

CURRICULUM DEL MODELO DENVER DE COMIENZO TEMPRANO PARA NIÑOS PEQUEÑOS CON AUTISMO

Nombre:

Fecha:

Padre o madre entrevistado/a:

Otras personas entrevistadas:

INSTRUCCIONES: El objetivo del siguiente curriculum es conocer la madurez de las habilidades del niño o niña en cada dominio.

Se marcará + cuando la habilidad se ejecute consistentemente. Se marcará +/- cuando la habilidad se inconsistente, esté en proceso. Se marcará – cuando la habilidad no ha emergido aún. Estos códigos se usan para las columnas: *Observado, Informado padres, Informado otros.*

En la columna CÓDIGO se marcará A (Adquirido) cuando el niño claramente demuestre la habilidad y la información dada por los padres lo confirme. Se marcará P (Parcialmente), cuando el niño sólo es capaz de demostrar la habilidad inconsistentemente o con ayuda adicional, y cuando los padres confirmen esto. También se deberá marcar P (Parcialmente) cuando el niño demuestre alguno/s pero no todos los pasos de la habilidad y los padres informen de dificultades similares. Se marcará X cuando la habilidad no sea oportuna o no sea apropiada para el niño o niña.

Normalmente, el nivel de madurez del niño quedará agrupado en uno solo de los niveles. Sin embargo, en el caso de que algún niño domine habilidades que caen en los primeros ítems de un nivel, se debería revisar el nivel inferior para identificar posibles habilidades críticas de ese nivel que aún no estén conseguidas. De la misma manera, si un niño o niña pasa la mayoría de los ítems de un nivel y sólo tiene algún fallo, se evaluará la primera mitad de los ítems del siguiente nivel para tener una buena muestra del repertorio de habilidades del niño o niña.

Habilidad	NIVEL 1	Observado	Informado padres	Informado otros	CÓDIGO
COMUNICACIÓN RECEPTIVA					
1	Localiza los sonidos girándose hacia la fuente				
2	Mira hacia sonidos vocales de juego (silbidos, chisteos)				
3	Responde a la voz girándose hacia la persona				
4	Mira hacia imágenes que se le indican cuando el adulto las señala en un libro				
5	Sigue un señalamiento próximo para colocar objetos en contenedores, piezas de puzle, etc.				
6	Mira cuando se le muestra un objeto y se le dice "Pepito, mira"				
7	Mira al interlocutor cuando se dice su nombre				
8	Sigue un señalamiento próximo a un objeto o localización				
9	Sigue un señalamiento distante dirigido a un objeto				
10	Mira, extiende el brazo o sonríe en respuesta a los gestos y voz del adulto en juegos sociales				
11	Mira, extiende el brazo, sonríe y/o gesticula en respuesta a los gestos/lenguaje del adulto en canciones				
12	Responde deteniendo acciones momentáneamente en respuesta a palabras de inhibición ("no", "para", etc.)				
13	Da objetos cuando se le pide verbalmente acompañado de la mano extendida del adulto				
14	Ejecuta una instrucción rutinizada de un paso que implique acciones con el cuerpo acompañada de pista verbal/gestual (ej. "siéntate", "ven aquí", "recoge")				
15	Ejecuta una instrucción rutinizada de un paso que implique acciones con el cuerpo sin gesto que acompañe (ej. "siéntate", "ven aquí", "recoge")				
COMUNICACIÓN EXPRESIVA					
1	Utiliza el gesto de alcanzar con el brazo como petición				
2	Vocaliza con intención				
3	Pide ayuda dando el objeto al adulto				
4	Toma turnos vocalizando con un interlocutor				
5	Expresa rechazo empujando un objeto o entregando de vuelta el objeto				
6	Señala de cerca para pedir un objeto deseado				
7	Realiza contacto visual para obtener un objeto deseado cuando el adulto bloquea/retiene el acceso al objeto				
8	Señala para indicar una elección entre dos objetos				
9	Combina vocalización y mirada para una petición intencional				
10	Señala a distancia para pedir un objeto deseado				
11	Señala a distancia para indicar la elección entre dos objetos				
12	Vocaliza con balbuceo reduplicativo de CVCV (no es necesaria aproximación a palabra)				
13	Pronuncia 5 o más consonantes en vocalizaciones espontáneas				

De EARLY START DENVER MODEL FOR YOUNG CHILDREN WITH AUTISM Traducción Fernando de Hilario (uso interno)

14	Pronuncia CVCV con diferentes secuencias de CV (balbuceos variados)				
HABILIDADES SOCIALES					
1	Acepta actividades y contactos sensoriales breves				
2	Utiliza conducta motriz para iniciar o continuar una actividad sensorial social				
3	Atiende brevemente a otra persona con contacto ocular				
4	Se mantiene implicado en rutinas sociales sensoriales durante 2 minutos				
5	Responde a objetos/actividades preferidos con la mirada, el gesto de alcanzar con el brazo, sonrisas o movimientos				
6	Mira y se implica con un adulto que le imita durante actividades de juego paralelo				
7	Tiene un repertorio de entre 5 y 10 juegos sociales sensoriales				
8	Responde a saludos mirando, girándose, etc.				
9	Responde a saludos con gesto o vocalización				
10	Comparte sonrisa con el compañero juego durante juego coordinado				
IMITACIÓN					
1	Imita entre 8 y 10 acciones de un solo paso con objetos				
2	Imita 10 acciones motrices visibles dentro de una canción o juego de rutina (cinco lobitos, etc.)				
3	Imita 6 acciones no visibles para él con la cabeza o la cara en canciones o juegos de rutina				
4	Imita 6 movimientos oro-faciales				
COGNICIÓN					
1	Empareja/clasifica objetos idénticos				
2	Empareja/identifica imágenes idénticas				
3	Empareja/identifica imágenes con objetos				
4	Empareja/identifica objetos por el color				
JUEGO					
1	Ajusta su conducta de juego a las cualidades de 5 objetos diferentes				
2	Juega independientemente y apropiadamente con 10 objetos cuyo uso sólo implica una acción				
3	Juega independientemente con juguetes que requieren la repetición de la misma acción en varios objetos (anillas apilables, cuencos encajables, etc.)				
4	Demuestra conductas de juego apropiadas en una variedad de juguetes de bebés de una sola acción: lanza la pelota, cubos apilables, pinchos encajables en sus agujeros, rueda el coche.				
5	Juega independientemente con juguetes que requieren 2 acciones motrices distintas (quitar, poner)				
6	Juega independientemente con juguetes que requieren varias acciones motrices distintas (meter, abrir, sacar, cerrar, etc.)				
7	Demuestra acciones convencionales en sí mismo en una variedad de objetos (peinarse, comer, etc.)				
8	Termina el juego y guarda				
MOTRICIDAD FINA					
1	Coloca una o dos formas en una plantilla de formas				
2	Coloca anillos en un apilador de anillos				

De EARLY START DENVER MODEL FOR YOUNG CHILDREN WITH AUTISM Traducción Fernando de Hilario (uso interno)

3	Completa un puzle de 3 piezas				
4	Encaja los "pinchos" en el tablero				
5	Aprieta los botones de 5 juegos diferentes de causa-efecto con botón				
6	Separa piezas de juegos tipo Lego o Duplo				
7	Utiliza la pinza de un dedo y de 3 dedos apropiadamente con los juguetes				
8	Apila 3 bloques en una torre				
9	Pinta líneas, puntos y garabatea con rotuladores o con pinturas				
10	Golpea un martillo de juguete contra objetos				
11	Rastrilla, usa la pala y derrama la arena, agua, etc.				
12	Apila piezas de lego grandes				
MOTRICIDAD GRUESA					
1	Da una patada a una pelota grande				
2	Sube y baja escalones con ayuda, sin alternar pies				
3	Escala uno o dos escalones en una escalera				
4	Se pone y se quita prendas				
5	Se protege cuando se desequilibra				
6	Rodea objetos en el suelo en lugar de pasar por encima de ellos pisándolos				
7	Lanza la pelota en cualquier dirección				
8	Rueda una pelota adelante y atrás intercambiándola con otra persona				
COMPORTAMIENTO					
1	Exhibe mínimas dificultades de conducta importantes				
2	Se sienta en una silla o permanece frente al adulto en actividades agradables entre 1 y 2 minutos sin dificultad				
3	Se implica con voluntad en juegos simples, en una silla o en el suelo, durante 5 minutos				
4	Tolera la proximidad del adulto y sus interacciones (con demandas mínimas por parte de éste) sin problemas de conducta durante un tiempo de unos 20 minutos				
5	Interactúa apropiadamente con miembros de la familia (ej. Sin agresiones ni otras acciones inapropiadas)				
INDEPENDENCIA PERSONAL: ALIMENTACIÓN					
1	Come la comida o un aperitivos en la mesa				
2	Come en la comida de manera independiente cuando toca hacerlo				
3	Utiliza una taza/vaso				
4	Utiliza la cuchara				
5	Utiliza el tenedor				
6	Come comidas con variedad de texturas, tipos y grupos de alimentos				
7	Tolera nuevos alimentos en el plato				
8	Bebe con pajita				
INDEPENDENCIA PERSONAL: VESTIMENTA					
9	Se quita cada prenda con ayuda				
10	Se pone cada prenda con ayuda				
INDEPENDENCIA: ASEO					
11	Coloca las manos bajo el agua				
12	Se seca las manos con la toalla				
13	Se frota con una toallita o con una toalla				

14	Tolera peinarse, sonarse la nariz y cepillarse los dientes				
15	Ayuda con el peinado/cepillado				
16	Se pone el cepillo de dientes en la boca				
INDEPENDENCIA: TAREAS					
17	Pone la ropa sucia en el cesto				
18	Tira el clínex a la basura				

Habilidad	NIVEL 2	Observado	Informado padres	Informado otros	CÓDIGO
COMUNICACIÓN RECEPTIVA					
1	Sigue las instrucciones "para" o "espera" sin ayudas ni gestos				
2	Sigue entre 8 y 10 instrucciones verbales de un solo paso que implican acciones del cuerpo y acciones sobre objetos				
3	Identifica señalando o mostrando varias partes del cuerpo en sí mismo y otra persona				
4	Responde a instrucciones verbales para dar/señalar/mostrar relacionadas con 8-10 objetos específicos en rutinas naturales de juego, vestido, comida (ej. bebé, silla, coche, bloque, copa, osito, etc.)				
5	Identifica por el señalamiento y atiende hacia 3 imágenes nombradas en un libro (incluyendo taza, coche, perro, gato y bebé)				
6	Entiende conceptos espaciales simples (ej. dentro, fuera)				
7	Mira a las personas y a fotos de personas cuando éstas son nombradas (familiares, mascotas, profesores)				
8	Coge o localiza 8-10 objetos, que no están directamente a la vista, en una habitación cuando se le piden verbalmente, siendo necesario alguna búsqueda de esos objetos				
9	En base a peticiones verbales (con ayuda de gesto), completa dos acciones con un objeto				
10	Señala en una imagen partes del cuerpo que se le nombran				
COMUNICACIÓN EXPRESIVA					
1	Utiliza signos "clave" con vocalización para expresarse (pedir, terminado, compartir, ayuda, rechazar)				
2	Produce entre 6-10 palabras sencillas o aproximaciones dentro del contexto de rutinas familiares, rutinas de juego social o canciones				
3	Espontáneamente produce múltiples palabras asociadas con rutinas de juego				
4	Uso funcional de 20 o más aproximaciones a sustantivos (objetos, animales, personas) y no sustantivos (acciones u otras: "se fue", "arriba", etc.)				
5	Espontáneamente denomina objetos e imágenes				
6	Vocaliza con entonación variada durante canciones				
7	Pide y rechaza utilizando palabra sencilla con				

