

## ESCALA DE PARTICIPACIÓN, AUTONOMÍA Y RELACIONES SOCIALES (MEISR)

NOMBRE DEL NIÑO:

EDAD

Fecha aplicación

Dominio funcional: E= Engagement, implicación con la tarea, I= Independencia, S= Social relationships, relaciones interpersonales  
 Dominio de Desarrollo ( áreas clásicas de desarrollo) A= Adaptativa, CG= Cognitiva, CM= Comunicación, M= motor, S= Social  
 Resultados: S= Relaciones sociales positivas, K = como usa y adquiere el niño su conocimiento y habilidades, A= Adaptativa

### 1. HORA DE DESPERTAR

	Edad en meses	Todavía no lo hace	Lo hace a veces	Lo hace a menudo	Dominio Funcional	Dominio de desarrollo	Resultado
1.1. Hace sonidos vocales	0				S	CM	K
1.2. Disfruta siendo cogido, mecido y tocado	0				S	S	S
1.3. Hace las transiciones a la cama sin molestar	0				S	S	S
1.4. Está mas tiempo despierto durante el día que durante la noche	1				I	A	A
1.5. Parece feliz con adultos	1,5				S	S	S
1.6. Intenta apoderarse de los objetos en la cuna o cama	2				E	M	K
1.7. Se da la vuelta	2				I	M	A
1.8. Sonríe, patalea y mueve sus brazos excitado cuando el cuidador se acerca a la cuna	2				S	S	S
1.9. Muestra interés por los juguetes de cuna	2,5				E	CG	K
1.10. Juega con los juguetes de la cuna	2,5				E	CG	K
1.11. Se gira hacia el sonido de la voz de alguien	3				S	CM	S
1.12. Se mantiene sentado	5				I	M	A
1.13. Levanta los brazos para ser cogido cuando el adulto lo coge	5				S	CM	A
1.14. Trata de sentarse	6				I	M	A
1.15. Tira para ponerse de pie	6,5				I	M	A
1.16. Llama a los adultos	6,5				S	CM,S	A,S
1.17. Se levanta sin llorar inmediatamente	8				S	A	A

1.18. Se pone de pie y da pasos alrededor de la cuna	9,5				I	M	A
1.19. Se despierta con una llamada comunicativa	12				S	CM	S
1.20. Entra y sale de la cama independientemente	18				I	M	A
1.21. Juega con juguetes en la habitación hasta que llega un adulto o hermano	18				I	M,S	K
1.22. Se despierta, deja la habitación y explora el entorno	18				I	CG	A
1.23. Deja la habitación y busca al adulto	18				S	M,S	A
1.24. Realiza la rutina de ir al baño independientemente	24				I	M	A
1.25. Cooperación en las peticiones de los adultos	36				S	S	S

## 2. LA HORA DE LA COMIDA

	Edad en meses	Todavía no lo hace	Lo hace a veces	Lo hace a menudo	Dominio Funcional	Dominio de desarrollo	RESULTADO
2.1. Hace las transiciones antes y después de la hora de la comida sin molestar	0				S	S	S
2.2. Cuando toma el pecho o el biberón, chupa con suficiente fuerza	0				I	A	A
2.3. Toma la cantidad apropiada del biberón o del pecho	0				I	A	A
2.4. Traga	0				I	A,M	A
2.5. El horario de alimentación es consistente (p.e. 3/ 4 h)	3				I	A	A
2.6. Se sienta en una silla alta sin caerse	5				I	M	A
2.7. Trata de recoger pequeños trozos de alimentos tales como cereales	5,5				I	M	A
2.8. Sostiene su biberón	5,5				I	M	A
2.9. Empieza a comer alimentos sólidos	6				I	A	A
2.10. Rastrillea alimentos con los dedos	7				I	A,M	A
2.11. Come sin babear	7				I	A,M	A

