

Annexos

Annex I. Entrevista semiestructurada entre l'escola i la família

La següent entrevista té com a objectiu conèixer quins ajuts esteu rebent per part del CDIAP i quins recursos necessiteu per treballar amb la nena a casa.

1. Quin seguiment s'està fent actualment a la nena?

Actualment anem al CDIAP, però cada 3 o 4 mesos... ens donen hora molt de tant en tant. Al CDIAP ens atén la mateixa psicòloga, que és qui fa el seguiment del cas. Per altra part anem a la neuropediatra i a l'otorrino.

2. Qui us va derivar al CDIAP?

El curs la neuropediatra va observar que la nena podia presentar algun tipus de retard a nivell del llenguatge, i va derivar a la nena al CDIAP.

3. Com han fet el seguiment de la nena des del CDIAP?

En primer lloc, la psicòloga li va passar una escala de desenvolupament quan tenia 2 anys i em van comentar que podia presentar un possible retard de sis mesos a nivell maduratiu. Però no ens van donar hora de visita al CDIAP fins sis mesos més tard. La va tornar a visitar la mateixa psicòloga i em va comentar que veia millor a la nena, no em va donar gaire informació. Ara, a finals de curs vaig tenir la tercera visita i em van dir que em derivaven al EAP. Encara no tinc cap diagnòstic i jo veig que la meva filla ha progressat molt des de l'any passat a ara, sobretot a nivell de llenguatge.

4. Com es mostra la nena quan acudeix al CDIAP?

T'he de dir que l'espai del CDIAP jo el veig molt fred, no convida gens a que la nena jugui...pensa que el primer dia que vàrem anar la meva filla no havia vist mai a la psicòloga, i quan no coneix a algú no vol jugar amb ell o es reprimeix molt a l'hora de parlar i desenvolupar-se. Haurien de tenir més en compte que és un lloc pensat per que hi vagin nens, encara que en el fons se'ls estigui observant i avaluant. Ara que ha vist més vegades a la psicòloga s'obre més i té més ganes de jugar, però tot i així la nena es mostra distant.

5. Creieu que seria favorable que algun professional del CDIAP dues a terme l'observació des de l'escola?

Penso que seria molt necessari que la psicòloga o algun professional anessin a l'escola per observar com es desenvolupa la nena a un espai a on li és completament conegut i

a on hi ha infants de la seva mateixa edat, així també veuria com són les seves relacions socials i com es defensa amb el llenguatge.

6. Penseu que la col·laboració entre família, escola i CDIAP hauria de ser la base per donar resposta a l'atenció precoç?

Totalment. Seria molt important que el CDIAP i l'escola estiguessin en contacte per poder informar-se mútuament com veuen a la nena des dels dos centres i quina evolució està fent. La nena passa la majoria del seu temps a l'escola, allà és a on més es relaciona i a on es pot fer una comparació més encertada del seu desenvolupament envers els altres infants... no em sembla coherent que no hi hagi una xarxa de col·laboració entre família, escola i família.

7. Us heu sentit acompanyats durant aquest procés?

Gens. L'any passat em van dir que la nena podia tenir un possible retard de sis mesos i no vaig saber res més de cap professional fins al cap de sis mesos. M'hagués agradat tenir una orientació i assessorament per part d'algun professional i saber com podem afavorir a l'aprenentatge de la meua filla des de casa. Jo crec que al CDIAP tenen molta gent i no poden atendre com voldrien. El que passa és que com a servei també esperes que et donguin ajuts i respostes, i més si parlem d'infants.

8. El CDIAP us ha proporcionat algun instrument per treballar amb la nena a casa?

Ningú del CDIAP em va proporcionar cap material per poder treballar amb la meua filla, o alguna pauta per observar com es desenvolupava en les tasques diàries per tal de veure si estava al nivell de desenvolupament dels infants de la seva edat.

9. Creieu que seria necessari tenir instruments per observar com es desenvolupa la nena a casa?

Sí. Per nosaltres seria essencial tenir algun instrument per poder observar a on mostra més dificultats i si està a un nivell molt enrere dels infants de la seva edat. Des de l'escola només es van observar dificultats a nivell de llenguatge, però a aquestes edats poden fer un canvi a nivell evolutiu molt considerable.

10. Us ha sigut d'utilitat el material que es va crear a l'escola (llibreta de llenguatge)?

Sí. A la nena li agrada molt la llibreta, la reconeix com a seva i sempre que a casa li proposem d'utilitzar-la per parlar es posa molt contenta (com que surten fotos seves, de la família, de l'escola, d'animals...). Sobretot la vàrem utilitzar a finals de curs passat, quan va sonar l'alarma de que potser la nena tenia alguna dificultat en l'àrea del

llenguatge. Però ja heu vist com ha fet una bona evolució i ara parla molt més i se l'entén molt més.

Annex II. Escala de col·laboració entre la família i els professionals¹

OBJECTIU

Aquest instrument té com a objectiu conèixer **el grau d'importància** que les famílies que es troben en la seva mateixa situació atribueixen a la col·laboració que mantenen amb els professionals i **el grau de satisfacció** que mostren respecte a aquesta col·laboració.

INFORMACIÓ DE L'INSTRUMENT

En el CDIAP (Centre de Desenvolupament Infantil i Atenció Precoç) hi ha diversos professionals que actualment atenen el seu fill amb trastorns en el desenvolupament, com per exemple psicòlegs, metges, educadors, treballadors socials, logopedes, fisioterapeutes, entre d'altres. Per respondre aquest qüestionari hauria de pensar en el professional del CDIAP que ha atès més directament el seu fill en els darrers sis mesos, i que, per tant, hi ha tingut més relació.

1. Si us plau, indiqueu quina és la **titulació del professional** que atén el seu fill normalment al CDIAP (marqueu amb una creu només una casella).

- | | | | |
|----------------------------------|--------------------|-----------------------|-----------------------------------|
| <input checked="" type="radio"/> | Psicòleg | <input type="radio"/> | Infermer |
| <input type="radio"/> | Treballador social | <input type="radio"/> | Metge |
| <input type="radio"/> | Educador social | <input type="radio"/> | Psicopedagog |
| <input type="radio"/> | Fisioterapeuta | <input type="radio"/> | Pedagog |
| <input type="radio"/> | Logopeda | <input type="radio"/> | Terapeuta ocupacional |
| <input type="radio"/> | Psicomotricista | <input type="radio"/> | Altres (si us plau, indiqueu'ls): |
-

Per respondre correctament les 18 preguntes de l'instrument, hauria de:

- 1) llegir cada afirmació
- 2) pensar en el professional que ens ha indicat en l'apartat anterior
- 3) marcar en la primera columna **el grau d'importància** que té per a vostè el que s'afirma en cada frase.
 - Si marca el primer cercle, significa que creu que la frase és **poc important**.
 - Si marca el cinquè cercle, significa que creu que aquesta frase és **molt important**.
- 4) marcar en la segona columna **el seu grau de satisfacció** amb el què s'afirma en cada frase.

¹ Aquesta escala és una adaptació al context català del Beach Center Family-Professional Partnership Scale elaborada pel grup d'investigació del Beach Center on Disability de la Universitat de Kansas l'any 2005. Aquesta escala està extreta de la tesi doctoral de Balcells (2011), adaptada al context català.

- Si marca el primer cercle, significa que està **poc satisfet**.
- Si marca l'últim cercle, significa que està **molt satisfet**.

Si us plau, recordi que ha de respondre tant la columna d' IMPORTÀNCIA com la de SATSIFACCIÓ per a cada qüestió.

A la part de darrere es mostra un exemple de com s'ha respondre l'instrument, després ja podrà començar a respondre.

EXEMPLE

El professional que proporciona suports al meu fill amb trastorns en el desenvolupament ...	Primera pregunta					Segona pregunta				
	Grau d' importància					Grau de satisfacció				
	Poc		Important		Molt	Poc satisfet		Satisfet		Molt satisfet
Exemple 1. Entén les dificultats de la meua família	<input type="radio"/>									

Exemple 1. Si vostè i la seva família consideren que no és essencial que el professional que atén el seu fill amb trastorns en el desenvolupament entengui les seves dificultats familiars i abans valora altres aspectes:

- marqui la casella **poc important** o la situada entre poc important i important en la pregunta 1: "grau d'importància".

