

# HomeTalk: Una evaluación familiar para niños sordos y ciegos

**HomeTalk** fue desarrollado por el siguiente equipo de padres y profesionales:

John Harris, Nancy Hartshorne, Tracy Jess,  
Harvey Mar, Charity Rowland, Nancy Sall,  
Shaunie Schmoll, Philip Schweigert,  
Linda Unruh, Nancy Vernon, Tandy Wolf

El proyecto ***Bringing It All Back Home*** fue un esfuerzo realizado en conjunto por

Design to Learn Projects  
Oregon Institute on Disability & Development  
Oregon Health & Science University  
Portland, OR USA  
[www.designtolearn.com](http://www.designtolearn.com)

y

College of Physicians and Surgeons  
Columbia University  
New York, NY USA



Este proyecto fue parcialmente apoyado por el Departamento de Educación de los Estados Unidos con la beca H024B60120 de la Oficina para Programas de Educación Especial (OSEP, por sus siglas en inglés). Las opiniones que se expresan en este documento son las de los autores y no necesariamente representan la posición del Departamento de Educación de los Estados Unidos.

# Contents

Instrucciones generales .....	4
Parte 1: Información básica.....	6
Instrucciones .....	6
A.    Mi Hijo en Casa.....	6
B.    Salud y Información Médica.....	7
C.    Oído y Vista.....	9
D.    Habilidades Comunicativas.....	10
E.    Desarrollo Físico y Mental.....	11
Parte 2: ¿Quién es mi hijo?.....	12
Instrucciones .....	12
A.    Algunas de las Cosas Favoritas de mi Hijo.....	13
B.    Talentos y Peculiaridades .....	15
C.    Hábitos y Rutinas .....	16
Parte 3: ¿Cuáles son las habilidades .....	19
de mi hijo? .....	19
Instrucciones .....	19
A.    Habilidades con gente.....	20
B.    Resolución de problemas cotidianos.....	22
C.    Exploración del entorno .....	24
D.    Descubrimiento y aprendizaje.....	26
Parte 4: Sumar y continuar.....	28
Instrucciones .....	28
A.    Aptitudes con gente .....	31
1. Interacción social .....	31
2. Respuestas .....	33
3. Expresión básica.....	35
B.    Resolución de problemas cotidianos.....	37
1. Uso de objetos .....	37
2. Clasificación y asociación .....	39
3. Conceptos académicos tempranos.....	41

C.	Exploración del entorno .....	43
1.	Relaciones espaciales .....	43
2.	Conciencia del entorno .....	45
3.	Aprendizaje multisensorial .....	47
D.	Descubrimiento y aprendizaje .....	49
1.	Atención y motivación .....	49
2.	Autodeterminación .....	54

# Instrucciones generales

*HomeTalk* es un instrumento de evaluación para los padres y los proveedores de servicios de cuidado de niños que son sordociegos y que tienen otras discapacidades. Su propósito es de ayudar a los parientes a participar en la planificación del programa educativo del niño. Como padre o como proveedor de cuidados, usted tiene las mejores oportunidades para observar al niño en casa o en su entorno social. *HomeTalk* puede proporcionarle una visión amplia de las aptitudes, intereses particulares y personalidad de su niño(a).

*HomeTalk* ha sido desarrollado por un grupo de padres y de profesionales que están conscientes sobre la importancia de la colaboración. Su evaluación como padre será de gran ayuda para los miembros del equipo docente de su niño, formado por maestros, terapeutas, monitores especiales y asistentes, que tal vez no conocen bien al niño o que no han tenido la oportunidad de observar al niño fuera de la escuela. Podrán usar *HomeTalk* para:

- ayudar en el desarrollo de un Plan de Educación Individualizada (IEP, por sus siglas en inglés)
- revisar el progreso del niño y sus necesidades en una reunión en el colegio
- presentar al niño ante empleados nuevos
- resumir información relevante sobre el niño.

*HomeTalk* consiste de cuatro partes.

**Parte 1** contiene información básica sobre el niño: casa y familia, salud, habilidades auditivas, visuales, comunicativas, y el desarrollo de su niño.

**Parte 2** describirá los intereses, talentos, hábitos, rutinas, necesidades especiales y comportamientos del niño. Esta parte permitirá que otras personas puedan aprender más sobre el niño y cómo es realmente.

En **Parte 3**, se evalúan las habilidades del niño en cuatro áreas diferentes: Aptitudes sociales (interacción con la gente), resolución de problemas cotidianos, exploración del entorno, y descubrimiento y aprendizaje. En este documento aparecerán muchas habilidades y tareas diferentes (por ejemplo, parar en un paso de peatones con semáforo antes de cruzar la calle). ***HomeTalk* supone que todos los niños podrán realizar cada una de las tareas**, y que algunos niños necesitarán más ayuda que otros. Por consiguiente, usted tendrá que evaluar a su hijo en función de la cantidad de ayuda que necesite de otra persona para realizar con éxito cada una de las tareas presentadas. En algunos casos, su hijo necesitará que se le ayude completamente. En otros casos, su hijo será capaz de realizar la tarea o actividad con muy poca ayuda o sin ninguna ayuda. Al fin, obtendrá un “puntaje” total para cada área de habilidades. Estos puntajes serán utilizados en la Parte 4 de *HomeTalk*.

**Parte 4** se ha diseñado como una hoja de trabajo para padres y profesionales. Se le sugiere que llene la Parte 4 con otro miembro del equipo docente del niño (por ejemplo, maestro, terapeuta del habla o coordinador). Parte 4 explica cómo se relaciona cada área de aptitudes con las actividades educativas. También presenta una lista de objetivos y actividades docentes dentro cada área de aptitudes. Con el uso de los puntajes obtenidos en la parte 3, podrá identificar los objetivos y las actividades que se ajusten a las aptitudes y a las necesidades del niño. Sin embargo, debe tener en cuenta que la parte 4 es sólo una “hoja de trabajo”, un instrumento para ayudarle a pensar en el programa educativo de su hijo. Puede que necesite modificar los objetivos, considerar otras necesidades, o pensar en otras tareas y actividades de aprendizaje que sean más indicadas para los intereses y las habilidades de su hijo.

Cuando vaya completando *HomeTalk*, tenga pendiente los siguientes puntos:

- **Tómese su tiempo.** No tiene que llenar esta hoja de evaluación en un tiempo determinado. Incluso es posible que sea de ayuda el parar de vez en cuando para observar a su hijo mientras está completando este documento.
- **Colabore con el maestro de su hijo o con otros miembros del equipo educativo.** Para algunos padres o proveedores de cuidado del niño, puede ser de ayuda completar éste o todos los documentos con un profesional.
- **Aporte ejemplos y explicaciones** de los comportamientos y de las aptitudes del niño(a) en el espacio dado. No tenga miedo de decir las cosas sencillas. Observaciones que no le parecen importantes ya que pueden ser muy útiles para otras personas.
- **Sea lo más específico que pueda** en sus respuestas. Por ejemplo, en la parte 2 hay una sección que le pide que describa las cosas que prefiere hacer su hijo. En vez de escribir simplemente algo como "jugar, escuchar música, ir al parque", describa las actividades tan detalladamente como pueda (por ejemplo, "crear un estacionamiento para coches y estacionar los coches de juguete; cantar y aplaudir y cantar mímica cuando escucha a los Beatles; tirarse de cabeza primero por el tobogán cuando vamos al parque").
- **Pídales a los amigos y familiares que conozcan a su hijo que participen** en la evaluación **por medio** de sus opiniones y observaciones.
- **No se preocupe sobre la exactitud de los puntajes.** Los puntajes no son “notas” y no significan que el niño(a) esté por encima o por debajo del promedio. El sentido de estos puntajes es de ayudar en la identificación de objetivos educativos apropiados. Por ejemplo, si no puede decidir entre un puntaje de 3 o de 4, simplemente elija uno y siga adelante. El procedimiento de sumar los puntajes permite esta flexibilidad.

# Parte 1: Información básica

## Instrucciones

Parte 1 de este folleto le ayudará a dar información básica sobre su hijo. Parte 1 tiene cinco apartados:

- A. Mi Hijo en Casa**
- B. Salud y Información Médica**
- C. Oído y Vista**
- D. Habilidades Comunicativas**
- E. Desarrollo Físico y Mental**

Ponga una foto de su hijo(a) aquí.