2.12. Come con los dedos algunos	8				I	A	A
2.13. Mastica alimentos	8				I	A,M	A
2.14. Utiliza el agarre de pinza para recoger pequeños trozos de comida	10				I	A,M	A
2.15. Sigue peticiones simples con gestos (por ejemplo, ven aquí, tirarlo a la basura)	12				S	A,CM	K
2.16. Usa palabras o signos para pedir "comer2 y "beber"	12				S	CM	A
2.17. Bebe de una taza con pitorro por él o ella misma	12				I	A	A
2.18. Come comidas en un horario bastante regular	12				E	A	A
2.19. Sigue el señalado y señala para indicar su comida preferida	12				I	CM,A	A
2.20. Dice "no" con significado	13				I	A,CM	K
2.21. Utiliza una cuchara con un éxito moderado	15				I	M	A
2.22. Bebe de una taza sin tapa por él o ella misma	18				I	A	A
2.23. Usa una cuchara de forma independiente	18				I	M	A
2.24. Bebe una cantidad adecuada de una taza (sin adaptador-tapa)					I	A	A
2.25. Permanece sentado durante la comida (duración apropiada para la edad del niño)	18				E	S	S
2.26. Utiliza palabras o signos para pedir alimentos específicos o beber	18				S	CM	A
2.27. Indica cuando tiene hambre o sed	15				S	CM	A
2.28. Indica que quiere "más"	18				S	CM	A
2.29. Indica que ha "terminado"	18				S	CM	A
2.30. Coloca una cantidad adecuada de comida en la boca cada vez	18				I	A	A
2.31. Se sienta en una silla normal (puede ser de tamaño infantil)	18				I	M	A
2.32. Como una variedad de alimentos	23				I	A	A
2.33. Quita el envoltorio y pieles antes de comer	23				I	A	A
2.34. Espera a algo durante 10 minutos, y sin quejarse	24				E	S	S

2.35. Presta atención otras personas que están a su alrededor					S	CG	S
2.36. Comunica de manera apropiada la necesidad de ayuda (por ejemplo, que le corten la comida, que le abran algo)	24				I	CM	A
2.37. Obedece órdenes de 2 acciones (por ejemplo: deja la chuchara y dame la taza)	24				E	CM	K
2.38. Se refiere a sí mismo con su pronombre (es decir, yo mismo)	27				E	CM	K
2.39. Muerde trozos de alimentos duros (manzanas, carne, galletas)	30				I	A	A
2.40. Vierte el líquido en una taza	30				I	M	A
2.41. Utiliza una servilleta para limpiarse la boca y las manos	30				I	A,M	A
2.42. Unta con un cuchillo de ¿plástico?	30				I	M	A
2.43. Utiliza un tenedor	30				I	M	A
2.44. Sirve con con un utensilio de ¿plástico?	31				I	M	A
2.45. Hace elecciones sobre los alimentos (por ejemplo: escoge alimentos deseados en el restaurante)	32				I	CG	A
2.46. Come y prueba una variedad de alimentos sin rechazar	36				S	S	S
2.47. Cooperar con las peticiones de los adultos	36				S	S	S
2.48. Tiene suficiente control del tenedor para apuñalar, mojar en la salsa y llegar a la boca	36				I	A,M	A

### 3. MOMENTO DEL VESTIDO

	Edad en meses	Todavía no lo hace	Lo hace a veces	Lo hace a menudo	Dominio Funcional	Dominio de desarrollo	RESULTADO
3.1. Realiza las transiciones hacia y desde el momento de vestirse sin molestarse	0				S	S	S
3.2. Participa en vestido sin molestarse/enfadarse	0				S,E	S	S
3.3. Lleva una variedad de texturas y ajustes (no es restrictivo)	0				E	A	A
3.4. Explora sus manos	2				E	CG,M	K
3.5. Se comunica con sonidos vocales	2				S	CM	K
3.6. Responde a la petición de "ven aquí"	6				E	CM	K
3.7. Balbucea con inflexiones como un adulto	7,5				E	CM	K
3.8. Colabora en el vestido extendiendo un brazo una pierna por una manga o pantalón	10,5				E,I	A	A
3.9. Señala partes del cuerpo sobre él cuando se le pregunta	13				E	CM, CG	K
3.10. Se quita prendas de vestir por él o ella misma	15				I	A	A
3.11. Indica que entiende los nombres de las prendas de vestir	15				S	CM	K
3.12. Se identifica en el espejo	15				E	CG,M	K
3.13. Indica lo que quiere llevar	15				E	CM	A
3.14. Se quita cierre (cremalleras, botones, botones automáticos)	18				I	M	A
3.15. Ayuda a desvestirse	18				I	A	A
3.16. Utiliza signos o palabras para las partes del cuerpo	18				S	CM	K
3.17. Utiliza signos o palabras durante el vestido	18				S	CM	K
3.18. Utiliza signos o palabras para las prendas de vestir	18				E,S	CM	K
3.19. Utiliza signos o palabras para 1-6 partes del cuerpo	18				S	CM	K
3.20 Utiliza signos o palabras por más de 6 partes del cuerpo	24				S	CM	K

