



UNIVERSIDAD
DE BURGOS

FACULTAD CIENCIAS DE LA SALUD

Estimulación Temprana

Grado en Terapia Ocupacional

Elaboración de un programa de intervención
en un caso de encefalopatía hipóxico-isquémica

Realizado por:

Sastre González, Irene

Simón Vicente, Lucía

Rodríguez Fernández, Paula

Vilariño López, Nair

Prof.: Dra. María Consuelo Sáiz Manzanares

Burgos, marzo 2018

ÍNDICE

1. Introducción.....	3
2. Justificación	5
3. Descripción del servicio	6
4. Desarrollo de la línea base de intervención	8
<i>4.1. Objetivos, indicadores de Evaluación, Tarea, Materiales y actividades de generalización.....</i>	<i>8</i>
<i>4.2 Cronograma.....</i>	<i>20</i>
<i>4.3 Resultados.....</i>	<i>22</i>
<i>4.4 Planificación del seguimiento</i>	<i>24</i>
5. Conclusiones	25
6. Líneas futuras de intervención.....	25
Referencias bibliográficas	26
Anexo I	29

1. Introducción

El desarrollo infantil es un proceso de carácter dinámico, muy complejo que se basa en la evolución biológica, psicológica y social. Estos primeros años de vida forman parte de una etapa clave de la persona, ya que es cuando se desarrollarán las habilidades perceptivas, motrices, cognitivas, lingüísticas, afectivas y sociales, que, en un futuro, permitirán una interacción con el mundo basada en el equilibrio.

Por su parte, la Atención Temprana, tiene como finalidad ofrecer a los niños con déficits o con riesgo de padecerlos, un conjunto de acciones optimizadoras y compensadoras que, a su vez, faciliten su adecuada maduración en todos los ámbitos, y además, que les permita alcanzar el máximo nivel de desarrollo personal y de integración social (1).

Con el fin de desarrollar un programa de intervención acorde con las carencias y necesidades del usuario, se deberán evaluar sus características de desarrollo.

El usuario en cuestión presenta un diagnóstico de encefalopatía hipóxico-isquémica (en adelante EHI). Esta patología es la lesión del sistema nervioso central que impide el aporte suficiente de oxígeno y sangre al cerebro durante el periodo perinatal. La EHI tiene múltiples causas como la interrupción de la circulación sanguínea umbilical, problemas en el intercambio placentario de gases, riesgo materno inadecuado hacia la placenta, deficiente oxigenación materna y transición neonatal anormal por alteración de la expansión pulmonar del niño (2).

En adicción, la patología puede ir acompañada de múltiples daños en otros órganos o sistemas que deben tenerse en cuenta de cara a una intervención. Es frecuente que estos usuarios presenten una disfunción renal transitoria. Además, puede presentar afectación gastrointestinal con vómitos acompañados de restos gástricos sanguinolentos, por ello, la alimentación debe ser introducida acorde al estado y evaluación clínica del usuario. Otras de las complicaciones a destacar son las afectaciones a nivel pulmonar y las afectaciones cardíacas. En cuanto a las primeras, es frecuente que el niño presente distrés respiratorio leve-moderado, al mismo tiempo que hipertensión pulmonar transitoria, siendo en las segundas común soplos sistólicos que pueden provocar insuficiencia cardíaca. A nivel hepático, es común que presenten problemas de coagulación. Por último, la afectación metabólica tiene como consecuencia el aumento de los niveles séricos de glucosa calcio y

magnesio, por lo que es necesario un control exhaustivo pues puede repercutir de forma negativa en otros órganos y producir daños en el SNC (3).

En relación con el caso en concreto en cuanto a las áreas de desarrollo cognitivo, de lenguaje y socialización se ven afectadas al tener una edad de desarrollo de 15, 8 y 12 meses, respectivamente. El desarrollo psicomotor del niño es de 11 meses, siendo su edad cronológica de 2 años y 8 meses. Así pues, la intervención se centrará en el área psicomotora.

El desarrollo evolutivo de un niño de entre 2 y 3 años debe ser capaz de saltar con ambos pies, lanzar la pelota con las manos y los pies, quitarse los zapatos y pantalones desabrochados, utilizar cuchara y tenedor y beber en taza sin derramar, completar un tablero de tres formas geométricas (redonda, cuadrada y triangular) en tablero inverso y conocer el orinal y el WC y utilizarlos por indicación del adulto (4).

En cuanto al caso en concreto, la psicomotricidad gruesa del usuario está afectada, pues no deambula de forma autónoma, aunque puede levantarse y ponerse de pie con un ligero apoyo y, además, puede caminar si le llevan de la mano; sin embargo, la marcha es incipiente. Por otro lado, en cuanto a su psicomotricidad fina, puede coger objetos utilizando fundamentalmente la mano derecha y tiende a mantener la mano izquierda cerrada.

2. Justificación

Se trata de un caso susceptible de intervención desde Terapia Ocupacional ya que el usuario presenta afectadas todas las áreas de desarrollo como se ha detallado en la introducción (tanto a nivel cognitivo, psicomotor como socioafectivo).

El marco teórico de nuestra investigación se centra en el Modelo Ecológico postulado por Urie Bronfenbrenner (5), perspectiva teórica que aborda a los individuos dentro de sus distintos ambientes, y las múltiples interacciones que se desarrollan entre ambos. Sus dimensiones son analizadas en niveles que van desde lo individual a lo sociocultural, pasando por la familia y las redes sociales cercanas, sin dejar de lado las distintas interacciones que se producen entre estos. Así mismo, el individuo es capaz de relacionarse con distintos ambientes —dentro de los cuales se encuentra el desarrollo ontogénico, el microsistema, el exosistema y el macrosistema— que son comprendidos como sistemas abiertos, donde ésta constantemente adaptándose y retroalimentándose. Otra de las razones por las que se ha utilizado como referencia este modelo, es debido a que el individuo presenta afectadas todas las áreas del desarrollo por tanto se necesitará de intervención por parte de múltiples profesionales de diversos ámbitos (logopedia, psicología, fisioterapia...). Por tanto, este modelo abordará al individuo en todos los ambientes necesarios (6).

Además, según el Marco de la Asociación Americana de Terapia Ocupacional, ‘‘toda persona necesita ser capaz de estar disponible para comprometerse con la ocupación que necesite y seleccione para crecer a través de lo que hace y experimentar independencia o interdependencia, equidad, participación, seguridad, salud y bienestar’’, este es el objetivo de la Terapia Ocupacional (7).

3. Descripción del servicio

El programa se desarrollará en un **Centro de Educación Especial** que atiende a niños de 3 a 12 años con Necesidades Especiales. Las intervenciones se pueden llevar a cabo bien con un solo alumno o bien con un grupo de alumnos, de forma indirecta mediante otros profesionales y, además, sobre el entorno (colegio, familia etc.).

El programa de Terapia Ocupacional tendrá lugar en los ambientes propios del alumno, es decir, tanto en las clases como en el recreo, el comedor, los aseos... Se intervendrá a través de dos tipos de atención: individual y grupal.

Dentro del **personal adscrito** al Centro se encuentran Terapeuta Ocupacional, fisioterapeuta, maestros de educación especial, maestros especialistas en audición y lenguaje y psicólogo.

La **población receptora del servicio** serán niños con una edad comprendido entre los 3 y 12 años con Necesidades Especiales (alteraciones del neurodesarrollo) que recibirán atención de prevención terciaria.

En cuanto a los **recursos personales y materiales** del Centro se encuentran los profesionales de éste y, además, materiales como tableros y alfombras de estimulación sensorial, ensartados para trabajar la manipulación, tableros de encajamientos para las habilidades manipulativas y cognitivas (dimensiones, colores, etc.), muñecos y marionetas para trabajar el juego simbólico, que es esencial para el desarrollo cognitivo, de diálogo y lenguaje; también cuentos de baño, que son de plástico y coloridos ya que el niño funciona sobre estímulos llamativos para llamar su atención y son fáciles de manejar; de cartón, con secuenciación espacio-temporal que trabaja habilidades de la vida diaria y lenguaje; juguetes de arrastre, que son de madera y se pueden trabajar las formas y tamaños; etc.

La **coordinación del Centro de Educación Especial con otros servicios** se llevará a cabo con la dirección provincial de educación y el Equipo de Atención Temprana.

En cuanto a los **objetivos del servicio** se encuentran:

- Objetivos generales:

- Proporcionar el pleno desarrollo de la identidad de los alumnos y potenciar al máximo sus habilidades para garantizar un desarrollo integral.
- Adquisición de hábitos intelectuales y de trabajo que le preparen para la participación activa y responsable en la sociedad con la mayor autonomía posible y, por tanto, calidad de vida.

- Objetivos específicos:

- Reducir los efectos y consecuencias de los déficits y discapacidad del niño o niña en su entorno global.
- Evitar o minimizar los efectos secundarios de una situación de riesgo o un trastorno.
- Proporcionar las herramientas necesarias para fomentar la inclusión.
- Promover el desarrollo tanto cognitivo como motor y del lenguaje y comunicación.

4. Desarrollo de la línea base de intervención

4.1. *Objetivos, indicadores de Evaluación, Tarea, Materiales y actividades de generalización*

Los **objetivos** que se llevarán a cabo en la intervención con el usuario serán los siguientes:

- Objetivo general: Mejorar el área del desarrollo psicomotor del usuario.
- Objetivos específicos:
 - Potenciar la sedestación sin apoyo
 - Promover la marcha autónoma
 - Fomentar la bilateralidad de las manos
 - Potenciar las pinzas en ambas manos

En cuanto a los indicadores de evaluación se utilizará la Guía Portage, estableciendo así un correcto y ajustado desarrollo de la intervención en cuanto al usuario a tratar.

