>SI</b>	<b>NO</b>	(9) PS	
<b>32. Jugar a esconderse:</b> Cuando usted se esconde detrás de algo (o desaparece detrás de una esquina) y reaparece otra vez, ¿el bebé lo busca o ansiosamente espera que usted aparezca?	<b>SI</b>	<b>NO</b>	(9-3) PS	
<b>33. Papá o mamá. No específicos:</b> ¿el bebé hace los sonidos “ma-ma” o “pa-pa”?	<b>SI</b>	<b>NO</b>	(10) L	
<b>34. Se empuja para levantarse:</b> ¿puede el bebé empujarse a sí mismo hasta ponerse de pie sin ayuda?	<b>SI</b>	<b>NO</b>	(10) MG	
<b>35. Sostiene un juguete cuando se hala:</b> Dele a su bebé un lápiz o un lapicero. Se lo puede poner en la palma de la mano. Gentilmente trate de jalarlo para quitárselo. ¿Es difícil para usted tomar el lápiz o lapicero de regreso?	<b>SI</b>	<b>NO</b>	(10) PS	
<b>36. Levantarse con apoyo:</b> ¿Puede el bebé levantarse agarrado de una silla o mesa y quedarse de pie por <b>30 segundos</b> o más?	<b>SI</b>	<b>NO</b>	(10) MG	
<b>37. Se pone tímido con extraños:</b> ¿Puede el bebé reconocer a los extraños? Puede mostrarse tímido o indeciso con los extraños.	<b>SI</b>	<b>NO</b>	(10) PS	
<b>38. Recoger con pulgar y dedos:</b> Cuando el bebé recoge un objeto pequeño, como una pasa o una semilla, ¿agarra con el pulgar y los demás dedos?	<b>SI</b>	<b>NO</b>	(10-2) MFA	
<b>39. Sentarse sin ayuda:</b> ¿El bebé puede sentarse sin ayuda?	<b>SI</b>	<b>NO</b>		<b>Uso Oficial</b> (11) MG
<b>40. Imita una conversación:</b> Escriba 2 o 3 palabras que su bebé trata de imitar con sonidos reconocibles (no necesariamente palabras completas): _____ En su opinión, el bebé trata de imitar palabras?	<b>SI</b>	<b>NO</b>		(11) L
<b>41. Golpear 2 cubos en las manos:</b> Sin que usted mueva sus manos, ¿el bebé puede golpear uno con otro dos cubos que sostiene? Golpear sobre la mesa o arrastrar no cuenta.	<b>SI</b>	<b>NO</b>		(12-1) MFA
<b>42. Caminar sosteniéndose de un mueble:</b> ¿El bebé puede caminar solo o sosteniéndose de un mueble?	<b>SI</b>	<b>NO</b>		(12-2) MG
<b>43. Mantenerse de pie por momentos:</b> ¿El bebé puede quedarse de pie solo por <b>5 segundos</b> sin estar agarrado a nada?	<b>SI</b>	<b>NO</b>		(13) GM
<b>44. Jugar tortillitas:</b> ¿El bebé puede jugar tortillitas o decir adiós con la mano sin ayuda? Responda que <b>NO</b> si para hacerlo usted debe tomar su manita.	<b>SI</b>	<b>NO</b>		(13) PS
<b>45. Papa o Mama, específicos:</b> ¿El bebé dice “da-da” o “ma-ma” cuando quiere ver a su mamá? Responda <b>SI</b> , si el bebé usa cualquiera de estos sonidos para referirse a su mamá.	<b>SI</b>	<b>NO</b>		(13-1) L
<b>46. Ponerse de pie solo:</b> El bebé puede quedarse de pie solo por <b>30 segundos o más</b> sin estar agarrado a nada?	<b>SI</b>	<b>NO</b>		(13-3) GM
<b>47. Agacharse y levantarse sin sostenerse de nada y sin caer al suelo:</b> ¿El bebé puede agacharse para recoger un juguete u otro objeto del piso y levantarse otra vez sin caerse?	<b>SI</b>	<b>NO</b>		(14-1) GM

	Uso Oficial		Uso Oficial
<p><b>48. Indica lo que quiere:</b> ¿El niño(a) indica lo que quiere sin llorar o gemir? Lo hace señalando, empujando a la persona hacia lo que quiere o haciendo sonidos agradables para referirse al objeto?</p> <p style="text-align: right;"><b>SI NO</b></p>	(14-1) PS	<p><b>56. Camina para atrás:</b> ¿El niño(a) puede caminar <b>5 o más pasos</b> para atrás sin perder el equilibrio? Usted lo puede haber visto hacer esto mientras hala un juguete.</p> <p style="text-align: right;"><b>SI NO</b></p>	(21-2) GM
<p><b>49. Camina bien:</b> ¿El niño (a) puede caminar a través de una habitación grande sin caerse o tambalearse mientras camina?</p> <p style="text-align: right;"><b>SI NO</b></p>	(14-1) GM	<p><b>57. Quitarse prendas de vestir:</b> ¿El niño(a) puede quitarse a de vestir como la pijama (la parte de arriba o la de abajo) o los pantalones? Pañales, sombreros, gorras o medias no cuentan.</p> <p style="text-align: right;"><b>SI NO</b></p>	(21-3) PS
<p><b>50. Recoger con movimiento de pinza:</b> ¿El niño(a) puede recoger un objeto pequeño como una pasa o una semilla, usando solo el dedo pulgar y el dedo índice?</p> <p style="text-align: right;"><b>SI NO</b></p> 	(14-3) FMA	<p><b>58. Subir gradas:</b> ¿El niño(a) puede subir gradas sin sostenerse o sosteniéndose de la pared o la baranda? Responda NO si:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Tiene que gatear sobre las gradas.</li> <li>2) Si usted no le ha dejado subir gradas solito.</li> <li>3) Si el niño se agarra a una persona para dar el paso hacia la siguiente grada.</li> </ol> <p style="text-align: right;"><b>SI NO</b></p>	(22) GM
<p><b>51. Juega bola con el examinador:</b> Si usted tira rodando una bola hacia el niño(a) ¿puede el niño(a) tirársela a usted de regreso también rodando? Responda <b>NO</b> si el niño(a) le alcanza la bola, se la da pero no se la tira rodando o si usted nunca ha jugado así con el niño(a).</p> <p style="text-align: right;"><b>SI NO</b></p>	(16) PS	<p><b>59. Señalar una parte del cuerpo que le es nombrada:</b> ¿El niño puede sin que usted del explique, le señale o le ayude señalar al menos una parte de su cuerpo (nariz, ojos, boca o cualquier otra parte) cuando usted le pregunta? Responda <b>SI</b> solo si el niño(a) conoce las partes tan bien que las puede señalar cuando una persona extraña le pregunta.</p> <p style="text-align: right;"><b>SI NO</b></p>	(23) L
<p><b>52. Tomar de una taza:</b> ¿El niño(a) puede sostener una taza corriente o vaso y tomar de ella sin que se le riegue el líquido? La taza no debe tener pico.</p> <p style="text-align: right;"><b>SI NO</b></p>	(16-2) PS	<p><b>60. Usa la cuchara y riega poca comida:</b> ¿El niño(a) puede comer solito(a) con una cuchara o tenedor, regando poca comida mientras la lleva a la boca?</p> <p style="text-align: right;"><b>SI NO</b></p>	(23-2) PS
<p><b>53. Imita tareas del hogar:</b> Cuándo usted hace el oficio de la casa, ¿el niño(a) copia o repite lo que usted hace?</p> <p style="text-align: right;"><b>SI NO</b></p>	(19-2) PS	<p><b>61. Ayuda en casa, en tareas simples:</b> ¿El niño(a) ayuda a recoger juguetes o a llevar el plato a la pila cuando se le pide? Responda <b>SI</b> solamente si el niño(a) completa la tarea que se le pide.</p> <p style="text-align: right;"><b>SI NO</b></p>	(23-2) PS
<p><b>54. Torre de 2 cubos:</b> ¿El niño puede poner un bloque sobre otro, sin que se caigan? Esto usando bloques pequeños, de más o menos una pulgada y no bloques de más de 2 pulgadas.</p> <p style="text-align: right;"><b>SI NO</b></p>	(20) MFA		
<p><b>55. Otras palabras además de mamá y papá:</b> El niño(a) puede decir al menos 3 palabras específicas, sin contar mamá y papá, palabras que usa todo el tiempo para nombrar algo?</p> <p style="text-align: right;"><b>SI NO</b></p>	(20-2) L		

## FORMULARIO 2 A 4 AÑOS

Nombre del Niño(a) _____ Nombre de quien aplica el pretest: _____ Relación con el niño(a): _____	Fecha: _____ Edad del niño(a) _____ meses Edad corregida: _____ meses
--	---