Si a pesar que considera que és poc important que el professional entengui les seves dificultats familiars, està molt content/a amb l'actitud que mostra el professional en aquest aspecte:

El professional que proporciona suports al meu fill amb trastorns en el desenvolupament...	Grau d' importància					Grau de satisfacció				
	Poc important		Important		Molt	Poc satisfet		Satisfet		Molt satisfet
1. M'ajuda a adquirir habilitats o informació per poder aconseguir el que necessita el meu fill	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
2. Té habilitats per ajudar el meu fill a desenvolupar-se adequadament	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
3. Proporciona ajuts i suports que satisfan les necessitats individuals del meu fill	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
4. Defensa els interessos del meu fill quan treballa i coordina amb altres professionals/serveis que atenen el meu fill.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
5. M'informa sobre els avenços i els aspectes positius del meu fill	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
6. Està disponible quan el necessito	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
7. Tracta el meu fill amb dignitat	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
8. Promou les capacitats del meu fill	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
9. Valora la meua opinió sobre les necessitats que té el meu fill	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
10. És sincer, fins i tot quan ha de donar males notícies	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
11. És una persona amb la qual el meu fill està segur	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
12. Utilitza paraules que entenc	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
13. Protegeix la intimitat de la meua família	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
14. Mostra respecte pels valors i creences de la meua família	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
15. Escolta sense jutjar el meu fill o la meua família	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
16. És una persona amb la qual puc comptar i en qui puc confiar	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
17. Presta atenció al que li he de dir	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
18. És amable	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Annex IV. Escala de Participación, Autonomía y Relaciones Sociales (MEISR). R. A. McWilliam y Naomi Younggren (2012)

Original: R. A. Mc William and Shana Hornstein © 2007

Versión previa a la publicación, la cual expirará cuando MEISR sea publicada por Paul H. Brookes Publishing Co.

Traducida por Fernandez R. & Cañadas, M. (2015)

Este instrumento ha sido diseñado para desarrollar un perfil de comportamiento funcional de niños/as desde que nacen hasta los 3 años, sobre las rutinas del hogar. Debe ser completado por un cuidador, el cual, ha observado al niño en el hogar de forma habitual, tales como los padres -no por un profesional que tiene limitadas las oportunidades de observación en las rutinas del hogar. El propósito de MEISR es

(a) ayudar tanto a las familias como a los miembros del equipo de intervención a evaluar las competencias del niño en las situaciones diarias, las cuales pueden ayudarles a decidir sobre las prioridades de la intervención; (b) ayudar a los profesionales a realizar a las familias preguntas relevantes sobre el funcionamiento del niño en las rutinas del hogar, tal como cuando dirigieron la Entrevista Basada en las Rutinas; y (c) observar el progreso del niño. Aunque puede usarse para hacer cuestiones relevantes, no debería remplazar a la Entrevista Basada en Rutinas, porque muchas familias necesitan unos niveles familiares que no son atendidos en MEISR.

Nombre del niño _____ Nombre de la persona que completa esta escala _____

Fecha de Nacimiento: 15 de maig del 2016 Fecha : _____ Relación con el niño: _____

Nombre y asociación del profesional que esta trabajando con la familia: _____

Ciudad, país: _____ Identificación Niño: _____

Escala de Participación, Autonomía y Relaciones Sociales (MEISR)

R. A. MCWILLIAM Y NAOMI YOUNGGREN (2012)

Original: R. A. Mc William and Shana Hornstein © 2007

Versión previa a la publicación, la cual expirará cuando MEISR sea publicada por Paul H. Brookes Publishing Co.

Instrucciones:

Traducida por Fernandez R. & Cañadas, M. (2015)

Califica el nivel funcional del niño siguiendo cada una de las actividades de su día a día. Si no has visto realizar al niño la actividad, rodea el 1 (“todavía no”). Si has visto al niño realizar la actividad de vez en cuando rodea el 2 (“alguna vez”). Si tu ves al niño realizar la actividad mucho, rodea el 3 (“a menudo”). Si el niño acostumbra a realizar la actividad mucho y lo ha superado, rodea el 3 (“más allá de esto”).

Los niveles por meses, son solo para la interpretación, no para la puntuación. Estos niveles, son estimados en el desarrollo típico del niño de cuando debe empezar cada habilidad, y no debe ser interpretado como puntos de corte precisos. Al decidir, si intervenir o ayudar a un niño con una habilidad, puede que la familia esté interesada en la edad que la mayoría de los niños empiezan a mostrar la misma.

Los ítems están codificados por dominios funcionales, dominios del desarrollo y resultados; ver las últimas tres columnas. Estas categorías son usadas para agregar puntuación. Por ejemplo, algunas familias y equipos pueden estar interesados en el promedio de participación, independencia y categorías de las relaciones sociales, a través o dentro de las rutinas. Otros pueden estar interesados en el promedio funcional en adaptativa, cognitivo, comunicativo, motor o habilidades sociales, de nuevo a través o dentro de las rutinas. Familias y equipos pueden estar interesados en presentar un informe sobre el funcionamiento del niño, sobre el desarrollo del niño o bien sobre el promedio del funcionamiento del niño en relaciones sociales positivas, adquisición y uso de conocimientos y habilidades y adopción de medidas para satisfacer las necesidades.

RODEA el número que mejor representa en el niño el estado de realización de la actividad descrito en cada enunciado

1. Despertar	Edad en meses	Todavía No	Algunas Veces	A menudo	Superado	Func.^a	Des.^b	Result.^c	Dominio CIF-IA
1.1 Hace sonidos vocales	0	1	2	3	3	S	CM	K	d331
1.2 Disfruta siendo cogido, mecido y tocado	0	1	2	3	3	S	S	S	d7105
1.3 Hace las transiciones de la cama sin disgustarse	0	1	2	3	3	S	S	S	d2300 d2504
1.4 Esta más despierto durante el día que durante la noche	1	1	2	3	3	I	A	A	d2504
1.5 Parece contento al ver u oír al adulto	1.5	1	2	3	3	S	S	S	d710
1.6 Se da la vuelta	2	1	2	3	3	I	M	A	d4107
1.7 Sonríe, patalea, mueve brazos excitadamente cuando el cuidador va a la cuna	2	1	2	3	3	S	S	S	d7104
1.8 Muestra interés en los juguetes de la cuna	2	1	2	3	3	P	CG	K	d110
1.9 Juega con los juguetes de la cuna	3	1	2	3	3	P	CG	K	d8800
1.10 Se gira hacia la voz de alguien	3	1	2	3	3	S	CM	S	d1600
1.11 Trata de agarrar objetos en la cuna o en la cama	4	1	2	3	3	E	M	K	d4452
1.12 Se mantiene sentado	5	1	2	3	3	I	M	A	d4153
1.13 Levanta los brazos para ser cogido cuando el adulto va a alcanzar al niño	5	1	2	3	3	S	CM	A	d7104
1.14 Se sienta solo	6	1	2	3	3	S	CM	A	d4103
1.15 Intenta levantarse	6	1	2	3	3	I	M	A	d4104
1.16 Llama al adulto en voz alta	6.5	1	2	3	3	S	CM, S	A, S	d71040
1.17 Se despierta sin llorar inmediatamente	8	1	2	3	3	S	A	A	d2504
1.18 Se pone de pie y va moviéndose por la cuna	9.5	1	2	3	3	I	M	A	d4154 d450
1.19 Se despierta y tiene una llamada para comunicarlo	12	1	2	3	3	S	CM	S	d71041
1.20 Sube y baja de la cama de forma independiente	18	1	2	3	3	I	M	A	d4551
1.21 Juega en la habitación con sus juguetes hasta que llega un adulto, un hermano...	18	1	2	3	3	I	M,S	K	d8800
1.22 Se despierta, deja la cama y explora entornos mayores	18	1	2	3	3	I	CG	A	d2302
1.23 Deja la habitación en busca de un adulto	18	1	2	3	3	S	M,S	A	d4600 d71040
1.24 Procede en la rutina del baño de forma independiente	24	1	2	3	3	I	M	A	d530
1.25 Cooperera con las peticiones del adulto la mayoría del tiempo	36	1	2	3	3	S	S	S	d7601

a

Dominios Funcionales: P = Participación, I = Independencia, S = Relaciones Sociales

b Dominios del Desarrollo: A = Adaptativo, CG = Cognitivo, CM = Comunicación, M = Motor, S = Social

c Resultados: S = Relaciones Sociales Positivas, K = Adquisición de conocimientos y habilidades, A = Adopción de medidas para satisfacer las necesidades

2. Comidas	Edad en meses	Todavía No	Algunas Veces	A menudo	Superado	Func.^a	Des.^b	Result.^c	Dominio CIF-IA
2.1 Hace las transiciones antes y después de la hora de la comida sin molestarse	0	1	2	3	3	S	S	S	d2300 d2504
2.2 Al mamar o tomar el biberón, chupa lo suficientemente fuerte	0	1	2	3	3	I	A	A	d5601 d5602
2.3 Bebe la cantidad adecuada cuando mama o bebe biberón	0	1	2	3	3	I	A	A	d5601 d5602
2.4 Traga	0	1	2	3	3	I	A,M	A	b5105
2.5 Presta atención a otras personas que están alrededor de el/ella	2	1	2	3	3	S	CG	S	d1600
2.6 Es consistente el horario de alimentación (p.ej. Cada 3-4 horas)	3	1	2	3	3	I	A	A	d2300
2.7 Se siente en una silla alta sin caerse	5	1	2	3	3	I	M	A	d4153
2.8 Trata de coger pequeñas piezas de comida tales como cereales	5.5	1	2	3	3	I	M	A	d4400
2.9 Sostiene su biberón	5.5	1	2	3	3	I	M	A	d4401
2.10 Empieza a comer sólidos	6	1	2	3	3	I	A	A	d510
2.11 Rastrea la comida con los dedos	7	1	2	3	3	I	A,M	A	d440
2.12 Come sin babear	7	1	2	3	3	I	A,M	A	d5501
2.13 Come con los dedos	8	1	2	3	3	I	A	A	d550
2.14 Mastica	8	1	2	3	3	I	A,M	A	b5102
2.15 Usa los dedos en pinzas para coger pequeñas piezas de comida	10	1	2	3	3	I	A,M	A	d4401
2.16 Sigue peticiones simples con gestos (p.ej. <i>Ven aquí, Tíralo lejos...</i>)	12	1	2	3	3	S	A, CM	K	d3101
2.17 Usa palabras o signos para pedir "comer" y "beber"	12	1	2	3	3	S	CM	A	d330 d335 d340
2.18 Bebe de una taza antiderrame (con tapa) por el/ella mismo	12	1	2	3	3	I	A	A	d560
2.19 Come en un horario bastante regular	12	1	2	3	3	E	A	A	d2300
2.20 Indica con el dedo, señalando sus preferencias de comida	12	1	2	3	3	I	CM,A	A	d315 d335
2.21 Dice "NO" de forma significativa	13	1	2	3	3	I	A,CM	A	d133
2.22 Usa la cuchara con éxito moderado	15	1	2	3	3	I	M	A	d4402
2.23 Indica cuando tiene hambre o sed	15	1	2	3	3	S	CM	A	d550
2.24 Bebe de una taza sin tapa por el/ella mismo	18	1	2	3	3	I	A	A	d560

