

Nombre de la persona que estás describiendo: _____ Fecha de hoy: _____
(nombre(s)) (apellido(s)) (mes, día, año)

Sexo de la persona: ☐ Femenino ☐ Masculino Edad de la persona: _____ Fecha de nacimiento de la persona: _____
(mes, día, año)

Tu nombre: _____ Tu relación con la persona: ☐ Madre ☐ Padre ☐ Otra _____

INSTRUCCIONES

Este formulario contiene preguntas sobre los comportamientos adaptativos del niño(a) o adulto(a) que estás describiendo. Los comportamientos adaptativos son las cosas que la gente hace en el diario vivir para comunicarse, cuidarse a sí mismo(a) y llevarse bien con las demás personas.

Aquí hay un ejemplo de un ítem de la sección de Cuidarse a sí mismo(a):

CUIDARSE A SÍ MISMO(A)	ÁREA DE ACTIVIDADES DE LA VIDA DIARIA
Opciones de Respuesta: 2 = Generalmente o frecuentemente, 1 = A veces, 0 = Nunca	
25. Se limpia la cara y las manos cuando se ensucian al comer.	2 1 0 ☐

Lee cada ítem y elige el puntaje que mejor describa lo que la persona hace *por sí sola, sin necesitar ayuda ni recordatorios*.

PUNTUACIÓN

Para cada ítem, marca 2, 1 o 0 siguiendo estas pautas:

2 = Generalmente o frecuentemente. Marca 2 si la persona *generalmente o frecuentemente* hace el comportamiento sin ayuda ni recordatorios. (O si ha dejado atrás ese comportamiento—ve abajo.)

1 = A veces. Marca 1 si la persona *a veces* hace el comportamiento sin ayuda ni recordatorios.

0 = Nunca. Marca 0 si la persona *nunca* hace el comportamiento, o nunca lo hace sin ayuda o recordatorios. Algunas razones para marcar 0 podrían ser:

- La persona no ha aprendido el comportamiento.
- La persona es físicamente incapaz de hacer el comportamiento.
- No se espera o no se permite que la persona haga el comportamiento.
- La persona puede hacer el comportamiento, pero elige no hacerlo.

Si no sabes con qué frecuencia la persona hace un comportamiento, trata de estimar la frecuencia lo mejor que puedas. Además de marcar con un círculo el puntaje del ítem, también marca el cuadrado que aparece a la derecha del puntaje en la columna que dice *Marca si est.* (Est quiere decir que el puntaje fue estimado.)

Si la persona hacía un comportamiento cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás, marca 2. **No marques el cuadrado que dice Marca si est.**

Algunos ítems incluyen una Nota sobre la puntuación que aparece en texto de color gris debajo del ítem y está marcado con el símbolo ☒. Usa las Notas para ayudarte a marcar esos ítems. Por ejemplo, algunos ítems tienen una Nota que indica que ese ítem usa un sistema de puntuación diferente: 2 = Sí, 0 = No.

Las páginas que dicen: Criterios de puntuación (las cuales se pueden separar del resto del folleto) contienen más información sobre cómo marcar algunos ítems.

¿CUÁLES SON LOS ÍTEMS QUE HAY QUE MARCAR?

Es posible que la persona que te dio este formulario haya tachado una o más secciones. En tal caso, ignora esa sección. Debes completar todas las secciones que no estén tachadas.

En cada sección que no ha sido tachada, verás un ítem marcado con un círculo. **Debes empezar cada sección con el ítem que tiene el círculo—no tienes que responder a ningún ítem que aparezca antes del que tiene el círculo.** Sigue respondiendo a los siguientes ítems hasta que hayas marcado 0 en cinco ítems consecutivos. Cuando esto ocurra, para y continúa con la siguiente sección. Si has respondido a todos los ítems hasta el final de una sección y todavía no has marcado 0 en cinco ítems consecutivos, está bien—simplemente continúa con la siguiente sección.

Opciones de Respuesta: 2 = Generalmente o frecuentemente, 1 = A veces, 0 = Nunca

Marca
si
Est

0-2	1. Te mira cuando escucha tu voz.	2	1	0	☐
	2. Te mira cuando le haces señas para llamar su atención.	2	1	0	☐
	3. Mira cuando alguien dice su nombre.	2	1	0	☐
	4. Entiende el significado de por lo menos tres gestos básicos. Ejemplos: Mover la cabeza de arriba abajo para <i>sí</i> , mover la cabeza de lado a lado para <i>no</i> , estirar la mano para <i>dámelo</i> , saludar con la mano, dar palmadas.	2	1	0	☐
	5. Entiende por lo menos 10 palabras. ☒ Marca 2 por Sí o 0 por No.	2	0		☐
	6. Cuando miras o señalas algo, mira en esa dirección.	2	1	0	☐
	7. Sigue instrucciones para hacer una cosa sencilla. Ejemplos: "Siéntate", "Ven acá".	2	1	0	☐
	8. Entiende <i>sí</i> .	2	1	0	☐
	9. Responde al tono de tus palabras. Ejemplo: Responde de manera diferente cuando dices "Ven acá" con un tono cariñoso que cuando lo dices con un tono de enojo.	2	1	0	☐
	10. Entiende <i>no</i> .	2	1	0	☐
3-5	11. Señala por lo menos tres objetos reales cuando se lo pides. Ejemplo: Un perro.	2	1	0	☐
	12. Sigue instrucciones para hacer algo con un solo objeto. Ejemplo: "Tráeme el libro", "Cierra la puerta".	2	1	0	☐
	13. Entiende el significado de por lo menos tres expresiones faciales de otras personas. Ejemplos: Ceño fruncido, sonrisa, expresión de sorpresa, cara enfadada o de enojo.	2	1	0	☐
	14. Conoce por lo menos tres partes de su propio cuerpo. Ejemplo: Te muestra el brazo cuando se lo pides.	2	1	0	☐
6-7	15. Entiende por lo menos 50 palabras. ☒ Marca 2 si Sí o 0 si No.	2	0		☐
	16. Señala por lo menos tres objetos que se muestran en dibujos cuando se lo pides. Ejemplo: Un carro.	2	1	0	☐
	17. Señala por lo menos tres partes del cuerpo que se muestran en dibujos cuando se lo pides. Ejemplo: La nariz de alguien.	2	1	0	☐
	18. Responde a preguntas que usan <i>qué</i> . Ejemplo: Preguntas "¿Qué es esto?" Responde "Una pelota/bola".	2	1	0	☐
8+	19. Entiende el significado de por lo menos tres gestos más avanzados. Ejemplos: Hacer señas para indicar <i>ven acá</i> , poner un dedo sobre los labios para decir silencio, usar las manos para mostrar <i>así de grande</i> .	2	1	0	☐
	20. Responde a preguntas que usan <i>dónde</i> o <i>adónde</i> . Ejemplo: Preguntas "¿Adónde fue Felipe?" Señala adonde fue Felipe.	2	1	0	☐
	21. Señala por lo menos tres acciones que se muestran en dibujos cuando se lo pide. Ejemplo: Una persona comiendo.	2	1	0	☐
	22. Responde a preguntas que usan <i>quién</i> . Ejemplo: Preguntas "¿Quién es?" Dice "Tía Carmen".	2	1	0	☐
	23. Sigue instrucciones para hacer dos cosas que van juntas. Ejemplos: "Recoge esos juguetes y guárdalos", "Busca tu chaqueta/abrigo y pónela".	2	1	0	☐
	24. Sigue instrucciones para hacer la misma cosa con dos objetos diferentes. Ejemplos: "Tráeme los crayones y la pelota", "Ponte la camisa y los zapatos".	2	1	0	☐
	25. Presta atención por lo menos durante 15 minutos mientras escucha un cuento.	2	1	0	☐
	26. Presta atención a un programa de televisión, obra de teatro o espectáculo por lo menos durante 30 minutos y entiende lo que está pasando.	2	1	0	☐
	27. Sigue instrucciones de "si...entonces". Ejemplos: "Si tienes sed, entonces ve por algo de tomar/beber"; "Si tienes frío, entonces ponte un suéter".	2	1	0	☐
	28. Responde a preguntas que usan <i>por qué</i> . Ejemplo: Le preguntas "¿Por qué estás llorando?" Te responde "Mi juguete se rompió".	2	1	0	☐
	29. Sigue instrucciones para hacer dos cosas que no van juntas. Ejemplo: "Apaga la tele y busca mis llaves".	2	1	0	☐
	30. Responde a preguntas que usan <i>cuándo</i> . Ejemplo: Le preguntas "¿Cuándo desayunas?" Te responde "Por la mañana".	2	1	0	☐

ESCUCHAR Y ENTENDER
ÁREA DE LA COMUNICACIÓN
Opciones de Respuesta: 2 = Generalmente o frecuentemente, 1 = A veces, 0 = Nunca

 Marca
si
Est

31.	Sigue instrucciones de tres pasos. Ejemplo: "Vístete, desayuna y cepíllate los dientes".	2	1	0	☐
32.	Distingue entre la izquierda y la derecha de su propio cuerpo.	2	1	0	☐
33.	Presta atención por lo menos durante 60 minutos mientras mira un programa y entiende lo que pasa.	2	1	0	☐
34.	Cuando le dicen que haga algo un poco más tarde, recuerda hacerlo. Ejemplo: "Cuando termine tu programa, pon tus platos en el fregadero/lavabo".	2	1	0	☐
35.	Sigue instrucciones que usan los conceptos de izquierda y derecha. Ejemplos: "Va a la izquierda", "Mira hacia la derecha".	2	1	0	☐
36.	Entiende lo que realmente quiere decir una persona que habla de forma sarcástica. Ejemplo: Entiende cuando "¡Fantástico!" realmente quiere decir "¡Qué terrible!"	2	1	0	☐
37.	Presta atención durante un discurso informativo de 15 minutos y entiende lo que se está diciendo.	2	1	0	☐
38.	Cuando le dicen que haga algo mucho más tarde en el mismo día, recuerda hacerlo. Ejemplo: "Cuando regreses de la escuela, saca al perro".	2	1	0	☐
39.	Presta atención durante un discurso informativo de 30 minutos y entiende lo que se está diciendo.	2	1	0	☐

Comentarios u Observaciones:

Calculation of % Est (see Manual)		Raw Score Calculation	
Office Use Only	No. of Est A	Highest-Numbered Basal Item × 2 = C	
	No. of Items Answered B	Points Between Basal and Ceiling D	
	(A ÷ B) × 100 = % Est	rec Raw Score C + D	

HABLAR
ÁREA DE LA COMUNICACIÓN
Opciones de Respuesta: 2 = Generalmente o frecuentemente, 1 = A veces, 0 = Nunca