<p>Encierre en un con un círculo la respuesta <b>SI</b> o <b>NO</b> para cada pregunta, hasta que tenga <b>3</b> respuesta <b>NO</b> marcadas.</p> <p><b>60. Usa la cuchara y riega poca comida:</b> ¿El niño(a) puede comer solito(a) con una cuchara o tenedor, regando poca comida mientras la lleva a la boca?  <div style="text-align: right;"><b>SI</b>      <b>NO</b></div></p> <p><b>61. Ayuda en casa, en tareas simples:</b> ¿El niño(a) ayuda a recoger juguetes o a llevar el plato a la pila cuando se le pide? Responda <b>SI</b> solamente si el niño(a) completa la tarea que se le pide.  <div style="text-align: right;"><b>SI</b>      <b>NO</b></div></p> <p><b>62. Patea la bola hacia delante:</b> Sin sostenerse de nada, el niño(a) puede patear una pequeña bola (como una bola de tenis) en dirección hacia adelante? Empujar la bola no cuenta. Responda <b>SI</b> solamente si usted ha visto al niño patear una bola pequeña.  <div style="text-align: right;"><b>SI</b>      <b>NO</b></div></p> <p><b>63. Sacar una pasa de una botella – con Demostración:</b> ¿El niño(a) puede sacar una cosa pequeña como una pasa o una hojuela de cereal de una botella pequeña, si usted le muestra cómo hacerlo?  <div style="text-align: right;"><b>SI</b>      <b>NO</b></div></p> <p><b>64. Garabatear espontáneamente:</b> Sin que usted mueva la mano del niño(a) o le muestre cómo hacerlo, dele un lápiz al niño(a) y vea si garabatea (raya) sobre el papel. Responda <b>NO</b> si el niño(a) golpea o muerde el lápiz. Responda <b>SI</b> solamente si garabatea sin ayuda.  <div style="text-align: right;"><b>SI</b>      <b>NO</b></div></p> <p><b>65. Torre de 4 cubos:</b> ¿El niño(a) puede poner 4 bloques uno sobre el otro sin que se caigan? Esto usando bloques pequeños, de más o menos una pulgada y no bloques de más de 2 pulgadas.  <div style="text-align: right;"><b>SI</b>      <b>NO</b></div></p> <p><b>66. Combinar 2 palabras diferentes:</b> ¿Puede el niño(a) poner dos palabras juntas al hablar, como “quiero agua”, “quiero leche” o “jugar bola”? La misma palabra repetida no cuenta como “adiós-adiós”.  <div style="text-align: right;"><b>SI</b>      <b>NO</b></div></p> <p><b>67. Nombra un dibujo:</b> Pida al niño(a) que le diga qué es cada dibujo. No le ayude.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  </div> <p>Dijo el niño(a) el nombre de 2 de ellos? El sonido del animal no cuenta.  <div style="text-align: right;"><b>SI</b>      <b>NO</b></div></p>	<p><b>Uso Oficial</b></p> <p>(23-2) PS</p> <p>(23-2) PS</p> <p>(2y) GM</p> <p>(2y) MFA</p> <p>(2y-1) MFA</p> <p>(2y-2)MFA</p> <p>(2y-3) L</p> <p>(2y-6) L</p>	<p><b>68. Tirar la bola sobre la mano:</b> ¿El niño(a) puede tirar la bola sobre su mano (no de lado o con la mano hacia abajo) en línea recta entre su estómago y pecho a una distancia de <b>5 pies</b> (1 metro y medio aproximadamente)?  <div style="text-align: right;"><b>SI</b>      <b>NO</b></div></p> <p><b>69. Seguir instrucciones:</b> Es importante que usted tome en cuenta las siguientes indicaciones: no haga gestos, ni señale o mire hacia el objeto, cuando le diga al niño(a) qué hacer. Pídale:                  1) “Pon este papel sobre el piso”                  2) “Pon este papel sobre la silla”                  3) “Dale el papel a mami”.                  ¿El niño(a) hizo bien las tres cosas?  <div style="text-align: right;"><b>SI</b>      <b>NO</b></div></p> <p><b>70. Ponerse la ropa:</b> ¿El niño puede ponerse alguna de las prendas de vestir como sus zapatos, pantalones o camiseta?  <div style="text-align: right;"><b>SI</b></div></p> <p><b>71. Sacar una pasa espontáneamente:</b> ¿El niño(a) puede sacar una cosa pequeña como una pasa o una hojuela de cereal de una botella pequeña, sin que usted le muestra cómo hacerlo?  <div style="text-align: right;"><b>SI</b>      <b>NO</b></div></p> <p><b>72. Dibuja una línea vertical.</b> No le ayuda al niño(a) con esta tarea. Usted dibuje una línea recta y vertical igual a la que se muestra abajo. Pida al niño(a): “dibuja una línea igual a la que yo hice”.</p> <p>Mire estos ejemplos de líneas dibujadas y responda <b>SI</b> o <b>NO</b> según corresponda. Responda <b>SI</b> si las líneas que dibuja el niño(a) se parecen a estas:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Responda <b>NO</b> si las líneas que dibuja el niño(a) se parecen a estas:</p> <div style="text-align: center;">  </div> <div style="text-align: right;"><b>SI</b>      <b>NO</b></div> <p><b>73. Salta con pies juntos:</b> Pida al niño(a) que salte con los pies juntos sobre esta hoja del cuestionario, después de que usted la pone en el piso. ¿El niño(a) levanta ambos pies al mismo tiempo al saltar sobre la hoja?  <div style="text-align: right;"><b>SI</b>      <b>NO</b></div></p>	<p><b>Uso Oficial</b></p> <p>(2y-7) MG</p> <p>(2y-8) L</p> <p>(3y) PS</p> <p>(3y) MFA</p> <p>(3y) MFA</p> <p>(3y) MFA</p> <p>(3y) MG</p>
---	---	---	--

<p><b>74. Andar en un triciclo:</b> ¿El niño(a) puede mover el triciclo al menos 10 pies (3 metros aproximadamente) hacia delante dando pedal?                  Responda <b>NO</b> si el niño(a) nunca ha tenido la oportunidad de andar en triciclo de su tamaño.  <b>SI NO</b></p> <p><b>75. Lavarse y secarse las manos:</b> ¿El niño(a) se puede lavar y secar las manos tan bien, que usted no debe hacerlo de nuevo por él o ella?                  Respuesta <b>NO</b> si usted debe lavarle o secarle las manos luego de que él o ella lo han hecho.  <b>SI NO</b></p> <p><b>76. Sostenerse en equilibrio sobre 1 pie:</b> Sin sostenerse a nada, el niño(a) hace equilibrio en un pie, tanto rato como pueda. Si es necesario, anímele y muéstrelle cómo hacerlo. Dele 3 oportunidades. ¿Puede el niño(a) sostenerse con un solo pie en equilibrio por <b>2 segundos o más</b> al menos en uno de los tres intentos?  <b>SI NO</b></p> <p><b>77. Salto largo:</b> Pida al niño(a) que salte con un pie adelante y otro atrás, sobre esta hoja del cuestionario, después de que usted la pone en el piso. ¿El niño(a) brinca toda la hoja, sin atarrizar sobre ella?  <b>SI NO</b></p> <p><b>78. Uso de plurales:</b> ¿El niño pone una “s” al final de las palabras cuando habla acerca de más de una, por ejemplo dice: “bloques”, “zapatos” o “juguetes”?  <b>SI NO</b></p> <p><b>79. Copia un círculo:</b> Pida al niño(a) que dibuje la figura que está abajo. No le diga círculo. Dígale “dibuja una figura como ésta” y señale el dibujo. No corrija ni ayude al niño(a) mientras dibuja. <b>Dele 3 oportunidades para dibujar.</b></p> <p>Mire estos ejemplos de círculos dibujados y responda <b>SI</b> o <b>NO</b> según corresponda. Responda <b>SI</b> si los círculos que dibuja el niño(a) se parecen a estos:</p>  <p>Responda <b>NO</b> si los círculos que dibuja el niño(a) se parecen a estos:</p>  <p><b>SI NO</b></p>	<p><b>Uso Oficial</b></p> <p>(3y) MG</p> <p>(3y-2) PS</p> <p>(3y-2) MG</p> <p>(3y-2) MG</p> <p>(3y-2) L</p> <p>(3y-3) MFA</p>	<p><b>80. Construye un puente:</b> Para hacer esta tarea se necesitan 6 bloques pequeños. Pida al niño(a) que mire con atención mientras usted construye el puente. Coloque 2 bloques uno a la par del otro con un pequeño espacio entre ellos. Coloque el tercer bloque encima de los primeros dos, para que parezca un puente así:</p>  <p>Dele al niño(a) 3 bloques y pídale que construya un puente igual al suyo. El puente que usted hizo lo deja hecho para que el niño(a) lo copie. No señale ni guíe al niño(a) mientras hace su trabajo.</p> <p>¿Construye el niño(a) un puente que se parece al dibujo?  <b>SI NO</b></p> <p><b>81. Torre de 8 cubos:</b> ¿El niño(a) puede poner 8 bloques uno sobre el otro sin que se caigan? Esto usando bloques pequeños, de más o menos una pulgada y no bloques de más de 2 pulgadas.  <b>SI NO</b></p> <p><b>82. Jugar juegos interactivos, e.g. Tag:</b> ¿El niño(a) juega Escondido, ladrones y policías, quedó y otros juegos donde debe tomar turnos y seguir reglas?  <b>SI NO</b></p> <p><b>83. Vestirse sin ayuda:</b> ¿El niño(a) puede ponerse y quitarse la ropa (excepto amarrar o abotonar) sin ayuda física por parte de la persona adulta? Responda <b>NO</b> si necesita que no solo de digan qué hacer sino que debe ayudársele a hacerlo.  <b>SI NO</b></p> <p><b>84. Dice su nombre y apellidos:</b> Sin que usted le ayude o le diga su nombre para que lo repita, ¿el niño(a) puede decir su nombre y ambos apellidos? Un diminutivo o apodo puede considerarse como el nombre. Responda <b>NO</b> si no es fácil comprender la pronunciación del nombre y los apellidos.  <b>SI NO</b></p>	<p><b>Uso Oficial</b></p> <p>(3y-4) MFA</p> <p>(3y-4) MFA</p> <p>(3y-6) PS</p> <p>(3y-6) PS</p> <p>(3y-9) L</p>
--	---	---	---

### FORMULARIO 4 A 6 AÑOS

Nombre del Niño(a) \_\_\_\_\_  
 Nombre de quien aplica el pretest: \_\_\_\_\_  
 Relación con el niño(a): \_\_\_\_\_

Fecha: \_\_\_\_\_  
 Edad del niño(a) \_\_\_\_\_ meses  
 Edad corregida: \_\_\_\_\_ meses

Encierre en un con un circulo la respuesta **SI** o **NO** para cada pregunta, hasta que tenga **3** respuesta **NO** marcadas.