a Dominios Funcionales: P = Participación, I = Independencia, S = Relaciones Sociales

b Dominios del Desarrollo: A = Adaptativo, CG = Cognitivo, CM = Comunicación, M = Motor, S = Social

c

	Edad en meses	Todavía No	Algunas Veces	A menudo	Superado	Func. ^a	Des. ^b	Result. ^c	Dominio CIF-IA
2.25 Usa la cuchara de forma independiente	18	1	2	3	3	I	M	A	d4402
2.26 Bebe la cantidad apropiada del vaso en una sola vez (p.ej. Con cada sorbo)	18	1	2	3	3	I	A	A	d560
2.27 Esta sentado durante la comida (el tiempo apropiado para la edad del niño/a)	18	1	2	3	3	E	S	S	d2504
2.28 Usa palabras o signo para pedir una comida o bebida específica	18	1	2	3	3	S	CM	A	d330 d335 d340
2.29 Comunica "más"	18	1	2	3	3	S	CM	A	d330 d335 d340
2.30 Comunica "ya esta" o "se acabo"	18	1	2	3	3	S	CM	A	d330 d335 d340
2.31 Pone la cantidad de comida apropiada en la boca en una sola vez	18	1	2	3	3	I	A	A	d5501
2.32 Se sienta en una silla normal (puede ser tamaño niño)	18	1	2	3	3	I	M	A	d4153
2.33 Come alimentos variados	23	1	2	3	3	I	A	A	d5501
2.34 Retira la envoltura y pieles o cascaras antes de comer	23	1	2	3	3	I	A	A	d550
2.35 Espera algo durante 10 minutos sin quejarse	24	1	2	3	3	P	S	S	d2504
2.36 Comunica de cualquier manera pero apropiadamente que necesita ayuda (p.ej. Cortando, abriendo)	24	1	2	3	3	I	CM	A	d1600 d330 d335 d340
2.37 Obedece ordenes de dos partes (p.ej. Por debajo la cuchara y dame tu vaso)	24	1	2	3	3	P	CM	K	d3102
2.38 Se refiere a él/ella mismo con un pronombre (p.ej. Yo)	27	1	2	3	3	P	CM	K	d133
2.39 Muerde pedazos de comida dura (manzanas, carne, galletas)	30	1	2	3	3	I	A	A	b5101
2.40 Vierte líquidos dentro del vaso	30	1	2	3	3	I	M	A	d4453
2.41 Usa la servilleta para limpiarse la boca y las manos	30	1	2	3	3	I	A,M	A	d4402
2.42 Unta con el cuchillo	30	1	2	3	3	I	M	A	d4402
2.43 Usa el tenedor	30	1	2	3	3	I	M	A	d4402
2.44 Se sirve con un utensilio	31	1	2	3	3	I	M	A	d4402
2.45 Toma decisiones sobre la comida (p.ej. Pide la comida que decide en un restaurante)	32	1	2	3	3	I	CG	A	d177
2.46 Come o prueba un variedad de alimentos sin negarse	36	1	2	3	3	S	S	S	d2300

a. Dominios Funcionales: P = Participación, I = Independencia, S = Relaciones Sociales

b. Dominios del Desarrollo: A = Adaptativo, CG = Cognitivo, CM = Comunicación, M = Motor, S = Social

c. Resultados: S = Relaciones Sociales Positivas, K = Adquisición de conocimientos y habilidades, A = Adopción de medidas para satisfacer las necesidades

	Edad en meses	Todavía No	Algunas Veces	A menudo	Superado	Func. ^a	Des. ^b	Result. ^c	Dominio CIF-IA
2.47 Copera con las peticiones de los adultos	36	1	2	3	3	S	S	S	d7601
2.48 Tiene suficiente control para pinchar con el tenedor, mojar en salsa y llevarlo a la boca.	36	1	2	3	3	I	A,M	A	d4402
3. Vestido									
	Edad en meses	Todavía No	Algunas Veces	A menudo	Superado	Func.	Des.	Result.	Dominio CIF-IA
3.1 Transición desde que lo han vestido y hasta que lo visten, sin enfadarse.	0	1	2	3	3	S	S	S	d2300 d2504
3.2. Participa en el vestido sin enfadarse	0	1	2	3	3	S,P	S	S	d2300
3.3 Viste una variedad de texturas y ajustes (no es restrictiva)	0	1	2	3	3	P	A	A	d2504 b265
3.4 Explora sus manos	2	1	2	3	3	P	CG, M	K	d110
3.5 Comunica con sonidos vocales	2	1	2	3	3	S	CM	K	d331
3.6 Balbucea con adultos – como inflexión	7.5	1	2	3	3	E	CM	K	d331
3.7 Ayuda en el vestido extendiendo un brazo o una pierna para la manga o pantalón.	10.5	1	2	3	3	E,I	A	A	d2300
3.8 Se señala sus propias partes del cuerpo cuando le preguntan	13	1	2	3	3	E	CM,CG	K	d3101
3.9 Responde a peticiones a "Ven aquí"	15	1	2	3	3	E	CM	K	d3101
3.10 Elimina las prendas de vestir por él o ella misma	15	1	2	3	3	I	A	A	d5401
3.11 Indica que él o ella entienden el nombre de las prendas de vestir	15	1	2	3	3	S	CM	K	d3101
3.12 se identifica a él/ella misma en el espejo	15	1	2	3	3	E	CG	K	b180
3.13 Indica qué ropa quiere vestir	15	1	2	3	3	E	CM	A	d335 d340 d330
3.14 Desabrocha (cremalleras, broche, botones)	18	1	2	3	3	I	M	A	d4402
3.15 Ayuda a desvertirse	18	1	2	3	3	I	A	A	d2300
3.16 Utiliza signos o palabras para las partes del cuerpo	18	1	2	3	3	S	CM	K	d335 d340 d330
3.17 Utiliza signos o palabras durante el vestido	18	1	2	3	3	S	CM	K	d335 d340 d330
3.18 Utiliza signos o palabras para los artículos de vestido	18	1	2	3	3	E,S	CM	K	d335 d340 d330
3.19 Utiliza signos o palabras para nombrar de 1-6 partes del cuerpo	18	1	2	3	3	S	CM	K	d335 d340

a. Dominios Funcionales: P = Participación, I = Independencia, S = Relaciones Sociales

b. Dominios del Desarrollo: A = Adaptativo, CG = Cognitivo, CM = Comunicación, M = Motor, S = Social

c. Resultados: S = Relaciones Sociales Positivas, K = Adquisición de conocimientos y habilidades, A = Adopción de medidas para satisfacer las necesidades

