

Chicago School Readiness Project DIRECT ASSESSMENT

El tono de voz del examinador debe ser medianamente placentero a lo largo de la evaluación, pero no debe ser demasiado entusiasmado ni sobreestimulante. El examinador no debe iniciar conversaciones con el niño (la niña), pero debe responder libremente si el niño (la niña) hace preguntas o inicia una conversación. Si el niño (la niña) rehusa completar cualquier tarea, el examinador debe insistirle y luego pasar a la siguiente tarea.

PARA TRANSITAR DESDE EL TEST NRS A ESTE TEST (“DIRECT ASSESSMENT”)

Sugiera que, ***“Vamos a estirarnos, tomar un descanso, y jugar unos cuantos juegos extras antes de volver a clases.”***

Levántese, estírese y guíe al niño (la niña) hacia donde está ubicada la cinta adhesiva para iniciar la tarea “barra de equilibrio”.

2. BARRA DE EQUILIBRIO– 3 Rondas

Nota: Antes que el niño (la niña) sea llevado/a al área de evaluación, una cinta adhesiva de 6 pies de largo debe ser colocada en el suelo en línea recta. (Use la cinta pre-medida para pre-marcar el área en el suelo para asegurar que el largo es el correcto.)



Cronometrar: Use el cronómetro incluido en su paquete de evaluación. La medición del tiempo comienza cuando el niño (la niña) pone un pie sobre uno de los extremos de la cinta. La medición del tiempo finaliza tan pronto como un pie pisa afuera del otro extremo de la cinta ubicada en el suelo.

Guíe el niño (la niña) sobre la cinta adhesiva.

Ronda 1: **“Vamos a aparentar que ésta es una balanza de equilibrio. Quisiera que camines por la balanza de equilibrio, ok?”** Una vez que el niño (la niña) está en posición, diga, **“Ok, vamos”**. Registre el tiempo en la hoja de registro.

Ronda 2: **“Ok, vamos a intentarlo de nuevo. Dejame ver cuan lento puedes caminar sobre la barra de equilibrio”**. Una vez que el niño (la niña) está en posición, **“Ok, vamos”**.

Ronda 3: **“Ok, quiero que lo hagas una vez más, tan leeeento como puedas”**. Extienda las manos mientras enfatiza la palabra “lento”. Cuando el niño (la niña) esté en posición, **“Ok, vamos”**.

→ Si el niño (la niña) comienza a caminar antes que Usted esté listo/a indíquele que espere.

→ Si el niño (la niña) corre, salta, o se tambalea sobre la línea no lo/la corrija.

Transición: **“Gracias. Ahora regresa a la mesa y toma asiento”**

3. GOLPEAR EL LÁPIZ – 3 rondas de prueba

Saque dos lápices sin punta desde el set de evaluación y entréguele uno al niño (la niña).

* Use la mano con la que no está escribiendo para golpear el lápiz para que las respuestas del niño (la niña) puedan ser ingresadas en la hoja de registro con la otra mano.

Introducción: **“Ahora, para este juego cuando yo dé un golpe con mi lápiz una vez, tu golpeas con el tuyo dos veces. Y cuando yo golpeo la mesa con mi lápiz dos veces, tu golpeas con el tuyo una vez, ok? Hagamos una prueba”** Muestre los números uno y dos con los dedos.

Rondas de enseñanza (use respuestas abajo para premiar o corregir al niño (la niña)):

T1. Golpee el lápiz una vez → el niño (la niña) deberá golpear dos veces.

T2. Golpee el lápiz dos veces → el niño (la niña) deberá golpear una vez.

T3. Golpee el lápiz dos veces → el niño (la niña) deberá golpear una vez.

Respuestas:

*Correcta: **“Muy bien, lo hiciste correctamente. Intentémoslo otra vez.”**

*Incorrecta (demasiados o ningún golpe): **“Casi, pero eso no estuvo exactamente correcto. Cuando yo golpeo el lápiz ____ vez, tu debes golpearlo ____ veces. Inténtalo otra vez. Yo lo golpeo ____ vez, así que tu lo golpeas...”**

-Si el niño (la niña) golpea correctamente, **“Bien!”**.

- Si el niño (la niña) todavía lo golpea incorrectamente diga **“Como esto”** y tome el lápiz del niño (la niña) y golpéelo el número correcto de veces.

3. GOLPEAR EL LÁPIZ – 16 rondas evaluadas

“Ok, ahora vamos a hacerlo muchas veces. Recuerda, tu debes golpear tu lápiz una vez cuando yo lo golpee dos veces y debes golpearlo dos veces cuando yo lo golpee una vez”. No corrija o premie al niño (la niña).

Siga el orden abajo y anote las respuestas del niño (la niña) en la planilla de registro después de cada intento. No evalúe como correcto/incorrecto mientras administra la tarea.

