



**Universidad**  
Zaragoza

## **Trabajo Fin de Grado**

**Intervención en un niño con Síndrome de Down desde Terapia Ocupacional: el juego y el desempeño escolar**

**Intervention in a child with Down Syndrome from Occupational Therapy: play and school performance.**

*Autor/es*

**Sofía Campos Fustero**

*Director/es*

**Elena Ramos Romero**

**Facultad Ciencias de la Salud**

**2020-2021**

# ÍNDICE

	Páginas
<b>Resumen</b> _____	2
<b>Introducción</b> _____	3-6
<b>Objetivos</b> _____	7
<b>Metodología</b> _____	8-18
<b>Desarrollo</b> _____	19-22
<b>Discusión</b> _____	22-23
<b>Conclusiones</b> _____	23
<b>Bibliografía</b> _____	24-26
<b>Anexos</b> _____	27-48

## **RESUMEN**

El Síndrome de Down es un trastorno genético causado por una copia extra del cromosoma 21, cuyo origen se desconoce. Este síndrome cuenta con una incidencia de 1 por cada 700 concepciones en el mundo. Tiene un amplio abanico de variabilidad de discapacidad cognitiva y unos rasgos físicos reconocibles.

En el presente trabajo se plantea un plan de intervención desde terapia ocupacional para un caso único con el objetivo de demostrar la eficacia del tratamiento de terapia ocupacional en un niño con Síndrome de Down. Este plan de intervención se basa en el Modelo de Ocupación Humana y el modelo basado en los entornos naturales y tiene una duración desde enero de 2021 hasta mayo de 2021. Los aspectos a tratar principalmente durante la intervención son las habilidades del desempeño escolar y juego.

Se realiza una evaluación al inicio y tras el tratamiento, centrándose éstas en la motricidad fina del niño y en su desempeño en el juego. Las escalas empleadas son: Currículo Carolina , Escala del Servicio de Atención Temprana de Lebrija (Rango 3-4) y la Escala de Juego Preescolar de Susan Knox revisada.

Tras acabar el tratamiento propuesto, los resultados son óptimos y demuestran una mejoría por parte del niño en las habilidades y destrezas evaluadas. Además a través del continuo contacto con la familia, esta mejora también se ve reflejada en la motivación del niño y en su autoconcepto.

Palabras clave: Síndrome de Down, Terapia Ocupacional, motricidad fina, juego

## 1) INTRODUCCIÓN

El síndrome de Down (a partir de ahora SD) se trata de un trastorno genético originado por la presencia de una copia extra del cromosoma 21 (en lugar de los dos habituales), también se denomina trisomía del par 21. Las personas que padecen este síndrome se ven afectadas por la pérdida de acetilcolina y de neuronas de somatostatina, cuyo resultado es un grado variable de discapacidad cognitiva y unos rasgos físicos reconocibles. (1)(2)

Este síndrome tiene una incidencia de 1 por cada 700 concepciones en el mundo. En España hay unas 34.000 personas con SD y en el mundo se calculan unos seis millones de personas con este síndrome. Estos cálculos nos llevan a la conclusión de que entre el 30% y 40% de las personas con discapacidad intelectual tienen SD. (3) (4)

No se conoce bien porque ocurre, pero se ha demostrado un factor de riesgo: la edad de la madre (en los casos que la madre supera los 35 años). Por otro lado, de manera excepcional en un 1% de los casos se produce por herencia de los progenitores. (3)

Para el diagnóstico del SD se necesita la realización del cariotipo, pero la presencia de la trisomía completa o parcial del cromosoma 21 no determina el grado de discapacidad ni de patología orgánica que la persona va a tener. Esto nos lleva al, ya mencionado anteriormente, amplio abanico de variabilidad individual. Esta variabilidad individual tiene dos consecuencias: la incapacidad de conocer el pronóstico mediante el diagnóstico y la necesidad de un seguimiento de la persona durante su vida, para lograr alcanzar el mayor grado de capacidades que pueda obtener.(4)(5)

El SD no es una enfermedad sino que se trata de una condición natural y por lo tanto no requiere ,en sí, ningún tratamiento médico. Además, resulta imposible prevenirlo ya que se desconocen las causas de la alteración genética. La salud de los niños con SD ,en muchos casos, no guarda diferencias con la salud de otros niños de su edad, y podemos ver niños sanos con SD que no presentan enfermedades. Sin embargo, también hay niños con SD que presentan patologías asociadas al síndrome, como son: cardiopatías congénitas, problemas auditivos o visuales, anomalías intestinales, neurológicas, endocrinas,etc. En estas



situaciones se requieren tratamientos específicos para esas afecciones además de un seguimiento más concienzudo desde el nacimiento. En la actualidad, los médicos españoles tienen a su alcance el Programa Español de Salud para Personas con Síndrome de Down, que se trata de una guía socio sanitaria cuyo objetivo es informar, apoyar a las familias y unificar las actuaciones de los profesionales a la hora de trabajar con personas con trisomía 21. (4)(6)

Cuando los niños con SD son pequeños (0-6 años) necesitan recibir muchos más estímulos para poder desarrollar correctamente sus capacidades motrices, emocionales y cognitivas. Para trabajar estos aspectos entra en escena la atención temprana, cuyo objetivo es potenciar el máximo desarrollo de las capacidades de estos niños mediante la exploración y vivenciación del juego, actividades de la vida diaria (a partir de ahora AVD) y otras técnicas específicas para disminuir sus limitaciones, y además darles las herramientas para solventar las dificultades asociadas a ese retraso madurativo que se une al SD. Dentro del equipo de Atención Temprana se encuentra el terapeuta ocupacional. (7)

La terapia ocupacional se trata de una profesión del ámbito sociosanitario, que valora las capacidades, los problemas físicos, psíquicos, sensoriales y sociales del individuo, y que junto con un adecuado tratamiento, pretende capacitarle para alcanzar el mayor grado de independencia posible en su vida diaria, propiciando la recuperación de la enfermedad y/o la adaptación a su discapacidad. (8)

Los niños con SD quieren realizar las mismas actividades que cualquier niño de su edad; saltar, caminar y explorar pero debido a algunas características físicas ligadas al SD como la hipotonía, la laxitud ligamentosa o la disminución de la fuerza, estos niños no desarrollan correctamente las habilidades motoras, es aquí un pilar importante, la terapia ocupacional. (9)

Las áreas principales de ejecución en terapia ocupacional con niños con discapacidad intelectual son:

**-Competencia personal**, a través de la adquisición y entrenamiento en habilidades, apoyos, ayudas técnicas y oportunidades de elección.

**-Autonomía personal,** proporcionando las herramientas necesarias para lograr una óptima realización de las AVDs y con ello contribuir a la máxima independencia y calidad de vida posible.

**-Adaptación de entornos,** cuyo objetivo es la facilitación de las actividades de la vida diaria básicas e instrumentales.

**-Estilos de vida,** con el fin de obtener beneficios en la satisfacción de vida del niño y futuro adulto, calidad en la interacción social, percepción global de su salud, funcionamiento físico, vitalidad, etc..

**-Ocio inclusivo y significativo,** en este aspecto la terapia ocupacional tiene mucho que hacer a favor de un ocio que permita la inclusión real con apoyos y técnicas que compense la falta de accesibilidad al ocio ordinario.(10)

La finalidad de la intervención mediante la terapia ocupacional es desarrollar habilidades necesarias para que el niño logre la autonomía en su vida diaria (incluyendo en ésta el desempeño escolar) y mejorando así su calidad de vida. Además, el terapeuta ocupacional asesora sobre las ayudas técnicas específicas para compensar las dificultades en la realización de distintas actividades, enseñándole a utilizar esas herramientas y en otras ocasiones adaptando el entorno o las actividades para que el niño sea capaz de realizarlas. (11) (12)

En el presente trabajo se ven identificados principalmente dos modelos de intervención: el Modelo basado en los Entornos Naturales y el Modelo de Ocupación Humana (MOHO).

El Modelo basado en Entornos Naturales consiste en la puesta en marcha de una terapia, adaptada a las necesidades individuales del niño y de la familia en conjunto, interviniendo en diferentes objetivos para mejorar las distintas áreas de desarrollo, en aquellos contextos donde puedan surgir dificultades. (13)

En esta ocasión la intervención es llevada a cabo en el domicilio, pero en el modelo basado en entornos naturales, cualquier entorno natural para el niño (como el colegio, el parque o incluso el supermercado) nos ayuda a trabajar durante los momentos y rutinas de la familia. Además, este modelo incide sobre las habilidades que el niño necesita estimular o desarrollar por lo que, busca

favorecer el ajuste de la familia a nuevas situaciones. Por último, nos permite adaptarnos a los objetivos y necesidades de cada momento, persona y situación que pueda aparecer así como la creación de ambientes adecuados para el niño. (13)

Debido a la situación mundial que vivimos con la COVID-19 se eligió el domicilio del niño para realizar las sesiones de terapia ocupacional. Esto dió pie a la elección del Modelo basado en los Entornos Naturales, sumándose también el interés de conocer más a fondo este modelo y su funcionamiento.

Por otro lado, en este proyecto también se aplica el Modelo de Ocupación Humana, cuya visión se basa en apoyar la práctica centrada en la ocupación, la práctica centrada en el cliente, el enfoque integral de la persona y la práctica basada en la evidencia. Durante el transcurso de la intervención y en la entrevista previa a comenzar, las necesidades y preferencias por parte de la familia y el niño se convierten en los puntos esenciales a trabajar. Además durante la intervención buscamos encontrar una ocupación significativa realizando actividades que sean motivadoras para él y le ayuden a conseguir sus objetivos. (14)

El presente trabajo recoge la experiencia de una serie de sesiones terapéuticas con un niño con SD, en las que se trabaja a través de diferentes actividades la motricidad fina y los aspectos visomotores. Ambos aspectos se consideran importantes trabajar para ayudar al niño a conseguir una mayor independencia en el desempeño general de sus tareas, haciendo especial hincapié en el desempeño escolar y en las tareas de juego, con el objetivo de mejorar su autonomía.

Se realizan un total de 16 sesiones (4 de evaluaciones, 2 sesiones para la inicial y 2 para la final) entre los meses de enero y mayo a razón de una por semana. La duración de las mismas es de 45 minutos, y se llevan a cabo en un espacio habilitado y con las condiciones óptimas dentro del domicilio del niño situado en Zaragoza.

## 2) OBJETIVOS

<b>OBJETIVO GENERAL</b>	<b>OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>
<p>Comprobar la eficacia del tratamiento desde Terapia Ocupacional, con el fin de aumentar la autonomía del usuario en el desempeño de las tareas escolares y en el desempeño del juego.</p>	<p><u>OBJETIVOS ESPECÍFICOS REFERENTES AL DESEMPEÑO ESCOLAR</u></p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Aumentar la autoestima y el autoconcepto de M. mediante la realización de las tareas escolares, para conseguir que se sienta competente y se sienta motivado para acudir al centro escolar.</li><li>2. Conseguir un correcto agarre del lápiz.</li><li>3. Mejorar la motricidad fina y la estabilidad de hombro para poder tener mayor control en la realización de trazos.</li><li>4. Mejorar en la tarea de recorte con tijeras a través del entrenamiento en su manejo y recorte de diferentes materiales (hojas de papel, cartulinas, goma eva..) regulando la fuerza.</li><li>5. Desarrollar las tareas de dibujo y coloreado evitando salirse de las líneas establecidas en las menos ocasiones posibles.</li></ol> <p><u>OBJETIVOS ESPECÍFICOS REFERENTES AL DESEMPEÑO EN EL JUEGO</u></p> <ol style="list-style-type: none"><li>6. Mejorar en el juego de encajables y ensartables mediante su realización y repetición, gracias a la aplicación de la fuerza necesaria para actividad y a un correcto agarre y encaje.</li><li>7. Desarrollar diferentes formas de juego como la imitación de roles ( hacer de papá, hacer de mamá, hacer de médico...) o realización de actividades de la vida diaria en situaciones de juego (hacer la comida, dar de comer a un muñeco, echar a dormir a los muñecos), comenzando la transición al juego simbólico.</li><li>8. Mejorar la autodeterminación en la elección de juego por parte del usuario.</li><li>9. Alcanzar la realización de juegos compartidos.</li></ol>

### **3) METODOLOGÍA**

Para realizar el proceso de evaluación comencé por realizar una búsqueda bibliográfica para documentarme sobre el SD. Las bases de datos utilizadas para realizar dicha búsqueda fueron: dialnet, pubmed, revistas sobre Síndrome de Down como la Revista Síndrome de Down o revistas propias de terapia ocupacional como la Revista de Terapia Ocupacional de Galicia.

Tras informarme y documentarme debidamente sobre el tema, contacté con los padres de M. (el niño sobre el cuál va este trabajo) para conocerlo a él y a su familia y conocer su entorno, para así comprobar que podríamos llevar a cabo la intervención en su domicilio. Al charlar con la familia y completar la información obtenida con la terapeuta ocupacional que trata a M. en Atención Temprana, me hago una pequeña idea de las dificultades que tiene M. en su desempeño en su vida diaria y decido abordar el caso interviniendo las áreas de desempeño escolar y en el juego.

Con los datos obtenidos, defino este perfil ocupacional de M.:

M.P.A nació el 04/05/2015 en Zaragoza. Fue diagnosticado de SD al nacer. Comienza en Atención Temprana en Fundación Down Zaragoza en junio del 2015, al poco tiempo de nacer, por donde es valorado por los diferentes profesionales del centro y comienza desde entonces su tratamiento con terapia ocupacional (además de otras disciplinas).

En cuanto al tema escolar, acude a un centro escolar ordinario en modalidad de integración como alumno con necesidades educativas especiales (ACNEE).

