




# Child Observation Data Form (CODF)

## Formulario de datos para la observación infantil

Fecha(s) en que se completó: June 7, 2021  
 Nombre del niño/a: Marcus Greene  
 Fecha de nacimiento del niño/a: May 24, 2017  
 Identificación del niño/a: 123789  
 Nombre y dirección de la familia: Veronica Greene  
3873 Red Run Road, Baltimore, MD 21211  
 Persona que completa el formulario: Amanda Peters  
 Programa: ABC Preschool

	MOTRICIDAD FINA .....	1
	MOTRICIDAD GRUESA .....	4
	HABILIDADES ADAPTATIVAS .....	9
	SOCIO-EMOCIONAL .....	13
	COMUNICACIÓN SOCIAL .....	18
	HABILIDADES COGNITIVAS .....	22
	HABILIDADES DE LECTOESCRITURA .....	26
	MATEMÁTICAS .....	31

### INSTRUCCIONES:

**VEA la sección de información sobre cómo hacer la evaluación** que empieza en la página 9 del segundo capítulo contenido en el volumen 2 del AEPS-3. Vea el criterio para cada ítem, las ilustraciones, los ejemplos y las notas empezando en la página 34 del tercer capítulo contenido en el volumen 2 del AEPS-3. Asegúrese de entender bien los métodos para la recolección de datos de las habilidades de un/a niño/a y de los procedimientos para asignar puntajes antes de usar este formulario.

**ANOTE la fecha en la que se hizo la evaluación y ponga las iniciales del/de la evaluador/a** en la parte superior de cada área de desarrollo del AEPS-3 (Motricidad fina, Motricidad gruesa, Habilidades adaptativas, Socio-emocional, Comunicación social, Habilidades cognitivas, Habilidades de lectoescritura y Matemáticas).

**OBSERVE al/a la niño/a y asigne puntajes a cada ítem de la evaluación AEPS-3** comparando las habilidades del/de la niño/a en cada ítem con el criterio establecido. Si se asignan los puntajes a los ítems sin hacer la comparación con los criterios establecidos, los resultados de la evaluación no serán válidos.

**INGRESE los puntajes de todos los ítems** en la columna de Puntaje y los códigos en la columna de Códigos. Siga las siguientes reglas para asignar puntajes a las evaluaciones AEPS-3 con el fin de obtener resultados que sean válidos:

- Asigne puntajes a todas las metas.
- Únicamente asigne puntajes de 2, 1, o 0.
- Si usted evalúa una meta y asigna un puntaje de 2, asigne 2 puntos a cada objetivo de esa meta sin tener que evaluar cada uno de ellos.
- Si usted evalúa una meta y asigna un puntaje de 1 o 0, evalúe y asigne puntajes a cada objetivo relacionado a esa meta.
- Si usted evalúa y asigna un 1 a una meta o a un objetivo, también debe asignar una A, una I, o ambas letras:
  - o Escriba A si el/la niño/a necesita algún tipo de ayuda para hacer la actividad.
  - o Escriba I si la habilidad del/de la niño/a en esa actividad es incompleta (una habilidad parcial o inconstante).
- Use códigos para que sea más fácil determinar el puntaje de cada niño/a (esto es opcional, pero altamente recomendado). Este es el tipo de código que debe incluir: C = Conducta, M = Modificación, Q = Calidad, R = Reporte.
- La columna de Meta se refiere a las metas u objetivos basados en un plan individualizado de servicios para la familia (IFSP, por sus siglas en inglés), o en un programa de educación individualizado (IEP, por sus siglas en inglés). Marque esta casilla para cada meta que se haya seleccionado.

**ANOTE los resultados del/de la niño/a** al final de cada área (Puntaje bruto y Porcentaje del puntaje del área evaluada). Anote otros comentarios según sea necesario.

# Motricidad fina

Nombre: Marcus Greene

Clave para asignar puntajes		Códigos de referencia	
Habilidad adquirida 2	Habilidad en progreso 1A = Con ayuda 1I = Habilidad incompleta 1AI = Con ayuda/Habilidad incompleta	La habilidad no está presente 0	C = Conducta M = Modificación Q = Calidad R = Reporte

Fecha de la evaluación:	June 7, 2021		
Evaluador/a:	Amanda Peters		

A. Alcanzar, agarrar y soltar				Meta	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos
1. Agita cada una de las manos de arriba hacia abajo o de un lado a otro para dirigirse a una persona u objeto					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Une las manos cerca de la línea media del cuerpo					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.2 Hace movimientos dirigidos con los brazos					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2. Agarra objetos del tamaño de un chícharo/arveja/guisante/garbanzo					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Agarra objetos del tamaño de la mano					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.2 Agarra objetos cilíndricos pequeños					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.3 Agarra objetos del tamaño de un chícharo/arveja/guisante/garbanzo usando los dedos como si fueran un rastrillo o como si estuvieran rascando algo					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.4 Agarra objetos del tamaño de la mano usando toda la mano					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3. Apila objetos					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.1 Suelta un objeto en el espacio deseado o indicado					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.2 Suelta un objeto en un espacio no definido					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
B. Uso de habilidades funcionales										
1. Activa un objeto con el dedo					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Usa el dedo para señalar/apuntar o tocar					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.2 Usa la mano para activar un objeto					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.3 Usa los dedos para explorar un objeto					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2. Gira/rota la muñeca para manipular un objeto					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Gira un objeto utilizando cualquiera de las dos manos					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3. Manipula un objeto con las dos manos, realizando un movimiento diferente con cada mano					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.1 Ensambla/armar un juguete					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.2 Alinea objetos					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R

# Motricidad fina

Clave para asignar puntajes			Códigos de referencia	Fecha de la evaluación:	June 7, 2021		
Habilidad adquirida 2	Habilidad en progreso 1A = Con ayuda 1I = Habilidad incompleta 1AI = Con ayuda/Habilidad incompleta	La habilidad no está presente 0	C = Conducta M = Modificación Q = Calidad R = Reporte	Evaluador/a:	Amanda Peters		

B. Uso de habilidades funcionales (continuación)	Meta	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos
3.3 Coloca una variedad de figuras en los espacios correspondientes		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.4 Sostiene un objeto con una mano y manipula ese objeto o realiza una acción con la otra mano		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.5 Transfiere/pasa un objeto de una mano a la otra		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R

C. Mecánica de la escritura							
1. Sostiene una herramienta de escritura con tres dedos para escribir o dibujar	✓	0	C M ⊙ R		C M Q R		C M Q R
1.1 Escribe o dibuja usando trazos mixtos o combinados		11	C M ⊙ R		C M Q R		C M Q R
1.2 Escribe o dibuja utilizando líneas curvas		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.3 Escribe o dibuja utilizando líneas rectas		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.4 Hace garabatos		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R

D. Uso de dispositivos/Aparatos electrónicos							
1. Utiliza el dedo para manipular un dispositivo/aparato electrónico		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Utiliza el dedo para manipular un juego electrónico sencillo		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.2 Utiliza el dedo para manipular una pantalla táctil		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R

## Resultados del área de Motricidad fina

Para calcular el Puntaje bruto del área evaluada: Sume los puntajes que tengan un 2 y 1 en la columna del Puntaje para la fecha específica de la evaluación.  
 Para calcular el Porcentaje del puntaje del área evaluada: Divida el Puntaje bruto del área evaluada entre el Posible puntaje bruto del área evaluada, y a continuación, multiplíquelo por 100.