(Nota: Siempre registre la respuesta del niño (la niña) inclusive si el niño (la niña) parece haber golpeado accidentalmente muchas veces. Si no está claro cuantas veces el niño (la niña) golpea su lápiz, anótelo en la hoja de registro).

16 rondas evaluadas:

1) **2** golpeadas

5) **1** golpeada

9) **2** golpeadas

13) **1** golpeada

2) **1** golpeada

6) **2** golpeadas

10) **1** golpeada

14) **2** golpeadas

3) **2** golpeadas

7) **1** golpeada

11) **2** golpeadas

15) **1** golpeada

4) **2** golpeadas

8) **2** golpeadas

12) **1** golpeada

16) **1** golpeada

“Buen trabajo. Ahora vamos a hacer algo más. Pondré los lápices a un lado”

Extienda su mano por el lápiz. Si el niño (la niña) se resiste o retrasa el retorno del lápiz, anótelo en la hoja de registro. Repita el requerimiento, avance a la siguiente actividad (bloques), o use otro método para motivar al niño (la niña) a continuar.

4A. TAREA DE LA TORRE

Saque la caja con bloques. Tome 6 bloques fuera de la caja.

“Ok, ahora vamos a jugar un juego con estos bloques; podemos construir una torre. Tomaremos turnos para agregar bloques a la torre. Primero tu pondrás un bloque, y luego yo pondré uno, y entonces tu pondrás otro y yo pondré otro más. Es así como tomamos turnos y así como jugamos el juego. Practiquemos una vez”

Ronda de prueba (6 bloques):

- Ubique el primer bloque.

-El examinador y el niño (la niña) toman tres turnos cada uno de manera tal que la torre sea de 6 bloques de alto.

- Si el niño (la niña) toma un turno extra, gentilmente interrumpa y diga ***“Recuerda, ahora es mi turno”***

Deslice la torre de 6 bloques a un lado. (Nota: si el niño/la niña derrumba la torre, anótelos en la hoja de registro y mueva los bloques hacia el lado, pero no comente ni ordene los bloques.)

Rondas evaluadas (12 bloques):

Saque el resto de los bloques.

“Ok, ahora vamos a construir una torre realmente alta. Tu vas primero”

- Después que el niño (la niña) ubica el primer bloque, debe haber una pausa de espera por una señal del niño (la niña) de que es su turno (por ejemplo, “Ok, tu turno”, espera por usted, pone sus manos juntas)

- No le recuerde al niño (la niña) que le de su turno.

- Sin embargo, si el niño (la niña) está distraído y/o no está tomando su turno diga ***“Ok, es tu turno ahora”***, no tome un turno extra. Cada vez que el niño (la niña) ponga un bloque márkelo en su hoja de registro.

La torre completada debe ser de 12 bloques de alto sin importar cuantos turnos toma el niño (la niña).

4B. LIMPEAR LA TORRE – 2 minutos

“Eso fue divertido, gracias por jugar” Señale las dos torres: ***“Por favor, pon todos los bloques de vuelta en la caja ”***



Tome el tiempo por 2 minutos. Registre en la hoja de registro cuánto tiempo le toma al niño (la niña) guardar el primer bloque y cuánto tiempo se demora en guardar todos los bloques.

→ Si el niño (la niña) no ha empezado a ordenar después de un minuto diga ***“Recuerda, necesitas ordenar los bloques para que pasemos a la siguiente actividad”***.

Después de dos minutos, ayúdelo/ayúdela a ordenar los bloques restantes: ***“Te ayudaré a finalizar para que podamos movernos a la próxima actividad”***

“Gracias. Ok, ahora tengo algo más para mostrarte.”

Registre el comportamiento del niño (la niña) en la hoja de registro.

5. ORDENAR JUGUETES – 2 minutos

Nota: Los juguetes deben mezclarse antes de iniciar la evaluación.

Saque los cuatro cubos de juguetes mezclados

“Oh no, los juguetes están todos desordenados”. Bote los juguetes sobre la mesa. ***“No podemos jugar ahora mismo, por favor ordena este desorden y pon los juguetes donde van”.*** Indique cada cubo: ***“Mira, los carros van aquí, los animales van aquí, los insectos van aquí, y las pulseras van aquí”.***



Tome el tiempo que se demora el niño (la niña) en empezar a ordenar los juguetes y el tiempo en completar la tarea. Tome el tiempo hasta un total de 2 minutos.

****Ordenando incorrectamente*** - Si el niño (la niña) toma los juguetes pero los ordena incorrectamente, repita las direcciones y demuestre una vez: ***“Recuerda, los carros van aquí, los animales van aquí, los insectos van aquí, y las pulseras van aquí”***

- Si el niño (la niña) continúa ordenando incorrectamente, anótelos en la hoja de registro pero no repita las instrucciones.
- Si el niño (la niña) pregunta si los está ordenando correctamente (por ejemplo, pregunta directamente o lo mira y espera antes de poner el siguiente objeto) responda **BY NODDING** o diciendo “Está bien”.