La unidad familiar de M. está formada por su madre, su padre y su hermano pequeño. La madre de M. tiene 39 años, nacida en noviembre de 1981, es diplomada en gestión y administración pública y actualmente trabaja de consultora en una empresa informática que hace software para la administración pública. El padre de M. tiene también 39 años, nacido en diciembre de 1981, es diplomado en empresariales además de ser licenciado en administración y dirección de empresas, actualmente trabaja de director de una oficina bancaria. El hermano pequeño de M. tiene 2 años y acude a una escuela infantil. La familia vive en un piso en Zaragoza, en el barrio de Arrabal. Toda la familia está muy

concienciada y se muestra muy implicada en la educación, el bienestar y la felicidad de M. Además, le aportan muchos estímulos para apoyar su desarrollo. La familia cuenta también con un perro llamado Coco, al que M. quiere mucho y con el que juega en muchas ocasiones.

Dentro de las fortalezas que tiene M. destaca que es un niño con mucha capacidad de iniciativa, con gran espontaneidad, con mucho interés por la música, divertido, simpático y sociable, además de tener una gran capacidad de trabajo si se lo propone.

Como limitaciones encontramos el lenguaje, donde tiene bastante dificultad para expresarse pese a que lo comprende todo perfectamente, esto podría ser debido a que tiene cierta debilidad en la musculatura de la mandíbula. Otra limitación en la que además nos vamos a centrar en este caso, es la motricidad fina, que le provoca dificultad para realizar las tareas escolares o algunas actividades de la vida diaria como vestido y autocuidado.

Los intereses de M. se centran principalmente en las canciones y dibujos Disney, los juguetes Legos, las películas infantiles o los animales.

El 19 de enero dió comienzo la intervención con la primera sesión, la cual la dedicamos, junto con la del día 26 de enero, para realizar las evaluaciones iniciales pertinentes. Estas evaluaciones fueron las siguientes: Currículo Carolina, Escala del Servicio de Atención Temprana de Lebrija (Rango 3-4) y la Escala de Juego Preescolar de Susan Knox revisada.

A continuación, una breve explicación de las mismas que se encuentran completas en los Anexos:

#### **- Currículo Carolina**

El Currículo Carolina es un instrumento de evaluación e intervención para niños con limitaciones leves, moderadas o graves que reúne los principios básicos de desarrollo infantil basados en la teoría de Piaget. Incluye las actividades cotidianas llevadas a cabo en las rutinas de la vida diaria. (15)

Decido evaluar únicamente los ítems que presento a continuación ya que considero que son los datos que preciso para programar la intervención con M.:

- Motricidad fina: integración táctil
- Motricidad fina: tender la mano, agarrar y soltar
- Motricidad fina: manipulación
- Motricidad fina: destreza bilateral y
- Visomotricidad: manejar el lápiz y copiar.

Pese a que M. tiene 5 años y 8 meses y esta escala se encuentra indicada hasta los 24 meses, decido pasarla porque debido al retraso psicomotor diagnosticado en Atención Temprana habría un desajuste entre su edad cronológica y su desarrollo motor.

Esto me lleva a la conclusión de que las habilidades que vaya a evaluar deben estar acorde al momento que se encuentra su desarrollo motor, que calculamos que es entre los 2-5 años de edad cronológica, por lo que pasando esta tabla quiero cerciorarme de que M. ha desarrollado o se encuentra desarrollando todas las habilidades correspondientes a la edad de 2 años.

#### **- Escala del Servicio de Atención Temprana de Lebrija (Rango 3-4)**

Se trata de una escala creada por María Gortázar Díaz en colaboración con el servicio de Atención Temprana de Lebrija.

Esta escala evalúa:

- Motricidad gruesa
- Motricidad fina
- Cognitiva verbal y no verbal
- Desarrollo social, autonomía personal

Dentro de cada una de estas áreas, hay varias tareas o acciones que son las que se le piden al niño para evaluar las cuatro áreas.

Esta escala en particular está diseñada para el rango de edad de 3 a 4 años. Está indicada para ser pasada en tres ocasiones: al inicio, durante el tratamiento y al final de la intervención, pero en mi caso estimo oportuno pasarlo únicamente al inicio y al final de la intervención por optimizar el tiempo que tenemos para llevar a cabo el plan de intervención y porque es realmente lo que me interesa conocer: cómo está M. al inicio y cómo se encuentra tras el plan de intervención.

En el caso de M. evalué las tareas correspondientes al área de motricidad fina, ajustándome nuevamente, no tanto por su edad cronológica, sino por los hitos del desarrollo alcanzados.

#### - **Escala de juego preescolar de Susan Knox revisada**

La Escala de juego pre-escolar de Susan Knox revisada, se trata de un instrumento que utiliza la observación para evaluar diversas habilidades llevadas a cabo en el juego libre. Esta escala está diseñada para evaluar a niños de entre 0 a 6 años y valora la motricidad fina y gruesa, los intereses, el lenguaje y la participación del niño en el medio físico y social. De esta manera, permite que el terapeuta identifique las áreas específicas de juego en las que el menor presenta dificultades y necesita de intervención. (16)

Esta escala está indicada en niños de 0 a 6 años.

El ambiente donde se evalúa al niño debe ser natural, conocido o familiar y con otros niños.

Esta escala evalúa cuatro grandes **dimensiones**:

- Manejo del espacio
- Manejo del material
- Simbólico
- Participación social

Dentro de estas categorías se encuentran los **factores** que son las subcategorías de cada dimensión. Por último encontramos los **descriptores**, que son los comportamientos ocupacionales de cada factor.

#### - **RESULTADOS DE LAS ESCALAS**

En este apartado dentro de la metodología sólo voy a indicar las habilidades no superadas y las que se encuentran en vías de desarrollo. En el apartado de Anexos se encuentra el desglose de las escalas.



<b>Nombre de la escala</b>	<b>Habilidades en desarrollo</b>	<b>Habilidades no superadas o sin iniciar</b>
<b>Curriculo Carolina</b>	<p>Permite que alguien pase sus manos, pies o cuerpo encima de superficies rugosas o lo hace el mismo de modo espontáneo</p> <p>Emplea el "movimiento de pinza esmerado" (esto es, aprieta el pulgar contra la punta del dedo índice)</p> <p>Agarra dos objetos pequeños con una mano</p> <p>Juega con sus propios pies o con los dedos de sus pies</p> <p>Quita unas clavijas pequeñas y redondas de los huecos en los que se encuentran</p> <p>Coloca una clavija pequeña y redonda dentro de un hueco</p> <p>Coloca 5-6 clavijas pequeñas y redondas dentro de un hueco ( esto es, termina la tarea)</p> <p>Separar cuentas unidas a presión</p> <p>Alternar las tareas de hacer garabatos y realizar trazos, imitando a alguien</p>	
<b>Escala del Servicio de Atención Temprana de Lebrija (Rango 3-4)</b>	<p>Copia un puente con 5 cubos</p> <p>Moldea gusanos y tortas de plastilina, inicia las bolas</p> <p>Dobla una hoja de papel en sentido vertical y horizontal</p>	<p>Reproduce una escalera con 6 cubos</p> <p>Amasar plastilina intentando representar cosas concretas</p> <p>Coge las tijeras correctamente entre los dedos pulgar e índice las</p>

	<p>Controla el inicio de un trazo, comenzando el trazo desde un punto o figura marcada en el papel</p> <p>Controla el inicio y el final de un trazo, puede unir dos figuras o puntos</p> <p>Copia el círculo</p> <p>Copia una cruz</p> <p>Colorea, sin salirse, el interior de las figuras</p> <p>Tira la pelota a un blanco cercano</p> <p>Realiza puzzles de contorno de 4-6 piezas ( 6 piezas)</p> <p>Asocia por contorno hasta 8 figuras diferentes</p> <p>Manifiesta su fuerza trasladando objetos pesados, destornillando tornillos y desligando piezas encajadas con fuerza,etc</p> <p>Despega y pega gomets en el papel, los coloca dentro de un límite</p> <p>Viste y desviste a un muñeco, abotonando y desabotonando botones aunque al inicio con alguna dificultad</p>	<p>abre y las cierra</p> <p>Con las tijeras corta flecos y trata de cortar en línea recta</p> <p>Completa una figura geométrica uniendo dos puntos</p> <p>Copia un cuadrado</p> <p>Comienza a seguir con el lápiz contornos simples de plantillas</p> <p>Comienza a ser capaz de repasar una línea de puntos para completar un dibujo, al inicio con errores o dificultad</p> <p>Copia algunas letras como la "v", "H", "T", "O"</p> <p>Los garabatos empiezan a adquirir forma, pone un nombre al dibujo</p> <p>Pinta un monigote</p> <p>Si se le presenta una figura humana incompleta, dibuja la parte que falta</p> <p>Distender los labios</p> <p>Vibración de labios</p> <p>Morder labio inferior</p>
--	--	---

	<p>Enhebra una aguja de cañamazo con un hilo gordo</p> <p>Imita cerrar los ojos</p> <p>Mueve la lengua hacia ambas comisuras</p> <p>Infla mejillas</p> <p>Muestra los dientes</p>	<p>Mímica del llanto</p> <p>Lengua sobre dientes</p> <p>Ápice lengua detrás de incisivos superiores</p>
--	---	---

### Escala de juego preescolar de Susan Knox revisada

La edad general de juego de M. es de 38,25 meses (como se puede comprobar en la siguiente tabla) y su edad cronológica al pasar por primera vez esta escala es de 68 meses.

Dimensiones	Manejo del espacio	Manejo del material	Simbólico	Participación social
<b>Edad obtenida por factores</b>	<p><u>Motor grueso</u> → 36-48 meses</p> <p><u>Intereses</u> → 48-60 meses</p>	<p><u>Manipulación</u> → 30-36 meses</p> <p><u>Construcción</u> → 36-48 meses</p> <p><u>Propósito</u> → 24-30 meses</p> <p><u>Atención</u> → 36-48 meses</p>	<p><u>Imitación</u> → 24-30 meses</p> <p><u>Dramatización</u> → 18-24 meses</p>	<p><u>Tipo</u> → 24-30 meses</p> <p><u>Cooperación</u> → 24-30 meses</p> <p><u>Humor</u> → 24-30 meses</p> <p><u>Lenguaje</u> → 30-36 meses</p>
<b>Edad total de la dimensión</b>	54 meses	40,5 meses	27 meses	31,5 meses

Además de las dificultades que se muestran tras las evaluaciones, observo a M. realizar otro tipo de actividades cuando llego a su casa (cómo juega con su hermano, cómo se relaciona con su familia y su perro, cómo se comunica, como

realiza alguna de las actividades de la vida diaria), por lo que recibo mucha más información para planificar el plan de intervención.

Para implementar el plan de intervención, se ha tomado como base los principios fundamentales del Modelo de Ocupación Humana y estos se han visto apoyados con conceptos propios del Modelo de Entornos Naturales. Es decir, durante toda la intervención se primará que las actividades, juegos o tareas que realicemos con M. le produzcan interés y motivación, además de hacerle sentirse competente y confiado en sus capacidades.

El entorno donde se realiza la intervención es su domicilio, un espacio que él conoce bien y donde se siente seguro y cómodo. La mayoría de las actividades se llevan a cabo con elementos que él conoce cómo pueden ser sus juguetes o diferentes materiales y objetos de la vida diaria. Esta familiaridad con las herramientas de trabajo en las sesiones le pueden servir para que una vez acabada la intervención, el pueda seguir mejorando por su cuenta y con la ayuda de su familia generalizando esos conocimientos que hemos desarrollado juntos en las sesiones.

Es importante también remarcar que ha existido una coordinación con el centro de Atención Temprana al que M. acude. A través de este contacto con el centro, he podido aumentar todavía más la información sobre M., sus fortalezas, aquellos aspectos en los que no tiene tanto potencial y conocer más sus intereses.

La familia transmite en las entrevistas iniciales que M. muestra resistencia a acudir al colegio puesto que empieza a ser consciente de sus dificultades para desarrollar las actividades y aparecen problemas conductuales a la entrada del colegio que afectan a su autoestima y a la convivencia familiar.

Por este motivo, elijo trabajar con M. tareas y actividades para mejorar su desempeño escolar teniendo por objetivo que, al verse M. capaz de realizar las mismas tareas que sus compañeros, mejore su motivación para acudir al colegio, su autoestima y su autoconcepto.

Finalmente, el objetivo de este enfoque en el Modelo de Entornos Naturales es que a la vez que mejora el desempeño de M. en el juego y las tareas escolares, mejore también su calidad de vida, su satisfacción personal y el bienestar y

calidad de vida de toda su familia. Este modelo está, además estrechamente relacionado con el Modelo de intervención Centrado en la Familia ya que es la familia de M. quién forma su red de apoyo. (17)

**- DESCRIPCIÓN DEL PLAN DE INTERVENCIÓN**

El plan de intervención de este caso se llevó a cabo en 12 sesiones de 45 minutos de duración aproximadamente, en dichas sesiones se trabaja teniendo en cuenta los objetivos previamente mencionados. En cada sesión se realizan varias actividades o tareas donde se trabajan diferentes objetivos en ocasiones, simultáneamente. Las actividades propuestas para cada objetivo son las siguientes:

<b>OBJETIVOS</b>	<b>ACTIVIDADES</b>
<b>Aumentar la autoestima y el autoconcepto de M. mediante la realización de las tareas escolares, para conseguir que se sienta competente y se sienta motivado para acudir al centro escolar.</b>	Realización de las diferentes actividades que se muestran a continuación donde M. logre el sentido de competencia y logro y se sienta motivado y capaz de realizar las actividades que generalmente se realizan en el entorno escolar a esas edades (5-6 años).
<b>Conseguir un correcto agarre del lápiz.</b>	Realizar trazos con pinturas de plastidecor siguiendo una línea de puntos, decorar una letra M de 40 cm con sellos, rotuladores y pinturas, elegir un dibujo de un cuaderno de dibujos y pegatinas y colorear libremente el dibujo elegido con lápices de colores y plastidecores.
<b>Mejorar la motricidad fina y la estabilidad de hombro para poder tener mayor control en la realización de trazos.</b>	Realizar una actividad que consiste en tapar y destapar tapes de bricks de leche que tienen una figura y debe encontrar su pareja y colocar correctamente el tape en su lugar y cerrarlo, encontrar objetos dentro de un recipiente con muchos objetos como por ejemplo pequeñas pinzas de madera dentro de un bote lleno de piedrecitas, manipulación de plastilina,