 Marca
si
Est

0-2	1.	Hace sonidos felices.	2	1	0	☐
	2.	Hace sonidos o gestos para llamar tu atención.	2	1	0	☐
	3.	Hace por lo menos tres sonidos cortos del lenguaje. Ejemplos: "Ma", "Ba", "Ii", "O". ☑ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero ahora ya dice palabras.	2	1	0	☐
	4.	Llora o se pone inquieto(a) cuando tiene hambre, tiene el pañal mojado, etc. Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐
	5.	Balbucea haciendo una serie de sonidos. Ejemplos: "Ba-ba-ba-ba", "Ma-ma-ma-ma", "Da-da-da-da". ☑ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero ahora ya dice palabras.	2	1	0	☐
	6.	Hace sonidos o gestos si quiere que una actividad continúe o termine. Ejemplos: Dice "Otra vez", niega con la cabeza.	2	1	0	☐
	7.	Hace por lo menos tres gestos básicos como estos: (1) Mover la cabeza de arriba abajo para sí, (2) Mover la cabeza de lado a lado para no, (3) Estirar la mano hacia algo que desea, (4) Saludar con la mano, (5) Dar palmadas.	2	1	0	☐
	8.	Dice "Papá" o "Mamá" u otro nombre para su padre/madre.	2	1	0	☐
	9.	Dice los nombres de por lo menos tres objetos. Ejemplo: Una pelota/bola.	2	1	0	☐
	10.	Repite o intenta repetir palabras después de escucharlas. Ejemplos: Pelota, Carro, Más. ☑ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐
3-5	11.	Dice los nombres de por lo menos 10 objetos. ☑ Marca 2 por Sí o 0 por No.	2	0		☐
	12.	Dice "No". Debe realmente querer decir que no, no solamente repetir la palabra.	2	1	0	☐
	13.	Pide cosas usando una sola palabra. Ejemplos: "Quiero", "Más", "Abre". ☑ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐

Opciones de Respuesta: 2 = Generalmente o frecuentemente, 1 = A veces, 0 = Nunca

Marca
si
Est

14.	Dice "Sí". Debe realmente querer decir que <i>sí</i> , no solamente repetir la palabra.	2	1	0	☐
15.	Dice los nombres de por lo menos tres acciones. Ejemplo: Comer (o comiendo).	2	1	0	☐
16.	Llama a sus hermanos, hermanas o amigos por su nombre o apodo.	2	1	0	☐
17.	Dice por lo menos 50 palabras. ☒ Marca 2 por Sí o 0 por No.	2	0		☐
18.	Dice su propio nombre o apodo.	2	1	0	☐
19.	Dice frases que contienen un sustantivo (una palabra que nombra algo) y un verbo (una palabra de acción). Ejemplos: "Mami ven", "Dame pelota".	2	1	0	☐
20.	Sabe cómo decir más de uno de una cosa. Ejemplos: "Dos gatos", "Más galletas", "Esas flores".	2	1	0	☐
21.	Usa los pronombres <i>yo</i> , <i>mí</i> y <i>mío</i> para referirse a sí mismo(a). Puede hacer errores como "Mí quiero" o "Mío juguete".	2	1	0	☐
22.	Hace por lo menos tres gestos más avanzados como estos: (1) Hacer señas con la mano para indicar <i>ven acá</i> , (2) Poner un dedo sobre los labios para decir <i>silencio</i> , (3) Usar las manos para mostrar <i>así de grande</i> , (4) Encogerse de hombros para decir <i>no sé</i> .	2	1	0	☐
23.	Usa palabras que muestran a quién pertenece una cosa. Ejemplos: "Esto es mío", "Tu libro", "Este es el escritorio de Carolina".	2	1	0	☐
24.	Usa adjetivos para describir cosas. Ejemplos: "Dibujo <i>bonito</i> ", "Perrito <i>grande</i> ".	2	1	0	☐
25.	Usa <i>no</i> en frases. Ejemplos: "No lo quiere", "Yo no ir".	2	1	0	☐
6-7	26. Dice lo que está haciendo usando frases simples. Ejemplos: "Gloria y yo jugamos", "Daniel lee un libro".	2	1	0	☐
	27. Usa <i>en</i> , <i>sobre</i> y <i>debajo de</i> en frases. Ejemplos: "Está en la caja", "Pelota va debajo de la mesa"	2	1	0	☐
	28. Hace preguntas que empiezan con <i>quién</i> . Ejemplos: "¿Quién es?"; "¿Quién fue a la tienda?"	2	1	0	☐
	29. Usa <i>y</i> en frases. Ejemplos: "Mamá y papá están aquí", "Quiero helado y pastel".	2	1	0	☐
8+	30. Dice cuántos años tiene cuando se lo preguntas. Puede usar sus dedos también.	2	1	0	☐
	31. Usa los pronombres <i>tú</i> , <i>él</i> , <i>ella</i> , <i>lo</i> y <i>la</i> para referirse a otros. Puede cometer errores como "Él está contenta" o "Ví a él".	2	1	0	☐
	32. Dice su nombre completo (nombre y apellido) cuando se lo preguntas.	2	1	0	☐
	33. Hace preguntas que empiezan con <i>por qué</i> . Ejemplos: "¿Por qué tengo que ir?"; "¿Por qué guardaste mis cosas?"	2	1	0	☐
	34. Hace preguntas que empiezan con <i>cuándo</i> . Ejemplos: "¿Cuándo vamos a cenar?"; "¿Cuándo podemos irnos para la casa?"	2	1	0	☐
	35. Sabe cómo decir que algo ocurrió en el pasado. Ejemplos: "Caminé a la tienda", "María <i>hizo</i> un pastel".	2	1	0	☐
	36. Usa todos los pronombres (palabras que se refieren a sí mismo(a) y otros) correctamente. Ejemplos: <i>yo</i> , <i>ella</i> , <i>nosotros</i> , <i>ellos</i> , <i>tu</i> , <i>nuestro</i> , <i>su</i> .	2	1	0	☐
	37. Dice lo que sabe o piensa de cosas.	2	1	0	☐
	38. Dice cuántos años tendrá en su próximo cumpleaños cuando se lo preguntas. Puede decirlo con sus dedos.	2	1	0	☐
	39. Usa <i>porque</i> en frases. Ejemplos: "Voy porque quiero ir", "Kathy volvió a casa porque estaba enferma".	2	1	0	☐
	40. Cuenta las partes básicas de un cuento conocido: Los personajes, lo que ocurre, como termina, etc.	2	1	0	☐
	41. Usa <i>detrás de</i> , <i>enfrente de</i> y <i>entre</i> en frases. Ejemplos: "Tomás está detrás de ti", "Caminaba enfrente de ella", "La pelota se fue entre los carros".	2	1	0	☐
	42. Da instrucciones sencillas de uno o dos pasos. Ejemplos: "El baño está al fondo del pasillo", "Dobla esto, y luego levántalo".	2	1	0	☐
	43. Cuenta en detalle eventos que ocurrieron una sola vez. Ejemplo: Cuando alguien le pregunta sobre un viaje.	2	1	0	☐
	44. Usa frases de dos partes conectadas por <i>y</i> o <i>pero</i> . Ejemplos: "Ella me preguntó y le dije que no"; "Javier quería ir pero yo no".	2	1	0	☐

HABLAR
ÁREA DE LA COMUNICACIÓN

Opciones de Respuesta: 2 = Generalmente o frecuentemente, 1 = A veces, 0 = Nunca

Marca
si
Est

45. Cuenta en detalle eventos de su vida diaria. Ejemplo: Cuando le preguntas qué pasó hoy en casa de su amigo(a).	2	1	0	☐
46. Dice el mes y el día de su cumpleaños cuando se lo preguntas.	2	1	0	☐
47. Si es necesario, dice algo de una manera distinta para ayudar a alguien a entender lo que quiere decir.	2	1	0	☐
48. Dice correctamente la dirección completa de su casa cuando se la preguntas. Tiene que incluir la ciudad y el estado.	2	1	0	☐
49. Da instrucciones complejas de tres o más pasos. Ejemplos: "Ve al final de esta calle, gira a la derecha y camina media cuadra hasta que veas el edificio blanco de dos pisos"; "Primero prepara los fideos, luego mézclalos en un sartén con la salsa y después pon el pan rallado encima de todo y hornéalo por 10 minutos".	2	1	0	☐

Comentarios u Observaciones:

Office Use Only	Calculation of % Est (see Manual)		Raw Score Calculation	
	No. of Est		Highest-Numbered Basal Item	× 2 =
	No. of Items Answered		Points Between Basal and Ceiling	
	(A ÷ B) × 100 = % Est		exp Raw Score C + D	

LEER Y ESCRIBIR
ÁREA DE LA COMUNICACIÓN

Opciones de Respuesta: 2 = Generalmente o frecuentemente, 1 = A veces, 0 = Nunca

Marca
si
Est

0-6	1. Sostiene un libro correctamente para leerlo y voltea las páginas en la dirección correcta.	2	1	0	☐
	2. Reconoce una o más letras del alfabeto cuando las ve.	2	1	0	☐
	3. Entiende uno o más símbolos y señales sencillas. Ejemplos: señal de PARE/STOP, señales en las puertas de los baños, flechas, carita feliz.	2	1	0	☐
	4. Reconoce su propio nombre de forma impresa.	2	1	0	☐
	5. Reconoce por lo menos 10 letras del alfabeto cuando las ve. ☑ Marca 2 por Sí o 0 por No.	2	0	0	☐
	6. Sabe en qué dirección se escribe su propio idioma. Ejemplo: En español, de izquierda a derecha.	2	1	0	☐
7-8	7. Escribe en la dirección correcta. Ejemplo: En español, de izquierda a derecha.	2	1	0	☐
	8. Copia su propio nombre sin errores. ☑ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐
	9. Copia palabras sencillas sin errores. Ejemplos: GATO, VER, IR. ☑ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐
	10. Reconoce todas las letras del alfabeto, tanto mayúsculas como minúsculas, cuando las ve. ☑ Marca 2 por Sí o 0 por No.	2	0	0	☐
	11. Escribe las letras del alfabeto correctamente, no al revés ni boca abajo.	2	1	0	☐
	12. Escribe de memoria su nombre y apellido.	2	1	0	☐
	13. Lee por lo menos 10 palabras. ☑ Marca 2 si Sí o 0 si No.	2	0	0	☐
	14. Lee en voz alta frases sencillas de por lo menos tres palabras.	2	1	0	☐
9+	15. Copia frases de cuatro o más palabras sin errores. ☑ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐
	16. Escribe de memoria por lo menos 10 palabras. Ejemplos: PEZ, GATO, LOS. ☑ Marca 2 si Sí o 0 si No.	2	0	0	☐