3.21. Persiste con tareas complejas (por ejemplo: poniendo en los zapatos, otras prendas)	24				E	S,CM	K
3.22. Ayuda a vestirse	28				I	A	A
3.23. Sujeta cremalleras, broches, botones	30				I	M	A
3.24. Se pone el abrigo con ayuda de	30				I	A,M	A
3.25. Pone prendas de vestir en sí mismo	32				I	A	A
3.26. Se viste y desviste, pero requiere ayuda con botones y cordones	32				I	A,M	A
3.27. Coopera con las peticiones de los adultos durante el vestido	36				S	S	S
3.28. Se pone los calcetines	36				I	A,M	A
3.29. Se pone los zapatos	36				I	A,M	A

#### 4. MOMENTO DE IR AL BAÑO / CAMBIO DE PAÑAL

	Edad en meses	Todavía no lo hace	Lo hace a veces	Lo hace a menudo	Dominio Funcional	Dominio de desarrollo	RESULTADO
4.1. Participa en las transiciones hacia y desde el cambio de pañales / ir al baño sin quejarse o enfadarse	0				S	S	S
4.2. Cooperar con el cambio de pañal	0				S	S	S
4.3. Presta atención a sus alrededores, incluyendo el rostro de la persona que lo cambia, durante el cambio de pañal (niños que son ciegos o las personas invidentes, dejar en blanco)	1				E	CG	K
4.4. Realiza vocalizaciones frecuentes con intención	9				E	CM	K
4.5. Indica cuando necesita ser cambiado o usar el baño	12				S	CM	A
4.6. Indica que entiende palabras asociadas con ir al baño	18				S	CM	A
4.7. Se sienta en el inodoro durante un periodo de tiempo apropiado	18				E	S	A

4.8. Usa palabras o signos (gestos con significado) durante el cambio de pañales	18				S	CM	K
4.9. Participa en el lavado de manos	19				E	S	A
4.10. Utiliza el inodoro de forma independiente	24				I	A	A
4.11. Se baja los pantalones para usar el inodoro	24				I	M	A
4.12. Se lava las manos después de ir al baño de forma independiente, con o sin el aviso del adulto	24				I	A	A
4.13. Se mantiene seco durante 3 horas sin accidentes	24				I	A	A
4.14. Cuando el niño indica una necesidad de ir al baño, realmente tiene que ir (es decir, sin falsas alarmas)	24				I,S	A,CG	A
4.15. Indica que tiene que ir al baño con el tiempo suficiente para llegar	24				I,S	CG,CM,S	A
4.16. Se levanta los pantalones después de usar el baño	26				I	M	A
4.17. En ocasiones se mantiene toda la noche seco sin mojarse	30				I	A	A
4.18. Pide ayuda para limpiarse	31				I	M	A
4.19. Habla acerca de ir al baño	31				S	CM	K
4.20. Al utilizar el inodoro, se las arregla solo	36				I	A,M	A
4.21. Cooperar con las peticiones de los adultos acerca de ir al baño	36				S	S	S

### 5. SALIR FUERA

	Edad en meses	Todavía no lo hace	Lo hace a veces	Lo hace a menudo	Dominio Funcional	Dominio de desarrollo	RESULTADO
5.1. Se sienta en el asiento del coche y sin quejarse	0				I	S	S
5.2. Participa en las salidas de casa y sin quejarse o enfadarse	0				E	S	S
5.3. Lleva un abrigo, gorro, o guantes sin resistirse	0				I	S	A

5.4. Sale y vuelve a casa fácilmente después de la actividad (acepta la transición)	0				S	S	S
5.5. Participa para salir de casa sin quejarse o enojarse	0				S	S	S
5.6. Vocaliza	0				E	CM	K
5.7. Gira la cabeza hacia la voz (es decir, las búsquedas de los altavoces)	3				E	CM	K
5.8. Consuela con el chupete, el pulgar o un objeto	4				S	S	S
5.9. Se sienta en una silla de paseo	5				I	M	A
5.10. Responde a la fuente de sonido que no se ve	6				E	CM	K
5.11. Mira a la persona que dice el nombre del niño (los niños que son ciegos o las personas con VI, dejar en blanco)	9				E	CM	K
5.12. Camina con o sin ayuda cuando se le da la oportunidad	12				I	M	A
5.13. Es capaz y se muestra dispuesto a seguir instrucciones	12				S	CM	K
5.14. Permite que personas distintas de los padres le ayuden	12				E,S	A,S	S,A
5.15. Va de la mano de los padres al aire libre	12				S	A	A
5.16. Señala cosas para mostrar al adulto	14				S	CM	S
5.17. Indica que comprende palabras relacionadas con salir	15				S	CM	K
5.18. Indica lo que quiere cuando se está preparando para salir	15				S	CM	A
5.19. Se entretiene mientras que el adulto está ocupado	18				E	A	K
5.20. Etiqueta las cosas para pedir o comentar, usando palabras o signos	18				S	CM	K
5.21. Utiliza palabras relacionadas con salir	18				S	CM	K
5.22. Ayuda a llevar cosas (artículos)	19				I	M	A

