

ADQUISICIONES EVOLUTIVAS CLAVES

NOMBRE:

CODIGO:

FECHA DE NACIMIENTO:

AREA MOTORA

ADQUISICIÓN MOTORA	FECHA	OBSERVACIONES
Control cefálico		
Volteo		
Sedestación		
Rastreo		
Gateo		
Bipedestación		
Marcha autónoma		
Prono-supino a sentado		
Sentado a gateo		
Gateo/sentado a bipedestación con apoyo		
Gateo/sentado a bipedestación sin apoyo		
Salto		
Carrera		

ADQUISICIONES EVOLUTIVAS CLAVES

NOMBRE:

CODIGO:

FECHA DE NACIMIENTO:

AREA PERCEPTIVO-COGNITIVA

ADQUISICIÓN	FECHA	OBSERVACIONES
Fijación visual		
Seguimiento visual		
Localización del sonido		
Prensión voluntaria		
Pinza digital		
Conservación del objeto		
Reconocimiento de objetos por el nombre		
Uso de medios auxiliares		
Ordenes sencillas: meter, sacar..		
Construcciones		
Reconocimiento de imágenes		
Asociar objetos por el color		

ADQUISICIONES EVOLUTIVAS CLAVES

NOMBRE:

CODIGO:

FECHA DE NACIMIENTO:

AREA DE COMUNICACIÓN

ADQUISICIÓN	FECHA	OBSERVACIONES
Sonrisa social		
Sonidos guturales y vocalizaciones		
Cadenas silábicas por placer		
Imita sílabas y cadenas silábicas		
Grito/sonido llamar atención		
Localiza personas/objetos familiares		
Comprensión verbal acciones		
Comprende la prohibición		
Responde a solicitudes verbales		
Señala con el dedo lo que desea		
Primeras palabras con referente		
Palabras frase		
Primera combinación palabras		

ADQUISICIONES EVOLUTIVAS CLAVES

NOMBRE:

CODIGO:

FECHA DE NACIMIENTO:

AREA SOCIAL

ADQUISICIÓN	FECHA	OBSERVACIONES
Juega con sus manos		
Reconoce personas conocidas		
Diferencia personas conocidas		
Acciones con intención lúdica		
Inicia la conducta egocéntrica		
Inicia juego simbólico		
Juego paralelo		
Incorpora al otro en el juego simbólico		

ADQUISICIONES EVOLUTIVAS CLAVES

NOMBRE:

CODIGO:

FECHA DE NACIMIENTO:

AREA DE AUTONOMIA

ADQUISICIÓN	FECHA	OBSERVACIONES
Coge el biberón		
Come lo que el adulto le da		
Coge la comida con las manos		
Bebe solo en vaso		
Utiliza cubiertos: cuchara/tenedor		
Madurez control esfínteres (pipi)		
Pide caca		
Se lava las manos		
Se quita el calcetín		
Se quita prendas sencillas		

RESUMEN DE ADQUISICIONES EVOLUTIVAS CLAVES

MOTORA	PERCEP.-MANIP.	COMUNICAC.	SOCIAL	AUTONOMÍA
<ul style="list-style-type: none"> ◆ Control cefálico ◆ Volteo ◆ Sedestación ◆ Rastreo ◆ Gateo ◆ Bipedestación ◆ Marcha autónoma ◆ Prono-supino a sentado ◆ Sentado a gateo ◆ Gateo/sentado a biped. con apoyo ◆ Gateo/sentado a biped. sin apoyo ◆ Salto ◆ Carrera 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Fijación visual ◆ Seguimiento visual ◆ Localización del sonido ◆ Prensión voluntaria ◆ Pinza digital ◆ Conservación del objeto ◆ Reconocimiento de obj. por el nombre ◆ Uso de medios auxiliares ◆ Ordenes sencillas: meter, sacar.. ◆ Construcciones ◆ Reconocimiento de imágenes ◆ Asociar objetos por el color 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Sonrisa social. ◆ Sonidos guturales y vocalizaciones. ◆ Cadenas silábicas por placer ◆ Imita sílabas y cadenas silábicas ◆ Grito/sonido llamar atención ◆ Localiza personas-objetos familiares ◆ Comprensión verbal acciones ◆ Comprende la prohibición ◆ Responde a solicitudes verbales ◆ Señala con el dedo lo que desea ◆ Primeras palabras con referente ◆ Palabras frase ◆ Primera combinación de palabras 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Jueg. con su mano ◆ Reconoce personas conocidas ◆ Diferencia personas conocidas ◆ Acciones con intención lúdica ◆ Inicia conducta egocéntrica ◆ Inicia juego simbólico ◆ Juego paralelo ◆ Incorpora al otro en el juego simból. 	<ul style="list-style-type: none"> ◆ Coge el biberón ◆ Come lo que el adulto le da ◆ Coge la comida con las manos ◆ Bebe solo en vaso ◆ Utiliza cubiertos: cuchara/tenedor ◆ Madurez control esfínteres (pipi) ◆ Pide caca ◆ Se lava las manos ◆ Se quita el calcetín ◆ Se quita prendas sencillas