Lea cada párrafo detenidamente. Escriba la información que se pida sobre su hijo y/o marque la casilla que describa mejor a su hijo. Si alguno de los puntos no fueran aplicables en el caso de su hijo, escriba "NA" (no aplicable) en ese punto. No dude en añadir más información atrás de la página, o adjuntar información adicional (por ejemplo, informes médicos, informes de otras evaluaciones, sus propias observaciones).

### A. Mi Hijo en Casa

1. Mi hijo(a) vive con (nombre a todos los miembros del hogar y sus edades):

---

---

---

2. Otras personas que conocen bien a mi hijo(a) o que lo/la cuidan (describir el tipo de relación):

---

---

3. El idioma principal en casa es: \_\_\_\_\_

También utilizamos el/los siguiente(s) idioma(s) en casa: \_\_\_\_\_

4. Información adicional sobre mi hijo(a): \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## B. Salud y Información Médica

1. (a) El diagnóstico médico de mi hijo(a) es: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

(b) Algunas de las cosas importantes que hay que saber sobre mi hijo(a) y esta condición son: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

(c) Se manda información adicional sobre esta condición:    \_\_\_ sí    \_\_\_ no

2. La condición médica de mi hijo(a) (o los cambios en su salud) afecta su humor y comportamiento en las siguientes formas:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. Mi hijo(a) me muestra que no se siente bien de las siguientes formas:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

4. Tome en cuenta los siguientes aspectos sobre la alimentación de mi hijo(a) (por ejemplo: sonda gástrica, restricciones, apetito, peso):

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5. Mi hijo duerme \_\_\_ bien \_\_\_ regular \_\_\_ mal (describir):

---

---

6. Mi hijo(a) toma esta medicina:

Medicina:	Tomada en casa/escuela:	Reacciones o efectos secundarios:

7. Otros problemas relacionados con la salud que hay que tomar en cuenta:

Problema de salud:	Lo que afecta:
<b>Ejemplo:</b> <i>reflujo</i>	<i>Habilidades de comer y darse de comer</i>
<b>Ejemplo:</b> <i>convulsiones</i>	<i>Estado de alerta y humor</i>

## C. Oído y Vista

1. Mi hijo(a) puede ser descrito como sordociego: \_\_\_ sí o \_\_\_ no

2. (a) Describiría la habilidad visual de mi hijo(a) de la siguiente manera:

---

---

(b) La vista de mi hijo(a) es: \_\_\_ estable \_\_\_ empeorará con el tiempo o \_\_\_ no estoy seguro(a)

3. Mi hijo(a) ha sido ciego o impedido visual desde: \_\_\_ su nacimiento o desde los \_\_\_ (meses/años)

4. La visibilidad de mi hijo(a) es de (por ejemplo, 20/200):  
izquierdo \_\_\_\_\_ derecho \_\_\_\_\_ ambos \_\_\_\_\_

5. El impedimento visual de mi hijo(a) se debe a (por ejemplo: cataratas, glaucoma, impedimento cortical):

---

6. Mi hijo(a) usa los siguientes aparatos y accesorios para mejorar la vista (por ejemplo: anteojos, lentes de contacto):

---

7. (a) Describiría la habilidad auditiva de mi hijo(a) de la siguiente manera:

---

---

(b) El oído de mi hijo(a) es:  
\_\_\_ estable \_\_\_ empeorará con el tiempo o \_\_\_ no estoy seguro(a)

8. Mi hijo(a) ha sido sordo o ha tenido un impedimento auditivo desde: \_\_\_ su nacimiento O desde los \_\_\_ (meses/años)

9. El nivel de pérdida en decibelios es : \_\_\_\_\_

10. El impedimento auditivo de mi hijo(a) es (por ejemplo:  conductive,  sensorineural,  procesamiento auditivo):

---

11. Mi hijo(a) usa los siguientes aparatos o accesorios para mejorar su capacidad auditiva (por ejemplo: audífonos, sistemas de FM, implante coclear):
- 

## D. Habilidades Comunicativas

1. Las formas de comunicación usadas por mi hijo(a) incluyen, aunque no se limitan a estas (elija todas las respuestas que correspondan):
- Respuestas emocionales (por ejemplo: muecas, llorar, sonreír, mirar).
  - Comportamientos directos (acciones físicas con gente o cosas; por ejemplo: agarra un juguete, tira el plato de comida, jala el brazo de una persona)
  - Gestos (usa un movimiento o una acción física para comunicar un significado específico; por ejemplo, saluda con la mano)
  - Vocalizaciones y sonidos (sonidos que se aproximan a palabras como "ma" para "más", lloriquear, chillar)
  - Señas (producción manual de letras y palabras en un idioma reconocible; por ejemplo: lenguaje de señas americano)
  - Habla palabras en un idioma reconocible (por ejemplo: inglés, español)
  - Ampliación (ayudas o aparatos usadas para comunicar o recibir información; por ejemplo: imágenes o símbolos de objetos, sistemas de voz)

2. La forma de comunicación usada por mi hijo(a) con más frecuencia es:
- 
- 

3. La siguiente descripción es la que mejor refleja las habilidades comunicativas de mi hijo(a):
- Él o ella reacciona con ruidos o comportamientos que se tienen que interpretar; sin embargo interpretar y comprender estas reacciones sería difícil para una persona que no está acostumbrada a ellas (por ejemplo: abre mucho los ojos cuando escucha música alta, indicándome que le gusta la música).
  - Él o ella tiene comportamientos como gestos, sonidos, y movimientos corporales que la mayoría de la gente puede interpretar o entender.
  - Él o ella usa palabras individuales, señas, símbolos con imágenes, o símbolos de objetos para representar sus necesidades básicas (por ejemplo: señala "más hacia el objeto que quiere, dice "che" cuando quiere decir "coche").
  - Él o ella usa frases de 2 a 5 palabras con voz, señas, símbolos, o imágenes, etc.
  - Él o ella usa el lenguaje oral o de señas con frases completas (por ejemplo: usa el lenguaje oral para hablar de cómo le fue el día o para llamar a un amigo).

## E. Desarrollo Físico y Mental

1. (a) Mi hijo(a) sufre un retraso mental, lo que significa que él(ella) necesita más tiempo que otros niños de su edad para aprender nuevas destrezas y conceptos.

sí     no    o     no se sabe

- (b) Describiría el retraso mental de mi hijo(a) en la siguiente manera:

---

2. Mi hijo(a) prefiere o usa la mano:

derecha     izquierda     ninguna     no se sabe

3. Las discapacidades o limitaciones físicas de mi hijo(a) son las siguientes:

---

---

---

---

4. Mi hijo(a) usa:

silla de ruedas     bastón     aparatos ortopédicos     andadera

otro: \_\_\_\_\_

5. Mi hijo(a) tiene el sentido del tacto y del gusto muy sensible (no le gusta ser tocado; tiene sensibilidad a las texturas y al tacto):

sí    o     no (describir)

---

---

---

6. Describiría las habilidades físicas de mi hijo(a) así:

---

---

---

---

---

# Parte 2: ¿Quién es mi hijo?

## Instrucciones

Parte 2 de *HomeTalk* ayudará a otros conocer a su hijo. ¿Qué es lo que le gusta y lo que no le gusta a su hijo? ¿Lo que más le interesa? ¿Hábitos y rutinas? ¿Cómo describiría los puntos fuertes y las características de la personalidad de su hijo? ¿Qué ha observado en su hijo que otros no han tenido la oportunidad de ver? Parte 2 tiene 3 secciones:

### A. Algunas de las Cosas Favoritas de mi Hijo

### B. Talentos y Peculiaridades

### C. Hábitos y Rutinas

Sección A pide que llene los espacios en blanco o que complete las frases. Lea cada una de las declaraciones posibles y escriba sus pensamientos sobre los intereses de su hijo. En algunos casos, es posible que tenga que adivinar las preferencias de su hijo. Use ejemplos cada vez que pueda. Esto le ayudará a otros a entender los gustos de su hijo. No dude en escribir información más detallada en páginas adicionales. En la sección B, haga un círculo sobre el "sí" o el "no" y use los espacios en blanco para describir las aptitudes especiales de su hijo. En la sección C, llene los espacios en blanco con información sobre la rutina diaria de su hijo.

