

Los cuestionarios ASQ®-3 incluyen preguntas sobre cosas sencillas que muchos bebés y niños pequeños hacen durante el juego y las rutinas diarias. Los padres responden con base en lo que ya han observado o saben que su hijo hace, y algunos pueden necesitar probar ciertas actividades o hablar con un cuidador para saber si su hijo demuestra la habilidad. Algunas actividades utilizan materiales que pueden no ser familiares para la familia, o que tal vez sea necesario sustituir. En ocasiones, una actividad puede no ajustarse a la cultura de la familia o a los materiales disponibles. Los proveedores deben confirmar con los padres que se sientan cómodos con las actividades y que tengan lo necesario antes de completar la ASQ-3.

Adaptar las actividades o los objetos según sea necesarios. *No todas las actividades necesitan probarse, pero cuando sea necesario hacerlo...*

Si un material sugerido (como una pelota, un libro o crayones) no está disponible, o si un objeto no es apropiado (por ejemplo, un espejo), pueden sustituirse los objetos y las actividades siempre que se mantenga la habilidad que se desea observar.

Apoye a los padres de las siguientes maneras:

1. Permita que los padres tomen prestado los materiales necesarios.
2. Guíe a los padres sobre cómo usar materiales alternativos disponibles. Vea los ejemplos en la tabla a continuación.
3. Colabore con los padres para adaptar un objeto manteniendo el enfoque en la habilidad que se desea observar. Por ejemplo, observe qué materiales o actividades usan los padres en el juego o en las rutinas diarias que demuestren la misma habilidad.

Qué debe saber antes de adaptar

Primero, considere el área del desarrollo para obtener pistas sobre la habilidad que se desea observar en cada ítem.

- **Comunicación:** Habilidades del lenguaje: lo que el niño comprende (receptivo) y cómo vocaliza, usa palabras o forma oraciones (expresivo).
- **Área motora gruesa:** Cómo el niño se mueve y coordina el cuerpo, los brazos y las piernas.
- **Área motora fina:** Movimientos de los ojos, las manos y los dedos, y la coordinación entre los dedos, la mano y la muñeca.
- **Resolución de problemas:** Cómo el niño piensa, juega con los objetos y resuelve problemas.
- **Área personal-social:** Habilidades de autoayuda (alimentarse, vestirse, usar el baño) y cómo interactúa con otras personas.

Cómo adaptar una actividad del ASQ-3 manteniendo la habilidad que se desea observar

Una actividad que pide usar una herramienta de escritura e imitar al adulto para hacer garabatos o dibujar una línea se encuentra tanto en el área de motricidad fina (27 meses) como en el área de resolución de problemas (24 meses), aunque en diferentes intervalos de edad.

- En el área motora fina: El enfoque está en la capacidad del niño para sujetar una herramienta de escritura y controlar los movimientos para hacer una línea (habilidades de preescritura). Puede usarse cualquier tipo de herramienta de escritura, como pluma, lápiz, crayón, gis o marcador.
- En el área de resolución de problemas: El enfoque está en la capacidad del niño para imitar el modelo del adulto con el fin de evaluar sus habilidades de pensamiento y aprendizaje. En esta ubicación, está bien que el niño lo demuestre usando el dedo en pintura, arena, una superficie con jabón o salsa en una bandeja.

Si una actividad no es culturalmente apropiada y no puede adaptarse, o si los materiales no están disponibles, está bien omitir esa actividad. Se pueden omitir hasta dos actividades por área, y la puntuación se ajusta en consecuencia. El sitio de OSP realizará el ajuste automático de la puntuación, o puede usarse la aplicación ASQ Age Calculator para hacer el ajuste <https://agesandstages.com/free-resources/asq-calculator/>

