



The Model of Human Occupation  
Clearinghouse  
Department of Occupational Therapy  
College of Applied Health Sciences  
[www.moho.uic.edu](http://www.moho.uic.edu)

Manual del Usuario del  
**CUESTIONARIO  
VOLICIONAL  
PEDIÁTRICO (PVQ)**  
Versión 2.0 (Derechos Reservados 1998)

**Autores:**  
Semonti Basu, BSOT  
Ana Kafkes, OTR/L  
Rebecca Geist, MS, OTR/L  
Gary Kielhofner, DrPH, OTR, FAOTA

**Traducción del Inglés:**  
Judith Abelenda, MS, OTR/L

**Revisión de la Traducción:**  
Carmen Gloria de las Heras, MS, OTR

**UIC**

University of Illinois  
at Chicago

## INTRODUCCIÓN

---

El Cuestionario Volicional Pediátrico (Pediatric Volitional Questionnaire / PVQ) es una evaluación observacional que examina la motivación en los niños. El PVQ ofrece una manera de sistematizar el registro de las acciones y reacciones de un niño en su ambiente. Así, permite obtener una perspectiva tanto de los motivos internos del niño como de la influencia facilitadora o inhibidora que el ambiente ejerce sobre su volición. Puede ser usado por terapeutas ocupacionales o por otros profesionales interesados en profundizar su conocimiento sobre la motivación de un niño.

El PVQ cuenta con una Escala de Puntaje compuesta por 14 indicadores y con un Registro de Características Ambientales.

Frecuentemente, la motivación infantil se evalúa mediante entrevistas, listados, cuestionarios, o tests estructurados de juego que dependen para su aplicación de las habilidades verbales o cognitivas del niño. El PVQ evalúa la volición mediante la observación, lo cual lo hace una herramienta eficaz para evaluar a todos los niños, independientemente de sus habilidades. Fue diseñado como una contribución a la evaluación integral del desempeño del niño.

Este manual explica el concepto de volición, los fundamentos teóricos de la evaluación, y ofrece instrucciones para su administración. Se recomienda a los profesionales que deseen usar el PVQ que se familiaricen con el manual y sigan los lineamientos aquí descritos.

## PROPÓSITO

---

El PVQ ha sido diseñado para evaluar los componentes volicionales en niños pequeños o en niños con importantes limitaciones en sus habilidades cognitivas, verbales, o físicas. Examina tanto las características volicionales del niño como los factores ambientales que impactan su volición.

### Objetivos

Los objetivos del PVQ pueden sintetizarse así:

- Proveer observaciones y coeficientes volicionales que pueden usarse en conjunto con otras evaluaciones para alcanzar un entendimiento holístico del niño.
- Proveer una imagen de la volición del niño mediante la observación de su comportamiento cotidiano.
- Proveer información sobre los puntos fuertes y débiles de la motivación del niño y sobre su impacto en el comportamiento observable del niño.
- Identificar qué características del ambiente facilitan o inhiben la volición del niño.
- Proveer información sobre las actividades que maximizan la volición del niño.
- Proveer información pertinente para refinar la planificación de programas de tratamiento e intervención.
- Ayudar a la creación de objetivos en el aula y/o de planes educacionales individualizados.
- Ofrecer un medio para monitorear la eficacia de variadas estrategias de intervención.
- Asistir a terapeutas ocupacionales y a otros profesionales en la facilitación de la volición del niño.
- Sustentar la información provista a padres y maestros sobre la volición del niño.

### Población Apropriada

Originalmente, el PVQ fue diseñado para ser usado con niños de dos a siete años de edad. Fue estudiado con niños con discapacidades y sin ellas. La población a la que se dirige abarca un continuo de habilidades, desde niños con limitaciones leves hasta niños con importantes limitaciones físicas y cognitivas. En la práctica, los terapeutas ocupacionales han descubierto que el uso del PVQ es apropiado también con niños y adolescentes cronológicamente mayores que funcionan a niveles evolutivos menores.

## HISTORIA DEL DESARROLLO DEL PVQ

---

El PVQ original (Geist & Kielhofner, 1998) fue desarrollado a partir del Cuestionario Volicional (Volitional Questionnaire / VQ) (de las Heras, 2003) en 1998. Entonces, el sistema de puntaje constaba de 14 ítems creados a partir de la versión para adultos. Quien primero examinó el PVQ aplicando análisis Rasch fue Geist (1998). En un estudio posterior Anderson (1998) analizó el instrumento con una muestra que incluía niños con discapacidades. Los hallazgos de estos dos estudios mostraron que la evaluación era una herramienta válida para interpretar el comportamiento de niños con un amplio espectro de discapacidades. La segunda versión que se presenta en este manual se basa en hallazgos de investigación y en la experiencia práctica con el uso del manual existente. Esta nueva versión incluye un criterio más refinado para otorgar puntaje y un sistema más eficiente para registrar información sobre el ambiente.