De EARLY START DENVER MODEL FOR YOUNG CHILDREN WITH AUTISM Traducción Fernando de Hilario (uso interno)

	mirada				
8	Denomina acciones en contextos (ej. durante acciones del cuerpo o realiza acciones sobre los objetos)				
9	Dice el nombre aproximado de 3 personas importantes (incluido sí mismo)				
10	Mueve la cabeza y dice "no" para rechazar				
11	Asiente con la cabeza y dice "sí" para afirmar				
12	Pregunta (aproximadamente) "¿qué es eso?" cuando encuentra algo no familiar				
CONDUCTAS DE ATENCIÓN CONJUNTA					
1	Responde a "mira" y al objeto ofrecido con cambio en la mirada, giro del cuerpo y mirada al objeto ofrecido				
2	Responde a "mira" y señalamiento orientándose hacia el objeto o persona indicada				
3	Entrega o toma objetos de otra persona con contacto visual coordinado con la acción				
4	Responde a "enséñame" acercando el objeto al adulto				
5	Espontáneamente muestra objetos				
6	Espontáneamente sigue el señalamiento o el cambio de la mirada del adulto (en este caso sin ayuda del gesto) para mirar hacia algo				
7	Espontáneamente señala objetos que le interesan				
8	Comparte la sonrisa con el adulto con mirada alternada durante actividades placenteras con objetos				
HABILIDADES SOCIALES: ADULTOS O IGUALES					
1	Inicia y mantiene el contacto ocular en la comunicación				
2	Pide verbalmente o físicamente inicia juegos sociales familiares				
3	Devuelve conductas afectivas: abrazos, besos a personas familiares				
4	Utiliza gesto o palabras para atraer la atención del adulto				
5	Responde a saludos sociales con "hola" o "adiós" y agita la mano imitando				
6	Pide ayuda verbalmente o con gestos				
7	Consistentemente coordina el contacto ocular con la vocalización y/o gesto en el acto comunicativo				
8	"Baila" con otros en juegos circulares al ritmo de la música				
9	Corre con otros en juegos de "pillar"				
10	Consigue la atención del interlocutor utilizando el nombre de la persona o del juego e inicia el juego social o la actividad				
HABILIDADES SOCIALES CON IGUALES					
11	Entrega objetos a iguales cuando ellos se lo piden				
12	Permanece jugando a juegos de canciones en grupo de iguales				
13	Continúa con la actividad cuando los iguales de unen en juego paralelo				
14	Responde apropiadamente cuando le saludan los iguales				
15	Toma turnos con iguales en acciones simples con juguetes cuando el otro niño se lo pide, da y toma				

	de vuelta				
16	Se siente en grupo con iguales y atiende a instrucciones familiares del adulto				
17	Toma objetos de otro niños cuando el otro se lo ofrece				
18	Pasa los objetos a los iguales cuando están en la mesa o en grupo cuando le piden el objeto				
19	Imita la conducta de los iguales ocasionalmente en actividades lúdicas				
20	Juega a juegos de emparejar imágenes (del tipo Memory) solo y con iguales				
IMITACIÓN					
1	Imita una variedad de vocales y consonantes durante intercambios verbales en situaciones de comunicación significativas				
2	Imita sonidos de animales y otros sonidos				
3	Imita palabras sencillas reconocibles espontáneamente y frecuentemente en interacciones con otros				
4	Imita movimientos de 5 canciones; imita al menos 10 acciones distintas				
5	Imita/se aproxima acciones nuevas en canciones				
6	Imita acciones sobre objetos (de varios pasos, acciones de juego con los objetos)				
7	Imita acciones de juego simulado/funcional hacia sí mismo y con otro compañero de juego usando miniaturas de objetos (tacitas, cepillo de juguete, etc.)				
8	Imita dos secuencias de movimiento en canciones o juegos circulares				
9	Imita frases de dos palabras				
COGNICIÓN					
1	Empareja/clasifica por formas				
2	Empareja/clasifica por tamaño				
3	Empareja/clasifica diseños, dibujos lineales				
4	Clasifica objetos similares agrupándolos en conjuntos iguales				
5	Clasifica objetos comunes relacionados en grupos por criterio de funcionalidad				
6	Busca/pide un objeto desaparecido				
7	Empareja/clasifica en base a dos criterios				
8	Empareja por cantidades de uno a 3				
JUEGO: REPRESENTACIONAL					
11	Combina objetos relacionados en el juego (copa en el platito, cuchara en el plato)				
12	Imita/produce efectos de sonido en el juego (vocaliza el sonido del teléfono, hace el ruido del coche, sonidos de animales...)				
13	Lleva a cabo acciones sencillas que implican una propiedad sobre una muñeca o un animal				
14	Combina funcionalmente acciones relacionadas en un tema de juego (alimenta y da de beber, pone en la cama y tapa con la mantita)				
15	Demuestra que intenta solucionar problemas mediante ensayo-error con juguetes de construcción; deben ser esquemas de solución flexibles, no repetitivos				
JUEGO: JUEGO INDEPENDIENTE					

1	Juega apropiadamente y flexiblemente durante 10 minutos con la atención ocasional del adulto (con cualquier tipo de material de juego)				
2	Puede permanecer ocupado apropiadamente con materiales de "uso abierto" durante al menos 10 minutos con guía ocasional del adulto				
3	Coge el material de juego, lo lleva a la mesa, termina el juego y lo guarda				
MOTRICIDAD FINA					
1	Coloca 3 o más formas en el clasificador de formas de manera precisa				
2	Apila 8-10 bloques de unos 2-3 cms				
3	Copia 3 o más diseños de bloques sencillos				
4	Pone juntas 5 o más piezas encajables tipo Lego, Duplo de diversas maneras				
5	Imita 5 o más acciones simples con plastilina (amasa, enrolla, aprieta, aplasta, golpea, etc.)				
6	Pone múltiples pegatinas o gomets en plantillas				
7	Abre y cierra una variedad de recipientes, incluyendo tapones de rosca				
8	Ensarta objetos grandes con una cuerda gruesa				
9	Abre y cierra cremalleras grandes				
10	Imita trazos, garabateos y puntos con pinturas o rotuladores				
11	Corta papeles con tijeras				
12	Mete monedas o tarjetas por ranuras				
13	Ensarta una variedad de bolitas o similares en distintos tipos de cuerda				
14	Completa 4-6 puzzles sencillos automodelados, con plantilla interna				
MOTRICIDAD GRUESA					
1	Imita acciones motoras gruesas en una variedad de posiciones (sentado, de pie, en movimiento)				
2	Salta sobre obstáculos en el suelo				
3	Utiliza algún tipo de equipamiento en la zona de juego (sala de psicomotricidad, patio, etc.): tobogán, columpios, etc.				
4	Se sienta en un triciclo y empuja con los pies o empieza a pedalear				
5	Tira de una carretilla/carro o la empuja				
6	Da una patada a la pelota dirigida hacia algo				
7	Excava con una pala				
INDEPENDENCIA PERSONAL: ALIMENTACIÓN					
1	Utiliza la servilleta con ayuda				
2	Se sirve algo de comida de un bowl con un utensilio				
3	Pasa un recipiente cuando se le pide				
4	Lleva el plato, la taza y cubiertos al fregadero o la bandeja/mostrador cuando termina de comer				
5	Se queda en la mesa con compañía mientras comen los otros niños				
6	Come y se comporta apropiadamente en restaurantes de comida rápida/restaurante				
7	Probará o tocará una comida nueva que ha sido presentada varias veces antes				
8	Come de todos los grupos de comida				
9	Bebe agua independientemente				
INDEPENDENCIA PERSONAL: VESTIDO					

10	Se quita toda la ropa independientemente y la pone en un cesto o similar (los cierres o broches no)				
11	Completa algunos pasos de ponerse cada prenda de ropa independientemente (necesita ayuda con los broches o cierres)				
12	Se quita la chaqueta, el gorro y lo pone en la percha				
INDEPENDENCIA PERSONAL: HIGIENE					
13	Se limpia la cara cuando se le da la instrucción				
14	Se limpia la nariz cuando se le dice				
15	Participa en todos los pasos del lavado de manos				
16	Coopera con el lavado y corte de pelo				
17	Juega con 5 juguetes distintos de baño apropiadamente				
18	Guarda los juguetes al terminar el baño cuando se le dice				
19	Ayuda a echarse colonia				
20	Se cepilla los dientes sobre los dientes				
21	Va a la cama por sí solo después de la rutina de acostarse				
22	Muestra conocimiento de la rutina o ritual de irse a la cama				
INDEPENDENCIA PERSONAL: TAREAS					
23	Clasifica los cubiertos desde el lavaplatos a la bandeja/recipiente donde se coloquen los cubiertos				
24	Saca la ropa de la secadora y la pone en la cesta				
25	Empareja calcetines				
26	Echa agua o comida en el plato de la mascota				

Habilidad	NIVEL 3	Observado	Informado padres	Informado otros	CÓDIGO
COMUNICACIÓN RECEPTIVA					
1	Atiende y se une con interés durante 5-10 minutos cuando un adulto le lee un cuentos familiares utilizando frases sencillas				
2	Sigue órdenes de un solo paso que implican acciones u objetos familiares				
3	Identifica muchos objetos comunes y sus imágenes: artículos de vestido, objetos relacionados con la comida, higiene, juego y alimentos				
4	Responde apropiadamente a preguntas de "sí/no" respecto a sus preferencias o intereses				
5	Identifica 5 o más acciones en libros e imágenes				
6	Sigue 2 o más instrucciones dadas en situaciones rutinizadas (momento de acostarse: "coger un libro y metete en la cama"; limpiarse los dientes: "coge el cepillo y la pasta de dientes")				
7	Entiende relaciones espaciales que implican objetos (ej. Debajo, al lado, etc.)				
8	Diferencia conceptos básicos de tamaño: grande/pequeño				
9	Diferencia al menos 4 colores distintos ante una				

De EARLY START DENVER MODEL FOR YOUNG CHILDREN WITH AUTISM Traducción Fernando de Hilario (uso interno)

	petición				
10	Identifica 20 ítems por el sonido (ej: animales, teléfono; "¿qué animal dice MIAU, MIAU?")				
11	Comprende la función de objetos comunes relacionados con acciones comunes (comer, dormir, beber, ponerse (<i>referido a ropa</i>), etc.)				
12	Entiende pronombres posesivos "mío" y "tuyo"				
13	Identifica 10 acciones a través de imágenes, eligiendo o representando la acción				
14	Sigue 2 o más instrucciones no relacionadas en contextos nuevos				
COMUNICACIÓN EXPRESIVA					
1	Produce combinaciones de 2 ó 3 palabras para una variedad de intenciones comunicativas (ej. Pedir, saludar, conseguir la atención de alguien, rechazar, etc.)				
2	Produce verbalizaciones de 2 o más palabras para hacer un comentario sobre algo a con otra persona				
3	Denomina acciones en imágenes y libros				
4	Comenta y pide en relación a una localización espacial (arriba, abajo, dentro, encima, etc.)				
5	Comenta y pide utilizando formas posesivas sencillas (mío, tuyo)				
6	Gesticula o vocaliza "no sé" en el contexto adecuado				
7	Consistentemente usa el nombre de otras personas para conseguir su atención				
8	Entrega un mensaje simple a otra persona (alguien le dice: "di hola a mamá")				
9	Dice "hola" y "adiós" apropiadamente, en ambos casos espontáneamente tanto iniciando como respondiendo a alguien				
10	Usa pronombres de sí mismo y de otros (variaciones del "yo" y del "tú/vosotros")				
11	Usa palabras simples y gestos para describir experiencias personales				
12	Nombra 1-2 colores				
13	Responde apropiadamente a preguntas con "¿qué...?"				
14	Responde apropiadamente a preguntas con "¿dónde...?"				
15	Responde apropiadamente a preguntas con "¿quién...?"				
16	Hace preguntas simples de tipo "sí/no" utilizando entonación (pueden ser producciones de una palabra con entonación)				
17	Pregunta utilizando "¿qué...?" y "¿dónde...?"				
18	Contesta a preguntas de información simple: nombre, edad, color de la camiseta, etc.				
HABILIDADES SOCIALES: ADULTOS E IGUALES					
1	Juega a juegos motores simples (ej. Pelota, escondite, corro de la patata)				
2	Comparte y muestra objetos cuando el interlocutor de lo pide				
3	Imita y ejecuta acciones nuevas en canciones/juegos de imitación social en situaciones grupales				
4	Responde apropiadamente a peticiones/instrucciones simples de sus iguales				
5	Inicia interacciones e imitaciones con sus iguales				