La Guía Portage de Educación Preescolar (8) es un material de apoyo tanto en la evaluación como en el diseño de la intervención de evaluación que permite determinar las capacidades generales de los niños y niñas desde su nacimiento hasta los seis años de vida. Se compone de 578 fichas que resumen los comportamientos más relevantes en dicho período de tiempo.

Las fichas se organizan en torno a cinco áreas de desarrollo, junto con un primer bloque con orientaciones sobre las posibilidades de desarrollo durante los cuatro primeros meses de vida del bebé.

Las cinco áreas de desarrollo son:

- Socialización: En esta área se analizan las destrezas sociales utilizadas por los niños, es decir, conductas de autonomía personal en entornos domésticos y en situaciones de interacción con las personas que les rodean.
- Lenguaje: En esta área se analizan las habilidades comunicativo-lingüísticas desde 0 hasta los 6 años.
- Autoayuda: En esta área se analiza el ámbito de su autonomía personal (alimentación, vestido, higiene, etc.).

- **Cognición:** En esta área se estudian las capacidades relacionadas con el conocimiento conceptual y procedimental en edades 0-6 años
- **Desarrollo motriz.** En esta área se estudian las destrezas relacionadas con la motricidad fina y gruesa.

Se trata de una herramienta que resulta especialmente útil para los profesionales educativos, pues permite evaluar el comportamiento de los niños y niñas en los diferentes aspectos de su desarrollo a la vez que permite la posibilidad de plantear actividades que promuevan la adquisición de destrezas, habilidades y capacidades de los niños y niñas.

La evaluación también se llevará a cabo mediante otra escala: Inventario de Desarrollo 0-3 años. Se trata de un instrumento de medida del servicio de Atención Temprana que tiene por objetivo guiar en la evaluación, el seguimiento y la estimulación del desarrollo psicomotriz de los usuarios. Consta de 5 áreas y 25 secuencias de desarrollo, entre las que se encuentran la motricidad gruesa y fina, la cognición, el lenguaje y la autonomía y sociabilidad. (Anexo I)

Al comienzo de cada sesión, se llevará a cabo una intervención mediante la Facilitación Neuromuscular Propioceptiva (PNF) para reducir la espasticidad en la mano izquierda y conseguir que apoye y cargue en esa mano. Esta técnica tiene por objetivo estimular los propioceptores con apoyo verbal para lograr la estimulación sensoriomotora y, así, restaurar la función motora y aumentar el grado de fuerza muscular del paciente. Para ello, se emplean contracciones musculares concéntricas, excéntricas y estáticas, las cuales se combinan con una resistencia correctamente graduada y con los procedimientos facilitadores adecuados para ajustarse a las necesidades de cada paciente (9).

Así pues, los criterios de evaluación con sus respectivas tareas y materiales serán los siguientes:

1. Se mantiene de pie sólo durante un minuto

- Tarea:

- Se pondrá al niño de pie y se colocarán sus manos en un mueble estable. Progresivamente, conforme vaya adquiriendo la destreza, se irán eliminando de forma gradual las ayudas tanto verbales como manipulativa.

- Se le ofrecerán juguetes con el fin de que se suelte del objeto. Se le recompensará verbalmente.
- Mientras está de pie con apoyo, se le dará un juguete, con un pequeño espejo, etc. para mantener su atención mientras está de pie.
- Se le elogiará y se le dará una cosita si permanece de pie.
- Se le dará al niño algo para que sujete en cada mano, como bloques pequeños, para ayudarlo a mantener el equilibrio.
- Se pondrá al niño de pie, con la espalda contra la pared o contra el refrigerador para que se apoye.

- Materiales:

- Mobiliario seguro y estable.
- Juguetes pequeños que le resulten motivantes.

2. Suelta un objeto deliberadamente para alcanzar otro

-Tarea

- Se le dará un juguete al niño para sostener en cada mano y se le ofrecerá uno de sus juguetes preferidos o un bocadito favorito. Se le ayudará a que suelte el objeto que tiene en una mano y a coger el nuevo objeto si él no lo hace por sí solo. Se le animará con palabras diciéndole: “deja primero el bloque para que puedas coger la galleta”
- Se le inmovilizará un brazo sosteniéndolo y poniéndoselo dentro de la camisa/camiseta que lleve puesta o debajo de la bandeja de su silla de comer. Se le hará que sostenga un objeto con la mano que tiene libre y se le ofrecerá un objeto preferido de manera que tenga que soltar el primero

- Cuando el niño sea capaz de soltar el objeto que tiene en la mano para recoger otro, se le dará un refuerzo positivo (sonrisas, elogios...).

-Materiales

- Juguete
- Objeto diferente al juguete
- Silla de comer



Imagen 1

3. Camina con un mínimo apoyo.

- Tarea:

- Se sostendrán los hombros del niño por detrás. Una ligera presión sobre los hombros ayudará al niño a alternar los pies.
- Se hará que el niño cargue objetos como juguetes o bloques. Se le sostendrá por debajo de los brazos. Se eliminará gradualmente el apoyo principal. Se jugará a que camine llevándole objetos a miembros de la familia. Se elogiará al niño y se le recompensará.
- Si es necesario dos personas, se le podrá sostener las caderas y los hombros al niño.
- Si el niño camina cogiéndose de la mano de una persona, se hará que gradualmente se limite a cogerla del dedo.
- Si el niño camina sostenido por una cuerda o toalla, se reducirá gradualmente la presión sobre la cuerda.
- Se pondrá al niño de pie en el corralito y se hará que se coja de la baranda.
- Se le ofrecerá un objeto sosteniéndolo en tal forma que él tenga que dar unos cuantos pasos, cogido de la baranda, para obtenerlo.
- Se aumentará gradualmente la distancia y se animará al niño a que empuje un cochecito de muñecas para que adquiera práctica caminando con apoyo.

- Materiales:

- Juguetes como por ejemplo los bloques, y otros que sean móviles, como cochecitos de muñecas
- Cuerdas o toallas
- Corralito



Imagen 2. Sujeción de hombros



Imagen 3. Corralito



Imagen 4. Bloques

4. Recoge y deja caer objetos a propósito

-Tarea

- Se pondrá al niño en una silla de comer que tenga bandeja o mesa adelante, se le ayudará a coger un objeto. Se le guiará la mano hacia un lado y se le hará soltar el objeto para que haga ruido al pegar contra el suelo. Se le mostrará al niño interés o “gracia” hacia lo que está haciendo (el ruido). Se recogerá el objeto y se le colocará nuevamente en la bandeja. Se repetirá esta acción reduciendo gradualmente la ayuda.
- Se emplearán bloques y un envase. Se le sostendrá el bloque encima del envase y se le dejará caer dentro para que el niño lo vea. Se le pondrá el bloque cerca de la mano del niño y se le animará a que lo imite.

- Se le darán instrucciones y se le dirá, por ejemplo: “dámelo”, “déjalo caer”, “recógelo”, etc.
- Los objetos y envases que producen ruido serán más atractivos hacia el niño.
- Mientras se le está bañando al niño, se le dejará que tire algo en el agua para que salpique

-Materiales

- Envase
- Otro objeto
- Bloques
- Silla de comer



Imagen 6. Objetos y envases que producen ruido



Imagen 5. Silla de comer

5. Da unos cuantos pasos sin apoyo

- Tarea:

- Se pondrá delante de niño y le cogerá ambas manos entre las del profesional. Tirará suavemente hacia delante, soltará poco a poco y elogiará y recompensará al niño.
- Colocará dos sillas a unos 60cm de distancia, con los respaldos uno frente a otro, se sentará cara a cara con otro adulto y colocará al niño entre las dos sillas dejando que

se apoye en una. La persona de la otra silla extenderá su mano con una golosina, llamará al niño por su nombre y se la dará si va hacia ella. Se deberá aumentar gradualmente la distancia de las sillas.

- Pondrá al niño de pie a unos pocos pasos del objeto que desea. Eliminará gradualmente el apoyo a medida que el individuo se mueve hacia el objeto
- Si se le da al niño algo que sostener o se le anima a que agarre su propia ropa, ayudará a mantener el equilibrio.

- Materiales:

- Sillas.
- Golosinas.
- Objeto deseado por el niño, por ejemplo, un juguete.