5.23. Participa en las salidas en cochen manteniéndose sentado en el asiento del coche y con el cinturón de seguridad abrochado	24				I	A,CG	A
5.24. Juega con otros niños	24				E,S	S	S
5.25. Se pone sus zapatos de forma independiente	24				I	A	A
5.26. Se sube en el asiento del coche o el coche de forma independiente	24				I	M	A
5.27. Responde a preguntas simples que otros piden	27				E	CM	K
5.28. Cuando se le pregunta, señala nombre y apellido	30				E	CM	K
5.29. Se queda con un adulto al caminar	30				E,S	S	A
5.30. entiende "no" y no tiene un berrinche cuando los artículos deseados no se pueden comprar	30				S	CG,S	S
5.31. Utiliza un asiento elevado, si el niño tiene más de 40 libras	33				I	A,M	A
5.32. Cooperar con las peticiones de los adultos durante las salidas	36				S	S	S
5.33. Permanece cerca del adulto o un coche en el aparcamiento	36				I,S	S	A
5.34. Permanece junto o cerca del carrito de la compra	36				I,S	A,CG	A
5.35. Espera durante los recados (por ejemplo, en el restaurante)	36				S	S	S

## 6. JUEGO CON OTROS

	Edad en meses	Todavía no lo hace	Lo hace a veces	Lo hace a menudo	Dominio Funcional	Dominio de desarrollo	RESULTADO
6.1. Hace las transiciones del rato de jugar con otros sin enfadarse	0				S	S	S
6.2. Sigue a una persona con los ojos (mira a alguien mientras se mueve)	1				S	S	S
6.3. Se pone contento cuando el cuidador se acerca o retoma el juego	2				S	S	S
6.4. Invita al adulto a jugar vocalizando o sonriendo	4				S	S,CM	S
6.5. Imita comportamientos que ya conoce	4				E	CM	K
6.6. Mira y hace vocalizaciones cuando dicen su nombre (los niños ciegos vocalizan sólo)	5				E	CM	K
6.7. Juega a juegos sencillos con un adulto o un niño mayor	6				S	CG	S
6.8. Juega con otras personas sin enfadarse o ponerse nervioso	6				S	S	S
6.9. Imita a otras personas (muecas, sonidos, acciones sencillas)	7				S	CG	K
6.10. Muestra o hace comentarios sobre juguetes al adulto	9				S	CM	S
6.11. Entiende los nombres de juguetes o juegos	9				E,S	CM	K
6.12. Contesta repetidas veces hablando o balbuceando en una interacción	11				E,S	CM	S
6.13. Anda en más ocasiones que gatea para llegar hasta alguien mientras juega	11				I	M	A
6.14. Repite sonidos y gestos que hacen gracia					S	CM	S
6.15. Usa palabras o gestos para pedir cosas, incluyendo "más"					I	CM,A	K
6.16. Responde si lo llamas para jugar	12				S	S	S
6.17. Usa palabras o gestos mientras juega	12				S	CM	K
6.18. Se ríe de cosas "graciosas" o que son sorprendentes	12				E,S	CG,S	S

6.19. Indica lo que quiere mientras juega	15				S	CM	A
6.20. Da una patada a una pelota	15				E	M	A
6.21. Espera su turno	18				S	CG	S
6.22. Usa frases de dos palabras para pedir y comentar	20,5				E,S	CM	K
6.23. Ordena los juguetes cuando se le pide	21				S	CM	S
6.24. Indica que los juguetes y otras cosas son suyas	23				S	S	S
6.25. Canta trozos de canciones	23				E,S	CM	K
6.26. Controla su cuerpo cuando se relaciona con otros	24				I	M	A
6.27. Ante un conflicto responde llorando/gritando o poniéndose a la defensiva	24				S	CM,S	S
6.28. Participa activamente en actividades sencillas de juego simbólico (fiesta de cumpleaños, hacer como que unas cosas son otras, darle de comer a una muñeca)	24				S	CG	K
6.29. Protege su territorio diciendo "mío"	24				I	CM	A
6.30. Mantiene el juego con otros durante una cantidad apropiada de tiempo	30				E	CG	S
6.31. Manda a otros niños	30				E	CM,S	S
6.32. Se separa de los padres sin ponerse nervioso	30				S	S	S
6.33. Juega con otros sin morder	36				E,S	S	S
6.34. Inicia el juego con otros niños	36				S	S,CM	S
6.35. Durante el juego de roles, asigna los papeles	36				S	CG	K
6.36. Pide el turno a otro niño para jugar con un juguete					S	CM	S
6.37. Juega sin destrozar las creaciones de otros niños	36				S	S	S
6.38. Cooperar en las peticiones de los adultos mientras juega	36				S	S	S