****No ordenando***– Si el niño (la niña) no ha empezado a ordenar después de 1 minuto, haga un recordatorio verbal: ***“Recuerda, pon todos los juguetes donde ellos van para que podamos pasar a la siguiente actividad.”***

No haga una demostración si el niño (la niña) no toma los juguetes.

Cuando el niño (la niña) finalice o después de dos minutos: ***“Ok, esto esta bien por ahora. Ahora vamos a hacer algo diferente”.*** Ponga los juguetes faltantes dentro de sus respectivos cubos [no necesita ordenarlos].

Registre el tiempo hasta que el niño (la niña) comienza a ordenar y el tiempo que uso para completar la tarea. Registre el comportamiento del niño (la niña) en la hoja de registro.

6A. ENVOLVER LA SORPRESA – 2 minutos

Introducción

“Ahora tengo una sorpresa para mostrarte, pero no deseo que la veas, deseo envolverla primero. Por favor, gira para que no la veas”. Gire la silla del niño (la niña) ~90° tal que el costado de la silla quede al frente de la mesa.

“Por favor, quédate en la silla y trata de no mirar mientras lo escondo. Yo te diré cuando esté listo”.

Envolviendo (1 minuto)



Tome su tiempo. Saque el juguete electrónico y envuélvalo ruidosamente por 1 minuto.

Cada vez que el niño (la niña) gira o husmea diga, **“Recuerda sin mirar; Yo te diré cuando este listo”.**

* Registre el tiempo si el niño (la niña) husmea o se da vuelta.

Después de un minuto (deje los materiales sobre la mesa): **“Ok, está listo, puedes darte vuelta ahora”.** Ayude al niño (la niña) a girar su silla.

Esperando (1 minuto)

“Necesito finalizar esto. Por favor, no toques la sorpresa”



Tome el tiempo por 1 minuto. Tome el tiempo por un minuto. Limpie los materiales de envolver, los juguetes de otras tareas o haga anotaciones para mostrarse ocupado.

→ Si el niño (la niña) pregunta si puede abrir el regalo, diga **“Por favor, espera hasta que finalice”**

→ Si el niño (la niña) toca el regalo pero no lo abre, no diga nada.

→ Si el niño no abre el regalo después de un minuto diga, **“OK. Puedes abrir la sorpresa ahora y ver que es”.**

Registre el comportamiento del niño (la niña) en la hoja de registro.

6B. DEVOLVER EL JUGUETE – 3 minutos

Juego (1 minuto)

Después que el niño (la niña) desenvuelve el regalo: ***“Puedes jugar con el por un rato antes de que pasemos a la próxima actividad”***



Cronometrée por un 1 minuto.

→ Si el niño (la niña) no juega con el juguete, motívelo/motívela ***“Tu puedes jugar con él – es muy entretenido”***.

→ Si el juguete no hace ruido, ayude al niño (la niña) a hacerlo funcionar.

Retornar el juguete (2 minutos)

“Ok, por favor dame el juguete para que lo pueda poner a un lado”. Tome dos minutos.



Empiece a tomar el tiempo.

→ Si el niño (la niña) no ha retornado el juguete después de 1 minuto, haga un recordatorio verbal: ***“Ok, es tiempo de pasar a la siguiente actividad. Por favor dame el juguete”***

→ Detenga el cronómetro después de 2 minutos.

Registre la duración de la espera para retornar el juguete en la hoja de registro.

Registre el comportamiento del niño (la niña) en la hoja de registro.

7. RETRASAR LA COMIDA – Ronda de prueba (10 seg.)

Nota: Jelly beans puede ser usado si el niño (la niña) es alérgico a los chocolates o dice que no le gustan los M&Ms

“Ahora vamos a usar estos M&Ms para jugar. Aquí puedes probar uno” De al niño (la niña) un M&Ms. Asegúrese que el niño (la niña) terminó de comerlo antes de continuar.

“Bien, listo? Ok, para este juego pon tus manos aquí, planas sobre la mesa” (Si es necesario, muestre al niño/la niña como poner sus manos).

“Yo voy a ocultar un M&M bajo esta taza y cuando yo haga sonar el cronómetro y diga ‘Tiempo’, puedes recogerlo”. Mientras dice esto, ponga un M&M bajo la tasa dada vuelta.



Tome el tiempo por 10 segundos, aprete el “beep” y diga **“Tiempo”**. Deje que el niño (la niña) tome el M&M.

Respuestas

→ Si el niño (la niña) toma el M&M antes de 10 segundos, recuérdale, **“Recuerda, necesitas esperar por el cronómetro”** (Ponga su mano sobre el vaso si es necesario para que el niño/la niña no tome el dulce).