Opciones de Respuesta: 2 = Generalmente o frecuentemente, 1 = A veces, 0 = Nunca

Marca
si
Est

17. Lee cuentos sencillos en voz alta. ☑ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐
18. Escribe frases sencillas de tres o más palabras.	2	1	0	☐
19. Escribe de memoria por lo menos 20 palabras. ☑ Marca 2 si Sí o 0 si No.	2		0	☐
20. Lee a un nivel de segundo grado o mayor. ☑ Marca 2 si Sí o 0 si No.	2		0	☐
21. Entiende el orden alfabético. Ejemplos: Encuentra un nombre en una libreta de direcciones o una lista de números de teléfono, encuentra una palabra en un diccionario.	2	1	0	☐
22. Escribe notas, cartas, correo electrónico o mensajes de texto sencillos que contienen por lo menos tres frases. ☑ Marca 2 si Sí o 0 si No.	2		0	☐
23. Entiende tablas, diagramas o gráficos sencillos.	2	1	0	☐
24. Entiende instrucciones visuales. Ejemplos: Instrucciones de montaje, indicaciones en un mapa.	2	1	0	☐
25. Escribe informes o resúmenes que contienen por lo menos tres frases. Tiene que usar sus propias palabras y no copiar. ☑ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero ya no tiene que escribir informes o resúmenes.	2	1	0	☐
26. Lee a un nivel de cuarto grado o mayor. ☑ Marca 2 si Sí o 0 si No.	2		0	☐
27. Escribe correos electrónicos, cuentos, cartas, anotaciones en su diario, etc. que contienen 10 frases o más. ☑ Marca 2 si Sí o 0 si No.	2		0	☐
28. Usa una tabla de contenidos o índice para encontrar información dentro de un libro o archivo electrónico.	2	1	0	☐
29. Revisa y corrige su trabajo escrito antes de entregarlo. Ejemplo: Usa la computadora para revisar la ortografía. ☑ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero ya no tiene que entregar trabajo escrito.	2	1	0	☐
30. Usa Internet o una biblioteca para buscar información para escribir un trabajo o completar una tarea del trabajo.	2	1	0	☐
31. Escribe trabajos que son por lo menos una página de largo. Tiene que usar sus propias palabras y no copiar. ☑ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero ya no tiene que escribir trabajos.	2	1	0	☐
32. Escribe o dibuja instrucciones para otros. Ejemplos: Cómo hacer algo, cómo llegar a alguna parte.	2	1	0	☐
33. Llena formularios de papel o electrónicos de una página o menos. Ejemplo: Formularios para la escuela o el trabajo.	2	1	0	☐
34. Lee a un nivel de sexto grado o mayor. ☑ Marca 2 si Sí o 0 si No.	2		0	☐
35. Escribe trabajos que son por lo menos tres páginas de largo. Tiene que usar sus propias palabras y no copiar. ☑ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero ya no tiene que escribir trabajos.	2	1	0	☐
36. Lee a un nivel de noveno grado o mayor. ☑ Marca 2 si Sí o 0 si No.	2		0	☐
37. Llena formularios de papel o electrónicos de dos páginas o más. Ejemplos: Solicitudes de trabajo, de ingreso a la universidad o para obtener una tarjeta de crédito.	2	1	0	☐
38. Escribe cartas de negocios o de solicitud. Ejemplos: Pide información, presenta una queja, solicita un empleo o ingreso a una escuela.	2	1	0	☐

Comentarios u Observaciones:

	Calculation of % Est (see Manual)	Raw Score Calculation
Office Use Only	No. of Est A	Highest-Numbered Basal Item × 2 = C
	No. of Items Answered B	Points Between Basal and Ceiling D
	(A ÷ B) × 100 = % Est	wrn Raw Score C + D

Opciones de Respuesta: 2 = Generalmente o frecuentemente, 1 = A veces, 0 = Nunca

Marca
si
Est

0-3	1. Abre su boca cuando le dan de comer. ☑ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero ya puede alimentarse por sí solo(a).	2	1	0	☐
	2. Bebe de un biberón/bibí/tetero/mamadera o un vaso entrenador. Tiene que sostener el biberón/bibí/tetero/mamadera o el vaso sin ayuda. ☑ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐
	3. Come comidas sólidas. Ejemplos: Verduras cocidas, carne picada.	2	1	0	☐
	4. Cooperar cuando lo(la) vistes o desvestes. Ejemplos: Levanta los brazos para que le quiten una camisa, extiende los pies para que le pongan los pantalones o zapatos. ☑ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐
	5. Chupa o mastica comidas que se pueden comer con la mano. Ejemplos: Galletas, pan tostado.	2	1	0	☐
	6. Cooperar cuando le lavas las manos y la cara. Ejemplos: Extiende las manos, voltea la cara hacia ti. ☑ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐
	7. Se alimenta por sí solo(a) con una cuchara. Puede derramar.	2	1	0	☐
	8. Se quita los zapatos y los calcetines/medias.	2	1	0	☐
	9. Bebe de una taza o un vaso regular. Puede derramar.	2	1	0	☐
4-6	10. Le avisa a alguien cuando tiene el pañal o el pantalón mojado o sucio. ☑ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero ahora usa el baño.	2	1	0	☐
	11. Se alimenta por sí solo(a) con un tenedor. Puede derramar.	2	1	0	☐
	12. Se quita ropa que se abrocha por delante. No tiene que desabotonarse o abrir el cierre. Ejemplo: Una chaqueta/chamarra.	2	1	0	☐
	13. Se sube ropa que tiene elástico alrededor de la cintura. Ejemplos: Ropa interior, pantalones de gimnasia.	2	1	0	☐
	14. Bebe de una taza o un vaso regular sin derramar.	2	1	0	☐
	15. Se alimenta por sí solo(a) con una cuchara sin derramar.	2	1	0	☐
	16. Se lava las manos usando jabón y agua y se las seca. No tiene que abrir y cerrar el grifo/la llave.	2	1	0	☐
	17. Se quita ropa que se pone por la cabeza. Ejemplos: Camiseta, sudadera, vestido.	2	1	0	☐
	18. Orina (hace pipí) en el inodoro o en la bacinilla/bacinica.	2	1	0	☐
	19. Se pone los zapatos. Puede ponérselos en el pie equivocado y no tiene que amarrarlos o abrocharlos.	2	1	0	☐
	20. Se limpia o suena la nariz usando un pañuelo, una servilleta, etc.	2	1	0	☐
	21. Se pone ropa que se abrocha por delante. No tiene que abotonarse o cerrar el cierre/cremallera. Ejemplo: Una chaqueta/chamarra.	2	1	0	☐
	22. Defeca (hace popó) en el inodoro o en la bacinilla/bacinica.	2	1	0	☐
	23. Va al baño durante el día. Puede necesitar ayuda, pero tiene que saber cuándo necesita ir.	2	1	0	☐
	24. Se pone ropa que se pone por la cabeza. Ejemplos: Camiseta, sudadera, vestido.	2	1	0	☐
	25. Se limpia la cara y las manos cuando se ensucian al comer.	2	1	0	☐
7-8	26. Se pone la ropa con el lado correcto hacia el frente y con el lado correcto hacia afuera.	2	1	0	☐
	27. Se lava y se seca la cara. No tiene que abrir y cerrar el grifo/la llave.	2	1	0	☐
	28. Va al baño durante la noche. Puede necesitar ayuda, pero tiene que saber cuándo necesita ir.	2	1	0	☐
	29. Se tapa la boca y la nariz cuando tose o estornuda.	2	1	0	☐
	30. Puede cerrar broches de presión.	2	1	0	☐

Opciones de Respuesta: 2 = Generalmente o frecuentemente, 1 = A veces, 0 = Nunca

Marca
si
Est

31.	Se cepilla los dientes. Tiene que poner la pasta de dientes en el cepillo, cepillarse bien y enjuagarse la boca.	2	1	0	☐
32.	Se pone los zapatos en los pies correctos y se los ata o abrocha.	2	1	0	☐
33.	Va al baño durante el día y durante la noche sin ayuda. Tiene que limpiarse, tirar de la cadena/bajar la palanca y lavarse las manos por sí solo(a).	2	1	0	☐
9+ 34.	Abotona botones grandes usando los ojales correctos. Ejemplo: Los botones de un abrigo.	2	1	0	☐
35.	Se cambia de ropa cuando se ha ensuciado, mojado, enfangado/enlodado o huele mal.	2	1	0	☐
36.	Une y cierra los cierres que no se encuentran unidos en la parte de abajo. Ejemplos: Los cierres de un abrigo o una chaqueta/chamarra.	2	1	0	☐
37.	Sabe que el ejercicio es bueno para las personas.	2	1	0	☐
38.	Unta la comida utilizando un cuchillo. Ejemplos: La mantequilla, la mermelada, la mostaza.	2	1	0	☐
39.	Se baña o ducha y se seca por sí solo(a). No tiene que abrir y cerrar el grifo/la llave.	2	1	0	☐
40.	Abotona botones pequeños usando los ojales correctos. Ejemplo: Los botones de una camisa.	2	1	0	☐
41.	Busca y usa un baño apropiado cuando está fuera de casa.	2	1	0	☐
42.	Se lava y se enjuaga el pelo/cabello. No tiene que abrir y cerrar el grifo/la llave.	2	1	0	☐
43.	Abre el grifo/la llave y ajusta la temperatura del agua.	2	1	0	☐
44.	Va al baño antes de salir en caso de que no haya uno al que pueda ir mientras esté fuera.	2	1	0	☐
45.	Corta tipos de comida que son fáciles de cortar utilizando un cuchillo. Ejemplos: Pescado, panqueques, mantequilla.	2	1	0	☐
46.	Selecciona ropa apropiada cuando llueve o hace frío. Ejemplos: Un impermeable, botas, un suéter.	2	1	0	☐
47.	Sabe cuáles alimentos son saludables y cuáles no son saludables.	2	1	0	☐
48.	Elige hacer ejercicio por salud o diversión.	2	1	0	☐
49.	Elige comer comida saludable.	2	1	0	☐
50.	Se prepara para los cambios de tiempo llevando consigo un paraguas, un suéter, etc.	2	1	0	☐
51.	Corta tipos de comida que son más difíciles de cortar utilizando un cuchillo afilado. Ejemplos: Carne, vegetales crudos.	2	1	0	☐
52.	Va al médico cuando necesita por enfermedad o una herida.	2	1	0	☐
53.	Toma los medicamentos de acuerdo a las instrucciones por sí solo(a).	2	1	0	☐
54.	Toma su propia temperatura cuando es necesario.	2	1	0	☐
55.	Lleva el control de sus medicamentos y los vuelve a surtir cuando es necesario. ☒ Si no ha tenido que llevar el control de sus medicamentos y surtir las recetas por sí solo(a), estima con cuánta frecuencia lo haría. También marca el cuadrito en la columna que dice "Marca si est".	2	1	0	☐