6.39. Usa juegos de movimiento (juegos sin reglas) o tranquilos en momentos y contextos adecuados	36				I	A,S	S
6.40. Se queda callado mientras juega al escondite	36				E	A,S	S

### 7. JUEGO INDEPENDIENTE/ AUTÓNOMO

	Edad en meses	Todavía no lo hace	Lo hace a veces	Lo hace a menudo	Dominio Funcional	Dominio de desarrollo	RESULTADO
7.1. Hace las transiciones del juego autónomo sin enfadarse	0				S	S	S
7.2. Se da la vuelta (de boca arriba a de lado)	2				I	M	A
7.3. Repite acciones con juguetes (ejemplo: golpea juguetes o mueve las piernas para mover móviles)	3				E,I	CG	K
7.4. Explora los objetos con las manos y la boca	3				E	CG,M	K
7.5. Se agarra el pie y se lo lleva a la boca	4				E	CH,M	K
7.6. Llega hasta los juguetes por sí mismo	6				I	M	A
7.7. Busca objetos escondidos (incluido chupete y biberón)	7				E	CG	K
7.8. Consigue un juguete que está fuera de su alcance	7				E	CG	K
7.9. Balbucea	7				E	CM	K
7.10. Activa juguetes sin ayuda	9				E,I	CG,M	K
7.11. Toca diferentes texturas (Ejemplo: pintura de dedos, plastilina, arena, barro, pegamento)	9				E	A	K
7.12. Se desplaza sobre manos y rodillas para alcanzar juguetes (no todos los niños lo hacen)	9				I	M	A
7.13. Coge objetos pequeños con la punta del índice y el pulgar (finza fina)	10				I	M	A

7.14. Mete y saca objetos de recipientes (ejemplo: vierte de un recipiente)	12				E,I	CG	K
7.15. Junta juguetes y los separa	12				E,I	M	K
7.16. Inicia el juego de manera independiente	12				I	CG	K
7.17. Juega con diferentes objetos	12				E,I	CG	K
7.18. Hace marcas en un papel con ceras, pintura, tiza, rotuladores...	12				E,I	M	K
7.19. Elige fácilmente dónde y a qué jugar	12				E,I	CG	K
7.20. Mientras está de pie, puede coger un juguete que está detrás suyo despacio, con control	14,5				I	M	A
7.21. Coge su juguete y objeto favorito sin ayuda (tiene objetos favoritos y va a cogerlos)	15				I	A	A
7.22. Mantiene el juego independiente, autónomo	18				E,I	CG	K
7.23. Nombra objetos mientras juega	18				E	CG	K
7.24. Realiza construcciones mientras juega (construye con bloques o con legos)	19				E,I	CG,M	K
7.25. Conoce el sitio habitual de los juguetes y otros objetos (va a la estantería específica de un juguete, guarda las cosas en su sitio)	21				E,I	CG,CM	K
7.26. Sujeta las ceras con el pulgar y otro dedo, no con el puño	23				I	M	A
7.27. Juega con la mayoría de los juguetes de una forma apropiada	24				E,I	CG	K
7.28. Juega a "hacer como" que es algo o alguien	24				S	CG	K
7.29. "Hace como que" los objetos son otra cosa	24				S	CG	K
7.30. Inicia secuencias de juego complejas (más allá de una repetición)	24				E	S,CG	K
7.31. Simula con una muñeca	24				E	CG	K
7.32. Une colores primarios mientras juega	29				E	CG	K
7.33. Cuando algo es difícil, no se da por vencido fácilmente	30				E	CG	K

7.34. Juega de forma segura cuando juega solo (no trepa, no juega con la estufa...)	30				I	A,CG	A
7.35. Coopera en las peticiones de los adultos mientras juega	36				S	S	S
7.36. Conoce los límites de dónde puede jugar (carretera versus calle)	36				I	CG	A