## FUNDAMENTOS TEÓRICOS DEL PVQ

---

El Modelo de la Ocupación Humana (MOHO) conceptualiza a los seres humanos como un sistema comprendido por tres componentes interrelacionados: Volición, habituación, y capacidad de desempeño (Kielhofner, 2002). El interjuego entre estos tres componentes es continuo, cambiante, y guía la organización del comportamiento del sistema humano. Este interjuego tiene lugar en del contexto del ambiente de la persona.

### **Volición**

La volición se refiere a la motivación por las ocupaciones. En la infancia, el comportamiento ocupacional incluye actividades de juego y esparcimiento, educación y otras actividades productivas, y actividades de la vida diaria. Al observar el comportamiento ocupacional, uno puede entender cómo un niño anticipa, elige, experimenta e interpreta sus ocupaciones.

La volición se define como un patrón de pensamientos y sentimientos que predisponen y permiten a la persona anticipar, elegir, experimentar e interpretar ocupaciones. La volición se relaciona con lo que uno considera importante (valores), percibe como capacidad y eficacia personal (causalidad personal), y encuentra placentero (intereses).

La causalidad personal, valores e intereses están interrelacionados y juntos constituyen el contenido de los sentimientos, pensamientos y decisiones del niño respecto de la participación en actividades. Estas áreas se corresponden con cuán efectivo el niño se siente para actuar en el mundo, con lo que el niño tiene por importante, y con lo que el niño disfruta y encuentra placentero. Los tres elementos de la volición representan consideraciones continuas e interrelacionadas que caracterizan el pensamiento y la acción sobre "hacer" una actividad (Kielhofner, 2002).

Por ejemplo, un niño inicia voluntariamente la participación en una actividad porque: a) se siente confiado de que puede hacer la actividad (causalidad personal); b) siente que la actividad es importante (valor); y c) la actividad le gusta (interés). No es necesario en cada observación distinguir exactamente qué componente de la volición está operando, pero una buena observación debería producir alguna información relevante sobre cada componente. Esta información, a su vez, puede ser valiosa para diseñar intervenciones y apoyos ambientales para el niño.

## **Causalidad Personal**

Causalidad personal se refiere al sentido de competencia y eficacia de las personas (Kielhofner, 2002). Ejerce una influencia importante sobre la motivación por las ocupaciones y la comprenden dos dimensiones. La primera de estas dimensiones, el sentido de capacidad personal, es la autoevaluación de las habilidades físicas, intelectuales y sociales (Harter, 1983, 1985; Harter & Connel, 1984). La segunda dimensión, eficacia personal, son los pensamientos y sentimientos sobre la eficacia que uno percibe tener para usar las habilidades personales en el logro de resultados deseados (Rotter, 1960; Lefcourt, 1981).

No es necesario que la causalidad personal sea articulada en palabras. Alguien que se siente capaz y eficaz en una actividad tenderá a buscar más desafíos y a solucionar los problemas que surjan. Por otro lado, uno puede desarrollar un sentido de logro y confianza en sus habilidades cuando aprende una tarea nueva.

Por ejemplo, un niño que se siente eficaz en el uso de sus habilidades motoras intenta crear diseños nuevos y más creativos con sus juguetes constructivos. De manera similar, un niño que se siente socialmente eficaz tratará de interactuar e influir sobre otros niños más allá de un saludo o intercambio social inicial. Por lo tanto, aunque la causalidad personal se siente y cree de manera interna, influye el comportamiento externamente observable.

## **Valores**

Los valores son un conjunto coherente de convicciones internalizadas que perfilan lo que uno encuentra importante y significativo hacer (Kielhofner, 2002). Definen lo que es valioso hacer, cómo uno debería desempeñarse, y qué objetivos o aspiraciones merecen compromiso. Cosas básicas como seguridad, ser reconocido por otros, sentimientos positivos sobre uno mismo, y tener algún grado de control sobre las propias circunstancias pueden ser valores importantes.

Por ejemplo, es posible que un niño que valore ser reconocido por otros busque elogios o refuerzos positivos después de haber realizado una tarea con éxito. Los refuerzos buscados pueden incluir atención, halagos verbales, expresiones, etc.