## A. Algunas de las Cosas Favoritas de mi Hijo

1. Las cosas favoritas de mi hijo(a) incluyen:

---

---

---

2. Creo que a mi hijo(a) le gustaría hacer estas cosas con otros niños de su edad:

---

---

---

3. A mi hijo(a) le gustaría leer o escuchar este libro una y otra vez:

---

---

4. Mi hijo(a) se excita mucho cuando: \_\_\_\_\_

---

---

5. Mi hijo(a) podría querer esto (juguete u objeto favorito) en un viaje largo:

---

---

6. Hay pocas veces que me hijo(a) no quiere estos aperitivos (por ejemplo, galletas, patatas fritas, queso, etc.)

---

---

7. Creo que a mi hijo(a) le gustaría este deporte (explique por qué):

---

---

---

8. Si mi hijo(a) estuviera viendo la televisión, estaría viendo (explique por qué):

---

---

---

9. Diría que el color favorito de mi hijo(a) es:

---

10. A mi hijo(a) le gustan estas actividades musicales (por ejemplo: canciones específicas, artistas, ritmos, instrumentos, tipo de música):

---

---

---

11. Si mi hijo(a) tuviera un pasatiempo, lo más seguro es que fuera (explique por qué):

---

---

---

12. Mi hijo(a) prefiere estar con (por ejemplo, amigos o ciertos familiares):

---

---

## B. Talentos y Peculiaridades

Por favor, haga un círculo alrededor del **sí** o del **no** en las declaraciones siguientes; si quiere puede dar una explicación.

1. Mi hijo(a) puede hacer cosas en casa que por lo general no se ven en otros sitios (por ejemplo: leer libros o revistas, usar habilidades de vida independiente)

**Sí No**

---

---

2. Mi hijo(a) se siente incómodo(a) en grupos de gente

**Sí No**

---

---

3. Por lo general a la gente le gusta una cosa particular de mi hijo(a). Explique

**Sí No**

---

---

4. Mi hijo(a) tiene puntos sensibles (por ejemplo, cosas que le hacen enfadarse de inmediato). Describa

**Sí No**

---

---

5. Mi hijo(a) se enfrenta a los cambios sin problemas (por ejemplo, acabar una actividad o decir adiós)

**Sí No**

---

---

6. Mi hijo(a) demuestra cuando está enojado o frustrado (por ejemplo: empieza a estar más callado de lo normal, empieza a mecerse). Dé ejemplos:

**Sí No**

---

---

7. Mi hijo(a) tiene comportamientos repetitivos y de autoestimulación. Describa

**Sí No**

---

---

8. La gente normalmente se sorprende cuando ve que mi hijo(a) puede hacer las siguientes cosas:

**Sí No**

---

---

9. Describiría la personalidad de mi hijo(a) como:

**Sí No**

---

---

## **C. Hábitos y Rutinas**

(Consideraciones o “consejos” especiales para ayudar a mi hijo(a) durante su rutina diaria)

1. Para colocar, mover, o levantar a mi hijo(a), considere:

---

---

2. Para ayudar a mi hijo(a) a usar el baño o a cambiarlo(a), considere:

---

---

---

3. Para ayudar a mi hijo(a) a comer, considere:

---

---

---

4. Para ayudar a mi hijo(a) a vestirse, considere:

---

---

---

5. Para ayudar a mi hijo(a) con equipo especial (por ejemplo: aparatos ortopédicos, bastón, lentes, audífonos), considere:

---

---

---

6. Para conseguir la atención o la participación de mi hijo(a) durante las tareas, considere:

---

---

---

7. Para ayudar a mi hijo(a) a jugar o interactuar con otros, considere:

---

---

---

8. Para usar el "tiempo libre" como el tiempo de recreo o el tiempo después de la comida, considere:

---

---

---

9. Para otras actividades regulares o rutinas, considere:

---

---

---

# Parte 3: ¿Cuáles son las habilidades de mi hijo?

## Instrucciones

En parte 3, evaluará las habilidades y los comportamientos de su hijo en las siguientes áreas:

- A. Habilidades con Gente**
- B. Resolución de Problemas Cotidianos**
- C. Exploración del Entorno**
- D. Descubrimiento y Aprendizaje**

Estas cuatro áreas están divididas en secciones. Por ejemplo, bajo **Habilidades con Gente**, hay tres secciones: Interacción social, respuesta y expresión básica.

Cada sección contiene varias declaraciones. Éstas describen un comportamiento o actividad específica (por ejemplo: "Mi hijo busca un compañero o a su hermano para empezar a jugar"). Identifique la cantidad de ayuda que su hijo necesita para realizar con éxito dicha actividad. Es decir que usted tendrá que calificar la cantidad de apoyo o ayuda que usted u otra persona le tienen que dar a su hijo para que pueda realizar esa actividad.

Usará puntajes que irán de 1 a 5. Se supone que todos los niños serán capaces de realizar la tarea a algún nivel. Cuanto más altos sean los puntajes, menos ayuda o apoyo necesitará el niño. Use la tabula **Clave - Nivel de asistencia** para describir la ayuda que necesita su niño para realizar con éxito cierta actividad o tarea.

Al final de cada apartado, hay un espacio para el puntaje **subtotal**. Sume todos sus puntajes y escriba el resultado en este espacio. Estos puntajes se transferirán a la parte 4.

## Ejemplo

### Clave - Nivel de asistencia

- 1 = Interpreto los comportamientos de mi hijo(a) o me comunico por mi hijo(a) / Le doy ayuda total
- 2 = Le presto mucha ayuda
- 3 = Le presto ayuda la mitad del tiempo
- 4 = Le presto un poco de ayuda
- 5 = No le presto ayuda

### Mi hijo(a)...

- 1** 1. Busca a un compañero o a un hermano para empezar a jugar.

*Esto significa que le doy ayuda total a mi hijo. El/Ella no busca a su hermano o va hacia él por sí mismo aunque esté en la misma habitación.*

# A. Habilidades con gente

Las habilidades con la gente hacen referencia a cómo su hijo se comunica e interactúa con otros. Puede que observe estas habilidades cuando juegue con sus hermanos o amigos, cuando le saluden, o cuando le haga saber que quiere su atención. ¿Qué es lo que hace su hijo en la presencia de otros? ¿Cómo se comunica? ¿Cómo sabe lo que su hijo necesita o quiere? Piense en cómo se comporta su hijo cuando juega en el parque con un hermano o una hermana, o cuando hay visita en casa. Lea las descripciones en esta sección. Use la clave para describir cuánta ayuda necesita su hijo.

## Clave - Nivel de asistencia

- 1 = Interpreto los comportamientos de mi hijo(a) o me comunico por mi hijo(a) / Le doy ayuda total
- 2 = Le presto mucha ayuda
- 3 = Le presto ayuda la mitad del tiempo
- 4 = Le presto un poco de ayuda
- 5 = No le presto ayuda

## 1. Interacción social

### Mi hijo(a)...

- \_\_\_\_\_ 1. Busca a un compañero o a un hermano para empezar a jugar.
- \_\_\_\_\_ 2. Espera su turno cuando participa en un juego.
- \_\_\_\_\_ 3. Intenta compartir sus juguetes y su comida.
- \_\_\_\_\_ 4. Responde adecuadamente cuando alguien le ofrece la mano para recibir una palmada a forma de saludo (por ejemplo: levanta las maños en el aire).

### \_\_\_\_\_ Subtotal

## 2. Respuestas

- \_\_\_\_\_ 5. Sigue una orden simple (por ejemplo: "Dame eso", "Tira eso").
- \_\_\_\_\_ 6. Responde cuando se acerca alguien (por ejemplo: sonrío, dice que sí con la cabeza, tienen una expresión facial).
- \_\_\_\_\_ 7. Hace comentarios, aunque sean muy simples durante una conversación (por ejemplo: palabras sueltas o signos).
- \_\_\_\_\_ 8. Se sonrío o le da un ataque de risa cuando bromeamos o nos hacemos el payaso con él.