### 8. ECHAR LA SIESTA

	Edad en meses	Todavía no lo hace	Lo hace a veces	Lo hace a menudo	Dominio Funcional	Dominio de desarrollo	RESULTADO
8.1. Se duerme solo (mecerlo cuenta como independiente)	0				I	A	A
8.2. Se echa la siesta sin ponerse nervioso ni enfadarse	0				S	S	
8.3. Hace las transiciones de la siesta sin enfadarse	0				S	S	S
8.4. Duerme lo suficiente	1				I	A	A
8.5. Mira o escucha sonidos o movimientos repetitivos para irse a dormir	1				E	CG	K
8.6. Juega en la cama o en la cuna si no se duerme	9				E	CG	K
8.7. Entiende palabras que se refieren a echar la siesta	12				S	CM	K
8.8. Usa objetos para quedarse tranquilo (sábana, peluche...)	12				S	S	S
8.9. Deja de echar una siesta	12				S,I	S,A	A
8.10. Usa palabras para indicar que quiere dormir	15				S	CM	A
8.11. Usa palabras o signos antes o después de la siesta	15				S	CM	K
8.12. Una siesta al día es suficiente	18				I	A	A
8.13. Duerme en la cama en vez de la cuna	24				I	S	A

8.14. Si no se duerme, no molesta a otros niños que están	24				S	CG	K
8.15. Pasa el día sin echarse ninguna siesta	31				I	A	A
8.16. Coopera con las peticiones de los adultos durante la rutina de la siesta	36				S	S	S

### 9. HORA DEL BAÑO

	Edad en meses	Todavía no lo hace	Lo hace a veces	Lo hace a menudo	Dominio Funcional	Dominio de desarrollo	RESULTADO
9.1. Participa en el baño sin ponerse nervioso ni enfadarse	0				S	S	S
9.2. Se siente solo	5				I	M	A
9.3. Sonríe ante su imagen en el espejo	5				S	CG	S
9.4. Mira a los ojos, señala, comenta o cualquier otra forma de interactuar con el adulto durante la rutina del baño	6				S	CG,CM	S
9.5. Salpica en el agua	6				E,I	M	K
9.6. Hace las transiciones de la rutina del baño sin enfadarse	6				S	S	S
9.7. Sujeta la toalla	9				E,I	M	A
9.8. Juega con los juguetes del baño	9				E,I	CG	K
9.9. Recupera los juguetes que se han caído en el agua	9				E,I	CG	K
9.10. entiende palabras relacionadas con la rutina del baño	9				S	CM	K
9.11. Levanta las piernas para que se las laven o inclina la cabeza para enjuagar el pelo	10,5				E,I	A,M	A
9.12. Indica lo que quiere durante la rutina del baño	12				S	CM	A
9.13. Usa palabras o signos durante la rutina del baño	12				S	CM	K

9.14. Juguetea/retoza en la bañera	12				S	S,CG	S
9.15. Entra y sale del baño por sí mismo	18				I	M	A
9.16. Acepta que el adulto le lave los dientes sin protestar	18				S	A	S
9.17. Cooperera cuando le cortan las uñas	18				S	A	S
9.18. Se reconoce en el espejo	18				S	CG	K
9.19. Indica que la temperatura del agua es desagradable	20				S	CM	A
9.20. Guarda los juguetes del baño cuando se le pide	21				E	CM	S
9.21. Se lava partes del cuerpo sin ayuda	24				I	A	A
9.22. Cooperera mientras lo peinan	24				S	A	S
9.23. Elige juguetes selectivamente	24				I	M	K
9.24. Permite que le peinen/arreglen el pelo sin llorar	24				S	S	S
9.25. Clasifica juguetes de colores y señala objetos de colores cuando se nombran	33				E	CG	K
9.26. Se lava la cara/cabeza con un poco de ayuda	36				S	S	
9.27. Cooperera con las peticiones de los adultos durante la rutina del baño	36				S	S	S
9.28. Se lava los dientes sin ayuda	36				I	M	A
9.29. Se cepilla o peina el pelo sin ayuda	36				I	M	A
9.30. Se seca sin ayuda	36				E	CG	A
9.31. Elige el sabor de la pasta de dientes, los accesorios del pelo... de forma apropiada	36				I,S	CG,CM,S	A