Comentarios u Observaciones:

Calculation of % Est (see Manual)		Raw Score Calculation	
Office Use Only	No. of Est A	Highest-Numbered Basal Item × 2 = C	
	No. of Items Answered B	Points Between Basal and Ceiling D	
	(A ÷ B) × 100 = % Est	per Raw Score C + D	

Opciones de Respuesta: 2 = Generalmente o frecuentemente, 1 = A veces, 0 = Nunca

Marca
si
Est

0+	1. Tiene cuidado cuando está cerca de cosas que le podrían quemar. Ejemplos: Estufa/cocina, horno, fuego.	2	1	0	☐
	2. Tiene cuidado al usar objetos cortantes o punzantes. Ejemplos: Cuchillos, tijeras.	2	1	0	☐
	3. Si derrama algo, lo limpia por sí solo(a).	2	1	0	☐
	4. Mete su ropa sucia en el lugar apropiado para que sea lavada. Ejemplos: Cesta de la ropa sucia, ducto para ropa sucia/lavandería.	2	1	0	☐
	5. Guarda sus libros, juguetes, etc. cuando termina de usarlos.	2	1	0	☐
	6. Hace por lo menos dos quehaceres domésticos sencillos. Ejemplos: Desempolvar, vaciar los botes/cestos de basura, alimentar a una mascota.	2	1	0	☐
	7. Se quita los zapatos sucios o los limpia antes de entrar a la casa.	2	1	0	☐
	8. Se lava las manos antes de preparar comida.	2	1	0	☐
	9. Recoge todos sus platos, utensilios, servilletas, tazas, etc. después de comer.	2	1	0	☐
	10. Sabe qué hacer en situaciones peligrosas. Ejemplos: Cuándo buscar ayuda, cuándo llamar al 911 (servicios de emergencia), cómo huir del peligro.	2	1	0	☐
	11. Guarda su ropa limpia en el lugar correcto. Ejemplos: En cajones o en el ropero, en ganchos.	2	1	0	☐
	12. Cuelga su toalla mojada en un toallero o gancho, o la pone en el lugar apropiado para que sea lavada.	2	1	0	☐
	13. Prepara un tentempié/una merienda o comida sencilla. Ejemplos: Un sándwich/emparedado, galletas saladas con queso, comida que se prepara en el microondas.	2	1	0	☐
	14. Utiliza por lo menos dos aparatos de cocina simples. Ejemplos: Tostador, microondas, abrelatas eléctrico.	2	1	0	☐
	15. Lava las frutas y verduras antes de comerlas o cocinarlas.	2	1	0	☐
	16. Utiliza por lo menos tres utensilios de cocina. Ejemplos: Cuchillos, pinzas, espátula, pelador de verduras.	2	1	0	☐
	17. Mantiene la casa segura mientras está en casa. Ejemplos: Mantiene las puertas cerradas con llave, averigua quién es antes de abrir la puerta.	2	1	0	☐
	18. Guarda los platos limpios en su lugar.	2	1	0	☐
	19. Limpia el piso. Ejemplos: Barre, pasa la aspiradora o el trapeador.	2	1	0	☐
	20. Tiene cuidado cuando utiliza aparatos o electrodomésticos. Ejemplos: Aspiradora, cortadora de césped/podadora de grama, plancha, herramientas eléctricas.	2	1	0	☐
	21. Lava los platos. Puede lavarlos a mano o utilizar el lavaplatos.	2	1	0	☐
	22. Prepara y come las sobras de comida.	2	1	0	☐
	23. Utiliza los productos de limpieza correctamente. Ejemplos: Detergente de ropa, cera para muebles, limpiador de cristales.	2	1	0	☐
	24. Guarda las sobras de comida. Ejemplos: En bolsas o envoltura de plástico, en contenedores.	2	1	0	☐
	25. Mantiene la casa segura cuando sale de casa. Ejemplos: Cierra las puertas con llave, cierra las ventanas, activa el sistema de seguridad.	2	1	0	☐
	26. Usa la estufa/cocina o el horno para cocinar u hornear. Tiene que prenderla(o) y apagarla(o) por sí solo(a).	2	1	0	☐
	27. Limpia el baño: Inodoro, lavabo, ducha o tina/bañera, etc.	2	1	0	☐
	28. Lava la ropa. Tiene que lavarla, secarla y doblarla/colgarla.	2	1	0	☐
	29. Se da cuenta cuando hay que hacer tareas sencillas en la casa y las hace. Ejemplos: Reemplazar focos fundidos/ bombillas quemadas, pilas, filtros, la bolsa de la aspiradora.	2	1	0	☐
	30. Prepara una comida completa con tres o más tipos de comida.	2	1	0	☐

Comentarios u Observaciones: _____

Office Use Only	Calculation of % Est (see Manual)		Raw Score Calculation	
	No. of Est		Highest-Numbered Basal Item	× 2 =
	No. of Items Answered		Points Between Basal and Ceiling	
	(A ÷ B) × 100 = % Est		dom Raw Score C + D	

Opciones de Respuesta: 2 = Generalmente o frecuentemente, 1 = A veces, 0 = Nunca

Marca
si
Está

0-8	1. Habla con alguna persona conocida usando un teléfono, una computadora u otro aparato electrónico. No tiene que iniciar la llamada.	2	1	0	☐
	2. Cuenta por lo menos 10 objetos, uno por uno.	2	1	0	☐
	3. Se queda cerca de ti cuando está en un lugar público. No cuenta si lo(la) llevan en brazos, lo(la) empujan en una carriola/cochecito de bebé, etc. ☑ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐
	4. Entiende que el dinero se usa para comprar cosas. No tiene que realmente usar el dinero por sí solo(a).	2	1	0	☐
	5. Entiende que un reloj se usa para saber la hora. No tiene que decir la hora por sí solo(a).	2	1	0	☐
	6. Opera por lo menos dos aparatos electrónicos para entretenerse. Ejemplos: Televisión, DVD, reproductor de música, videojuego portátil, computadora usada para entretenimiento.	2	1	0	☐
	7. Entiende las reglas de seguridad para pasajeros en un carro/coche y las sigue. Ejemplos: Mantiene abrochado su cinturón de seguridad, no distrae al conductor.	2	1	0	☐
	8. Demuestra los buenos modales cuando come en público. Ejemplos: Usa los cubiertos, se sienta de una forma apropiada, no molesta a los demás.	2	1	0	☐
	9. Sabe los siete días de la semana en orden.	2	1	0	☐
9-11	10. Respeta el derecho de la gente a la privacidad. Ejemplos: Cuando usa el baño o al cambiarse la ropa; no abre el correo de otra persona.	2	1	0	☐
	11. Sabe los nombres de las monedas de 1 centavo, 5 centavos, 10 centavos y 25 centavos de los Estados Unidos (<i>penny</i> , <i>nickel</i> , <i>dime</i> y <i>quarter</i>). No tiene que saber su valor.	2	1	0	☐
	12. Mira hacia ambos lados al cruzar la calle.	2	1	0	☐
	13. Entiende que algunas cosas cuestan más que otras.	2	1	0	☐
	14. Dice qué día de la semana es cuando se le pregunta.	2	1	0	☐
	15. Entiende señales o símbolos que significan peligro. Ejemplos: La calavera y huesos cruzados para el veneno, un círculo con diagonal para indicar "prohibido".	2	1	0	☐
12+	16. Entiende y sigue las reglas y leyes de la comunidad. Ejemplos: No tirar basura en la calle, el control de las mascotas, respetar la propiedad de otros.	2	1	0	☐
	17. Sabe cómo hacer una llamada de emergencia. Ejemplos: Sabe llamar al 911 (servicios de emergencia) o a un contacto de emergencia.	2	1	0	☐
	18. Obedece los semáforos y las señales de <i>Pasar/No pasar</i> al cruzar las calles o carreteras.	2	1	0	☐
	19. Llama a otros usando un teléfono, una computadora u otro aparato electrónico.	2	1	0	☐
	20. Dice la hora usando un reloj digital.	2	1	0	☐
	21. Sabe la diferencia entre billetes de diferentes valores (billetes de \$1, \$5, \$10, etc.).	2	1	0	☐
	22. Sabe el valor de un <i>penny</i> (1 centavo), un <i>nickel</i> (5 centavos), un <i>dime</i> (10 centavos) y un <i>quarter</i> (25 centavos).	2	1	0	☐
	23. Evita las actividades o situaciones peligrosas o riesgosas. Ejemplos: Caminar en un área insegura, tirarse de lugares altos, recoger a un extraño en la carretera.	2	1	0	☐
	24. Encuentra una fecha en un calendario cuando se le pide. Ejemplos: La fecha de hoy, su cumpleaños.	2	1	0	☐
	25. Usa dinero para hacer compras pequeñas por sí solo(a). Ejemplos: Dulces, juguetes.	2	1	0	☐
	26. Se fija una meta a corto plazo y la logra. Ejemplo: Termina toda la tarea el jueves por la noche para tener el fin de semana libre.	2	1	0	☐
	27. Combina monedas para obtener una cantidad específica. Ejemplo: 87 centavos.	2	1	0	☐
	28. Se levanta a tiempo cuando es necesario. Ejemplos: Pone el despertador, pide a su padre/madre que lo(la) despierte.	2	1	0	☐