\_\_\_\_\_ 9. Cuenta algo que le sucedió durante el día (por ejemplo, responde a la pregunta “¿Qué es lo que hiciste en clase de música?”).

\_\_\_\_\_ **Subtotal**

### **3. Expresión básica**

\_\_\_\_\_ 10. Hace una selección entre dos alternativas cuando se los presentan (por ejemplo, leche o jugo, leer o escuchar música).

\_\_\_\_\_ 11. Tiene una manera de indicar cuando quiere atención de usted y de gente que no le es familiar.

\_\_\_\_\_ 12. Expresa “Gracias” a otras personas en el momento apropiado.

\_\_\_\_\_ 13. Tiene una forma de indicar “sí” o “no”.

\_\_\_\_\_ 14. Llame a los miembros de la familia por su nombre (“ma”; “papá”).

\_\_\_\_\_ 15. Pide los objetos que quiere (por ejemplo: juguete, galleta).

\_\_\_\_\_ 16. Me hace saber cuando está enfadado.

\_\_\_\_\_ 17. Me hace saber que quiere más de algo.

\_\_\_\_\_ **Subtotal**

## B. Resolución de problemas cotidianos

Los niños resuelven problemas en muchas de sus actividades diarias. Por ejemplo, cuando enciende una luz o usa el control remoto de la televisión, muestra que sabe algo sobre la relación causa o efecto. ¿Cómo le muestra su hijo que conoce y entiende estos conceptos? A continuación se presenta toda una serie de aptitudes cotidianas que su hijo podría usar en casa. Use la clave para describir el nivel de asistencia que su hijo necesita para realizar con éxito problemas cotidianos.

### Clave - Nivel de asistencia

- 1 = Interpreto los comportamientos de mi hijo(a) o me comunico por mi hijo(a) / Le doy ayuda total
- 2 = Le presto mucha ayuda
- 3 = Le presto ayuda la mitad del tiempo
- 4 = Le presto un poco de ayuda
- 5 = No le presto ayuda

### 1. Uso de objetos

#### Mi hijo(a)...

- \_\_\_\_\_ 1. Usa el control remoto en casa para encender o apagar electrodomésticos (por ejemplo: televisión).
- \_\_\_\_\_ 2. Intenta usar objetos como herramientas (por ejemplo: usa un palo para alcanzar algo debajo del sofá; se pone de pie sobre un libro para llegar a algo en la estantería).
- \_\_\_\_\_ 3. Ensambla objetos simples (por ejemplo: piezas de Lego, rompecabezas con pocas piezas).
- \_\_\_\_\_ 4. Usa interruptores (por ejemplo, de los juguetes o de la computadora).
- \_\_\_\_\_ 5. Intenta mover en la dirección de un objeto deseado a través de obstáculos (por ejemplo: mete las manos debajo del cojín para agarrar el control remoto de la televisión).

\_\_\_\_\_ **Subtotal**

### 2. Clasificación y asociación

- \_\_\_\_\_ 6. Reconoce las diferencias entre objetos similares (por ejemplo: encuentra su propio cepillo de dientes o su abrigo entre otros).
- \_\_\_\_\_ 7. Entiende que una imagen o un objeto representan algo (por ejemplo: sabe que los arcos dorados significan McDonald's; si su mamá tiene las llaves del coche en la mano significa que va a salir a dar una vuelta)

\_\_\_\_\_ 8. Puede organizar objetos en grupos (apila las cucharas y los tenedores cuando ayuda a vaciar el lavaplatos).

\_\_\_\_\_ 9. Gira las figuras para que encajen en su lugar o en un rompecabezas.

\_\_\_\_\_ **Subtotal**

### **3. Conceptos académicos tempranos**

\_\_\_\_\_ 10. Completa al menos una tarea que consiste de varios pasos (por ejemplo: prende la computadora y entrar en un programa, alcanza la llave del agua y la abre).

\_\_\_\_\_ 11. Abre regalos de cumpleaños (con o sin lazo).

\_\_\_\_\_ 12. Sigue secuencias familiares de pasos cuando ocurren ciertas cosas (por ejemplo, agarra el teléfono cuando suena; se inclina hacia la toalla cuando se cierra la llave).

\_\_\_\_\_ 13. Inventa juegos simbólicos o imaginarios (por ejemplo: juega a las carreras con los coches de juguete, hace luchas con los muñecos, simula ser un cocinero(a)).

\_\_\_\_\_ 14. Puede contar unos pocos objetos, como tres servilletas y seis galletas.

\_\_\_\_\_ 15. Muestra conocimiento de tamaño (por ejemplo: elige una galleta más grande, quiere el juguete más grande).

\_\_\_\_\_ 16. Identifica formas diferentes (por ejemplo: círculos, cuadros).

\_\_\_\_\_ 17. Tiene idea de que existen ciertas rutinas para las mañanas, las tardes, y las noches (por ejemplo, la hora del baño es por la tarde).

\_\_\_\_\_ 18. Sabe que el dinero se puede usar para comprar cosas.

\_\_\_\_\_ 19. Conoce varias letras del alfabeto.

\_\_\_\_\_ 20. Muestra un entendimiento básico de letras y palabras (por ejemplo: intenta leer palabras solas).

\_\_\_\_\_ **Subtotal**

## C. Exploración del entorno

En esta sección, preguntamos cómo se mueve y como explora el entorno su hijo. Por ejemplo, ¿Qué percepción tiene su hijo sobre su entorno? ¿Cómo se desplaza de un lugar a otro? ¿Qué experiencia tiene de la distancia y la dirección? Estas habilidades se centran en la conciencia de su hijo sobre el entorno, en el movimiento físico, en reconocimiento a dónde debe ir, en como maneja los obstáculos, y el reconocimiento de puntos de referencia. Use la clave para describir la cantidad de ayuda que su hijo necesita para interactuar con su entorno.

### Clave - Nivel de asistencia

- 1 = Interpreto los comportamientos de mi hijo(a) o me comunico por mi hijo(a) / Le doy ayuda total
- 2 = Le presto mucha ayuda
- 3 = Le presto ayuda la mitad del tiempo
- 4 = Le presto un poco de ayuda
- 5 = No le presto ayuda

### 1. Relaciones espaciales

#### Mi hijo(a)...

- \_\_\_\_\_ 1. Demuestra entender las posiciones básicas como arriba / abajo a través de acciones (por ejemplo: brincando o agachándose para agarrar un objeto).
- \_\_\_\_\_ 2. Demuestra entender que ciertas cosas están a la derecha o a la izquierda (por ejemplo: toallitas de papel en el baño, el lugar del tenedor)
- \_\_\_\_\_ 3. Puede anticipar la diferencia en la altura de la acera contra la carretera en lugares familiares.
- \_\_\_\_\_ 4. Anticipa la presencia de vallas, barreras, u obstáculos (bordillos, postes, sillas en medio de su camino).
- \_\_\_\_\_ 5. Gatea o se trepa o en todo caso sube y baja las escaleras.
- \_\_\_\_\_ 6. Sabe cómo encontrar cosas que están en el mismo sitio (por ejemplo: abrigo, servilletas, libros).

\_\_\_\_\_ **Subtotal**

### 2. Conciencia del entorno

- \_\_\_\_\_ 7. Va de una habitación a otra en la casa (por ejemplo: de la cocina a la recámara).