6	Juega a juegos rutinizados de dramatización con iguales en juego paralelo (no interactivo)				
7	Toma turnos en juegos de tablero simples				
8	Usa términos y palabras educadas: "por favor", "gracias", "perdón"				
9	Imita una variedad de acciones motoras gruesas nuevas en situación estática y en movimiento, como las que se puedan hacer en juegos como "Sigue al líder" o "Simón hace"				
10	Participar en actividades de juego que implican guiones verbales				
11	Frecuentemente dirige la atención de otros hacia verbalmente o con gestos para comentar, mostrar, compartir y pedir				
12	Responde a otros cuando ellos dirigen su atención hacia algo, lo hace mirando y comentando				
13	Receptivamente identifica afectos (feliz, triste, enfadado, asustado) en fotos, en otros y/o en dibujos				
14	Expresivamente identifica afectos en fotos, en otros y/o en dibujos				
15	Refleja afectos en su rostro (feliz, triste, enfadado y asustado)				
COGNICIÓN					
1	Empareja letras de su nombre				
2	Empareja letras				
3	Empareja palabras				
4	Empareja números				
5	Receptivamente y expresivamente identifica algunas letras, números, formas y colores				
6	Juega a juegos que implican memoria para esconder objetos				
7	Categoriza objetos/imágenes en 8 clases				
8	Entiende la relación entre cantidades y símbolos numéricos hasta el 5				
9	Cuenta correctamente hasta el 5				
10	Secuencia 3 ó más imágenes en orden correcto y narra la secuencia usando términos como "primero, después"				
JUEGO					
1	Juegos constructivos que implican secuenciar esquemas complejos con múltiples objetos coordinados (ej. Camiones en una carretera, bloques haciendo un edificio, etc.)				
2	Une 3 ó más acciones relacionadas en una secuencia de juego				
3	Ejecuta 2 ó más acciones unidas sobre un animal o muñeco enseñadas				
4	Físicamente coloca figuras en muebles de miniatura, vehículos, etc., apropiadamente				
5	Lleva a cabo acciones en animales o muñecos espontáneamente				
6	Organiza los accesorios necesarios para el tema de juego				
MOTRICIDAD FINA					
1	Completa puzles de 5 ó 6 piezas				
2	Imita el dibujo de un círculo, una cruz, cuadrado, línea diagonal				

De EARLY START DENVER MODEL FOR YOUNG CHILDREN WITH AUTISM Traducción Fernando de Hilario (uso interno)

3	Imita y construye distintas estructuras de bloques usando una variedad amplia de materiales (bloques, Legos, etc.)				
4	Anuda un cordón				
5	Traza líneas curvas y rectas con el dedo y una pintura o similar				
6	Usa una variedad de herramientas para recoger o lanzar objetos: un tenedor, unas pinzas, etc.				
7	Traza una variedad de formas				
8	Usa las tijeras con el gesto apropiado y usa la mano opuesta para mover o fijar el papel				
9	Corta una línea (líneas curvas y rectas)				
10	Ejecuta actividades artísticas de dos pasos (cortar y pegar, dobla el papel y lo corta por la línea, etc.)				
11	Lleva a cabo varios esquemas diferentes con plastilina (utiliza una variedad de herramientas)				
MOTRICIDAD GRUESA					
1	Monta adecuadamente en triciclo (pedalea y dirige el manillar, sigue una ruta, etc.)				
2	Da una patada con buena ejecución y equilibrio				
3	Usa todo el equipamiento del patio o zona de juego con ayudas				
4	Juega a juegos de "pillar" con adultos e iguales, corriendo, cambiando de dirección, con buen equilibrio.				
5	Imita acciones motrices gruesas con movimientos de canciones y música				
6	Lanza algo a dar a un objeto				
7	Salta hacia delante con dos pies a la vez				
8	Salta a la pata coja				
INDEPENDENCIA PERSONAL					
1	Utiliza la cuchara, el tenedor y la taza de forma pulcra y sin derramar ni tirar nada				
2	Se comporta adecuadamente en su asiento en un restaurante				
3	Usa iconos u otros símbolos para hacer elecciones, planificar, etc. independientemente, si es que lo necesita, en casa y en la escuela				
4	Lleva su propio material desde el coche y al coche, casa o escuela				
5	Abre y cierra la mochila independientemente; mete y saca objetos cuando se le pide				
6	Se viste y desviste cuando es apropiado (incluidos cierres/cremalleras o similares)				
INDEPENDENCIA PERSONAL: HIGIENE					
1	Usa el baño independientemente, todos los pasos				
2	Se las arregla con la vestimenta en el baño, excepto para las cremalleras				
3	Completa todos los pasos del lavado de manos independientemente				
4	Se lava la cara con una toallita cuando se le da				
5	Se pasa el cepillo o el peine por el pelo				
6	Se cubre la boca cuando estornuda o tose				
1	Ayuda activamente en el baño y el secarse después del baño				
2	Se cepilla los dientes con varios movimientos				
INDEPENDENCIA PERSONAL: TAREAS					
4	Da de comer y beber a la mascota				

5	Ayuda a limpiar al mesa				
6	Ayuda a vaciar el lavaplatos				
7	Pone la ropa limpia en el cajón				
8	Coge sus pertenencia cuando se le pide				

Habilidad	NIVEL 4	Observado	Informado padres	Informado otros	CÓDIGO
COMUNICACIÓN RECEPTIVA					
1	Comprende una variedad de conceptos que describen relación física				
2	Recupera o coge 10-15 objetos utilizando 2 ó 3 pistas múltiples (ej. tamaño, cantidad, color y denominación del objeto)				
3	Comprende los pronombres de género				
4	Comprende comparativos: más grande que, más pequeño que, más corto que, más, menos, muchos, etc.				
5	Comprende relaciones espaciales que implican objetos y preposiciones: detrás, enfrente de, etc.				
6	Comprende negativas: la caja que no tiene pelotas, el niño que no está sentado...				
7	Comprende posesivos y relaciones entre el todo y las partes				
8	Demuestra atención a historias cortas y comprensión de partes de la historia respondiendo a preguntas simples tipo "Q": (qué y quién)				
9	Responde a preguntas de identidad de SÍ/NO				
10	Responde preguntas sobre estados físicos				
11	Responde a preguntas sobre información personal				
12	Comprende "igual" y "diferente"				
13	Comprende conceptos de cantidad				
14	Identifica características de objetos				
15	Responde a preguntas relacionadas con la pertenencia a categorías de objetos/imágenes				
16	Comprende el pasado y el futuro				
17	Comprende voz pasiva				
18	Comprende relaciones temporales				
19	Sigue instrucciones de 3 partes no relacionadas				
Comunicación Expresiva					
1	Responde a preguntas complejas tipo "Q": ¿por qué?, ¿cómo?				
2	Describe funciones de objetos en respuesta a preguntas (¿qué se hace con una cuchara?)				
3	Consistentemente habla con producciones de 3-4 palabras				
4	Usa una variedad de frases nominales				
5	Usa frases preposiciones (debajo, cerca de, detrás, enfrente de)				
6	Usa una variedad de frases con verbos (él llora, a ella le gusta esto, estaba contento, etc.)				
7	Realiza producciones precisas de al menos el 80% de las consonantes y unión de consonantes al hablar				
8	Describe experiencias recientes usando frases de 3-4 palabras				
9	Pide permiso para una actividad				
10	Usa formas plurales				
11	Usa posesivos (su, mi, de mamá, etc.)				
12	Usa el tiempo pasado simple				
13	Usa artículos como "un", "una", "el" ...				
14	Usa comparativos/superlativos				

De EARLY START DENVER MODEL FOR YOUNG CHILDREN WITH AUTISM Traducción Fernando de Hilario (uso interno)

15	Usa negación con verbos auxiliares				
16	Usa la forma de presente continuo (estoy jugando, estoy corriendo, etc.)				
17	Usa palabras para describir estados físicos				
18	Responde a preguntas sobre estados físicos: "¿qué haces cuando...?"				
19	Usa nombres de categorías para objetos familiares				
20	Describe características de objetos				
21	Usa pronombres reflexivos				
22	Contesta al teléfono apropiadamente, incluyendo dar el teléfono a quien el interlocutor le pide				
23	Participa en una conversación que es iniciada por un adulto en 2 ó 3 turnos consecutivos implicando una variedad de funciones (comentarios recíprocos, responder a y preguntar por información)				
24	Inicia y mantiene una conversación sobre un tema generado por él con un adulto				
25	Describe una secuencia de 2-3 actividades (ej. cuando va a visitar a la abuela)				
26	Expresa "no sé" acompañado de gesto				
27	Pide clarificación si no entiende que se ha dicho				
28	Se implica en una variedad de temas al conversar				
29	Rectifica su propia comunicación cuando el interlocutor no le entiende				
30	Responde a preguntas sobre sí mismo y otros				
Habilidades Sociales					
1	Invita a sus iguales a jugar con él				
2	Usa formas educadas como "perdón", "lo siento"				
3	Busca a personas concretas en un grupo con las que está cómodo				
4	Expresa sentimientos propios apropiadamente				
5	Toma turnos en juego de manera independientemente, sin ayuda				
6	Describe un evento o una experiencia a un igual				
7	Identifica qué le hace feliz, triste, asustarse o ponerse nervioso				
8	Identifica las emociones de otros basándose en factores de la situación				
9	Comienza a desarrollar estrategias de adaptación cuando se siente molesto o asustado				
Cognición					
1	Cuenta del 1 al 20 como rutina				
2	Cuenta objetos haciendo correspondencia 1:1 hasta el 10				
3	Da "uno", "algunos", "muchos", "un poco", "todos", "más" y "la mayoría"				
4	Da cantidades hasta 10				
5	Conoce términos para conceptos de cantidad				
6	Conoce términos para conceptos espaciales				
7	Empareja y comprende 5-10 asociaciones de palabra/objeto				
8	Puede leer algunas palabras				
9	Puede identificar un nombre escrito entre un grupo de 5				
10	"Lee" signos y símbolos				
11	Identifica números y letras				
12	Establece opuestos y análogos				

Juego					
1	Demuestra acciones con figuras en el juego				
2	Utiliza objetos neutros en el juego para simbolizar				
3	Etiqueta acciones y objetos fingidos en el juego				
4	Espontáneamente une 3 ó más comportamientos relacionados en un tema/guión de juego				
5	Dirige al compañero de juego				
6	Representa varias experiencias de la vida en el juego (fiesta de cumpleaños, ir a la hamburguesería, ir al médico), incluyendo guiones verbales típicos de lo que suele suceder ahí				
7	Representa varias historias en un juego				
8	Toma un personaje y lo representa				
9	Sigue el liderazgo de otro en el juego				
Motricidad Fina					
1	Colorea una imagen con precisión usando distintos colores				
2	Imita formas y letras usando distintos utensilios de pintura				
3	Dibuja líneas y formas, algunas letras y números de memoria				
4	Imita y copia una variedad de letras, números y formas				
5	Escribe su nombre sin un modelo				
6	Traza formas y letras				
7	Colorea formas que están predibujadas				
8	Conecta puntos dibujando líneas				
9	Dibuja líneas desde y hacia las imágenes correspondientes, palabras o formas				
10	Copia una variedad de dibujos representacionales simples (una cara, un árbol, una casa, una flor)				
11	Dobla papel por la mitad y lo mete en un sobre				
12	Recorta ángulos, líneas curvas y rectas				
13	Recorta formas simples				
14	Completa una tarea artística/manipulativa de 3 pasos (cortar, colorear y pegar)				
15	Puede usar un pincel, rotuladores, lápices, borradores... para las actividades				
16	Usa un agarre adecuado con los utensilios de dibujar				
17	Construye una variedad de materiales de construcción con su propio diseño y copia modelos simples de imágenes o modelos en tres dimensiones				
18	Pone juntos puzles "autoguiados" (con la imagen dejado u otra guía/ayuda) y otras variedades más complejas de puzles				
19	Usa cinta adhesiva, clips y llaves apropiadamente				
Motricidad gruesa					
1	Juega a lanzarse la pelota con un niño de su edad				
2	Tira una pelota de tenis a otra persona con direccionalidad				
3	Usa todos los juguetes/equipamiento del patio independientemente, incluyendo el balancín, y "tío vivo" o carrusel				
4	Da una patada a una pelota en movimiento				
5	Juega a varios juegos con pelotas, lanza a una canasta, golpea una pelota con un utensilio (una raqueta o un bate), bota la pelota, etc.				
6	Monta en bici con seguridad con "ruedines"				

De EARLY START DENVER MODEL FOR YOUNG CHILDREN WITH AUTISM Traducción Fernando de Hilario (uso interno)

	auxiliares, es capaz de controlar la velocidad, maniobrar y frenar				
7	Corre y salta				
8	Camina sin caerse de una barra o banco de equilibrio o por el bordillo de una acera				
9	Juega a juegos motores típicos como "el congelado" o similares				
Independencia Personal					
1	Maneja todos los pasos implicados en ir al baño independientemente al nivel esperable para sus iguales				
2	Va al baño cuando es necesario				
3	Se lava las manos independientemente al nivel de sus iguales				
4	Se lava la cara con una toalla independientemente				
5	Independientemente se cepilla o peina el pelo				
6	Activamente ayuda en el baño, se seca después del baño				
7	Lleva a cabo todos los pasos del lavado de dientes independientemente, aunque el adulto tenga que terminar de hacerlo con más precisión				
8	Se abrocha la ropa (botones, cremalleras, etc.)				
9	Se suena la nariz cuando se le dice, usa el pañuelo, se tapa al toser y estornudar				
10	Se para en la calle, cruza después de mirar a ambos lados cuando es acompañado				
11	Camina de manera segura al lado del adulto independientemente en el supermercado, el aparcamiento, etc.				
12	Ayuda a poner la mesa				
13	Usa el cuchillo				
14	Limpia cuando se le derrama algo				
15	Se sirve líquido él solo de un recipiente pequeño				
16	Coloca los platos en el fregadero o en el lavavajillas				
17	Se hace un aperitivo que implique dos pasos o acciones				
18	Ayuda con las actividades de la cocina: remueve algo, echa algo en un recipiente...				