Fecha de la evaluación	June 7, 2021		
Puntaje bruto del área evaluada	59		
Posible puntaje bruto del área evaluada	62	62	62
Porcentaje del puntaje del área evaluada	95%		

# Motricidad fina

Nombre: Marcus Greene

**FECHA DE LA EVALUACIÓN 1:**

Evaluador/a: *Amanda Peters*

Comentarios:

**FECHA DE LA EVALUACIÓN 2:**

Evaluador/a:

Comentarios:

**FECHA DE LA EVALUACIÓN 3:**

Evaluador/a:

Comentarios:

# Motricidad gruesa

Nombre: Marcus Greene

Clave para asignar puntajes		Códigos de referencia	
Habilidad adquirida 2	Habilidad en progreso 1A = Con ayuda 1I = Habilidad incompleta 1AI = Con ayuda/Habilidad incompleta	La habilidad no está presente 0	C = Conducta M = Modificación Q = Calidad R = Reporte

Fecha de la evaluación:	June 7, 2021		
Evaluador/a:	Amanda Peters		

A. Control corporal y transferencia de peso	Meta	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos
1. Gira la cabeza, mueve los brazos y da pataditas usando las piernas independientemente la una de la otra		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Da pataditas		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.2 Agita o mueve los brazos		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.3 Gira la cabeza de lado a lado		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2. Apoya su peso sobre una mano o brazo mientras se estira para alcanzar algo con la mano contraria		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Permanece apoyado/a sobre los brazos extendidos con la cabeza levantada		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.2 Permanece apoyado/a sobre los antebrazos no extendidos, con la cabeza levantada		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3. Estando acostado/a boca arriba se da vuelta para quedar boca abajo		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.1 Estando acostado/a boca abajo, se da vuelta para quedar boca arriba		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.2 Estando acostado/a boca arriba o boca abajo se gira hacia un lado		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4. Mantiene el equilibrio mientras se encuentra sentado/a		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.1 De estar sentado/a, se pone en posición para gatear		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.2 Se vuelve a sentar manteniendo el equilibrio y con la espalda recta luego de extender un brazo de un lado de su cuerpo al otro		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.3 Recupera el equilibrio, estando sentado/a con la espalda recta, después de inclinarse hacia la izquierda, hacia la derecha y hacia adelante		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.4 Se sienta manteniendo el equilibrio sin apoyarse		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.5 Se sienta manteniendo el equilibrio usando las manos para apoyarse		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.6 Mantiene la cabeza en la línea media del cuerpo cuando se sienta con apoyo		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
5. Se levanta/para de la silla		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
5.1 Se sienta en una silla		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
5.2 Se mantiene sentado en una silla		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R

Clave para asignar puntajes			Códigos de referencia	Fecha de la evaluación:			
Habilidad adquirida 2	Habilidad en progreso 1A = Con ayuda 1I = Habilidad incompleta 1AI = Con ayuda/Habilidad incompleta	La habilidad no está presente 0	C = Conducta M = Modificación Q = Calidad R = Reporte	June 7, 2021			
				Evaluador/a:	Amanda Peters		

B. Movimiento y coordinación	Meta	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos
<b>1. Gatea hacia adelante alternando brazos y piernas</b>		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Se mece mientras está en posición de gateo		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.2 Adopta la posición para gatear		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.3 Se arrastra hacia adelante sobre el estómago		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.4 Gira mientras está sobre el estómago		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
<b>2. Se inclina y se pone de pie</b>		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Se pone de pie después de estar sentado/a		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.2 Se para sin apoyo		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.3 Se impulsa con las manos para ponerse de pie		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.4 Se impulsa con las manos para ponerse de rodillas		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
<b>3. Camina evitando tropezar con personas, muebles u objetos</b>		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.1 Camina sin apoyo		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.2 Camina con el apoyo de una mano		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.3 Camina con el apoyo de las dos manos		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.4 Comienza a caminar sosteniéndose de los muebles		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
<b>4. Sube y baja las escaleras alternando los pies</b>	✓	1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.1 Sube y baja las escaleras usando apoyo		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.2 Se mueve hacia arriba y hacia abajo por las escaleras		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.3 Se sube y se baja de una estructura de baja altura		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R

Clave para asignar puntajes			Códigos de referencia	Fecha de la evaluación:			
Habilidad adquirida 2	Habilidad en progreso 1A = Con ayuda 1I = Habilidad incompleta 1AI = Con ayuda/Habilidad incompleta	La habilidad no está presente 0	C = Conducta M = Modificación Q = Calidad R = Reporte	June 7, 2021			
				Evaluador/a:	Amanda Peters		

B. Movimiento y coordinación (continuación)	Meta	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos
5. Corre sin chocar con personas, muebles u otros objetos	✓	0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
5.1 Corre		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
5.2 Camina rápido		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
6. Salta hacia adelante		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
6.1 Salta hacia arriba y hacia abajo en un mismo sitio		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
6.2 Salta hacia abajo desde una estructura de baja altura		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
6.3 Salta hacia abajo con apoyo		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
7. Brinca o avanza dando saltitos		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
7.1 Galopa		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
7.2 Salta hacia adelante en un solo pie		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R

C. Juego activo							
1. Mueve un bate, garrote o palo para pegarle a un objeto estático		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Hace rebotar una pelota con una mano		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.2 Hace rebotar una pelota con las dos manos		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.3 Atrapa una pelota		11	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.4 Patea una pelota	✓	1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.5 Tira/lanza una pelota por encima del hombro con una sola mano para darle a un blanco		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.6 Tira/lanza o hace rodar una pelota con las dos manos para darle a un blanco		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R