	Edad en meses	Todavía No	Algunas Veces	A menudo	Superado	Func. ^a	Des. ^b	Result. ^c	Dominio CIF-IA
									d330
3.20 Utiliza signos o palabras para más de 6 partes del cuerpo	24	1	2	3	3	S	CM	K	d335 d340 d330
3.21 Persiste con tareas complejas (p.ej. Poniéndose los zapatos)	24	1	2	3	3	P	S,CM	K	b1254
3.22 Ayuda a vestirse a él mismo	28	1	2	3	3	I	A	A	d2300
3.23 Abrocha cremalleras, broches, botones	30	1	2	3	3	I	M	A	d4402
3.24 Se pone el abrigo con asistencia	30	1	2	3	3	I	A,M	A	d5400
3.25 Se pone prendas de vestir él/ella mismo	32	1	2	3	3	I	A	A	d5400
3.26 Se viste y desviste pero requiere ayuda con botones y lazos	32	1	2	3	3	I	A,M	A	d5400 d4402 d5401
3.27 Cooperera con las peticiones del adulto durante el vestido	36	1	2	3	3	S	S	S	d7601
3.28 Se pone calcetines	36	1	2	3	3	I	A,M	A	d5400
3.29 Se pone los zapatos	36	1	2	3	3	I	A,M	A	d5402
4. Ir al baño / Pañal	Edad en meses	Todavía No	Algunas Veces	A menudo	Superado	Func.	Des.	Result.	Dominio CIF-IA
4.1 Participa en la transición de ir o venir del baño o cambio de pañal sin quejarse o enfadarse	0	1	2	3	3	S	S	S	d2300 d2504
4.2 Cooperera con el cambio de pañales	0	1	2	3	3	S	S	S	d2300
4.3 Presta atención alrededor, incluyendo la cara de quien le cambia, durante el cambio de pañales (Niños ciegos o aquellos con visibilidad reducida, dejenlo en blanco)	1	1	2	3	3	P	CG	K	d1600 d1601
4.4. Vocaliza frecuentemente con intención	9	1	2	3	3	P	CM	K	d331
4.5 Indica cuando necesita ser cambiado o ir al baño	12	1	2	3	3	S	CM	A	d5300 d5301
4.6 Entiende palabras asociadas con ir y/o usar el baño	18	1	2	3	3	S	CM	A	d3101
4.7 Se sienta en el inodoro (sentador) la cantidad de tiempo adecuado.	18	1	2	3	3	P	S	A	d2300
4.8 Usa palabras o señas mientras va al baño o le cambian el pañal	18	1	2	3	3	I	A	A	d330 d335 d340
4.9 Participa en lavarse las manos	19	1	2	3	3	P	S	A	d5100
4.10 Usa el inodoro (sentador) independientemente	24	1	2	3	3	I	A	A	d530
4.11 Se baja los pantalones para usar el inodoro	24	1	2	3	3	I	A	A	d5300

a. Dominios Funcionales: P = Participación, I = Independencia, S = Relaciones Sociales

b. Dominios del Desarrollo: A = Adaptativo, CG = Cognitivo, CM = Comunicación, M = Motor, S = Social

c. Resultados: S = Relaciones Sociales Positivas, K = Adquisición de conocimientos y habilidades, A = Adopción de medidas para satisfacer las necesidades

	Edad en meses	Todavía No	Algunas Veces	A menudo	Superado	Func. ^a	Des. ^b	Result. ^c	Dominio CIF-IA
4.12 Se lava las manos independientemente después de usar el baño, con o sin necesidad de recordárselo.	24	1	2	3	3	I	A	A	d5100
4.13 Pasa tres horas sin accidentes (si necesita el baño)	24	1	2	3	3	I	A	A	d5300
4.14 Se sube los pantalones después de ir al baño.	26	1	2	3	3	I	M	A	d5300
4.15 En ocasiones pasa toda la noche sin mojar la cama.	30	1	2	3	3	I	A	A	d5300
4.16 Cuando el niño dice que necesita ir al baño y él o ella va (p. ej: falsa alarma)	30	1	2	3	3	I, S	A, CG	A	d5300 d5301
4.17 Indica que necesita ir con suficiente tiempo para llegar al baño.	30	1	2	3	3	I, S	CG, CM, S	A	d5300 d5301
4.18 Habla sobre el baño	31	1	2	3	3	S	CM	K	d330
4.21 Pide ayuda para limpiarse	31	1	2	3	3	I	M	A	d330 d335 d340
4.22 Cuando usa el baño, va él/ella solo/a	36	1	2	3	3	I	A, M	A	d530
4.23 Cooperera con las peticiones del adulto referidas al uso del inodoro	36	1	2	3	3	S	S	S	d7601
5. Salidas fuera (Excepto ir a la compra; Ver nº 11)	Edad en meses	Todavía No	Algunas Veces	A menudo	Superado	Func.	Des.	Result.	Dominio CIF-IA
5.1 Se sienta en la silla del coche sin quejarse	0	1	2	3	3	I	S	S	d2504
5.2 Participa en las salidas sin quejarse o enfadarse	0	1	2	3	3	P	S	S	d2300 d2504
5.3 Lleva un abrigo, gorro, o manoplas sin resistirse.	0	1	2	3	3	I	S	A	d2300 d2504
5.4 Vuelve a casa después de la actividad, fácilmente y sin rechistar	0	1	2	3	3	S	S	S	d2504
5.5 Participa en prepararse para salir fuera sin quejarse	0	1	2	3	3	S	S	S	d2300
5.6 Vocaliza	0	1	2	3	3	S	S	S	d331
5.7 Gira la cabeza hacia la voz (p.ej. Buscando quién habla)	3	1	2	3	3	P	CM	K	d1600
5.8 Se consuela con el chupete, el pulgar u otro objeto	4	1	2	3	3	S	S	S	d2504
5.9 Se sienta en su cochecito de paseo	5	1	2	3	3	I	M	A	d4700 d4153
5.10 Responde a fuentes de sonido invisibles	6	1	2	3	3	P	CM	K	d1601
5.11 Mira a la persona que dice su nombre (Para niños ciegos o con visibilidad reducida dejenlo en blanco)	9	1	2	3	3	P	CM	K	d310
5.12 Anda con o sin ayuda cuando le dan la oportunidad	12	1	2	3	3	P	CM	K	d450
5.13 Sigue las direcciones	12	1	2	3	3	S	CM	K	d3101 d7601
5.14 Permite la ayuda de personas que no son los padres	12	1	2	3	3	P, S	A, S	S, A	d710
5.15 Coge la mano de los padres cuando salen por la puerta	12	1	2	3	3	P, S	A, S	S, A	d2300
5.16 Señala las cosas para enseñarlas al adulto	14	1	2	3	3	S	CM	S	d3350
5.17 Entiende las palabras relacionadas con salir fuera.	15	1	2	3	3	S	CM	K	d3101
5.18 Indica que es lo que quiere cuando se prepara para salir fuera	15	1	2	3	3	S	CM	K	d330 d335 d340

a. Dominios Funcionales: P = Participación, I = Independencia, S = Relaciones Sociales

b. Dominios del Desarrollo: A = Adaptativo, CG = Cognitivo, CM = Comunicación, M = Motor, S = Social

c. Resultados: S = Relaciones Sociales Positivas, K = Adquisición de conocimientos y habilidades, A = Adopción de medidas para satisfacer las necesidades

	Edad en meses	Todavía No	Algunas Veces	A menudo	Superado	Func. ^a	Des. ^b	Result. ^c	Dominio CIF-IA
5.19 Se ocupa de sí mismo/a cuando el adulto esta ocupado	18	1	2	3	3	P	A	K	d880
5.20 Describe cosas para pedir o comentar sobre ello usando palabras o señas	18	1	2	3	3	S	CM	K	d330 d335 d340
5.21 Usa palabras relacionadas con salir fuera.	18	1	2	3	3	S	CM	K	d330
5.22 Ayuda a cargar cosas	19	1	2	3	3	I	M	A	d430
5.23 Participa en el coche sentado en su sillita y dejándose el cinturón de seguridad abrochado	24	1	2	3	3	I	A, CG	A	d2300
5.24 Juega con otros niños	24	1	2	3	3	P, S	S	S	d8803
5.25 Se pone los zapatos solo/a	24	1	2	3	3	I	A	A	d5402
5.26 Sube al coche o asiento del coche solo/a	24	1	2	3	3	I	M	A	d4551
5.27 Responde a cuestiones simples que otros plantean	27	1	2	3	3	P	CM	K	d3101
5.28 Cuando le preguntan dice su nombre y apellidos	30	1	2	3	3	P	CM	K	d3310
5.29 Permanece con un adulto cuando va andando	30	1	2	3	3	P, S	S	A	d7601
5.30 Entiende el "no" y no tiene un berrinche cuando quiere artículos que no pueden ser adquiridos	30	1	2	3	3	S	CG, S	S	d2504 d7601
5.31 Usa un asiento de seguridad cuando pesa más de 18 kg	33	1	2	3	3	I	A, M	A	e1150
5.32 Cooperera con las peticiones del adulto mientras están fuera	36	1	2	3	3	S	S	S	d7601
5.33 Permanece cerca del adulto o el coche en aparcamiento	36	1	2	3	3	I, S	S	A	d7601
5.34 Permanece en o cerca del carro de la compra	36	1	2	3	3	I, S	A, CG	A	d7601
5.35 Espera durante los encargos (p.ej. En el restaurante)	36	1	2	3	3	S	S	S	d2300 d2504
6. Tiempo de juego con otros									
	Edad en meses	Todavía No	Algunas Veces	A menudo	Superado	Func.	Des.	Result.	Dominio CIF-IA
6.1 Hace las transiciones desde el juego con otros sin enfadarse	0	1	2	3	3	S	S	S	d2300 d2504
6.2 Sigue con el movimiento de los ojos a las personas	1	1	2	3	3	S	S	S	b1565
6.3 Se emociona cuando se acerca el cuidador o reinicia el juego	2	1	2	3	3	S	S	S	d7104
6.4 Invita a los adultos a jugar vocalizando o sonriendo	4	1	2	3	3	S	S, CM	S	d71040
6.5 Imita comportamientos que ya ha aprendido	4	1	2	3	3	P	CM	K	d130
6.6 Mira y balbucea cuando oye su nombre (Para niños ciegos o visión reducida, solo el balbuceo)	5	1	2	3	3	P	CM	K	d331 d310
6.7 Juega a juegos simples con un adulto o niño mayor que él	6	1	2	3	3	S	CG	S	d8803
6.8 Juega con otros sin quejarse ni enfadarse	6	1	2	3	3	S	S	S	d8803 d2504
6.9 Imita a otros (p.ej. Caras, sonidos, acciones simples)	7	1	2	3	3	S	CG	K	d130
6.10 Muestra o comenta los juguetes a los adultos	9	1	2	3	3	S	CM	S	d71040
6.11 Entiende palabras para juguetes o juegos	9	1	2	3	3	P, S	CM	K	d3101
6.12 Habla o balbucea atrás y adelante en un trozo corto de conversación	11	1	2	3	3	P, S	CM	S	d3503
6.13 Anda más que gatea para llegar a otros que están jugando	11	1	2	3	3	I	M	A	d4500

a. Dominios Funcionales: P = Participación, I = Independencia, S = Relaciones Sociales

b. Dominios del Desarrollo: A = Adaptativo, CG = Cognitivo, CM = Comunicación, M = Motor, S = Social

c. Resultados: S = Relaciones Sociales Positivas, K = Adquisición de conocimientos y habilidades, A = Adopción de medidas para satisfacer las necesidades

