

Chicago School Readiness Project – Hoja de Registro

1. BALANZA DE EQUILIBRIO



CRONÓMETRO: Cronométrele al niño (a la niña). (“Stopwatch”)

(codifique cada uno de los siguientes)	NO	SÍ
Entiende las instrucciones	0	1
Positivo/ Involucra al examinador	0	1
Desafiante/ Ignora	0	1

Tiempo de la prueba 1:
Tiempo de la prueba 2:
Tiempo de la prueba 3:

NOTAS

2. GOLPEAR EL LÁPIZ

Registre la respuesta del niño (la niña) después de cada ronda, pero no la califique todavía como correcta/incorrecta, espere hasta el final de la evaluación.

1.	A C	<div><div>2</div><div></div></div>	Puntaje	5.	A C	<div><div>1</div><div></div></div>	Puntaje	9.	A C	<div><div>2</div><div></div></div>	Puntaje	13.	A C	<div><div>1</div><div></div></div>	Puntaje
2.	A C	<div><div>1</div><div></div></div>		6.	A C	<div><div>2</div><div></div></div>		10.	A C	<div><div>1</div><div></div></div>		14.	A C	<div><div>2</div><div></div></div>	
3.	A C	<div><div>1</div><div></div></div>		7.	A C	<div><div>1</div><div></div></div>		11.	A C	<div><div>2</div><div></div></div>		15.	A C	<div><div>2</div><div></div></div>	
4.	A C	<div><div>2</div><div></div></div>		8.	A C	<div><div>2</div><div></div></div>		12.	A C	<div><div>1</div><div></div></div>		16.	A C	<div><div>1</div><div></div></div>	

Puntuación: De 1 punto por cada respuesta correcta, 0 puntos por cada respuesta incorrecta.

Total Correctas:
Total Incorrectas:

(codifique cada uno de los siguientes)	NO	SÍ
Devuelve el lápiz inmediatamente	0	1
Entiende las instrucciones	0	1
Positivo/a / Involucra al examinador	0	1
Desafiante/ Ignora	0	1

NOTAS

3a. TAREA DE LA TORRE

Ronda de Prueba (6 bloques):

	NO	sí
El niño (la niña) intencionadamente derrumba la torre	0	1

Ronda de Evaluación (12 bloques):

Registre si cada el niño (la niña) hace cada de los siguientes.

(codifique cada uno de los siguientes)	NO	sí
Toma turnos con éxito	0	1
Derrumba la torre durante la tarea	0	1
Entiende las instrucciones	0	1
Positivo/a / Involucra al examinador	0	1
Desafiante/ Ignora	0	1

NOTAS

3b. ORDENAR LA TORRE



CRONÓMETRO: Cronométrele al niño (a la niña) y recuérdale después de 1 minuto, si es necesario. (“Stopwatch”)

Tiempo hasta que el niño (la niña) pone el primer bloque en la caja:_____	NUNCA	
Tiempo que se demora en limpiar todos los bloques:_____	NO COMPLETA LA TAREA	
(codifique cada uno de los siguientes)	NO	sí
Derrumba la torre durante la tarea	0	1
Entiende las instrucciones	0	1
Positivo/a / Involucra al examinador	0	1
Desafiante/ Ignora	0	1

NOTAS

4. ORDENAR LOS JUGUETES



CRONÓMETRO: Cronométrele al niño (a la niña) y recuérdale después de 1 minuto, si es necesario. ("Stopwatch")

	NO	SÍ
El niño (la niña) entiende las instrucciones	0	1

Tiempo que demora en empezar: _____ NUNCA
Tiempo que demora en terminar: _____ NO COMPLETA LA TAREA

→ (elija una de las siguientes)

Sigue las instrucciones perfectamente (comienza inmediatamente, se mantiene en la tarea, ordena correctamente) 2
Obedece parcialmente (ordena, pero deja la tarea parte del tiempo) 1
No obedece en lo absoluto (no ordena en absoluto – puede ignorar o ser desafiante) 0