# Motricidad gruesa

Clave para asignar puntajes			Códigos de referencia		Fecha de la evaluación:					
Habilidad adquirida 2	Habilidad en progreso 1A = Con ayuda 1I = Habilidad incompleta 1AI = Con ayuda/Habilidad incompleta	La habilidad no está presente 0	C = Conducta M = Modificación Q = Calidad R = Reporte	June 7, 2021						
				Evaluador/a:		Amanda Peters				
C. Juego activo (continuación)				Meta	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos
2. Utiliza las manos para colgarse de un juego infantil de barras					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Se columpia hacia adelante y hacia atrás					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.2 Se sube a un equipo de juegos					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.3 Baja por una resbaladera/deslizadero pequeña/o					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3. Monta y maneja una bicicleta					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.1 Pedalea y maneja una bicicleta con ruedas de apoyo					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.2 Pedalea y maneja un triciclo					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.3 Empuja un juguete, diseñado para montarse, con los pies y mueve el volante a la vez					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.4 Permanece sentado/a en un juguete para montar o en una carretilla en movimiento					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R

## Resultados del área de Motricidad gruesa

Para calcular el Puntaje bruto del área evaluada: Sume los puntajes que tengan un 2 y 1 en la columna del Puntaje para la fecha específica de la evaluación.

Para calcular el Porcentaje del puntaje del área evaluada: Divida el Puntaje bruto del área evaluada entre el Posible puntaje bruto del área evaluada, y a continuación, multiplíquelo por 100.

Fecha de la evaluación	June 7, 2021		
Puntaje bruto del área evaluada	91		
Posible puntaje bruto del área evaluada	130	130	130
Porcentaje del puntaje del área evaluada	71%		



# Motricidad gruesa

Nombre: Marcus Greene

**FECHA DE LA EVALUACIÓN 1:**

Evaluador/a: *Amanda Peters*

Comentarios:

**FECHA DE LA EVALUACIÓN 2:**

Evaluador/a:

Comentarios:

**FECHA DE LA EVALUACIÓN 3:**

Evaluador/a:

Comentarios:

# Habilidades adaptativas

Nombre: Marcus Greene

Clave para asignar puntajes		Códigos de referencia	
Habilidad adquirida 2	Habilidad en progreso 1A = Con ayuda 1I = Habilidad incompleta 1AI = Con ayuda/Habilidad incompleta	La habilidad no está presente 0	C = Conducta M = Modificación Q = Calidad R = Reporte

Fecha de la evaluación:	June 7, 2021
Evaluador/a:	Amanda Peters

A. Comer y beber	Meta	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos
1. Utiliza los labios para tomar alimentos semisólidos de un cubierto/utensilio para comer		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Traga alimentos semisólidos		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.2 Puede tragar líquidos		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2. Come alimentos de varios grupos alimenticios con diversas texturas		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Come alimentos duros y chiclosos		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.2 Come alimentos crujientes		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.3 Come alimentos blandos y que se pueden disolver		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3. Come con cubiertos/utensilios para comer		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.1 Se lleva la comida a la boca utilizando los cubiertos/utensilios para comer		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.2 Come con los dedos		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.3 Acepta la comida que se le presenta en un cubierto/utensilio para comer		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4. Bebe de una taza o recipiente de boca ancha		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.1 Bebe de una taza/un vaso con tapa que tiene una estructura para succionar el líquido		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.2 Bebe de un recipiente sostenido por un adulto		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
5. Utiliza habilidades sociales culturalmente apropiadas para comer		1I	C M Q R		C M Q R		C M Q R
5.1 Se pone una cantidad de comida adecuada en la boca, mastica y traga antes de tomar otro bocado		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
5.2 Ingiere una cantidad adecuada de líquido y regresa el vaso o taza a su lugar		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
6. Prepara alimentos para poder comerlos		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
6.1 Vierte líquidos en recipientes de una gran variedad		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
6.2 Sirve alimentos con cubiertos o utensilios para comer		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R

# Habilidades adaptativas

Clave para asignar puntajes			Códigos de referencia	Fecha de la evaluación:		
Habilidad adquirida 2	Habilidad en progreso 1A = Con ayuda 1I = Habilidad incompleta 1AI = Con ayuda/Habilidad incompleta	La habilidad no está presente 0	C = Conducta M = Modificación Q = Calidad R = Reporte	June 7, 2021		
				Evaluador/a:	Amanda Peters	

B. Rutinas de cuidado personal	Meta	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos
1. Lleva a cabo todas las funciones cuando va al baño		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Indica su necesidad de ir al baño		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.2 Tiene control de su vejiga e intestino		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.3 Indica que se da cuenta cuando tiene los pantalones y/o pañales orinados o defecados		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2. Se baña y se seca por sí mismo/a		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Se lava y se seca el/la rostro/cara		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.2 Se lava y se seca las manos		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3. Completa todos los pasos de su higiene personal incluyendo cepillarse los dientes, peinarse y limpiarse la nariz		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.1 Completa algunos de los pasos para cepillarse los dientes, peinarse y limpiarse la nariz		11	C M Q R		C M Q R		C M Q R

C. Vestirse y desvestirse							
1. Puede desvestirse por sí mismo/a quitándose toda la ropa	✓	1AI	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Se desabrocha las prendas de vestir	✓	0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.2 Puede desvestirse pasando las prendas de vestir por encima de la cabeza	✓	1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.3 Se quita un abrigo, chaqueta o camisa/blusa que se abre por delante	✓	1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.4 Se quita los pantalones		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.5 Se quita los zapatos		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.6 Se quita los/las calcetines/medias		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.7 Se quita el sombrero/gorro/cachucha		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2. Escoge ropa apropiada y se viste por sí mismo/a	✓	1AI	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Se abrocha las prendas de vestir	✓	0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.2 Se pone prendas de vestir que se abren por delante	✓	1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R

# Habilidades adaptativas

Clave para asignar puntajes			Códigos de referencia	Fecha de la evaluación:		
Habilidad adquirida 2	Habilidad en progreso 1A = Con ayuda 1I = Habilidad incompleta 1AI = Con ayuda/Habilidad incompleta	La habilidad no está presente 0	C = Conducta M = Modificación Q = Calidad R = Reporte	June 7, 2021		
				Evaluador/a:	Amanda Peters	

C. Vestirse y desvestirse (continuación)	Meta	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos
2.3 Se pone prendas de vestir pasándoselas por la cabeza		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.4 Se pone prendas de vestir pasándoselas por los pies		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.5 Se pone calcetines/medias		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.6 Se pone los zapatos		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R

D. Seguridad personal							
1. Toma pasos o acciones por sí mismo/a para aliviar su angustia, incomodidad o dolor		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Le comunica a un adulto su angustia interna, incomodidad o dolor		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2. Cumple con las reglas comunes de seguridad dentro del hogar y la comunidad		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Obedece las señales y símbolos de peligro ya sea escritos o en gráficos		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3. Toma decisiones por sí mismo/a cuando se enfrenta con situaciones o sustancias peligrosas		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.1 Responde de forma adecuada a las advertencias de situaciones o sustancias peligrosas		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4. Reconoce y comunica información relacionada con la seguridad		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.1 Da o proporciona información personal sobre sí mismo/a para mantener su seguridad personal		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.2 Reporta situaciones, acciones o lenguaje inapropiado de otras personas		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R

## Resultados del área de Habilidades adaptativas

Para calcular el Puntaje bruto del área evaluada: Sume los puntajes que tengan un 2 y 1 en la columna del Puntaje para la fecha específica de la evaluación.