CRITERIOS DE OPERATIVIZACIÓN DE LAS AQUISICIONES EVOLUTIVAS CLAVES

AREA MOTORA

ADQUISICIÓN	CRITERIOS DE OPERATIVIZACIÓN
Control cefálico	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mantiene alineación cabeza-tronco ante la tracción por los antebrazos. 2. Mantiene la cabeza derecha en posición de sentado con sujeción de tronco. 3. Mantiene la cabeza elevada del plano en posición de prono.
Volteo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pasa de prono a supino y viceversa, cada vez que quiere.
Sedestación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se mantiene sentado, todo el tiempo que quiere, con reacciones de apoyo adecuadas: paracaídas anterior, lateral y posterior. 2. No se cae ante el movimiento. 3. Es capaz de manipular en posición de sentado.
Desplazamientos: 1. Rastreo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Es capaz de desplazarse sobre su abdomen, como mínimo 2 ó 3 metros en línea recta (con o sin disociación de las cuatro extremidades).
Desplazamientos: 2. Gateo	<ol style="list-style-type: none"> 1. Es capaz de desplazarse en postura de gato (manos y rodillas), como mínimo 2 ó 3 metros en línea recta (con o sin disociación de las cuatro extremidades).
Bipedestación	<ol style="list-style-type: none"> 1. Es capaz de mantenerse de pie sin apoyos ni ayudas durante al menos un minuto.
Marcha autónoma	<ol style="list-style-type: none"> 1. Es capaz de desplazarse de pie, de manera independiente (sin ningún tipo de apoyos).
Cambios posturales: 1. Prono/supino a sentado 2. Sentado a gateo 3. Gateo/sentado a bipedestación con apoyo (muebles o adultos). 4. Gateo/sentado a bipedestación sin apoyo.	<ol style="list-style-type: none"> 1. El niño debe poder realizar cada cambio postural cada vez que quiera.
Salto	<ol style="list-style-type: none"> 1. Salta espontáneamente y sin apoyo desde una pequeña altura (unos 20 centímetros).
Carrera	<ol style="list-style-type: none"> 1. Corre.

CRITERIOS DE OPERATIVIZACIÓN DE LAS AQUISICIONES EVOLUTIVAS CLAVES

AREA PERCEPTIVO-MANIPULATIVA

ADQUISICIÓN	CRITERIOS DE OPERATIVIZACIÓN
Fijación visual	1. Dirige/mantiene la mirada, al menos 3 minutos, en un punto de interés inmóvil situado a 30 cm. de su cara.
Seguimiento visual	1. Sigue mirando un objeto en movimiento situado a 30 cm. de su cara con un giro de cabeza de 180°.
Localización del sonido	1. Ante un ruido inesperado, gira la cabeza en dirección al mismo.
Preensión voluntaria	1. Es capaz de mantener en sus manos, durante un minuto de manera continuada, un objeto de tamaño adecuado a su mano que se le ofrece.
Pinza digital	1. Realiza oposición pulgar índice (correcta o inferior según sus posibilidades motoras) para mantener un objeto pequeño.
Conservación del objeto	1. Busca un objeto de su interés cuando desaparece de su vista detrás del cuerpo del adulto o al cubrirlo con otro objeto.
Reconocimiento de objetos por su nombre	1. Es capaz de señalar o coger al menos 6 objetos diferentes cuando se le nombra cada uno teniendo delante grupos de tres objetos.
Uso de medios auxiliares	1. Utiliza un objeto como intermediario para conseguir otro (cuerda, pañuelo, mantel, etc.).
Ordenes sencillas: meter, sacar, dar y coger	1. Ejecuta las 4 órdenes de meter, sacar, dar y coger que le solicita el adulto.
Construcciones	1. Apila un mínimo de 3 objetos.
Reconocimiento de imágenes	1. Es capaz de señalar al menos 6 imágenes diferentes cuando se nombra cada una teniendo delante 3 imágenes distintas simultáneamente.
Asociar objetos por el color	1. Es capaz de poner juntos al menos 3 elementos del mismo color seleccionándolos entre un grupo de 6 ó 7 objetos distintos de al menos 2 colores, ante la demostración del adulto y su requerimiento verbal.