## **Intereses**

Intereses se refiere a lo que uno encuentra placentero o satisfactorio hacer y son generados por la experiencia de placer y satisfacción en el comportamiento ocupacional. Reflejan tanto disposiciones naturales (p. ej. la tendencia a disfrutar de actividades físicas o intelectuales) como gustos y aversiones adquiridos. Generalmente los intereses se desarrollan a partir de actividades que los niños realizan con éxito y placer. La experiencia y apreciación de disfrutar de una actividad crean una disposición o anticipación de placer futuro.

Normalmente, los intereses son fáciles de observar porque evocan signos físicos de anticipación positiva y placer (p. ej. sonreír, aplaudir, acción energética, enfrascamiento).

## **El Ambiente**

La volición es influida tanto por las características intrínsecas del niño como por las características del ambiente. Los niños no se motivan de igual manera en todos los ambientes. Por lo tanto, al evaluar la volición, es importante notar cómo el ambiente influye sobre el comportamiento.

El ambiente se conceptualiza como comprendido por espacios, objetos, el ambiente social y formas ocupacionales. Los espacios pueden incluir el hogar, el aula, consultorios, salas de juego, o patios de recreo. Los objetos son las cosas tanto naturales como fabricadas con las que los niños interactúan. El ambiente social incluye varios grupos sociales (p. ej. niños, adultos) presentes en el ambiente del niño. Las formas ocupacionales son secuencias de acción gobernadas por reglas que constituyen las actividades culturalmente reconocibles y nombrables realizadas en el ambiente.

Por lo tanto, al considerar cómo el ambiente influye sobre la volición, debe ponerse atención al espacio, los objetos, las formas ocupacionales y el contexto social, porque todos ellos impactan la volición.

## **ETAPAS DEL DESARROLLO VOLICIONAL**

---

El proceso evolutivo de la volición avanza en un continuo que va desde la Exploración, pasando por la Competencia y llegando al Logro. Cada etapa en esta secuencia se caracteriza por una creciente necesidad de control sobre el ambiente. Las bases conceptuales de este proceso derivan de las etapas evolutivas identificadas primero por Reilly (1971) al examinar la emergencia del juego en los niños, y del concepto de Kielhofner (2002) de continuo de cambio ocupacional.

### **Exploración**

Exploración es la etapa en la cual el niño muestra el deseo de interactuar con el ambiente con el mero propósito de obtener experiencias sensoriales y placer. Se refiere al interés del niño por el ambiente y a la necesidad de descubrir su entorno. La exploración ocurre en ambientes relativamente seguros e interesantes. En esta etapa no existe el riesgo de fracaso, ya que su propósito es el descubrimiento.

### **Competencia**

Competencia es la etapa en la cual el niño comienza a incorporar las nuevas maneras de hacer las cosas que descubrió durante la etapa de exploración. Se caracteriza por el impulso de interactuar activamente con el ambiente y de influir sobre él. La etapa de competencia le otorga al niño un creciente sentido de control personal. En esta etapa el niño se enfoca en producir un desempeño consistente y satisfactorio, lo que logra mediante la práctica repetida. En esta etapa el niño impone sus propios estándares a su desempeño.

### **Logro**

Logro es la etapa en que el niño intenta dominar una habilidad o tarea que es al menos moderadamente desafiante. Logro incorpora los aprendizajes realizados en las dos etapas previas. El niño se esfuerza por mantener o incrementar tanto como le es posible su capacidad de responder a las demandas ambientales de desempeño. El niño trata de lograr resultados consistentes con ciertos estándares de éxito, sean estos impuestos externamente o por el niño mismo. En la etapa de logro el niño persiste en su propósito independientemente del riesgo de fracaso.

Estas tres etapas describen a grandes rasgos la trayectoria del desarrollo volicional. El desarrollo volicional es de hecho un proceso complejo en el cual estas tres etapas se suceden, superponen y entrecruzan las unas con las otras. Por lo tanto, el patrón de acciones, pensamientos y sentimientos que tienen lugar a medida que un niño avanza por este proceso es único para cada niño y situación.



## ADMINISTRACIÓN DEL PVQ

---

El PVQ debe ser administrado por profesionales familiarizados con el MOHO. En cada sesión el evaluador llena una escala del puntaje otorgado al niño y toma nota de la información cualitativa sobre el ambiente en el registro de características ambientales. La tarea se realiza con mayor eficiencia si el evaluador conoce al niño. Las ocupaciones observadas pueden incluir juego libre, actividades de la vida diaria o actividades escolares. El evaluador debe tener siempre presente que la intención de la evaluación es medir volición, no medir habilidad.