CURRICULUM DEL MODELO DENVER DE COMIENZO TEMPRANO:

Descripción de los ítems

Habilidad	NIVEL 1	Descripción
COMUNICACIÓN RECEPTIVA		
1	Localiza los sonidos girándose hacia la fuente	Demuestra consciencia del sonido girando los ojos y la cabeza
2	Mira hacia sonidos vocales de juego (silbidos, chisteos)	Demuestra consciencia del sonido volviéndose más activo, girando ojos y cabeza y mirando a la persona
3	Responde a la voz girándose hacia la persona	Demuestra consciencia de la voz girando ojos y cabeza y mirando a la persona
4	Mira hacia imágenes que se le indican cuando el adulto las señala en un libro	Sigue el señalamiento del adulto a una imagen con la mirada y/o gesto (ej. tocando la imagen)
5	Sigue un señalamiento próximo para colocar objetos en contenedores, piezas de puzle, etc.	Responde a un señalamiento próximo mirando y colocando objetos en el lugar indicado
6	Mira cuando se le muestra un objeto y se le dice "Pepito, mira"	Gira los ojos y la cabeza en dirección al objeto
7	Mira al interlocutor cuando se dice su nombre	Gira ojos y cabeza hacia el cuerpo del interlocutor
8	Sigue un señalamiento próximo a un objeto o localización	Responde a un señalamiento próximo girando la cabeza en dirección al objeto o lugar
9	Sigue un señalamiento distante dirigido a un objeto	Responde a un señalamiento distante aproximándose y cogiendo el juguete u objeto
10	Mira, extiende el brazo o sonríe en respuesta a los gestos y voz del adulto en juegos sociales	Atiende y responde a uno o más sonidos. Juegos sociales incluyen "cucu-tras", "cosquillas" y "currín currín"
11	Mira, extiende el brazo, sonríe y/o gesticula en respuesta a los gestos/lenguaje del adulto en canciones	Igual que arriba. Atiende y responde durante canciones a una o más vocalizaciones
12	Responde deteniendo acciones momentáneamente en respuesta a palabras de inhibición ("no", "para", etc.)	Para una actividad en curso cuando se le dice "no, para" o demuestra consciencia pausando temporalmente, girando los ojos y la cabeza hacia el adulto o mostrando molestia (ej. llorando)
13	Da objetos cuando se le pide verbalmente acompañado de la mano extendida del adulto	Responde al gesto del adulto o a sus palabras colocando o intentando colocar el objeto en la mano
14	Ejecuta una instrucción rutinizada de un paso que implique acciones con el cuerpo acompañada de pista verbal/gestual (ej. "siéntate", "ven aquí", "recoge")	Ejecuta una acción con ayuda verbal/gestual. Se da como positivo con al menos 5 acciones ejecutadas a la primera. Ejemplos incluyen: dar un golpecito en la silla queriendo significar "siéntate", levantar la caja de los juguetes queriendo significar "a recoger"
15	Ejecuta una instrucción rutinizada de un paso que implique acciones con el cuerpo sin gesto que acompañe (ej. "siéntate", "ven aquí", "recoge")	Completa instrucciones ejecutando una acción sin gesto del adulto ni guía física. El adulto puede repetir la instrucción una segunda vez pero sin la pista del gesto

De EARLY START DENVER MODEL FOR YOUNG CHILDREN WITH AUTISM Traducción Fernando de Hilario (uso interno)

COMUNICACIÓN EXPRESIVA		
1	Utiliza el gesto de alcanzar con el brazo como petición	Extiende el brazo hacia el objeto deseado en la mano del adulto para indicar petición. No es necesario que el gesto se acompañe de contacto ocular ni vocalización/palabra. No incluye extender el brazo sólo para agarrar el objeto
2	Vocaliza con intención	Vocaliza en conjunción con el contacto ocular y/o gesto (ej. extender el brazo) para pedir un objeto deseado
3	Pide ayuda dando el objeto al adulto	Indica ayuda colocando el objeto en la mano del adulto, ofreciéndole el objeto al adulto, verbalizando o mirando al adulto. No necesario que el gesto se acompañe de contacto ocular ni vocalización/palabra
4	Toma turnos vocalizando con un interlocutor	Vocaliza y/o balbucea con contacto ocular al menos en dos turnos
5	Expresa rechazo empujando un objeto o entregando de vuelta el objeto	El gesto que pueda usar no es necesario que se acompañe de contacto ocular ni vocalización/palabra. Se valora positivamente otros gestos convencionales (ej. sacudir la cabeza para "no", signar "se acabó") o palabras ("no")
6	Señala de cerca para pedir un objeto deseado	Oca o señala un objeto que está entre 15 y 30 cms con el dedo índice u otro dedo (no con la mano abierta) para indicar petición. El objeto puede estar en la mano del adulto o al alcance del niño o niña
7	Realiza contacto visual para obtener un objeto deseado cuando el adulto bloquea/retiene el acceso al objeto	Gira la cabeza y la mirada al adulto y hace contacto ocular durante 1-2 segundos con o sin gesto (ej. extender brazo, agarrar) para pedir objeto. El contacto ocular o el gesto no es necesario que se acompañe de vocalización/palabra
8	Señala para indicar una elección entre dos objetos	El adulto sostiene dos objetos, uno en cada mano. Toca o señala hacia el objeto deseado con dedo índice u otro dedo (no mano abierta) El gesto no es necesario que se acompañe de vocalización/palabra
9	Combina vocalización y mirada para una petición intencional	Gira la cabeza y la mirada hacia el adulto y realiza contacto ocular mientras vocaliza para pedir un objeto deseado. La vocalización puede ser una aproximación a palabra. Ejemplos: "ota" para "pelota" o "ao" para "se acabó"
10	Señala a distancia para pedir un objeto deseado	Usa dedo índice y otro (no mano abierta) para señalar hacia un objeto deseado que está a 1 metro del niño o niña
11	Señala a distancia para indicar la elección entre dos objetos	El adulto sostiene dos objetos, uno en cada mano pero fuera del alcance del niño y muestra y nombra cada objeto al niño. El niño señala el objeto deseado que está fuera del alcance con dedo índice u otro (no mano abierta) El gesto no es necesario que se acompañe de vocalización/palabra
12	Vocaliza con balbuceo reduplicativo de CVCV (no es necesaria aproximación a palabra)	Ejemplos incluyen "ba-ba", "ma-ma" La vocalización no es necesario que se acompañe de contacto ocular ni gesto
13	Pronuncia 5 o más consonantes en vocalizaciones espontáneas	Las vocalizaciones ocurren con o sin el modelo verbal del adulto. El juego vocal cuenta.

De EARLY START DENVER MODEL FOR YOUNG CHILDREN WITH AUTISM Traducción Fernando de Hilario (uso interno)

14	Pronuncia CVCV con diferentes secuencias de CV (balbuceos variados)	Ejemplos incluyen "ba-bu", "ma-wa" o jerga
HABILIDADES SOCIALES		
1	Acepta actividades y contactos sensoriales breves	El niño no muestra evitación, rechazo ni afecto negativo
2	Utiliza conducta motriz para iniciar o continuar una juego social	Ejemplos de conductas motrices son extender brazo, imitar el movimiento del adulto, alcanzar un objeto al adulto. Las conductas motrices no es necesario que se acompañen de contacto ocular
3	Atiende brevemente a otra persona con contacto ocular	Atiende mirando y manteniendo el contacto ocular con otra persona durante 2 segundos
4	Se mantiene implicado en rutinas sociales sensoriales durante 2 minutos	Muestra interés en juegos sociales aproximándose, observando o activamente participando, y pide que continúe la actividad a través del contacto ocular, gestos (ej. extender brazo, imitar movimiento del adulto) o vocalización
5	Responde a objetos/actividades preferidos con la mirada, el gesto de alcanzar con el brazo, sonrisas o movimientos	La respuesta no es necesario que se acompañe de contacto ocular
6	Mira y se implica con un adulto que le imita durante actividades de juego paralelo	Muestra interés en la actividad observando e imitando las acciones de juego del adulto y continua el esquema de juego que está siendo imitado
7	Tiene un repertorio de entre 5 y 10 juegos sociales	Participa 2 ó más veces con alguna conducta activa en el juego (extender brazo, imitar, vocalizar) El contacto ocular y la sonrisa por sí solos no son suficientes. Ejemplos incluyen "cucu-tras", canciones de rimas, juegos como el corro de la patata, palmas palmitas o juegos con inflar y soltar un globo, pompas, cuentos o jugar al avión.
8	Responde a saludos mirando, girándose, etc.	Demuestra consciencia del saludo girando la cabeza y el cuerpo y mirando al adulto durante 2 ó 3 seg. No necesario que la respuesta se acompañe de gesto o vocalización
9	Responde a saludos con gesto o vocalización	Demuestra consciencia del saludo girando la cabeza y el cuerpo y, además, haciendo gesto de saludo/despedita con la mano o vocalizando "hola/adiós", con contacto ocular durante 2-3 segs.
10	Comparte sonrisa con el compañero juego durante juego coordinado	Comparte la sonrisa con contacto ocular durante 2-3 seg durante una actividad lúdica con el adulto
IMITACIÓN		
1	Imita entre 8 y 10 acciones de un solo paso con objetos	Imita 8 o más acciones sobre objetos en los 5 seg siguientes al modelado del adulto. Ejemplos incluyen golpear dos objetos entre sí, colocar un objeto en su caja/contenedor o rodar un objeto
2	Imita 10 acciones motrices visibles dentro de una canción o juego de rutina (cinco lobitos, etc.)	Imita 10 acciones motrices distintas dentro de los 5 seg siguientes al modelado del adulto. Imita dos acciones distintas por canción y 4-5 rutinas diferentes para darlo por válido. Ejemplos incluyen gestos de canciones ("cinco lobitos"), juegos motores ("corro de la patata") u otros juegos circulares ("cucu-tras")
3	Imita 6 acciones no visibles para él con la cabeza o la	Imita 6 acciones diferentes que el niño no