	<p>moldear limpia pipas, actividades con pinzas de madera de diferentes resistencias, con pinzas metálicas coger pequeñas bolitas de lana de colores y ordenarlas por colores, con esas bolitas de lana decorar una oveja con pegamento de barra, meter palillos dentro de pequeños orificios, despegar y pegar las pegatinas en su lugar correspondiente atendiendo a la figura-fondo de cada una, pintar con pintura de dedos diferentes dibujos.</p>
<p><b>Mejorar en la tarea de recorte con tijeras a través del entrenamiento en su manejo y recorte de diferentes materiales (hojas de papel, cartulinas, goma eva..) regulando la fuerza.</b></p>	<p>Actividades para aprender a coger correctamente las tijeras y saber manejarlas al aire, secuenciando el proceso para que M. vaya consiguiendo las diferentes fases de coger las tijeras.</p> <p>Actividades de recortar diferentes texturas (folio normal, cartulina, cartón).</p>
<p><b>Desarrollar las tareas de dibujo y coloreado evitando salirse de las líneas establecidas en las menos ocasiones posibles</b></p>	<p>Actividades de desarrollo creativo donde M. tiene que crear sus propios dibujos y decorarlos a su gusto, actividades de pintar con dedos, con pincel, con plastidecor, con lápices de colores, etc.</p>
<p><b>Mejorar en el juego de encajables y ensartables mediante su realización y repetición, gracias a la aplicación de la fuerza necesaria para actividad y a un correcto agarre y encaje.</b></p>	<p>Actividad de coger objetos pequeños con pinzas metálicas (las que se usan para coger los hielos) y de plástico, actividades de coger objetos y transportarlos con las pinzas, juegos de legos donde formamos puentes, escaleras y torres, diferentes juegos de ensartables y encajables con piezas geométricas, piezas de animales de granja, puzzles que se encajan en un marco, puzzles que se encajan entre ellos por ejemplo de números y animales, etc.</p>
<p><b>Desarrollar diferentes formas de juego como la imitación de roles ( hacer de papá, hacer de mamá, hacer de médico...) o realización de actividades de la vida diaria en situaciones de juego (hacer la comida, dar de comer a un</b></p>	<p>Juegos donde se implica a toda la familia (papa, mama, hermano pequeño) y a mi, donde cada uno tenemos un rol y debemos desempeñarlo (Peppa Pig y su familia, el rey león y los animales de la selva, los perros de la Patrulla Canina, etc).</p>

<p><b>muñeco, echar a dormir a los muñecos), comenzando la transición al juego simbólico.</b></p>	<p>Juegos entre M. y yo, donde él me hacía la comida o íbamos a comprar alimentos al mercado, etc.</p>
<p><b>Mejorar la autodeterminación en la elección de juego por parte del usuario.</b></p>	<p>Permitir sesiones o momentos de juego libre, donde sea M. quien elija el juego al que quiere jugar, dándole herramientas o consejos para propiciar el juego simbólico, pero permitiendo que si por ejemplo, quiere jugar a Legos, juguemos con los Legos, que sea él quien decida.</p>
<p><b>Alcanzar la realización de juegos compartidos.</b></p>	<p>Juegos donde se implica a toda la familia (papa, mama, hermano pequeño) y a mi, donde cada uno tenemos un rol y debemos desempeñarlo (Peppa Pig y su familia, el rey león y los animales de la selva, los perros de la Patrulla Canina, etc).</p> <p>Juegos entre M. y yo, donde él me hacía la comida o íbamos a comprar alimentos al mercado, etc.</p>

Para mostrar con mayor claridad cómo se desarrollan las sesiones durante el tratamiento, detallo en el apartado de Anexos tres sesiones al azar que realizamos con M. indicando: el desarrollo de las sesiones, los objetivos a trabajar, si hubo alguna dificultad durante su realización o alguna variación y añadiendo además, algunos documentos gráficos de la realización de las actividades.

#### **4) DESARROLLO**

##### **- REEVALUACIÓN**

Para realizar la reevaluación, utilicé las tres mismas escalas con las que había evaluado a M. al inicio. La fase de reevaluación tuvo una duración de dos sesiones de 45-50 minutos cada una aproximadamente.

La primera escala usada en la reevaluación fue la **Escala de Servicio de Atención Temprana de Lebrija (Rango 3-4)**, donde se detectó una notable

mejoría de las habilidades y destrezas evaluadas, como se muestra en esta tabla:

<b>Habilidades superadas</b>	<b>Habilidades en desarrollo</b>	<b>Habilidades sin iniciar</b>
Construye torre de 9-10 cubos	Reproduce una escalera con 6 cubos	Amasa plastilina intentando representar cosas concretas
Copia puente con 5 cubos	Coge las tijeras correctamente entre los dedos pulgar e índice, las abre y las cierra	Los garabatos empiezan a adquirir forma. pone un nombre al dibujo
Por imitación se toca los dedos por turnos con el dedo pulgar, al inicio puede saltarse alguno	Con las tijeras corta flecos y trata de cortar en línea recta	Pinta una "figura-monigote"
Ensarta cuentas en un hilo sin dificultad	Completa una figura geométrica uniendo dos puntos	Si se le presenta una figura humana incompleta, dibuja la parte que falta
Moldea gusanos y tortas de plastilina, inicia las bolas	Copia un cuadrado	Morder labio inferior
Dobla una hoja de papel en sentido vertical y horizontal	Comienza a seguir con el lápiz contornos simples de plantillas	Lengua sobre dientes
Con el lápiz, imita un trazo vertical y horizontal	Comienza a ser capaz de repasar una línea de puntos para completar un dibujo, al inicio con errores o dificultad	Ápice lengua detrás de incisivos superiores
Controla el inicio de un trazo, comenzando el trazo desde un punto o figura marcada en el papel	Copia algunas letras como la "v", "H", "T" y "O"	
Controla el inicio y el final de un trazo, puede unir dos figuras o puntos	Distender labios	
Copia el círculo	Vibración de labios	
Copia una cruz	Mímica del llanto	
Colorea, sin salirse, el interior de las figuras	Sorbición correcta	
Tira la pelota a un blanco cercano		



Realiza puzzles de contorno de 4-6 piezas (de 6 piezas)		
Completa un encaje de tamaños		
Asocia por contorno hasta 8 figuras diferentes (en un encaje) (estrategia representacional)		
Manipula guiñol con la mano		
Manifiesta su fuerza trasladando objetos pesados, desatornillando tornillos y desligando piezas encajadas con fuerza, etc...		
Despega y pega gomets en el papel, los coloca dentro de un límite		
Viste y desviste a un muñeco, abotonando y desabotonando botones aunque al inicio con alguna dificultad		
Introduce un cordón de zapato por ojal		
Enhebra una aguja de cañamazo con un hilo gordo.		
Saca la lengua		
Abre la boca		
Cierra los ojos		
Lengua hacia ambas comisuras		
Inflar mejillas		
Mostrar los dientes		

Comparando estos resultados con los obtenidos en la evaluación inicial, M. ha mejorado en 32 habilidades que al inicio o estaban en desarrollo o no estaban iniciadas.

La siguiente escala de la reevaluación fue **Curriculo Carolina**, en la cual la mejora también es considerable ya que M. ha superado todas las habilidades de la escala. Es cierto, que esta escala como se ha comentado previamente, está indicada para una edad menor a la de M. pero en la valoración inicial había muchos items que todavía no había adquirido por lo que la mejora es notable.

Por último, la última escala de la reevaluación en ser pasada fue la **Escala de juego preescolar de Susan Knox revisada**. La mejora es también evidente en esta escala y los resultados obtenidos son los siguientes:

<b>Dimensiones</b>	<b>Manejo del espacio</b>	<b>Manejo del material</b>	<b>Simbólico</b>	<b>Participación social</b>
<b>Edad obtenida por factores</b>	<u>Motor grueso</u> → 36-48 meses  <u>Intereses</u> → 48- 60 meses	<u>Manipulación</u> → 60-72 meses <u>Construcción</u> → 60-72 meses <u>Propósito</u> → 24-30 meses <u>Atención</u> → 60-72 meses	<u>Imitación</u> → 36-48 meses <u>Dramatización</u> → 36-48 meses	<u>Tipo</u> →30-36 meses <u>Cooperación</u> → 30-36 meses <u>Humor</u> →24-30 meses <u>Lenguaje</u> →30-36 meses
<b>Edad total de la dimensión</b>	54 meses	61,5 meses	48 meses	34,5 meses

La edad de juego tras la reevaluación es de 49,5 meses y su edad cronológica es de 72 meses. Pese que aún se encuentra lejos de su edad cronológica, que es 72 meses, ha mejorado mucho respecto a la evaluación inicial.

- **Escala de Servicio de Atención Temprana de Lebrija (Rango 3-4)**

En esta tabla se considera como puntuación inicial, las habilidades que M. tenía adquiridas en la evaluación y se considera puntuación final las habilidades adquiridas en la reevaluación.

<b>Puntuación inicial</b>	<b>Puntuación final</b>	<b>Variación</b>
<b>10/47</b>	<b>28/47</b>	<b>180%</b>

- **Curriculo Carolina**

En esta tabla se considera como puntuación inicial, las habilidades que M. tenía adquiridas en la evaluación y se considera puntuación final las habilidades alcanzadas tras la reevaluación.

<b>Puntuación inicial</b>	<b>Puntuación final</b>	<b>Variación</b>
<b>56/65</b>	<b>65/65</b>	<b>16,27%</b>

- **Escala de juego preescolar de Susan Knox revisada**

En esta tabla se considera la puntuación inicial los meses que M. tenía en el juego según la evaluación inicial y se considera la puntuación final, los meses que M. tenía en el juego según la reevaluación.

<b>Puntuación inicial</b>	<b>Puntuación final</b>	<b>Variación</b>
<b>38,25 meses</b>	<b>49,5 meses</b>	<b>29,41%</b>

Aunque no hemos pasado una evaluación estandarizada respecto al comportamiento de M. a la hora de ir a la escuela, tanto desde Atención Temprana como desde la familia transmiten que ha mejorado su autoestima y autoconfianza para afrontar tareas nuevas.

## **5) DISCUSIÓN**

En relación a los resultados obtenidos en el proceso de reevaluación, se puede afirmar que el tratamiento para el desempeño escolar y el juego, ha sido beneficiosa para M.P.A.

En concordancia a los diversos artículos consultados, cabe decir que existe la suficiente evidencia científica para apoyar la intervención de la terapia ocupacional dirigida a los niños con discapacidad intelectual y en concreto con SD. Además se sugiere que la colaboración con los padres es muy importante y que las intervenciones basadas en actividades de arriba hacia abajo tienen mejores resultados. (18) (19)

Por otro lado, numerosos autores indican que el juego es un elemento muy importante en la evolución y desarrollo del niño, y los terapeutas estamos bien formados en su intervención. Si este está afectado es muy importante el trabajo de los terapeutas ocupacionales en su correcto desarrollo a través de diferentes actividades y ocupaciones significativas. Otro aspecto importante a destacar es que el juego es a la vez tratamiento y ocupación a tratar. (20) (21)

## **6) CONCLUSIONES**

El tratamiento de terapia ocupacional, desde el modelo de ocupación humana y el modelo basado en entornos naturales, ha mejorado, tal y como se ha demostrado en el proceso de reevaluación, las habilidades de motricidad fina de M. consiguiendo así un desempeño ocupacional más óptimo y autónomo.

La realización de este trabajo me ha aportado una nueva perspectiva de lo que significa el trabajo de terapia ocupacional en el domicilio y como este puede ayudar a nuestro usuario a sentirse en un entorno seguro y conocido. Además, ha aumentado mi conocimiento en el tratamiento con niños y cómo crear un buen vínculo y relación terapéutica.

Mis conclusiones personales acerca de este trabajo son buenas y satisfactorias, ya que este ha obtenido los resultados esperados (mejorando lo esperado incluso) y he podido apreciar la mejoría en M., lo cual ha provocado en mi gratificación y motivación.

## 7) BIBLIOGRAFÍA

1. Cano Bravo F, Martín Pérez A, Moreno Antequera M. Terapia ocupacional en síndrome de Down y demencia. 1st ed. Alcalá la Real, Jaén: Formación Alcalá; 2014.
2. Barrios Fernández S. Un programa de Actividad Física en Personas con Síndrome de Down. TOG (A Coruña) [revista en Internet] 2012 [Consulta el 15 Mayo de 2021]; 9(16): [17p.] Disponible en: <http://www.revistatog.com/num16/pdfs/original3.pdf>
3. Síndrome Down : DOWN España [Internet]. Sindromedown.net. [Consulta el 1 de Febrero de 2021]. Disponible en: <https://www.sindromedown.net/sindrome-down/>
4. Madrigal Muñoz A. Síndrome de Down: Conceptos Generales [Internet]. Madrid: Servicio de Información a la Discapacidad; 2004 [Consulta el 3 de julio de 2021]. Disponible en: [http://sid.usal.es/idocs/F8/FDO10413/informe\\_down.pdf](http://sid.usal.es/idocs/F8/FDO10413/informe_down.pdf)
5. Pronóstico - El Síndrome de Down [Internet]. Down21.org. [Consulta el 1 Febrero de 2021]. Disponible en: <https://www.down21.org/informacion-basica/40-el-sindrome-de-down-una-vision-globalizadora/79-pronostico.html>
6. Down España. El síndrome de Down hoy: dirigido a familias y profesionales. [Internet] Down España; 2020. [Consulta el 4 de Febrero de 2021]. Disponible en: [Síndrome-de-Down-hoy\\_inocente.pdf \(sindromedown.net\)](#)
7. Síndrome de Down y Terapia Ocupacional [Internet]. Aserhco Rehabilitación y Salud. [Consulta el 5 de Febrero de 2021]. Disponible en: <https://www.aserhco.com/sindrome-de-down-y-terapia-ocupacional/>

8. ¿Qué es la Terapia Ocupacional? – COPTOA [Internet]. Coptoa.es. [Consulta el 3 de Febrero de 2021]. Disponible en: <https://www.coptoa.es/terapia-ocupacional/>
9. Pawar P. Occupational Therapy for Down Syndrome | OccupationalTherapyOT.com [Internet]. OccupationalTherapyOT.com. 2017 [Consulta el 15 de Mayo de 2021]. Disponible en: <https://occupationaltherapyot.com/occupational-therapy-down-syndrome/>
10. Cuairán Yeregui O, Laparra Alguacil I, Arnedo Villanueva A, Loitegui Baciero A. Terapia Ocupacional en Discapacidad Intelectual. TOG (A Coruña).[Revista en Internet] 2009 [Consulta el 7 de Febrero de 2021]; Vol 6, supl.4:p 391-409. Disponible en: <http://www.revistatog.com/suple/num4/discapacidad.pdf>
11. Pérez Fernández G. Terapia Ocupacional Pediátrica. Revista Síndrome de Down: Revista española de investigación e información sobre el Síndrome de Down [Internet]. 2016 [Consulta el 4 de Febrero de 2021];(128):12-15. Disponible en: [http://revistadown.downcantabria.com/wp-content/uploads/2016/03/revista128\\_12-15.pdf](http://revistadown.downcantabria.com/wp-content/uploads/2016/03/revista128_12-15.pdf)
12. Yamkovenko S. The Role of OT With Persons With Down Syndrome [Internet]. Aota.org. [Consulta el 14 de Mayo de 2021]. Disponible en: <https://www.aota.org/about-occupational-therapy/professionals/cy/articles/down.aspx>
13. Palacios C. Intervención en entornos naturales [Internet]. Alvamir. Centro de estimulación multisensorial. 2019 [Consulta el 7 Febrero 2021]. Disponible en: <https://alvampir.es/intervencion-en-entornos-naturales/>
14. Kielhofner G. Modelo de ocupación humana: teoría y aplicación. 4th ed. Buenos Aires: Médica Panamericana; 2011.
15. Cardemil V, Quilodrán N, Soto C. "Análisis comparativo de la escala de juego pre-escolar de knox revisada (rkpps) y test de desarrollo psicomotor 2-5 años (tepsi), desde lo culturalmente seguro, en valdivia, durante el año 2013". Revista Chilena de Terapia Ocupacional. 2014;14(1):11-19.