Se recomienda que el evaluador observe al niño a diferentes horas del día y en múltiples ambientes. Llevar a cabo varias observaciones permite al evaluador determinar cuál es el ambiente que más facilita la volición del niño y lograr un entendimiento más profundo de su volición. Es igualmente importante observar al niño desempeñando diversas actividades para determinar cómo éstas influyen sobre su volición.

### **Ambiente**

El PVQ puede administrarse en una variedad de ambientes incluyendo el aula, el hogar, salas de juego, patios de recreo, consultorios, y la comunidad en general. Se recomienda realizar las observaciones en lugares relativamente familiares para el niño e incluir en ellas al menos dos actividades diferentes que provean oportunidades para la interacción social y con objetos.

### **Tiempo**

El tiempo necesario para administrar el PVQ es muy variable y depende de la tolerancia de cada niño a una actividad dada. No se especifica un límite de tiempo para cada observación. En general, las observaciones duran entre 10 y 30 minutos. Cuando se administra la evaluación durante una sesión terapéutica, la observación puede durar más. El evaluador debe otorgar puntaje a cada uno de los 14 indicadores durante la observación, mientras que el registro de características ambientales puede llenarse tanto durante la observación como inmediatamente después.

### **Demostraciones e Indicaciones**

El evaluador debe estar atento al tipo de apoyo, dirección o estímulo externo que el niño necesita para mantener su atención en la tarea durante la observación. Estos pueden incluir indicaciones verbales, visuales, gestuales, o una combinación de ellas. Durante la observación el evaluador debe siempre permitir al niño una amplia oportunidad de exhibir sus características volicionales antes de ofrecer apoyo para que el niño mantenga su participación.

## **DIRECTRICES PARA OTORGAR PUNTAJE**

---

El sistema de puntaje del PVQ consiste en una escala de cuatro puntos que representan diferentes grados de expresión de la volición (Espontáneo a Pasivo). El puntaje se otorga de acuerdo con el grado de espontaneidad y la cantidad de apoyo, estructura y estimulación requeridos para que el niño exhiba un determinado comportamiento volicional.

Apoyo, estructura y estimulación pueden ser indicaciones visuales, verbales o gestuales para entregar apoyo y ánimo, así como reafirmación, elogios, o cualquier combinación posible.

- **Espontáneo (E): Muestra el comportamiento sin apoyo, estructura o estimulación.**  
El niño exhibe el comportamiento voluntariamente, sin necesidad de apoyo, estructura o estimulación. Este puntaje indica que el comportamiento volicional está intrínsecamente presente y se exterioriza de manera espontánea.
- **Involucrado (I): Muestra el comportamiento con una cantidad mínima de apoyo, estructura o estímulo.**  
El niño muestra el comportamiento cuando se le ofrece mínimo apoyo, estructura o estímulo. El niño necesita algo de atención adicional, estímulo o estructuración del ambiente. Este puntaje indica que al proveer un mínimo de apoyo se ha suscitado un comportamiento volicional específico.
- **Dudoso (D): Muestra el comportamiento con máximo apoyo, estructura o estímulo.**  
El niño muestra el comportamiento cuando se le ofrece una cantidad máxima de apoyo, estructura o estímulo. El niño puede necesitar apoyo con gran frecuencia, o en grado excesivo, para demostrar un comportamiento volicional específico. Este puntaje indica que el niño puede estar experimentando severas dificultades para interactuar con el ambiente debido a una limitación volicional.
- **Pasivo (P): No demuestra el comportamiento aún con apoyo, estructura o estímulo.**  
El niño no demuestra el comportamiento aún cuando se le ofrece un máximo de apoyo, estructura o estímulo. Este puntaje indica que puede existir un déficit volicional y que el niño está seriamente limitado en su habilidad de iniciar un comportamiento volicional específico.
- **No Aplicable (N/A):** Este puntaje se asigna si no fue posible evaluar un ítem debido que el niño no tuvo oportunidad de demostrar el comportamiento.

## **INDICADORES VOLICIONALES**

---

## 1. Muestra Curiosidad

Este indicador evalúa si el niño intenta obtener información sobre el ambiente. Se aplica tanto a prestar atención al entorno inmediato como a la exploración simple. Incluye notar, prestar atención, explorar objetos, eventos y personas en el ambiente. Como los niños difieren en su grado y modo de mostrar curiosidad, el evaluador debe evaluar sólo si el niño presta atención a algún aspecto del ambiente.