- \_\_\_\_\_ 8. Se mueve afuera de la casa (por ejemplo: anda o monta en bicicleta por la colonia, navega el parque).
- \_\_\_\_\_ 9. Da muestras que reconoce edificios o lugares familiares cuando nos acercamos a ellos (por ejemplo: colegio, mercado, parque, restaurante favorito).
- \_\_\_\_\_ 10. Se da cuenta cuando salgo de la habitación o cuando está solo(a) en la habitación.
- \_\_\_\_\_ 11. Se para por los vehículos antes de cruzar la calle.
- \_\_\_\_\_ 12. Tiene conciencia del movimiento de los objetos cercanos (por ejemplo: sabe que un vehículo se está acercando por lo que ve u oye).
- \_\_\_\_\_ 13. Mira alrededor buscando algo que quiere (por ejemplo: muñeca).
- \_\_\_\_\_ 14. Reconoce nuestra casa cuando estamos cerca de ella (por ejemplo: cuando damos vuelta por la esquina).
- \_\_\_\_\_ **Subtotal**

### **3. Aprendizaje multisensorial**

- \_\_\_\_\_ 15. Vuelve la cabeza hacia la fuente del sonido o indica tener conciencia del sonido de alguna otra forma.
- \_\_\_\_\_ 16. Intenta usar la vista para localizar objetos.
- \_\_\_\_\_ 17. Mueve la cabeza o cambia la posición corporal para ver algo mejor.
- \_\_\_\_\_ 18. Agarra un objeto deseado de forma espontánea cuando se lo presentan.
- \_\_\_\_\_ 19. Busca el objeto deseado activamente y con intención.
- \_\_\_\_\_ 20. Hace uso de los apoyos naturales para moverse (por ejemplo: pasamanos).
- \_\_\_\_\_ 21. Busca apoyo en otros para moverse o andar (por ejemplo: busca a un guía con vista normal).
- \_\_\_\_\_ **Subtotal**

## D. Descubrimiento y aprendizaje

Las habilidades que se describen en esta sección son las herramientas para el aprendizaje. Entre ellas se incluyen prestar atención, mostrar curiosidad, tener motivación, mostrar decisión, mostrar persistencia, participar y tener iniciativa. La clave que se presenta más abajo describe niveles de asistencia diferentes que su hijo podría necesitar durante el aprendizaje y el juego. Use el número que describe mejor el nivel de asistencia que su hijo necesita para descubrir, aprender, y jugar.

### Clave - Nivel de asistencia

1 = Interpreto los comportamientos de mi hijo(a) o me comunico por mi hijo(a) / Le doy ayuda total

2 = Le presto mucha ayuda

3 = Le presto ayuda la mitad del tiempo

4 = Le presto un poco de ayuda

5 = No le presto ayuda

### 1. Atención y motivación

#### Mi hijo(a)...

- \_\_\_\_\_ 1. Escucha su cuento favorito antes de dormir sin perder interés.
- \_\_\_\_\_ 2. Mantiene la atención sobre los quehaceres y tareas de la casa que se tienen que hacer (por ejemplo: vestirse, hacer la tarea de la escuela).
- \_\_\_\_\_ 3. Sigue o persiste en realizar una tarea aunque se ponga difícil.
- \_\_\_\_\_ 4. Enseña motivación por medio de práctica para mejorarse cuando está aprendiendo una aptitud nueva.

\_\_\_\_\_ **Subtotal**

### 2. Autodeterminación

- \_\_\_\_\_ 5. Se muestra curioso(a) e interesado cuando traigo un nuevo juguete a casa.
- \_\_\_\_\_ 6. Se da cuenta de cómo funciona un aparato o juguete nuevo (por ejemplo: linterna, radio, juego).
- \_\_\_\_\_ 7. Usa el tacto o la manipulación para examinar los objetos que le entrego.
- \_\_\_\_\_ 8. Usa una forma organizada cuando intenta resolver problemas (por ejemplo, cuando vacía el lavaplatos, apila los tazones más grandes debajo de los más chicos).

- \_\_\_\_\_ 9. Elige realizar una actividad que encuentra interesante (por ejemplo: agarra un libro, enciende la televisión, encuentra y juega con su juguete favorito).
- \_\_\_\_\_ 10. Puede imitarnos cuando hacemos algo interesante, divertido, o diferente (por ejemplo: hacer caras, hacer sonar un silbato, dar cuerda a un juguete).
- \_\_\_\_\_ 11. Inventa juegos o actividades nuevas (por ejemplo: jugar a saltar, "cazar al monstruo", encontrar anillos perdidos).
- \_\_\_\_\_ 12. Sabe cuándo y cómo buscar ayuda de otros.
- \_\_\_\_\_ 13. Sabe cómo unirse a sus hermanos o vecinos cuando están jugando juntos (por ejemplo: jugando a las casitas, la roña, baloncesto).
- \_\_\_\_\_ **Subtotal**

# Parte 4: Sumar y continuar

## Instrucciones

Parte 4 se ha diseñado como una hoja de trabajo para padres y profesionales. Lo mejor es que llene la Parte 4 con otro miembro del equipo docente del niño (por ejemplo, maestro, terapeuta del habla o coordinador). La parte 4 le ayudará a considerar y desarrollar objetivos y actividades educativas que pueden ser apropiadas para su hijo. Para eso, usará los 11 subtotales que obtuvo en la parte 3.

- A. Aptitudes con gente**
  - 1. Interacción social**
  - 2. Respuestas**
  - 3. Expresión básica**
  
- B. Resolución de problemas cotidianos**
  - 1. Uso de objetos**
  - 2. Clasificación y asociación**
  - 3. Conceptos académicos tempranos**
  
- C. Exploración del entorno**
  - 1. Relaciones espaciales**
  - 2. Conciencia del entorno**
  - 3. Aprendizaje multisensorial**
  
- D. Descubrimiento y aprendizaje.**
  - 1. Atención y motivación**
  - 2. Autodeterminación**

Para cada área de aptitudes (por ejemplo, interacción social), hay dos grupos de *Objetivos y actividades educativas*. Cada grupo pertenece a un rango específico de puntajes (por ejemplo: puntaje de 4 a 12, puntaje por encima 12). Mire el grupo que se corresponde con el puntaje subtotal de su hijo.

Por ejemplo, si el puntaje subtotal de su hijo es de 15 en *Aptitudes con la gente: Interacción social*, debe mirar los objetivos y las actividades que aparecen en *Puntaje por encima de 12*. **Esta lista le dará sentido de los objetivos de interacción social que pueden ser apropiados, por ejemplo, ayudarle a su hijo a jugar con otros niños.** De modo similar, si el puntaje de su hijo es de 12 para *Exploración del entorno: Relaciones espaciales*, debe examinar los objetivos y las actividades bajo *Puntajes de 6 a 18* de ese apartado.

## **¡Importante!**

Es importante tener en cuenta que la lista de objetivos y actividades para cada área de actividades sólo son ejemplos. No todos estos objetivos y actividades van a ser apropiados para su hijo, y puede que hayan otros objetivos más importantes que no están listados. Por consiguiente, lo mejor es tomar la parte cuatro como un esquema o un instrumento de planificación con cual empezar. También es una oportunidad para expresar los objetivos que le parecen más importantes.

**Ejemplo:** Cristóbal obtuvo un puntaje subtotal de 8 en *Interacción social* en el área de *Aptitudes con gente*. Uno de los objetivos más importantes que aparecen para Cristóbal es el de "aumentar las oportunidades de jugar y de interactuar con otros niños". Se listan varias situaciones específicas para describir cómo se puede hacer efectivo este objetivo.

<b>Objetivos y actividades educativas</b> marque los objetivos y actividades adecuados			
<b>Puntaje de 4 a 12</b>		<b>Puntaje por encima de 12</b>	
<b>X</b>	Aumentar las oportunidades naturales para interactuar con otros niños.		Aumentar las habilidades conversacionales con sus compañeros (por ejemplo, dirigir una pregunta a un compañero).
<b>X</b>	Fomentar la participación durante sesiones de juego estructuradas.		Participar en actividades siguiendo turnos
<b>X</b>	Participar en las actividades de cooperación y de aprendizaje de grupo.	<b>X</b>	Aumentar la participación y el nivel de interacción en juegos apropiados para su edad.
	Aumentar la conciencia de la presencia de otros (por ejemplo, señalando a la persona que esté cerca).		Aprender y usar los nombres de los compañeros.
<b>X</b>	Aumentar el número de interacciones directas entre alumnos (por ejemplo, modelo de comportamiento apropiado en situaciones de grupo).		
	Desarrollar una respuesta básica cuando otros se acerquen (por ejemplo: mover la cabeza de arriba a abajo para dar un saludo).		
<b>Objetivos más importantes</b>		<b>Situaciones</b> en las que se puede poner en práctica los objetivos y actividades	
Aumentar las oportunidades de jugar y de interactuar con otros niños		Cristóbal participará en las actividades de juego con sus compañeros de clase en el patio cuando la asistencia de adultos es reducida sobre tiempo.	
		Cristóbal se sentará junto a sus compañeros de clase en la cafetería durante la comida	
		Cristóbal elegirá un compañero con el que andar por los pasillos.	