**82. Jugar juegos interactivos, e.g.Tag:** ¿El niño(a) juega Escondido, ladrones y policías, quedó y otros juegos donde debe tomar turnos y seguir reglas? **SI NO**

**83. Vestirse sin ayuda:** ¿El niño(a) puede ponerse y quitarse la ropa (excepto amarrar o abotonar) sin ayuda física por parte de la persona adulta? Responda **NO** si necesita que no solo de digan qué hacer sino que debe ayudársele a hacerlo. **SI NO**

**84. Dice su nombre y apellidos:** Sin que usted le ayude o le diga su nombre para que lo repita, ¿el niño(a) puede decir su nombre y ambos apellidos? Un diminutivo o apodo puede considerarse como el nombre. Responda **NO** si no es fácil comprender la pronunciación del nombre y los apellidos. **SI NO**

**85. Comprende el significado de frío, cansado, hambriento.** Escriba las respuestas que su hijo o hija da a las preguntas. No le ayude, solo repita la pregunta.

“¿Qué haces cuando tienes frío?” \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 “¿Qué haces cuando tienes hambre?” \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 “¿Qué haces cuando estás cansado?” \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

(Para frío la respuesta correcta podría ser “me escalofrió o tiemblo” o “me pongo un suéter”, “me voy para adentro”. Respuesta que se califica como **NO** “tomo una medicina”, “resfriado”. Para hambre, la respuesta correcta podría ser “busco algo que comer”. Para cansado la respuesta correcta podría ser “bostezo”, “tomo una siesta”, “me siento”, “me acuesto”, “descanso”, “me quedo quieto”.

**¿El niño respondió las 3 preguntas correctamente con palabras y no con movimientos o gestos?** **SI NO**

**86. Abotonarse:** ¿El niño(a) puede abotonarse alguna de su ropa o la ropa de un muñeco? Cierres que no son botones no cuentan. Responda **NO** si el niño(a) no tiene or botones. **SI NO**

**87. Sostenerse en equilibrio sobre 1 pie 5 segundos:** Sin sostenerse a nada, el niño(a) hace equilibrio en un pie, tanto rato como pueda. Si es necesario, muéstrele cómo hacerlo. Dele 3 oportunidades. ¿Puede el niño(a) sostenerse con un solo pie en equilibrio por **6 segundos o más**, al menos en uno de los tres intentos? **SI NO**

**88. Copia una cruz:** No le diga al niño(a) el nombre de la Figura. No le ayude. Dígale: “Dibuja una figura como esta” Y señale la figura de abajo. **Dele 3 oportunidades para Dibujar.**

Mire estos ejemplos de líneas dibujadas y responda **SI** o **NO** según corresponda. Responda **SI** si las líneas que dibuja el niño(a) se parecen a estas:

+ X X

Responda **NO** si las líneas que dibuja el niño(a) se parecen a estas:

+ - - - -

**¿Dibuja el niño una cruz?** **SI NO**

**89. Elije la línea más larga:** No ayude al niño(a), ni use las palabras “más grande”. Muéstrele las dos líneas de abajo y dígale “Señala la que es más larga”.

Después de que el niño(a) la señala, dele vuelta al dibujo de manera que quede de cabeza y dígale de nuevo “Señala la que es más larga”. Después del que el niño(a) la señala vuelva a colocar el dibujo como la primera vez y diga por tercera vez “Señala la que es más larga”.

**¿El niño(a) pudo señalar la más larga las 3 veces?** **SI NO**

**90. Comprende preposiciones:** No señale ni mire al niño mientras le da las siguientes instrucciones: “Pon el papel en el piso”, “Pon el papel frente a ti”, “Pon el papel debajo de la silla”, Pon el papel detrás de ti” ¿El niño(a) siguió las **4 instrucciones** correctamente? **SI NO**

**91. Separarse de la madre con facilidad:** ¿Cuando el niño debe quedarse con alguien para que le cuide y su mamá debe irse reacciona sin llanto, lloriqueando o se agarra de ella y no la deja? **SI NO**

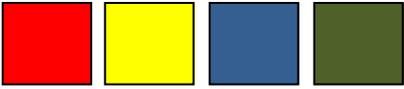
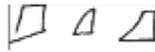
Uso Oficial

(4y-4) MFA

(4y-4) MFA

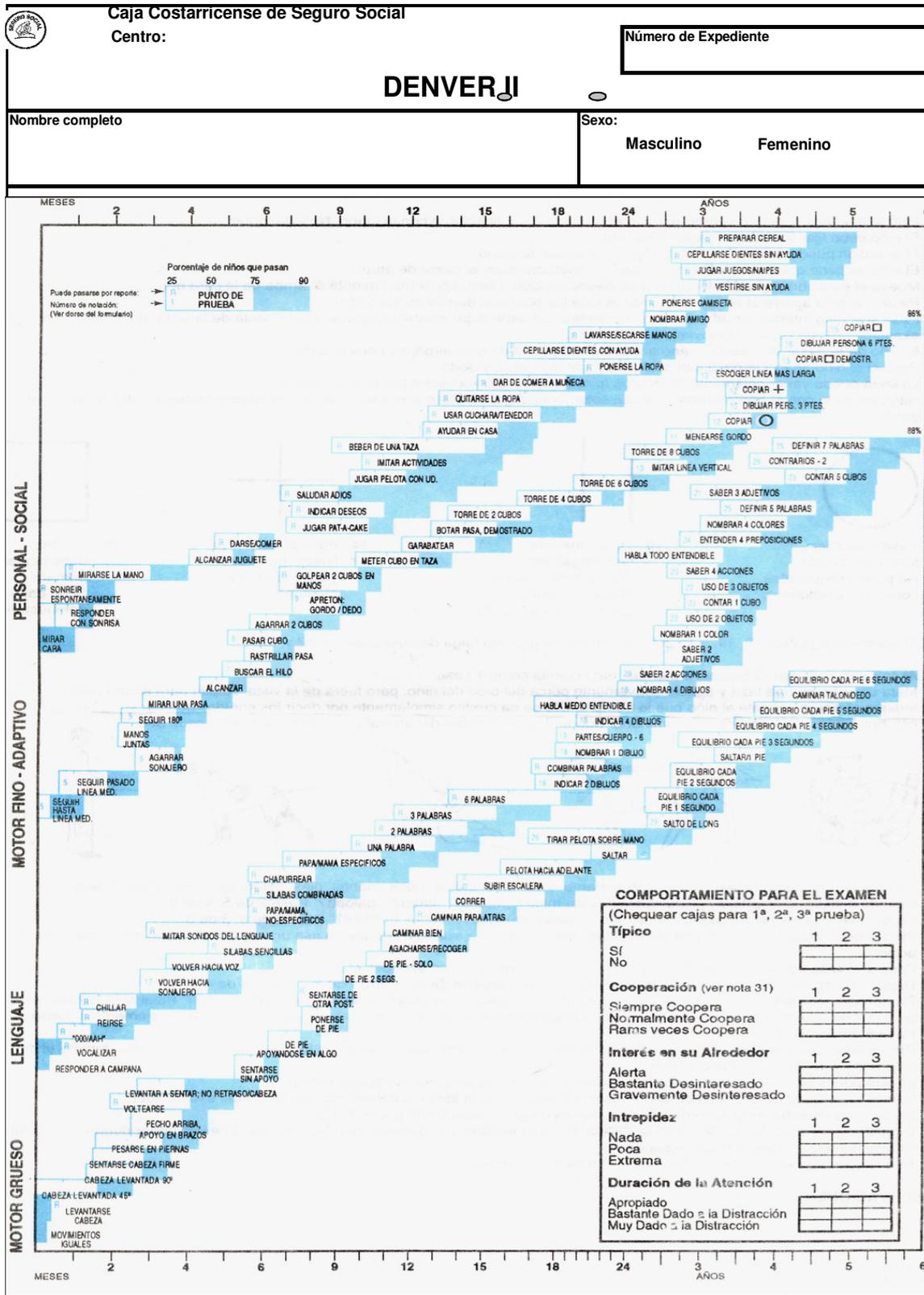
(4y-6) L

(4y-8) PS

	Uso Oficial		Uso Oficial
<p><b>92. Reconoce colores:</b> No señale, ni ayude al niño(a), solamente pregúntele lo siguiente: "Señala el cuadrado ROJO", "Señala el cuadrado VERDE", "Señala el cuadrado AMARILLO", "Señala el cuadrado AZUL".</p>			
			