16. El desarrollo infantil (I). Características y escalas generales de evaluación - Psicología UNED [Internet]. *Psicologia.isipedia.com*. [Consulta el 28 de Mayo de 2021]. Disponible en: <http://psicologia.isipedia.com/tercero/evaluacion-psicologica/12-el-desarrollo-infantil-i-caracteristicas-y-escalas-generales-de-evaluacion>
17. Atención temprana en entornos naturales [Internet]. UNIR. 2021 [Consulta el 21 de Mayo de 2021]. Disponible en: <https://www.unir.net/educacion/revista/atencion-temprana-entornos-naturales/>
18. Barrios Fernández, S. Efectividad de la terapia ocupacional pediátrica para niños con discapacidad: una revisión sistemática. *TOG (A CORUÑA)* [Internet] 2019 [Consulta el 17 de Mayo de 2021]; 16 (30). 232-235 Disponible en: <https://www.revistatog.es/ojs/index.php/tog/article/view/40/30>
19. Novak I, Honan I. Effectiveness of paediatric occupational therapy for children with disabilities: a systematic review. *Aust Occup Ther J* [Internet] 2019 [Consulta el 16 de Mayo de 2021]; 66: 258–273. Disponible en: <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC6850210/pdf/AOT-66-258.pdf>
20. Pelosi MB, Munaretti AS, Nascimento JS, Melo JV de. Evolução do comportamento lúdico de crianças com síndrome de Down. *Rev. Ter. Ocup. Univ. São Paulo* [Internet] 2018 [Consulta el 30 de Mayo de 2021]; 29(2):170-8. Disponible en: <https://www.revistas.usp.br/rto/article/view/142772>
21. Blázquez Ballesteros MP, Mahmoud-Saleh Ucedo L, Guerra Redondo L. Terapia ocupacional pediátrica, algo más que un juego. *TOG (A Coruña)* [revista de Internet]. 2015 [Consulta el 21 de Mayo de 2021]; monog. 7: [100-114]. Disponible en: <http://www.revistatog.com/mono/num7/pediatrica.pdf>

## 8) ANEXOS

### ● Anexo 1: Consentimiento informado

#### Consentimiento Informado para Participantes del Trabajo de Fin de Grado de Terapia Ocupacional de la Facultad de las Ciencias de la Salud. Universidad de Zaragoza

El propósito de esta ficha de consentimiento es proveer a los participantes en este Trabajo de Fin de Grado con una clara explicación de la naturaleza de la misma, así como de su rol en ella como participantes.

El presente Trabajo de Fin de Grado es conducida por \_\_\_\_\_, de la Universidad de Zaragoza. Facultad de las Ciencias de la Salud.  
La meta de este Trabajo de Fin de Grado **es conocer los beneficios del tratamiento de Terapia Ocupacional en un niño con Síndrome de Down** \_\_\_\_\_

Si usted accede a participar en este Trabajo de Fin de Grado, se le pedirá responder preguntas en una entrevista (o completar una encuesta, o lo que fuera según el caso) y **permitir que su hijo participe en este Trabajo Fin de Grado**. Esto tomará aproximadamente **varios días** de su tiempo. Lo que conversemos durante estas sesiones se registrará por escrito, de modo que el investigador/estudiante pueda transcribir después las ideas que usted haya expresado. Además el investigador/estudiante podrá participar como observador o como asistente en el tratamiento de Terapia Ocupacional, del cual usted es beneficiario.

La participación en este Trabajo de Fin de Grado es estrictamente voluntaria. La información que se recoja será confidencial y no se usará para ningún otro propósito fuera de los de este Trabajo de Fin de Grado. Sus respuestas a los cuestionario y a la entrevistas serán tratadas asegurando el anonimato.

Si tiene alguna duda sobre este proyecto, puede hacer preguntas en cualquier momento durante su participación en él. Igualmente, puede retirarse del proyecto en cualquier momento sin que eso lo perjudique en ninguna forma. Si alguna de las preguntas durante la entrevista le parecen incómodas, tiene usted el derecho de hacérselo saber al investigador o de no responderlas.

Desde ya le agradecemos su participación.

\_\_\_\_\_

Acepto participar voluntariamente en esta investigación, conducida por \_\_\_\_\_. He sido informado (a) de que la meta de este estudio **es conocer los beneficios del tratamiento de Terapia Ocupacional en un niño con Síndrome de Down** \_\_\_\_\_

Me han indicado también que tendré que responder cuestionarios y preguntas en una entrevista, lo cual tomará aproximadamente **varios días**.

Yo, \_\_\_\_\_ como tutor/a de \_\_\_\_\_ autorizo a \_\_\_\_\_ para realizar los tratamientos y sesiones pertinentes con el fin de provocar beneficio en el mismo.

Reconozco que la información que yo provea en el curso de este Trabajo de Fin de Grado es estrictamente confidencial y no será usada para ningún otro propósito fuera de los de este estudio sin mi consentimiento. He sido informado de que puedo hacer preguntas sobre el proyecto en cualquier momento y que puedo retirarme del mismo cuando así lo decida, sin que esto acarree perjuicio alguno para mi persona. De tener preguntas sobre mi participación en este estudio, puedo contactar a \_\_\_\_\_ al teléfono (teléfono del estudiante) \_\_\_\_\_.

Entiendo que una copia de esta ficha de consentimiento me será entregada, y que puedo pedir información sobre los resultados de este estudio cuando éste haya concluido. Para esto, puedo contactar a \_\_\_\_\_ al teléfono anteriormente mencionado.

-----  
Nombre del Participante  
(en letras de imprenta)

Firma del Participante

Fecha



● Anexo 2: Escalas utilizadas  
- Currículo Carolina



Alumna:  
Cento  
Fecha nacimiento  
Fecha valoración

Cuadernillo de evaluación

Edad *	SECUENCIAS DEL CURRÍCULO (Meses)	FECHA	NO SUPERADO	EN DESARROLLO	SUPERADO
	1. <b>Atención, vista y reconocimiento de objetos</b>				
	a. Fija la mirada durante un mínimo de 3 segundos.				
	b. Sigue con la mirada un objeto que se desplaza de un lado a otro.				
	c. Sigue con la mirada un objeto desde la altura de su frente hasta la de su axila.				
	d. Sigue con la mirada un objeto que se mueve en círculo.				
	(3) e. Fija la mirada en el lugar donde desaparece un objeto o una persona.				
	(6) f. Sigue mirando a una persona cuando esta se cubre la cara con un paño.				
	En el caso de niños físicamente capaces de realizar la secuencia 2, cuando lo siguen:				
	(9) g. Después de una distracción momentánea, mira a la tapa (debajo de la cual ha desaparecido un objeto).				
	(12) h. Mira al lugar correcto cuando se esconde un objeto en 1 de 3 lugares.				
	(18) i. Busca un objeto en el lugar correcto después de verlo tapado en 3 lugares sucesivamente.				
	k. Mira sucesivamente a 2 "tapas" diferentes hasta encontrar un objeto que estaba escondido (desplazamiento invisible).				
	l. Mira sucesivamente a 3 "tapas" diferentes hasta que se desplaza un objeto que estaba escondido.				
	2. <b>Atención de detalles, motor y visual</b>				
	a. Retira un paño de su cara.				
	b. Retira un paño de la cara de una persona.				
	c. Destapa un juguete parcialmente escondido.				
	d. Destapa un juguete totalmente escondido.				
	e. Encuentra un juguete escondido debajo de una "tapa", cuando están presentes 2 "tapas".				
	f. Encuentra un juguete cuando éste está escondido debajo de 1 de 2 "tapas", alternativamente.				
	(9) g. Retira la "tapa" cuando un objeto está escondido debajo de 1 de 3 "tapas".				
	(12) h. Encuentra un juguete debajo de 3 "tapas" superpuestas.				
	i. Encuentra un juguete después de 3 "tapas" superpuestas sucesivamente (desplazamiento visible).				
	(15) j. Encuentra un objeto después de haber sido ocultado en dos lugares sucesivamente (desplazamiento invisible).				
	(18) k. Encuentra un objeto debajo de 1 de 3 "tapas" después de una búsqueda sistemática (desplazamiento invisible).				

\* Escala de desarrollo de habilidades de lenguaje oral y escrito.  
Copyright © 1993 by Paul H. Brookes Publishing Co., Baltimore, USA.  
Copyright de la edición española 1994 by TEA Ediciones, S.A. - Edita: TEA Ediciones, S.A. - Frag, Bernardino de Sahagún, 24. 28038 MADRID.  
Todos los derechos reservados. Prohibida su reproducción total o parcial. - Printed in Spain, Impreso en España por CERSA, Orense, 68-28020 MADRID - C/ Legan, 11- 28253 - 1994.

Edad *	SECUENCIAS DEL CURRÍCULO (Meses)	FECHA	NO SUPERADO	EN DESARROLLO	SUPERADO
	5. <b>LOCALIZACIÓN AUDITIVA Y PERMANENCIA DE OBJETOS</b>				
	a. Se calla cuando oye un sonido.				
	b. Busca el sonido con los ojos.				
	(3) c. Gira la cabeza y busca o tiende la mano hacia un sonido a la altura de los oídos cuando está acostado.				
	d. Gira la cabeza o extiende la mano hacia el origen de un sonido a la altura de los oídos mientras está sentado.				
	(6) e. Gira la cabeza hacia el sonido y mira o tiende la mano directamente hacia el objeto que produce el sonido cuando está de pie y se presenta a la altura de los hombros.				
	f. Mira directamente (o extiende la mano) hacia el objeto que produce el sonido cuando está de pie y se presenta a la altura de la cintura.				
	(9) g. Gira la cabeza y mira a uno y otro lado cuando oye dos sonidos (o tiende la mano hacia un lado y luego hacia el otro cuando los oye).				
	(15) h. Intenta coger un objeto después de que éste haya dejado de producir sonidos (para niños con limitaciones visuales).				
	(18) i. Tiende las manos hacia un objeto que ha dejado de producir sonidos, acallado en la línea media y a ambos lados, por encima y por debajo de la altura de los hombros (para niños con limitaciones visuales).				
	(21) j. Tiende las manos en la dirección correcta para alcanzar un objeto que ha producido sonidos en varios lugares (para niños con limitaciones visuales).				
	6. <b>ATENCIÓN Y MEMORIA</b>				
	(3) a. Muestra anticipación a los acontecimientos habituales que forman parte de los cuidados cotidianos.				
	(6) b. Anticipa los acontecimientos que ocurren con frecuencia en los juegos que le son familiares (por ejemplo, las canciones infantiles) después de 2 ó 3 segundos.				
	(9) c. Anticipa los acontecimientos que ocurren con frecuencia en los juegos que le son familiares la primera vez que juega.				
	(12) d. Recuerda la localización de objetos que se han dejado en un lugar durante unos minutos.				
	(15) e. Reacciona a un cambio en un juego o rutina conocida.				
	f. Identifica los juguetes, personas y lugares conocidos.				
	(18) g. Inicia las acciones de los adultos con nuevos objetos varias horas después de observarlos.				
	h. Coge sus juguetes cuando están en los lugares habituales.				
	i. Inicia una acción novedosa que implica el uso de una combinación de objetos varias horas después de observarla.				
	(21) j. Reconoce la ropa, juguetes y objetos personales propios y ajenos.				
	k. Coge los objetos domésticos de sus lugares habituales cuando se le pide (haciendo la petición por medio de gestos o de palabras).				
	l. Cede los objetos en su sitio.				
	m. Recita o representa el solo algunas partes de canciones o poemas.				
	n. Ropla una secuencia de 2 palabras o 2 números.				
	7. <b>FORMACIÓN DE CONCEPTOS</b>				
	(3) a. Reacciona de manera distinta ante las características templado/frío, aspero/ suave (como en el ítem 15a).				
	(9) b. Reacciona de modo diferente ante los miembros de la familia que ante los desconocidos (como el ítem 15 h).				
	(9) c. Reacciona de modo diferente ante los adultos que ante los niños (sean conocidos o no).				