Opciones de Respuesta: 2 = Generalmente o frecuentemente, 1 = A veces, 0 = Nunca

Marca
si
Est

29. Encuentra un número de teléfono. Ejemplos: Usa una lista de contactos, Internet, una guía telefónica, 411 (servicios de información telefónica).	2	1	0	☐
30. Usa un reloj para saber cuándo es hora de algo. Ejemplos: Cuando empieza un programa de televisión, cuándo encontrarse con un amigo.	2	1	0	☐
31. Se comporta de una manera segura cuando está trabajando y/o divirtiéndose. Ejemplos: Se pone equipo de seguridad, tiene cuidado cuando opera herramientas y maquinaria.	2	1	0	☐
32. Mira o escucha la televisión o la radio o usa Internet para obtener información actualizada. Ejemplos: Noticias, pronóstico del tiempo, condiciones del tránsito/tráfico.	2	1	0	☐
33. Mantiene seguro el dinero, el teléfono celular, etc. cuando está fuera de casa. Ejemplos: Cuando va de compras, sale a cenar o viaja.	2	1	0	☐
34. Lleva consigo o guarda el dinero/tarjeta(s) de débito/crédito de manera segura, sin perderlos. Ejemplos: En una billetera/cartera, bolsa/bolso o un bolso de cintura.	2	1	0	☐
35. Usa la tecnología para al menos dos tipos de tareas. Ejemplos: Escribir trabajos escolares o documentos de negocios, correo electrónico para la escuela o el trabajo, organizar información, buscar información en Internet.	2	1	0	☐
36. Usa por lo menos dos tipos de tecnología para la interacción social. Ejemplos: Correo electrónico personal, mensajes de texto, medios sociales, Skype™. Las llamadas telefónicas no cuentan.	2	1	0	☐
37. Entiende el derecho al voto.	2	1	0	☐
38. Considera la calidad y el precio al decidir qué comprar.	2	1	0	☐
39. Después de comprar algo, verifica que el cambio esté correcto.	2	1	0	☐
40. Entiende el derecho a iniciar o cancelar un servicio. Ejemplos: Servicio telefónico o servicio de Internet.	2	1	0	☐
41. Entiende el derecho a comunicar un problema con un producto, un servicio, su situación de vivienda, etc.	2	1	0	☐
42. Se fija una meta que se puede completar en seis meses o más y la logra. Ejemplos: Trabaja y ahorra dinero para comprar algo caro, se pone en mejor forma física.	2	1	0	☐
43. Ha trabajado para ganar dinero fuera de la familia. Ejemplos: Hacer trabajo de jardinería para un vecino o cuidar a sus niños, tener un empleo. ☒ Marca 2 si Sí o 0 si No.	2		0	☐
44. Cuando es necesario, viaja una milla o más a un lugar que ya ha visitado muchas veces. Puede caminar, ir en bicicleta, manejar, usar el transporte público, etc., pero tiene que hacerlo por sí solo(a).	2	1	0	☐
45. Usa un mapa (de la ciudad, las carreteras, GPS u otro aparato electrónico) para determinar cómo llegar a algún lugar cuando es necesario.	2	1	0	☐
46. Entiende el derecho de ver registros u otra información sobre sí mismo(a). Ejemplos: Expedientes escolares o médicos, historial de crédito.	2	1	0	☐
47. Llama si no va a ir o va a llegar tarde a la escuela, el trabajo, una cita, etc.	2	1	0	☐
48. En un restaurante, encuentra una mesa, elige qué pedir, hace el pedido y paga su propia comida. Tiene que hacer todas estas cosas por sí solo(a), incluyendo pagar.	2	1	0	☐
49. Cuando es necesario, viaja una milla o más a un lugar nuevo. Puede caminar, ir en bicicleta, manejar, usar el transporte público, etc., pero tiene que hacerlo por sí solo(a).	2	1	0	☐
50. Planea sus gastos diarios y se apeg a al plan. Ejemplos: Cuánto necesita para las comidas, los pasajes de autobús/guagua.	2	1	0	☐
51. Se fija una meta de largo plazo que toma dos años o más y la logra. Ejemplos: Ser elegido para un equipo deportivo o un equipo de competencia académica, entrar a la universidad.	2	1	0	☐
52. Usa una cuenta bancaria de manera responsable: Mantiene dinero en la cuenta, controla el saldo, no se sobregira, etc.	2	1	0	☐
53. Compra comida y artículos del hogar cuando es necesario.	2	1	0	☐
54. Ha mantenido un empleo (de 10 horas o más a la semana) por lo menos un mes. ☒ Marca 2 si Sí o 0 si No.	2		0	☐

VIVIR EN LA COMUNIDAD

ÁREA DE ACTIVIDADES DE LA VIDA DIARIA

Opciones de Respuesta: 2 = Generalmente o frecuentemente, 1 = A veces, 0 = Nunca

55. Tiene una tarjeta de crédito o de débito a su nombre y la usa de manera responsable.	2	1	0	☐
56. Planea sus gastos mensuales y se apegas al plan. Ejemplos: Cuánto necesita para el alquiler/la renta, los servicios públicos (agua, electricidad, etc.).	2	1	0	☐
57. Paga sus cuentas a tiempo.	2	1	0	☐
58. Ha mantenido el mismo empleo (de 10 horas o más a la semana) por lo menos un año. ☒ Marca 2 si Sí o 0 si No.	2	0		☐

Comentarios u Observaciones:

Calculation of % Est (see Manual)		Raw Score Calculation	
Office Use Only	No. of Est A	Highest-Numbered Basal Item x 2 = C	
	No. of Items Answered B	Points Between Basal and Ceiling D	
	$(A \div B) \times 100 =$ % Est	cmm Raw Score C + D	

RELACIONARSE CON OTROS

ÁREA DE HABILIDADES SOCIALES Y RELACIONES

Opciones de Respuesta: 2 = Generalmente o frecuentemente, 1 = A veces, 0 = Nunca

0-9	1. Reconoce a familiares u otras personas que conoce bien.	2	1	0	☐
	2. Muestra por lo menos tres emociones diferentes. Ejemplos: Felicidad, tristeza, sorpresa, miedo, molestia.	2	1	0	☐
	3. Sonríe o hace sonidos cuando se le acerca una persona conocida.	2	1	0	☐
	4. Te mira a la cara.	2	1	0	☐
	5. Sonríe en respuesta a una sonrisa o una voz amable.	2	1	0	☐
	6. Trata de interactuar con otros. Ejemplos: Le sonríe o hace sonidos a alguien, extiende la mano hacia alguien.	2	1	0	☐
10+	7. Extiende sus brazos hacia ti cuando extiendes tus brazos hacia él/ella. ☒ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐
	8. Da cariño/afecto a personas que conoce. Ejemplos: Las toca, abraza, besa.	2	1	0	☐
	9. Mira a su alrededor de vez en cuando para asegurarse de que alguien que conoce está cerca. ☒ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐
	10. Muestra interés en otros niños de su propia edad que no son sus hermanos. Ejemplos: Los observa, les sonríe.	2	1	0	☐
	11. Se reconoce cuando se ve en un espejo o una foto.	2	1	0	☐
	12. Sonríe cuando le elogian o le dan un cumplido. Ejemplos: "Bien hecho", "Qué bonita tu camisa".	2	1	0	☐
	13. Te imita/copia cuando pones una cara de felicidad, de tristeza o de sorpresa. ☒ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐
	14. Se da cuenta cuando otros están felices, tristes, sorprendidos, asustados, molestos, etc.	2	1	0	☐
	15. Imita/Copia una actividad mientras otra persona la hace. Ejemplos: Juega a afeitarse, maquillarse, pasar la aspiradora, clavar clavos. ☒ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐
	16. Tiene un buen contacto visual cuando interactúa con otras personas.	2	1	0	☐
	17. Usa acciones o palabras para mostrar a otros que se siente feliz, triste o preocupado(a) por ellos. Ejemplos: Los abraza, toma de la mano, les pregunta "¿Estás bien?"	2	1	0	☐
	18. Dice qué parentesco tiene con miembros de su familia. Ejemplos: "Es mi mamá", "Es mi hermano".	2	1	0	☐
	19. Usa palabras para expresar sus emociones. Ejemplos: "Estoy contento(a)", "Tengo miedo", "No me gusta".	2	1	0	☐

Opciones de Respuesta: 2 = Generalmente o frecuentemente, 1 = A veces, 0 = Nunca

Opciones de Respuesta: 2 = Generalmente o frecuentemente, 1 = A veces, 0 = Nunca				Marca si Est	
20.	Habla con un volumen, velocidad y nivel de entusiasmo apropiados para la conversación.	2	1	0	☐
21.	Responde amablemente cuando los adultos que conoce le hacen preguntas o comentarios de rutina. Ejemplos: Si le preguntan "¿Cómo estás?" responde "Bien"; si le dicen "Te ves bien", dice "Gracias".	2	1	0	☐
22.	Imita/Copia una actividad varias horas después de ver a otra persona hacerla. Ejemplos: Juega a afeitarse, maquillarse, pasar la aspiradora, clavar clavos. ☒ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐
23.	Tiene un(a) mejor amigo(a) o algunos buenos amigos. ☒ Marca 2 si Sí o 0 si No.	2		0	☐
24.	Intenta hacer amistades con otros de su edad. Ejemplos: Pide ir a jugar, pide ir a algún sitio con otro(a) niño(a).	2	1	0	☐
25.	Hace cosas para tratar de complacer a otros. Ejemplos: Hace una tarjeta o un regalo para alguien, ayuda sin que se lo pidan.	2	1	0	☐
26.	Mantiene una distancia apropiada de otros en situaciones sociales. Ejemplo: No se acerca demasiado a otra persona mientras habla.	2	1	0	☐
27.	Es un(a) buen(a) amigo(a): Trata a sus amigos justamente y con respeto, los apoya, etc.	2	1	0	☐
28.	Sabe que lo que le gusta y no le gusta puede ser diferente de lo que les gusta y no les gusta a otras personas. Ejemplos: Tipos de comida, películas.	2	1	0	☐
29.	Habla con otros sobre intereses que tienen en común. Ejemplos: Deportes, programas de televisión, planes para el verano.	2	1	0	☐
30.	Mantiene sus amigos a lo largo del tiempo. Ejemplo: Ha tenido el mismo buen amigo durante más de un año.	2	1	0	☐
31.	Inicia conversaciones simples cuando se encuentra con personas que conoce, Ejemplos: "¿Cómo estás?" o "¿Qué hay de nuevo?"	2	1	0	☐
32.	Felicita a otros cuando les pasan cosas buenas.	2	1	0	☐
33.	Les da tarjetas o regalos a miembros de la familia en días especiales. Ejemplos: Los cumpleaños, día de las madres, día de los padres, día de San Valentín, fiestas religiosas.	2	1	0	☐
34.	Habla con otros sin interrumpir o ser maleducado(a).	2	1	0	☐
35.	Les dice a otros lo que piensa y siente en vez de suponer que ya lo saben. Ejemplos: "Eso hirió mis sentimientos" o "Esto es muy importante para mí".	2	1	0	☐
36.	Escoge amigos con buenas cualidades: Amigos que lo(a) tratan con respeto, lo(a) apoyan, no se meten en problemas, etc.	2	1	0	☐
37.	Cambia fácilmente de un tema de conversación a otro cuando es necesario. No se apega a un tema.	2	1	0	☐
38.	Se mantiene en el tema de la conversación cuando es necesario. No se desvía.	2	1	0	☐
39.	Habla con otros sobre cosas que les interesan, aun si a él/ella no le interesan.	2	1	0	☐
40.	Inicia conversaciones con otros hablando de cosas que les interesan.	2	1	0	☐
41.	Se da cuenta cuando alguien necesita que se le explique algo para entender lo que él/ella está diciendo.	2	1	0	☐
42.	Hace cosas que sus amigos quieren hacer, aun cuando preferiría hacer algo diferente. ☒ Si no sabes, estima un puntaje. También marca el cuadrito en la columna que dice "Marca si est".	2	1	0	☐
43.	Capta las indirectas en una conversación. Ejemplos: Sabe que si alguien bosteza puede ser porque está aburrido(a), que la gente puede cambiar de tema porque no quiere hablar de cierta cosa, que mirar la hora puede significar que la persona necesita terminar la conversación.	2	1	0	☐