<p>¿Señaló le niño(a) los 4 colores correctamente? <b>SI NO</b></p>	(4y-10) L		
<p><b>93. Brinca en un pie (pata renca):</b> Pida al niño(a) que brinque varias veces en un pie sin agarrarse a nada. ¿Salta en pata renca 2 o más veces seguidas? <b>SI NO</b></p>			
<p><b>94. Vestirse solo(a):</b> ¿El niño(a) se viste solo sin ninguna ayuda? <b>SI NO</b></p>	(5y) PS		
<p><b>95. Camina punta talón:</b> Muestre al niño(a) cómo caminar colocando la punta del dedo gordo de un pie inmediatamente después del talón del otro, y así sucesivamente camine como 8 pasos. Luego pida al niño(a) hacerlo él. <b>Permita 3 intentos.</b> ¿Caminó el niño en línea recta 4 o más pasos punta con talón, dejando un espacio no mayor de una pulgada entre su dedo gordo y el talón, al menos en uno de los intentos? <b>SI NO</b></p>	(5y) GM		
<p><b>96. Dibuja la figura humana, 3 partes:</b> Diga al niño(a) que dibuje una persona en el campo de abajo. No le dé más instrucciones ni le pregunte por partes del cuerpo que olvide dibujar.</p>		<p>Mire estos ejemplos de cuadrados dibujados y responda <b>SI</b> o <b>NO</b> según corresponda. Responda <b>SI</b> si los cuadrados que dibuja el niño(a) se parecen a estos:</p> 	
<p>Cuenta las partes que dibujó, las que van en pares cuentan por una, como los ojos, brazos, piernas, etc.</p> <p><b>¿El niño dibuja una figura humana con al menos 3 partes del cuerpo claras?</b> <b>SI NO</b></p> <p><b>97. Analogías:</b> Escriba lo que el niño(a) le diga cuando le pregunte las siguientes oraciones sin terminar. No le ayude en nada solo repitiendo las oraciones.</p> <p>"Si un caballo es grande, un ratón es..." _____</p> <p>"Si el fuego es caliente, el hielo es..." _____</p> <p>"Si mami es una mujer, papá es..." _____</p> <p><b>¿El niño contestó dos de las oraciones de manera correcta?</b> <b>SI NO</b></p>	(5y-2) MFA	<p>Responda <b>NO</b> si los cuadrados que dibuja el niño(a) se parecen a estos:</p>  <p><b>¿Dibuja el niño un cuadrado?</b> <b>SI NO</b></p>	(5y-8) MFA
<p><b>98. Atrapa una bola que se le lanza rebotando:</b> Cuando se le lanza una bola pequeña como de tenis, rebotando el niño(a) la atrapa usando solo sus manos? <b>SI NO</b></p> <p><b>99. Sostenerse en equilibrio sobre 1 pie 10 segundos:</b> Sin sostenerse a nada, el niño(a) hace equilibrio en un pie, tanto rato como pueda. Si es necesario, muéstrele cómo hacerlo. Dele 3 oportunidades. Calcule los segundos contando despacio ¿Puede el niño(a) sostenerse con un solo pie en equilibrio por <b>11 segundos o más</b>, al menos en uno de los tres intentos? <b>SI NO</b></p>	(5y-3) L	<p><b>102. Copia un cuadrado:</b> Sin que usted le muestre cómo, el niño(a) puede dibujar un cuadrado correctamente? <b>SI NO</b></p> <p><b>103. Camina para atrás punta-talón:</b> Muestre al niño como caminar punta-talón hacia atrás (un pie detrás del otro donde la punta del dedo gordo toca el talón del otro pie). Camine alrededor de 8 pasos. Luego, pida al niño(a) hacerlo. <b>Permita 3 intentos.</b> ¿Caminó el niño en línea recta 4 o más pasos punta con talón, dejando un espacio no mayor de una pulgada entre su dedo gordo y el talón, al menos en uno de los intentos? <b>SI NO</b></p>	(6y) MFA
<p><b>100. Dibuja la figura humana, 6 partes:</b> Diga al niño(a) que dibuje una persona en el campo de abajo. No le dé más instrucciones ni le pregunte por partes del cuerpo que olvide dibujar. Cuenta las partes que dibujó, las que van en pares cuentan por una, como los ojos, brazos, piernas, etc.</p> <p><b>¿El niño dibuja una figura humana con al menos 6 partes del cuerpo claras?</b> <b>SI NO</b></p>	(5y-6) GM	<p><b>104. Define palabras:</b> Escriba la respuesta de su hijo(a) a las siguientes preguntas. Haga una pregunta a la vez y espere la respuesta del niño(a). No le ayude, solo repitiéndole la pregunta.</p> <p>"¿Qué es una bola?" _____</p> <p>"¿Qué es un lago?" _____</p> <p>"¿Qué es un escritorio?" _____</p> <p>"¿Qué es una casa?" _____</p> <p>"¿Qué es un banano?" _____</p> <p>"¿Qué es una cortina?" _____</p> <p>"¿Qué es un techo?" _____</p> <p>"¿Qué es un hongo (seto)?" _____</p> <p>"¿Qué es una acera?" _____</p>	(6y-3) GM
	(6y) MFA	<p><b>¿El niño(a) define 6 de las 9 palabras de manera correcta, en términos de uso, forma, de qué está hecho o diciendo una categoría general a la que pertenece como banano = fruta?</b> <b>SI NO</b></p> <p><b>105. Composición de:</b> Escriba la respuesta de su hijo(a) a las siguientes preguntas. No le ayude, solo repitiéndole la pregunta.</p> <p>"¿De qué está hecha una cuchara?" _____</p> <p>"¿De qué está hecho un zapato?" _____</p> <p>"De qué está hecha una puerta?" _____</p> <p>(Cuchara es de metal, plástico o madera; zapato es de cuero, hule, tela, plástico, madera; puerta es de madera, metal, vidrio).</p> <p>¿El niño(a) respondió correctamente las <b>3 preguntas?</b> <b>SI NO</b></p>	(6y-3) L

## Anexo 2

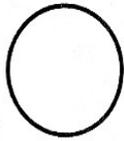
### Gráfica de Evaluación del Desarrollo utilizada en la CCSS (anverso)



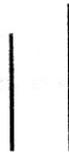
## Gráfica de Evaluación del Desarrollo utilizada en la CCSS (reverso)

### INSTRUCCIONES PARA LA ADMINISTRACION

1. Intente animarle al niño a sonreír por sonreírle, hablarle, o saludar le con la mano. No lo/la toque.
2. El niño debe fijar la vista por varios segundos.
3. El guardián puede guiar el cepillo de dientes y aplicar la pasta.
4. El niño no tiene que poder lazar los zapatos ni abotonar/subir el cierre de atrás.
5. Mueva el estambre lentamente en un arco desde un lado a otro, aproximadamente 8" arriba de la cara del niño.
6. Pase si el niño agarra el sonajero cuando le toca los puntos o dorsos de los dedos.
7. Pase si el niño intenta ver adónde fue el estambre. Se debe dejar caer el estambre rápidamente de la vista, de la mano del examinador y sin cualquier movimiento del brazo.
8. El niño debe pasar el cubo de mano a mano sin la ayuda de su cuerpo, su boca o la mesa.
9. Pase si el niño agarra la pasa con cualquier parte del gordo y dedo.
10. La línea puede variar solamente 30 grados (o menos) de la línea hecha por el examinador.
11. Haga un puño con el gordo arriba y menee solamente el gordo. Pase si el niño lo imita y no mueve cualquier otro dedo que el gordo.



12. Pase cualquier forma encerrada. No pase movimientos continuos y redondos.



13. ¿Cuál línea es más larga? (no más grande.) Voltee el papel y repita. (pase 3 de 3 o 5 de 6)



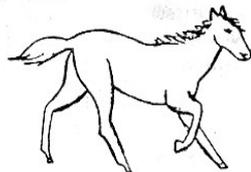
14. Pase cualquier par de líneas que cruzan cerca del punto mediano.

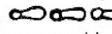


15. El niño debe copiar primero. Si no pasa, demuéstrello.

Al administrar puntos 12, 14, y 15, no nombre las formas. No haga demostración de 12 y 14.

16. Al calificar, cada par (2 brazos, 2 piernas, etc.) cuenta como 1 cosa.
17. Meta un cubo en una taza y agítela suavemente cerca del oído del niño, pero fuera de la vista. Repita para el otro oído.
18. Indique el dibujo y dígame al niño que lo nombre. (No se da crédito simplemente por decir los sonidos que hacen.) Si el niño nombra menos de 4 dibujos, el examinador puede decir el nombre del animal y el niño debe indicar cada uno.



19. Usando una muñeca, dígame al niño: "Muéstrame nariz, ojos, orejas, boca, manos, pies, estómago, pelo." Pase 6 de 8.
20. Usando dibujos, pregúntele: "¿Cuál vuela?...dice miao?...habla?...ladra?...galopa?" Pase 2 de 5, 4 de 5.
21. Pregúntele: "¿Qué haces cuando tienes frío?...estás cansado?...tienes hambre?" Pase 2 de 3, 3 de 3.
22. Pregúntele: "¿Qué haces con una taza? ¿Para qué se usa una silla? ¿Para qué se usa un lápiz?" Se deben incluir palabras de acción.
23. Pase si el niño correctamente coloca y dice cuantos cubos están en el papel. (1,5)
24. Dígame: "Coloca el cubo **en** la mesa; **debajo de** la mesa; **delante de** mí; **detrás de** mí." Pase 4 de 4.
25. Pregúntele: "¿Qué es una pelota?...lago?...escritorio?...casa?...banana?...cortina?...cerca?...techo?" Pase si se definen en términos de uso, forma, de qué se hace, o de categoría general (por ejemplo, banana es una fruta, no simplemente amarillo). Pase 5 de 8, 7 de 8.
26. Pregúntele: "Si un caballo es grande, ¿un ratón es \_\_\_? Si el fuego está caliente, el hielo es \_\_\_? Si el sol brilla durante el día, la luna brilla durante \_\_\_?" Pase 2 de 3.
27. El niño puede usar una pared o barandilla solamente, no una persona. No puede gatear.
28. El niño tiene que tirar la pelota de sobremano a 3 pies, hasta la longitud del alcance del brazo del examinador.
29. El niño tiene que hacer el salto de longitud através de la anchura de un papel (8 1/2").
30. Dígame que ande adelante,  con el talón a 1" o menos del dedo del pie. El examinador puede demostrarlo. El niño tiene que tomar 4 paso seguidos.
31. En el segundo año, la mitad de los niños normales no cooperan.