	cara en canciones o juegos de rutina	puede verse haciendo a sí mismo. Ejemplos son ponerse las manos en la cabeza, las orejas o acariciarse las mejillas
4	Imita 6 movimientos oro-faciales	Imita movimientos orofaciales en los 5 segundos siguientes al modelado del adulto. Ejemplos: mover la lengua, hinchar los mofletes.
COGNICIÓN		
1	Empareja/clasifica objetos idénticos	Puede ser en respuesta a verbalización del adulto ("pon aquí") o ayuda física (mano sobre mano para ayudarlo) en los primeros ensayos, pero debe hacerlo por sí solo con, al menos, 5 objetos distintos ejemplos incluyen emparejar/clasificar tren-vía, pintura-papel, o palitos y bolitas en contenedores separados
2	Empareja/identifica imágenes idénticas	Puede ser en respuesta a verbalización del adulto ("pon aquí") o ayuda física (mano sobre mano para ayudarlo) en los primeros ensayos, pero debe hacerlo por sí solo, al menos, con 5 imágenes distintas
3	Empareja/identifica imágenes con objetos	Puede ser en respuesta a verbalización del adulto ("pon aquí") o ayuda física (mano sobre mano para ayudarlo) en los primeros ensayos, pero debe hacerlo por sí solo, al menos, con 5 pares de objeto/imagen
4	Empareja/identifica objetos por el color	Puede ser en respuesta a verbalización del adulto ("pon aquí") o ayuda física (mano sobre mano para ayudarlo) en los primeros ensayos, pero debe hacerlo por sí solo después. Ej: emparejar/clasificar bloques rojos Vs. azules, pinchos naranjas Vs. verdes, o bolas moradas Vs. amarillas en contenedores separados
JUEGO		
1	Ajusta su conducta de juego a las cualidades de 5 objetos diferentes	Es necesario que la acción sea iniciada por el niño y no en respuesta al adulto. La conducta debe ser adecuada al objeto (no uso extraño del objeto) E: sacudir una maraca, golpear un martillo, rodar o botar una pelota o apilar bloques
2	Juega independientemente y apropiadamente con 10 objetos cuyo uso sólo implica una acción	El juego es apropiado a su edad de desarrollo (no repetitivo ni estereotipado), está relacionado con la actividad/objeto e implica acciones de un solo paso con el objeto. Ej: colocar un bloque en su clasificador de formas, poner un pinchito en su agujero o ensartar cuenta en una cuerda
3	Juega independientemente con juguetes que requieren la repetición de la misma acción en varios objetos (anillas apilables, cuencos encajables, etc.)	El juego implica completar de manera independiente el juego/actividad. Se da como positivo con 5 ó más juguetes/actividades diferentes. Ej: colocar los anillos en su palo/apilador, encajar o desencajar piezas, apilar bloques o colocar pinchos en sus agujeros
4	Demuestra conductas de juego apropiadas en una variedad de juguetes de preescolar de una sola acción: lanza la pelota, cubos apilables, pinchos encajables en sus agujeros, rueda el coche.	El juego está relacionado con el objeto/actividad e implica acciones de un solo paso. Positivo con 8-10 juguetes de preescolar. Ej: lanzar pelota, rodar coches o golpear un tambor
5	Juega independientemente con juguetes que requieren 2 acciones motrices distintas (quitar,	El juego implica que complete la actividad independientemente. Positivo con 8-10

De EARLY START DENVER MODEL FOR YOUNG CHILDREN WITH AUTISM Traducción Fernando de Hilario (uso interno)

	poner)	juguets. Ej: meter/sacar bloques de su contenedor, rodar y aplastar plastilina, encajar y desencajar piezas de tipo Lego
6	Juega independientemente con juguetes que requieren varias acciones motrices distintas (meter, abrir, sacar, cerrar, etc.)	El juego implica que complete la actividad independientemente. Positivo con 6-8 juguetes. Ej: abrir/cerrar contenedores, sacar y meter objetos, ejecutar diferentes acciones con objetos
7	Demuestra acciones convencionales en sí mismo en una variedad de objetos (peinarse, comer, etc.)	Las acciones son socialmente convencionales y dirigidas hacia sí mismo. Puede ser en respuesta al modelado del adulto pero independiente; es necesario que al menos una acción sea espontánea. Ej: ponerse teléfono en la oreja, cepillarse el pelo con peine/cepillo, llevarse tenedor/cuchara a la boca, taza a los labios, etc.
8	Termina el juego y guarda	Termina apropiadamente la actividad y muestra algún intento de recoger (ej: pone un objeto en la caja donde se guardan, da un objeto al adulto) Puede ser necesario incitar con una pista verbal o gestual del adulto, pero es necesario que ejecute la acción sin ayudas físicas
MOTRICIDAD FINA		
1	Coloca una o dos formas en una plantilla de formas	Puede ser en respuesta a una pista del adulto para empezar pero es necesario colocar una de de dos formas independientemente
2	Coloca anillos en un apilador de anillos	Puede ser en respuesta a una pista del adulto para empezar pero coloca 3 ó más anillos independientemente
3	Completa un puzle de 3 piezas	Puede ser en respuesta a una pista del adulto para empezar pero coloca 3 ó más piezas independientemente
4	Encaja los "pinchos" en el tablero	Puede ser en respuesta a una pista del adulto para empezar pero coloca 3 ó más pinchos independientemente
5	Aprieta los botones de 5 juegos diferentes de causa-efecto	Puede ser en respuesta a una pista del adulto para empezar pero debe apretar los botones independientemente
6	Separa piezas de juegos tipo Lego o Duplo	Puede ser en respuesta a una pista del adulto para empezar pero debe separar 3 ó más piezas independientemente
7	Utiliza la pinza de un dedo y de 3 dedos apropiadamente con los juguetes	El adulto puede colocar los juguetes al alcance del niño o niña pero no puede dar ninguna otra ayuda
8	Apila 3 bloques en una torre	Puede ser en respuesta a una pista del adulto para empezar pero debe apilar al menos 3 bloques independientemente
9	Pinta líneas, puntos y garabatea con rotuladores o con pinturas	Puede ser en respuesta a una pista del adulto para empezar pero debe sostener y pintar independientemente. No es necesario que lo que pinte sea reconocible
10	Golpea un martillo de juguete contra objetos	Puede ser en respuesta a una pista del adulto para empezar pero debe sostener y golpear el juguete independientemente
11	Rastrilla, usa la pala y derrama la arena, agua, etc.	Puede ser en respuesta a una pista del adulto para empezar pero es necesario que sostenga el objeto y haga la acción independientemente

12	Apila piezas de Lego grandes	Puede ser en respuesta a una pista del adulto para empezar pero debe apilar al menor 3 Legos independientemente
MOTRICIDAD GRUESA		
1	Da una patada a una pelota grande	No puede estar agarrado a un objeto (silla, mesa) ni al adulto para dar la patada. Puede hacerlo torpemente, pero debe mantener el equilibrio y no caerse
2	Sube y baja escalerones con ayuda, sin alternar pies	Puede estar sujeto a la barandilla o la mano del adulto, poniendo ambos pies sobre cada escalón. No puede poner las manos en el escalón ni las rodillas
3	Escala uno o dos escalones en la escalera el tobogán	Debe hacerlo sin ayuda
4	Se sube y baja de juegos del patio	Debe hacerlo sin ayuda. Ej: montar en un caballo/balancín o en escaleras para subir a los juegos del patio
5	Se protege cuando se desequilibra	Demuestra acciones de protección o reacciones de equilibrio (ej pone las manos previendo que se va a caer, extiende los brazos, se protege la cabeza)
6	Rodea objetos en el suelo en lugar de pasar por encima de ellos pisándolos	Muestra consciencia del cuerpo en relación a los objetos pasando por encima de ellos o rodeándolos
7	Lanza la pelota en cualquier dirección	Debe hacerlo sin ayuda y lo lanza con decisión hacia donde quiere
8	Rueda una pelota adelante y atrás intercambiándola con otra persona	El adulto puede empezar la actividad pero el niño o niña muestra interés en rodar la pelota en dirección a la persona
COMPORTAMIENTO		
1	Exhibe mínimas dificultades de conducta importantes	Ejemplos incluyen autoagresión, agresión a otros o rabietas frecuentes y/o severas
2	Se sienta en una silla o permanece frente al adulto en actividades agradables entre 1 y 2 minutos sin dificultad	Se sienta calmadamente/feliz por al menos 60 segs mientras interactúa con adulto
3	Se implica con voluntad en juegos simples, en una silla o en el suelo, durante 5 minutos	Los juegos pueden incluir "cucu-tras", una canción o un juego circular físico (cosquillas, o trotar en las rodillas del adulto)
4	Tolera la proximidad del adulto y sus interacciones (con demandas mínimas por parte de éste) sin problemas de conducta durante un tiempo de unos 20 minutos	Las peticiones que el adulto pueda hacer están dentro del conjunto actual de habilidades del niño. Se puede quejar pero no tener una conducta agresiva
5	Interactúa apropiadamente con miembros de la familia (ej. Sin agresiones ni otras acciones inapropiadas)	No se observan agresiones ni otras interacciones inapropiadas ni la familia informar de ello
INDEPENDENCIA PERSONAL: ALIMENTACIÓN		
1	Come la comida o un aperitivos en la mesa	Se sienta en la mesa durante la comida (ej no se levanta ni deambula durante la hora de la comida)
2	Come en la comida de manera independiente cuando toca hacerlo	El adulto dispone la comida pero no existe ningún otro tipo de ayuda
3	Utiliza una taza/vaso	Sostiene y se lleva la cuchara a la boca sin ayuda. Se le puede derramar algo cuando bebe
4	Utiliza la cuchara	Sostiene y se lleva la cuchara a la boca sin ayuda en la mayoría de las cucharadas que toma. Ocasionalmente se le puede derramar algo
5	Utiliza el tenedor	Sostiene y se lleva el tenedor a la boca sin ayuda la mayoría de pinchadas que coge.

		Ocasionalmente se le puede caer algo
6	Come comidas con variedad de texturas, tipos y grupos de alimentos	La información de la familia es suficiente
7	Tolera nuevos alimentos en el plato	Permite que haya comida nueva en el plato y puede intentar comerla (ej. la toca, huele o la coloca en la boca sin tragarla) No es necesario que se la coma
8	Bebe con pajita	El adulto puede colocar la pajita en su boca si nunca la ha usado
INDEPENDENCIA PERSONAL: VESTIMENTA		
9	Se quita cada prenda con ayuda	No es necesario que desabroche botones ni cremalleras pero sí que pueda quitarse prendas (ej. camisa, pantalón, calcetines, zapatos) sin ayuda. Ejemplos incluyen la ayuda del adulto para tirar de las mangas de la camisa y el niño se la quita de la cabeza, el adulto desazata el zapato y el niño se lo quita o el adulto desabrocha el pantalón y el niño se lo baja a los pies
10	Se pone cada prenda con ayuda	No es necesario que desabroche botones ni cremalleras pero sí que pueda quitarse prendas (ej. camisa, pantalón, calcetines, zapatos) sin ayuda. Ejemplos incluyen el adulto le coloca la camiseta en la cabeza y el niño mete la cabeza por el cuello, el adulto sostiene el zapato y el pie juntos y el niño lo mete dentro o el adulto le ayuda a meter los pies en los pantalones y el niño tira de ellos hacia arriba
INDEPENDENCIA PERSONAL: ASEO		
11	Coloca las manos bajo el agua	Puede ser ayudado si es necesario pero es capaz de colocar las manos bajo el agua al menos 5 segs. La información de los padres es suficiente
12	Se seca las manos con la toalla	Puede ser ayudado si es necesario pero utiliza la toalla para secarse ambas manos. La información de los padres es suficiente
13	Se frota con una toallita o con una toalla	Puede ser ayudado si es necesario pero se pasa la toalla por la mayoría de las partes del cuerpo (cara, manos, estómago, piernas). La información de los padres es suficiente
14	Tolera peinarse, sonarse la nariz y cepillarse los dientes	Puede protestar y quejarse pero el adulto puede terminar la rutina sin agresividad, autoagresión o problemas de conducta severos
15	Ayuda con el peinado/cepillado	Ejemplos incluyen sostener el cepillo/peine, tomar turnos para peinarse/cepillarse con el adulto que le ayuda
16	Se pone el cepillo de dientes en la boca	Coloca el cepillo de dientes en la boca, prueba la pasta de dientes. No es necesario que se cepille los dientes
INDEPENDENCIA PERSONAL: TAREAS		
17	Pone la ropa sucia en el cesto	Se admite que se le recuerde o que se le ayude físicamente (ej. el adulto coge la ropa y señala el cesto) si es necesario, pero es capaz de echarla en el cesto él solo
18	Tira el clínex a la basura	Se admite que se le recuerde o se le ayude físicamente (el adulto sostiene el pañuelo y señala la basura) si es necesario, pero es capaz de tirarlo a la basura él solo