	Edad en meses	Todavía No	Algunas Veces	A menudo	Superado	Func. ^a	Des. ^b	Result. ^c	Dominio CIF-IA
6.14 Repite sonidos o gestos si se los ríen	11	1	2	3	3	S	CM	S	d130 d7104
6.15 Usa palabras o signos para pedir cosas, incluidos "más"	12	1	2	3	3	I	CM,A	K	d330 d335 d340
6.16 Si le invitan a jugar, responde	12	1	2	3	3	S	S	S	d71041
6.17 Usa palabras o signos durante el juego	12	1	2	3	3	S	CM	K	d330 d335 d340
6.18 Se ríe con cosas absurdas o sorprendentes	12	1	2	3	4	P,S	CG,S	S	d710
6.19 Pide lo que quiere durante el juego	15	1	2	3	3	S	CM	A	d330 d335 d340
6.20 Lanza la pelota a pocos metros	15	1	2	3	3	P	M	A	d4454
6.21 Espera su turno	18	1	2	3	3	S	CG	S	d71041
6.22 Usa frases de dos palabras para pedir o comentar	20.5	1	2	3	3	P,S	CM	K	d330 d1331
6.23 Recoge los juguetes cuando se le indica hacerlo	21	1	2	3	3	S	CM	S	d7601
6.24 Indica la propiedad de juguetes o artículos	23	1	2	3	3	S	S	S	d2502
6.25 Canta fragmentos o canciones	23	1	2	3	3	P,S	CM	K	d332
6.26 Mantiene el control sobre su cuerpo en las relaciones con otros	24	1	2	3	3	I	M	A	b147
6.27 Responde a los conflictos llorando o siendo agresivo	24	1	2	3	3	I	M	A	d7103
6.28 Participa en actividades simples de fantasía (P.ej. Fiesta de cumpleaños, fingiendo que una cosa es otra, dando de comer a muñecos)	24	1	2	3	3	S	CG	K	d1313 d1314 d1630
6.29 Protege su territorio con "Mío"	24	1	2	3	3	I	CM	A	d7104
6.30 Inicia juegos con otros niños	24	1	2	3	3	S	S, CM	S	d71040
6.31 Se mantiene jugando con otros el tiempo adecuado	30	1	2	3	3	P	CG	S	d71041
6.32 Dirige a otros niños	30	1	2	3	3	P	CM,S	S	d7203
6.33 Se separa de los padres sin ansiedad	30	1	2	3	3	S	S	S	d2504
6.34 Juega con otros sin morder	36	1	2	3	3	P,S	S	S	d710
6.35 Durante un juego de ficción, asigna roles a los jugadores	36	1	2	3	3	S	CG	K	d163
6.36 Sabe cómo preguntar a otros niños por el turno del juguete	36	1	2	3	3	S	CM	S	d7102
6.37 Juega sin estropear las creaciones de otros	36	1	2	3	3	S	S	S	d7102 d7103
6.38 Cooperar con las peticiones del adulto durante el juego	36	1	2	3	3	S	S	S	d7601
6.39 Usa juegos ruidosos y silenciosos en tiempos y contextos apropiados	36	1	2	3	3	I	A, S	S	d2502
6.40 Se mantiene escondido durante el juego del escondite	36	1	2	3	3	P	A	S	d2502
7. Tiempo de Juego Solo	Edad en meses	Todavía No	Algunas Veces	A menudo	Superado	Func.	Des.	Result.	Dominio CIF-IA
7.1 Hace la transición desde el juego solo sin quejarse	0	1	2	3	3	S	S	S	d2300 d2504

a. Dominios Funcionales: P = Participación, I = Independencia, S = Relaciones Sociales

b. Dominios del Desarrollo: A = Adaptativo, CG = Cognitivo, CM = Comunicación, M = Motor, S = Social

c. Resultados: S = Relaciones Sociales Positivas, K = Adquisición de conocimientos y habilidades, A = Adopción de medidas para satisfacer las necesidades

	Edad en meses	Todavía No	Algunas Veces	A menudo	Superado	Func. ^a	Des. ^b	Result. ^c	Dominio CIF-IA
7.2 Da la vuelta	2	1	2	3	3	I	M	A	d4107
7.3 Repite acciones con juguetes (p.ej. Mueve las piernas para mover el móvil.)	3	1	2	3	3	P,I	CG	K	d1310
7.4 Explora objetos con manos y boca	3	1	2	3	3	P	CG, M	K	d1201 d1200
7.5 Agarra su comida y se la lleva a la boca	4	1	2	3	3	P	CG,M	K	d4401 d445
7.6 Obtiene los juguetes por sí mismo/a	6	1	2	3	3	I	M	A	d4452
7.7 Busca artículos escondidos, incluido el chupete o el biberón	7	1	2	3	3	P	CG	K	d1631
7.8 Se esfuerza por conseguir los juguetes que están fuera de su alcance	7	1	2	3	3	P	CG	K	d4452
7.9 Balbucea	7	1	2	3	3	P	CM	K	d331
7.10 Pone en funcionamiento los juguetes por él/ella mismo/a	9	1	2	3	3	P,I	CG,M	K	d131
7.11 Toca varias texturas (pintura de dedos, plastelina, arena, tierra, pegamento)	9	1	2	3	3	P	A	K	b265
7.12 Se arrastra con las manos y las rodillas para conseguir un juguete (no todos los niños hacen esto)	9	1	2	3	3	I	M	A	d4550
7.13 Coge pequeños objetos con la punta del dedo índice y pulgar (pinza pura)	10	1	2	3	3	I	M	A	d4400
7.14 Pone los juguetes dentro y fuera de su recipiente (ej: volcando dentro, vaciando)	12	1	2	3	3	P, I	CG	K	d1311
7.15 Pone los juguetes juntos y los arrastra aparte	12	1	2	3	3	P, I	M	K	d1311
7.16 Inicia el juego independiente	12	1	2	3	3	I	CG	K	d8800
7.17 Juega con una variedad de juguetes	12	1	2	3	3	P, I	CG	K	d8800
7.18 Hace marcas en los papeles con ceras, pinturas, tiza, rotuladores, etc.	12	1	2	3	3	P, I	M	K	d1450
7.19 Hace elecciones fáciles de dónde/a qué quiere jugar	12	1	2	3	3	P, I	CG	K	d177
7.20 Mientras se mantiene de pie, puede ligeramente recoger juguetes que están tras él/ella	14.5	1	2	3	3	I	M	A	d4154 d4300
7.21 Selecciona de forma independiente sus juguetes u objetos favoritos (P.ej. Tiene un juguete favorito y de forma independiente va y lo coge)	15	1	2	3	3	I	A	A	d177
7.22 Mantiene el juego independiente	18	1	2	3	3	P, I	CG	K	d8800
7.23 Nombra los artículos mientras juega	18	1	2	3	3	P	CG	K	d330 d340
7.24 Construye cosas mientras juega (ej: construye con bloques o legos)	19	1	2	3	3	P, I	CG, M	K	d2102
7.25 Sabe dónde están los juguetes u objetos (ej: va a la estantería para buscar un juguete específico, pone cosas lejos)	21	1	2	3	3	P, I	CG, CM	K	d3101
7.26 Agarra las ceras con el pulgar y los dedos sin empuñar	23	1	2	3	3	I	M	A	d4402
7.27 Juega con la mayoría de juguetes de forma adecuada	24	1	2	3	3	P, I	CG	K	d8800
7.28 Finge ser algo o alguien	24	1	2	3	3	S	CG	K	d1630
7.29 Finge que los objetos son algo más	24	1	2	3	3	S	CG	K	d1314
7.30 Inicia en el juego actividades más complejas (p.ej. Van más allá de actividades repetitivas)	24	1	2	3	3	P	S,CG	K	d131

a. Dominios Funcionales: P = Participación, I = Independencia, S = Relaciones Sociales

b. Dominios del Desarrollo: A = Adaptativo, CG = Cognitivo, CM = Comunicación, M = Motor, S = Social

c. Resultados: S = Relaciones Sociales Positivas, K = Adquisición de conocimientos y habilidades, A = Adopción de medidas para satisfacer las necesidades