Para calcular el Porcentaje del puntaje del área evaluada: Divida el Puntaje bruto del área evaluada entre el Posible puntaje bruto del área evaluada, y a continuación, multiplíquelo por 100.

Fecha de la evaluación	June 7, 2021		
Puntaje bruto del área evaluada	77		
Posible puntaje bruto del área evaluada	106	106	106
Porcentaje del puntaje del área evaluada	72%		

Nombre: Marcus Greene

**FECHA DE LA EVALUACIÓN 1:**

Evaluador/a: *Amanda Peters*

Comentarios:

**FECHA DE LA EVALUACIÓN 2:**

Evaluador/a:

Comentarios:

**FECHA DE LA EVALUACIÓN 3:**

Evaluador/a:

Comentarios:

Nombre: Marcus Greene

Clave para asignar puntajes		Códigos de referencia	
Habilidad adquirida 2	Habilidad en progreso 1A = Con ayuda 1I = Habilidad incompleta 1AI = Con ayuda/Habilidad incompleta	La habilidad no está presente 0	C = Conducta M = Modificación Q = Calidad R = Reporte

Fecha de la evaluación:	June 7, 2021		
Evaluador/a:	Amanda Peters		

A. Interacción con adultos	Meta	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos
1. Inicia un comportamiento social positivo hacia un adulto conocido		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Responde apropiadamente al tono de voz afectivo de un adulto conocido		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.2 Responde al comportamiento social positivo de un adulto conocido		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2. Mantiene interacción social con un adulto conocido		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Inicia una interacción social simple con un adulto conocido		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.2 Repite parte de un juego o acción interactiva para continuar el juego o acción		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.3 Responde a una acción o juego que le resulta conocido		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3. Participa en rutinas sociales conocidas con las personas a cargo		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.1 Inicia el paso que sigue de una rutina social que conoce		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.2 Sigue las rutinas sociales conocidas con adultos conocidos		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
<b>B. Expresión y regulación socio-emocional</b>							
1. Responde de manera adecuada a las emociones de los demás		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Identifica/clasifica las emociones de los demás		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.2 Identifica/clasifica sus propias emociones		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2. Utiliza estrategias apropiadas para controlar sus estados de ánimo		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Responde de manera apropiada cuando un/a compañero/a trata de calmarlo/a		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.2 Busca alivio, cercanía o contacto físico de un adulto que conoce		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.3 Responde de manera apropiada cuando un adulto conocido trata de calmarlo/la		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3. Hace comentarios positivos sobre sí mismo/a o de sus logros		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.1 Explica o muestra a otros/as cómo hacer las tareas que domina		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.2 Comparte sus logros con la persona a cargo con la cual está bien familiarizado/a		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R

Clave para asignar puntajes			Códigos de referencia	Fecha de la evaluación:			
Habilidad adquirida 2	Habilidad en progreso 1A = Con ayuda 1I = Habilidad incompleta 1AI = Con ayuda/Habilidad incompleta	La habilidad no está presente 0	C = Conducta M = Modificación Q = Calidad R = Reporte	June 7, 2021			
				Evaluador/a:	Amanda Peters		

C. Interacciones con sus compañeros/as	Meta	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos
1. Mantiene la interacción con un/a compañero/a		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Inicia/entabla un/una comportamiento/conducta social con un/a compañero/a		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.2 Responde apropiadamente al/a la comportamiento/conducta social de un/a compañero/a		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.3 Juega cerca de uno/a o dos compañeros/as		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2. Planifica y representa eventos, situaciones o tramas que reconoce o que le son familiares en juegos imaginarios		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Representa roles o identidades en juegos imaginarios		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.2 Utiliza accesorios imaginarios durante el juego		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3. Mantiene actividades en las que tiene que colaborar		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.1 Inicia actividades en las que tiene que colaborar		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.2 Se une a otros/as para realizar actividades en las que tiene que cooperar		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.3 Comparte o intercambia objetos		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4. Se mantiene involucrado/a en juegos que tienen reglas		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.1 Conoce y sigue las reglas del juego		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.2 Participa en juegos		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
D. Participación individual y en grupos							
1. Interactúa adecuadamente con otros/as durante actividades en grupos pequeños		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Interactúa adecuadamente con los materiales durante actividades en grupos pequeños		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.2 Responde adecuadamente a las instrucciones durante actividades en grupos pequeños		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.3 Permanece con el grupo durante actividades en grupos pequeños		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R

Clave para asignar puntajes			Códigos de referencia	Fecha de la evaluación:			
Habilidad adquirida 2	Habilidad en progreso 1A = Con ayuda 1I = Habilidad incompleta 1AI = Con ayuda/Habilidad incompleta	La habilidad no está presente 0	C = Conducta M = Modificación Q = Calidad R = Reporte	June 7, 2021			
				Evaluador/a:	Amanda Peters		

D. Participación individual y en grupos (continuación)	Meta	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos
2. Interactúa adecuadamente con otros/as durante actividades en grupos grandes		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Interactúa adecuadamente con los materiales durante actividades en grupos grandes		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.2 Responde adecuadamente a las instrucciones durante actividades en grupos grandes		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.3 Permanece con el grupo durante actividades en grupos grandes		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3. Inicia y termina actividades de forma independiente	✓	0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.1 Responde cuando se le pide que termine una actividad		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.2 Responde cuando se le pide que empiece una actividad		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.3 Se entretiene por sí mismo/a jugando con juguetes		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4. Resuelve conflictos mediante la negociación		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.1 Usa estrategias para resolver conflictos		IA	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.2 Reclama y defiende sus posesiones		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R