#### OBSERVACIONES:

### Anexo 3

## Plan de Estimulación por Áreas del Desarrollo que complementa el tamizaje: dirigido a padres, madres y encargados de niñas y niños menores de 6 años<sup>3</sup>

PLAN DE ESTIMULACION PSICOMOTRIZ EN NIÑOS (0 MES A 1 MES)				
MOTORA GRUESA	MOTORA FINA	LENGUAJE	SOCIO-AFECTIVA	COGNOSCITIVA
<p>1. Coloque al niño(a) boca abajo y con suavidad levántele la cabeza por pocos segundos, luego con cuidado y suavidad ayúdelo(a) a poner su cabeza en la posición inicial (repítalo varias veces).</p> <p>2. Acueste al niño(a) boca arriba y muéstrelle un juguete llamativo, o un foco moviéndolo hacia los lados y hacia atrás de la cabeza del niño(a) con el fin de que mueva su cabeza al seguir los movimientos de los objetos.</p> <p>3. Con cuidado ayude al niño(a) para que mueva las manos y los pies.</p> <p>4. Ayude al niño(a) a que doble sus brazos hacia el pecho y luego los estire hacia los lados del cuerpo.</p> <p>5. Ayude al niño(a) a que doble las piernas sobre su estómago y luego las estire.</p>	<p>1. Con cuidado, ayude al niño(a) a que extienda uno por uno los dedos de la mano.</p> <p>2. Déle al niño(a) masajes circulares. sobre la palma de la mano.</p> <p>3. Frente a los ojos del niño(a), (a no más de 25 cm) coloque y enseñe un objeto de colores brillantes y muévelo lentamente en forma horizontal o vertical. Repita esta acción varias veces.</p> <p>4. Mientras la madre lo(a) amamanta es recomendable que le hable y mueva la cabeza con el fin de que el niño siga sus movimientos con los ojos.</p>	<p>1. Convérsele o cántele, al niño(a) con el fin de que éste(a) responda con movimientos de brazos, piernas, mirando y emitiendo sonidos tales como "aa" y "ggg".</p> <p>2. Juegue con el niño(a) utilizando cilindrones, campanitas u otros juguetes que suenen.</p>	<p>1. Mientras el niño(a) mama acarícelo y mírelo a los ojos.</p> <p>2. Duerma al niño(a) en una hamaca, meciéndolo(a) y cantándole.</p> <p>3. Cuando el niño(a) llora acerque su rostro, llévele la manita a la boca, convérsele y sonríale.</p> <p>4. Alce al niño(a) y acurrúquelo(a) entre su hombro y cuello y arrúllelo(a) suavemente.</p>	<p>1. Suene un chilindrín en diferentes direcciones para que el niño(a) siga el sonido con la mirada y con movimientos de la cabeza.</p> <p>2. Mueva en diferentes direcciones objetos de colores vivos y brillantes para que el niño(a) siga el movimiento con la mirada y movimientos de la cabeza</p> <p>3. Alce y acaricie al niño(a).</p> <p>4. Cuando va a alimentar al niño(a) colóquele el pezón en la mejilla cerca de la boca, con el objetivo de que "busque" con movimientos de cabeza y de labios.</p> <p>5. Ocasionalmente coloque gotitas de leche materna en la punta de la lengua del niño(a). Esto motivará movimientos placenteros en la lengua y la garganta.</p>

<sup>3</sup> Universidad de Costa Rica, Escuela de Enfermería. Enfermería Pediátrica. Material revisado por MSc. Sunny González S (2007). Fuente. INCIENSA

PLAN DE ESTIMULACION PSICOMOTRIZ EN NIÑO(A)S (1 MES Y UN DIA A 4 MESES)				
MOTORA GRUESA	MOTORA FINA	LENGUAJE	SOCIO-AFECTIVA	COGNOSCITIVA
<ol style="list-style-type: none"> <li>Acueste al niño(a) boca abajo, con una mantilla doblada bajo el pecho, muéstrelle objetos de colores atractivos y sonoros frente a su cara.</li> <li>Acueste al bebé boca arriba y muéstrelle en diferentes direcciones objetos brillantes y sonoros.</li> <li>Coloque un objeto sonoro al alcance de los pies del niño(a) para que éste lo patée. También puede amarrar a los zapatos o tobillos del niño(a), cascabeles para motivarlo a sacudir sus piernas.</li> <li>Mueva las piernas del niño(a) simulando un pedaleo.</li> <li>Coloque al niño(a) sobre una superficie plana, cójalo(a) por las axilas párelo(a) con cuidado por unos segundos.</li> </ol> <p>Con cuidado ayude al niño(a) a que trate de sentarse.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Muestre y ayude al niño(a) a jugar con sus propias manos.</li> <li>Coloque cintas de colores brillantes en las muñecas del niño(a). Ayúdelo(a) para que las "encuentre y explore" con la vista.</li> <li>Facilite al niño(a) un chilindrín liviano con el fin de que lo sostenga y sacuda.</li> <li>Coloque cascabeles en las muñecas del niño(a), para que los sacuda, escuche y los vea.</li> <li>Dele al niño(a) masajes en la parte de atrás y en las palmas de las manos.</li> </ol> <p>Siente al niño(a) y mueva su cara (la del adulto) o algún objeto llamativo en diferentes direcciones enfrente de su cara, con el fin de que observe y lo siga con la mirada.</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Juegue con el niño(a), acariciéle y convérsele.</li> <li>Repita los sonidos que el niño(a) pronuncia.</li> <li>Pronuncie sonidos vocales como "a,a,a,eee y uuu" para que el niño(a) los imite.</li> <li>Produzca sonidos o llame al niño(a) con el fin de que "busque" con la mirada y mueva su cabeza.</li> <li>Cuando el niño(a) llora háblele suavemente.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Acaricie al niño(a) y sonríale mientras le habla, juega con él o ella o lo(a) alimenta al pecho.</li> <li>Coloque las manos del niño(a) de modo que las pueda ver. Ayúdelo(a) a que se las lleve a la boca.</li> <li>Cuelgue en la cuna del niño(a), móviles atractivos.</li> <li>Tenga presente que el niño(a) disfrutará al estar cerca de las personas de la casa y responderá con gorgoritos y sonrisas cuando le hablen.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Acueste el niño(a) boca abajo, apoyado en los antebrazos, mueva lentamente un objeto llamativo de arriba a abajo y de derecha a izquierda.</li> <li>Establezca con el niño(a) comunicación ojo a ojo.</li> <li>Toque la mano, los dedos y el brazo del niño(a) con un objeto. Esto lo estimulará a que abra y cierre la mano y mueva los dedos y el brazo.</li> <li>Hágale cosquillas en la planta del pie y en la palma de la mano.</li> <li>Sople, silbe, bese o emita algún sonido explosivo sobre los dedos y palma de la mano del niño(a).</li> <li>Ofrézcale poquitos de leche materna en una cucharita plástica.</li> </ol>

PLAN DE ESTIMULACION PSICOMOTRIZ EN NIÑO(A)S (4 MESES Y UN DIA A 8 MESES)				
MOTORA GRUESA	MOTORA FINA	LENGUAJE	SOCIO-AFECTIVA	COGNOSCITIVA
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Tome al niño(a) de los brazos y ayúdelo(a) a sentarse.</li> <li>2. Siente al niño(a) con apoyo; colóquele objetos al alcance de la mano, para que juegue.</li> <li>3. Llame la atención del niño(a) con algún juguete atractivo, para que se vuelva de boca abajo a boca arriba y que a la vez trate de localizar y alcanzar el objeto que se le muestra.</li> <li>4. Tome al niño(a) por el tronco. Con cuidado párelo(a) por algunos segundos, sobre una superficie plana.</li> <li>5. Coloque al niño(a) boca abajo, e interéselo a desplazarse hacia adelante empujándose con los dedos de los pies.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Acueste al niño(a) boca arriba o siéntelo(a) con apoyo; mueva cerca de él o ella, objetos llamativos en forma circular, para que trate de alcanzarlos.</li> <li>2. Llene una funda de recortes de papel o celofán y désela al niño(a) para que juegue.</li> <li>3. Coloque objetos livianos y limpios en el pecho del niño(a) para que los tome y se los lleve a la boca.</li> <li>4. Dele al niño(a) una bola pequeña de hule, un cúbito, un juguete pequeño o su dedo para que el niño(a) lo coja y lo apriete.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Vocalice y motive al niño(a) mientras lo acaricia y conversa con él o ella, para que repita dos o más sílabas como: " ta - ta" "ba - ba", "ma-ma", "da - da" "pa - pa".</li> <li>2. Motive al niño(a) a imitar el sonido "brrr", y para que haga bombas de saliva.</li> <li>3. Diga al niño(a) "venga" y extienda sus brazos hacia él o ella, cuando lo va a alzar.</li> <li>4. Llame al niño(a) por su nombre con el fin de que vuelva a ver.</li> <li>5. Mientras baña al niño(a), nómbrele una a una las partes del cuerpo que le enjabona.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Acariciéle, álece, sonríale, háblele y juegue con el o la niño(a).</li> <li>2. Siente al niño(a) en su regazo y diríjalo(a) para que haga tortillitas.</li> <li>3. Juegue con el niño(a), al escondido.</li> <li>4. Juegue "caballito" con el niño(a) montándolo(a), sobre las piernas del adulto.</li> <li>5. Coloque al niño(a) frente a un espejo. Sonreirá y tratará de tocar su imagen.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mueva frente al niño(a) móviles, títeres de colores, bolas de lana entre otros objetos. El o ella mostrará interés y tratará alcanzarlos.</li> <li>2. Cuando baña al niño(a) coloque un objeto atractivo dentro de la tina o bañera. El niño(a) se interesará, balbuceará y manoteará para alcanzarlo.</li> <li>3. Ayude al niño(a) para que pase sus manitas sobre objetos (como alimentos y olores no peligrosos) que le ofrezcan la percepción de nuevos estímulos gustativos y olfativos.</li> </ol>