Edad*	SECUENCIAS DEL CURRÍCULO	FECHA	NO SUPERADO	EN DESARROLLO	SUPERADO
	PARTICIPACIÓN - (preparado) - (no preparado) - (en vías de desarrollo)				
(15)	1. Emplea una o más exclamaciones o señas que representen una exclamación.				
(16)	j. Utiliza 7 o más palabras o señas.				
	k. Dice o señala "no" con sentido.				
(2V)	l. Utiliza de modo correcto 15 palabras o señas.				
(2)	m. Nombra o realiza las señas correctas para indicar 3 o más dibujos de objetos conocidos.				
	<b>11. IMITACIÓN, SONIDOS Y GESTOS</b>				
	a. Se tranquiliza cuando se le habla.				
(3)	b. Mira a una persona que habla y hace gestos.				
	c. Repite los sonidos que acada de vocalizar cuando el adulto lo imita.				
	d. Continúa haciendo un movimiento si el adulto lo imita.				
	e. Cambia a otros sonidos, imita sonidos de su repertorio cuando los realiza el adulto.				
	f. Imita al adulto cuando este realiza una actividad que pertenece al repertorio del niño.				
(6)	g. Imita una inflexión (es decir, el tono de voz).				
	h. Intenta reproducir nuevos sonidos.				
	i. Imita movimientos desconocidos.				
(9)	j. Imita palabras conocidas de 2 sílabas (por ejemplo, mamá, papá).				
	k. Hace ensayo/moviendo su boca como lo hace un adulto.				
(12)	l. Imita palabras conocidas formadas por dos sílabas diferentes (por ejemplo, mesa, vaso) o 2 gestos que representen palabras.				
	m. Imita la mayor parte de las palabras nuevas de una sílaba o la mayoría de los gestos sencillos que representen palabras.				
(15)	n. Imita las palabras conocidas que oye en una conversación o los gestos que observa en los demás, cuando están hablando.				
(16)	o. Imita sonidos del entorno mientras juega.				
(21)	p. Imita frases de 2 palabras o secuencias de 2 gestos.				
(24)	q. Imita palabras de 3 sílabas.				
	<b>12. RESPUESTAS A LA COMUNICACIÓN DE LOS DEMÁS</b>				
(3)	a. Reacciona de modo apropiado al tono de voz o a algunas expresiones faciales.				
	b. Se vuelve en la dirección en que oye decir su nombre.				
	c. Detiene su actividad cuando se le llama por su nombre.				
(6)	d. Realiza una tarea previamente aprendida cuando se le indica verbalmente o con un gesto que lo haga.				
	e. Responde con el gesto correcto a las indicaciones "ambá" y "adós".				
(9)	f. Responde a la indicación "no" (es decir, deja de hacer algo momentáneamente).				
	g. Identifica 3 objetos o personas cuando se dice su nombre con palabras o con gestos.				
(12)	h. Responde a la indicación "táme", "hecha con palabras o con gestos (lo mismo que en el ítem 15)j".				
	i. Sigue instrucciones sencillas (hechas con palabras o con gestos).				
(15)	j. Identifica la mayoría de los objetos comunes cuando se nombran con palabras o con gestos.				
	k. Indica "sí" o "no" de forma adecuada, respondiendo a preguntas.				

Edad*	SECUENCIAS DEL CURRÍCULO	FECHA	NO SUPERADO	EN DESARROLLO	SUPERADO
	PARTICIPACIÓN - (preparado) - (no preparado) - (en vías de desarrollo)				
	1. Identifica 2 partes del cuerpo cuando se nombran o señalan.				
(18)	m. Coge objetos de la misma habitación cuando se le pide que lo coja con palabras o con gestos.				
	n. Identifica por lo menos 4 animales en dibujos cuando se nombran con palabras o con gestos.				
(2V)	o. Identifica 15 o más dibujos de objetos corrientes cuando se nombran con palabras o con gestos.				
	p. Comprende 2 o más palabras que indiquen categoría (por ejemplo animales).				
	q. Identifica 5 partes del cuerpo.				
	r. Sigue correctamente 3 órdenes de 2 partes diferentes que tratan de un objeto.				
(24)	s. Sigue 3 órdenes de 3 partes diferentes.				
	<b>13. HABILIDADES DE CONVERSACIÓN</b>				
	a. Sonríe a una persona que está hablando o haciendo gestos.				
(3)	b. Protesta, vocalizando su desaprobatión ante algunas acciones o acontecimientos.				
	c. Repite vocalizaciones u otros gestos que provocan reacciones.				
	d. Indica interés por un juguete mirándolo, intentando cogerlo o vocalizando.				
	e. "Ríde" que continúe una canción, actividad o juego con un juguete favorito por medio de gestos corporales, miradas o vocalizaciones.				
	f. Espera su turno cuando juega con un adulto.				
	g. Empezaba a asociar y coordina la acción de mirar con la de escuchar.				
(6)	h. Solicita cosas orientando la atención del adulto.				
	i. Indica "no quiero más" y "no me gusta" mirando para otro lado o apartando el pálo.				
	j. Se da cuenta y vocaliza cuando el adulto que le atiende habitualmente se prepara para irse.				
	k. Emplea la mirada para elegir a una persona con quien comunicarse.				
(9)	l. Cambia la entonación o el volumen de su voz para comunicar la intensidad de sus deseos.				
	m. Levanta los brazos para que le cojan.				
	n. Indica su deseo de "bajarse" o "irse" siempre de la misma forma, sin agitarse ni llorar.				
(12)	o. Juega de modo recíproco (por ejemplo: esperando su turno para hacer sonidos, jugando a "cuchitrás").				
	p. Utiliza palabras o gestos para comunicar sus deseos.				
(15)	q. Solicita la ayuda de un adulto para explorar el ambiente vocalizando, apuntando o empleando otros gestos.				
	r. Utiliza modelos de inflexión cuando vocaliza (o emplea gesto s como si intentara hablar).				
(18)	t. Se dirige al adulto para conseguir información por medio de una mirada interrogante, una inflexión vocal o palabras.				
	u. Emplea modelos de inflexión en una frase con 1 ó 2 palabras reconocibles (o mezcla gestos reconocibles con otros que no lo son).				
(21)	v. Hace pruebas con frases de dos palabras (o dos gestos) para conseguir un fin específico (por ejemplo: "Me voy", "Ven, papito", "¡Señalale, papá").				
	w. Saluda o se despiden con palabras o gestos de modo espontáneo y en el momento apropiado.				

Edad* (Meses)	SECUENCIAS DEL CURRÍCULO PARTICIPACIÓN: * (superado) / (no superado) # (en fase de desarrollo)	FECHA	NO SUPER ADO	EN DESA RROL	SUPER ADO
	x. Dice (o indica con gestos) "no" para protestar cuando se le quita algo.				
	y. Emplea palabras (o gestos) espontáneamente en sus juegos de imitación.				
	z. Utiliza combinaciones de palabras (o gestos) para comunicar un acontecimiento ocurrido hace algún tiempo.				
(7-¿)	aa. Usa palabras (o gestos) para pedir una acción. bb. Responde a preguntas sencillas verbalmente o mediante gestos.				
	<b>14. AUTONOMÍA</b>				
(22)	a. Se aleja del adulto que le cuida habitualmente, estando los dos en la misma habitación. b. Permanece fuera de la vista del adulto que le cuida habitualmente durante ciertos períodos de juego.				
(15)	c. Comunica sus preferencias (tiene juguetes, alimentos, ropa y cuentos preferidos). d. Coge los juguetes de una cesta o estante.				
(18)	e. Se entretiene solo con sus juguetes durante 15 minutos. f. Se acerca a otro niño o adulto para iniciar un juego.				
(21)	g. Explora. h. Se opone a que otros intenten darle de comer.				
(24)	i. "Pide" algo de comer o beber. <b>15. HABILIDADES SOCIALES</b>				
	a. Deja de llorar cuando ve (o toca) el biberón o pecho. b. Deja de llorar cuando se le habla, abraza o acaricia. (3) c. Sonríe como respuesta a los estímulos auditivos y táctiles. d. Sonríe de modo recíproco. e. Sonríe a una persona conocida. f. Sonríe a su imagen en el espejo (suprimir en el caso de niños con limitaciones visuales graves). g. Intenta llamar la atención vocalizando, sonriendo, estableciendo contacto visual o empleando gestos corporales. (8) h. Responde de manera distinta a familiares y extraños (o mismo que el ítem i). (9) j. Repite una actividad que provoca las risas de quien le mira o está con él. k. Inicia un juego. (12) l. "Da" cosas a otras personas cuando se las piden (lo mismo que el ítem j). m. Comparte algo espontáneamente con adultos. (15) n. Muestra afecto (por ejemplo, da abrazos, besos). o. Intenta complacer a los demás. (18) p. Juega al lado de otros niños; intercambia juguetes hasta cierto punto. q. "Ayuda" en las tareas domésticas sencillas; imita a los adultos. (21) r. "Actúa" para los demás. s. Intenta consolar a otras personas que se muestran afligidas. (24) t. Comparte sus cosas con otros niños de su edad de modo espontáneo.				

Edad* (Meses)	SECUENCIAS DEL CURRÍCULO PARTICIPACIÓN: * (superado) / (no superado) # (en fase de desarrollo)	FECHA	NO SUPER ADO	EN DESA RROL	SUPER ADO
	<b>16. AUTOSUFICIENCIA: COMER</b>				
	a. Chupa el pezón o la tetina de modo uniforme. b. Rara vez "huerca" buscando la comida o los objetos. c. Rara vez muere de la cuchara. d. Rara vez se atraganta, sólo cuando está justificado. e. "Masticar" la comida con movimientos verticales. f. Dirige la lengua con intención. g. Retira la comida de la cuchara con los labios. h. Sostiene el biberón (suprimir en el caso de niños que toman el pecho). i. Bebe de un vaso sostenido por un adulto. j. Come papillas infantiles o purés sin atragantarse. k. Se limpia el labio inferior con los dientes. l. Mastica la comida, empleando un movimiento giratorio/lateral. (12) m. Come con los dedos. n. Sostiene un vaso y bebe de él. (15) o. Se lleva la cuchara a la boca y come con ella. p. Recoge comida del plato con la cuchara. (18) q. Mastica bien. r. Deja de tomar biberón o pecho. (21) s. Come solo sin derramar, casi sin ayuda. t. Come toda la comida solo utilizando una cuchara y un vaso. (24) u. Distingue entre sustancias comestibles y no comestibles. <b>17. AUTOSUFICIENCIA: VESTIRSE</b>				
	a. Cooperar para vestirse y desvestirse (por ejemplo, aferra el brazo al ponerle una manga, el pie cuando se le va a poner el zapato). (12) b. Se quita los calcetines y tira de la camiseta para que pase parcialmente por su cabeza. c. Indica la necesidad de cambiarse el pañal o los pantalones sucios. (15) d. Se quita la ropa más fácil (por ejemplo: calcetines, manoplas, gorro, zapatos sin cordones o desatados). (18) e. Se desata los zapatos o el gorro, cuando se quita la ropa. f. Abre una cremallera que tenga una lengüeta grande. (21) g. Se pone un gorro. h. Se pone los calcetines, zapatos sin cordones y pantalones "elásticos". (24) i. Se quita las prendas fáciles (por ejemplo: la camiseta, la chaqueta desabrochada, los pantalones "elásticos"). <b>18. AUTOSUFICIENCIA: CUIDADOS PERSONALES</b>				
(9)	a. Disfruta jugando con el agua (igual que el ítem 19f). (15) b. Cooperar al lavarse y secarse las manos. (18) c. Permitir que alguien le cepille los dientes. (21) d. Se lava las propias manos. (24) e. Se limpia la nariz, si se le da un pañuelo.				



Edad *	SECUENCIAS DEL CURRÍCULO	FECHA	NO SUPER ADO	EN DESA RROL	SUPER ADO
(Máx=1)	PUNTAJACIÓN: * (superado); - (no superado); # (en vías de desarrollo)				
	<b>19. MOTRICIDAD FINA: INTEGRACIÓN TÁCTIL</b>				
(3)	a. Responde de modo diferente a temperatura, áspero/suave (lo mismo que el ítem 5a).				
	b. Permite que alguien pase sus manos, pies o cuerpo por encima de superficies suaves, de textura lisa, o el mismo lo pasa espontáneamente por estas superficies.				
(6)	c. Reacciona al estímulo táctil con movimiento.				
	d. Permite que alguien pase sus manos, pies o cuerpo encima de superficies rugosas, o lo hace el mismo de modo espontáneo.				
	e. Explora objetos con los dedos.				
(9)	f. Juega con el agua (lo mismo que el ítem 18a).				
	g. Encuentra un objeto escondido en materiales de cierta textura.				
(12)	h. Juega con sustancias de textura suave.				
(15)	i. Extiende sustancias blandas con los dedos.				
(18)	j. Extiende con las manos sustancias de mayor consistencia.				
(21)	k. Toca arcilla con los dedos o juega con ella.				
	<b>20. MOTRICIDAD FINA: TENDER LA MANO, AGARRAR Y SOLTAR</b>				
(3)	a. Mueve el brazo activamente cuando ve un objeto o escucha el sonido que				
	b. Golpea un objeto que se encuentra a la altura de su pecho.				
	c. Agarra un objeto que alguien coloca en su mano (esto es, no lo agarra de forma relleja).				
	d. Tiende la mano y agarra objetos que se encuentran cerca de él.				
	e. Extiende el brazo para alcanzar y agarrar algo.				
(6)	f. Usa su mano para "rastrear" el suelo y recoger objetos pequeños (esto es, acerca los dedos a la palma de la mano).				
	g. Sujeta un objeto para coger otro.				
	h. Agarra un objeto, apretando el pulgar contra los dedos índice y medio.				
	i. Utiliza el movimiento de pinza inferior" (esto es, aprieta el pulgar contra el lado del dedo índice).				
	j. Utiliza el dedo índice para hurgar.				
(9)	k. Emplea el "movimiento de pinza esmerado" (esto es, aprieta el pulgar contra la punta del dedo índice).				
	l. Sujeta cuatro objetos dentro de un recipiente.				
(12)	m. Imita la construcción de una torre de 2 bloques.				
	n. Imita la construcción de una torre de 3-4 bloques.				
	o. Sujeta muchos objetos dentro de un recipiente.				
(15)	p. Agarra dos objetos pequeños con una mano.				
(18)	q. Imita la construcción de una torre de 6-8 bloques.				
(21)	r. Deja caer un objeto pequeño por una abertura pequeña de la tapa de un recipiente.				
(24)	s. Pone una bola en una botella.				
	<b>21. MOTRICIDAD FINA: MANIPULACIÓN</b>				
	a. Mira hacia un lado a una mano o a un juguete.				
	b. Mira o manipula un juguete puesto en sus manos en la línea media.				