E. Cumplimiento de las expectativas sociales							
1. Satisface sus propias necesidades físicas (las que son visibles) de manera socialmente adecuada		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Satisface sus necesidades físicas personales de hambre y sed		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2. Cumple con las normas sociales aceptadas en ambientes comunitarios		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Cumple con las expectativas de comportamiento en entornos conocidos		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.2 Adapta su comportamiento basándose en la retroalimentación de los demás o del entorno en el que se encuentra		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3. Sigue las reglas dentro de un contexto específico		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.1 Pide permiso a los adultos cuando es apropiado		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.2 Sigue normas sociales establecidas en ambientes familiares		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R



# Socio-emocional

Clave para asignar puntajes			Códigos de referencia	Fecha de la evaluación:		
Habilidad adquirida 2	Habilidad en progreso 1A = Con ayuda 1I = Habilidad incompleta 1AI = Con ayuda/Habilidad incompleta	La habilidad no está presente 0	C = Conducta M = Modificación Q = Calidad R = Reporte	June 7, 2021		
				Evaluador/a:	Amanda Peters	

E. Cumplimiento de las expectativas sociales (continuación)	Meta	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos
4. Expresa/dice información que lo/la identifica		11	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.1 Dice la fecha de su cumpleaños		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.2 Dice su edad		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.3 Proporciona su propio nombre o apodo y también el de los demás		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R

## Resultados del área de Socio-emocional

Para calcular el Puntaje bruto del área evaluada: Sume los puntajes que tengan un 2 y 1 en la columna del Puntaje para la fecha específica de la evaluación.

Para calcular el Porcentaje del puntaje del área evaluada: Divida el Puntaje bruto del área evaluada entre el Posible puntaje bruto del área evaluada, y a continuación, multiplíquelo por 100.

Fecha de la evaluación	June 7, 2021		
Puntaje bruto del área evaluada	113		
Posible puntaje bruto del área evaluada	122	122	122
Porcentaje del puntaje del área evaluada	93%		

Nombre: Marcus Greene

**FECHA DE LA EVALUACIÓN 1:**

Evaluador/a: *Amanda Peters*

Comentarios:

**FECHA DE LA EVALUACIÓN 2:**

Evaluador/a:

Comentarios:

**FECHA DE LA EVALUACIÓN 3:**

Evaluador/a:

Comentarios:

# Comunicación social

Nombre: Marcus Greene

Clave para asignar puntajes		Códigos de referencia	
Habilidad adquirida 2	Habilidad en progreso 1A = Con ayuda 1I = Habilidad incompleta 1AI = Con ayuda/Habilidad incompleta	La habilidad no está presente 0	C = Conducta M = Modificación Q = Calidad R = Reporte

Fecha de la evaluación:	June 7, 2021		
Evaluador/a:	Amanda Peters		

A. Comunicación social temprana				Meta	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos
1. Voltea y mira hacia la persona que está hablando					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Se calma al escuchar una voz conocida					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2. Produce sonidos del habla					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Balbucea y hace sonidos guturales					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3. Participa en el intercambio de vocalizaciones					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.1 Usa sonidos para expresarle su estado emocional positivo a otra persona					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.2 Usa sonidos para expresarle su estado emocional negativo a otra persona					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4. Usa gestos, vocalizaciones y objetos de manera intencional para comunicarse					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.1 Pide algo a otras personas					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.2 Toma decisiones para expresar preferencias					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.3 Expresa su deseo de continuar una actividad					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.4 Expresa negación o protesta					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
B. Comprensión de la comunicación										
1. Sigue la mirada de una persona para establecer atención conjunta					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Sigue con los ojos los gestos de una persona que está apuntando hacia algo					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.2 Mira hacia un objeto					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2. Localiza objetos, personas o eventos cotidianos					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Reconoce su nombre y los nombres de personas conocidas					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.2 Responde a instrucciones sencillas de una sola palabra					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R

Clave para asignar puntajes			Códigos de referencia	Fecha de la evaluación:			
Habilidad adquirida 2	Habilidad en progreso 1A = Con ayuda 1I = Habilidad incompleta 1AI = Con ayuda/Habilidad incompleta	La habilidad no está presente 0	C = Conducta M = Modificación Q = Calidad R = Reporte	June 7, 2021			
				Evaluador/a:	Amanda Peters		

B. Comprensión de la comunicación (continuación)	Meta	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos
3. Sigue instrucciones que tienen varios pasos sin indicaciones contextuales		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.1 Sigue instrucciones de varios pasos con indicaciones contextuales		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.2 Sigue una instrucción de un paso sin indicaciones contextuales		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.3 Sigue una instrucción de un paso con indicaciones contextuales		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4. Responde a las preguntas de comprensión relacionadas con el <i>por qué, cómo y cuándo</i>		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.1 Contesta a las preguntas <i>quién, qué y dónde</i>		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R

C. Expresión comunicativa							
1. Crea oraciones de varias palabras para comunicarse		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Usa expresiones/frases de dos palabras		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.2 Usa 50 palabras, señales o símbolos		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.3 Usa aproximaciones para palabras o señas de manera consistente		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.4 Usa combinaciones de consonantes y vocales de manera consistente		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2. Usa el plural de los pronombres para indicar el sujeto, objetos y la posesión en oraciones de múltiples palabras		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Usa los artículos gramaticales apropiados y hace la concordancia de género y número*		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.2 Usa el presente progresivo apropiadamente conjugando el verbo <i>estar</i> de manera correcta y usando las terminaciones <i>-ando/-iendo</i> del gerundio para el segundo verbo*		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3. Usa lenguaje gramaticalmente correcto*		11	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.1 Usa el modo subjuntivo de los verbos*		11	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.2 Utiliza el pretérito indefinido de los verbos que se usan frecuentemente		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.3 Usa el pronombre clítico del objeto directo*		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4. Formula preguntas*		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.1 Hace preguntas utilizando: <i>quién, qué, dónde, cuándo, por qué y cómo</i>		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R

# Comunicación social

Clave para asignar puntajes			Códigos de referencia	Fecha de la evaluación:		
Habilidad adquirida 2	Habilidad en progreso 1A = Con ayuda 1I = Habilidad incompleta 1AI = Con ayuda/Habilidad incompleta	La habilidad no está presente 0	C = Conducta M = Modificación Q = Calidad R = Reporte	June 7, 2021		
				Evaluador/a:	Amanda Peters	

D. Uso social del lenguaje	Meta	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos
1. Utiliza el lenguaje para iniciar y mantener una interacción social		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Sigue las convenciones sociales del lenguaje		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2. Proporciona y busca información al conversar con otros/as a través del uso de palabras, frases u oraciones	✓	0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Hace preguntas para obtener información		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.2 Describe objetos, personas y eventos como parte de un intercambio social		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3. Utiliza las reglas de conversación cuando se comunica con otros/as		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.1 Mantiene una distancia física que es socialmente apropiada		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.2 Cambia el tono de voz para crear diferentes significados y reconocer las condiciones sociales o del entorno		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.3 Responde cuando otros/as inician una conversación sobre un tema		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.4 Alterna los papeles que desempeña ya sea como orador o como oyente durante las conversaciones con los demás		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.5 Responde a preguntas contingentes que le hacen los demás		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R

\* Este ítem ha sido modificado en español. Ver el capítulo 3 del segundo volumen del AEPS-3 para más detalles.