	Edad en meses	Todavía No	Algunas Veces	A menudo	Superado	Func. ^a	Des. ^b	Result. ^c	Dominio CIF-IA
7.31 Finge roles jugando con las muñecas	24	1	2	3	3	P	CG	K	d1313
7.32 cuando juega reconoce los colores primarios	29	1	2	3	3	P	CG	K	d1370
7.33 Cuando algo es difícil, no se rinde fácilmente	30	1	2	3	3	P	CG	K	b1254
7.34 Se mantiene a salvo mientras juega solo (ej: no trepa, no juega con el fogón de la cocina, estufa..)	30	1	2	3	3	P	A, CG	A	d571
7.35 Cooperar con las peticiones de los adultos	36	1	2	3	3	S	S	S	d7601
7.36 Conoce los límites del juego (p.ej. La calzada de la calle)	36	1	2	3	3	P	CG	A	d571
8. Durmiendo la siesta	Edad en meses	Todavía No	Algunas Veces	A menudo	Superado	Func.	Des.	Result.	Dominio CIF-IA
8.1 Se queda dormido solo (balanceando en los primeros momentos o independientemente)	0	1	2	3	3	P	A	A	d2303
8.2 Se va a dormir la siesta sin quejarse o ponerse molesto	0	1	2	3	3	S	S	S	d2504 d2300
8.3 Duerme el tiempo suficiente	1	1	2	3	3	I	A	A	d2300
8.4 Hace movimientos o sonidos repetitivos para quedarse durmiendo	1	2	3	3	3	P	CG	K	d110 d115
8.5 Hace las transiciones de la siesta sin ponerse molesto (Menores de 3 meses, dejarlo en blanco)	3	1	2	3	3	S	S	S	d2504 d2300
8.6 Juega en la cama o en la cuna cuando no se duerme	9	1	2	3	3	P	CG	K	d2504
8.7 Entiende palabras referentes a la siesta	12	1	2	3	3	S	CM	K	d3101
8.8 Utiliza objetos (p.ej. Manta, muñeco de peluche) para auto-calmarse	12	1	2	3	3	S	S	S	d2504
8.9 Renuncia a una siesta	12	1	2	3	3	S,I	S,A	A	d2300
8.10 Usa palabras para indicar que quiere dormir	15	1	2	3	3	S	CM	A	d330
8.11 Usa palabras o signos antes o después de la siesta	15	1	2	3	3	S	CM	K	d330 d335 d340
8.12 Una siesta al día es suficiente	18	1	2	3	3	I	A	A	d2300
8.13 Duerme en cama, no en cuna	24	1	2	3	3	I	S	A	e1150
8.14 Si no se duerme, no molesta a otros niños que si están durmiendo	24	1	2	3	3	S	CG	K	d2504
8.15 Dura todo el día sin siesta	31	1	2	3	3	I	A	A	d2300
8.16 Cooperar con las peticiones del adulto	36	1	2	3	3	S	S	S	d7601
9. Bañándose	Edad en meses	Todavía No	Algunas Veces	A menudo	Superado	Func.	Des.	Result.	Dominio CIF-IA
9.1 Participa en el baño sin quejarse o enfadarse	0	1	2	3	3	S	S	S	d2504 d2300
9.2 Se mantiene sentado por él/ella mismo	5	1	2	3	3	I	M	A	d4103
9.3 Sonríe al espejo	5	1	2	3	3	S	CG	S	d110
9.4 Tiene contacto ocular, señala, comenta o de otra manera participa con el adulto durante el baño	6	1	2	3	3	S	CG,CM	S	d7104
9.5 Salpica en el agua	6	1	2	3	3	P, I	M	A	d1201
9.6 Hace la transición desde el baño sin quejarse	6	1	2	3	3	S	S	S	d2300 d2504

a. Dominios Funcionales: P = Participación, I = Independencia, S = Relaciones Sociales

b. Dominios del Desarrollo: A = Adaptativo, CG = Cognitivo, CM = Comunicación, M = Motor, S = Social

c. Resultados: S = Relaciones Sociales Positivas, K = Adquisición de conocimientos y habilidades, A = Adopción de medidas para satisfacer las necesidades

	Edad en meses	Todavía No	Algunas Veces	A menudo	Superado	Func. ^a	Des. ^b	Result. ^c	Dominio CIF-IA
9.7 Sujeta la toalla	9	1	2	3	3	P, I	M	A	d2300
9.8 Juega con juguetes en el baño	9	1	2	3	3	P	CG	K	d880
9.9 Recupera juguetes que han caído dentro del agua	9	1	2	3	3	P, I	CG	K	d4452
9.10 Entiende palabras relacionadas con el baño	9	1	2	3	3	S	CM	K	d3101
9.11 Levanta las extremidades para que se las laven o agacha la cabeza para que le enjuaguen el pelo	10.5	1	2	3	3	P	A, M	A	d5100
9.12 Indica que es lo que quiere durante el baño	12	1	2	3	3	S	CM	A	d330 d335 d340
9.13 Usa palabras o signos durante el baño	12	1	2	3	3	S	CM	A	d330 d335 d340
9.14 Se divierte y juega en la bañera	12	1	2	3	3	S	S,CG	S	d880
9.15 Entra o sale de la ducha por sí mismo/a	18	1	2	3	3	I	M	A	d4551
9.16 Acepta que el adulto cepille sus dientes sin protestar	18	1	2	3	3	S	A	S	d2300
9.17 Cooperera al cortarle las uñas	18	1	2	3	3	S	A	S	d2300
9.18 Se identifica cuando se ve en el espejo ("¿Quién es este/a?")	18	1	2	3	3	S	CG	K	b180
9.19 Indica si la temperatura del agua no es agradable	20	1	2	3	3	S	CM	A	d5700
9.20 Pone los juguetes del baño que le piden	21	1	2	3	3	P	CM	S	d3101
9.21 Se limpia partes del cuerpo solo/a	24	1	2	3	3	P	A	A	d5100
9.22 Cooperera con el cepillado de pelo o peinado	24	1	2	3	3	S	A	S	d2300
9.23 Elige juguetes selectivamente	24	1	2	3	3	I	M	K	d177
9.24 Permite que le peinen sin llorar	24	1	2	3	3	S	S	S	d2300 d2504
9.25 Ordena los juguetes por colores y señala los artículos de los colores que nombran	33	1	2	3	3	P	CG	K	d137 d335
9.26 Se lava cara/cabeza con poca ayuda	36	1	2	3	3	S	S	A	d5100
9.27 Cooperera con las peticiones del adulto durante el baño	36	1	2	3	3	S	S	S	d7601
9.28 Se cepilla los dientes solo/a	36	1	2	3	3	I	M	A	d5201
9.29 Se peina o cepilla el pelo solo/a	36	1	2	3	3	I	M	A	d5202
9.30 Se seca solo/a	36	1	2	3	3	P	CG	A	d5102
9.31 Hace elecciones sobre el sabor de la pasta de dientes, accesorios para el pelo, etc, de forma apropiada	36	1	2	3	3	I,S	CG, CM, S	A	d177
10. Pasando el rato/ Viendo TV / Libros	Edad en meses	Todavía No	Algunas Veces	A menudo	Superado	Func.	Des.	Result.	Dominio CIF-IA
10.1 Hace las transiciones a otra actividad sin quejarse	0	1	2	3	3	S	S	S	d2300 d2504
10.2 Responde de forma diferente a la voz de un extraño (real, no en TV) que a la de una persona familiar	3	1	2	3	3	S	S	S	d1601
10.3 Mira a objetos o personal y relojes que se muevan (Para niños ciegos o de visibilidad reducida dejénlo en blanco)	3	1	2	3	3	P	A	K	d110
10.4 Se sienta con un ligero soporte y mueve la cabeza activamente	4	1	2	3	3	I	M	A	d4153 d4155

a. Dominios Funcionales: P = Participación, I = Independencia, S = Relaciones Sociales

b. Dominios del Desarrollo: A = Adaptativo, CG = Cognitivo, CM = Comunicación, M = Motor, S = Social

c. Resultados: S = Relaciones Sociales Positivas, K = Adquisición de conocimientos y habilidades, A = Adopción de medidas para satisfacer las necesidades