PLAN DE ESTIMULACION PSICOMOTRIZ EN NIÑOS (8 MESES Y UN DIA A 12 MESES)				
MOTORA GRUESA	MOTORA FINA	LENGUAJE	SOCIO-AFECTIVA	COGNOSCITIVA
<p>1. Siente al niño(a) sin apoyo. Colóquele objetos a corta distancia para que los pueda alcanzar inclinándose hacia adelante, a los lados o moviendo el tronco hacia atrás.</p> <p>1. Acueste al niño(a) boca abajo, en una superficie plana, póngale un pañal bajo el pecho y ayúdelo para que por algunos segundos se ponga en "cuatro patas".</p> <p>3. Tome al niño(a) de las manos y ayúdele a ponerse de pie por periodos cortos.</p> <p>4. Coloque al niño(a) en el suelo; póngale alrededor del pecho una mantilla y ayúdelo a caminar.</p>	<p>1. Siente al niño(a) en una superficie plana; dele un objeto en cada mano y enséñelo a golpear uno contra otro.</p> <p>2. Dele al niño(a) un objeto para que lo sujete con una mano; ofrézcale otro, con el fin de que lo coja con la mano libre.</p> <p>3. Dele al niño(a) bolas de tamaño mediano. Enséñele a que las empuje y las ruede. Pídale que lo haga.</p> <p>4. Dele al niño(a) un juguete amarrado a un cordón, para que lo jale y lo llegue hasta sus manitas.</p> <p>5. Dele al niño(a) objetos de diferentes tamaños y un recipiente, para que los meta y los saque.</p> <p>6. Enseñe al niño(a) a meter un dedo en una botella de boca ancha.</p>	<p>1) Trate de que el niño(a) repita 2 sílabas juntas tales como: "ma-má", "pa-pá", "ca-ca", "ta-ta". Enséñele a hacerlo.</p> <p>2) Preséntele al niño(a)(a) objetos conocidos para que diga que son.</p> <p>3) Juegue con el niño(a) y pídale que sople con su boca. Puede ser con el fin de mover objetos livianos.</p> <p>4) Cántele al niño(a) en diferentes tonos y dígame que cante también.</p>	<p>1. Solicite al niño(a) que haga "tortillitas", "viejitas" y "pucheros".</p> <p>2. Juegue con el niño(a) rodando por el piso o en la cama o tratando de abrir la mano en la que usted oculta parcialmente un juguete.</p> <p>3. Provoque risas en el niño(a) haciéndole cosquillas.</p> <p>4. Haga que el niño(a) se vea en un espejo. Probablemente reaccionará tratando de tocar su imagen. Riendo o balbuceando.</p> <p>5. Enséñele de lejos objetos para que los pida con gestos y sonidos.</p>	<p>1. Juegue con el niño(a) de modo que busque un objeto que usted ha escondido debajo de una almohada, de una cobija o en su mano.</p> <p>2. Muestre al niño(a) revistas o láminas en donde pueda observar y señalar figuras de colores que le llamen su atención.</p> <p>3. Dele un instrumento musical tal como: un tambor, una flauta, una dulzaina, un pito entre otras cosas. Enséñele como utilizarlo y pídale que lo "toque".</p> <p>4. Juegue con el niño(a) utilizando juguetes de diferentes consistencias y temperaturas como ejemplo: agua tibia o fría, arena, plasticina o de madera</p> <p>5. Acerque al niño(a) objetos de olores agradables no peligrosos.</p>

PLAN DE ESTIMULACION PSICOMOTRIZ EN NIÑOS (13 A 18 MESES)				
MOTORA GRUESA	MOTORA FINA	LENGUAJE	SOCIO-AFECTIVA	COGNOSCITIVA
<p>1. Ponga un juguete en el suelo. Pídale al niño(a) que lo recoja, para que se ponga de cuclillas y luego se enderece sin perder el equilibrio.</p> <p>2. Motívelo para que pase de la posición acostado a posición de gateo y luego se ponga de pie, sin que pierda el equilibrio.</p> <p>3. Dele la mano al niño(a) y enséñele como patear una bola. Pídale que lo haga.</p> <p>4. Ayude y cuide al niño(a) para que suba escaleras gateando.</p> <p>5. Dele la mano al niño(a) y ayúdele a subir y bajar gradas.</p>	<p>1. Practique con el niño(a) para que logre sostener dos objetos pequeños con una sola mano.</p> <p>2. Dele al niño(a) cajas, frascos, latas (sin rosca) para que los tape y destape.</p> <p>3. Coloque una tabla en posición inclinada y juegue con el niño(a) a empujar una bola o un juguete con ruedas sobre la misma tabla.</p> <p>4. Dele al niño(a) una cuchara en cada mano. Enséñele a golpear una contra otra. Pídale que lo haga también.</p> <p>5. Dele al niño(a) un recipiente y objetos pequeños; enséñelo(a) a meterlos de uno en uno, para que pueda utilizar el dedo pulgar (el gordo) y el dedo índice (el de señalar).</p> <p>6. Facilítele materiales de dibujo (lápiz, tiza, papel) para que haga garabatos.</p> <p>7. Dele al niño(a) fichas plásticas o de cartón para que las meta por la ranura de la tapa de un frasco o caja.</p>	<p>1. Estimule al niño(a) para que responda utilizando palabras formadas por sílabas simples (mamá, papá, agua, caca, mío).</p> <p>2. Coloque al niño(a) frente a usted; haga gestos y movimientos de boca para que los imite.</p> <p>3. Solicítele al niño(a) que cumpla órdenes simples, ejemplo: dame la taza, venga, diga adiós entre otras.</p> <p>4. Hágale al niño(a) preguntas simples ejemplo: ¿Dónde está tu papá?.</p> <p>5. Muéstrelle al niño(a) una lámina con objetos y animales y pídale que señale los que usted le nombra. Ejemplo: ¿Dónde está el perro?.</p>	<p>1. Juegue con el niño(a) alcanzándole los objetos que él tira repetidamente.</p> <p>2. Motive al niño(a) para que lo imite a usted a hacer movimientos de tronco, brazos, piernas y a cantar.</p> <p>3. Pídale que imite acciones demostrativas de afecto como: abrazar, acariciar, besar a familiares y a muñecos.</p> <p>4. Solicítele que coopere en actividades caseras como botar las cáscaras y papeles al basurero, llevar la ropa sucia a la pila, recoger juguetes, entre otras.</p> <p>5. Motívelo a cooperar cuando se le viste y alimenta.</p>	<p>1. Interese al niño(a) a que explore el lugar donde se encuentra y pregúntele por el nombre de las cosas que ve. Observe como utiliza un lenguaje propio.</p> <p>2. Esconda un juguete debajo de una taza y coloque sobre la taza una mantilla; pídale que lo busque.</p> <p>3. Dígale al niño(a) que señale y nombre en revistas o láminas, 2 ó 3 figuras que conozca.</p> <p>4. Pregúntele por una parte de su cuerpo, ejemplo: ¿Dónde está tu nariz?; ¿Dónde están tus manos?; ¿Dónde están tus ojos?., entre otros.</p> <p>5. Pídale al niño(a) que le enseñe o entregue el juguete con que está jugando.</p> <p>6. Juegue con el niño(a) a oler diferentes objetos.</p>

PLAN DE ESTIMULACION PSICOMOTRIZ EN NIÑOS(AS) (19 A 24 MESES)				
MOTORA GRUESA	MOTORA FINA	LENGUAJE	SOCIO-AFECTIVA	COGNOSCITIVA
<ol style="list-style-type: none"> <li>Juegue con el niño(a) en un lugar espacioso para que pueda caminar libremente en varias direcciones.</li> <li>Bajo su cuidado motive al niño(a) a subir y bajar gradas, poniendo ambos pies en cada una y sosteniéndose de la baranda.</li> <li>Juegue con el niño(a) y ayúdelo a saltar en un mismo lugar y sobre los dos pies.</li> <li>Amarre un juguete en una cuerda y enseñe al niño(a) a jalarlo mientras camina hacia atrás.</li> <li>Ayude y enseñe al niño(a) a tirar una bola hacia arriba. Póngalo a practicar hasta que logre hacerlo sin perder el equilibrio.</li> <li>Enséñele al niño(a) a patear una bola.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Dele al niño(a) un recipiente y motívelo para que meta y saque objetos pequeños.</li> <li>Enséñele al niño(a) a hacer torres hasta con 4 cubos.</li> <li>Practique con su niño(a) a abotonar y desabotonar botones grandes.</li> <li>Motívelo para que abra y cierre un zipper.</li> <li>Dele papel y lápiz para que haga garabatos.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pronuncie con claridad el nombre de objetos, animales o personas conocidas por el niño(a) y solicítele que los repita.</li> <li>Enséñe a su niño(a) a repetir palabras tales como "adiós", "bola" y "gracias".</li> <li>Enséñe al niño(a) a cantar canciones sencillas.</li> <li>Pida al niño(a) que obedezca dos órdenes seguidas, por ejemplo: "cierre la puerta y venga".</li> <li>Dele al niño(a) una lámina con dibujos y pídale que nombre las figuras que están en ella.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Motive al niño(a) a las horas de comida, para que coma por sí solo, recibiendo ayuda ocasional.</li> <li>Enséñe con paciencia y amor al niño(a) para que avise si tiene deseos de orinar u obrar. Si lo hace felicítelo y apláudale.</li> <li>Pregúntele al niño(a) por las personas que conoce y dígame que las señale.</li> <li>Permítale jugar con otros niños(as).</li> <li>Ponga al niño(a) a que ayude a vestirse y a desvestirse.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Muestre al niño(a) láminas con figuras conocidas y pídale que las nombre.</li> <li>Motívelo a hacer rayas verticales con lápiz y papel.</li> <li>Invítelo a imitar ruidos y sonidos de animales, carros, instrumentos musicales y pregúntele por el nombre del animal o instrumento que produce el sonido.</li> <li>Pídale al niño(a) que coloque objetos arriba, abajo, dentro o fuera de cajas, bolsas o muebles.</li> <li>Dígale que señale partes del cuerpo en él mismo, en otra persona o en un muñeco</li> </ol>