Ejemplos de Muestra Curiosidad incluyen:

- Un niño presta atención a objetos o personas nuevos en el ambiente.
- Un niño presta atención a sonidos o voces.
- Un niño examina juegos, juguetes, y otros objetos en su entorno inmediato.
- Un niño observa, se acerca a, o hace preguntas acerca de una tarea que alguien está ejecutando en su cercanía.

### **Ejemplo:**

Juan es preescolar con múltiples limitaciones físicas. Su maestra ha traído al aula un juguete nuevo y le muestra a Juan cómo emite sonidos y luces.

- (E) Juan mira y escucha el nuevo juguete y/o trata de tocarlo.
- (I) Juan mira y escucha el nuevo juguete y/o trata de tocarlo después que la maestra lo anima a hacerlo.
- (D) Juan mira y escucha el nuevo juguete y/o trata de tocarlo sólo después que la maestra lo hace funcionar repetidas veces para atraer la atención de Juan.
- (P) Juan no mira ni escucha el juguete, ni trata de tocarlo.

## 2. Inicia Acciones

Este indicador evalúa si el niño inicia interacciones con el ambiente en el nivel más simple al ingresar al ambiente o una vez que se encuentra en él. Se relaciona con el deseo del niño de iniciar experiencias en el ambiente con el fin de explorarlo. El observador debe determinar si el niño inicia tales interacciones.

Ejemplos de Inicia Acciones incluyen:

- Un niño se balancea en su silla para experimentar la sensación que le produce.
- Cuando ve una persona conocida, el niño sonríe en reconocimiento.
- Un niño entra a un área de juego e inicia una actividad exploratoria.

### **Ejemplo:**

Erik es un niño de jardín de infantes con retrasos cognitivos. Durante la clase de arte Erik está sentado a una mesa junto con sus compañeros. La maestra ha distribuido trozos de arcilla entre los niños, y les ha mostrado como arrancar, manipular y hacer rollos para crear diversos productos.

- (E) Erik alcanza un trozo de arcilla, o lo manipula.
- (I) Erik alcanza un trozo de arcilla, o lo manipula, después que su maestra le pide que lo haga.
- (D) Erik alcanza un trozo de arcilla o lo manipula después que la maestra acerca el material a Erik y lo anima repetidamente a hacerlo.
- (P) Erik no inicia ninguna interacción con la arcilla.

### 3. Se Orienta hacia un Objetivo

Este indicador evalúa si el niño usa o trata de usar objetos o su propio cuerpo con el propósito de alcanzar un objetivo. Se refiere a la habilidad del niño de actuar con un claro plan en mente. No se requiere que el niño tenga éxito en el intento; más bien, el niño debe mostrar comportamientos que indiquen la intención de alcanzar un resultado específico como consecuencia de su esfuerzo.

Ejemplos de Se Orienta hacia un Objetivo incluyen:

- Un niño se traslada a otra parte del ambiente con el propósito de obtener un objeto.
- Cuando ve una persona conocida, el niño alza los brazos para indicar que quiere ser tomado en brazos.
- Un niño comunica su deseo de obtener un objeto, o expresa una necesidad.

**Ejemplo:**

Megan es una niña con autismo que está en primer grado. Acaba de ingresar a su aula, acompañada por su maestra, para empezar el día escolar.

- (E) Megan se quita la mochila y la cuelga del gancho que tiene asignado.
- (I) Megan se quita la mochila y la cuelga del gancho que tiene asignado después que la maestra le sugiere que lo haga.
- (D) Megan se quita la mochila después que la maestra la anima repetidas veces a hacerlo, o inicia físicamente el proceso.
- (P) Megan permanece parada junto a la puerta del aula y no hace ningún intento de quitarse la mochila.

#### 4. Muestra Preferencias

Este indicador evalúa si el niño expresa inclinaciones en su ambiente. Un niño puede mostrar una preferencia al orientarse, sonreír, vocalizar, alcanzar o moverse hacia una actividad, objeto, persona o lugar favorito.

Ejemplos de Muestra Preferencias incluyen:

- Al jugar, un niño elige pelotas en vez de rompecabezas.
- Un niño que se encuentra agitado se calma cuando realiza la transición hacia una actividad diferente.
- Durante los recreos, un niño elige jugar con su amigo preferido.
- Un niño prefiere trabajar sentado en su silla favorita.