	Edad en meses	Todavía No	Algunas Veces	A menudo	Superado	Func. ^a	Des. ^b	Result. ^c	Dominio CIF-IA
10.5 Se sienta solo y usa las manos para jugar	5	1	2	3	3	I	M	A	d4153 d440
10.6 Disfruta cuando los cuidadores ponen caras divertidas, señalándolos y tirando de los rasgos de la cara	5	1	2	3	3	S	S	S	d1600
10.7 Juega con el papel	7	1	2	3	3	P	CG	K	d880 d1310
10.8 Juega con libros	7	1	2	3	3	P	CG	K	d880 d1310
10.9 Atiende a objetos nombrados durante la conversación	9	1	2	3	3	P	CG	K	d3101
10.10 Usa palabras o signos mientras ve la TV	12	1	2	3	3	S	CM	K	d330 d335 d340
10.11 Orienta el libro correctamente (lado derecho hacia arriba, de izquierda a derecha)	12	1	2	3	3	I	CG	K	d1550
10.12 Esta con el adulto leyendo un libro la cantidad de tiempo adecuada, asumiendo que el niño puede moverse lejos de ahí	12	1	2	3	3	P	S	S	d2300
10.13 No muerde el libro	12	1	2	3	3	P	CG	K	d155
10.14 No dobla o rompe el libro	12	1	2	3	3	P	CG	K	d155
10.15 Explora cajones y armarios	13	1	2	3	3	P	CG,M	K	d1311
10.16 Señala los dibujos, las letras o palabras en los libros	14	1	2	3	3	P	CM	K	d1400
10.17 Pasa las páginas	15	1	2	3	3	I	M	K	d4402
10.18 Tiene un libro favorito	18	1	2	3	3	P	CG	K	d177
10.19 Tiene un programa favorito de TV	24	1	2	3	3	P	CG	K	d177
10.20 Indica que le gustaría ver de la TV	24	1	2	3	3	S	CM	A	d330 d335 d340
10.21 Habla sobre programas de TV cuando están puestos	24	1	2	3	3	S	CM	K	d330
10.22 Mantiene la atención en algunos programas de TV	24	1	2	3	3	P	A	K	d161
10.23 Responde a emociones de otros, a veces con pautas de un adulto (p.ej. Ríe cuando otros ríen, se fija cuando un niño llora)	24	1	2	3	3	P	CG	S	d710
10.24 Empareja un objeto con el dibujo que representa ese objeto	24	1	2	3	3	P	CG	K	d137
10.25 Se molesta cuando no puede ver un programa	30	1	2	3	3	S	S	S	d710
10.26 Se mantiene sentado mientras ve la TV	30	1	2	3	3	P	S	S	d161
10.27 Se porta apropiadamente cuando ve la TV con un adulto o con hermanos en la sala	30	1	2	3	3	S	S	S	d2501
10.28 Habla sobre programas de TV cuando no están puestos	30	1	2	3	3	S	CM	K	d330
10.29 Finge leer	30	1	2	3	3	P	CG	K	d1314
10.30 Responde con conductas de cuidados a otros, sin indicaciones del adulto (p.ej. Besa un dedo que ha sido lastimado, toma un juguete para un bebe que llora)	30	1	2	3	3	S	S	S	d710
10.31 Indica qué programa de TV le gustaría ver	36	1	2	3	3	S	CM	A	d330 d335 d340

a. Dominios Funcionales: P = Participación, I = Independencia, S = Relaciones Sociales

b. Dominios del Desarrollo: A = Adaptativo, CG = Cognitivo, CM = Comunicación, M = Motor, S = Social

c. Resultados: S = Relaciones Sociales Positivas, K = Adquisición de conocimientos y habilidades, A = Adopción de medidas para satisfacer las necesidades

	Edad en meses	Todavía No	Algunas Veces	A menudo	Superado	Func. ^a	Des. ^b	Result. ^c	Dominio CIF-IA
10.32 Coopera con las peticiones del adulto mientras pasan el rato, viendo la TV o un libro	36	1	2	3	3	S	S	S	d7601
10.33 Se porta apropiadamente cuando ve la TV solo	36	1	2	3	3	P	S	S	d2501
10.34 Responde a los personajes de la TV (ej: un personaje pregunta a la audiencia o se dirige a la audiencia para que lo imiten)	36	1	2	3	3	S	CM	K	d130 d3101
10.35 Juega tranquilamente mientras los adultos están viendo la TV	36	1	2	3	3	P	CG	S	d8800
10.36 Coopera cuando cambian de canal	36	1	2	3	3	S	S	S	d7102
10.37 Señala letras o palabras correctamente cuando le preguntan	36	1	2	3	3	S	CM	K	d1400
10.38 Anticipa qué será lo próximo que pasará en la historia	36	1	2	3	3	I	CG	K	b163
11. Hacer la compra en el Supermercado	Edad en meses	Todavía No	Algunas Veces	A menudo	Superado	Func.	Des.	Result.	Dominio CIF-IA
11.1 Hace la transición desde el supermercado sin enfadarse	0	1	2	3	3	S	S	S	d2300 d2504
11.2 Participa en la compra durante periodos cortos de tiempo sin enfadarse ni quejarse	2	1	2	3	3	S	S	S	d2504
11.3 Mientras está sentado en el carro, sostiene artículos	6	1	2	3	3	P	M	A	d445
11.4 Responde con el movimiento de la mano cuando le dicen "Adiós"	6	1	2	3	3	P	CM	S	d1550
11.5 Se sienta independientemente en el carro	9	1	2	3	3	I	M	A	d4153
11.6 Señala los artículos	9	1	2	3	3	P	CM	K	d335
11.7 Se siente en el carro durante 30 minutos sin quejarse	12	1	2	3	3	P	S	S	d2504
11.8 Indica qué quiere	12	1	2	3	3	S	CM	A	d330 d335 d340
11.9 Usa palabras o signos mientras hacen la compra en el supermercado	12	1	2	3	3	S	CM	K	d330 d335 d340
11.10 Carga artículos	17	1	2	3	3	S	CM	K	d430
11.11 Reconoce las etiquetas de los productos de alimentación	18	1	2	3	3	P	CM	K	d330 d137
11.12 Habla sobre o señala los productos o la gente	21	1	2	3	3	S	CM	K	d330 d335
11.13 Empuja un cochecito o un carrito de la compra de juguete	21	1	2	3	3	P	CG,M	A	d4451
11.14 Coge productos que los padres le piden	30	1	2	3	3	S	CM	K	d7601
11.15 Responde apropiadamente a adultos desconocidos en el supermercado	36	1	2	3	3	S	S	S	d730
11.16 Muestra interés por otros niños	36	1	2	3	3	S	S	S	d7504
11.17 Permanece con el adulto en la tienda	36	1	2	3	3	S	S	A	d7601
11.18 Camina junto al carro	36	1	2	3	3	I	M, A	A	d2504
11.19 Coopera con las peticiones del adulto durante la compra en el supermercado	36	1	2	3	3	S	S	S	d7601
12. Al aire libre	Edad en meses	Todavía No	Algunas Veces	A menudo	Superado	Func.	Des.	Result.	Dominio CIF-IA
12.1 Coopera en moverse de una cosa a otra	0	1	2	3	3	S	S	S	d2300

a. Dominios Funcionales: P = Participación, I = Independencia, S = Relaciones Sociales

b. Dominios del Desarrollo: A = Adaptativo, CG = Cognitivo, CM = Comunicación, M = Motor, S = Social

c. Resultados: S = Relaciones Sociales Positivas, K = Adquisición de conocimientos y habilidades, A = Adopción de medidas para satisfacer las necesidades

	Edad en meses	Todavía No	Algunas Veces	A menudo	Superado	Func. ^a	Des. ^b	Result. ^c	Dominio CIF-IA
12.2 Camina	13	1	2	3	3	I	M	A	d450
12.3 Corre	18	1	2	3	3	I	M	A	d4552
12.4 Se mueve en un correpasillos sin pedales	18	1	2	3	3	I	M	A	d4750
12.5 Salta	22	1	2	3	3	I	M	A	d4553
12.6 Usa los toboganes (p.ej. Sube y baja de pequeños toboganes)	23	1	2	3	3	I	M	A	d465
12.7 Juega adecuadamente en el arenero	24	1	2	3	3	P	CG	K	d880
12.8 Juega con diferentes juguetes al aire libre	24	1	2	3	3	P	CG	K	d880
12.9 Juega al aire libre durante 30 minutos sin quejarse	24	1	2	3	3	P	S	S	d2504
12.10 Muestra interés en el patio del recreo	24	1	2	3	3	P	CG	K	d880
12.11 Recupera el equilibrio	24	1	2	3	3	I	M	A	d4106
12.12 Subir escaleras solo/a (poniendo ambos pies sobre el mismo escalón)	24	1	2	3	3	I	M	A	d4551
12.13 Bajar escaleras solo/a (poniendo ambos pies sobre el mismo escalón)	25	1	2	3	3	I	M	A	d4551
12.14 Saltar de un escalón, sin asistencia, con los dos pies juntos	27	1	2	3	3	I	M	A	d4553
12.15 Anda hacia delante y hacia detrás	28	1	2	3	3	I	M	A	d450
12.16 Sube escaleras solo/a (alternando los pies)	30	1	2	3	3	I	M	A	d4551
12.17 Usa los pedales en el triciclo durante pocos metros	32	1	2	3	3	I	M	A	d4750
12.18 Trepa en el gimnasio o por escaleras. Gira las manos	34	1	2	3	3	I	M	A	d4551 d465
12.19 Baja escaleras solo/a (alternando los pies)	34	1	2	3	3	I	M	A	d4551
12.20 Juega apropiadamente con el equipamiento del patio del recreo	34	1	2	3	3	P	CG	K	d880
12.21 Permanece en el área de juegos, no se pone a correr (huir) o trepar vallas	36	1	2	3	3	P, I	A	A	d571 d2504
12.22 Sigue indicaciones dadas a distancia	36	1	2	3	3	S	CM	K	d3101
12.23 Usa toboganes grandes	36	1	2	3	3	I	M	A	d4551
12.24 Se columpia de forma regular	36	1	2	3	3	I	M	A	d465
12.25 Muestra interés por otros niños jugando	36	1	2	3	3	S	S	S	d7504
12.26 Se lleva bien con otros niños en lugares como un parque infantil	36	1	2	3	3	S	S	S	d7504
13 Hora de dormir	Edad en meses	Todavía No	Algunas Veces	A menudo	Superado	Func.	Des.	Result.	Dominio CIF-IA
13.1 Se queda dormido solo/a	0	1	2	3	3	I	A	A	d2504
13.2 Hace las transiciones a la hora de dormir sin quejarse (Para menores de 3 meses dejé en blanco)	3	1	2	3	3	S	S	S	d2300 d2504
13.3 Se duerme en su propia cama o cuna	3	1	2	3	3	I	A	A	d2300
13.4 Permanece en una habitación casi oscura sin quejarse	3	1	2	3	3	I	A	S	d2504
13.5 Se consuela con objetos (manta, juguete, chupete)	4	1	2	3	3	S	S	S	d2504
13.6 Duerme a lo largo de toda la noche con 1-2 siestas al día	6	1	2	3	3	I	A	A	d2300
13.7 Indica entender palabras sobre la hora de dormir	9	1	2	3	3	S	CM	K	d3101