Habilidad	NIVEL 2	Descripción
COMUNICACIÓN RECEPTIVA		
1	Sigue las instrucciones “para” o “espera” sin ayudas ni gestos	El niño responde a instrucción verbal por sí sola, detiene la actividad, mira al adulto y espera a la instrucción del adulto
2	Sigue entre 8 y 10 instrucciones verbales de un solo paso que implican acciones del cuerpo y acciones sobre objetos	El niño responde a instrucciones verbales que implican verbos (sacudir una maraca, golpear dos palos, abrazar a un bebé, aplastar plastilina, cortar, ponerse de pie, aplaudir, tocarse la nariz –debe ser capaz de seguir instrucciones que impliquen un objeto e instrucciones que sólo impliquen su cuerpo)
3	Identifica señalando o mostrando varias partes del cuerpo en sí mismo y otra persona	Requiere identificar 5 ó más partes del cuerpo
4	Responde a instrucciones verbales para dar/señalar/mostrar relacionadas con 8-10 objetos específicos en rutinas naturales de juego, vestido, comida (ej. bebé, silla, coche, bloque, copa, osito, etc.)	El ítem se explica por sí mismo
5	Identifica por el señalamiento y atiende hacia 3 imágenes nombradas en un libro (incluyendo taza, coche, perro, gato y bebé)	Responde a “¿dónde está...?” o “enséñame...” sin con señalamiento del dedo índice y mirada
6	Entiende conceptos espaciales simples (ej. dentro, fuera)	Requiere que el niño demuestre comprensión generalizada de 3 ó más preposiciones siguiendo instrucciones verbales utilizando objetos
7	Mira a las personas y a fotos de personas cuando éstas son nombradas (familiares, mascotas, profesores)	Requiere respuesta a 4 ó más nombres distintos. Si la persona/mascota nombrada está presente, el niño claramente mira a la persona cuando se la nombra (también puede señalar) Si es en una imagen, el niño toca la imagen o la señala cuando se dice el nombre
8	Coge o localiza 8-10 objetos, que no están directamente a la vista, en una habitación cuando se le piden verbalmente, siendo necesario alguna búsqueda de esos objetos	En respuesta a la dirección verbal “coge el...”, el niño coge objetos en una habitación que están fuera de su línea de visión directa. La tarea implica recordar la petición el tiempo suficiente para dirigir una búsqueda visual por la habitación y recuperar el objeto del suelo, una mesa, una silla o estantería
9	En base a peticiones verbales (con ayuda de gesto), completa dos acciones con un objeto	El niño secuencia dos acciones juntas sobre un objeto en respuesta a instrucción verbal con gesto. Debe demostrar 3 ó más secuencias distintas para pasar el ítem (“coge tus zapatos y tráemelos”)
10	Señala en una imagen partes del cuerpo que se le nombran	Identifica 5 ó más partes del cuerpo en una foto grande o dibujo cuando se le pide
COMUNICACIÓN EXPRESIVA		
1	Utiliza signos “clave” con vocalización para expresarse (pedir, terminado, compartir, ayuda, rechazar)	El niño combina gestos específicos y vocalizaciones o aproximaciones a palabras para comunicar cuatro de las funciones que se detallan en el ítem

2	Produce entre 6-10 palabras sencillas o aproximaciones dentro del contexto de rutinas familiares, rutinas de juego social o canciones	Produce 5 ó más aproximaciones a palabras diferenciadas en rutinas sociales familiares. Pueden ser espontáneas o espontáneamente imitadas pero no ayudadas
3	Espontáneamente produce múltiples palabras asociadas con rutinas de juego	Produce 3 ó más aproximaciones a palabras diferenciadas para verbos que implican acciones en sí mismo o en objetos (espontáneas o imitadas, pero no ayudadas)
4	Uso funcional de 20 o más aproximaciones a sustantivos (objetos, animales, personas) y no sustantivos (acciones u otras: "se fue", "arriba", etc.)	Implican aproximaciones a palabras usadas espontáneamente para pedir acciones u objetos. Debe usar sustantivos y no sustantivos para darse por conseguido el ítem
5	Espontáneamente denomina objetos e imágenes	Se da por conseguido si el niño denomina 5 ó más objetos y 5 ó más imágenes espontáneamente
6	Vocaliza con entonación variada durante canciones	El niño varía la entonación según produce algunas palabras en canciones o cantinelas, demuestra consciencia de los patrones de entonación
7	Pide y rechaza utilizando palabra sencilla con mirada	El niño utiliza de forma habitual palabras sencillas con mirada para transmitir petición y protesta, rechazo o negación
8	Denomina acciones en contextos (ej. durante acciones del cuerpo o realiza acciones sobre los objetos)	El niño produce 10 ó más verbos imitativamente y espontáneamente para denominar acciones en sí mismo, otros y sobre objetos
9	Dice el nombre aproximado de 3 personas importantes (incluido sí mismo)	El niño usa nombres para denominar personas en imágenes, el espejo y en la vida real o para obtener su atención. Puede ser en respuesta a la pregunta "¿quién es éste?"
10	Mueve la cabeza y dice "no" para rechazar	El niño espontáneamente combina el movimiento de cabeza con la palabra NO para rechazar
11	Asiente con la cabeza y dice "sí" para afirmar	Combina espontáneamente el movimiento de la cabeza con la palabra Sí para afirmar
12	Pregunta (aproximadamente) "¿qué es eso?" cuando encuentra algo no familiar	Espontáneamente mira al adulto y gesticula hacia el objeto, con gesto de la mano o cambio de mirada, mientras pregunta "¿qué es eso?" en varios contextos distintos
CONDUCTAS DE ATENCIÓN CONJUNTA		
1	Responde a "mira" y al objeto ofrecido con cambio en la mirada, giro del cuerpo y mirada al objeto ofrecido	El ítem se explica por sí mismo
2	Responde a "mira" y señalamiento orientándose hacia el objeto o persona indicada	El ítem se explica por sí mismo
3	Entrega o toma objetos de otra persona con contacto visual coordinado con la acción	Implica que entregue o tome espontáneamente. Si lo toma, el adulto no debería ser porque el adulto le haya ofrecido el objeto. Puede comunicar la petición con la mirada
4	Responde a "enséñame" acercando el objeto al adulto	El ítem se explica por sí mismo
5	Espontáneamente muestra objetos	Implica actos habituales de mostrar: posicionando el objeto delante y hacia la cara del adulto, mirando al adulto y esperando un comentario. Se da por bueno si esto se ve en varias ocasiones en una hora de juego aprox.
6	Espontáneamente sigue el señalamiento o el cambio	Se debe obtener la mirada del niño en una

	de la mirada del adulto (en este caso sin ayuda del gesto) para mirar hacia algo	interacción cara a cara, entonces el adulto desvía su mirada hacia un objeto. Se da por bueno si el niño muestra un giro de cabeza y algún tipo de búsqueda. No es necesario que encuentre el objeto
7	Espontáneamente señala objetos que le interesan	Implica actos habituales, varios en una hora de interacción aprox. Para darlo por bueno, el niño debe señalar a un objeto y mirar al adulto y esperar un comentario
8	Comparte la sonrisa con el adulto con mirada alternada durante actividades placenteras con objetos	Implica un cambio claro en la mirada desde el objeto a los ojos del adulto y de vuelta al objeto para comunicar y compartir el placer en la interacción. Para darlo por bueno se debe ver varias veces en un período de juego social de 10 minutos
HABILIDADES SOCIALES: ADULTOS O IGUALES		
1	Inicia y mantiene el contacto ocular en la comunicación	El niño habitualmente comienza intercambios comunicativos (de cualquier tipo) con mirada y mantenimiento de la mirada de una manera natural durante el intercambio
2	Pide verbalmente o físicamente inicia juegos sociales familiares	El niño inicia y da señales de mirada social con movimientos del cuerpo, gestos o patrones de vocalización que son específicos para dar comienzo a ciertos juegos. Debe hacerlo con 3 ó más juegos para ser dado por bueno el ítem
3	Devuelve conductas afectivas: abrazos, besos a personas familiares	Espontáneamente y consistentemente devuelve un abrazo a un adulto familiar con los brazos y el cuerpo, devuelve besos con la mejilla o los labios
4	Utiliza gesto o palabras para atraer la atención del adulto	Busca el contacto visual del adulto usando palabras o gestos claros de algún tipo (agitar la mano, mostrar, girar la cara, dar un golpe en el cuerpo del adulto, etc.)
5	Responde a saludos sociales con "hola" o "adiós" y agita la mano imitando	Responde a saludos con palabras y gestos, sin ayuda
6	Pide ayuda verbalmente o con gestos	Inicia peticiones de ayuda usando signos convencionales o aproximaciones a palabras combinadas con mirada. Manipular las manos o el cuerpo del otro no cuenta a menos que se acompañe por la mirada y también palabras apropiadas
7	Consistentemente coordina el contacto ocular con la vocalización y/o gesto en el acto comunicativo	Consistentemente acompaña actos comunicativos espontáneos con el contacto ocular
8	"Baila" con otros en juegos circulares al ritmo de la música	El niño juega a varios juegos circulares distintos e imita movimientos de baile con la música (corro de la patata, al pasar la barca...)
9	Corre con otros en juegos de "pillar"	El niño persigue a otra persona y la coge jugando a "pillar", y además adopta el rol de correr para ser cogido
10	Consigue la atención del interlocutor utilizando el nombre de la persona o del juego e inicia el juego social o la actividad	Espontáneamente inicia juegos sociales familiares estableciendo contacto ocular y usando un gesto asociado y su nombre (bien el nombre de la persona, bien el nombre del juego) o una palabra de acción relacionada (ej: "cosquillas", "pillar/píllame")
HABILIDADES SOCIALES CON IGUALES		
1	Entrega objetos a iguales cuando ellos se lo piden	Consistentemente responde a peticiones verbales de sus iguales para un objeto y lo

		entrega
2	Permanece jugando a juegos de canciones en grupo de iguales	Participar en canciones familiares y en juegos sociales con movimientos apropiados en pequeño grupo (con uno o dos compañeros), sin necesitar una ayuda importante
3	Continúa con la actividad cuando los iguales de unen en juego paralelo	Continúa la actividad cuando los iguales se le unen, reconociendo y aceptando la aproximación del compañero. No "protege" sus materiales o rechaza la aproximación
4	Responde apropiadamente cuando le saludan los iguales	Espontáneamente responde a "hola" y "adiós" de un compañer@ con mirada, gesto y palabras apropiadas
5	Toma turnos con iguales en acciones simples con juguetes cuando el otro niño se lo pide, da y toma de vuelta	En situación de juego paralelo, habitualmente responde a las iniciativas de sus compañeros de tomar turnos entregando objetos cuando se lo piden y pidiendo su turno, verbalmente o no verbalmente, pero acompañando de mirada al compañero esa petición de turno
6	Se siente en grupo con iguales y atiende a instrucciones familiares del adulto	El niño se sienta en pequeño grupo sin ayuda del adulto, atiende al adulto y sigue instrucciones verbales que ya están en el repertorio del niño. El adulto puede usar el nombre del niño para darle la instrucción pero no otra ayuda
7	Toma objetos de otros niños cuando el otro se lo ofrece	Habitualmente toma objetos con contacto ocular cuando un niño se lo ofrece
8	Pasa los objetos a los iguales cuando están en la mesa o en grupo cuando le piden el objeto	Consistentemente responde apropiadamente cuando le piden un objeto en situaciones de pequeño grupo (en el corro, en la mesa de desayuno, en el trabajo de mesa con pocos compañeros, en el rincón de juego)
9	Imita la conducta de los iguales ocasionalmente en actividades lúdicas	Durante actividades de juego paralelo, imita unas cuantas acciones de sus compañeros espontáneamente
10	Juega a juegos de emparejar imágenes (del tipo Memory) solo y con iguales	Se da por bueno si el niño puede tomar turnos con un compañero de juego e implicarse en la finalización del juego. Estas son las únicas habilidades requeridas para dar por bueno el ítem
IMITACIÓN		
1	Imita una variedad de vocales y consonantes durante intercambios verbales en situaciones de comunicación significativas	Incluye 4-5 sonidos vocálicos distintos y 4-5 sonidos consonánticos distintos
2	Imita sonidos de animales y otros sonidos	Imita al menos 5 sonidos diferentes
3	Imita palabras sencillas reconocibles espontáneamente y frecuentemente en interacciones con otros	Produce 10 ó más aproximaciones a palabras
4	Imita movimientos de 5 canciones; imita al menos 10 acciones distintas	Se trata de acciones familiares; no puede haber ayudas
5	Imita/se aproxima acciones nuevas en canciones	Se aproxima al menos a 5 acciones nuevas con el primer modelado que hace el adulto
6	Imita acciones sobre objetos (de varios pasos, acciones de juego con los objetos)	Implica imitar una secuencia de 3 ó más acciones relacionadas (ej.: quitar la tapa de la caja de los pinchos, dejar la tapa, sacar los pinchos y usarlos apropiadamente)
7	Imita acciones de juego simulado/funcional hacia sí mismo y con otro compañero de juego usando miniaturas de objetos (tacitas, cepillo de juguete,	Consistentemente imita 4 ó más acciones naturales con miniaturas, en sí mismo y también ofrecidas al compañero de juego