Comentarios u Observaciones:

	Calculation of % Est (see Manual)	Raw Score Calculation
Office Use Only	No. of Est A	Highest-Numbered Basal Item × 2 = C
	No. of Items Answered B	Points Between Basal and Ceiling D
	(A ÷ B) × 100 = % Est	ipr Raw Score C + D

Opciones de Respuesta: 2 = Generalmente o frecuentemente, 1 = A veces, 0 = Nunca

0+		2	1	0	Marca si Es
1.	Muestra interés en lo que está a su alrededor. Ejemplos: Mira o se mueve por todas partes, toca objetos o personas.				☐
2.	Responde cuando actúas de una manera juguetona. Ejemplos: Sonríe, se ríe, bate palmas/da palmadas/aplaude.				☐
3.	Juega juegos de bebé como jugar a las escondidas/picabú ("peek-a-boo") y jugar a las palmaditas/tortillitas. ☐ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.				☐
4.	Juega cerca de otro(a) niño(a), cada uno(a) haciendo cosas diferentes. ☐ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.				☐
5.	Juega con uno o más niños por lo menos durante 5 minutos mientras alguien mayor los supervisa. ☐ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.				☐
6.	Copia a un niño(a) que esté jugando cerca de él/ella, aunque no estén jugando juntos. Ejemplo: Después de ver a otro niño(a) hacer una torre de cubos/bloques, empieza a hacer su propia torre de cubos/bloques. ☐ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.				☐
7.	Juega con uno o más niños por lo menos durante 30 minutos mientras alguien mayor los supervisa. ☐ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.				☐
8.	Preferiría jugar con otros niños en lugar de observarlos o jugar solo(a).				☐
9.	Comparte sus juguetes u otras cosas cuando se lo mandan.				☐
10.	Usa cosas que hay en la casa para jugar juegos con la imaginación. Ejemplos: Juega a que un cubo/bloque es un carro o que una caja grande es una casa. ☐ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.				☐
11.	Se aleja de niños que tratan de herir a otros o destruyen cosas. Ejemplos: Niños que muerden, pegan, arrojan cosas, rompen cosas.				☐
12.	Se une a un grupo cuando le hacen saber <i>con palabras</i> que es bienvenido(a). Ejemplos: "Tenemos espacio", "Ven a pasar un rato con nosotros".				☐
13.	Juega juegos simples que usan la imaginación junto con otros niños. Ejemplos: Jugar a disfrazarse, jugar a ser superhéroes. ☐ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.				☐
14.	Juega juegos sencillos de grupo al aire libre, sin puntaje. Ejemplos: Jugar a pillar/Los encantados, saltar a la cuerda, jugar a la pelota. ☐ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.				☐
15.	Al jugar juegos o deportes, respeta el turno cuando se lo piden.				☐
16.	Juega juegos con la imaginación en los cuales diferentes niños juegan papeles diferentes. Ejemplos: Jugar a la escuela, jugar al restaurante, representar un programa de televisión o una película. ☐ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.				☐
17.	Invita a otros a jugar o pasar tiempo juntos.				☐
18.	Juega con otros niños sin necesitar que alguien mayor los supervise.				☐
19.	Comparte sus juguetes u otras cosas sin necesitar que se lo digan.				☐
20.	Se une a un grupo cuando le hacen saber <i>sin palabras</i> que es bienvenido(a). Ejemplos: Cuando otros señalan "ven con nosotros" con las manos o señalan una plaza libre.				☐
21.	Al jugar juegos o deportes, respeta el turno sin necesitar que se lo pidan.				☐
22.	Pide permiso antes de quitarle algo a alguien. No simplemente lo agarra.				☐
23.	Se queda fuera de un grupo cuando le hacen saber <i>con palabras</i> que no es bienvenido(a). Ejemplos: "Casi terminamos", "Solo niños grandes".				☐
24.	Juega con otros a juegos de cartas o juegos de mesa sencillos que se basan puramente en la suerte. Ejemplos: Un juego de mesa en el que hay que sacar una carta al azar para avanzar, un juego de cartas en el que cada persona enseña su carta al mismo tiempo y la de mayor valor gana. ☐ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.				☐

Opciones de Respuesta: 2 = Generalmente o frecuentemente, 1 = A veces, 0 = Nunca

Marca
si
Est

25. Demuestra tener un buen espíritu deportivo en los juegos o deportes: Juega limpio, no es muy agresivo(a), felicita a los ganadores, no se enoja cuando pierde, etc.	2	1	0	☐
26. Juega juegos sencillos de grupo al aire libre o al interior en los que se lleva puntaje. Ejemplos: Jugar al gato/tres en raya (<i>tic-tac-toe</i>), a patear la pelota (<i>kickball</i>), juegos de cartas ☒ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐
27. Se reúne con dos o más niños(as) de su edad en casa (puede ser su casa o la casa de otra persona).	2	1	0	☐
28. Sigue las reglas en los juegos o deportes sin que se lo digan.	2	1	0	☐
29. Se queda fuera de un grupo cuando le hacen saber <i>sin palabras</i> que no es bienvenido(a). Ejemplos: Lo(a) ignoran.	2	1	0	☐
30. Va a lugares con otros de su edad durante el día o la tarde con alguien que los supervise. Ejemplos: Van de compras, a ver una película, un evento deportivo. ☒ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero ha dejado atrás la necesidad de ser supervisado(a).	2	1	0	☐
31. Juega con otros a juegos de mesa, de cartas o juegos electrónicos que requieren de tomar decisiones y destreza. Ejemplos: Monopolio™, póker, Scrabble®, juegos de video para dos personas.	2	1	0	☐
32. Hace planes por adelantado para hacer cosas con otros de su edad por sí mismo(a). Ejemplos: Planea ir a cenar con un(a) amigo(a) el jueves, planea ir al cine con un grupo el fin de semana.	2	1	0	☐
33. Planea actividades divertidas que requieren organizar más de dos cosas. Ejemplos: Una fiesta de cumpleaños, una excursión en grupo.	2	1	0	☐
34. Obtiene información sobre el horario de películas, eventos deportivos, conciertos, etc. Ejemplos: Mira el periódico, busca en Internet, llama por teléfono al cine.	2	1	0	☐
35. Va a lugares con otros de su edad durante el día sin que nadie los supervise. Ejemplos: Un centro comercial, parque, centro comunitario.	2	1	0	☐
36. Va a lugares con otros de su edad por la noche sin que nadie los supervise. Ejemplos: Un concierto, una conferencia, un evento deportivo, el cine.	2	1	0	☐

Comentarios u Observaciones: _____

Office Use Only	Calculation of % Est (see Manual)		Raw Score Calculation	
	No. of Est	A	Highest-Numbered Basal Item	× 2 = C
	No. of Items Answered	B	Points Between Basal and Ceiling	D
	(A ÷ B) × 100 = % Est		pla Raw Score C + D	

Opciones de Respuesta: 2 = Generalmente o frecuentemente, 1 = A veces, 0 = Nunca

Marca
si
Est

0+	1. Busca consuelo de un ser querido cuando está herido(a) o molesto(a). Ejemplo: Mira a su padre/madre para que lo(la) consuele cuando se cae o pega en la cabeza.	2	1	0	☐
	2. Te mira o se mueve hacia ti cuando alguien desconocido se acerca. ☑ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐
	3. Permite que lo(la) dejes con otra persona sin molestarte mucho.	2	1	0	☐
	4. Cambia fácilmente de una actividad a otra. Ejemplo: Pasa de la hora de jugar a la hora de bañarse sin molestarte.	2	1	0	☐
	5. Recuerda dar las gracias cuando le dan algo.	2	1	0	☐
	6. Pide ayuda cuando no encuentra la manera de hacer algo.	2	1	0	☐
	7. Maneja los cambios en su rutina normal sin molestarte mucho.	2	1	0	☐
	8. Recuerda decir <i>por favor</i> cuando pide algo.	2	1	0	☐
	9. Actúa de una manera diferente con alguien nuevo en comparación con un amigo(a) o un miembro de la familia. Ejemplo: Cuando conoce a alguien nuevo, no bromea y no lo(la) abraza o toca como la gente suele hacer con un buen amigo.	2	1	0	☐
	10. Se recupera en uno o dos minutos cuando algo no sale como esperaba. Ejemplos: Perder en un juego, no obtener algo que quiere.	2	1	0	☐
	11. Se disculpa cuando comete un error pequeño y accidental. Ejemplos: Eructar, chocar con alguien.	2	1	0	☐
	12. Cuando está molesto(a), usa palabras o gestos en vez de gritar, golpear, tirar algo, etc.	2	1	0	☐
	13. Es amable cuando conoce a personas nuevas. Ejemplos: Sonríe, da la mano, dice "Mucho gusto".	2	1	0	☐
	14. Se disculpa sinceramente después de herir los sentimientos de alguien.	2	1	0	☐
	15. Entiende que la gente a veces hiere a otros sin querer. Ejemplos: Un accidente que causa que alguien salga herido, cuando una persona dice algo que hiere los sentimientos de alguien sin querer.	2	1	0	☐
	16. Acepta las sugerencias útiles de otros.	2	1	0	☐
	17. Controla su enojo o sentimientos heridos cuando los planes cambian por razones inevitables. Ejemplos: No llora o se enoja cuando un evento es cancelado debido al mal tiempo o un viaje es aplazado debido a problemas con el carro/coche.	2	1	0	☐
	18. Está dispuesto(a) a transigir/acceder a algo para llevarse bien con otros de su edad.	2	1	0	☐
	19. Copia el comportamiento de otros cuando está en una situación nueva y no está seguro(a) de cómo debe comportarse.	2	1	0	☐
	20. Sigue los límites de tiempo establecidos por su padre, madre, abuelo(a), etc. Ejemplos: Por cuánto tiempo se le permite mirar la televisión, jugar un juego, usar Internet, jugar afuera. ☑ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐
	21. Ajusta su comportamiento para no molestar a otros que están cerca. Ejemplo: Guarda silencio cuando está cerca de otros que están trabajando, escuchando un programa, etc.	2	1	0	☐
	22. Controla su enojo o sentimientos heridos cuando alguien le dice cómo podría hacer algo mejor. Ejemplos: No llora o se enoja cuando alguien sugiere cómo hacer mejor alguna tarea o cómo llevarse mejor con alguien.	2	1	0	☐
	23. Controla su enojo o sentimientos heridos cuando no se sale con la suya. Ejemplo: No llora o se enoja cuando no se le permite hacer algo que quiere hacer.	2	1	0	☐
	24. Cumple sus promesas.	2	1	0	☐
	25. Regresa a casa cuando le dices que hay que regresar, durante el día o por la noche. ☑ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐
	26. Piensa bien en las consecuencias de sus acciones antes de hacer cosas.	2	1	0	☐
	27. Respeta el tiempo de los demás. Ejemplos: No deja a otros esperando, no interrumpe a otros que están ocupados.	2	1	0	☐