**Ejemplo:**

Emmanuel es un niño en edad preescolar con un retardo en su desarrollo. Durante una sesión de terapia ocupacional el terapeuta le pide que elija un juego.

- (E) Emmanuel rápidamente elige un juego de entre todas las opciones disponibles.
- (I) Emmanuel hace una elección después de que el terapeuta lo anima a hacerlo.
- (D) Emmanuel se muestra reacio a elegir un juego y hace una elección después de que el terapeuta le asegura que cualquier elección que haga es aceptable.
- (P) Emmanuel no elige ningún juego.

## 5. Intenta Cosas Nuevas

Este indicador evalúa si el niño intenta involucrarse en experiencias nuevas dentro de su ambiente o incorporar algo nuevo dentro de una actividad conocida. Se refiere al deseo del niño de expandir su repertorio de comportamiento. Puede incluir el uso de objetos, acciones y/o interacciones nuevas. Este ítem puede observarse solamente si la experiencia es nueva para el niño. Actividades / objetos nuevos incluyen cualquier cosa que el niño no haya encontrado con anterioridad.

Ejemplos de Intenta Cosas Nuevas incluyen:

- Un niño intenta activar un juguete nuevo.
- Un niño intenta involucrarse en una actividad nueva o agregar un nuevo componente a una actividad familiar.
- Un niño acepta unirse a un grupo de niños que no conoce.

### **Ejemplo:**

Sam es un niño que ha sido diagnosticado con una discapacidad del aprendizaje. Junto con sus compañeros asiste a la clase de música. La maestra muestra al grupo un nuevo instrumento musical. Cada niño recibe un instrumento para que puedan tocarlo.

- (E) Sam manipula el instrumento musical de buena gana e intenta producir sonidos.
- (I) Sam manipula el instrumento musical e intenta producir sonidos después de que la maestra se le acerca y le pide que intente tocar el instrumento.
- (D) Sam manipula su instrumento musical e intenta producir sonidos sólo después de que la maestra lo anima y le pide repetidas veces que lo haga.
- (P) Sam no intenta manipular su instrumento musical.



## 6. Permanece Involucrado

Este indicador evalúa si el niño desea seguir participando en una actividad que está realizando. El niño muestra su deseo al concentrar su atención, acercarse más, o exhibir algún tipo de conexión emocional con la actividad. El estar involucrado se demuestra en una variedad de grados que deben ser considerados de acuerdo con las capacidades de cada niño. El requerimiento mínimo que plantea este ítem es que el niño se oriente hacia la actividad y/o mantenga alguna relación con el ambiente. El ítem no evalúa si el tiempo que el niño permanece involucrado es suficiente para completar una actividad determinada, sino más bien evalúa si el niño muestra alguna forma de conexión con la actividad.

Ejemplos de Permanece Involucrado incluyen:

- Un niño permanece sentado y escucha a su maestra mientras ella cuenta una historia.
- Al participar en una tarea de vestido, un niño escucha al terapeuta y sigue sus instrucciones.
- Un niño participa en una discusión en clase respondiendo a las preguntas que le hace la maestra.

### **Ejemplo:**

René es una niña de cinco años con importantes limitaciones físicas. Junto con sus compañeros de clase ha comenzado un proyecto de arte y se encuentran en el proceso de cortar varias formas. René tiene frente a sí un interruptor que activa un par de tijeras eléctricas.

- (E) René mantiene la presión necesaria sobre el interruptor y sonríe mientras observa cómo su maestra maneja las tijeras y corta la figura siguiendo las líneas.
- (I) René activa el interruptor y observa cómo su maestra corta con las tijeras después que ésta le da instrucciones iniciales.
- (D) René activa el interruptor y observa cómo su maestra corta con las tijeras sólo después que su maestra trata de atraer su interés hacia la actividad repetidas veces.
- (P) René no muestra ningún interés por la actividad.

## 7. Expresa Placer con sus Logros

Este indicador evalúa si el niño percibe que sus acciones influyen con éxito sobre el ambiente de acuerdo con sus propios estándares de desempeño. Se relaciona con la confianza que el niño tiene en sus habilidades y en la efectividad de esas habilidades. Este ítem se refiere a la satisfacción que el niño experimenta de haber salido bien frente a desafíos o expectativas crecientes. Este ítem se observa cuando el niño muestra un afecto positivo durante el desempeño de una tarea o inmediatamente después de haber logrado los resultados deseados. Se lo puede manifestar mediante verbalizaciones, expresiones faciales, y/o gestos posturales.