(Codifique cada uno de los siguientes)	NO	SÍ
Juega con los juguetes en cualquier momento	0	1
Se queja en cualquier momento	0	1
Positivo/a / Involucra al examinador	0	1
Defiante / Ignora	0	1

NOTAS

5a. ENVOLVER LA SORPRESA

	NO	SÍ
El niño (la niña) entiende las instrucciones:	0	1



CRONÓMETRO: Cronométrele al niño (a la niña); recuérdale no husmear, si es necesario. ("Stopwatch")

Envolviendo (1 minuto)

(Si el niño/la niña no husmea/se da vuelta, ingrese NA)

Tiempo transcurrido antes de husmear: _____ NUNCA

	NO	SÍ
Involucra al examinador (habla, hace preguntas)/ Positivo/a	0	1

→ (Elija una de las siguientes)

El niño (la niña) no trata de husmear	0
El niño (la niña) husmea lo suficiente para ver el juguete	1
El niño (la niña) mas de una vez	2



CRONÓMETRO: Cronométrele al niño (a la niña). ("Stopwatch")

Esperando (1 minuto)

Tiempo transcurrido antes de tocar el juguete: _____ NUNCA

(codifique cada uno de los siguientes)	NO	SÍ
Involucra al examinador (habla, hace preguntas)/ Positivo/a	0	1
Abre el regalo antes de tiempo	0	1

NOTAS

5b. RETORNAR EL JUGUETE – 2 minutos



CRONÓMETRO: Cronométrele al niño (a la niña); pídale el juguete después de 1 minuto. ("Stopwatch")

	NO	SÍ
El niño (la niña) entiende las instrucciones	0	1

<u>Durante el juego</u>	NO	SÍ
El niño (la niña) muestra una actitud positiva	0	1
El niño (la niña) involucra al examinador en el juego	0	1



CRONÓMETRO: Cronométrele al niño (a la niña) y recuérdale después de 1 minuto, si es necesario. ("Stopwatch")

<u>Después de solicitar devolver el regalo</u>		
Espera antes de devolver el regalo: _____ + 2 MINUTOS		
	NO	SÍ
El niño (la niña) obedece en un minuto	0	1
El niño (la niña) ignora (como mínimo 3 segundos)	0	1
El niño (la niña) es desafiante/rehusa	0	1

NOTAS

6. RETRASAR LA COMIDA

Puntuación: (use el menor puntaje que corresponda)

1 = Come M&M

2 = Toca el M&M

3 = Toca el vaso/cronómetro

4 = Espera que el cronómetro suene (no toca el vaso ni el cronómetro)

RONDA SE PRUEBA:



CRONÓMETRO: Ponga el cronómetro por 10 segundos. ("Timer")

RONDA DE EVALUACIÓN:



CRONÓMETRO: Ponga el cronómetro por 10 segundos; 20 segundos; y 30 segundos respectivamente. ("Timer")

Ronda #

Puntaje

Mantiene manos estirados – 1^{ra} mitad

NO

SÍ

1

0

1

2

0

1

3

0

1

El niño (la niña) espera hasta el final de la tarea para comer todos los M&Ms: **NO** **SÍ**

NOTAS

7. TAREA DE LA LENGUA - 40 segundos

RONDA SE PRUEBA:



CRONÓMETRO: Ponga el cronómetro por 40 segundos. ("Timer")

RONDA DE EVALUACIÓN:



CRONÓMETRO: Ponga el cronómetro por 40 segundos. ("Timer")

(codifique cada uno de los siguientes)

	NO	SÍ
Entiende las instrucciones	0	1
Positivo/a / Involucra al examinador	0	1
Defiante	0	1

Tiempo antes de comer M&M: _____ (o) Espera 40 segundos

(seleccione las alternativas que correspondan)

_____ Ronda re-administrada porque al niño/ la niña (o al examinador) se le cayó el M&M

_____ Ronda finaliza antes, pero no es re-administrada

NOTAS