ADAPTARSE

ÁREA DE HABILIDADES SOCIALES Y RELACIONES

Opciones de Respuesta: 2 = Generalmente o frecuentemente, 1 = A veces, 0 = Nunca

Marca
si
Est

28. Tiene cuidado cuando alguien que no conoce bien trata de convencerlo(a) de hacer algo riesgoso. Puede ser en persona o por Internet. ☒ Si no sabes, estima un puntaje. También marca el cuadrado en la columna que dice "Marca si est".	2	1	0	☐
29. Evita dejar que otros lo(la) controlen o se aprovechen de él/ella.	2	1	0	☐
30. Cuando es posible, se aleja o deja una relación o situación en la que él/ella u otra persona pudiera salir herido(a). Ejemplos: Cuando alguien lo(a) acosa o intimida (bullying); cuando alguien trata de convencerlo(a) de quebrantar la ley o trata de estafarlo(a). ☒ Si no sabes, estima un puntaje. También marca el cuadrado en la columna que dice "Marca si est".	2	1	0	☐
31. Entiende que es posible que una persona que parece amable realmente quiera aprovecharse de él/ella.	2	1	0	☐
32. Entiende que algunas de las cosas comunicadas en anuncios publicitarios podrían no ser verdaderas.	2	1	0	☐
33. Te hace saber sus planes cuando sale de casa. Ejemplo: Te dice o te deja un mensaje diciendo adónde va y cuándo va a regresar. ☒ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐

Comentarios u Observaciones: _____

Calculation of % Est (see Manual)		Raw Score Calculation	
Office Use Only	No. of Est A	Highest-Numbered Basal Item x 2 = C	
	No. of Items Answered B	Points Between Basal and Ceiling D	
	$(A \div B) \times 100 =$ % Est	cop Raw Score C + D	

UTILIZAR LOS MÚSCULOS GRANDES

ÁREA DE ACTIVIDAD FÍSICA

Opciones de Respuesta: 2 = Generalmente o frecuentemente, 1 = A veces, 0 = Nunca

Marca
si
Est

0-1	1. Permanece sentado(a) por lo menos durante 1 minuto con la espalda apoyada. Ejemplos: En una silla; apoyado(a) en cojines/almohadas.	2	1	0	☐
	2. Permanece sentado(a) por lo menos durante 1 minuto sin apoyo en su espalda.	2	1	0	☐
	3. Se da la vuelta de boca arriba a boca abajo.	2	1	0	☐
	4. Se mueve, desliza, arrastra o gatea por el suelo. ☒ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐
	5. Se mantiene de pie, agarrándose de algo, por lo menos durante 5 segundos. ☒ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero ya puede mantenerse de pie sin agarrarse de nada.	2	1	0	☐
	6. Permanece sentado(a) por lo menos durante 10 minutos sin apoyo en su espalda.	2	1	0	☐
	7. Se impulsa para levantarse y ponerse de pie.	2	1	0	☐
2-3	8. Se mantiene de pie agarrándose de algo con una mano y extiende la otra mano hacia un objeto sin caerse. ☒ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero ya puede mantenerse de pie sin agarrarse de nada.	2	1	0	☐
	9. Da pasos mientras se agarra de muebles u otra cosa. ☒ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐
	10. Da por lo menos dos pasos sin agarrarse de nada.	2	1	0	☐
	11. Sube las escaleras gateando. ☒ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐

Opciones de Respuesta: 2 = Generalmente o frecuentemente, 1 = A veces, 0 = Nunca

 Marca
si
Est

	12. Se mantiene de pie sin agarrarse de nada por lo menos durante 1 minuto.	2	1	0	☐
	13. Se mantiene de pie sin agarrarse de nada y extiende la mano hacia un objeto sin caerse.	2	1	0	☐
	14. Se sube y baja de objetos bajos de una manera segura. Ejemplos: Una silla de niños, una escalera de mano/escalón, un banco bajo. ☑ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐
4-5	15. Camina para moverse a su alrededor.	2	1	0	☐
	16. Se pone en cuclillas/de sentadillas o se agacha para recoger algo sin caerse.	2	1	0	☐
	17. Baja las escaleras gateando hacia atrás o arrastrándose/deslizándose. ☑ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐
	18. Se sube y baja de una silla de adultos de una manera segura.	2	1	0	☐
	19. Tira una pelota con una sola mano. No importa la precisión.	2	1	0	☐
	20. Corre sin caerse. Puede ser torpe y descoordinado(a).	2	1	0	☐
	21. Patea un balón parado(a) de pie. No importa la precisión.	2	1	0	☐
	22. Sube las escaleras caminando, poniendo los dos pies en cada escalón. Puede utilizar la barandilla. ☑ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐
	23. Baja las escaleras caminando, mirando al frente y poniendo los dos pies en cada escalón. Puede utilizar la barandilla. ☑ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐
	24. Corre sin problema y sin caerse.	2	1	0	☐
	25. Salta despegando los dos pies del suelo sin caerse.	2	1	0	☐
	26. Se sube y baja de objetos altos de una manera segura. Ejemplos: Trepadora, escalera de mano, árbol.	2	1	0	☐
6-9	27. Sube las escaleras caminando, poniendo un pie en cada escalón. Puede utilizar la barandilla.	2	1	0	☐
	28. Camina dos o más cuerdas sin necesitar descanso ni ayuda.	2	1	0	☐
	29. Sube un conjunto de ocho o más escalones a un ritmo normal. Puede utilizar la barandilla.	2	1	0	☐
	30. Corre sin problema, cambiando su velocidad y dirección. Ejemplos: Jugar a pillar/los encantados o deportes, perseguir una mascota.	2	1	0	☐
	31. Atrapa una pelota/bola del tamaño de una pelota de playa desde una distancia de 2 o 3 pies (60 o 90 centímetros). Puede atraparla con las dos manos o con una sola.	2	1	0	☐
	32. Camina con cuidado en una acera/banqueta o una calle que está resbaladiza o desnivelada.	2	1	0	☐
	33. Baja las escaleras caminando, poniendo un pie en cada escalón. Puede utilizar la barandilla.	2	1	0	☐
	34. Salta hacia delante con los dos pies por lo menos tres veces sin caerse.	2	1	0	☐
	35. Salta con un solo pie por lo menos una vez sin caerse. Puede agarrarse de algo para mantener el equilibrio.	2	1	0	☐
	36. Pedalea en triciclo u otro vehículo con tres ruedas por lo menos 6 pies (cerca de 2 metros). ☑ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐
	37. Pedalea un triciclo u otro vehículo con tres ruedas y da vuelta en las esquinas. ☑ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐
	38. Atrapa una pelota/bola del tamaño de una pelota de playa desde una distancia de por lo menos 6 pies (cerca de 2 metros). Puede atraparla con las dos manos o con una sola.	2	1	0	☐

UTILIZAR LOS MÚSCULOS GRANDES

ÁREA DE ACTIVIDAD FÍSICA

Opciones de Respuesta: 2 = Generalmente o frecuentemente, 1 = A veces, 0 = Nunca

Marca
si
Est

39. Salta fácilmente hacia delante sobre un pie sin agarrarse de nada.	2	1	0	☐
40. Anda en bicicleta de equilibrio o bicicleta con rueditas de apoyo por lo menos 10 pies (3 metros). ☑ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐
41. Atrapa una pelota/bola del tamaño de una pelota de tenis o de béisbol desde una distancia de 2 o 3 pies (60 o 90 centímetros). Puede atraparla con dos manos o una sola, pero tiene que atrapar la pelota apartada de su cuerpo y no atraparla contra su cuerpo.	2	1	0	☐
42. Atrapa una pelota/bola del tamaño de una pelota de tenis o de béisbol desde una distancia de por lo menos 10 pies (3 metros), moviéndose para atraparla si es necesario. Puede atraparla con las dos manos o con una sola.	2	1	0	☐
43. Anda en bicicleta sin rueditas de apoyo sin caerse.	2	1	0	☐

Comentarios u Observaciones:

Office Use Only	Calculation of % Est (see Manual)		Raw Score Calculation	
	No. of Est	A	Highest-Numbered Basal Item	× 2 = C
No. of Items Answered	B	Points Between Basal and Ceiling	D	
(A ÷ B) × 100 = % Est		gmo Raw Score C + D		

UTILIZAR LOS MÚSCULOS PEQUEÑOS

ÁREA DE ACTIVIDAD FÍSICA

Opciones de Respuesta: 2 = Generalmente o frecuentemente, 1 = A veces, 0 = Nunca

Marca
si
Est

0-3	1. Extiende la mano hacia un juguete u objeto.	2	1	0	☐
	2. Recoge cosas. Puede usar una mano o las dos. Ejemplos: Juguete, pelota.	2	1	0	☐
	3. Mueve un objeto de una mano a la otra.	2	1	0	☐
	4. Recoge objetos pequeños con su pulgar y otros dedos. Ejemplos: Pasitas, cuentas, cubos/bloques pequeños.	2	1	0	☐
4-6	5. Saca un objeto de una caja u otro recipiente.	2	1	0	☐
	6. Recoge algo pequeño con una mano y se lo da a alguien sin que se le caiga.	2	1	0	☐
	7. Mete un objeto en una caja u otro recipiente.	2	1	0	☐
	8. Abre puertas que solo se necesitan empujar o jalar/halar. Ejemplos: Puertas de un armario/gabinete, puertas correderas/corredizas o de vaivén.	2	1	0	☐
	9. Hace marcas o rayones en papel con un crayón, bolígrafo/pluma o lápiz.	2	1	0	☐
	10. Construye una torre de por lo menos cuatro cubos/bloques pequeños u otros objetos pequeños. La torre tiene que mantenerse de pie. ☑ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero lo ha dejado atrás.	2	1	0	☐
	11. Abre puertas girando la perilla/manija/picaporte.	2	1	0	☐
	12. Desenvuelve objetos pequeños. Ejemplos: Un dulce, un chicle.	2	1	0	☐
	13. Pasa las páginas de libros o revistas una por una. No cuentan los libros de cartón.	2	1	0	☐
	14. Sostiene algo en una mano y lo tuerce con la otra mano. Ejemplos: Darle cuerda a un juguete o una caja de música, enroscar o desenroscar la tapa de un frasco.	2	1	0	☐
7-9	15. Sostiene un crayón, bolígrafo/pluma o lápiz apropiadamente para escribir o dibujar. No lo sujeta con el puño.	2	1	0	☐
	16. Abre y cierra las tijeras con una mano. No tiene que usarlas para cortar.	2	1	0	☐

