

RANGO 2-3

Fecha: 1ª.....2ª.....3ª.....
 S: superado E: emergente F: fallo

A. MOTRICIDAD GRUESA

- Sube o baja de una silla o banco de 15 cm de altura, apoyándose.....
- Sube y baja la escalera solo, sin apoyarse, pero colocando dos pies por escalón.
- Sube y baja escaleras alternando pies pero con apoyo.
- Sube escaleras alternando los pies y sin apoyo y las baja poniendo los dos en cada escalón.....
- Anda en hilera (acera, banco, tren).
- Se inclina para coger cosas sin perder el equilibrio.
- Chuta el balón con fuerza.
- Tira la pelota al adulto estando de pie.
- Recibe o atrapa con las dos manos una pelota grande.
- Corre rápido, puede girar al correr.
- Se mantiene de puntillas.
- Camina de puntillas.....
- Se mantiene sobre un pie un instante.....
- Camina en línea.....
- Salta sobre los dos pies en el mismo sitio.....
- Salta hacia delante.....
- Salta desde un escalón inferior.....
- Monta y desmonta de un triciclo que empuja con los pies.....
- Sabe pedalear en el triciclo.....

1ª	2ª	3ª

B. MOTRICIDAD FINA

- Construye una torre con 6 cubos.....
- Construye torres de 8 cubos.....
- Construye un puente con 2 - 3 cubos.....
- Construye un puente con 5 cubos.....
- Arma un puzzle con contorno de dos piezas.....
- Encaja figuras geométricas.....
- Encaja piezas figurales simples.....
- Encaja tamaños.....
- Usa sus manos cooperativamente, por ejemplo para sujetar una bolsa de palomitas mientras come con la otra mano.....
- Desenrosca tapas sin dificultad.....
- Mete clavijas en tablero de forma desordenada.....
- Mete clavijas en un tablero, incluso manteniendo un límite o siguiendo una línea.....
- Vuelve páginas de un libro (una por una).....
- Abre y cierra puertas.....
- Sube / baja cremalleras.....
- Imita un trazo sin direccionalidad.....
- Imita un trazo vertical y horizontal.....
- Copia un garabato circular.....
- Copia el círculo.....
- Ensarta dos ó tres cuentas en un cordón.....
- Modela un cordón o serpiente con plastilina.....
- Sopla pompas.....

1 ^a	2 ^a	3 ^a

- Juega con juguetes en miniatura representando acciones propias y ajenas y secuenciando dos y tres acciones de forma lógica.....
- Premeditación de actos simbólicos con anterioridad a su ejecución.....
- En su juego simbólico usa objetos sustitutos y representa acciones con objetos imaginarios.....
- Repite 1 - 2 - 3 , en voz alta.....
- Repite 2 dígitos.....
- Cuenta de memoria hasta 6 u 8 (especificar nº).....
- Reconoce la cantidad de uno-muchos.....
- Reconoce la cantidad de uno y dos.....
- Conoce el concepto de tres.....
- Señala o da un objeto grande - pequeño.....
- Responde a preguntas referidas a qué (objeto), qué (acción), dónde (localización) en historias y acontecimientos familiares.....
- Es capaz de describir brevemente actividades del momento e inicia las descripciones de actividades pasadas.....
- Responde a preguntas referidas a de quién (posesión), quién (identidad, agente), porqué (causalidad).....
- Escucha un cuento 5 - 10 minutos.....
- Trae un objeto que le pides de otra habitación.....
- Sigue un orden que interrelaciona dos objetos.....
- Indica su edad con el dedo.....
- Sigue instrucciones que incluyen los conceptos : dentro, encima y debajo.....
- Utiliza pronombres personales.....

1 ^a	2 ^a	3 ^a

- Controla el babeo.....
- Se sirve agua de una jarra.....

- Desenvuelve un caramelo y su merienda.....
- Le agrada ayudar o colaborar en pequeñas tareas domésticas o recados.....
- Espera su turno (inicios).....
- Acepta la separación de sus padres entre personas familiares.....
- Le gusta estar con otros niños.....

1 ^a	2 ^a	3 ^a

OBSERVACIONES