# A. Aptitudes con gente

## 1. Interacción social

**Relevancia:** la interacción social se refiere a la comprensión de distintas reglas, normas, secuencias y respuestas sociales en situaciones donde hay dos o más personas, y conduce al desarrollo de las relaciones sociales. Las aptitudes de interacción social se pueden observar y se usan en las charlas de clase, las actividades pregunta-respuesta, las tareas de aprendizaje de grupos, la conversación social, el aprendizaje social y las actividades de juego. La creación de ambientes donde se fomente la interacción entre compañeros es un componente esencial de un desarrollo general de relaciones sociales significativas para alumnos que son sordociegos.

**Puntaje subtotal:** \_\_\_\_\_ [escriba el puntaje subtotal en la Parte 3, A1, página 20]

<b>Objetivos y actividades educativas</b> marque los objetivos y actividades adecuados			
<b>Puntaje de 4 a 12</b>		<b>Puntaje por encima de 12</b>	
	Aumentar las oportunidades naturales para interactuar con otros niños.		Aumentar las habilidades conversacionales con sus compañeros (por ejemplo, dirigir una pregunta a un compañero).
	Fomentar la participación durante sesiones de juegos estructurados.		Participar en actividades siguiendo turnos.
	Participar en las actividades de cooperación y de aprendizaje de grupo.		Aumentar la participación y el nivel de interacción en juegos apropiados para su edad.
	Aumentar la conciencia de la presencia de otros (por ejemplo, señalando a la persona que esté cerca).		Aprender y usar los nombres de los compañeros.
	Aumentar el número de interacciones directas entre alumnos (por ejemplo, modelo de comportamiento apropiado en situaciones de grupo).		Desarrollar relaciones permanentes basadas en los intereses mutuos (por ejemplo, pasatiempos o deportes) con uno o más compañeros fuera de la escuela.
	Desarrollar una respuesta básica para cuando otro se acerquen (por ejemplo: mover la cabeza de arriba a abajo para dar un saludo).		

<b>Objetivos más importantes</b>	<b>Situaciones</b> en las que se puede poner en práctica los objetivos y actividades

## 2. Respuestas

**Relevancia:** la comunicación receptiva hace referencia a la capacidad individual de interpretar y responder a un mensaje entrante. Las aptitudes de recepción reflejan el nivel de capacidad del individuo a entender la comunicación dirigida hacia él (por ejemplo, decodificación de mensajes). Las aptitudes de respuesta se refieren a la habilidad de dar respuestas para comunicar efectivamente con otra persona. Estas aptitudes se observan normalmente en la clase cuando, por ejemplo, se pide a un alumno que siga instrucciones, escuche una historia y responda a la comunicación con otros.

**Puntaje subtotal:** \_\_\_\_\_ [escriba el puntaje subtotal en la Parte 3, A2, página 21]

<b>Objetivos y actividades educativas</b> marque los objetivos y actividades adecuados			
<b>Puntaje de 5 a 15</b>		<b>Puntaje por encima de 15</b>	
	Aumentar la capacidad para seguir instrucciones de un solo paso		Aumentar la capacidad para llevar a cabo instrucciones de varios pasos de forma independiente
	Aumentar la capacidad para imitar comportamientos específicos (por ejemplo, señalar "hola" con la mano).		Aumentar la capacidad para responder a preguntas durante las clases o las conversaciones.
	Ser introducido a formas múltiples de comunicación (por ejemplo: hacer signos, señalar a un símbolo con imágenes).		Demostrar la comprensión de una historia o hecho haciendo comentarios simples.
	Desarrollar la comprensión de que un objeto (por ejemplo, una pelota) puede representar algo diferente (por ejemplo, salir fuera).		Aumentar la capacidad de entender símbolos que representan personas, cosas y actividades.
	Aumentar la capacidad para reconocer que se están ofreciendo varias opciones		
	Desarrollar la comprensión de signos básicos (por ejemplo, "querer", "no")		

<b>Objetivos más importantes</b>	<b>Situaciones</b> en las que se puede poner en práctica los objetivos y actividades

### 3. Expresión básica

**Relevancia:** La comunicación expresiva hace referencia a la capacidad del individuo para comunicar ideas. Incluye la capacidad de hacer asociaciones entre objetos, personas y hechos usando palabras, signos, gestos, imágenes y otras representaciones mentales. Las aptitudes para la comunicación expresiva son necesarias en todas las actividades en clase relacionadas con el lenguaje, lo que incluye discusiones, actividades en grupo, interacciones sociales y la comunicación cotidiana. Las aptitudes para la comunicación expresiva van desde la capacidad de transmitir necesidades básicas (por ejemplo: llorar, sonreír) hasta formas más elaboradas de interacción (por ejemplo: discusiones de grupo).

**Puntaje subtotal:** \_\_\_\_\_ [escriba el puntaje subtotal en la Parte 3, A3, página 21]

<b>Objetivos y actividades educativas</b> marque los objetivos y actividades adecuados			
<b>Puntaje de 8 a 24</b>		<b>Puntaje por encima de 12</b>	
	Participar en movimientos con la ayuda de otras personas para realizar un objetivo, por ejemplo: usar el movimiento como forma de expresar necesidades y deseos).		Aumentar el uso de combinaciones de palabras simples para incluir frases más complicadas.
	Aumentar el uso de comportamientos que pueden tener intención comunicativa (por ejemplo: vocalización que puede indicar un deseo por la atención o disconformidad).		Aumentar el uso de vocabulario sobre conceptos abstractos (por ejemplo: hablar de sentimientos, concepto de tiempo, cosas que pasaron ayer o la semana pasada).
	Aumentar la habilidad de formar las aproximaciones de signos o palabras individuales.		Demostrar la habilidad de responder a preguntas (por ejemplo: quién, qué).
	Aumentar la capacidad para elegir las actividades diarias (por ejemplo: quedarse dentro o salir fuera, dar un paseo o ir a la zona de juegos).		Aumentar la fluidez verbal conversando con compañeros de la misma edad.
	Aumentar la capacidad de elección durante situaciones naturales (por ejemplo, elegir leche o jugo durante la comida.		
	Aumentar el uso consistente de signos básicos (por ejemplo, “querer”, “más”)		

<b>Objetivos más importantes</b>	<b>Situaciones</b> en las que se puede poner en práctica los objetivos y actividades

## B. Resolución de problemas cotidianos

### 1. Uso de objetos

**Relevancia:** las habilidades sobre objetos incluyen la capacidad de entender las funciones de los objetos (por ejemplo: una lápiz sirve para escribir, un tenedor para comer), la permanencia de los objetos (por ejemplo: saber que un lápiz está en un cajón cerrado del armario), relaciones de causa y efecto (por ejemplo: apretando un botón prende el ventilador) y acciones relacionadas con objetos (por ejemplo: golpear un tambor durante la clase de música, ensamblar un rompecabezas, dibujar o hacer marcas con un lápiz en un papel). Estas habilidades se pueden observar en las primeras actividades de aprendizaje (incluido el juego con rompecabezas y bloques de construcción), actividades artísticas y de artesanía (pintar, dibujar), actividades de juego (como jugar béisbol) y en la vida diaria (comer, cocinar, vestir).

**Puntaje subtotal:** \_\_\_\_\_ [escriba el puntaje subtotal en la Parte 3, B1, página 22]

<b>Objetivos y actividades educativas</b> marque los objetivos y actividades adecuados			
<b>Puntaje de 5 a 15</b>		<b>Puntaje por encima de 15</b>	
	Aprender a utilizar el sonido para localizar objetos en el entorno.		Aumentar el uso de objetos que sirvan como instrumentos durante las actividades diarias (por ejemplo: empujar una silla hasta el armario para alcanzar el objeto deseado).
	Participar en seguimientos visuales (usar los ojos para seguir el movimiento de un objeto).		Trabajar con objetos de forma compleja (por ejemplo: construir un avión, hacer un rompecabezas complicado, esculpir arcilla).
	Aumentar la comprensión de la relación entre causa y efecto (por ejemplo, pulsar un botón para prender un juguete).		Usar tecnología de forma significativa en varias actividades diarias.
	Aumentar el uso funcional de objetos durante situaciones normales (por ejemplo, alimentarse a sí mismo con una cuchara, usar un peine).		Usar varios objetos mientras trabaja en una actividad (por ejemplo, cambiar entre el pegamento, las tijeras y la cinta adhesiva como se necesite).
	Aumentar la comprensión de cómo localizar objetos que estén fuera de vista (por ejemplo, encontrar el libro o juguete preferido en el armario).		