## Resultados del área de Comunicación social

Para calcular el Puntaje bruto del área evaluada: Sume los puntajes que tengan un 2 y 1 en la columna del Puntaje para la fecha específica de la evaluación.

Para calcular el Porcentaje del puntaje del área evaluada: Divida el Puntaje bruto del área evaluada entre el Posible puntaje bruto del área evaluada, y a continuación, multiplíquelo por 100.

Fecha de la evaluación	June 7, 2021		
Puntaje bruto del área evaluada	71		
Posible puntaje bruto del área evaluada	98	98	98
Porcentaje del puntaje del área evaluada	72%		

Nombre: Marcus Greene

**FECHA DE LA EVALUACIÓN 1:**

Evaluador/a: *Amanda Peters*

Comentarios:

**FECHA DE LA EVALUACIÓN 2:**

Evaluador/a:

Comentarios:

**FECHA DE LA EVALUACIÓN 3:**

Evaluador/a:

Comentarios:

# Habilidades cognitivas



Nombre: Marcus Greene

Clave para asignar puntajes		Códigos de referencia	
Habilidad adquirida 2	Habilidad en progreso 1A = Con ayuda 1I = Habilidad incompleta 1AI = Con ayuda/Habilidad incompleta	La habilidad no está presente 0	C = Conducta M = Modificación Q = Calidad R = Reporte

Fecha de la evaluación:	June 7, 2021		
Evaluador/a:	Amanda Peters		

A. Exploración sensorial				Meta	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos
1. Dirige su atención a actividades u otros estímulos					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Reacciona ante actividades u otros estímulos					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2. Combina acciones sencillas para examinar personas, animales y objetos					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Utiliza medios sensoriales para explorar a personas, animales y objetos					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
B. Imitación y memoria										
1. Imita nuevas acciones motrices coordinadas					IA	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Imita nuevas habilidades motrices sencillas que aún no domina/no conoce bien					IA	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.2 Imita acciones motoras sencillas y conocidas					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2. Imita palabras nuevas					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Imita vocalizaciones nuevas					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.2 Imita vocalizaciones conocidas					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3. Relata/cuenta actividades o eventos pasados				✓	0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.1 Relata/cuenta eventos recientes sin indicaciones contextuales				✓	0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.2 Relata/cuenta eventos recientes con indicaciones contextuales				✓	IA	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.3 Relata/cuenta eventos inmediatamente después de haber ocurrido					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
C. Conocimiento conceptual										
1. Se mantiene en la búsqueda de un objeto que no está en su lugar habitual					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Localiza un objeto en el segundo de dos escondites					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.2 Localiza un objeto escondido					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2. Reconoce símbolos					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Utiliza un objeto para representar otro objeto					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R

Clave para asignar puntajes			Códigos de referencia	Fecha de la evaluación:			
Habilidad adquirida 2	Habilidad en progreso 1A = Con ayuda 1I = Habilidad incompleta 1AI = Con ayuda/Habilidad incompleta	La habilidad no está presente 0	C = Conducta M = Modificación Q = Calidad R = Reporte	June 7, 2021			
				Evaluador/a:	Amanda Peters		

C. Conocimiento conceptual (continuación)				Meta	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos
3. Clasifica de acuerdo a una variedad de características					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.1 Clasifica según la función					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.2 Clasifica de acuerdo a características físicas					1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.3 Distingue diferentes objetos o personas utilizando características comunes					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4. Utiliza comparaciones conceptuales tempranas					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.1 Identifica conceptos comunes					1I	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.2 Identifica conceptos concretos					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
D. Razonamiento										
1. Utiliza un objeto para obtener otro objeto					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Usa una parte de un objeto o apoyo para obtener otro objeto					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.2 Retiene un objeto una vez que ha obtenido el segundo objeto					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2. Coordina acciones con objetos para lograr nuevos resultados					1I	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Trata de hacer diferentes acciones sencillas para lograr una meta					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.2 Realiza acciones sencillas en objetos					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3. Resuelve problemas utilizando varias estrategias					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.1 Evalúa soluciones comunes para resolver problemas o alcanzar metas					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4. Llega a conclusiones razonables en relación a acontecimientos que no son parte de su experiencia personal					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.1 Llega a conclusiones sobre las causas de acontecimientos basándose en su experiencia personal					1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R



Clave para asignar puntajes			Códigos de referencia	Fecha de la evaluación:			
Habilidad adquirida 2	Habilidad en progreso 1A = Con ayuda 1I = Habilidad incompleta 1AI = Con ayuda/Habilidad incompleta	La habilidad no está presente 0	C = Conducta M = Modificación Q = Calidad R = Reporte	June 7, 2021			
				Evaluador/a:	Amanda Peters		

E. Descubrimiento científico	Meta	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos
1. Amplía observaciones y exploraciones sencillas para investigar más		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Utiliza herramientas sencillas para recolectar información		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.2 Utiliza los sentidos para explorar		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2. Anticipa el resultado de una investigación		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Genera preguntas específicas para investigar		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.2 Demuestra tener conocimiento de acontecimientos naturales		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.3 Hace observaciones		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3. Investiga para probar las hipótesis		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.1 Utiliza conocimientos previos para guiar sus investigaciones		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.2 Manipula materiales para provocar/causar un cambio		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4. Transfiere sus conocimientos		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.1 Comunica los resultados de sus investigaciones		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.2 Demuestra conocimiento de las propiedades de los cambios como resultado de sus investigaciones		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.3 Demuestra saber que la manipulación de los materiales o procesos generó un cambio en esos materiales o procesos		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R

## Resultados del área de Habilidades cognitivas

Para calcular el Puntaje bruto del área evaluada: Sume los puntajes que tengan un 2 y 1 en la columna del Puntaje para la fecha específica de la evaluación.

Para calcular el Porcentaje del puntaje del área evaluada: Divida el Puntaje bruto del área evaluada entre el Posible puntaje bruto del área evaluada, y a continuación, multiplíquelo por 100.