Imagen 7. Sujeción de manos

6. Tira objetos al azar

-Tarea

- Se sentará junto al niño y se le dará una pelota. Luego, se alejará un poco y extenderán las manos del niño diciéndole: ‘‘tírala’’. Se le elogiará si tiene éxito.
- Se pondrá su mano sobre la del niño y se le ayudará a lanzar la pelota, el juguete o el papel y se le elogiar.
- Se sentará en el suelo frente al niño y se le pedirá que le tire la pelota. Se le elogiará si la tira sin que importe en qué dirección lo hace.
- Se usará un objeto que haga ruido al caer al suelo —una bolsa a la que se han cosido campanas o un sonajero— o se dejará que el niño arroje un objeto al agua para que salpique.
- Mientras se le está bañando al niño, se le dejará que tire algo en el agua para que salpique

-Materiales

- Pelota
- Juguete
- Papel/folio
- Objeto que haga ruido al tirarlo/ sonajero/bolsa con campanas



Imagen 8. Pelota sonajero

7. Trepa las escaleras gateando

- Tarea:

- Se colocarán las manos y las rodillas del niño en la escalera. Se pondrá algo que le guste en el siguiente escalón y se le animará a que intente coger el objeto.
- Se pondrá al niño en posición de gatear y se le ayudará físicamente a subir la escalera. se sostendrá al niño moviéndole las rodillas y las manos. Se le elogiará por el menor esfuerzo que haga.
- Se empezará con dos escalones para que el niño suba gateando. Se le pondrá un juguete en el segundo escalón y se le ayudará a que lo coja si es necesario. Se disminuirá la ayuda y gradualmente se aumentará el número de escalones que debe subir gateando para obtener el juguete.
- Se sentará en la parte alta de la escalera y se llamará al niño. Se le animará a que vaya hacia uno mismo mientras otra persona permanece detrás del niño por si se resbala o se cae.
- Se pondrá varias almohadas o cojines en el suelo y se animará al niño a que se suba en ellos gateando.
- Se usará un banquito contra la pared. Se le animará a que suba esta grada, gateando, y luego a que suba una escalera de pocas gradas.

- Material:

- Juguetes u objetos que estimulen la motivación de niño
- Almohadas y cojines
- Banquitos



Imagen 9. Trepa las escaleras gateando

8. Se pasa un objeto de una mano a otra estando sentado

-Tarea

- Se colocarán varios objetos de colores vivos donde el niño pueda alcanzarlos fácilmente para que se le anime a recogerlos.
- Se le pondrá un objeto en la mano del niño y luego se le dará otro para que lo coja con la misma mano. Se le mostrará como pasarse el primer objeto a la otra mano a fin de coger el segundo. Si él sostiene dos en una mano o se los pone en el pecho con una mano, se le dará un tercer objeto.
- Si el niño tiende a usar una mano más que la otra se le colocará una golosina/galleta que usa menos. Se le recompensará por pasárselo a la mano que usa más.

-Materiales

- Varios objetos de colores vivos
- Golosina/galleta

9. Trepa a una silla de adulto, se voltea y se sienta

Tarea:

- Se colocará al niño frente a un sillón y se pondrán sus manos en éste. Se le ayudará a levantar la rodilla al sillón y se le dará un empujón para que suba. Se le podrá voltear si es necesario y se irá disminuyendo la ayuda gradualmente.

- Sentado en el sillón, se animará al niño a que suba y se siente también. Se le podrá proporcionar cualquier ayuda física que sea necesaria.
- Se quitará el cojín del sillón para que el niño no tenga que subir tan alto. Si es necesario, se le ayudará a que se apoye en el brazo del sillón para subir.
- Utilizando una silla con travesaños en el respaldo, se le pedirá al niño que se estire sobre la parte delantera de la silla para alcanzar y ahorrarse un travesaño como apoyo.



-Materiales:

- Sillón
- Silla con travesaños

10. Sostiene en una mano dos cubos de 2.5 cm (1'')

-Tarea

- Se pondrá al niño donde no pueda deshacerse fácilmente de un objeto. Se le ofrecerán objetos pequeños hasta que él tenga uno en cada mano. Luego se le ofrecerá un objeto preferido de manera que él deba pasar el primero a la otra mano. Se le ayudará a hacer esto si es necesario.
- Se usarán cubos de 2.5cm. Se seguirán ofreciendo y diciendo al niño: "coge este".
- Se pondrán 2 cubos en una de las manos del niño. Se le animará a que lo sostenga. Se le ayudará si es necesario. Se le elogiará y se le dirá: "ya tienes ambos".

-Materiales

- Cubos de 2.5cm



Imagen 11. Cubos de 2,5 cm

11. Camina sólo

-Tarea:

- Se pondrá al niño de pie con la espalda contra un mueble o una pared. Se tendrá en la mano un juguete y, sentado en el suelo a corta distancia de niño por si se cae, se le pedirá que se acerque y se le ofrecerá el juguete.
- Se le proporcionará un juguete con ruedas o una caja de cartón para que el niño empuje, lo cual le dará apoyo mientras adquiere práctica para caminar sin ayuda del adulto. También se podrá hacer si se le pide que empuje una silla.
- Se colocarán dos sillas pequeñas a 50 cm o un metro de distancia del niño y se le colocará entre éstas dos. Se le pedirá al niño que se mueva de una silla a otra estimulándole ofreciéndole juguetes u objetos que le motiven. La distancia entre las sillas se irá aumentando gradualmente y se elogiará al niño cada vez que consigue desplazarse.

-Material:

- Juguetes u objetos que motiven al niño
- Juguetes con ruedas o caja de cartón
- Sillas



Imagen 13. Juguete con ruedas



Imagen 12. Juguete con ruedas

12. Usa el pulgar y el índice como pinzas para recoger un objeto

-Tarea

- Se le pondrá una golosina/galleta en una bandeja delante del niño. Se le mostrará como cogerlo con el pulgar e índice. Se le pondrá el pulgar y el índice en la posición debida y se le guiará al movimiento si es necesario.
- Se emplearán pasas pegajosas, gominolas cortadas por la mitad o pequeños caramelos humedecidos para que estén pegajosos. Se le dejará al niño que se los coma como recompensa a medida que los recoge.
- Se utilizarán cuentas pequeñas y se le pedirá al niño que las recoja y se las dé.
- Se colocará cinta adhesiva en los tres dedos restantes si el niño persiste en coger con toda la mano. Se le dirá: ‘recógelo’ y se le recompensará por hacerlo.



Imagen 14. Pinza pulgar e índice

-Materiales

- Bandeja
- Golosina/galleta
- Caramelos y pasas
- Cuentas pequeñas
- Cinta adhesiva



Imagen 15. Cuentas pequeñas

Se aconsejará a los padres que dediquen tiempo durante el fin de semana para practicar los ejercicios llevados a cabo en las sesiones de la semana. Para ello se les proporcionará pautas y consejos para realizarlo de manera adecuada y segura, acorde con la progresión de niño.

4.2 Cronograma

En el siguiente cronograma se representa la organización del programa de intervención a lo largo de 8 semanas, realizando tres días por semana, e indicando las actividades que se realizarán en cada una de ellas.

SEMANAS	LUNES	MARTES	MIÉRCOLES	JUEVES	VIERNES
1º	Motricidad gruesa “se mantiene de pie sólo durante 1 minuto”		Motricidad fina “suelta un objeto deliberadamente para alcanzar otro”		Repaso sesiones lunes y miércoles
2º	Motricidad fina “recoge y deja caer objetos a propósito”		Motricidad gruesa “camina con un mínimo apoyo”		Repaso sesiones lunes y miércoles
3º	Motricidad gruesa “da unos cuantos pasos sin apoyo”		Motricidad fina “tira objetos al azar”		Repaso sesiones lunes y miércoles
4º	Motricidad fina “se pasa objetos de una mano a otra sentado”		Motricidad gruesa “da unos cuantos pasos sin apoyo”		Repaso sesiones lunes y miércoles
5º	Motricidad gruesa “trepa las escaleras gateando”		Motricidad fina “se pasa objetos de una mano a otra sentado”		Repaso sesiones lunes y miércoles
6º	Motricidad fina “sostiene en una mano dos cubos de 2.5 cm”		Motricidad gruesa “trepa a una silla de adulto, se voltea y se sienta”		Repaso sesiones lunes y miércoles
7º	Motricidad gruesa “camina sólo”		Motricidad fina “usa el pulgar y el índice como pinzas para recoger un objeto”		Repaso sesiones lunes y miércoles

8º	Motricidad fina “usa el pulgar y el índice como pinzas para recoger un objeto”		Motricidad gruesa “camina solo”		Repaso sesiones lunes y miércoles
-----------	---	--	------------------------------------	--	--------------------------------------

4.3 Resultados

Después de llevar a cabo la intervención en área psicomotora, como se puede comprobar en la gráfica 1, el usuario ha mejorado notablemente aumentando así la puntuación en los ítems evaluados en el Inventario de Desarrollo anteriormente citado. Cabe destacar que en esta escala a pesar de en ciertas ocasiones no aumenta la puntuación, si se mejora al pasar de un ítem a otro, es decir, los números no son el mejor reflejo del avance sino los diferentes ítems.

En el arrastre y el gateo, la evaluación inicial sería de 10 (gatea de forma armónica coordinando movimientos de manos y rodillas con sentido exploratorio) y tras la evaluación de 12 (sube escaleras gateando, inicio).

En relación con los cambios posturales, anteriormente presentaba una puntuación de 10 (pasa de sentado a de pie agarrándose a una barandilla) y se ha llegado a una puntuación de 10 (pasa de pie con apoyo a sentado).

En cuanto a la postura erecta y marcha la evaluación presenta una puntuación de 12 (anda cuando el adulto le agarra de una sola mano) y llega a tener en la evaluación final una puntuación de 12 (da tres cuatro pasos de un adulto a otro).