Edad *	SECUENCIAS DEL CURRÍCULO	FECHA	NO SUPER ADO	EN DESA RROL	SUPER ADO
(Máx=1)	PUNTAJACIÓN: * (superado); - (no superado); # (en vías de desarrollo)				
	c. Lleva un juguete y una mano a su campo visual y los mira cuando se le coloca un juguete en la mano (puede mover la cabeza o la mano), o se lleva el juguete a la boca en la línea media (si produce algún problema visual).				
(3)	d. Mira a sus manos en la línea media, las mueve activamente y observa los resultados.				
	e. Juega con sus propios pies o con los dedos de sus pies.				
(6)	f. Mira a un juguete y a otro cuando se le pone uno en cada mano, o juega primero con uno y luego con el otro.				
	g. Tiende la mano para alcanzar juguetes y los coge cuando los juguetes y la mano se encuentran dentro de su campo visual (modificar para niños con limitaciones visuales).				
	h. Tiende la mano para alcanzar unos juguetes y los agarra cuando están en su campo visual (modificar este ítem cuando se trate de niños con problemas de vista).				
	i. Mira un objeto y emplea sus ojos para dirigir las manos hacia él, o cambia la dirección de sus manos para conseguir un objeto que produce ruido (si no posee visión funcional).				
(9)	j. Manipula objetos con las manos y los dedos.				
(12)	k. Quita algunos aros de un deporte.				
	l. Quita unas clavijas pequeñas y redondas de los huecos en los que se encuentran.				
(15)	m. Coloca una clavija grande y redonda dentro de un hueco.				
	n. Coloca una clavija pequeña y redonda dentro de un hueco.				
	o. Coloca 5-6 clavijas pequeñas y redondas dentro de huecos (esto es, termina la tarea).				
(18)	p. Quita la envoltura de algo comestible o de un objeto pequeño.				
(21)	q. Pasa páginas una por una.				
(24)	r. Gira el pomo de una puerta rotando el antebrazo.				
	<b>22. MOTRICIDAD FINA: DE STRIBEA BILATERAL</b>				
(3)	a. Levanta ambas manos cuando se le ofrece un objeto; las manos están parcialmente abiertas.				
	b. Junta las manos en la línea media.				
	c. Pone ambas manos sobre un juguete en la línea media.				
(6)	d. Pasa objetos de una mano a la otra.				
(9)	e. Da palmadas.				
	f. Emplea ambas manos para realizar la misma acción.				
(12)	g. Juega con juguetes en la línea media; una mano sostiene el juguete y la otra lo manipula.				
	h. Separa cuentas unidas a presión.				
(15)	i. Mantiene un palo en una mano y con la otra coloca un anillo en él.				
(18)	j. Pasa un lápiz por un agujero hecho en un tozo de cartón.				
	k. Desmonta las tapas de botes pequeños.				
(21)	l. Une cuentas que se ensamblan a presión.				
(24)	m. Ensambla 3 cuentas grandes en una cuerda.				
(15)	<b>23. VISOMOTRICIDAD: MANEJAR EL LÁPIZ Y COPIAR</b>				
(18)	a. Hace marcas en un papel con un instrumento de escribir.				
	b. Hace garabatos espontáneamente.				



## RANGO 3-4

NOMBRE: .....  
 FECHA: 1ª ..... 2ª ..... 3ª .....  
 S: superado E: emergente F: fallo

### A.MOTRICIDAD GRUESA

- Sube la escalera apoyando un pie en cada peldaño, y las baja apoyando las dos. Es capaz de subir y bajar sin apoyo\*.....
- Sube y baja la escalera sin apoyo y colocando un pie en cada escalón, alterna los pies \*.....
- Anda como un adulto, alternando los brazos.....
- Corre ágilmente y sin caerse.....
- Sabe estar, andar y correr de puntillas.....
- Se mantiene sobre un pie entre 5-8 segundos\*.....
- Salta a la pata coja (4\*).....
- Salta hacia delante y hacia atrás con los pies juntos(3\*).....
- Salta con los pies juntos por encima de una cuerda puesta en el suelo (3\*).....
- Salta desde cierta altura, 1 ó 2 escalones.....
- Camina sobre una línea recta, juntando punta-talón, sin perder el equilibrio.....
- Camina sobre una tabla de 25 cm. de ancho.....
- En el parque se sube a la escalera curva y se cuelga del arco.....
- Trepa por un laberinto de barras o por una espaldera.....
- Sube al tobogán y se desliza por la rampa.....
- Da volteretas.....

	1ª	2ª	3ª

## - Escala del servicio de atención temprana de Lebrija

- Maneja bien el triciclo, ejecuta una vuelta en "U".....
- Sabe lanzar, atrapar, botar y chutar una pelota.....
- Chuta una pelota que está en movimiento.....
- Al caminar, cuando se le ordena, puede hacerlo más deprisa o más despacio.....

**B.MOTRICIDAD FINA**

- Construye una torre de 9-10 cubos.....
- Copia un puente con 5 cubos.....
- Reproduce una escalera con 6 cubos.....
- Por imitación se toca los dedos por turnos con el dedo pulgar, a inicio puede saltarse alguno.....
- Ensarta cuentas en un hilo sin dificultad.....
- Moldea gusanos y tortas de plastilina, inicia las bolas.....
- Amasa plastilina intentando representar cosas concretas.....
- Coge las tijeras correctamente entre los dedos pulgar e índice las abre y las cierra.....
- Con las tijeras corta flecos y trata de cortar en línea recta.....
- Dobra una hoja de papel en sentido vertical y horizontal.....
- Con el lápiz, imita un trazo vertical y horizontal.....
- Controla el inicio de un trazo, comenzando el trazo desde un punto o figura marcada en el papel.....
- Controla el inicio y el final de un trazo, puede unir dos figuras o puntos.....
- Completa una figura geométrica uniendo dos puntos.....

	1ª	2ª	3ª

- Copia el círculo.....
- Copia una cruz.....
- Copia un cuadrado (4\*).....
- Colorea, sin salirse, el interior de las figuras.....
- Comienza a seguir con el lápiz contornos simples de plantillas.....
- Comienza a ser capaz de reparar una línea de puntos para completar un dibujo, al inicio con errores o dificultad.....
- Copia algunas letras como la "V", "H", "T" y "O".....
- Los garabatos empezarán a adquirir forma, pone un nombre al dibujo.....
- Pinta una "figura-monigote".....
- Si se le presenta una figura humana incompleta, dibuja la parte que falta.....
- Tira la pelota a un blanco cercano.....
- Realiza puzzles de contorno de 4-6 piezas. Especificar nº de piezas.....
- Completa un encaje de tamaños.....
- Asocia por contorno hasta 8 figuras diferentes (en un encaje (estrategia representacional).....
- Manipula un guñol con la mano.....
- Manifiesta su fuerza trasladando objetos pesados, desornillando tornillos y desligando piezas encajadas con fuerza, etc.....
- Despega y pega gomets en el papel, los coloca dentro de un límite.....
- Viste y desviste a un muñeco, abotonando y desabotonando botones aunque al inicio con alguna dificultad.....

	1ª	2ª	3ª



- Introduce un cordón de zapato por un ojal.....
- Enhebra una aguja de cañamazo con un hilo gordo.....
- Imita mímica de:

- 3a
- ▶ Sacar la lengua.....
  - ▶ Abrir la boca.....
  - ▶ Cerrar los ojos.....
- Lengua hacia ambas comisuras.....
- 4 a.
- ▶ Inflar mejillas.....
  - ▶ Mostrar los dientes.....
  - ▶ Distender labios.....
  - ▶ Vibración de labios.....
  - ▶ Morder labio inferior.....
  - ▶ Mímica de llanto.....
  - ▶ Sorbición correcta.....
  - ▶ Lengua sobre dientes.....
  - ▶ Apice lengua detrás de incisivos superiores

**C. COGNITIVA VERBAL Y NO VERBAL**

- Realiza puzzles figurales (une figuras partidas por el medio) de 2 piezas.....
- Reproduce/copia una construcción sencilla de cubos: puente de 5 cubos..... Escalera con 6 cubos.....
- Empareja colores sin dificultad.....
- Empareja formas geométricas y símbolos abstractos.....
- Reune o clasifica objetos atendiendo a un criterio perceptivo (por ejemplo 10 botones blancos y 10 negros) o funcional (todas las cucharas y todas las patatas).....
- Empareja objetos atendiendo a dos criterios perceptivo y/o funcional (forma y color, uso y color.).....

1 a	2 a	3 a

- Reúne o clasifica objetos atendiendo a dos criterios perceptivos y/o funcionales (Color y forma, uso y color).....
- Asocia objetos por uso funcional. (cuchara+plato, zapato+calcetín).....
- Sigue una secuencia (A-B) o repite una pauta dada teniendo en cuenta un criterio.....
- Dice para que sirve un objeto.....
- Nombra 2-3 objetos de una categoría funcional dada.....
- Puede completar una frase de acuerdo a una analogía de oposición del tipo: "un ratón es pequeño y un elefante es.." "hombre-mujer", "rápido-lento", "día-noche".....
- Asocia personajes con sus ocupaciones, puede decir a que se dedican determinadas profesiones (el medico cura).....
- Distingue objetos iguales y diferentes, puede comparar dos objetos.....
- Identifica receptivamente el círculo (redondo) y el cuadrado.....
  - Identifica el triángulo.....
  - Identifica expresivamente el círculo.....
  - Identifica cuadrado y triángulo.....
- Identifica expresivamente objetos grandes y pequeños.....
- Identifica receptivamente 5 colores básicos.....
- Identifica expresivamente algunos colores.....
- Con bloques lógicos puede entregar todos los bloques que sigan un criterio perceptivo (todos los rojos, por ejemplo).....
- Identifica un bloque atendiendo a dos características dadas ("dame el cuadrado rojo").....

1 a	2 a	3 a

	1 a	2 a	3 a
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Repite series de tres dígitos.....</li> <li>• Aprende canciones que luego repite de memoria.....</li> <li>• Puede aprender a recitar una poesía infantil corta.....</li> <li>• Representa con gestos el uso de objetos familiares que identifica en dibujos, puede interpretar los dibujos de un libro o escenas que el adulto narra.....</li> <li>• Busca un objeto escondido debajo de una caja ante su vista, seleccionando entre tres cajas idénticas colocadas en fila y con una respuesta demorada 10".....</li> <li>• Busca una figura concreta que previamente le hemos enseñado en una lámina entre otras figuras distintas (10-12).....</li> <li>• Gira, da la vuelta a una foto para que otra persona pueda verla, identificando el punto de vista perceptivo de otro.....</li> <li>• Señala 8-10 partes de su cuerpo.....</li> <li>• Dice su nombre y apellido.....</li> <li>• Mantiene la atención en actividades de escucha, como por ejemplo, durante un cuento.....</li> <li>• Puede contestar a una pregunta sobre un hecho de un cuento que acaba de escuchar.....</li> <li>• Puede contar hechos del pasado reciente (lo que hizo ayer, lo que hicieron en el colegio la semana pasada).....</li> <li>• Sabe narrar un guión básico sobre un acontecimiento rutinario.</li> <li>• Sigue consignas que incluyen los adverbios de lugar: encima, debajo, dentro, al lado, junto a, detrás de, delante de, lejos de, en medio de, en el centro de, en la esquina, separado de, cerca de, al final de, juntos (subrayar los que comprenda e indicar si es con respecto a su cuerpo....., a los objetos..... y/o sobre el papel.....</li> </ul>			

	1 a	2 a	3 a
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce los conceptos de cantidad: mas, uno, dos, tres, cuatro, muchos-pocos, todos, alguno, ninguno, nada, más, menos, varios, ni uno, primero, último (subrayar los que comprenda).....</li> <li>• Comprende y emplea adverbios y conceptos temporales (ahora, después de, enseguida, ya, ayer, de noche, de día, cuando, todavía, hoy, luego, antes, pronto, mañana (subrayar los que comprende).....</li> <li>• Emplea las conjunciones "y", "porque", "para que", produciendo oraciones compuestas coordinadas y subordinadas.....</li> <li>• Responde a consignas con una estructura coordinada formada por una cláusula de tres elementos y uno de uno ó dos elementos "Pon X en Z y salta", "Mete el cubo en la taza y apaga la luz".....</li> <li>• Responde a preguntas referidas a los casos semánticos "porqué"..... y "para qué".....</li> <li>• Sabe decir lo que le falta a un dibujo incompleto de un niño o de un coche.....</li> <li>• Puede comprender y usar palabras de forma metafórica. Comienza a hacer chistes a modo de "mentiras chistosas".....</li> <li>• Juega a las castas, las compras,etc. En su juego simbólico secuencia los hechos de forma lógica, puede utilizar objetos sustitutos y planificar previamente el juego ("vamos a jugar a").</li> <li>• Distingue la mañana de la tarde.....</li> <li>• Indica su edad mostrando los 3 dedos.....</li> <li>• Cuenta 2, 3 objetos tocándolos con el dedo.....</li> <li>• Tiene concepto de 1, 2, y 3, por lo tanto puede entregar 2 ó 3 objetos cuando se le piden.....</li> </ul>			

- Cuenta automáticamente hasta 10.....
- Reparte 8 objetos entre 4 compañeros.....
- Señala un objeto largo-corto (ver conceptos hoja registro).....
- Razona/busca alternativas en la resolución de problemas.....
- Utiliza estrategias de ensayo-error y estrategias representacionales en la resolución de problemas.....
- Da señales verbales o motoras de planificar sus acciones antes de ponerse a resolver un problema.....
- Emplea la autoinstrucción verbal en la resolución de problemas.....