→ Si el niño (la niña) no toma el M&M después que el cronómetro suena, recuérdale: **“Puedes tomar el M&M ahora”**

→ Después que niño (la niña) tome el M&M: **“Por favor, pon el M&M aquí hasta que estemos listos”** Haga al niño (la niña) poner el M&M en otra taza y apártela a un lado después de cada ronda.

→ Si el niño (la niña) se come el dulce antes de finalizar la prueba, dejelo, pero asegúrese que ha finalizado de comerlo antes de la próxima ronda.

7. RETRASAR LA COMIDA – – 3 rondas evaluadas

“Ok, asi es como juegas. Vamos a hacerlo de nuevo. Recuerda esperar hasta que yo haga sonar el cronómetro y diga ‘Tiempo’ antes que busques el M&M”

Rondas evaluadas:

1. Asegúrese que el niño (la niña) tiene las manos estiradas sobre la mesa antes de cada ronda.
2. Oculte el M&M, comience a tomar el tiempo, y ubique el cronómetro sobre la mesa.
3. A mitad de cada ronda tome el cronómetro y llévelo hacia usted, pero no lo haga sonar.
4. Al final de cada ronda haga sonar el cronómetro y diga **“Tiempo”**. Ponga el M&M en una taza aparte.



Administre tres rondas:

1. 10 segundos (tome el cronómetro a los 5 segundos)
2. 20 segundos (tome el cronómetro a los 10 segundos)
3. 30 segundos (tome el cronómetro a los 15 segundos)

Respuestas:

→ Si el niño (la niña) toma el dulce antes que suene el cronometro, ***“Podrias esperar por el cronometro? Hagamoslo nuevamente y recuerda esperar por el cronómetro”***

→ Si el niño (la niña) espera por el cronómetro ***“Buen trabajo. Hagamoslo otra vez mas y recuerda esperar por el cronómetro”***

→Despues de la tercera ronda: ***“Ok, ahora vamos a jugar un juego mas”***

Recuerde al niño (la niña) que no debe comer los M&Ms hasta que terminen todas las tareas. Si el niño (la niña) come un M&M, asegúrese de esperar hasta que haya finalizado antes de administrar la siguiente ronda.


Registre el comportamiento del niño (la niña) en la hoja de registro.

8. PRUEBA DE LA LENGUA

Nota: Jelly beans puede ser usado si el niño (la niña) es alérgico a los chocolates o dice que no le gustan los M&Ms

“Para este último juego vamos a usar denuevo los M&Ms. Veremos quien puede mantener más tiempo un M&M en su lengua sin masticarlo, chuparlo o tragarlo”

Ronda de prueba

De al niño (la niña) un M&M. **“Aquí está el tuyo y éste es el mío. Pongámoslos en nuestras lenguas y tratemos de no comerlos. Manten tu boca abierta para que yo pueda ver”**. Manteniendo su lengua afuera, ubique el M&M al mismo tiempo que el niño (la niña). Deje su boca abierta para que el niño (la niña) pueda ver el M&M.  Cronometree 10 segundos.

Ronda evaluada

Espere que el niño (la niña) termine de comer el M&M de la ronda de practica.

“Ok, vamos a hacerlo una vez más. Recuerda que debes mantener tu boca abierta para que yo pueda ver.”  Cronometree 40 segundos.

Respuestas (para ambas rondas)

→ Si el niño (la niña) mastica (o chupa) el M&M antes de finalizar la ronda, coma el suyo y diga **“Es un empate! Ambos lo comimos al mismo tiempo”**.

→ Si el niño (la niña) cierra la boca por 3 segundos o más, coma el suyo y diga **“Recuerda, necesitas mantener tu boca abierta para que yo pueda ver”**. *Nota: Registre este comportamiento como “comiendo el M&M”*.

→ Si al niño (la niña) se le cae el M&M durante la ronda de práctica: **“Está bien”** Administre la ronda de evaluación.

- Si a usted o al niño (la niña) se le cae el M&M de la boca durante la ronda evaluada (35 segundos o menos): repita la ronda.

-Si 35 segundos o más: **“Esta bien, hiciste un buen trabajo. Aquí hay otro M&M para ti; puedes comértelo ahora”**.

→Si el niño (la niña) espera lo que dura la prueba, comase su M&M y diga, **“Ganaste!”**

Registre la duración de la espera antes de comer el M&M en la hoja de registro. También anote si la ronda necesita ser readministrada porque niño (la niña) o al examinador se le cayó el M&M. No readministre la prueba más de dos veces.

“Muchas gracias, hiciste un buen trabajo hoy. Finalizamos. Ahora puedes comer tus M&Ms.”

FIN DE LA EVALUACIÓN