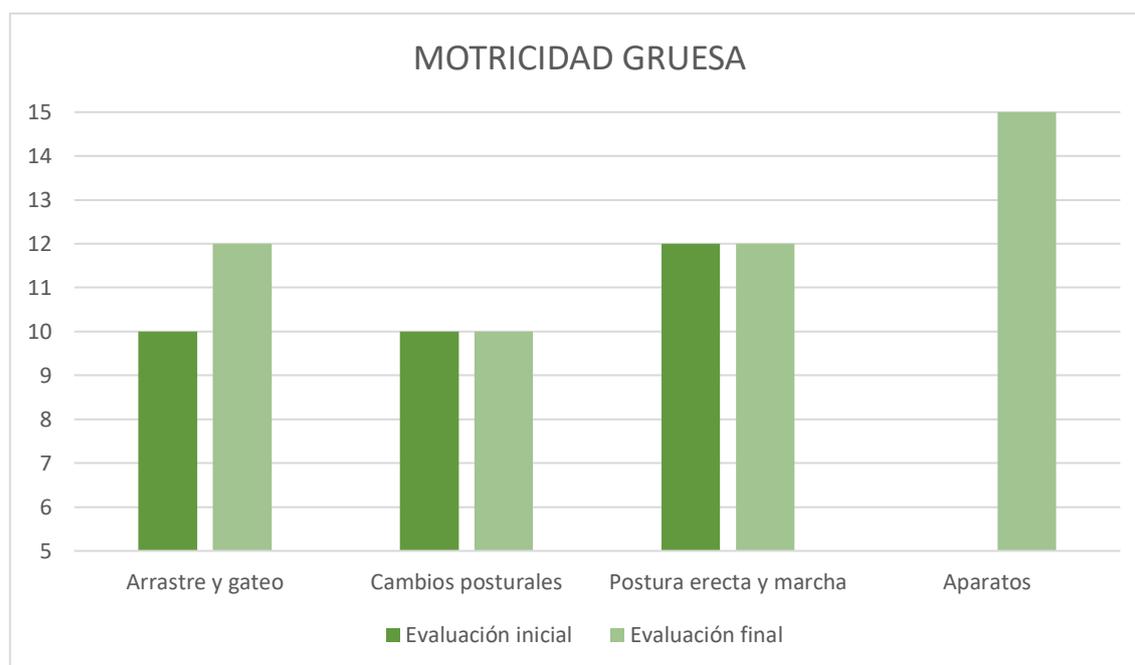
En el apartado relacionado con aparatos ha conseguido el primer ítem en el subapartado escaleras, con una puntuación de 15 (sube y baja gateando las escaleras).

En relación con la motricidad fina se valorará solamente el uso y manejo de la mano derecha ya que la mano izquierda no es funcional debido a su afectación neurológica. Antes de la intervención en el apartado de agarrar y soltar, tuvo una puntuación de 7 (coge dos cubos uno en cada mano sobre la mesa) y tras intervención obtuvo una puntuación de 12 (utiliza la pinza superior para agarrar objetos pequeños).

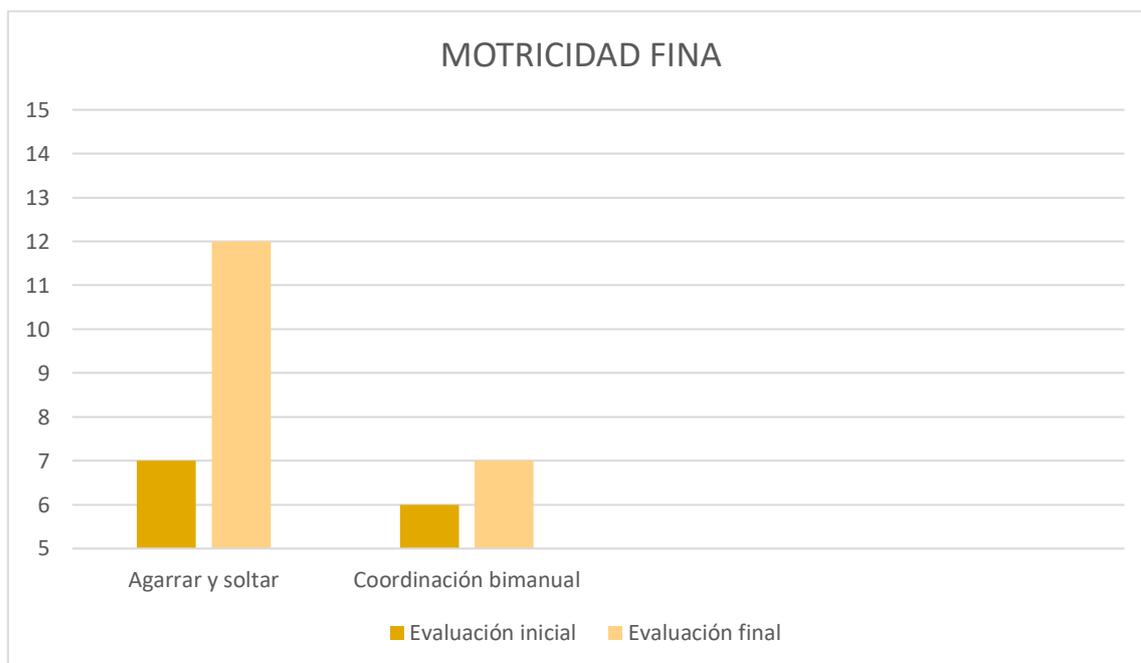
Además, en cuanto a la coordinación bimanual, parte de ser capaz de mantener un objeto en cada mano al dárselo, lo cual obtiene una puntuación de 6, y en la evaluación final obtiene una puntuación de 7 consiguiendo pasarse un objeto de una mano a otra (de la derecha a la izquierda solamente)

Siguiendo la evaluación de la Guía Portage, el usuario ha partido de la ficha número 17 del desarrollo motriz en relación con motricidad fina legando hasta la 32, y en la motricidad gruesa comenzó en la ficha número 37 y llegando hasta la 55.

Las siguientes *Gráfica 1* y *Gráfica 2* se han realizado a partir de las puntuaciones obtenidas en el Inventario de Desarrollo 0-3 años.



Gráfica 1. Desarrollo de la Motricidad Gruesa



Gráfica 2. Desarrollo de la Motricidad Fina

4.4 Planificación del seguimiento

Una vez finalizada la intervención, se ha llevado a cabo una evaluación final y se ha comprobado que el usuario ha mejorado en todos los objetivos planteados. Se realizará un seguimiento del niño cada 3 semanas durante el primer año y para ello, se contará con la información que proporcionen los padres y el personal de guardería sobre cómo se desenvuelve el niño en su día a día en diferentes ámbitos. Además, se administrará cada año la escala del Inventario de desarrollo 0-3 años para ver su evolución, así como la Guía Portage.

5. Conclusiones

Tras 8 semanas de intervención se han obtenido resultados totalmente satisfactorios con el usuario llegando a conseguir todos los objetivos planteados. Cabe destacar que debido a los problemas que presenta el usuario en su mano izquierda, ha resultado de mayor dificultad trabajar la coordinación bimanual, la manipulación o el agarre.

En relación con la motricidad gruesa, se destaca la dificultad para conseguir la independencia en la marcha.

La intervención ha sido exitosa gracias a la participación y a la implicación de la familia trasladando lo aprendido en las terapias al entorno familiar.

Por último, como bien se ha dicho en la justificación, el objetivo principal de la Terapia Ocupacional según la AOTA se resume en mejorar la autonomía e independencia del usuario en su vida diaria, por lo que se puede concluir que dicha autonomía ha incrementado y por tanto se reafirma la utilidad de la Terapia Ocupacional en Atención Temprana.

6. Líneas futuras de intervención

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en las sesiones de seguimiento y puesto que se ha visto mejora en la espasticidad del miembro superior de la mano izquierda, se desarrollará un programa de intervención dirigido a mejorar el área de la motricidad fina en esta mano, al mismo tiempo que se trabaja con otros profesionales.

Del mismo modo se valorará el estado de la marcha y se considerará realizar de nuevo una intervención en el caso de que esta sea incipiente.

Por otra parte, se seguirá dando pautas a la familia para mejorar el desarrollo del usuario y de esta manera, puede desempeñarse de una manera cada vez más efectiva, y acorde a su edad cronológica dentro de sus posibilidades.

Referencias bibliográficas

- (1) Federación Estatal de Asociaciones de Profesionales de Atención Temprana (GAT). Libro blanco de la Atención Temprana [Internet]. 3ª ed. Madrid: ARTEGRAF S.A., 2005. Disponible en: https://www.fcsd.org/fichero-69992_69992.pdf
- (2) Peayo HJ, Soloviova YV, Quintanar L, Reyes V. Los de la estimulación del neurodesarrollo en niños con antecedentes de encefalopatía hipóxico-isquémica: Pensamiento psicológico [Internet] 2014 [acceso 27 de febrero de 2018]; 12(1): 11-21. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4773019>
- (3) García-Alix A, Quero Jiménez J. Asfixia intraparto y encefalopatía hipóxico-isquémica. Asociación Española de Pediatría [Internet] España: 2002 [acceso 27 febrero de 2018]; 40 p. Disponible en: http://www.laenfermeria.es/apuntes/otros/materno_infantil/neonatologia.pdf#page=40
- (4) Garrido M, Rodríguez A, Rodríguez R, Sánchez A. Guía de Atención Temprana: el niño de 0 a 3 años [Internet]. La Rioja: Imprenta Vidal, S.A., 2008. Disponible en: <http://orientacion.catedu.es/wp-content/uploads/2014/11/Gu%C3%ADa-ni%C3%B1o-0-a-3-a%C3%B1os-La-Rioja.pdf>
- (5) Bronfenbrenner U. La ecología del desarrollo humano: experimentos en entornos naturales y diseñados. Barcelona: Paidós, 1997.
- (6) Aguilar Veliz A, Salinas Segura S. Modelo Ecológico y maltrato infantil [Tesis] [Internet]. Santiago de Chile, 2006. 202 p. Disponible en: <http://bibliotecadigital.academia.cl/bitstream/handle/123456789/780/TTRASO%20167.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- (7) Ávila Álvarez A, Martínez Piédrola R, Matilla Mora R, Máximo Bocanegra M, Méndez Méndez B, Talavera Valverde MA et al. Marco de Trabajo para la Práctica de la Terapia Ocupacional: Dominio y proceso. 2da Edición [traducción]. www.terapia-ocupacional.com [portal en internet]. 2010 [15/11/2016]; [85p]. Disponible en <http://www.terapia-ocupacional.com/aota2010esp.pdf> Traducido de: American Occupational Therapy Association (2008). Occupational therapy practice framework: Domain and process (2nd ed.)
- (8) López D. Guía Portage de Educación Preescolar [Internet]. Evaluación en Atención Temprana. 2017. Disponible en: <https://evaluacionatenciontemprana.wordpress.com/2014/12/27/guia-portage-de-educacion-preescolar/>