<b>Objetivos más importantes</b>	<b>Situaciones</b> en las que se puede poner en práctica los objetivos y actividades

## 2. Clasificación y asociación

**Relevancia:** Clasificación y asociación hace referencia a la capacidad del individuo de asociar objetos basándose en propiedades y atributos como tamaño, forma, número, color, textura, función y categoría. La existencia de estas aptitudes significa que el individuo entiende las diferencias y similitudes entre los objetos. Este conocimiento se puede expresar de forma simple (como emparejar cosas verdes) o de forma compleja (por ejemplo, agrupando reptiles). Las aptitudes de clasificación y emparejamiento pueden observarse en muchas actividades rutinarias de clase, incluyendo la organización de rotuladores y pinturas en la sala de arte, ordenar hojas, o la clasificación de materiales para un proyecto de ciencias.

**Puntaje subtotal:** \_\_\_\_\_ [escriba el puntaje subtotal en la Parte 3, B2, página 23]

<b>Objetivos y actividades educativas</b> marque los objetivos y actividades adecuados			
<b>Puntaje de 4 a 12</b>		<b>Puntaje por encima de 12</b>	
	Aumentar la comprensión de diferencias entre objetos basada en atributos y propiedades específicas (por ejemplo, grande-pequeño).		Aumentar el reconocimiento de símbolos y letras (por ejemplo, relacionar o identificar señales del entorno como Baños para Niños, Baños para Niñas, Salida, etc.).
	Aumentar la capacidad de emparejar objetos similares durante actividades prácticas (por ejemplo, separar los rotuladores por colores para un trabajo de arte).		Reconocer similitudes y diferencias entre palabras y letras (por ejemplo, reconocer palabras que riman o identificar palabras que empiezan con la misma letra).
	Aumentar la comprensión de las funciones de objetos (por ejemplo: pelota, utensilios, colores de ceras).		Aumentar el nivel de comprensión simbólica (por ejemplo, usar programas de computadora con niveles crecientes en dificultad para enseñar símbolos abstractos como emparejar palabras).
	Aprender a asociar imágenes con objetos (por ejemplo: emparejar una foto de los servicios con la localización física de los servicios)		Mostrar comprensión de cómo las cosas se diferencian por el tamaño, la forma, el color, el número, u otras propiedades físicas (por ejemplo, clasificar objetos por tamaño o forma en un ejercicio simple de matemáticas).
	Aumentar la familiaridad con las personas conocidas a través de su voz, signos, u otra cualidad.		Organizar objetos en grupos básicos (por ejemplo, animales, herramientas, alimentos, transportes).

<b>Objetivos más importantes</b>	<b>Situaciones</b> en las que se puede poner en práctica los objetivos y actividades

### 3. Conceptos académicos tempranos

**Relevancia:** Los contenidos curriculares académicos incluyen el desarrollo de la lectura, la escritura y las matemáticas. La secuencia, es decir, la comprensión de un orden significativo de la información y el reconocimiento de los pasos dados en la organización de la información, es un componente temprano de estas aptitudes académicas. Aptitudes académicas básicas se usan en varios entornos y dominios curriculares, incluyendo la lectura temprana (por ejemplo: identificación de letras, palabras reconocibles a simple vista), las matemáticas (por ejemplo, correspondencia uno a uno) y la secuenciación (por ejemplo, seguir varios pasos para realizar una tarea). La evaluación y la enseñanza de aptitudes académicas para alumnos sordociegos también debería enfatizar actividades significativas, prácticas, y apropiadas al desarrollo así como la identificación de preferencias personales (por ejemplo: intereses individuales en la música, los libros, equipos de deporte, etc).

**Puntaje subtotal:** \_\_\_\_\_ [escriba el puntaje subtotal en la Parte 3, B3, página 23]

<b>Objetivos y actividades educativas</b> marque los objetivos y actividades adecuados			
<b>Puntaje de 11 a 33</b>		<b>Puntaje por encima de 33</b>	
	Demostrar la comprensión de conceptos básicos (por ejemplo: blando-duro, grande-pequeño, arriba-abajo).		Demostrar la capacidad de secuenciar los pasos de una tarea (por ejemplo, trabajo de artesanía que requiere el uso de muchos materiales).
	Aumentar la conciencia de patrones simples (por ejemplo, ritmo en música).		Aumentar la capacidad práctica de lectura para reconocer letras y palabras (por ejemplo, reconocer las letras en su nombre).
	Aumentar la participación en actividades de lectura (por ejemplo, mantener el interés en un libro muy motivador).		Aumentar la comprensión de aritmética básica, incluyendo contar y conceptos como suma y resta.
	Aumentar la comprensión de atributos simples como forma, color y tamaño.		Aumentar la adquisición de aptitudes prácticas durante las actividades realizadas con compañeros (por ejemplo, juegos que se basan en el reconocimiento de palabras y necesitan lectura o cálculos básicos).
	Aumentar la capacidad para seguir una serie de instrucciones durante actividades naturales (por ejemplo, limpiar después de un trabajo de arte).		

<b>Objetivos más importantes</b>	<b>Situaciones</b> en las que se puede poner en práctica los objetivos y actividades

# C. Exploración del entorno

## 1. Relaciones espaciales

**Relevancia:** este concepto hace referencia al conocimiento de espacios de dos y tres dimensiones, y refleja un entendimiento del sentido, orientación, distancia, situación y la yuxtaposición de objetos (por ejemplo, ensamblar una maqueta). Incluye una idea básica de la comprensión de dónde está uno en relación a su entorno (por ejemplo: diferenciar la derecha de la izquierda, desplazarse por el entorno inmediato, encontrar y localizar objetos en sitios conocidos). El conocimiento de relaciones espacial también implica el emplazamiento y la localización de objetos, por ejemplo hacer rompecabezas, guardar los materiales, o encontrar el libro o CD que se quiere.

**Puntaje subtotal:** \_\_\_\_\_ [escriba el puntaje subtotal de la Parte 3, C1, página 24]

<b>Objetivos y actividades educativas</b> marque los objetivos y las actividades adecuados			
<b>Puntaje de 6 a 18</b>		<b>Puntaje por encima de 18</b>	
	Aprender los sitios de objetos que se usan durante rutinas cotidianas (por ejemplo, saber colocar los cubiertos en la mesa).		Aumentar la comprensión del concepto derecha / izquierda (por ejemplo, girar a la izquierda en un cruce conocido).
	Aumentar la conciencia sobre la orientación (como encontrar la clase desde el pasillo o como tomar el camino apropiado para ir a la biblioteca desde la clase).		Aumentar la capacidad para montar construir o ensamblar juguetes, rompecabezas, u otros objetos.
	Buscar e inspeccionar objetos a mano (por ejemplo, en el pupitre).		Demostrar conocimiento de conceptos espaciales abstractos (por ejemplo, reconocer puntos de referencia conocidos).
	Aumentar la conciencia de las posiciones correctas de imágenes en un libro (se asegura que no estén al revés).		Desarrollar conceptos de distancia (por ejemplo, lo lejos que está un lugar o cuánto tiempo se toma en llegar hasta allí) a través de experiencias prácticas o directas.
	Aumentar la conciencia sobre obstáculos o barreras en el entorno inmediato.		

<b>Objetivos más importantes</b>	<b>Situaciones</b> en las que se puede poner en práctica los objetivos y actividades

## 2. Conciencia del entorno

**Relevancia:** La conciencia del entorno se relaciona directamente con la orientación y la movilidad, o la capacidad de ir de un sitio a otro. Este concepto implica un número de aptitudes complejas y extensivas. A niveles básicos, este concepto implica la comprensión de posiciones y movimientos simples, como cuando se sigue la pista de un objeto por el sonido o por la vista cuando se mueve en el espacio (por ejemplo, una pelota rodando). A niveles más avanzados, las aptitudes de orientación implican el conocimiento del destino del movimiento, la construcción de un mapa mental, la planificación de una ruta, o el evitar barreras independientemente. Tanto el aprendizaje perceptivo como el conceptual entran en juego, ya que la conciencia implica que la persona puede reconocer y recordar información del entorno importante.