Fecha de la evaluación	June 7, 2021		
Puntaje bruto del área evaluada	65		
Posible puntaje bruto del área evaluada	100	100	100
Porcentaje del puntaje del área evaluada	65%		

Nombre: Marcus Greene

**FECHA DE LA EVALUACIÓN 1:**

Evaluador/a: *Amanda Peters*

Comentarios:

**FECHA DE LA EVALUACIÓN 2:**

Evaluador/a:

Comentarios:

**FECHA DE LA EVALUACIÓN 3:**

Evaluador/a:

Comentarios:

# Habilidades de lectoescritura

Nombre: Marcus Greene

Clave para asignar puntajes		Códigos de referencia	
Habilidad adquirida 2	Habilidad en progreso 1A = Con ayuda 1I = Habilidad incompleta 1AI = Con ayuda/Habilidad incompleta	La habilidad no está presente 0	C = Conducta M = Modificación Q = Calidad R = Reporte

Fecha de la evaluación:	June 7, 2021		
Evaluador/a:	Amanda Peters		

A. Conocimiento de conceptos impresos				Meta	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos
1. Participa en lecturas compartidas en un grupo					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Participa en lecturas compartidas entre él/ella y otra persona					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2. Demuestra que conoce la dirección en la que se lee un texto y que va de la parte superior a la parte inferior de la página					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Pasa las páginas desde el inicio/comienzo hacia el final del libro					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.2 Sostiene un libro u otro material impreso con las ilustraciones/ imágenes orientadas correctamente					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3. Reconoce palabras impresas de personas, objetos o imágenes que le resultan comunes o familiares					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.1 Reconoce su propio nombre de pila impreso					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.2 Reconoce símbolos y logotipos comunes					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
B. Conciencia fonológica										
1. Produce palabras que riman cuando se le da una indicación verbalmente					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Identifica palabras que riman					11	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.2 Participa en juegos de repetición verbal					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2. Separa las palabras compuestas en palabras individuales					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Combina dos palabras individuales en palabras compuestas					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.2 Aplauda por cada palabra en las oraciones					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3. Separa las sílabas de palabras que tienen dos y tres sílabas					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.1 Mezcla sílabas para crear palabras que tienen dos y tres sílabas					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.2 Aplauda por cada sílaba en palabras que tienen dos y tres sílabas					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4. Separa las palabras que tienen una estructura de CVC en sonidos individuales					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.1 Junta sonidos separados que tienen una estructura de CVC en palabras simples					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.2 Identifica sonidos en la mitad de palabras que tienen una estructura de CVC					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R

# Habilidades de lectoescritura

Clave para asignar puntajes			Códigos de referencia	Fecha de la evaluación:			
Habilidad adquirida 2	Habilidad en progreso 1A = Con ayuda 1I = Habilidad incompleta 1AI = Con ayuda/Habilidad incompleta	La habilidad no está presente 0	C = Conducta M = Modificación Q = Calidad R = Reporte	June 7, 2021			
				Evaluador/a:	Amanda Peters		

B. Conciencia fonológica (continuación)	Meta	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos
4.3 Identifica los últimos sonidos en palabras con una estructura de CVC		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.4 Identifica los sonidos iniciales en palabras con una estructura de CVC		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.5 Produce palabras que comienzan con un sonido específico		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R

C. Conocimiento del alfabeto							
1. Nombra todas las letras mayúsculas y minúsculas del alfabeto	✓	0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Hace una correspondencia entre las letras minúsculas que son más frecuentes con su equivalente en letras mayúsculas		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.2 Nombra 12 letras que se repiten con frecuencia		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.3 Reconoce cinco letras que se dicen con frecuencia y que no son parte de su nombre de pila		11	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.4 Nombra las letras de su nombre de pila		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.5 Reconoce tres letras de su nombre de pila		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2. Lee textos sencillos con palabras que tienen una estructura de CVC y textos con palabras que reconoce a primera vista o que sabe de memoria		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Pronuncia las palabras que tienen una estructura de CVC		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.2 Lee palabras a simple vista que se pronuncian o se dicen con frecuencia		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.3 Produce los sonidos correctos de 20 letras del alfabeto		11	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.4 Produce los sonidos correctos de seis letras del alfabeto		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R

D. Vocabulario y comprensión de cuentos							
1. Demuestra que entiende que las imágenes/ilustraciones representan texto escrito		11	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Identifica personas, acciones, objetos y eventos conocidos en las imágenes/ilustraciones de un libro		11	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.2 Ubica objetos, personas, eventos y acciones conocidos en un libro ilustrado		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.3 Relaciona imágenes con objetos, personas o acciones reales		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R

# Habilidades de lectoescritura

Clave para asignar puntajes			Códigos de referencia	Fecha de la evaluación:			
Habilidad adquirida 2	Habilidad en progreso 1A = Con ayuda 1I = Habilidad incompleta 1AI = Con ayuda/Habilidad incompleta	La habilidad no está presente 0	C = Conducta M = Modificación Q = Calidad R = Reporte	June 7, 2021			
				Evaluador/a:	Amanda Peters		

D. Vocabulario y comprensión de cuentos (continuación)	Meta	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos
2. Vuelve a contar una historia sencilla		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Hace predicciones sobre lo que va a suceder a continuación en una historia		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.2 Responde y hace preguntas relacionadas a una historia		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.3 Cuenta una historia relacionada a una serie de imágenes		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3. Demuestra que comprende el vocabulario de una historia abstracta		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.1 Demuestra que entiende el vocabulario clave en un libro ilustrado		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.2 Demuestra que entiende lo que es el título, el autor y el ilustrador		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.3 Demuestra comprensión del vocabulario relacionado a los conceptos de alfabetización temprana		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R

E. Escritura							
1. Vuelve a "leer" su propio dictado para describir o darle un título a un/una dibujo/ilustración		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Dicta la descripción de un dibujo		1I	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.2 Nombra verbalmente lo que representan los dibujos		1I	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.3 Describe verbalmente dibujos no representativos		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2. Escribe y dibuja con diferentes propósitos		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Realiza dibujos que representan algo		1I	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3. Escribe palabras por medio de deletreo convencional		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.1 Escribe por medio de deletreo que se está desarrollando		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.2 Escribe su nombre de pila	✓	1I	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.3 Copia su nombre de pila completo		1I	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.4 Escribe por medio de "garabatos"		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R

## Habilidades de lectoescritura

### Resultados del área de Habilidades de lectoescritura

Para calcular el Puntaje bruto del área evaluada: Sume los puntajes que tengan un 2 y 1 en la columna del Puntaje para la fecha específica de la evaluación.

