Guía de Valoración del Desarrollo

Preescolar 1

Dirección de Centros de Atención Infantil

Área de Psicología

FECHA:

PSIC.

	NOMBRE DEL BECARIO																				TOTAL GRUPAL POR ÁREA
	DESARROLLO MOTRIZ																				
1.	Arma rompecabezas de 3 piezas o un tablero de figuras geométricas																				
2.	Salta desde una altura de 20 cm																				
3.	Patea una pelota grande cuando se rueda hacia él																				
4.	Traza con plantilla siguiendo los contornos																				
5.	Corta a lo largo de una línea recta de 20 cm apartándose a lo más 6 mm																				
6.	Participa en juegos que implican mantenerse quieto por 2 o 3 minutos																				
	COGNICIÓN																				
7.	Nombra objetos grandes y pequeños																				
8.	Dice si un objeto es pesado o liviano																				
9.	Hace 3 pares o más																				
10.	Señala objetos largos y cortos																				
11.	Dibuja una V imitando al adulto																				
12.	Cuenta hasta 10 objetos imitando al adulto																				
13.	Nombra objetos que son iguales o diferentes																				
14.	Nombra tres colores cuando se le pide																				
15.	Agrupa objetos por tamaño y forma																				
16.	Compara colecciones por correspondencia o por conteo "dónde hay más, menos, igual																				
	SOCIALIZACIÓN																				
17.	Sigue las reglas de juego en grupo dirigido por un adulto																				
18.	Pide permiso para usar el juguete con el cual está jugando otro niño																				
19.	Espera su turno																				
20.	Participa en actividades colectivas																				

22.	Escucha, canta canciones, participa en juegos y rondas																					
	LENGUAJE																					
23.	Lleva a cabo una serie de dos ordenes que no se relacionan																					
24.	Dice su nombre completo cuando se le pide																					
25.	Emplea tiempos pasados de verbos irregulares (saltó, saltaba)																					
26.	Relata experiencias inmediatas																					
27.	Recuerda y explica las actividades que realiza																					
28.	Utiliza palmas, pies o instrumentos y sigue el ritmo en una canción																					
29.	Utiliza la expresión corporal para representar movimientos de animales, objetos y personajes de su preferencia.																					
	AUTOAYUDA																					
30.	Se viste y se desviste completamente, pero no se abrocha totalmente																					
31.	Abotona y desabotona botones grandes																					
32	Cuida sus pertenencias																					
CLAVES	VERDE		LO HACE	A MARILLO		EN PROCESO	ROJO		NO LO HACE											TOTAL GRUPAL		

Fecha de actualización: 26 de Septiembre de 2011 V.04 Código: DJ-AI-SG-RE-19