Opciones de Respuesta: 2 = Generalmente o frecuentemente, 1 = A veces, 0 = Nunca

 Marca
si
Est

17. Presiona botones con exactitud en un teclado pequeño o una pantalla táctil. Ejemplos: Calculadora, teléfono celular, tableta electrónica.	2	1	0	☐
18. Dibuja un círculo a mano mientras mira un ejemplo.	2	1	0	☐
19. Colorea figuras o animales sencillos. Tiene que colorear más por dentro de las líneas que por fuera de las líneas. ☒ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero ha dejado atrás el colorear.	2	1	0	☐
20. Dibuja más de una cosa que puedes reconocer. Ejemplos: Persona, casa, árbol.	2	1	0	☐
21. Usa las tijeras para cortar sobre una línea recta a través de una hoja de papel normal.	2	1	0	☐
22. Dibuja un cuadrado a mano mientras mira un ejemplo.	2	1	0	☐
23. Vierte líquido de un recipiente a otro sin derramar, o derrama solo un poquito. Ejemplo: Verter/Servir leche o jugo en un vaso.	2	1	0	☐
24. Usa una goma de borrar sin romper el papel.	2	1	0	☐
25. Dibuja un triángulo a mano mientras mira un ejemplo.	2	1	0	☐
26. Recorta figuras sencillas. Ejemplos: Círculos, cuadrados, rectángulos.	2	1	0	☐
27. Colorea dibujos simples sin salirse de las líneas. ☒ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero ha dejado atrás el colorear.	2	1	0	☐
28. Colorea un dibujo o una escena de una página completa usando dos o más colores. Tiene que colorear solamente por dentro de las líneas. ☒ Marca 2 si hacía esto cuando era más joven, pero ha dejado atrás el colorear.	2	1	0	☐
29. Dibuja una línea recta usando una regla.	2	1	0	☐
30. Hace creaciones complejas usando juguetes de construcción, materiales de arte y artesanía, etc.	2	1	0	☐
31. Sabe amarrar/hacer nudos.	2	1	0	☐
32. Recorta figuras complejas. Ejemplos: Estrellas, animales, letras del alfabeto.	2	1	0	☐
33. Hace moños/lazos que no se desatan o deshacen. Ejemplos: Agujetas/cordones de zapato, envolver un regalo.	2	1	0	☐
34. Trabaja con objetos muy pequeños. Ejemplos: Ajusta las manillas de un reloj, enhebra una aguja, pega piezas diminutas en una maqueta.	2	1	0	☐

Comentarios u Observaciones: _____

	Calculation of % Est (see Manual)	Raw Score Calculation
Office Use Only	No. of Est A	Highest-Numbered Basal Item × 2 = C
	No. of Items Answered B	Points Between Basal and Ceiling D
	(A ÷ B) × 100 = % Est	fmo Raw Score C + D

La sección final pregunta acerca de los comportamientos problemáticos que la persona puede o no mostrar. Las opciones de respuesta para cada ítem son un poco diferentes:

2 = Frecuentemente, 1 = A veces, 0 = nunca

En las secciones que has completado hasta este momento, un puntaje más alto significa un comportamiento más adaptativo. En esta sección un puntaje más alto significa un comportamiento más problemático. Además, en esta sección tienes que marcar con un círculo el puntaje para cada ítem.

COMPORTAMIENTOS PROBLEMÁTICOS

Seccion A

Opciones de Respuesta: 2 = Frecuentemente, 1 = A veces, 0 = Nunca

Marca
si
Est

0+	1. Es muy necesitado(a) o dependiente. Ejemplos: Insiste en que le ayuden aun cuando no lo necesita, no se separa de su padre, madre o maestro(a).	2	1	0	☐
	2. Tiene problemas de alimentación. Ejemplos: Come demasiado, se niega a comer, solo acepta comer una o dos cosas, acumula y esconde la comida.	2	1	0	☐
	3. Tiene problemas de sueño. Ejemplos: Camina dormido(a), tiene muchas pesadillas, duerme mucho más o mucho menos que otros de su edad.	2	1	0	☐
	4. Se niega a ir a la escuela o al trabajo, o tiene que regresar a casa a causa de preocupaciones, tristeza, nerviosismo, etc.	2	1	0	☐
	5. Es ansioso(a) o nervioso(a) en extremo.	2	1	0	☐
	6. Lloro o se pone triste sin haber una razón clara.	2	1	0	☐
	7. Evita interactuar con otros (se retira/va, prefiere estar solo(a), etc.).	2	1	0	☐
	8. Carece de interés en hacer las cosas que disfruta o que solía disfrutar.	2	1	0	☐
	9. Tiene muchísimo miedo de uno o más objetos o situaciones comunes. Ejemplos: Alturas, serpientes, elevadores/ascensores.	2	1	0	☐
	10. Se preocupa sin haber una razón clara.	2	1	0	☐
	11. Es muy irritable o temperamental.	2	1	0	☐
	12. Se siente inútil o desesperado(a). Ejemplo: Dice que las cosas están mal y nunca van a mejorar.	2	1	0	☐
	13. Se queja de sentirse enfermo(a), agotado(a) o adolorido(a), aunque no haya ninguna razón médica.	2	1	0	☐

Office Use Only

Section A Sum

Seccion B

Opciones de Respuesta: 2 = Frecuentemente, 1 = A veces, 0 = Nunca

0+	1. Hace berrinches: Grita, llora, pateo, etc.	2	1	0	☐
	2. Desobedece a aquellos en puestos de autoridad.	2	1	0	☐
	3. Intimida a otros (bullying) físicamente o con palabras.	2	1	0	☐
	4. Miente, hace trampa o roba.	2	1	0	☐
	5. Es físicamente agresivo(a). Ejemplos: Golpea, pateo, muerde.	2	1	0	☐
	6. Es terco(a) o discute.	2	1	0	☐
	7. Es verbalmente abusivo(a): Hierde a otros a propósito con insultos, comentarios despectivos, etc.	2	1	0	☐
	8. Rompe las reglas o leyes cuando siente presión social/de grupo.	2	1	0	☐
	9. Es mucho más activo(a) o inquieto(a) que otros de su edad. Ejemplos: Se mueve todo el tiempo, no puede permanecer sentado(a) o quieto(a), se mueve de una manera inquieta o nerviosa.	2	1	0	☐
	10. Toma o usa cosas que son propiedad de la escuela o el trabajo cuando no es permitido. Ejemplos: Libros, artículos de oficina.	2	1	0	☐
	11. Destruye sus propias pertenencias o las de otra persona a propósito.	2	1	0	☐

Office Use Only

Section B Sum

COMPORTAMIENTOS PROBLEMÁTICOS

Sección C

Opciones de Respuesta: 2 = Frecuentemente, 1 = A veces, 0 = Nunca

Marca
si
Está

0+	1. Se obsesiona con objetos o partes de objetos. Ejemplos: Mira fijamente las ruedas o palas de un ventilador mientras giran, alinea objetos, prende y apaga las luces una y otra vez.	2	1	0	☐
	2. Menciona oír voces que otros no oyen, o ver cosas que otros no ven.	2	1	0	☐
	3. Se hiere a sí mismo(a). Ejemplos: Se golpea la cabeza, se pega o muerde a sí mismo(a), se corta, se rasga la piel, se arranca el pelo/cabello.	2	1	0	☐
	4. Habla de una forma extraña o repetitiva. Ejemplos: Tiene conversaciones consigo mismo(a) en público, dice cosas que no tienen sentido, repite la misma cosa una y otra vez.	2	1	0	☐
	5. Pierde conciencia de lo que sucede a su alrededor. Ejemplos: Parece estar "en las nubes", parece desorientado(a) o distraído(a).	2	1	0	☐
	6. Repite movimientos físicos una y otra vez. Ejemplos: Se mece, da vueltas o gira sobre sí mismo(a), aletea/agita sus manos.	2	1	0	☐
	7. Tiene "accidentes" de baño: Se hace del baño o se ensucia los pantalones cuando no tiene puesto un pañal.	2	1	0	☐
	8. Come cosas que no son comida tales como tierra, pegamento o jabón.	2	1	0	☐
	9. Exhibe comportamientos compulsivos. Ejemplos: Se lava las manos repetidamente, revisa y vuelve a revisar algo una y otra vez, otros rituales compulsivos.	2	1	0	☐
	10. Muestra mucho más interés en las armas o la violencia extrema que otros de su edad.	2	1	0	☐
	11. Hierde a animales. Ejemplos: Tortura o mata a mascotas o animales silvestres.	2	1	0	☐
	12. Tiene creencias que no son verdaderas. Ejemplos: Cree que tiene una identidad "verdadera" o poderes "especiales", cree que otros secretamente quieren causar daño.	2	1	0	☐
	13. Se obsesiona con un tema en particular hasta el punto que irrita a otros. Ejemplos: Trenes, reptiles, mapas, sistemas de metro.	2	1	0	☐
	14. Habla de suicidarse o ha intentado suicidarse.	2	1	0	☐
	15. No responde al dolor. Ejemplos: No llora ni busca ayuda cuando se corta, lastima o está malherido(a).	2	1	0	☐
	16. Deambula, se fuga o se escapa de la casa, escuela u otro lugar en donde alguien lo(la) cuida, sin tener en cuenta la seguridad.	2	1	0	☐
	17. Amenaza con herir o matar a alguien.	2	1	0	☐
	18. Otros lo(la) engañan para que haga algo que pudiera dañarle seriamente a él/ella mismo(a) o a otra persona.	2	1	0	☐
	19. Se obsesiona con una persona de una manera que a esa persona le parece irritante o entrometido(a).	2	1	0	☐
	20. Tiene comportamientos sexuales no deseados. Ejemplos: Comentarios no deseados, contacto físico no deseado, exhibirse desnudo(a), masturbarse en público, tener sexo en la escuela o el trabajo.	2	1	0	☐

Utiliza este espacio para cualquier comentario general que quieras hacer sobre la persona o sobre este formulario.