CRITERIOS DE OPERATIVIZACIÓN DE LAS ADQUISICIONES EVOLUTIVAS CLAVES**AREA DE COMUNICACIÓN**

ADQUISICIÓN	CRITERIOS DE OPERATIVIZACIÓN
Sonrisa social	1. Sonríe ante el rostro del adulto que le habla o interactúa con él.
Sonidos guturales y vocalizaciones	1. Emite sonidos guturales y vocalizaciones prolongadas, aunque sólo sea esporádicamente o en determinadas situaciones (al despertarse, al interactuar con el adulto, etc.). Se considera positivo cuando lo observamos o lo cuenta la familia.
Cadenas silábicas por placer	1. Emite sonidos bilabiales o dentales (tata, mama, papa...). Se considera positivo cuando lo haga una vez con el terapeuta.
Imita sílabas y cadenas silábic.	1. Repite los sonidos que oye en el adulto siempre que estén dentro de su repertorio de emisiones. Igual que el anterior pero en esta ocasión por imitación al terapeuta
Grita y emite sonidos para llamar la atención del adulto.	1. Utiliza el grito o los sonidos que puede emitir para llamar la atención y lo repite si se le refuerza, aunque sea sólo en el ambiente familiar.
Localiza personas u objetos familiares	1. Localiza personas u objetos familiares comprendiendo el nombre de cada uno de ellos (papa, mama, los dos o tres objetos más familiares para el niño). 2. Los busca cuando se los nombra el terapeuta.
Comprensión verbal de acciones determinadas: Palmitas, lobitos, adios.	1. Ante la solicitud verbal del adulto de realizar palmitas, lobitos, adios (o acciones similares), el niño lo realiza sin necesidad de demostración.
Comprende la prohibición	1. Detiene su actividad ante la orden !no! emitida con autoridad y no sólo ante una persona determinada.
Responde a solicitudes verbales: dame, ¿dónde está?	1. Ofrece el objeto cuando se le solicita verbalmente y con gesto. 2. Al nombrarle personas u objetos conocidos, los busca y señala. (Sólo se considera positiva la adquisición cuando se dan las dos conductas)
Señala con el dedo lo que desea	1. Pide al terapeuta lo que desea señalándolo.
Primeras palabras con referente	1. Emite con sentido 3 palabras (papa, mama, gua, agua...). Comprobado por el terapeuta.
Palabras frase	1. Emite una palabra aislada o dos palabras juntas (agua / mama agua) dándoles el sentido de una acción. Comprobado por el terapeuta.
Primera combinación palabras	1. Combina dos o tres palabras para construir frases.

CRITERIOS DE OPERATIVIZACIÓN DE LAS AQUISICIONES EVOLUTIVAS CLAVES

AREA SOCIAL

ADQUISICIÓN	CRITERIOS DE OPERATIVIZACIÓN
Juega con sus manos	1. El niño mira y juega con sus manos cuando las lleva espontáneamente a la línea media o le ayuda el adulto. Comprobado por el terapeuta.
Reconoce personas conocidas	1. Reacciona postural o gestualmente ante la madre, el terapeuta u otras personas conocidas.
Diferencia personas conocidas de las desconocidas	1. Reacciona postural o gestualmente de forma diferente ante personas familiares y personas desconocidas.
Acciones con intención lúdica	1. Muestra agrado ante determinadas acciones y las repite insistentemente.
Inicia la conducta egocéntrica	1. Muestra un afán posesivo por todos los objetos y personas que le interesan. 2. Rechaza o se enfada ante la posibilidad de compartir objetos o personas que le interesan. 3. NOTA: Positivo sólo con las dos conductas a la vez.
Inicia juego simbólico	1. Inicia espontáneamente acciones de la vida diaria disfrutando con ello.
Juego paralelo	1. Imita el juego del otro sin interactuar con él.
Incorpora al otro en juego simbólico	1. Utiliza o interactúa con el otro (iguales, padres, terapeuta, etc.) en su juego. 2. Permite que otro se introduzca en su juego, aunque sólo sea para su beneficio. 3. El otro se convierte en elemento del juego, aunque no hayan normas comunes. 4. NOTA: Positivo sólo con las tres conductas a la vez.

CRITERIOS DE OPERATIVIZACIÓN DE LAS AQUISICIONES EVOLUTIVAS CLAVES

AREA DE AUTONOMIA

ADQUISICIÓN	CRITERIOS DE OPERATIVIZACIÓN
Coge el biberón	1. Coge el biberón con la intención
Come lo que el adulto le da	1. Mantiene el alimento que le damos (galleta) y se lo come (aunque no acabe).
Coge la comida con las manos	1. Coge la comida con las manos con intención de comer
Bebe solo en vaso	1. Coge el vaso con intención de beber y lo deja. Aunque derrame agua y lo coja con las dos manos, siendo un vaso que pueda agarrar (con o sin adaptaciones)
Utiliza cubiertos: Tenedor	1. Come con el tenedor aunque tengamos que darselo pinchado.
Utiliza cubiertos: Cuchara	1. Come solo con cuchara, aunque la coja en puño, lo haga sin precisión, derrame comida y/o no termine. 2. Carga poca comida en la cuchara pero la gira hacia la boca. 3. NOTA: Positivo solo con todas las conductas a la vez.
Madurez control esfínteres: pipi	1. Se mantiene dos horas seco, según informa la madre o la Escuela Infantil
Pide caca	1. Informa de la necesidad de hacer caca.
Se lava las manos	1. Frota las manos con el jabón y se seca, aunque lo haga con supervisión y ayuda del adulto que le abre el grifo, le da el jabón y termina de secar.
Se quita el calcetín	1. Se quita el calcetín de la forma que sea.
Se quita prendas sencillas	1. Se baja los pantalones de chandal, se quita las prendas interiores, una camiseta o el abrigo (al menos dos de ellas).