Ejemplos de Expresa Placer con sus Logros incluyen:

- Un niño sonríe o aplaude después de haber producido un cambio en su ambiente.
- Un niño les cuenta a otros que le ha ido bien en lo que ha hecho.
- Un niño muestra a otros lo que ha realizado.

### **Ejemplo:**

Stacy experimenta dificultades motoras finas. Está trabajando con su terapeuta para enroscar una banda elástica alrededor de su cabello para recogerlo en una colita de caballo.

- (E) Stacy recoge su cabello en alto y lo sujeta con la banda elástica en la posición apropiada. Al terminar sonríe y dice: "Lo hice".
- (I) Stacy recoge su cabello en alto y lo sujeta con la banda elástica en la posición apropiada sin que se observe cambio alguno en su afecto. Cuando el terapeuta dice: "Tu cabello luce precioso", Stacy sonríe.
- (D) Stacy recoge su cabello en alto y lo sujeta con la banda elástica en la posición apropiada sin que se observe cambio alguno en su afecto. El terapeuta ofrece numerosos elogios y pregunta a Stacy varias veces cómo se siente al haber sido capaz de recoger su cabello de la manera deseada antes de que Stacy muestre satisfacción.
- (P) A pesar de numerosos elogios por parte del terapeuta y de varios intentos de lograr una respuesta positiva en relación con su logro, Stacy no indica ningún placer por haber podido recoger su cabello en una colita de caballo.

## 8. Trata de Resolver Problemas

Este indicador evalúa si el niño intenta alterar sus acciones cuando surgen problemas durante el transcurso de una actividad. Se refiere a la intención y disposición del niño a dedicar sus esfuerzos a la corrección de una situación. El evaluador observa si el niño trata de solucionar los problemas que encuentra. No es necesario que el niño solucione el problema con éxito, sino que muestre un cambio en sus acciones indicando el intento de encontrar una solución.

Este ítem indica que el niño interpreta las dificultades encontradas durante su desempeño como desafíos que puede resolver y no como obstáculos insuperables. El niño puede iniciar este comportamiento por sí mismo o bien puede pedir ayuda o guía.

Ejemplos de Trata de Resolver Problemas incluyen:

- Un niño pide ayuda para resolver un problema.
- Un niño comienza a intentar resolver un problema con independencia.
- Después de intentar repetidas veces realizar una construcción por sí mismo sin tener éxito, el niño mira las instrucciones para que le sirvan de guía.

### Ejemplo:

Ryan es un niño de primer grado que tiene dificultades de aprendizaje. Está participando de una clase de ciencias en la cual los alumnos deben crear individualmente maquetas. Ryan tiene dificultades para hacer que las figuras en su maqueta queden en posición vertical.

- (E) Ryan comienza a reorganizar y/o rediseñar su maqueta en un intento de hacer que las figuras queden en posición vertical.
- (I) Ryan comienza a reorganizar y/o rediseñar su maqueta después de que la maestra lo anima a buscar una solución.
- (D) Ryan comienza a reorganizar y/o rediseñar su maqueta después de que la maestra le sugiere una manera de hacerlo y trabaja con él para reposicionar las figuras.
- (P) Ryan abandona su maqueta, la arroja con enojo, o pasa a otra actividad.

## 9. Trata de Producir Efectos

Este indicador evalúa si el niño busca ver los resultados de sus acciones con el sólo propósito de gozar de ellos. Se refiere a la interacción que el niño establece con su ambiente con el propósito de generar una acción o respuesta. No implica riesgo de fracaso.

Ejemplos de Trata de Producir Efectos incluyen:

- Un niño emite una serie de vocalizaciones y escucha los sonidos que produce.
- Un niño sopla en una pajita para ver las burbujas que aparecen en la leche.
- Un niño ve una lata en el suelo y le da un puntapié arrojándola al otro extremo del patio.

### **Ejemplo:**

Sara es una preescolar con limitaciones cognitivas y físicas. Durante el tiempo libre que tiene en su aula, se le ofrece una variedad de juguetes.

- (E) Sara acerca su silla de ruedas a un tambor, comienza a batirlo, y escucha el sonido que produce.
- (I) Sara acerca su silla de ruedas a un tambor, comienza a batirlo y escucha el sonido que produce después de que su maestra la anima a jugar con él.
- (D) Sara acerca su silla de ruedas a un tambor y escucha el sonido que produce sólo después de que su maestra bate el tambor repetidas veces y anima a Sara a hacerlo también.
- (P) Sara no hace ningún intento de producir sonidos con el tambor.