a. Dominios Funcionales: P = Participación, I = Independencia, S = Relaciones Sociales

b. Dominios del Desarrollo: A = Adaptativo, CG = Cognitivo, CM = Comunicación, M = Motor, S = Social

c. Resultados: S = Relaciones Sociales Positivas, K = Adquisición de conocimientos y habilidades, A = Adopción de medidas para satisfacer las necesidades

	Edad en meses	Todavía No	Algunas Veces	A menudo	Superado	Func. ^a	Des. ^b	Result. ^c	Dominio CIF-IA
13.8 Indica qué es lo que quiere durante la rutina de dormir	12	1	2	3	3	S	CM	K	d330 d335 d340
13.9 Usa palabras o señas durante la rutina de dormir (antes, entre, después de dormir)	12	1	2	3	3	S	CM	K	d330 d335 d340
13.10 Usa palabras o señas para indicar que quiere dormir	12	1	2	3	3	S	CM	A	d330 d335 d340
13.11 Sigue los pasos en la rutina de dormir	24	1	2	3	3	P	CG	K	d2300
13.12 Juega en la cama mientras no se duerme	24	1	2	3	3	P	CG	K	d2504
13.13 Una vez en la cama, permanece ahí a lo largo de toda la noche	30	1	2	3	3	I	A	A	d2504
13.14 Se va a la cama rápidamente, incluso si no se duerme	31	1	2	3	3	P	S	S	d2300
13.15 Habla sobre su día o que pasará mañana	36	1	2	3	3	S	CM	K	d350
13.16 Cooperación con las peticiones del adulto para ir a la cama en la rutina de dormir	36	1	2	3	3	S	S	S	d7601

a. Dominios Funcionales: P = Participación, I = Independencia, S = Relaciones Sociales

b. Dominios del Desarrollo: A = Adaptativo, CG = Cognitivo, CM = Comunicación, M = Motor, S = Social

c. Resultados: S = Relaciones Sociales Positivas, K = Adquisición de conocimientos y habilidades, A = Adopción de medidas para satisfacer las necesidades

PUNTUACIÓN

MEISR puede ser puntuado de manera que muestre un perfil de funcionamiento del niño. Una calculadora, una hoja de cálculo, o un software estadístico se puede utilizar para calcular las medias (promedios) y las desviaciones típicas (indicaciones de la extensión de las puntuaciones alrededor de la media). Las siguientes agrupaciones de puntuación serán útiles.

DOMINIO DE HABILIDADES RELACIONADAS CON LA EDAD

Estas puntuaciones, simplemente cuentan hasta el número de habilidades que el niño ha dominado en las rutinas. Diferentes rutinas, tienen diferente número de habilidades para las diferentes edades, por lo que los resultados agregados deben interpretarse cautelosamente.

DOMINIOS FUNCIONALES

- La media de puntuación 3 (En dominio de habilidades) para todas las habilidades transversalmente a todas las rutinas.
- La media de puntuación 3 para la participación transversalmente a todas las rutinas.
- La media de puntuación 3 para independencia (autonomía) transversalmente a todas las rutinas.
- La media de puntuación 3 para las relaciones sociales (interacciones sociales) transversalmente a todas las rutinas.

DOMINIO DE DESARROLLO

- La media de puntuación 3 para habilidades adaptativas transversalmente a todas las rutinas.
- La media de puntuación 3 para el desarrollo cognitivo transversalmente a todas las rutinas.
- La media de puntuación 3 para la comunicación transversalmente a todas las rutinas.
- La media de puntuación 3 para el desarrollo motor transversalmente a todas las rutinas.
- La media de puntuación 3 para el desarrollo social transversalmente a todas las rutinas.

RESULTADOS OSEP/ECO

- La media de 3 en las relaciones sociales positivas transversalmente a todas las rutinas.
- La media de 3 en adquisición de conocimientos y habilidades transversalmente a todas las rutinas.
- La media de 3 para la adopción de medidas para satisfacer las necesidades transversalmente a todas las rutinas.

Todas estas puntuaciones deben ser examinadas en las rutinas para hacer un seguimiento del progreso. Las familias podrían estar interesadas en mejorar el funcionamiento de sus hijos en los diferentes momentos del día.

LA EDAD RELACIONADA CON EL DOMINIO DE LAS HABILIDADES

Las edades (en meses) para MEISR han sido extrapoladas a partir de pruebas y currículum existentes. La exactitud de las mismas no puede ser garantizada, ya que los niños varían considerablemente la edad en el desarrollo de las diferentes habilidades. Sin embargo, estas edades si son aproximadas, y pueden utilizarse para estimar la edad relacionada con el dominio de las habilidades.

SU SUPERVISIÓN DEL ESTADO DEL PROGRESO

Este resultado es el porcentaje de las habilidades en niños, puntuadas con 3, hasta la edad e incluyendo la misma, que aparece en la celda "edad en meses". Se puntúa en cada rutina y se puede extraer un promediado transversal a todas las rutinas para obtener una medida global de competencia. Las puntuaciones también pueden ser subdividir en los tres dominios funcionales, las cinco áreas del desarrollo, o los tres resultados de OSEP / ECO, por rutinas y globales.

Los pasos a seguir en cada rutina, para determinar el estado de la puntuación son:

1. Dibuje una línea en el MEISR después de la última habilidad que comienza antes de la edad actual del niño. Por ejemplo, para 17 meses de edad, la línea en Despertar se pondrá después del ítem 1.19 (edad de inicio = 12 meses), ya que en el ítem 1.20 (edad de inicio = 18 meses) empieza en una edad mayor a 17 meses.

2. Suma el número de ítems marcados con 3, hasta la línea trazada (es decir, la edad del niño).
3. Divida ese número por el número de ítems por debajo de la edad del niño. (Omite los ítems que se han saltado por no ser apropiados para un niño ciego o con visibilidad reducida) Por ejemplo, serían 19 los ítems desde el 1.1 al 1.19 ya que son todos los ítems que hay por debajo de la edad del niño.
4. Multiplique esa fracción por 100. Esto produce el porcentaje de habilidades relacionadas con la edad que ha dominado el niño para esta rutina

Estos pasos pueden seguirse para todas las rutinas e incluso pueden ordenarse de acuerdo a los dominios funcionales, dominios del desarrollo y resultados de OSEP/ECO.

PORCENTAJE ESTIMADO DE RETRASO

Reconociendo que la edades pueden no ser exactas, el porcentaje de retraso puede estimarse restando los porcentajes calculados para la competencia (es decir, el porcentaje de habilidades puntuado con un 3 hasta (e incluyendo) la edad del niño en la celda "edad en meses") a 100 . Por ejemplo, si la competencia media de un niño para las habilidades cognitivas a través de las rutinas (es decir, todos los ítems con CG puntuados con 3 hasta la edad del niño, dividido por el número total de ítems CG posibles para la edad del niño y multiplicado por 100, dará el promedio en las rutinas) es de 67, el porcentaje de retraso del niño en las habilidades cognitivo a través de las rutinas es de 33.

Las Hojas de Excel para organizar las puntuaciones para las rutinas, competencias, porcentajes de retraso, y clasificación por dominios resultados están disponibles en research@siskin.org

MEISR no debe utilizarse para evaluaciones que determinen nivel de desarrollo - meses, ni para evaluaciones de alto rendimiento o que determinen elegibilidad de programas o servicios. El propósito de MEISR es desarrollar un perfil de funcionamiento del niño/a para poder hacer un seguimiento de los progresos a través de ese perfil.