**10. PASAR EL RATO/VER LA TELE/LIBROS**

	<b>Edad en meses</b>	<b>Todavía no lo hace</b>	<b>Lo hace a veces</b>	<b>Lo hace a menudo</b>	<b>Dominio Funcional</b>	<b>Dominio de desarrollo</b>	<b>RESULTADO</b>
10.1. Hace las transiciones a otra actividad sin enfadarse	0				S	S	S
10.2. Responde de diferente manera a la voz de un extraño (real, no de la TV) y a la de una persona familiar	3				S	S	S
10.3. Mira a un objeto o a una persona y lo sigue mientras se mueve (en niños ciegos/con deficiencia visual, dejar en blanco)	3				E	A	K
10.4. Se sienta con poca ayuda y mueve la cabeza activamente	4				I	M	A
10.5. Se sienta sin ayuda y juega usando las manos	5				I	M	A
10.6. Le gusta que le pongan caras divertidas (hacer muecas), y señala o trata de coger la cara de los cuidadores	5				S	S	S
10.7. Juega con papel	7				E	CG	K
10.8. Juega con libros	7				E	CG	K
10.9. Mira a objetos mencionados durante una conversación	9				E	CG	K
10.10. Usa palabras o signos mientras ve la tele	12				S	CM	K
10.11. Orienta los libros correctamente (hacia arriba y de izquierda a derecha)	12				I	CG	K
10.12. Explora los cajones y armarios	13				E	CG,M	K
10.13. Señala dibujos, letras o palabras en los libros	14				E	CM	K
10.14. Se mantiene con el adulto leyendo un libro una apropiada cantidad de tiempo, teniendo en cuenta que el niño tiene físicamente la posibilidad de irse	12				E	S	S
10.15. No muerde los libros	12				E	CG	K
10.16. No dobla o arranca páginas del libro	18				E	CG	K

10.17. Pasa páginas	15				I	M	K
10.18. Tiene un libro favorito	18				E	CG	K
10.19. Responde a las emociones de otros, a veces con la instigación del adulto (ríe cuando se ríe otra persona, se acerca a un niño llorando...)	18				S	S	S
10.20. Tiene un programa de televisión favorito	24				E	CG	K
10.21. Indica que quiere ver la tele	24				S	CM	A
10.22. Habla sobre programas de televisión cuando están puestos	24				S	CM	K
10.23. Mantiene la atención sobre el programa de televisión	24				E	A	K
10.24. Responde a las emociones de otros, a veces con la instigación del adulto (ríe cuando se ríe otra persona, se acerca a un niño llorando...)	24				E	CG	S
10.25. Une un objeto y un dibujo que representa ese objeto	24				E	CG	K
10.26. Se enfada cuando no puede ver un programa	30				S	S	S
10.27. Se queda sentado mientras ve la televisión	30				E	S	S
10.28. Se porta de manera adecuada cuando ve la tele con un adulto o hermano en la habitación	30				S	S	S
10.29. Habla sobre el programa de televisión cuando no está puesto	30				S	CM	K
10.30. Indica qué programa de televisión quiere ver	36				S	CM	A
10.31. "Hace como que" lee	30				E	CG	K
10.32. Responde a los sentimiento de otros preocupándose sin que el adulto le diga nada (da un beso al dedeo de un niño que se ha hecho daño, le da un juguete a un bebé que llora...)					S	S	S
10.33. Cooperera en las peticiones de los adultos mientras pasan el rato, ven la tele o leen un cuento	36				S	S	S

10.34. Se porta de manera adecuada mientras ve la tele solo	36				E	S	S
10.35. Responde a personajes de la tele (el personaje hace a la audiencia una pregunta o les pide que lo imiten)	36				S	CM	K
10.36. Juega tranquilo mientras los adultos ven la tele	36				E	CG	S
10.37. Cooperera cuando se cambia el canal	36				S	S	S
10.38. Señala letras o palabras de forma adecuada cuando se le pide	36				S	CM	K
10.39. Anticipa lo siguiente que pasará en la historia	36				I	CG	K

#### 11. EN EL SUPERMERCADO

	Edad en meses	Todavía no lo hace	Lo hace a veces	Lo hace a menudo	Dominio Funcional	Dominio de desarrollo	RESULTADO
11.1. Hace las transiciones desde el supermercado sin enfadarse	0				S	S	S
11.2. Participa en la compra durante cortos periodos sin ponerse nervioso o enfadarse	2				S	S	S
11.3. Mientras está sentado en el carro sujeta artículos	6				E	M	A
11.4. Dice adiós con la mano cuando le dicen adiós	6				E	CM	S
11.5. Se sienta solo en el carrito	9				I	M	A
11.6. Señala los artículos	9				E	CM	K
11.7. Se sienta en el carrito durante 30 minutos sin ponerse nervioso	12				E	S	S
11.8. Indica lo que quiere	12				S	CM	A
11.9. Usa palabras o señas en el supermercado	12				S	CM	K
11.10. Lleva productos	17				E	M	A