(9) Pu Sacbajá de Pérez AA. Beneficios de la facilitación neuromuscular propioceptiva en el mejoramiento de la resistencia aeróbica, previo a la travesía a nado en el lago de Atitlán [tesis doctoral en internet]. Quetzaltenango: campus de Quetzaltenango; 2012. Disponible en: <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2012/09/01/Pu-Alba.pdf>

Referencias visuales

Imagen 1: http://f.doctor.kz/news/016/445/1338918481_kogda-rebenok-nachinaet-polzat.jpg

Imagen 2. Sujeción de hombros:

https://i.blogs.es/be6292/istock_000046448924_small/450_1000.jpg

Imagen 3. Corralito: https://http2.mlstatic.com/S_131311-MLM20520839854_122015-O.jpg

Imagen 4. Bloques: <https://i2.wp.com/www.criptonoticias.com/extra/wp-content/uploads/2017/12/Bcash-bloque-tama%C3%B1o-planes-1.jpg?resize=950%2C475&ssl=1>

Imagen 5. Silla de comer:

https://home.ripley.cl/store/Attachment/WOP/D161/2000365459725/2000365459725_2.jpg

Imagen 6. Objetos y envases que producen ruido:

<https://creciendoconmusicblog.files.wordpress.com/2014/05/roly-poly-things-3.jpg>

Imagen 7. Sujeción de manos:

https://estaticos.serpadres.es/media/cache/400x300_thumb/uploads/images/article/53db7277dce6174d23528abe/3-0a876350af682e9e08a1cd4cd3a41185uniqueidcmcimage1.jpg

Imagen 8. Pelota sonajero: http://www.planetassensacionales.com/2003-thickbox_default/-pelota-sonajero-bounce-and-roll-ball.jpg

Imagen 9. Trepa las escaleras gateando:

<https://www.cuiddo.es/media/catalog/product/cache/1/image/650x/040ec09b1e35df139433887a97daa66f/e/s/escalera-rampa-psicomotricidad.jpg>

Imagen 10:

<https://us.123rf.com/450wm/marosbauer/marosbauer1402/marosbauer140200068/25755429-batole-chlapce-stoj%C3%ADc%C3%ADvedle-velk%C3%A9-d%C5%99ev%C4%9Bn%C3%A9-%C5%BEidli.jpg?ver=6>

Imagen 11. Cubos de 2,5 cm: <http://nbg-web01.opitec.com/img/631/985/631985-03-x.jpg>

Imagen 12. Juguete con ruedas: [https://encrypted-](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTjUo8fAJCDqDXHiqEctyhFIIBzX0A9W9O6YcjKhPJ0Lt6Rlde)

[tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTjUo8fAJCDqDXHiqEctyhFIIBzX0A9W9O6YcjKhPJ0Lt6Rlde](https://encrypted-tbn0.gstatic.com/images?q=tbn:ANd9GcTjUo8fAJCDqDXHiqEctyhFIIBzX0A9W9O6YcjKhPJ0Lt6Rlde)

Imagen 13. Juguete con ruedas:

https://www.diversal.es/images/productos/100018928_1220.JPG

Imagen 14. Pinza pulgar e índice: [https://babytribu.com/wp-](https://babytribu.com/wp-content/uploads/2015/09/pintura_gotero2-400x350.jpg)

[content/uploads/2015/09/pintura_gotero2-400x350.jpg](https://babytribu.com/wp-content/uploads/2015/09/pintura_gotero2-400x350.jpg)

Imagen 15. Cuentas pequeñas: https://www.codexpapel.com/339-large_default/bote-cuentas-pequenas.jpg

Anexo I

Figura 1. Inventario de Desarrollo (0 - 3 años). Javier González. Disponible en: <https://es.slideshare.net/Wendy031/inventario-de-desarrollo-0-3-aos>

INVENTARIO DE DESARROLLO (0-3 años)

Javier González. Equipo de Atención Temprana del Centro Base León



NOMBRE: _____ **Nº EXPEDIENTE:** _____

Puntuación:

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

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

AT León

1. FICHA DE DATOS

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

1. DATOS PERSONALES Y FAMILIARES

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

2. DATOS EVOLUTIVOS

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

3. EVALUACION INICIAL

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

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

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

5. OTROS DATOS DE INTERES

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

I. MOTRICIDAD GRUESA (1)

AT LEON

M	1 CONTROL CEFALICO Y DE TRONCO	M	4 ARRASTRE Y GATEO
1	<input type="checkbox"/> Boca abajo, vuelve la cabeza a un lado y otro dejando la nariz libre, con brazos y piernas en flexión	7	<input type="checkbox"/> Manifiesta placer al jugar libremente en posición boca abajo
1	<input type="checkbox"/> Boca abajo levanta la cabeza momentáneamente	7	<input type="checkbox"/> Puede quitarse una sábanilla de la cabeza en esta posición o agarrar un objeto por encima de su cabeza (equilibrio homolateral)
2	<input type="checkbox"/> Boca abajo, levanta la cabeza 45° apoyándose en los antebrazos	7	<input type="checkbox"/> Gira circularmente, pivotando sobre su eje en un sentido y otro tratando de coger un objeto hasta 360° (arrastre circular): 90° - 180° - 360°
3	<input type="checkbox"/> Boca abajo, levanta la cabeza 90° apoyándose en los antebrazos	7	<input type="checkbox"/> Se arrastra hacia atrás apoyándose en las manos, hasta 1 metro
3	<input type="checkbox"/> Boca arriba, al sentarse con tracción de los antebrazos, la cabeza se alinea con el tronco, evitando caer hacia atrás	7	<input type="checkbox"/> Repta hacia delante hasta 1 metro si le apoyamos en la planta del pie
3	<input type="checkbox"/> Boca arriba, mantiene la cabeza en línea media y las extremidades en simetría.	7	<input type="checkbox"/> Repta hacia delante hasta 1 metro sin apoyo, con intención de prensión
4	<input type="checkbox"/> Boca abajo, mueve la cabeza a los lados 90° apoyándose en los codos	7	<input type="checkbox"/> Al ponerle en postura de conejito, se mantiene apoyado sobre las rodillas paralelas y las manos en un plano superior (cojín, rodillo)
4	<input type="checkbox"/> Boca arriba, al tirar de él para sentarse, levanta la cabeza y hombros y al acostarse la inclina sin rebasarla	8	<input type="checkbox"/> Repta de forma independiente por un espacio amplio y con el sentido de coger y/o explorar
4	<input type="checkbox"/> Cogido por el tronco, alinea la cabeza con el cuerpo, cuando le balanceamos de un lado a otro	8	<input type="checkbox"/> Se mantiene solo a cuatro patas cuando le colocamos en esta posición
5	<input type="checkbox"/> Boca abajo, tiende la mano para agarrar, apoyándose en el antebrazo del hemicuerpo contrario	8	<input type="checkbox"/> Se coloca él solo a cuatro patas (manos y rodillas)
6	<input type="checkbox"/> Boca abajo, se apoya sobre las manos (no antebrazos), con los brazos extendidos, manos con dedos en abanico y la cabeza en un ángulo de 90°	8	<input type="checkbox"/> En posición de gateo hace movimientos de balanceo hacia delante y hacia atrás
7	<input type="checkbox"/> Boca abajo, tiende la mano para agarrar, apoyándose en la mano (no antebrazo) del hemicuerpo contrario (equilibrio homolateral)	8	<input type="checkbox"/> En posición de gateo es capaz de levantar una mano para agarrar y equilibrarse con la otra y las rodillas (3 puntos de equilibrio)
7	<input type="checkbox"/> En boca abajo manipula con independencia y soltura usando ambas manos	8	<input type="checkbox"/> Ando de manos (carretila) cuando le agarramos de las caderas
		8	<input type="checkbox"/> Ando de rodillas cuando le agarramos de los brazos
		9	<input type="checkbox"/> Gatea con ayuda: al avanzar un brazo y la pierna contraria, compensa la posición avanzando el brazo y pierna contraria
		9	<input type="checkbox"/> Inicia el gateo de forma asincrónica: primero manos y luego rodillas (sin coordinación entre cinturas escapular y pélvica)
		10	<input type="checkbox"/> Gatea de forma armónica coordinando movimientos de manos y rodillas con sentido exploratorio
		10	<input type="checkbox"/> Gatea pasando por encima de pequeños obstáculos
		12	<input type="checkbox"/> Gatea en postura de oso (manos y pies)
		12	<input type="checkbox"/> Sube escaleras gateando (Inicio)
M	2 SEDESTACION	M	5 CAMBIOS POSTURALES
5	<input type="checkbox"/> Se mantiene sentado con ligero apoyo en cadera	3	<input type="checkbox"/> Boca arriba permanece en simetría corporal: manos abiertas, piernas en semiflexión y cabeza alineada con el tronco
6	<input type="checkbox"/> Cogido por las caderas, mirando al frente (en postura de transporte hacia fuera), endereza la espalda y los músculos del cuello	6	<input type="checkbox"/> Boca arriba se coge los pies con las manos
6	<input type="checkbox"/> Desde boca arriba se incorpora a sentado agarrándose a una barra fija o a nuestros pulgares, sin que tengamos que tirar de él	7	<input type="checkbox"/> Boca arriba juega a chuparse los pies
6	<input type="checkbox"/> Cogido por las caderas y suspendido lateralmente, incurva el tronco y cabeza en el sentido contrario al balanceo	8	<input type="checkbox"/> Pasa de boca abajo a sentado con ayuda
6	<input type="checkbox"/> Reflejo de paracaídas: cogido por la cadera, extiende los brazos frontalmente para defenderse de una caída (defensa frontal)	8	<input type="checkbox"/> Pasa de boca arriba a sentado con ayuda (pulgares del adulto o barra fija)
7	<input type="checkbox"/> Se mantiene sentado en una superficie dura con las piernas colgando y agarrado de los muslos (taburete, mesa o rulo)	9	<input type="checkbox"/> Pasa de boca abajo a sentado sin ayuda
7	<input type="checkbox"/> Se mantiene sentado con apoyo en una mano y con la otra manteniendo o tratando de agarrar un objeto	9	<input type="checkbox"/> Pasa de boca arriba a sentado sin ayuda
7	<input type="checkbox"/> Se mantiene sentado sin apoyo durante 1 minuto	9	<input type="checkbox"/> Pasa de sentado a tumbado boca abajo
7	<input type="checkbox"/> Se mantiene sentado sin apoyo manipulando un objeto 1 minuto	9	<input type="checkbox"/> Pasa de sentado a posición de gateo
8	<input type="checkbox"/> Reflejo de apoyo lateral: apoya sus manos para defenderse de una caída lateral	10	<input type="checkbox"/> Pasa de gateo a posición de sentado
8	<input type="checkbox"/> Sentado sin apoyo, se quita una sábanilla de la cabeza sin desequilibrarse	10	<input type="checkbox"/> Pasa de sentado a de pie agarrándose a la barandilla de la cuna
8	<input type="checkbox"/> Sentado sin apoyo, coge un objeto por encima de su cabeza debiendo extender totalmente ambos brazos	10	<input type="checkbox"/> Pasa de rodillas a de pie agarrándose a la barandilla de la cuna
9	<input type="checkbox"/> Sentado, se inclina hacia los lados, coge y suelta libremente objetos que agarra en un arco de 180° (sedestación estable; no necesita vigilancia)	10	<input type="checkbox"/> Pasa de sentado a de pie apoyándose en un mueble (sofá/mesa)
9	<input type="checkbox"/> Reflejo de apoyo posterior: apoya su mano en sentido lateral-posterior ante una caída hacia atrás	10	<input type="checkbox"/> Pasa de rodillas o en posición de gateo a de pie apoyándose en un mueble
10	<input type="checkbox"/> Pivota en posición de sentado, girando hasta 360°	11	<input type="checkbox"/> Pasa de pie con apoyo a sentado
12	<input type="checkbox"/> Puede desplazarse en posición de sentado ("culeteando")	11	<input type="checkbox"/> Pasa de pie con apoyo a cuclillas
		11	<input type="checkbox"/> Pasa de pie con apoyo a posición de gateo
		12	<input type="checkbox"/> Pasa de gateo a postura de "oso" (manos y pies) y de aquí a de pie sin apoyo
		12	<input type="checkbox"/> Pasa de pie sin apoyo a sentado dejándose caer de "culete"
M	3 VOLTEO		
2	<input type="checkbox"/> Estando de lado gira a boca arriba involuntariamente		
3	<input type="checkbox"/> Estando de lado gira a boca arriba voluntariamente		
4	<input type="checkbox"/> De boca arriba pasa a de lado voluntariamente		
4	<input type="checkbox"/> De boca abajo se gira a boca arriba involuntariamente		
5	<input type="checkbox"/> De boca abajo se gira a boca arriba voluntariamente		
6	<input type="checkbox"/> De boca arriba gira hasta boca abajo con ayuda de cintura escapular o pélvica		
6	<input type="checkbox"/> Desde boca arriba coge un objeto que se desplaza al hemicuerpo contrario con la misma mano con la que inició el acercamiento, quedándose boca abajo		
7	<input type="checkbox"/> Pasa de boca arriba a boca abajo de forma autónoma y con solvencia, tanto a la izquierda como a la derecha		
8	<input type="checkbox"/> Usa el volteo como forma de desplazamiento		