PLAN DE ESTIMULACION PSICOMOTRIZ EN NIÑOS (25 MESES (2 años y 1 mes) A 30 MESES (2 años y 6 meses)				
MOTORA GRUESA	MOTORA FINA	LENGUAJE	SOCIO-AFECTIVA	COGNOSCITIVA
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Enseñe al niño(a) a que suba y baje gradas de madera, agarrado de la baranda.</li> <li>2. Enseñe al niño(a) a brincar con los pies en un mismo lugar.</li> <li>3. Sostenga al niño(a) de una mano y enséñelo(a) a pararse en un pie.</li> <li>4. Realice juegos en los que el niño(a) se tenga que poner de cuclillas y luego de pie.</li> <li>5. Por medio del juego ayude al niño(a) a mover los pies como si pedaleara en un velocípedo.</li> <li>6. Practique con el niño(a) a que suba y baje pequeñas cuestas.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. De al niño(a) papel, lápices o tiza para que dibuje libremente.</li> <li>2. De al niño(a) hojas de papel o un cuaderno y lápices de colores; enséñelo(la) a hacer trazos verticales.</li> <li>3. Con seis cubos o cajitas demuéstrele al niño(a) como hacer torres. Pídale que lo haga solo(a).</li> <li>4. Dele plasticina o barro y enséñelo a hacer tortillas, bolas, culebrillas y algunas otras figuras. Pídale que lo haga solo(a).</li> <li>5. Doble una hoja de papel por la mitad despacio para que el niño(a) observe y después lo haga.</li> <li>6. Dele al niño(a) 3 vasos plásticos con agua para que pase el agua de un vaso a otro.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Haga preguntas al niño(a) como por ejemplo: ¿De quién es esa nariz? ; ¿De quién son esos zapatos?, ¿De quién son esas medias?.</li> <li>2. Juegue con el niño(a) de imitar el sonido que hacen los animales, como ejemplo: el perro, el gato, la gallina, y como hace el avión y el carro.</li> <li>3. Estimule al niño(a) por medio de preguntas a decir como se llama.</li> <li>4. Cuando el niño(a) desea algo motívelo(a) a pedirlo con palabras.</li> <li>5. Solicite al niño(a) que cumpla dos ordenes seguidas. Como ejemplo: recoja las cáscaras y échelas en el basurero</li> <li>6. Enséñele al niño(a) canciones cuentos y poesías para que las repita a su manera.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Enséñele al niño(a) a comer solo(a), ayudándolo(a) de vez en cuando.</li> <li>2. Con paciencia enseñe al niño(a) a usar el servicio sanitario.</li> <li>3. Pídale al niño(a) que ayude en la tarea de vestirse y desvestirse.</li> <li>4. Solicite al niño(a), con amor, que coopere en algunos trabajos simples del hogar, bajo la vigilancia del adulto.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pídale al niño(a) que diga el nombre de las cosas y colores que conoce</li> <li>2. Cante canciones sencillas y pídale al niño(a) que las repita.</li> <li>1. Deje al niño(a) que toque con sus dedos diferentes cosas y enséñelo a reconocer si son suaves, duras, lisas o ásperas.</li> <li>2. Ayúdele al niño(a) a que coloque cosas: arriba, abajo, encima, debajo (sillas, camas o mesas), adentro, afuera utilizando cajas, bolsas de papel, canastas u ollas.</li> </ol>

PLAN DE ESTIMULACION PSICOMOTRIZ EN NIÑO(A)S (2 AÑOS Y 7 MESES A 3 AÑOS)				
MOTORA GRUESA	MOTORA FINA	LENGUAJE	SOCIO-AFECTIVA	COGNOSCITIVA
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ayude y motive al niño(a) para que camine de puntillas y de cuclillas.</li> <li>2. Demuestre e invite al niño(a) a pararse en un pie por algunos segundos.</li> <li>3. Invite al niño(a) a gatear libremente imitando al perro, al gato, a la vaca.</li> <li>4. Invite al niño(a) al caminar inclinando su cuerpo hacia delante, hacia atrás, hacia los lados, imitando un mono, un oso o un árbol, que mueve el viento.</li> <li>5. Motive al niño(a) a jugar saltando sobre pequeños cosas o sobre un mecate manteniéndolo a poca altura.</li> <li>6. Ayúdelo a saltar de una silla pequeña o grada, al suelo.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pídale al niño(a) que imite en una hoja de papel y con un lápiz trazos rectos o circulares.</li> <li>2. Solicite al niño(a) que dibuje líneas rectas en tiras de papel.</li> <li>3. Facilite al niño(a) cubos o pequeñas cajitas y pídale que imite un puente con tres de esos objetos.</li> <li>4. Pida al niño(a) que ensarte en una cuerda de manila, lana o mecate, botones grandes o carruchas de hilo.</li> <li>5. Pida al niño(a) que imite y practique a hacer nudos en cordones, mecates o cintas.</li> <li>6. Pida al niño(a) que abra y cierre frascos (plásticos) con tapa de rosca y que meta y saque cosas pequeñas.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Enséñele al niño(a) a decir su nombre y apellidos.</li> <li>2. Motive al niño(a) a identificar y describir dibujos u objetos; pregúntele que hacen y por las partes que están formados.</li> <li>3. Converse con el niño(a) de modo que utilice los pronombres, mío, tuyo, suyo, yo, él, ella cuando se le pregunta a quien pertenece un objeto o quien es tal persona al ver fotografías.</li> <li>4. Pida al niño(a) que describa la actividad que está realizando en un momento determinado. Como ejemplo: ¿Qué estás haciendo?</li> <li>5. Estimule al niño(a) a que cuente historias o cuentos y a que diga los versos y las canciones que ha aprendido.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Motive al niño(a) para que practique algunos hábitos de higiene por sí mismo. Felicítelo cuando así lo haga.</li> <li>2. Permítale jugar con amiguitos o familiares juegos como la "sortijja", "escondido", entre otros.</li> <li>3. Pídale que le cuente cosas que hayan hecho.</li> <li>4. Cuénteles historias o cuentos cortos y dígame que los repita.</li> <li>5. Juegue con el niño(a) a imitar expresiones de enojo, alegría y tristeza,</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pídale al niño(a) que agrupe objetos: primero por su color (los rojos, azules, amarillos) luego por el tamaño (grandes, pequeños) y por último por la forma (triangulares, redondos, cuadrados rectangulares).</li> <li>2. Pídale que copie dibujos de círculos y de cruces.</li> <li>3. Pídale que identifique objetos que sean del color de la prenda de vestir que lleva puesta.</li> <li>4. Pregúntele por el sabor de lo que come (dulce, salado, ácido).</li> <li>5. Pídale que observe dibujos de animales, vehículos o personas y que los represente con sonidos.</li> <li>6. Muéstrelle objetos conocidos y pregúntele cuál es su uso ( para qué sirven?</li> </ol>

PLAN DE ESTIMULACION PSICOMOTRIZ EN NIÑOS (3 AÑOS Y 1 MES A 4 AÑOS)				
MOTORA GRUESA	MOTORA FINA	LENGUAJE	SOCIO-AFECTIVA	COGNOSCITIVA
<p>1. Juegue con al niño(a) para que realice ejercicios tales como gatear, rodar sobre sí mismo, arrastrarse sobre "la panza", correr, saltar en pata renca, caminar punta talón hacia adelante y a dar vueltas de carnero.</p> <p>2. Motive al niño(a) a bailar y a saltar al compás de la música.</p> <p>3. Enseñe al niño(a) por medio del juego a lanzar y a apañar la bola.</p>	<p>1. Solicite al niño(a) que gire y flexiones las manos, los pies y los dedos hacia afuera o hacia adentro.</p> <p>2. Pídale al niño(a) que abra y cierre un zipper.</p> <p>3. Dele al niño(a) hojas de papel y pídale que haga bolitas.</p> <p>4. Pida al niño(a) que abotone y desabotone botones de tamaño mediano.</p> <p>5. Dele al niño(a) un papel y un lápiz para que dibuje una cruz. Demuéstrele como hacerlo.</p> <p>6. Por medio del juego, enseñe al niño(a), a enrollar lana o mecate.</p> <p>7. Por medio del juego ponga al niño(a) a recoger, con los dedos de los pies, trozos de papel, tela u otros objetos.</p>	<p>1. Motive al niño(a) para que pronuncie el nombre de alimentos o de objetos que le gustan.</p> <p>2. Pida al niño(a) que cuente objetos hasta 10. Practique las veces que sean necesarias hasta que logre hacerlo correctamente.</p> <p>3. Enseñe al niño(a) el uso de palabras tales como: entre, sobre, en y por.</p> <p>4. Utilice objetos de colores para que el niño(a) los reconozca y los nombre.</p> <p>5. Motive al niño(a) aprender rimas, poesías y canciones cortas.</p> <p>6. Cuénteles al niño(a) cuentos y pídale que los repita con sus propias palabras.</p> <p>7. Pida al niño(a) que utilice palabras opuestas, como ejemplo: malo-bueno, bonito-feo, alto y bajo.</p> <p>8. Solicite al niño(a) que realice tres acciones seguidas, como ejemplo: lávese las manos, cierre el tubo y séquese las manos.</p>	<p>1. Motive al niño(a) para que logre comer, bañarse y vestirse solo(a).</p> <p>2. Motive al niño(a) para que pida con sus palabras lo que desea, aunque los padres no estén de acuerdo en dárselo.</p> <p>3. Facilítele situaciones de juego y cooperación en donde comparta juguetes y siga reglas impuestas por el grupo.</p>	<p>1. Solicítele al niño(a) que realice las siguientes acciones: dibujar un círculo y una cruz, señalar líneas o filas: las más grandes o las más cortas. Agrupar y nombrar objetos según el color, el tamaño o la forma. Pintar.</p> <p>2. Pídale al niño(a) que con los ojos cerrados reconozca alimentos de diferentes sabores: dulces, salados, ácidos y amargos.</p> <p>3. Juegue con el niño(a) y póngalo a descubrir y reconocer olores familiares.</p> <p>4. Enséñele al niño(a) el uso correcto de las palabras: uno, dos, mucho y poco.</p> <p>5. Pídale al niño(a) que señale las partes poco visibles de su cuerpo: espalda, talón, ombligo y rodilla.</p> <p>6. Pídale al niño(a) que busque objetos que están delante, detrás, lejos, cerca y a los lados. Ayúdelo a encontrar los objetos escondidos.</p>