**Puntaje subtotal:** \_\_\_\_\_ [escriba el puntaje subtotal en la Parte 3, C2, página 25]

<b>Objetivos y actividades educativas</b> marque los objetivos y actividades adecuados			
<b>Puntaje de 8 a 24</b>		<b>Puntaje por encima de 24</b>	
	Aumentar la conciencia del sitio de objetos cercanos (por ejemplo, juguete favorito que esté al alcance de la mano).		Participar en viajes significativos dentro de la comunidad (por ejemplo, usar el transporte público).
	Aumentar el movimiento dirigido hacia un objetivo en la clase (por ejemplo, investigar materiales).		Desarrollar un sentido de sitio respecto a la propia colonia o comunidad.
	Aumentar la participación parcial de movimientos (por ejemplo, levantar las manos o mover las piernas cuando alguien lo levanta).		Anticipar y reaccionar de forma satisfactoria cuando obstáculos o peligros se presentan durante los viajes.
	Reconocer puntos de referencia conocidos (por ejemplo, la puerta de la clase).		Aumentar la capacidad de representar distancias de formas significativas (por ejemplo, tiempo que se tarde en llegar a algún lugar).
	Desarrollar las destrezas motoras con el uso de experiencias sensoriales.		

<b>Objetivos más importantes</b>	<b>Situaciones</b> En las que se puede poner en práctica los objetivos y actividades

### 3. Aprendizaje multisensorial

**Relevancia:** Este concepto refleja la capacidad de las personas para reunir información usando varios sentidos. Implica la integración de información auditiva, visual, táctil, quinestésica y olfativa. Muchas veces la comunicación depende en la capacidad de usar otros sentidos, como usar signos táctiles, apuntar a imágenes iconicas, o leer braille, con el objetivo de transmitir pensamientos. El aprendizaje multisensorial implica el reconocimiento de diferencias en las propiedades de los objetos (por ejemplo, blando, duro, áspero, liso), la detección de diferencias sutiles en señales entrantes (por ejemplo, signos táctiles, cartas en braille) o aprender a usar información almacenada a través de otros sentidos (por ejemplo, reconocer olores familiares como el de la cafetería).

**Puntaje subtotal:** \_\_\_\_\_ [escriba el puntaje subtotal en la Parte 3, C3, página 25]

<b>Objetivos y actividades educativas</b> marque los objetivos y actividades adecuados			
<b>Puntaje de 7 a 21</b>		<b>Puntaje por encima de 21</b>	
	Aumentar la capacidad de reconocer objetos conocidos a través del tacto.		Demostrar el conocimiento y la capacidad para aprender posiciones de las teclas de una máquina de escribir braille.
	Desarrollar tolerancia para tocar texturas y materiales diferentes.		Usar etiquetas para identificar una categoría de objetos específica (por ejemplo, camisetas de cierto color).
	Aumentar la capacidad de diferenciar objetos basados en propiedades reconocibles como un lado cuadrado y un lado curvo.		Aumentar las aptitudes prácticas que requieren destrezas táctil-perceptivas específicas como reconocer monedas o enhebrar una aguja.
	Demostrar el reconocimiento de sonidos familiares.		Usar teclados de computadoras para escribir y usar programas de procesamiento de texto.
	Aumentar la comprensión de indicaciones táctiles o de señales para iniciar una actividad cotidiana (por ejemplo, extender los brazos cuando se le toca el codo).		Diferenciar de tipos distintos de ropa a través del tacto.

<b>Objetivos más importantes</b>	<b>Situaciones</b> en las que se puede poner en práctica los objetivos y actividades

## D. Descubrimiento y aprendizaje

### 1. Atención y motivación

**Relevancia:** la atención y la motivación son aspectos importantes para el aprendizaje y el recuerdo de información nueva. Reflejan interés y la curiosidad en la adquisición de conocimiento, y afectan el paso de aprendizaje del alumno. La atención se refiere a la aptitud de mantenerse centrado y concentrado en una tarea o actividad. Implica la aptitud para centrarse en la información importante e ignorar “ruido de fondo” que tiene poca relevancia. La motivación implica un sentimiento de gratificación por el proceso de aprendizaje. En otras palabras, los niños sienten que el descubrimiento y la adquisición de conocimientos son un premio debido al aprendizaje.

**Puntaje subtotal:** \_\_\_\_\_ [escriba el puntaje subtotal en la Parte 3, D1, página 26]

<b>Objetivos y actividades educativas</b> marque los objetivos y actividades adecuados			
<b>Puntaje de 4 a 12</b>		<b>Puntaje por encima de 12</b>	
	Aumentar la exploración de materiales variados.		Descubrir maneras distintas de resolver los mismos problemas (por ejemplo: maneras distintas de sumar números)
	Aumentar la atención a estímulos o tareas específicas, como el girarse hacia donde se produce un sonido o la estimulación social.		Participar en proyectos continuos (por ejemplo: proyectos de arte) que requieran más de un sólo período de trabajo para poder completarse.
	Demostrar interés en seguir con actividades deseadas (por ejemplo, pidiendo “más”).		Iniciar o hacer de forma independiente actividades de aprendizaje (por ejemplo, seleccionar y hojear un libro)
	Dar lecciones interesantes en clases tomando en cuenta las preferencias e intereses individuales.		Aumentar el nivel de participación en actividades complejas o largas (por ejemplo: participar en juegos de estrategia).
	Aumentar la motivación y la capacidad de realizar tareas con mayor independencia.		

<b>Objetivos más importantes</b>	<b>Situaciones</b> en las que se puede poner en práctica los objetivos y actividades

## 2. Autodeterminación

**Relevancia:** la autodeterminación hace referencia a aquellas aptitudes que implican tomar decisiones y llevar a cabo acciones que fomentan la independencia. Las aptitudes de autodeterminación están presentes en prácticamente todos los aspectos de aprendizaje y de la vida social, tal como conocer las preferencias propias, comunicar necesidades e intereses, identificar y realizar objetivos. Es muy importante para los alumnos con discapacidades que tengan experiencias donde tienen que “pensar por sí mismos” para que así formen un sentido de seguridad, responsabilidad y confianza. Estas aptitudes se encuentran en todas las rutinas en donde los alumnos tienen que resolver problemas, descubrir cosas nuevas, tomar decisiones o discutir con otros.

**Puntaje subtotal:** \_\_\_\_\_ [escriba el puntaje subtotal en la Parte 3, D2, página 27]

<b>Objetivos y actividades educativas</b> marque los objetivos y actividades adecuados			
<b>Puntaje de 9 a 27</b>		<b>Puntaje por encima de 27</b>	
	Aumentar la curiosidad hacia estímulos multi-sensoriales de alta interés.		Indicar deseo de participar en actividades sociales específicas.
	Aumentar la capacidad para elegir una opción entre dos o más alternativas.		Hacer aportaciones personales cuando se participa en proyectos especiales que implican imaginación y creatividad (por ejemplo, arte, representación teatral).
	Participar en todas las actividades de aprendizaje del grupo o de la clase.		Expresar opiniones (incluyendo formas básicas como “A mí me gusta...”).
	Indicar preferencia por materiales usados durante actividades específicas, como la clase de música o la hora de la lectura.		Hacer descubrimientos independientes (por ejemplo, hacer clic en el ratón para cambiar la actividad de la computadora, investigar los materiales usados en ciencias).
	Indicar preferencia por materiales utilizados durante actividades específicas, como la clase de música o la hora de la lectura.		Aumentar la capacidad para acabar un proyecto o participar en él de principio a fin.
	Tomar decisiones “sencillas” en situaciones normales/espontáneas (por ejemplo, cual crayola usar primero, jugar fuera o dentro del aula, elegir un libro para leer en vez de que lo elija un adulto).		Desarrollar estrategias para resolver problemas (por ejemplo, resolución de problemas mediante ensayo y error, saber a quién hay que pedir ayuda).

<b>Objetivos más importantes</b>	<b>Situaciones</b> en las que se puede poner en práctica los objetivos y actividades