I. MOTRICIDAD GRUESA (2)

AT LEON

M 6 POSTURA ERECTA Y MARCHA

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

M 7. PERF. MARCHA, EQUILIBRIO Y COORDINACION

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

M 8 APARATOS

A) Escaleras

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

B) Pelota

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

C) Correpasillos / Triciclo

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

II. MOTRICIDAD FINA

AT LEON

M	1. AGARRAR Y SOLTAR	M	3. COORDINACION BIMANUAL
3	<input type="checkbox"/> Golpea un objeto que cuelga a la altura de su pecho (Gimnasio)	3	<input type="checkbox"/> Levanta ambas manos cuando se le ofrece un objeto en la línea media
4	<input type="checkbox"/> Tiende la mano y toca el objeto pero calcula mal todavía	3	<input type="checkbox"/> Junta las manos en la línea media
5	<input type="checkbox"/> Tiende la mano y agarra el objeto cerca de él (en la línea media)	4	<input type="checkbox"/> Pone ambas manos sobre un juguete en la línea media
6	<input type="checkbox"/> Extiende totalmente el brazo para alcanzar agarrando el objeto	6	<input type="checkbox"/> Mantiene un objeto en cada mano al dárselos
6	<input type="checkbox"/> Agarra un cubo que está en una mesa	7	<input type="checkbox"/> Se pasa un objeto de una mano a otra
7	<input type="checkbox"/> Extiende el brazo para agarrar un segundo objeto, lo alcanza y lo mantiene	7	<input type="checkbox"/> Puede coger por sí mismo alternativamente un objeto en cada mano
7	<input type="checkbox"/> Usa la mano como un "rastillo" agarrando objetos pequeños en superficie	8	<input type="checkbox"/> Golpea 2 objetos entre sí (anillas, cubiletes, sonajeros)
7	<input type="checkbox"/> Coge 2 cubos, uno en cada mano sobre la mesa	8	<input type="checkbox"/> Da palmas con las manos y dedos abiertos (pueden hacer ruido)
8	<input type="checkbox"/> Agarra objetos extendiendo ambos brazos por encima de su cabeza	9	<input type="checkbox"/> Agarra y golpea 2 cubos pequeños entre sí, haciendo ruido
8	<input type="checkbox"/> Agarra utilizando el dedo pulgar	12	<input type="checkbox"/> Emplea ambas manos en realizar una acción (coger y borrar una pelda, tocar un tambor con 2 palillos, abrir y cerrar un acordeón pequeño)
8	<input type="checkbox"/> Suelta sólo uno de los dos objetos que mantiene para agarrar un tercero (manipulación homolateral independiente)	12	<input type="checkbox"/> Juega con objetos en la línea media, con una sostiene y con otra manipula
8	<input type="checkbox"/> Tira los objetos al suelo a modo de juego	12	<input type="checkbox"/> Separa cuentas unidas a presión
9	<input type="checkbox"/> Utiliza la prensión en pinza de "biera", usando 3 dedos (pulgarc, índice, medio)	15	<input type="checkbox"/> Mantiene un palo en una mano y con la otra coloca una anilla o viceversa
9	<input type="checkbox"/> Utiliza la pinza "inferior" (pulgarc y lateral del índice)	15	<input type="checkbox"/> Pasa un lápiz por un agujero hecho en un trozo de cartón
10	<input type="checkbox"/> Utiliza el dedo índice para hurgar (independencia del dedo índice)	18	<input type="checkbox"/> Une cuentas que se ensamblan a presión
12	<input type="checkbox"/> Utiliza la pinza "superior" para agarrar objetos pequeños	21	<input type="checkbox"/> Desenrosca las tapas de botes pequeños (con un solo giro de muñeca)
12	<input type="checkbox"/> Suelta un objeto dentro de un recipiente (cubo en taza)	24	<input type="checkbox"/> Ensarta 2 o mas bolas/cuentas en cordel rígido
12	<input type="checkbox"/> Suelta varios objetos (cubos) en recipiente de forma sistemática e intencional	24	<input type="checkbox"/> Ensarta 2 o mas bolas/cuentas en cordel semirígido (cable)
12	<input type="checkbox"/> Mete objetos pequeños (en pinza) en frasco de boca estrecha, cogiéndolos de la mesa (frasco de 2.5 cm. de boca)	24	<input type="checkbox"/> Enhebra una tabla de cosido
12	<input type="checkbox"/> Imita una construcción (posa un objeto encima de otro con base más amplia)	30	<input type="checkbox"/> Corta trocitos de papel con los dedos
15	<input type="checkbox"/> Imita la construcción de una torre de 2 piezas (cubos de 2.5 cm. de lado)	30	<input type="checkbox"/> Ensarta 2 o mas bolas/cuentas en cordón blando (cuerda)
18	<input type="checkbox"/> Imita la construcción de una torre de 3-4 piezas	30	<input type="checkbox"/> Enrosca las tapas de botes pequeños (doble giro)
21	<input type="checkbox"/> Imita la construcción de una torre de 5 cubos	36	<input type="checkbox"/> Desenrosca tornillos (varios giros)
24	<input type="checkbox"/> Imita la construcción de una torre de 6 cubos	36	<input type="checkbox"/> Enrosca tornillos (varios giros)
30	<input type="checkbox"/> Imita la construcción de una torre de 8 cubos		
36	<input type="checkbox"/> Imita la construcción de una torre de 9-10 cubos		
M	2. MANIPULACION		4. MISMOTRICIDAD
3	<input type="checkbox"/> Mira sus manos en la línea media, moviéndolas y observándolas	21	<input type="checkbox"/> Imita la construcción de una torre de 4 cubos (construcción vertical)
4	<input type="checkbox"/> Se lleva un objeto a la boca	24	<input type="checkbox"/> Imita la construcción de un tren con 4 cubos (construcción horizontal)
5	<input type="checkbox"/> Se coge la pierna o la rodilla con la mano	30	<input type="checkbox"/> Imita la construcción de un tren con chimenea (5 cubos)
6	<input type="checkbox"/> Juega con sus pies agarrándolos	30	<input type="checkbox"/> Imita la construcción de una silla (3 cubos)
7	<input type="checkbox"/> Se lleva los pies a la boca	30	<input type="checkbox"/> Imita la construcción de un puente (3 cubos)
7	<input type="checkbox"/> Golpea objetos contra una superficie, el suelo o la mesa (esquema vertical)	30	<input type="checkbox"/> Imita la construcción de un modelo usando 2 pares de objetos idénticos
8	<input type="checkbox"/> Golpea 2 objetos entre sí (esquema horizontal)	36	<input type="checkbox"/> Imita la construcción de un puente con 5 cubos
8	<input type="checkbox"/> Manipula con las manos y con los dedos	36	<input type="checkbox"/> Imita la construcción de un modelo usando 3 pares de objetos idénticos
9	<input type="checkbox"/> Saca objetos de una caja pequeña (ajuste de la mano al hueco)		
10	<input type="checkbox"/> Saca anillas de un soporte		
12	<input type="checkbox"/> Mete anillas en un soporte con ligera ayuda	12	<input type="checkbox"/> Presta atención al acto de garabatear cuando lo hace un adulto
12	<input type="checkbox"/> Pasa páginas de un cuento de cartón, manteniéndolo el adulto	15	<input type="checkbox"/> Garabatea débilmente después de una demostración
15	<input type="checkbox"/> Saca chinchetas de un tablero	18	<input type="checkbox"/> Garabatea espontáneamente y con trazo enérgico
15	<input type="checkbox"/> Pulsa botones y clavijas con el dedo índice	21	<input type="checkbox"/> Imita hacer puntos y rayas sin una dirección determinada
15	<input type="checkbox"/> Mete anillas en un vástago grande sin ayuda	24	<input type="checkbox"/> Imita la realización de un trazo vertical
15	<input type="checkbox"/> Pasa páginas de un cuento de cartón él solo (puede pasar varias a la vez)	24	<input type="checkbox"/> Imita la realización de un trazo horizontal
18	<input type="checkbox"/> Pasa páginas de una revista, aunque no de una en una	24	<input type="checkbox"/> Imita la realización de un trazo circular
18	<input type="checkbox"/> Coloca 5 clavijas pequeñas y redondas en sus huecos	30	<input type="checkbox"/> Une 2 puntos con una línea (horizontal o vertical)
18	<input type="checkbox"/> Mete anillas en vástago mediano	30	<input type="checkbox"/> Imita la realización de un círculo (sin cerrar)
18	<input type="checkbox"/> Abre cajones y puertas de armario (sentido exploratorio)	36	<input type="checkbox"/> Imita la realización de un círculo (con cierre)
21	<input type="checkbox"/> Mete cuentas pequeñas en vástago pequeño (en pinza)	36	<input type="checkbox"/> Imita la realización de una cruz
21	<input type="checkbox"/> Mete monedas en una hucha cogiéndolas de la mesa	36	<input type="checkbox"/> Copia un círculo
21	<input type="checkbox"/> Abre un grifo convencional rotando su muñeca	36	<input type="checkbox"/> Imita la realización de trazos angulosos, tipo montañas
21	<input type="checkbox"/> Abre y cierra diferentes tipos de cajas y sistemas de apertura	36	<input type="checkbox"/> Pone ojos, pelo, boca, nariz y orejas si le dibujamos el contorno de una cara (o al menos señala dónde hay que hacerlo)
24	<input type="checkbox"/> Llena un cubo de arena con una pala	36	<input type="checkbox"/> Imita la unión de 2 trazos (circular y vertical) para realizar la figura de un globo o un árbol
24	<input type="checkbox"/> Pasa páginas de un en una en un cuento de cartón		
24	<input type="checkbox"/> Gira el pomo o abre la manilla de una puerta rotando el antebrazo		
30	<input type="checkbox"/> Mete chinchetas en un tablero (en pinza) siguiendo una línea		
36	<input type="checkbox"/> Amasa plastilina (hace churros)		

III. COGNICION

AT LEON

M

1. FIJACION Y SEGUIMIENTO VISUAL

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

M

2. LOCALIZACION AUDITIVA

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

M

3. PERMANENCIA DEL OBJETO

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

M

4. RESOLUCION DE PROBLEMAS

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

M

5. COMPRENSION ESPACIAL

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

21

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

M

6. JUEGO

A) Juego Funcional

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

B) Juego de Causalidad

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

C) Juego Relacional Pre simbólico

- 18 Relaciona 2 objetos funcionales: muñeca-cuchara, cuchara-plato, biberón-oso, muñeco-cuna...
- 24 Relaciona 2 objetos funcionales: fregona-cubo, cubo-pala, llave-cerradura