	etc.)	
8	Imita dos secuencias de movimiento en canciones o juegos circulares	Espontáneamente imita 2 ó más acciones en una canción sin ayuda
9	Imita frases de dos palabras	Habitualmente imita una variedad de producciones de dos palabras
COGNICIÓN		
1	Empareja/clasifica por formas	Empareja y clasifica al menos 5 formas distintas
2	Empareja/clasifica por tamaño	Empareja y clasifica al menos 3 tamaños distintos de objetos idénticos
3	Empareja/clasifica diseños, dibujos lineales	Empareja y clasifica dibujos y patrones gráficos
4	Clasifica objetos similares agrupándolos en conjuntos iguales	Empareja y clasifica objetos no idénticos por su identidad (ej. coches, caballos, pelotas, calcetines, zapatos, tazas)
5	Clasifica objetos comunes relacionados en grupos por criterio de funcionalidad	Agrupar objetos por función: para comer, ropa, juguetes, etc.
6	Busca/pide un objeto desaparecido	Reconoce cuando un objeto de un conjunto no está o no aparece, y pregunta por él o lo busca (ej. una pieza del puzle perdida, un zapato perdido, una taza que no está)
7	Empareja/clasifica en base a dos criterios	Empareja y clasifica objetos por color y forma, o forma y tamaño, etc.
8	Empareja por cantidades de uno a 3	Empareja una variedad de objetos en grupos de cantidad implicando las cantidades de 1 a 3 (ej. piezas de dominó, galletas en un plato, etc.)
JUEGO: REPRESENTACIONAL		
1	Combina objetos relacionados en el juego (copa en el platito, cuchara en el plato)	Demuestra consciencia de relaciones funcionales de múltiples conjuntos de objetos en su juego y cuando los guarda
2	Imita/produce efectos de sonido en el juego (vocaliza el sonido del teléfono, hace el ruido del coche, sonidos de animales...)	Se da por bueno si el niño hace 5 ó más sonidos de ese tipo en el juego
3	Lleva a cabo acciones sencillas que implican una propiedad sobre una muñeca o un animal	Requiere acción espontánea; no se da por bueno si sólo imita
4	Combina funcionalmente acciones relacionadas en un tema de juego (alimenta y da de beber, pone en la cama y tapa con la mantita)	Requiere acciones espontáneas que impliquen al menos 2 actos relacionados y apropiados. No se da por bueno si sólo imita
5	Demuestra que intenta solucionar problemas mediante ensayo-error con juguetes de construcción; deben ser esquemas de solución flexibles, no repetitivos	Se da por bueno si habitualmente demuestra soluciones ensayo-error en problemas en juegos con objetos
JUEGO: JUEGO INDEPENDIENTE		
1	Juega apropiadamente y flexiblemente durante 10 minutos con la atención ocasional del adulto (con cualquier tipo de material de juego)	El adulto puede sacar varios sets de materiales de construcción o similar, pero el niño debe jugar solo con actos de juego apropiados, sin más de dos interacciones verbales, para dar por bueno el ítem. No penaliza si ocurren algunos actos repetitivos o estereotipados dentro o durante el tiempo de juego apropiado
2	Puede permanecer ocupado apropiadamente con materiales de "uso abierto" durante al menos 10 minutos con guía ocasional del adulto	El adulto puede sacar el material (plastilina, juego artístico, cuentos, objetos de juego simbólico o funcional), pero el niño debe jugar solo con actos de juego apropiados, sin más de dos interacciones verbales, para dar por bueno el ítem. No penaliza si ocurren algunos actos repetitivos o estereotipados dentro o durante el tiempo de juego apropiado
3	Coge el material de juego, lo lleva a la mesa, termina el juego y lo guarda	El niño juega independientemente incluyendo el hecho de que sea él quien saque el material,

		vaya al espacio de juego y guarde luego el material al finalizar. Puede implicar juegos de final abierto (el niño decide cuando termina) o de final cerrado (el juego marca su propio final)
MOTRICIDAD FINA		
1	Coloca 3 o más formas en el clasificador de formas de manera precisa	El niño completa la actividad independientemente; puede usar ensayo y error pero sin ayudas de ningún tipo por parte del adulto
2	Apila 8-10 bloques de unos 2-3 cms	El niño construye independientemente torres de bloques de 8-10 torres equilibradas
3	Copia 3 o más diseños de bloques sencillos	El niño copia varias disposiciones que impliquen al menos 3 bloques (ej. torre vertical, línea horizontal, puente)
4	Pone juntas 5 o más piezas encajables tipo Lego, Duplo de diversas maneras	Usa múltiples tipos de objetos encajables y ensambla 5 ó más piezas de varias maneras
5	Imita 5 o más acciones simples con plastilina (amasa, enrolla, aprieta, aplasta, golpea, etc.)	El ítem se explica por sí solo
6	Pone múltiples pegatinas o gomets en plantillas	El adulto puede tener que despegar la pegatina por una esquina para que el niño pueda agarrar el papel de abajo, pero el niño debe despegarla y colocarla en la plantilla independientemente
7	Abre y cierra una variedad de recipientes, incluyendo tapones de rosca	No es una prueba de fuerza, las tapas deben ser fáciles de abrir
8	Abre y cierra cremalleras grandes	El niño puede cerrar o abrir todo el recorrido de la cremallera, aunque el adulto tenga que unir las dos partes de la cremallera al principio
9	Ensarta objetos grandes con una cuerda gruesa	El niño ensarta 5 ó más cuentas, macarrones, anillos, etc., en una cuerda gorda sin ayuda
10	Imita trazos, garabateos y puntos con pinturas o rotuladores	El niño imita al menos 3 tipos diferentes de acciones con útiles de pintura
11	Corta papeles con tijeras	El corte no es necesario que recorte una pieza de papel como tal. Puede usar las tijeras del adulto o de niño. El adulto puede mostrar cómo cogerlas pero el niño corta independientemente. No es necesario que coja perfectamente las tijeras. Debe ser capaz de dar 3 cortes al menos
12	Mete monedas o tarjetas por ranuras	Independientemente coge 5 ó más piezas de una mesa y las coloca en una ranura, horizontalmente y verticalmente, sin ayudas
13	Ensarta una variedad de bolitas o similares en distintos tipos de cuerda	El niño puede ensartar múltiples objetos en varios tipos de cuerdas y cordones
14	Completa 4-6 puzzles sencillos automodelados, con plantilla interna	El niño completa el puzzle independientemente; puede usar ensayo error pero no puede recibir ayudas del adulto
MOTRICIDAD GRUESA		
1	Imita acciones motoras gruesas en una variedad de posiciones (sentado, de pie, en movimiento)	Consistentemente y espontáneamente imita acciones motoras gruesas (puede ser enseñado antes) Pueden ser aproximaciones; es la consistencia, no la precisión, lo que es importante
2	Salta sobre obstáculos en el suelo	El niño salta hacia delante en el espacio, de un banco escalón al suelo, así como desde el propio suelo
3	Utiliza algún tipo de equipamiento en la zona de juego (sala de psicomotricidad, patio, etc.): tobogán, columpios, etc.	Consistentemente inicia múltiples acciones apropiadas en varios tipos de equipamiento de juego de baja altura

De EARLY START DENVER MODEL FOR YOUNG CHILDREN WITH AUTISM Traducción Fernando de Hilario (uso interno)

4	Se sienta en un triciclo y empuja con los pies o empieza a pedalear	Independientemente se coloca en un triciclo en posición correcta para montar e intenta pedalear pero puede necesitar ayuda para hacerlo
5	Tira de una carretilla/carro o la empuja	Independientemente opera un carro o carretilla para mover cosas por la zona de juego
6	Da una patada a la pelota dirigida hacia algo	Patea una pelota grande con direccionalidad
7	Excava con una pala	Excava con una pala, rastrilla un material y lo deposita en un contenedor independientemente, debe dar múltiples paladas/pasadas de rastrillo
INDEPENDENCIA PERSONA: COMIDA		
1	Utiliza la servilleta con ayuda	Cuando se le enseña pero sin ayudas posteriores, el niño coge la servilleta y se limpia apropiadamente partes del cuerpo al decírselo. No es necesario que sea a fondo, pero sí más que superficial
2	Se sirve algo de comida de un bowl con un utensilio	Cuando el adulto sostiene o coloca el bowl o el plato al niño, éste debe usar el utensilio de servir para echar algo de comida en su plato independientemente. Puede ser torpemente. El adulto puede decirle cuanta cantidad
3	Pasa un recipiente cuando se le pide	En la mesa, cuando otra persona le pide que le pase algo, el niño mira lo que le han pedido, lo coge y lo pasa a esa persona. El niño debe responder a la petición buscando el objeto e intentando cogerlo independientemente. Si alguien le pasa un recipiente al niño y dice al niño que lo pase a otra persona, el niño sigue la instrucción sin ayudas
4	Lleva el plato, la taza y cubiertos al fregadero o la bandeja/mostrador cuando termina de comer	Cuando deja la mesa, sigue instrucciones del adulto para coger algo específico y llevarlo a un sitio concreto sin ayuda
5	Se queda en la mesa con compañía mientras comen los otros niños	El niño se sienta durante la comida y permanece en el sitio sin ayudas hasta que termina y el adulto le indica que puede irse
6	Come y se comporta apropiadamente en restaurantes de comida rápida/restaurante	Participa en todos los pasos de la comida – esperar, pedir, llevarlo, sentarse, comer, recoger la comida y salir del lugar sin ayudas físicas totales. El niño se sienta hasta que termina y hasta que el adulto termina su comida. El niño camina con voluntad con el adulto hacia la puerta y hacia la mesa. No es necesario cogerle de la mano para que permanezca con el adulto
7	Probará o tocará una comida nueva que ha sido presentada varias veces antes	Responderá a la instrucción de probar la comida o bebida de una comida o bebida familiar (pero que antes no había probado)
8	Come de todos los grupos de comida	Come algunas frutas/verduras diariamente, cereales y carnes (a menos que haya restricciones familiares/sanitarias) espontáneamente
9	Bebe agua independientemente	Espontáneamente coge el vaso y agua del fregadero, estantería o frigorífico sin instrucciones ni ayuda del adulto. Si se usa el fregadero, el niño puede girar el grifo espontáneamente
INDEPENDENCIA PERSONAL: VESTIMENTA		
1	Se quita toda la ropa independientemente y la pone	Cuando se le dice, el niño se quita la camisa,

	en un cesto o similar (los cierres o broches no)	pantalón, ropa interior, calcetines y zapatos sin ayuda salvo para cierres/cremalleras y coloca las prendas en el contenedor apropiado. Se le puede recordar física o verbalmente una o dos veces durante el proceso pero sin ayudas físicas, ni parciales ni totales para ningún paso
2	Completa algunos pasos de ponerse cada prenda de ropa independientemente (necesita ayuda con los broches o cierres)	El ítem se explica por sí solo
3	Se quita la chaqueta, el gorro y lo pone en la percha	Se quita la chaqueta suelta y el gorro independientemente; puede ser ayudado para colocarlo en la percha
INDEPENDENCIA: HIGIENE		
1	Se limpia la cara cuando se le da la instrucción	Después de que el adulto le dé la toallita/toalla húmeda y le dé la instrucción "lávate la cara", el niño se frota la superficie entera de la cara sin más ayuda y le da la toallita de vuelta o la deja al terminar
2	Se limpia la nariz cuando se le dice	Cuando se le dice que se limpie/suene la nariz, habitualmente va a la caja de pañuelos, coge un pañuelo, se limpia la nariz y tira el pañuelo sin más de una ayuda verbal y sin ayudas físicas/manuales
3	Participa en todos los pasos del lavado de manos	Habitualmente ejecuta acciones manuales para cada paso del lavado de manos sin ayuda física. Puede ayudar en algún paso con gesto o ayuda física parcial
4	Coopera con el lavado y corte de pelo	El niño no pelea, llora ni protesta de otro modo durante el lavado del pelo o el corte. Participa ayudando a frotarse el champú y la toalla. Pueden usarse refuerzos potentes durante la rutina
5	Juega con 5 juguetes distintos de baño apropiadamente	El ítem se explica por sí solo –se trata de juguetes habituales de baño
6	Guarda los juguetes al terminar el baño cuando se le dice	Debe, habitualmente, poner todos los juguetes del baño en el contenedor apropiado sin más ayuda después de la instrucción inicial
7	Ayuda a echarse colonia	Ayuda al padre/madre en frotarse la loción en manos, brazos, piernas, vientre.
8	Se cepilla los dientes sobre los dientes	El niño se frota el cepillo de dientes sobre los dientes de arriba y de abajo, los delanteros y traseros, cuando se le dice. Se puede usar cualquier ayuda que no sea una ayuda física
9	Va a la cama por sí solo después de la rutina de acostarse	El niño habitualmente duerme en su propia cama y va a dormir sin la presencia de un adulto en la habitación después de la rutina de acostarse y de que se apaguen las luces. Raramente se levanta de la cama y sale de la habitación después de haberse acostado
10	Muestra conocimiento de la rutina o ritual de irse a la cama	Demuestra consciencia de la rutina de acostarse iniciando una o más actividades, y participando en varios pasos de la rutina sin necesitar ayudas totales
INDEPENDENCIA: TAREAS		
1	Clasifica los cubiertos desde el lavaplatos a la bandeja/recipiente donde se coloquen los cubiertos	El adulto puede establecer la situación, pero después de esto y de una instrucción inicial, el niño toma 20 utensilios del lavaplatos y los coloca en su lugar sin ninguna ayuda del adulto