**D. DESARROLLO SOCIAL  
 AUTONOMÍA PERSONAL**

- Comprende y comparte estados emocionales y deseos con sus compañeros y con el adulto "quiero x, estoy/me siento X, quiere X, está triste), es capaz además de interpretar las emociones de los demás relacionando en ocasiones causas físicas-emociones, emociones-deseos y emoción-intención de acción inmediata ("¡lora porque quería irse con su mamá").....
- Expresa sentimientos de éxito o de fracaso y busca la aprobación del adulto cuando ha hecho algo bien.....
- Comienzan a surgir y/o a expresar emociones secundarias como el orgullo, la timidez, la vergüenza o la culpa.....
- Comienza a inferir en una historia como se sentirá el personaje con respecto a emociones primarias y causas físicas..... Deseos..... Intenciones.....  
*(marcar con una cruz lo que proceda)*

	1ª	2ª	3ª

- Comienza a inferir en una historia como se sentirá el personaje con respecto a emociones secundarias como el orgullo, la timidez, la vergüenza o la culpa.....
- En ocasiones miente para no ser castigado o por sentirse avergonzado.....
- Comprende gestos expresivos como taparse la nariz porque huele mal, relamerse porque algo sabe bien y expresiones emocionales básicas de placer, deseo, asco.....
- Comprende y comparte intenciones de acción "voy/va a....."
- Reconoce sus propias acciones ("he sido/lo he hecho yo")..
- Responde a exigencias de control externo, controlándose ante personas y/o situaciones concretas. Comienza a conocer y a ser capaz de guiar su comportamiento por las normas básicas de la clase.....
- Obedece al adulto el 75% de las veces.....
- En ocasiones juzga o evalúa el comportamiento de otros niños o el suyo propio incorporando las normas del adulto, independientemente de las reacciones de los adultos en ese momento o anticipándose a ellas.....
- Comienza a controlar sus emociones negativas y los episodios de berrinches o enfados violentos son cada vez menos frecuentes (42-48 +).....
- Espera su turno.....
- Le gusta interactuar con otros niños aprendiendo juegos **asociativos**, en los que acometen la misma actividad, comparten juguetes o comparten por turnos la atención con el adulto pero sin interdependencia, no acuerdan previamente las condiciones del juego o del intercambio cooperativo.....
- Sigue las reglas de un juego en grupo dirigido por un adulto o por niños más mayores.....

	1ª	2ª	3ª

	1ª	2ª	3ª
<ul style="list-style-type: none"> <li>Juego <b>cooperativo</b>. Comienza a cooperar en actividades con otros niños, negociando previamente el papel de cada uno en la actividad o en el juego y la forma de compartir dicha actividad.....</li> <li>Emprende juegos reglados con otros niños (el escondite con casa, por ejemplo) resolviendo entre todos las diferencias o desacuerdos de las normas del juego.....</li> <li>Comparte juguetes.....</li> <li>Pide permiso para coger los juguetes o pertenencias de otros niños.....</li> <li>Pide disculpas si ha molestado sin querer a otro niño.....</li> <li>De noche duerme de forma continuada entre 11-12 horas. Especificar hora de acostarse .....y de levantarse.....</li> <li>La siesta de la tarde se reduce a una o dos horas como máximo. Especificar nº de horas y/o minutos.....</li> <li>Se calza los zapatos, aunque al principio puede confundirse de pie (sin cordones).....</li> <li>Se desviste solo (excepto botones traseros).....</li> <li>Empieza a vestirse prácticamente solo con alguna ayuda en prendas difíciles. Especificar.....</li> <li>Se desabrocha botones delanteros.....</li> <li>Comienza a saber abrochar botones.....</li> <li>Abre el grifo para lavarse las manos, se las seca él solo.....</li> <li>Se cepilla los dientes sin ayuda.....</li> <li>Se limpia y suena la nariz si se le recuerda.....</li> <li>Sabe ir al water solo y tirar de la cadena.....</li> </ul>			

	1ª	1ª	1ª
<ul style="list-style-type: none"> <li>Control de esfínteres diurno y nocturno, aunque de noche puede tener todavía algún percance.....</li> <li>Guarda sus juguetes y realiza recados sencillos.....</li> <li>Come sólo sin que le ayuden aunque todavía no sabe cortar con el cuchillo.....</li> </ul>			

**Observaciones:**

## - Escala de juego preescolar de Susan Knox revisada

### ESCALA DE JUEGO DE SUSAN KNOX REVISADA

0 a 6 MESES	6 a 12 MESES	12 a 18 MESES
<b>Manejo del espacio</b>		
<p><b>Motor grueso:</b> golpetea, alcanza, juega con manos y pies, se mueve para continuar sensaciones placenteras</p> <p><b>Interés:</b> personas, mira fijamente caras, sigue movimientos, atiende a voces y sonidos, se explora a sí mismo y objetos al alcance</p>	<p><b>Motor grueso:</b> alcanza en prono, gatea, se sienta en equilibrio, puede jugar con juguetes en sedente, empuja a bípedo, se traslada</p> <p><b>Interés:</b> sigue objetos mientras desaparecen, anticipa movimientos, movimientos con objetivo</p>	<p><b>Motor grueso:</b> se mantiene de pie sin apoyo, se sienta, se dobla y recobra el equilibrio, camina con amplia base de sustentación, movimientos amplios que involucran grandes grupos musculares, lanza pelota</p> <p><b>Interés:</b> practica patrones de movimiento básicos, experimenta con movimientos, explora distintas sensaciones kinestésicas y propioceptivas, objetos que se mueven (ej: pelotas, camiones, juguetes traccionables)</p>
<b>Manejo del material</b>		
<p><b>Manipulación:</b> manipula, juguetes a la boca, golpea, agita</p> <p><b>Construcción:</b> junta dos objetos</p> <p><b>Propósito:</b> sensación – usa materiales para ver, tocar, escuchar, oler, chupar</p> <p><b>Atención:</b> sigue con los ojos objetos en movimiento, atención de 3 a 5 segundos</p>	<p><b>Manipulación:</b> tira, voltea, hurguea con el dedo, rompe, acumula, deja caer, recoge objetos pequeños</p> <p><b>Construcción:</b> combina objetos relacionados, pone objetos en un contenedor</p> <p><b>Propósito:</b> acción para producir efecto, juguetes causa – efecto</p> <p><b>Atención:</b> 15 segundos para objetos detallados, 30 segundos para juguetes visuales y auditivos</p>	<p><b>Manipulación:</b> arroja, inserta, tira, traslada, voltea, abre, cierra</p> <p><b>Construcción:</b> apila, separa, junta, pequeño intento de lograr un producto, relaciona dos objetos apropiadamente (ej: tapa en olla)</p> <p><b>Propósito:</b> variedad de esquemas, importancia del proceso, ensayo y error, juego relacional</p> <p><b>Atención:</b> cambia rápido</p>
<b>Actuación (pretense) / simbólico</b>		
<p><b>Imitación:</b> de expresiones faciales observadas y movimientos físicos (ej: sonrisa, juego de manos), imita vocalización</p> <p><b>Dramatización:</b> no evidente</p>	<p><b>Imitación:</b> imita acciones, emociones, sonidos y gestos observados que no son parte del repertorio, patrones de actividades familiares.</p> <p><b>Dramatización:</b> no evidente</p>	<p><b>Imitación:</b> de acciones simples, eventos presentes y adultos, imita movimientos novedosos, asocia esquemas simples (ej: pone a la persona en el auto y lo empuja)</p> <p><b>Dramatización:</b> comienza a actuar usándose a sí mismo (ej: se alimenta con la cuchara), actúa sobre objetos animados e inanimados</p>
<b>Participación</b>		
<p><b>Tipo:</b> solitario, no hay esfuerzo por interactuar con otros niños, disfruta ser tomado en brazos, mecido</p> <p><b>Cooperación:</b> demanda atención personal, interacción simple de dar y recibir con el cuidador (ej: hacer cosquillas, “¿dónde está?”)</p> <p><b>Humor:</b> sonríe</p> <p><b>Lenguaje:</b> atiende a sonidos y voces, balbucea, usa sonidos, juguetea con sonidos</p>	<p><b>Tipo:</b> Interacción lactante a lactante, responde diferente a los niños y a los adultos.</p> <p><b>Cooperación:</b> Inicia Juego mas que seguirlo, muestra y da objetos</p> <p><b>Humor:</b> Sonríe, ríe ante juegos físicos y en anticipación.</p> <p><b>Lenguaje:</b> Hace gestos con intención de comunicarse, responde a palabras familiares y a expresiones faciales, responde a preguntas.</p>	<p><b>Tipo:</b> Combinación de solitario y observador, comienza interacción con pares</p> <p><b>Cooperación:</b> busca atención sobre sí, demanda juguetes, apunta, muestra, ofrece juguetes pero en cierta forma posesivo, persistente.</p> <p><b>Humor:</b> ríe ante eventos incongruentes</p> <p><b>Lenguaje:</b> parlotea a sí mismo durante el juego, usa gestos y palabras para comunicar deseos, nombra objetos, saluda a otros, responde a requerimientos simples, bromea, exclama, protesta, combina palabras y gestos.</p>



18 a 24 meses	24 a 30 meses	30 a 36 meses
<b>Manejo del espacio</b>		
<b>Motor grueso:</b> corre, se agacha, trepa y se baja de la silla, sube y baja escaleras (sin alternar los pies), pateo pelota, anda en auto de niño. <b>Intereses: medios – fin, tareas de varios pasos.</b>	<b>Motor grueso:</b> comienza integración con todo el cuerpo en las actividades – se concentra en movimientos complejos, salta, se para en un solo pie brevemente, tira la pelota sin caerse <b>Intereses:</b> explora nuevos patrones de movimiento ej. Saltar, desordena.	<b>Motor grueso:</b> Corre alrededor de obstáculos, da vuelta esquinas, trepa aparatos de salas de juegos, sube y baja escaleras (alternando pies), atrapa una pelota, se para en puntas de pie. <b>Intereses:</b> Juego brusco.
<b>Manejo del material</b>		
<b>Manipulación:</b> Opera juegos mecánicos, se para cuentas, ensarta cuentas en una cuerda. <b>Construcción:</b> Usa herramientas. <b>Propósito:</b> piensa antes de actuar. <b>Atención:</b> Juego tranquilo durante 5 a 10 minutos, juego con un solo objeto durante 5 minutos.	<b>Manipulación:</b> toca, da golpecitos, bota, aprieta, rellena. <b>Construcción:</b> garabatea, ensarta cuentas en una cuerda, arma rompecabezas de 4 a 5 piezas, construye horizontal y verticalmente. <b>Propósito:</b> importancia del proceso – menos interés en el producto terminado (ej. Garabatea, aprieta), planea acciones. <b>Atención:</b> interés intenso, juego tranquilo hasta 15 minutos, juega con un solo objeto o tema durante 5 a 10 minutos	<b>Manipulación:</b> Asocia, compara <b>Construcción:</b> Combinación de múltiples esquemas. <b>Propósito:</b> juguetes con partes móviles ej. Camión de basura, muñeca con articulaciones. <b>Atención:</b> 15 a 30 minutos.
<b>Actuación / Simbólico</b>		
<b>Imitación: Representacional, reconoce forma de activar a los juguetes en imitación, imitación diferida.</b> <b>Dramatización:</b> Actúa sobre la muñeca (ej. La viste, la peina), acciones actuadas sobre más de un objeto o personas, combina 2 o más acciones al actuar, objetos imaginarios.	<b>Imitación:</b> Rutina adulta, con mímica relacionada con los juguetes (ej. El niño alimentando a la muñeca), imita a los pares, juego representacional. <b>Dramatización: Personifica muñecas, animales de peluche, amigos imaginarios, representa un personaje elaborando eventos cotidiano con detalle.</b>	<b>Imitación:</b> Juguete como agentes (ej. La muñeca come sola) representación más abstracta de objetos, combinación de múltiples esquemas (ej. Alimenta la muñeca, le hace cariño, la acuesta) <b>Dramatización:</b> involucra secuencia de episodios (ej. Hace la masa, hornea el queque, lo sirve)
<b>Participación</b>		
<b>Tipo:</b> Observador, acciones simples y respuestas contingentes entre pares. <b>Cooperación:</b> Juegos (games) más complejos con una variedad de adultos (escondida, pillarse), ordena a otros realizar acciones. <b>Humor:</b> ríe ante nombramiento incongruente objetos y eventos. <b>Lenguaje:</b> Comprende verbos, pide información, se refiere a personas y objetos no presentes.	<b>Tipo:</b> Paralelo (juega junto otros pero en juego permanece independiente), disfruta la presencia de otros, tímidos con extraños. <b>Cooperación:</b> Posesivo, quita objetos acapara, no comparte, evita que le quiten los juguetes, independiente, inicia su propio juego. <b>Humor:</b> ríe ante combinaciones simples de uso de palabras y eventos incongruentes. <b>Lenguaje: Hablador, muy poco parloteo, comienza el uso de palabras para comunicar ideas, información, preguntas, comenta actividades.</b>	<b>Tipo:</b> Paralelo, comienza asociativo, juega con 2 o 3 niños, juega acompañado 1 a 2 horas, <b>Cooperación:</b> entiende necesidades de otros <b>Humor:</b> ríe ante combinaciones complejas de palabras y eventos incongruentes. <b>Lenguaje: Hace preguntas, relaciona secuencias temporales.</b>

36 a 48 meses	48 a 60 meses	60 a 72 meses
<b>Manejo del espacio</b>		
<b>Motor grueso:</b> movimientos corporales más coordinados, caminar más suave, salta trepa, corre acelera, desacelera, salta en un pie 3 a 5 veces, salta hacia delante en un pie, atrapa pelota, tira pelota usando hombros y codos, salta lejos <b>Intereses:</b> cualquier cosa nueva, manipulación motora fina de materiales de juego, se desafía con tareas difíciles	<b>Motor grueso:</b> nivel de actividad aumentado, puede concentrarse en la meta en lugar del movimiento, facilidad en habilidades motoras gruesas, acrobacias, pruebas de fuerza, movimientos exagerados, escala, galopa, sube escala, atrapa la pelota con los codos a los lados <b>Intereses:</b> se enorgullece de su trabajo (ej: muestra y habla acerca de sus productos, compara con amigos, le gusta que publiquen sus trabajos), ideas complejas, juego brusco	<b>Motor grueso:</b> más tranquilo, buen control muscular y equilibrio, salta en un pie más de 5 veces, salta en una línea recta, rebota y atrapa pelota, salta hacia adelante, pirueta, anda en skate, se levanta del suelo <b>Intereses:</b> en la realidad – manipulación de situaciones de la vida real, hacer algo útil, permanencia del producto, juguetes que “funcionan de verdad”
<b>Manejo del Material</b>		