D) Juego Simbólico

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

M

7. DESARROLLO PERCEPTIVO- CONCEPTUAL

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

IV. LENGUAJE

AT LEON

M

1. SONIDOS Y VOCABULARIO

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

M

2. IMITACION VERBAL Y GESTUAL

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

M

3. COMPRENSION

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

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

M

4. COMUNICACION

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

V. ADAPTACION SOCIAL

AT LEON

M	1. AUTONOMA	M	2. SOCIABILIDAD
	<p>A) General</p> <p>3 <input type="checkbox"/> Se duerme solo al dejarle despierto en su cuna</p> <p>6 <input type="checkbox"/> Se entretiene solo durante breves periodos de tiempo (3-5 minutos)</p> <p>12 <input type="checkbox"/> Se aleja del adulto estando los dos en la misma habitación</p> <p>12 <input type="checkbox"/> Se entretiene solo durante periodos prolongados de tiempo (10 minutos)</p> <p>15 <input type="checkbox"/> Explora sin reposo lo cercano, lo inmediato, sin demandar al adulto</p> <p>15 <input type="checkbox"/> Comunica sus preferencias (juguetes, alimentos, cuentos...)</p> <p>18 <input type="checkbox"/> Coge sus juguetes de la cesta, cajón o si no se los pide al adulto</p> <p>18 <input type="checkbox"/> Se entretiene jugando solo al menos 15 minutos</p> <p>21 <input type="checkbox"/> Inicia juegos propios de forma independiente (relacionales, pre-simbólicos)</p> <p>21 <input type="checkbox"/> Se acerca a otro niño o a un adulto para pedir o iniciar un juego</p> <p>21 <input type="checkbox"/> Explora toda la casa (rincones, muebles, cajones, habitaciones...)</p> <p>21 <input type="checkbox"/> Se opone a que le den de comer, desea hacerlo solo</p> <p>24 <input type="checkbox"/> Pide de comer o beber o que se ha hecho caca</p> <p>30 <input type="checkbox"/> Se interesa por acercarse a otros niños e iniciar algún juego en el parque</p> <p>36 <input type="checkbox"/> Acepta la separación de sus padres en contextos familiares</p> <p>B) Alimentación</p> <p>1 <input type="checkbox"/> Chupa la tetina o pezón uniformemente</p> <p>3 <input type="checkbox"/> Disminuye el "hodgeo" en la búsqueda (pérdida de reflejos orales)</p> <p>5 <input type="checkbox"/> Mantiene y juega con el biberón acariciándolo</p> <p>6 <input type="checkbox"/> Se inicia en la alimentación con cuchara</p> <p>7 <input type="checkbox"/> Mastica con movimiento vertical y deglute papillas espesas (con diete bucal)</p> <p>7 <input type="checkbox"/> Bebe de una taza sostenida por un adulto</p> <p>8 <input type="checkbox"/> Mordisquea una galleta o trozo de pan duro</p> <p>9 <input type="checkbox"/> Coge una galleta, muerde un trozo, la mastica, la mastica y la deglute</p> <p>9 <input type="checkbox"/> Sostiene el biberón y trata de elevarlo para beber, aunque no lo consiga</p> <p>10 <input type="checkbox"/> Bebe de una taza con pitorro o biberón con mínima ayuda</p> <p>12 <input type="checkbox"/> Coge con los dedos comida de un plato, la mastica y la traga (usando pinza)</p> <p>12 <input type="checkbox"/> Mastica sólidos suaves (tortilla, arroz, pasta, pan, jamón, queso fresco...)</p> <p>15 <input type="checkbox"/> Sostiene un vaso y bebe solo o bien bebe con autonomía en el biberón</p> <p>15 <input type="checkbox"/> Se lleva la cuchara a la boca cuando se la cargan de papilla espesa</p> <p>15 <input type="checkbox"/> Se lleva el tenedor a la boca cuando está pinchado</p> <p>18 <input type="checkbox"/> Pincha él solo con el tenedor y se lo lleva a la boca</p> <p>18 <input type="checkbox"/> Carga un poco de papilla con la cuchara y se la lleva a la boca</p> <p>18 <input type="checkbox"/> Mastica bien varios tipos de alimentos (frutas, pescado, queso, patatas, pasta)</p> <p>18 <input type="checkbox"/> Deja de tomar el biberón para comer y beber</p> <p>18 <input type="checkbox"/> Posa en la mesa el vaso o la taza después de beber</p> <p>21 <input type="checkbox"/> Come prácticamente solo con cuchara un producto espeso (yogur/ petit)</p> <p>24 <input type="checkbox"/> Tiene autonomía en el uso de la taza, el tenedor (pinchando) y la cuchara</p> <p>30 <input type="checkbox"/> Bebe en pajita</p> <p>36 <input type="checkbox"/> Usa la cuchara y el tenedor (cargando) sin apenas derramar</p> <p>C) Vestido e Higiene</p> <p>10 <input type="checkbox"/> Colabora un poco a la hora de vestirse: pone el brazo o el pie</p> <p>12 <input type="checkbox"/> Colabora mejor en el vestido: estira el brazo y saca las manos de las mangas</p> <p>12 <input type="checkbox"/> Colabora al lavarse y secarse las manos</p> <p>12 <input type="checkbox"/> Se quita los calcetines, el gorro e intenta quitarse los zapatos</p> <p>12 <input type="checkbox"/> Se quita la camiseta de la cabeza cuando están quitadas las mangas</p> <p>12 <input type="checkbox"/> Se siente incómodo y protesta al haberse hecho "caca"</p> <p>18 <input type="checkbox"/> Permite que alguien le cepille los dientes</p> <p>24 <input type="checkbox"/> Se lava las manos y se las seca con supervisión</p> <p>24 <input type="checkbox"/> Se limpia la nariz y se suena si se le da un pañuelo</p> <p>30 <input type="checkbox"/> Coge la toalla, se seca y la coloca en su sitio</p> <p>30 <input type="checkbox"/> Usa la servilleta si se le recuerda</p> <p>36 <input type="checkbox"/> Usa la servilleta sin recordárselo</p> <p>36 <input type="checkbox"/> Se lava los brazos y las piernas en el baño</p> <p>36 <input type="checkbox"/> Se cepilla los dientes siguiendo instrucciones</p> <p>36 <input type="checkbox"/> Se limpia y suena la nariz con autonomía</p> <p>E) Control de esfínteres</p> <p>15 <input type="checkbox"/> Es regular en la defecación</p> <p>18 <input type="checkbox"/> Se siente incómodo al haberse hecho "caca", gestualizando o señalando</p> <p>21 <input type="checkbox"/> Asocia el orinal con hacer "caca" si le ponemos a su hora habitual, el 50% de las veces</p> <p>21 <input type="checkbox"/> Asocia el orinal con hacer "pis" si le ponemos entre horas</p> <p>24 <input type="checkbox"/> Dice "caca" o pide que le cambien después de haberse ensuciado</p> <p>24 <input type="checkbox"/> Sin pañal, pide pis o se señala después de haberse mojado</p> <p>30 <input type="checkbox"/> Sin pañal, pide "caca" justo antes de hacerla pero todavía hay accidentes</p> <p>30 <input type="checkbox"/> Sin pañal, anticipa y avisa verbal o gestualmente cuando quiere hacer "caca"</p> <p>36 <input type="checkbox"/> Sin pañal, anticipa y avisa verbal o gestualmente cuando quiere hacer pis</p> <p>36 <input type="checkbox"/> Va a hacer "pis" y "caca" él solo o pide que le lleven al aseo y tiene autonomía para bajarse y subirse un pantalón elástico</p>		<p>1 <input type="checkbox"/> Deja de llorar al ver el biberón o el pecho</p> <p>2 <input type="checkbox"/> Deja de llorar y se calma al hablarle o cogerle en brazos</p> <p>2 <input type="checkbox"/> Reacciona con animación cuando nos aproximamos a él</p> <p>3 <input type="checkbox"/> Circunstancialmente, puede calmarse por sí mismo, solo con hablarle</p> <p>3 <input type="checkbox"/> Se anima ante los preparativos de la comida</p> <p>3 <input type="checkbox"/> Denota tener conciencia de la novedad de una situación</p> <p>3 <input type="checkbox"/> Comienza a sonreír como respuesta a estímulos auditivos y táctiles</p> <p>3 <input type="checkbox"/> Comienza a sonreír ante una sola mirada o sonrisa del adulto</p> <p>4 <input type="checkbox"/> Rele a carcajadas ante juegos físicos y sociales</p> <p>4 <input type="checkbox"/> Se enfada o llora al dejar de jugar con él</p> <p>5 <input type="checkbox"/> Sonríe a su imagen vista en el espejo</p> <p>5 <input type="checkbox"/> Participa en juegos corporales (caballo, aserrín...) tratando que continúen</p> <p>5 <input type="checkbox"/> Muestra interés por los ruidos exteriores (reacción de orientación)</p> <p>5 <input type="checkbox"/> Se enfada si la persona que le atiende le deja solo y se va a otro lugar</p> <p>5 <input type="checkbox"/> Se enfada si le quitan algo que tiene en la mano</p> <p>6 <input type="checkbox"/> Llama la atención vocalizando, sonriendo, con gestos corporales o mirando</p> <p>6 <input type="checkbox"/> Mira lo que le señala el adulto con el dedo</p> <p>7 <input type="checkbox"/> Diferencia entre las caras conocidas y extrañas respondiendo diferentemente</p> <p>7 <input type="checkbox"/> Toca con los dedos su imagen en el espejo, como explorándola</p> <p>7 <input type="checkbox"/> Busca activamente el contacto con las personas</p> <p>8 <input type="checkbox"/> Participa y realiza algún juego sencillo de interacción social: cuco (se tapa), lobitos, este fue a por leña, tostitas...</p> <p>8 <input type="checkbox"/> Diferencia a los extraños reaccionando a veces con ansiedad</p> <p>8 <input type="checkbox"/> Juega a tirar sus juguetes al suelo, con intención, para que se lo recojan</p> <p>8 <input type="checkbox"/> Responde a los brazos extendidos del adulto, extendiendo los suyos</p> <p>9 <input type="checkbox"/> Tira los brazos sin la pautas del adulto o provoca para que se le coja</p> <p>10 <input type="checkbox"/> Repite actos que han causado risa en el entorno</p> <p>10 <input type="checkbox"/> Mira lo que mira el adulto sin que éste se lo indique con el dedo</p> <p>12 <input type="checkbox"/> Inicia un juego espontáneamente (tostas, cucú...) para atraer la atención</p> <p>12 <input type="checkbox"/> Da un juguete o comida cuando se le pide</p> <p>12 <input type="checkbox"/> Comparte algo espontáneamente con adultos (alimento en boca del adulto)</p> <p>15 <input type="checkbox"/> Expresa afecto, acercando la cara o acoplándose al cuello del adulto</p> <p>15 <input type="checkbox"/> Ofrece un juguete al adulto para que juegue con él</p> <p>15 <input type="checkbox"/> Pide algo de su interés, señalando con el dedo índice</p> <p>15 <input type="checkbox"/> Muestra algo de su interés, señalando con el dedo índice</p> <p>15 <input type="checkbox"/> Mueve el cuerpo al ritmo de la música</p> <p>15 <input type="checkbox"/> Empieza a jugar al lado de otro niño, pero en paralelo</p> <p>18 <input type="checkbox"/> Conduce al adulto hacia el objeto que desea, en otra habitación</p> <p>21 <input type="checkbox"/> Le gusta ayudar en tareas domésticas sencillas (limpiar, barrer, meter en la lavadora, llevar el pañal a la basura, ayudar a poner la mesa...)</p> <p>21 <input type="checkbox"/> Le gusta "actuar" para los demás, demostrando sus "gracias"</p> <p>21 <input type="checkbox"/> Colabora a la hora de guardar y recoger sus juguetes</p> <p>24 <input type="checkbox"/> Comparte con otros niños juguetes o comida si se le pide</p> <p>24 <input type="checkbox"/> Tiene sentido de propiedad sobre sus cosas</p> <p>30 <input type="checkbox"/> Capta las emociones de los que le rodean</p> <p>30 <input type="checkbox"/> Trata de consolar al adulto si hace como que llora</p> <p>30 <input type="checkbox"/> Imita el juego de otros niños de su edad</p> <p>36 <input type="checkbox"/> Expresa sentimientos, deseos y quejas</p> <p>36 <input type="checkbox"/> Juega colaborando con compañeros y comienza a respetar su turno</p> <p>36 <input type="checkbox"/> Conoce y canta algunas canciones</p>

EVALUACION CUALITATIVA

AT LEON

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