Material	Área o habilidad	Objeto o material alternativo
Pelota Pelota pequeña	Área motora gruesa Coordinación y control del cuerpo, los brazos y las piernas.	Hoja grande de papel arrugada en forma de pelota (si es posible, use cinta adhesiva alrededor de la pelota de papel), cojín del tamaño de una pelota de fútbol o juguete suave. Juguetes pequeños y suaves que el niño pueda sostener fácilmente.
Cuentas para ensartar	Área motora fina Coordinación ojo–mano, uso de ambas manos; pinza con el pulgar y el índice.	Pasta con orificio, como macarrones o pasta en forma de rueda, cereales con orificio o botones con orificios grandes (los materiales de diferente tamaño serán más fáciles o difíciles de ensartar). Hilo, limpiapipas, agujeta, hilo dental o sedal; los materiales más rígidos para ensartar son más fáciles de usar, pero cualquier material con el que el niño pueda ensartar está bien.
Libro con ilustraciones	Comunicación Comprensión y expresión	Imágenes sencillas que el niño reconozca (animales, alimentos, etc.) en una revista, libro casero con una historia simple que tenga principio, desarrollo y final, o libro infantil en línea en una tableta o teléfono.
	Área motora fina Control de los dedos y las manos para pasar las páginas de un libro o revista	
Bloques: pequeños (aproximadamente de 2.5 cm)	Área motora fina Coordinación ojo–mano, coordinación de los dedos y la mano.	Piedras planas y lisas; carretes de hilo, cajas pequeñas, trozos de comida (por ejemplo, zanahoria, calabacín, plátano, melón). Los objetos deben ser de tamaño similar (aproximadamente 2.5 cm x 2.5 cm) y apilables.
	Resolución de problemas Imitar un modelo adulto	Materiales como tapas de frascos, tapas de latas de jugo, trozos de comida; los objetos deben ser pequeños y del mismo tipo, no es necesario que sean apilables.
Crayones, marcador, lápiz, pluma	Área motora fina Agarre, control de movimientos, preescritura	Palito pequeño, del tamaño de un crayón, que el niño pueda sostener; para edades mayores, usar la pinza de tres dedos para practicar la escritura. El niño puede dibujar en arena o tierra en lugar de usar papel.
	Resolución de problemas Imitar un modelo adulto	Dispositivo electrónico que permita dibujar con el dedo, pintura con los dedos, pintura con jabón, o salsa o pudín sobre un plato.
Tenedor (tamaño infantil)	Área personal–social Comer solo, tomar la comida y llevarla a la boca.	Cuchara, palillos, tortillas o panes esponjosos para recoger la comida.
Escalera o banquito (con peldaños)	Área motora gruesa Coordinar el cuerpo, los brazos y las piernas para trepar.	Roca grande o árbol pequeño para trepar, juegos del parque como muros de escalar, estructuras para trepar o barras para colgarse.
Espejo	Resolución de problemas Reconocimiento del nombre.	Cámara en una computadora o tableta, cámara para selfis en un teléfono, o fotografía del niño (impresa o en el teléfono).
	Área personal–social o autoconocimiento	
Papel	Área motora fina Control de los dedos y las manos, agarre, preescritura.	Bolsa de papel, interior o parte posterior de un sobre, parte posterior de una carta o papel reciclado.
Rompecabezas (de 6 piezas encajables)	Resolución de problemas Concentración; conciencia visual y espacial.	Rompecabezas casero recortado del frente de una caja de cereal, una imagen de página completa de una revista o un dibujo sencillo hecho en una hoja o cartón de tamaño completo; cortar en 6 piezas.
Tijeras (seguras para niños)	Área motora fina Fuerza y coordinación de los dedos, las manos y las muñecas.	Tijeras pequeñas para adultos, con estrecha supervisión de los padres; pinzas de ropa o clips para sujetar papel o cartón delgado.
Cierre o cremallera	Comunicación Comprensión receptiva de conceptos; arriba/abajo, seguir instrucciones.	Cierre o cremallera de un bolso, mochila o bolsa. Imán en el refrigerador o tablero de fieltro con piezas de fieltro; pida al niño que estire el brazo y muéstrela cómo mover la mano hacia arriba y hacia abajo.