Para calcular el Porcentaje del puntaje del área evaluada: Divida el Puntaje bruto del área evaluada entre el Posible puntaje bruto del área evaluada, y a continuación, multiplíquelo por 100.

Fecha de la evaluación	June 7, 2021		
Puntaje bruto del área evaluada	52		
Posible puntaje bruto del área evaluada	114	114	114
Porcentaje del puntaje del área evaluada	46%		

Nombre: Marcus Greene

**FECHA DE LA EVALUACIÓN 1:**

Evaluador/a: *Amanda Peters*

Comentarios:

**FECHA DE LA EVALUACIÓN 2:**

Evaluador/a:

Comentarios:

**FECHA DE LA EVALUACIÓN 3:**

Evaluador/a:

Comentarios:

# Matemáticas

Nombre: Marcus Greene

Clave para asignar puntajes		Códigos de referencia	
Habilidad adquirida 2	Habilidad en progreso 1A = Con ayuda 1I = Habilidad incompleta 1AI = Con ayuda/Habilidad incompleta	La habilidad no está presente 0	C = Conducta M = Modificación Q = Calidad R = Reporte

Fecha de la evaluación:	June 7, 2021		
Evaluador/a:	Amanda Peters		

A. Contar	Meta	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos
1. Cuenta 3 objetos/artículos		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Cuenta 3 objetos/artículos para determinar "¿Cuántos son?"		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.2 Dice los números del 1 al 3		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2. Cuenta 10 objetos/artículos		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Cuenta 10 objetos/artículos para determinar "¿Cuántos son?"		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.2 Dice los números del 1 al 10		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3. Cuenta 20 objetos/artículos		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.1 Cuenta 20 objetos/artículos para determinar "¿Cuántos son?"		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.2 Dice los números del 1 al 20		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4. Cuenta de 10 en 10 hasta 100		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.1 Dice los números del 31 al 100		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
4.2 Dice los números del 1 al 30		0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
<b>B. Relaciones cuantitativas</b>							
1. Compara objetos/artículos en grupos/conjuntos de hasta 5 al contarlos		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Compara objetos/artículos en grupos/conjuntos de hasta 5 haciendo que coincidan		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.2 Crea grupos/conjuntos equivalentes de 5 objetos/artículos		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.3 Utiliza palabras de comparación cuantitativa		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2. Compara objetos/artículos en grupos/conjuntos de 6 a 10 al contarlos		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Compara objetos/artículos en grupos/conjuntos de 6 a 10 haciendo que coincidan		1A	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.2 Crea grupos/conjuntos equivalentes que tienen 10 objetos/artículos		2	C M Q R		C M Q R		C M Q R



Clave para asignar puntajes			Códigos de referencia		Fecha de la evaluación:					
Habilidad adquirida 2	Habilidad en progreso 1A = Con ayuda 1I = Habilidad incompleta 1AI = Con ayuda/Habilidad incompleta	La habilidad no está presente 0	C = Conducta M = Modificación Q = Calidad R = Reporte	June 7, 2021						
				Evaluador/a:		Amanda Peters				
B. Relaciones cuantitativas (continuación)				Meta	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos
3. Compara objetos/artículos en conjuntos de 11 a 20 al contarlos					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.1 Compara objetos/artículos en conjuntos de 11 a 20 haciendo que coincidan					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.2 Compara objetos/artículos en conjuntos de 11 a 20 por observación visual					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
C. Símbolos matemáticos										
1. Lee y escribe cifras para cantidades de hasta 5					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Demuestra que comprende el significado matemático de números escritos del 1 al 5					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.2 Identifica los números del 1 al 5					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2. Lee y escribe los números para cantidades del 6 al 10				✓	11	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Demuestra que comprende el significado matemático de números escritos del 6 al 10					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.2 Identifica los números del 6 al 10					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3. Lee y escribe los números para cantidades del 11 al 20					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.1 Demuestra que comprende el significado matemático de números escritos del 11 al 20					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
3.2 Identifica los números del 11 al 20					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
D. Sumas y restas										
1. Lee y escribe los símbolos para las sumas (+) e igual (=)					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.1 Resuelve problemas de sumas representados por imágenes u objetos por medio de una estrategia para sumar más rápido					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.2 Cuenta hacia adelante hasta 10					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.3 Resuelve problemas representados por imágenes u objetos por medio de una estrategia que consiste en contarlos todos					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.4 Dice el número que sigue del 1 al 10					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
1.5 Demuestra que comprende el concepto de sumar					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R

# Matemáticas

Clave para asignar puntajes			Códigos de referencia		Fecha de la evaluación:					
Habilidad adquirida 2	Habilidad en progreso 1A = Con ayuda 1I = Habilidad incompleta 1AI = Con ayuda/Habilidad incompleta	La habilidad no está presente 0	C = Conducta M = Modificación Q = Calidad R = Reporte	June 7, 2021						
				Evaluador/a:		Amanda Peters				
D. Sumas y restas (continuación)				Meta	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos	Puntaje	Códigos
2. Lee y escribe los símbolos de resta (-) e igual (=)					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.1 Resuelve problemas de restas representados por imágenes u objetos utilizando conjuntos de 10 o menos elementos					0	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.2 Dice el número anterior/antecesor del 2 al 10					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R
2.3 Demuestra que entiende el concepto de restar					2	C M Q R		C M Q R		C M Q R

## Resultados del área de Matemáticas

Para calcular el Puntaje bruto del área evaluada: Sume los puntajes que tengan un 2 y 1 en la columna del Puntaje para la fecha específica de la evaluación.

Para calcular el Porcentaje del puntaje del área evaluada: Divida el Puntaje bruto del área evaluada entre el Posible puntaje bruto del área evaluada, y a continuación, multiplíquelo por 100.

Fecha de la evaluación	June 7, 2021		
Puntaje bruto del área evaluada	46		
Posible puntaje bruto del área evaluada	82	82	82
Porcentaje del puntaje del área evaluada	56%		

# Matemáticas

Nombre: Marcus Greene

**FECHA DE LA EVALUACIÓN 1:**

Evaluador/a: *Amanda Peters*

Comentarios:

**FECHA DE LA EVALUACIÓN 2:**

Evaluador/a:

Comentarios:

**FECHA DE LA EVALUACIÓN 3:**

Evaluador/a:

Comentarios:

Nombre: Marcus Greene

Anote el porcentaje de respuestas correctas para cada área evaluada, así como la fecha en que se hizo cada evaluación para determinar si las habilidades del/de la niño/a van incrementando con el tiempo.