11.11. Reconoce y nombra productos en el supermercado	18				E	CM	K
11.12. Señala o habla sobre los productos o la gente	21				S	CM	K
11.13. Empuja el carrito, hace como que lleva el carro de la compra	21				E	CG,M	A
11.14. Coge ítems de las estaterías que los padres le han pedido	30				S	CM	K
11.15. Responde apropiadamente a adultos desconocidos en el supermercado	36				S	S	S
11.16. Muestra interés en otros niños	36				S	S	S
11.17. Muestra interés en otros niños	36				S	S	A
11.18. Permanece con el adulto en la tienda	36				I	M,A	A
11.19. Anda junto al carro	36				S	S	S

## 12. AL AIRE LIBRE

	Edad en meses	Todavía no lo hace	Lo hace a veces	Lo hace a menudo	Dominio Funcional	Dominio de desarrollo	RESULTADO
12.1. Coopera en moverse de una cosa a otra	0				S	S	S
12.2. Anda	13				I	M	A
12.3. Corre	18				I	M	A
12.4. Se desplaza en un triciclo o correpasilloa sin pedales	18				I	M	A
12.5. Salta	22				I	M	A
12.6. Usa los toboganes (sube y baja de un tobogán pequeño)	23				I	M	A
12.7. Usa apropiadamente los juguetes del arenero	24				E	CG	K
12.8. Juega con varios juguetes de exterior (al aire libre)	24				E	CG	K
12.9. Juega durante 30 minutos al aire libre sin inquietarse/enfadarse	24				E	S	S

12.10. Muestra interés por el parque infantil	24				E	CG	K
12.11. Recupera el equilibrio	24				I	M	A
12.12. Sube escaleras solo (los dos pies en el mismo escalón)	24				I	M	A
12.13. Baja escalones solo (los dos pies en el mismo escalón)	25				I	M	A
12.14. Salta desde el último escalón con los pies juntos sin ayuda	27				I	M	A
12.15. Anda hacia delante y hacia detrás	28				I	M	A
12.16. Sube escaleras solo (alternando los pies)	30				I	M	A
12.17. Usa los pedales en un triciclo (avanza entre 1,20-1,80 metros)	34				I	M	A
12.18. Trepa por los columpios y escaleras del parque; se columpia con las manos	34				I	M	A
12.19. Baja escaleras solo (alternando los pies)	34				I	M	A
12.20. Usa apropiadamente los columpios del parque infantil	36				E	CG	K
12.21. Permanece en el área de juegos, no corre ni trapa por las vallas	36				E,I	A	A
12.22. Sigue indicaciones dadas a distancia	36				S	CM	K
12.23. Usa toboganes grandes	36				I	M	A
12.24. Se columpia en un columpio normal	36				I	M	A
12.25. Muestra interés por otros niños jugando	36				S	S	S
12.26. Se lleva bien con otros niños en lugares como los columpios en un parque	36				S	S	S

### 13. HORA DE DORMIR

	Edad en meses	Todavía no lo hace	Lo hace a veces	Lo hace a menudo	Dominio Funcional	Dominio de desarrollo	RESULTADO
13.1. Se duerme solo	0				I	A	
13.2. Hace las transiciones para ir a la cama sin enfadarse (si es menor de 3 meses dejar en blanco)	3				S	S	S
13.3. Se duerme en su propia cuna o cama	3				I	A	
13.4. Se queda en una habitación casi a oscuras sin inquietarse o lloriquear	3				I	A	
13.5. Se autoconsuela con un objeto (sábana, chupete, juguete...)	4				S	S	S
13.6. Duerme durante la noche con 1 ó 2 siestas durante el día	6				I	A	A
13.7. Indica lo que quiere durante la rutina de irse a dormir	12				S	CM	
13.8. Usa palabras o señas durante la rutina de irse a dormir	12				S	CM	K
13.9. Usa signos o palabras para indicar que quiere ir a dormir	12				S	CM	
13.10. Usa palabras inteligibles/comprendibles a la hora de irse a la cama	12				S	CM	K
13.11. Sigue los pasos de la rutina de irse a dormir	24				E	CG	K
13.12. Juega en la cama si no se duerme	24				E	CG	
13.13. Una vez en la cama, se queda ahí toda la noche	30				I	A	
13.14. Se va rápido a la cama, aunque no se duerma	31				E	S	S
13.15. Habla de cómo ha sido su día o de lo que pasará mañana	36				S	CM	K
13.16. Si el niño se levanta de la cama, una vez el adulto lo ha acostado, vuelve a la cama cuando se lo pide el adulto	36				S	S	S