2	Saca la ropa de la secadora y la pone en la cesta	Cuando los padres abren la secadora y traen el cesto, el niño tirará de las prendas y las pondrá en el cesto sin ayudas. Puede necesitar alguna ayuda con alguna prenda difícil de sacar
3	Empareja calcetines	En un grupo de 10 ó más calcetines en un cesto o montón, el niño coloca los calcetines por pares, los dobla y los apila en su sitio correspondiente
4	Echa agua o comida en el plato de la mascota	El adulto puede dar los materiales y una instrucción directa, pero el niño lleva a cabo el acto sin más ayuda

Habilidad	NIVEL 4	Descripción
Comunicación Receptiva		
	Comprende una variedad de conceptos que describen relación física	Coge, entrega, señala o muestra un elemento correcto al adulto ante una elección de dos elementos. El niño identifica conceptos correctamente: frío/caliente, vacío/lleño, mojado/seco, duro/blando, grande/pequeño, largo/corto...
	Recupera o coge 10-15 objetos utilizando 2 ó 3 pistas múltiples (ej. tamaño, cantidad, color y denominación del objeto)	Coge, entrega, señala o muestra el ítem correcto al adulto. Ejemplo: el adulto le pregunta: ¿me puedes dar la pintura azul rota?, y el niño hace referencia al ítem correcto
	Comprende los pronombres de género	Coge, entrega, señala o muestra características de género, muñequitos o personas vivas de forma correcta ante instrucción que implica “él o ella” o “su de él/su de ella” Ejemplo: “ponla en el coche” o “ella quiere un poco de helado” El niño debe conseguir al menos un pronombre masculino y uno femenino para dar por válido este ítem
	Comprende comparativos: más grande que, más pequeño que, más corto que, más, menos, muchos, etc.	Coge, entrega, señala o muestra el ítem correcto al adulto de un abanico de 4 o 5 alternativas de elección. El niño debe comprender 3 ó más parejas/grupos de comparativos para pasar este ítem
	Comprende relaciones espaciales que implican objetos y preposiciones: detrás, enfrente de, etc.	Demuestra comprensión de estos conceptos: detrás, delante colocando objetos en esa posición o mirando en ese lugar cuando se le dice (p.ej. “mira detrás del sofá”)
	Comprende negativas: la caja que no tiene pelotas, el niño que no está sentado...	Coge, entrega, señala o muestra el ítem correcto que identifica la ausencia de un objeto (“el bowl que no tiene caramelos”) o características (“el niño que no tiene los ojos azules”) o una acción que no se está sucediendo (“el que no está durmiendo”)
	Comprende posesivos y relaciones entre el todo y las partes	
	Demuestra atención a historias cortas y comprensión de partes de la historia respondiendo a preguntas simples tipo “Q”: (qué y quién)	
	Responde a preguntas de identidad de SÍ/NO	
	Responde preguntas sobre estados físicos	
	Responde a preguntas sobre información personal	
	Comprende “igual” y “diferente”	
	Comprende conceptos de cantidad	
	Identifica características de objetos	
	Responde a preguntas relacionadas con la pertenencia a categorías de objetos/imágenes	
	Comprende el pasado y el futuro	
	Comprende voz pasiva	
	Comprende relaciones temporales	
	Sigue instrucciones de 3 partes no relacionadas	
Comunicación Expresiva		
	Responde a preguntas complejas tipo “Q”: ¿por qué?, ¿cómo?	
	Describe funciones de objetos en respuesta a	

De EARLY START DENVER MODEL FOR YOUNG CHILDREN WITH AUTISM Traducción Fernando de Hilario (uso interno)

	preguntas (¿qué se hace con una cuchara?)	
	Consistentemente habla con producciones de 3-4 palabras	
	Usa una variedad de frases nominales	
	Usa frases preposiciones (debajo, cerca de, detrás, enfrente de)	
	Usa una variedad de frases con verbos (él llora, a ella le gusta esto, estaba contento, etc.)	
	Realiza producciones precisas de al menos el 80% de las consonantes y unión de consonantes al hablar	
	Describe experiencias recientes usando frases de 3-4 palabras	
	Pide permiso para una actividad	
	Usa formas plurales	
	Usa posesivos (su, mi, de mamá, etc.)	
	Usa el tiempo pasado simple	
	Usa artículos como "un", "una", "el"...	
	Usa comparativos/superlativos	
	Usa negación con verbos auxiliares	
	Usa la forma de presente continuo (estoy jugando, estoy corriendo, etc.)	
	Usa palabras para describir estados físicos	
	Responde a preguntas sobre estados físicos: "¿qué haces cuando...?"	
	Usa nombres de categorías para objetos familiares	
	Describe características de objetos	
	Usa pronombres reflexivos	
	Contesta al teléfono apropiadamente, incluyendo dar el teléfono a quien el interlocutor le pide	
	Participa en una conversación que es iniciada por un adulto en 2 ó 3 turnos consecutivos implicando una variedad de funciones (comentarios recíprocos, responder a y preguntar por información)	
	Inicia y mantiene una conversación sobre un tema generado por él con un adulto	
	Describe una secuencia de 2-3 actividades (ej. cuando va a visitar a la abuela)	
	Expresa "no sé" acompañado de gesto	
	Pide clarificación si no entiende que se ha dicho	
	Se implica en una variedad de temas al conversar	
	Rectifica su propia comunicación cuando el interlocutor no le entiende	
	Responde a preguntas sobre sí mismo y otros	
	Habilidades Sociales	
	Invita a sus iguales a jugar con él	
	Usa formas educadas como "perdón", "lo siento"	
	Busca a personas concretas en un grupo con las que está cómodo	
	Expresa sentimientos propios apropiadamente	
	Toma turnos en juego de manera independientemente, sin ayuda	
	Describe un evento o una experiencia a un igual	
	Identifica qué le hace feliz, triste, asustarse o ponerse nervioso	
	Identifica las emociones de otros basándose en factores de la situación	
	Comienza a desarrollar estrategias de adaptación	

De EARLY START DENVER MODEL FOR YOUNG CHILDREN WITH AUTISM Traducción Fernando de Hilario (uso interno)

	cuando se siente molesto o asustado	
	Cognición	
	Cuenta del 1 al 20 como rutina	
	Cuenta objetos haciendo correspondencia 1:1 hasta el 10	
	Da "uno", "algunos", "muchos", "un poco", "todos", "más" y "la mayoría"	
	Da cantidades hasta 10	
	Conoce términos para conceptos de cantidad	
	Conoce términos para conceptos espaciales	
	Empareja y comprende 5-10 asociaciones de palabra/objeto	
	Puede leer algunas palabras	
	Puede identificar un nombre escrito entre un grupo de 5	
	"Lee" signos y símbolos	
	Identifica números y letras	
	Establece opuestos y análogos	
	Juego	
	Demuestra acciones con figuras en el juego	
	Utiliza objetos neutros en el juego para simbolizar	
	Etiqueta acciones y objetos fingidos en el juego	
	Espontáneamente une 3 ó más comportamientos relacionados en un tema/guión de juego	
	Dirige al compañero de juego	
	Representa varias experiencias de la vida en el juego (fiesta de cumpleaños, ir a la hamburguesería, ir al médico), incluyendo guiones verbales típicos de lo que suele suceder ahí	
	Representa varias historias en un juego	
	Toma un personaje y lo representa	
	Sigue el liderazgo de otro en el juego	
	Motricidad Fina	
	Colorea una imagen con precisión usando distintos colores	
	Imita formas y letras usando distintos utensilios de pintura	
	Dibuja líneas y formas, algunas letras y números de memoria	
	Imita y copia una variedad de letras, números y formas	
	Escribe su nombre sin un modelo	
	Traza formas y letras	
	Colorea formas que están predibujadas	
	Conecta puntos dibujando líneas	
	Dibuja líneas desde y hacia las imágenes correspondientes, palabras o formas	
	Copia una variedad de dibujos representacionales simples (una cara, un árbol, una casa, una flor)	
	Dobla papel por la mitad y lo mete en un sobre	
	Recorta ángulos, líneas curvas y rectas	
	Recorta formas simples	
	Completa una tarea artística/manipulativa de 3 pasos (cortar, colorear y pegar)	
	Puede usar un pincel, rotuladores, lápices, borradores... para las actividades	
	Usa un agarre adecuado con los utensilios de dibujar	

	Construye una variedad de materiales de construcción con su propio diseño y copia modelos simples de imágenes o modelos en tres dimensiones	
	Pone juntos puzles "autoguiados" (con la imagen dejado u otra guía/ayuda) y otras variedades más complejas de puzles	
	Usa cinta adhesiva, clips y llaves apropiadamente	
	Motricidad gruesa	
	Juega a lanzarse la pelota con un niño de su edad	
	Tira una pelota de tenis a otra persona con direccionalidad	
	Usa todos los juguetes/equipamiento del patio independientemente, incluyendo el balancín, y "tío vivo" o carrusel	
	Da una patada a una pelota en movimiento	
	Juega a varios juegos con pelotas, lanza a una canasta, golpea una pelota con un utensilio (una raqueta o un bate), bota la pelota, etc.	
	Monta en bici con seguridad con "ruedines" auxiliares, es capaz de controlar la velocidad, maniobrar y frenar	
	Corre y salta	
	Camina sin caerse de una barra o banco de equilibrio o por el bordillo de una acera	
	Juega a juegos motores típicos como "el congelado" o similares	
	Independencia Personal	
	Maneja todos los pasos implicados en ir al baño independientemente al nivel esperable para sus iguales	
	Va al baño cuando es necesario	
	Se lava las manos independientemente al nivel de sus iguales	
	Se lava la cara con una toalla independientemente	
	Independientemente se cepilla o peina el pelo	
	Activamente ayuda en el baño, se seca después del baño	
	Lleva a cabo todos los pasos del lavado de dientes independientemente, aunque el adulto tenga que terminar de hacerlo con más precisión	
	Se abrocha la ropa (botones, cremalleras, etc.)	
	Se suena la nariz cuando se le dice, usa el pañuelo, se tapa al toser y estornudar	
	Se para en la calle, cruza después de mirar a ambos lados cuando es acompañado	
	Camina de manera segura al lado del adulto independientemente en el supermercado, el aparcamiento, etc.	
	Ayuda a poner la mesa	
	Usa el cuchillo	
	Limpia cuando se le derrama algo	
	Se sirve líquido él solo de un recipiente pequeño	
	Coloca los platos en el fregadero o en el lavavajillas	
	Se hace un aperitivo que implique dos pasos o acciones	
	Ayuda con las actividades de la cocina: remueve algo, echa algo en un recipiente...	