<p><b>Manipulación:</b> Actividad de músculos pequeños- Martilla, clasifica, inserta objetos pequeños, corta.</p> <p><b>Construcción:</b> hace productos simples, combina materiales de juegos, separa, tridimensional, diseño evidente.</p> <p><b>Propósito:</b> comienza a mostrar interés en producto terminado.</p> <p><b>Atención:</b> dura alrededor de 30 minutos, juega con un objeto o tema 10 minutos</p>	<p><b>Manipulación:</b> Control motor fino aumentado, movimientos rápidos, fuerza, tirar, arrebata objetos.</p> <p><b>Construcción:</b> hace productos, se evidencian diseños específicos, construye estructuras complejas, arma rompecabezas de 10 piezas.</p> <p><b>Propósito:</b> el producto es muy importante y lo usa para expresarse, exagera.</p> <p><b>Atención:</b> se entretiene solo hasta por 1 hora, juega con un objeto o tema durante 10 a 15 minutos.</p>	<p><b>Manipulación:</b> usa herramientas para hacer cosas, copia, hace trazos, combina materiales.</p> <p><b>Construcción:</b> hace productos reconocibles, le gusta las construcciones pequeñas, atiende a los detalles, usa productos en el juego.</p> <p><b>Propósito:</b> replicar la realidad.</p> <p><b>Atención:</b> juega con un objeto o tema durante 15 o mas minutos.</p>
<b>Actuación / Simbólico</b>		
<p><b>Imitación:</b> imitación mas compleja del mundo real, énfasis en juego domestico y animales, simbólico, experiencias pasadas.</p> <p><b>Dramatización:</b> libretos complejos para actuar secuencias por adelantado, secuencias que cuentan una historia, actúa con juguetes, usa un juguete para representar otro, representa múltiples personajes con sentimientos (principalmente ira y llanto), poco interés en disfraces, personajes imaginarios.</p>	<p><b>Imitación:</b> arma libretos de adultos (ej. Se disfraza), importancia de la realidad.</p> <p><b>Dramatización:</b> usa conocimiento familiar para construir una situación novedosa (ej. Se explaya en el tema de una historia o programa de televisión), juego de rol para/o con otros, representa emociones mas complejas, secuencia historias, temas desde lo domestico hasta lo mágico, disfruta disfrazarse, se luce.</p>	<p><b>Imitación:</b> continua para construir nuevos temas con énfasis en la realidad- reconstrucción del mundo real</p> <p><b>Dramatización:</b> secuencia historias, importancia de disfraces, utilería, títeres, dirige acciones de 3 muñecas- haciéndolas interactuar, organiza a otros niños utilería para juego de rol.</p>
<b>Participación</b>		
<p><b>Tipo:</b> juego asociativo, no hay organización para alcanzar una meta común, mas interés en los pares que en la actividad, disfruta compañeros, comienza juego cooperativo, juego en grupo.</p> <p><b>Cooperación:</b> limitada, comienza a tomar de turnos, pide cosas en vez de tomarlas, pequeño intento para controlar a otros, se separa con facilidad, se suma a otros en el juego.</p> <p><b>Humor:</b> Ríe ante palabras sin sentido, rima.</p> <p><b>Lenguaje:</b> usa palabras para comunicarse con pares, interés en nuevas palabras, canta canciones simples, usa vocabulario descriptivo, cambia el habla dependiendo de quien escuche.</p>	<p><b>Tipo:</b> cooperativo, grupos de 2 a 3 organizados para alcanzar una meta, prefiera jugar con otros que solo, juegos (games) en grupo con reglas simples.</p> <p><b>Cooperación:</b> toma turnos, intenta controlar actividades de otros, mandón, fuerte sentido de la familia y el hogar, cita a sus padres como autoridad.</p> <p><b>Humor:</b> distorsión de lo familiar.</p> <p><b>Lenguaje:</b> juegos de palabras, fabrica, largas narrativas, pregunta persistentemente, se comunica con pares para organizar actividades, se jacta, amenaza, payasea, canta canciones completas, usa lenguaje para expresar roles, razonamiento verbal.</p>	<p><b>Tipo:</b> grupos cooperativos de 3 a 6 niños, organización de juegos (games) mas complejos y juego dramático, juegos (games) competitivos, entiende reglas de fair play.</p> <p><b>Cooperación:</b> cede para facilitar el juego grupal, rivalidad en juego competitivo, juegos (games), con reglas, juego colaborativo donde los roles están coordinados y los temas están dirigidos a una meta.</p> <p><b>Humor:</b> Ríe ante las múltiples significados de las palabras</p> <p><b>Lenguaje:</b> prominente en juego socio dramático. Usa palabras como parte del juego así como para organizar el juego, interés en el presente, conversación como la de los adultos, usa términos relacionares, canta y baila reflejando el significado de las canciones.</p>

## ● Anexo 3: Sesiones detalladas

### SESIÓN 1: 02-02-2021

Los objetivos que se trabajaron durante esta sesión fueron:

- Aumentar la autoestima y el autoconcepto de M. mediante la realización de las tareas escolares, para conseguir que se sienta competente y se sienta motivado para acudir al centro escolar.
- Conseguir un correcto agarre del lápiz
- Mejorar la motricidad fina y la estabilidad de hombro para poder tener mayor control en la realización de trazos
- Desarrollar las tareas de dibujo y coloreado evitando salirse de las líneas establecidas en las menos ocasiones posibles

En la primera sesión de tratamiento con M. llevamos a cabo 3 actividades.

La primera actividad consistía en poner tapes a diferentes botellas, previamente yo había recortado y pintado las botellas y sus tapes para que M. tuviese que buscar las del mismo color y tapar la botella correspondiente. Una vez tapada tenía que enroscar el tape realizando el movimiento como yo le mostré previamente, con sus tres primeros dedos de la mano y de forma suave. Esta actividad tuvo una duración de 15 minutos aproximadamente.

La segunda actividad tenía como fin encontrar diferentes pinzas pequeñas de madera dentro de un bote de plástico que había llenado previamente de pequeñas piedrecitas de decoración. M. debía encontrar las 6 pinzas de madera y dejarlas sobre la mesa. Esta actividad tuvo una duración de 20 minutos.

La tercera y última actividad de la sesión fue intentar realizar unos trazados con plastidecores siguiendo una línea de puntos. Esta actividad tuvo una duración de 15 minutos.

Otras habilidades o destrezas que además se trabajaron indirectamente podrían ser el lenguaje, la asociación de elementos por similitud, la discriminación táctil o la secuenciación de una tarea.



Las dificultades surgidas durante la sesión fueron que a M. le cuesta adquirir el sentido de competencia y si algo no le sale bien o le cuesta un poco de trabajo lograrlo (como son todas las actividades referentes a la motricidad fina), rechaza la actividad o se cansa pronto de realizarla. En esta sesión lo que hice para solventar estos problemas fue recordarle a M. que es perfectamente capaz de realizar las actividades pero que tiene que trabajar duro para conseguirlo. Este refuerzo verbal es muy significativo para él.



### SESIÓN 5: 9-03-2021

Los objetivos principales a trabajar durante esta sesión fueron:

- Aumentar la autoestima y el autoconcepto de M. mediante la realización de las tareas escolares, para conseguir que se sienta competente y se sienta motivado para acudir al centro escolar.
- Mejorar la motricidad fina y la estabilidad de hombro para poder tener mayor control en la realización de trazos
- Mejorar en la tarea de recorte con tijeras a través del entrenamiento en su manejo y recorte de diferentes materiales (hojas de papel, cartulinas, goma eva..) regulando la fuerza.
- Mejorar en el juego de encajables y ensartables mediante su realización y repetición, gracias a la aplicación de la fuerza necesaria para actividad y a un correcto agarre y encaje.

- Mejorar la autodeterminación en la elección de juego por parte del usuario.
- Alcanzar la realización de juegos compartidos.

En esta sesión decidí comenzar a utilizar únicamente materiales, objetos o juguetes que fuesen de M. o estuvieran en su casa (ya que hasta la fecha algunas de las actividades las hacíamos con cosas que yo creaba o tenía en mi casa). Para ello conté con la ayuda de su familia a quienes les comuniqué el tipo de materiales que necesitaba para esa sesión y ellos me los facilitaron.

Comenzamos con la primera actividad, se trataba de una actividad con Legos donde le pedí a M. que primero formásemos torres muy altas (de unas 10 piezas), después las deshicimos y le propuse formar escaleras y puentes, en este caso con mi ayuda. Esta actividad nos llevó unos 20 minutos y decidí pasar a la siguiente una vez realizadas varias veces cada formación.

La segunda actividad de la sesión consistía en sacar algunos palillos del bote de los palillos y meterlos de uno en uno en un bote de salero con orificios. Comenzamos con 20 palillos pero como M. se encontraba motivado finalmente repetimos la actividad con 30 palillos. Esta actividad duró 10 minutos ya que M. comenzó a mostrar signos de fatiga y desmotivación y dejamos de hacer la actividad para pasar a la siguiente.

La tercera actividad consistía en un juego de M. de ensartables de animales de la granja. Quité todos los animales y le pedí a M. que los volviese a colocar pero solo podía cogerlos con los dos primeros dedos de su mano. Esta actividad tuvo una duración de unos 10 minutos ya que M. se conocía bien donde iba cada animal y no le costó demasiado acabarlo.

Para acabar la sesión, al ser un día en el que M. se encontraba motivado decidí añadir otra actividad, y estuvimos ensayando como coger bien unas tijeras y como abrirlas y cerrarlas de forma coordinada y despacio.

Viendo el aumento de motivación por parte de M. para realizar esta sesión me di cuenta de que M. se implicaba mucho más si el objeto o juguete con el que trabajaba era conocido para él, por lo que a partir de esta sesión decidí que

todas las sesiones debían comenzar con una actividad que contuviese un objeto, material o juego conocido para M. para así conseguir una buena motivación y satisfacción durante la sesión en general.

Otras habilidades o destrezas que además se trabajaron indirectamente fueron: el lenguaje, la discriminación figura-fondo, la construcción o la concentración.

Las dificultades surgidas fueron escasas durante esta sesión ya que como he indicado este día M. se encontraba muy predispuesto a trabajar, motivado y satisfecho con su trabajo.



### SESIÓN 8: 20-04-2021

Los objetivos principales a trabajar durante esta sesión fueron:

- Aumentar la autoestima y el autoconcepto de M. mediante la realización de las tareas escolares, para conseguir que se sienta competente y se sienta motivado para acudir al centro escolar.
- Conseguir un correcto agarre del lápiz.

- Mejorar la motricidad fina y la estabilidad de hombro para poder tener mayor control en la realización de trazos.
- Desarrollar las tareas de dibujo y coloreado evitando salirse de las líneas establecidas en las menos ocasiones posibles.
- Desarrollar diferentes formas de juego como la imitación de roles ( hacer de papá, hacer de mamá, hacer de médico...) o realización de actividades de la vida diaria en situaciones de juego (hacer la comida, dar de comer a un muñeco, echar a dormir a los muñecos), comenzando la transición al juego simbólico.
- Alcanzar la realización de juegos compartidos.

En esta sesión llegué un poco antes del horario normal de la sesión y M. estaba merendando, como ví que podríamos trabajar alguno de los objetivos mientras merendaba le pedí que comenzásemos la sesión un poco antes y que merendase conmigo.

La primera actividad que realizamos en la sesión fue abrir el zumo de M. para poder merendar. El tape de este zumo era a rosca y se trataba de un zumo que tienes que ir bebiendo y apretando el recipiente poco a poco hasta que se queda vacío mientras te los vas bebiendo. Vi en ese zumo una buena oportunidad para trabajar el movimiento de abrir y cerrar el tape y también para trabajar el control de la fuerza que M. ejerce sobre los objetos (muchas veces exagerada o desmedida). Esta actividad tuvo una duración de unos 15 minutos.

Una vez acabada la merienda le pedí a M. que eligiese un dibujo que tenía que decorar a su gusto (siempre con la premisa de no salirse de las líneas del contorno del dibujo) y al que al terminar debía añadirle su pegatina correspondiente. M. eligió el dibujo que más le gustaba, lo coloreó a su gusto con plastidecores y luego busco su pegatina y la pego encima de su silueta. Esta actividad nos llevó 20 minutos aproximadamente de tiempo.

Para acabar la sesión, traje de mi casa varios juguetes de animales de la granja, tractores, camiones y herramientas de la granja y le pedí a M. que nos

sentásemos en el suelo para jugar los dos juntos. Inicie el juego diciendo que éramos dos granjeros y teníamos que cuidar de nuestros animales y llevarlos por el campo a buscar comida y agua. M. aceptó la trama del juego y el juego en sí y jugamos durante unos 20 minutos hasta que M. comenzó a cansarse y querer recoger los juguetes.

Otras habilidades o destrezas que además se trabajaron indirectamente fueron: la concentración, la atención en la tarea, la discriminación figura-fondo, la imaginación o la creatividad.

Las dificultades surgidas fueron que en esta ocasión M. no estaba muy participativo ni motivado y me costó mucho reconducirle para trabajar, además aunque realizó las actividades que le presenté, en muchas ocasiones no las realizaba como yo se lo pedía, sino que las realizaba a su manera y no dejando que yo le corrigiese. Para solventar estas dificultades nos tomamos unos minutos de descanso entre cada actividad donde intenté que se relajara hablando de temas que se que le interesan o cantando canciones. Una vez que se encontraba más relajado y satisfecho comencé con la siguiente tarea.