PLAN DE ESTIMULACION PSICOMOTRIZ EN NIÑO(A)S (4 AÑOS Y 1 MES A 5 AÑOS)				
MOTORA GRUESA	MOTORA FINA	LENGUAJE	SOCIO-AFECTIVA	COGNOSCITIVA
<p>1. Solicítele al niño(a) por medio del juego, las siguientes actividades.:</p> <p>1.a Que gatee apoyándose sobre los codos y rodillas.</p> <p>1.b Que camine de las siguientes maneras: hacia atrás pegando las puntas de un pie con el talón del otro, hacia adelante, de talones y hacia atrás de puntillas.</p> <p>1.c Que corra de las siguientes maneras: alternando los pies, haciendo caballito, moviendo los brazos, imitando una mariposa, imitando un jinete, montando sobre un palo de escoba, y caminando con una bolsita de arena sobre la cabeza.</p> <p>2. Pídale al niño(a) que salte de las siguientes maneras: dentro y fuera de una llanta, abriendo y cerrando las piernas, (puede ser rayuela), sujetando una bolita entre las rodillas y de puntillas hacia adelante y hacia atrás.</p> <p>3. Juegue con el niño(a) a tirar y a apañar una bola con ambas manos, luego con una sola. Practique las veces que sean necesarias, hasta que lo haga correctamente.</p>	<p>1. Juegue con el niño(a), dibujando títeres en las yemas de los dedos.</p> <p>2. Dele al niño(a) hojas de papel y pídale que lo doble formando abanicos.</p> <p>3. Dele al niño(a) papel y lápiz para que dibuje la figura humana.</p> <p>4. Ponga al niño(a) a recortar figuras que le gusten, en periódicos o revistas y que las pegue en un cuaderno.</p> <p>5. Pídale al niño(a) que haga construcciones con tucos, bloques o cajas.</p> <p>6. Dele al niño(a) hilo y una aguja grande para que hilvane libremente sobre un pedazo de tela o cartón. Enséñele como hacerlo.</p>	<p>1) Pídale al niño(a) que diga el nombre y los 2 apellidos, el sexo y la dirección aproximada.</p> <p>2) Pregúntele al niño(a) por el nombre de sus familiares y el de alguna persona cercana.</p> <p>3) Practique con el niño(a) a decir los días de la semana; no necesariamente en el orden correcto.</p> <p>4) MotíVELO a utilizar en su vocabulario los tiempos de ayer, hoy, mañana.</p> <p>5) Enseñe al niño(a) a aspirar fuertemente aire por la nariz y a que lo bote lentamente por la boca.</p> <p>6) Estimule al niño(a) a imitar frente a un espejo los movimientos exagerados que usted hace para emitir distintos sonidos, como ejemplo: m, n, p, la, y p, entre otros.</p>	<p>1. Enseñe al niño(a) a usar el tenedor y el cuchillo. Siéntelo a la mesa a comer con la familia y que participe en las conversaciones.</p> <p>2. Cuando el niño(a) se baña solo(a), se cambia su ropa, y se cepilla los dientes felicítelo.</p> <p>3. Organice juegos en los que el niño(a) pueda representar el papel principal.</p> <p>4. Favorezca la participación en juegos que requieren gran actividad física y la compañía de otros niño(a)s.</p> <p>5. Estimule al niño(a) a jugar con tucos y cajas, y que haga: torres, puentes, carreteras, para que utilice libremente su imaginación y creatividad.</p> <p>6. Acepte que el niño(a) escoja su ropa cuando se viste.</p>	<p>1. Dibuje un cuadro y un rectángulo y pídale al niño(a) que los copie.</p> <p>2. Muéstrelle al niño(a) palos cintas o líneas de diferentes tamaños y pídale que diga cual es el más largo y cual es el más corto.</p> <p>3. Pídale al niño(a) que escuche y repita con palmadas o zapateo ritmos simples que usted produce con panderetas o frascos con semillas.</p> <p>4. Coloque en una bolsa, objetos conocidos; tápele los ojos al niño(a) y pídale que los saque uno a uno diciendo que fue lo que sacó.</p> <p>5. Pregúntele al niño(a) para qué sirven las diferentes partes de su cuerpo como: la boca, la nariz, las orejas, las manos y los pies entre otros.</p> <p>6. Enséñele al niño(a) un grupo de objetos diferentes; pídale que cierre los ojos, esconda uno y pídale que abra los ojos y diga cuál falta.</p>

PLAN DE ESTIMULACION PSICOMOTRIZ EN NIÑO(A)S (5 AÑOS Y 1 MES A 6 AÑOS)				
MOTORA GRUESA	MOTORA FINA	LENGUAJE	SOCIO-AFECTIVA	COGNOSCITIVA
<ol style="list-style-type: none"> <li>Dirija al niño(a) para que cambie de dirección y velocidad cuando camine, ruede por el suelo, salte o corra.</li> <li>Por medio del juego pida al niño(a) que imite con movimientos del cuerpo, como trotan los caballos, como caminan los gatos y como se arrastran las culebras.</li> <li>Enseñe al niño(a) a que salte lo más alto posible después de tomar impulso.</li> <li>Pida al niño(a) que haga movimientos de cintura hacia la derecha, hacia la izquierda y hacia abajo, imitando un árbol que se mueve con el viento.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pídale al niño(a) que utilice los dedos de las manos y pies para recoger objetos pequeños, clasificándolos según sus características como ejemplo: los de un mismo color, los de un mismo tamaño, los de una misma forma.</li> <li>Dele al niño(a) hilo grueso, una aguja grande y semillas o fideos, para que a manera de juego, haga collares.</li> <li>Dele al niño(a) revistas, periódico y tijeras para que recorte libremente.</li> <li>Dele al niño(a) semillas, arena, líquidos, recipientes con boca angosta, para que juegue llenando y vaciando de un recipiente a otro, utilizando cucharas, palas pequeñas o embudos de papel.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pida al niño(a) que diga su nombre, apellidos, sexo, edad y dirección.</li> <li>Estimule al niño(a) a que cuente experiencias propias de los familiares, de los compañeros y amigos. Escúchelo con atención.</li> <li>Practique con el niño(a) a describa acciones que está realizando en el presente, que cuente lo que le pasó ayer y lo que va a hacer mañana.</li> <li>A manera de juego pronúnciele al niño(a) listas de 6 palabras y pídale que las repita.</li> <li>Practique con el niño(a) a reconocer el plural, el singular, el femenino, el masculino, el diminutivo (bolita) y el aumentativo (bolota) de las palabras.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Motive al niño(a) a que manifieste su estado de ánimo (alegría, tristeza, enojo.)</li> <li>Converse con el niño(a) acerca de las cosas que le agradan y desagradan, así como sus ambiciones y deseos. 999</li> <li>Motive al niño(a) a participar en juegos y tareas en cooperación con otros niños(as), respetando el trabajo de los demás. Pídale que colabore en el cuidado de las plantas y animales de la casa.</li> <li>Motive al niño(a) a participar en las diferentes actividades que se organizan en su comunidad o en el centro educativo. Converse y pídale su opinión acerca de la responsabilidad que tienen los niños(as) y adultos(as) en el cuidado y conservación de los recursos naturales, cuidado de los jardines y de las zonas verdes.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>Dele al niño(a) papel y lápiz; solicítele que dibuje la figura humana con diferentes partes.</li> <li>Preséntele al niño(a) varias figuras pintadas con diferentes colores y otras parecidas sin pintar. Pídale que las pinte con los mismos colores y distribución de las figuras modelo.</li> <li>Enseñe al niño(a) nuevas canciones para que las cante, las silbe o tatatee.</li> <li>Enseñe al niño(a) a conocer los órganos y las funciones básicas de los sentidos: vista, oído, tacto, olfato y gusto. Enséñele además a reconocer las funciones de los principales servicios de la comunidad.</li> <li>Muestre al niño(a) láminas, revistas o periódicos, para que identifique diferentes alimentos y diga si son dulces, salados, amargos, picantes, jugosos o secos.</li> </ol>

El propósito de evaluar el desarrollo depende de la edad del niño, en recién nacidos las pruebas pueden detectar problemas neurológicos, en infantes pueden a menudo tranquilizar a los padres y madres acerca de dudas del desarrollo de sus hijos o bien permiten identificar tempranamente la naturaleza de los problemas para orientar el tratamiento y más adelante, durante la niñez, las pruebas permiten delimitar problemas de aprendizaje o sociales, siempre de utilidad a la hora de tratarlos. Independiente de la edad de aplicación, pueden ayudar al clínico a decidir su plan de acción, ya sea un nuevo tamizaje, guía a los padres, madres o cuidadores(as), evaluaciones futuras o referencia temprana.

De manera que el uso de un instrumento que permita la evaluación estandarizada, sea formal, breve, identifique las desviaciones no sospechadas, sea fácil de hacer, interpretar y calificar, además barato y aceptable para el niño y sus padres, apoya la ejecución de valoraciones de calidad.



**CAJA COSTARRICENSE DE SEGURO SOCIAL  
GERENCIA MÉDICA  
DIRECCION DE DESARROLLO DE SERVICIOS DE SALUD  
ÁREA DE ATENCIÓN INTEGRAL A LAS PERSONAS  
EQUIPO TÉCNICO SALUD DEL NIÑO Y LA NIÑA  
TEL. 2223-8948**