## 10. Practica Habilidades

Este indicador evalúa si el niño busca oportunidades de mejorar sus habilidades en la forma ocupacional en la que participa. Se relaciona con la disposición del niño a invertir esfuerzo en el desarrollo de sus habilidades hasta alcanzar el nivel de competencia deseado. También se relaciona con la disposición del niño de trabajar en una habilidad que aún no ha desarrollado completamente.

Ejemplos de Practica Habilidades incluyen:

- Un niño arroja repetidamente una bolsita de arena a un objetivo, hasta que da en el blanco.
- Un niño que ha aprendido recientemente a atar los cordones de sus zapatos practica hacer moños hasta que logra darle la tensión deseada.
- Un niño practica escribir su nombre hasta que le sale legible.

### **Ejemplo:**

Tanya es una niña de primer grado que tiene múltiples discapacidades. Está sentada a la mesa del almuerzo junto con sus compañeritos. Recientemente comenzó a usar el tenedor y ahora está en el proceso de tratar de pinchar su comida.

- (E) Tanya continúa usando su tenedor durante toda la comida a pesar de no haber tenido éxito en los intentos iniciales de pinchar la comida.
- (I) Tanya continúa usando el tenedor después de no tener éxito en el primer intento de pinchar la comida sólo cuando su maestra le sugiere que pruebe otra vez.
- (D) Tanya abandona el uso del tenedor, frustrada después de que sus primeros intentos de pinchar la comida fracasan. Sin embargo, vuelve a usarlo cuando la maestra le da ánimo y/o le ofrece asistencia mano-sobre-mano.
- (P) Después de fracasar en sus primeros intentos de pinchar la comida, Tanya rehúsa continuar usando el tenedor.

## 11. Busca Desafíos

Este indicador evalúa si el niño intenta incrementar las demandas de su propio desempeño. Se relaciona con el deseo del niño de mejorar una habilidad dada o de ampliar su repertorio de habilidades. Refleja la disposición del niño a ensayar y lograr un estándar más alto de desempeño. El niño se desafía a sí mismo al imponer criterios adicionales (ya sea de cantidad, calidad, complejidad o duración) a su estándar de desempeño en una tarea específica, o al comparar su desempeño con el de otros. Implica el riesgo de fracasar.

Ejemplos de Busca Desafíos incluyen:

- Un niño decide crear la guirnalda de papel más larga de su clase.
- Un niño trata correr desde un extremo al otro del patio en el tiempo que toma contar hasta diez.
- Un niño trata de usar independientemente el cierre a cremallera de su chaqueta por primera vez.

### **Ejemplo:**

Matthew es un niño de primer grado con limitaciones físicas leves. Se encuentra en la clase de matemáticas, completando una serie de problemas.

- (E) Matthew resuelve los problemas rápidamente y pregunta al maestro si le permite continuar con problemas más difíciles.
- (I) Matthew resuelve los problemas rápidamente y cuando su maestro se lo propone, acepta continuar con problemas más difíciles.
- (D) Matthew resuelve los problemas rápidamente, pero cuando su maestro le propone continuar con problemas más difíciles acepta dubitativamente y sólo después que el maestro lo anima repetidamente a hacerlo.
- (P) Matthew resuelve los problemas rápidamente pero rehúsa continuar con otros problemas más difíciles a pesar de que su maestro lo anima repetidamente a hacerlo.

## 12. Organiza / Modifica el Ambiente

Este indicador evalúa si el niño intenta desafiar su propio desempeño alterando algún aspecto del ambiente. Se relaciona con la disposición del niño a iniciar espontáneamente cambios en el ambiente con el propósito de incrementar sus demandas de desempeño. Implica el riesgo de fracasar.

Ejemplos de Organiza / Modifica el Ambiente incluyen:

- Un niño trata de llegar al lado opuesto del patio saltando sobre obstáculos que él mismo ha colocado en su camino.
- Un niño trata de dar en un blanco y aleja el objetivo un poco más después de cada tiro.
- Un niño organiza su ambiente social retando a un amigo a jugar a la rayuela.

### **Ejemplo:**

Jackie es una niña de primer grado con autismo. Durante la clase de educación física practica saltar al suelo desde una colchoneta.

- (E) Jackie coloca otra colchoneta sobre la suya y se desafía a sí misma a saltar desde una altura mayor.
- (I) Jackie coloca otra colchoneta sobre la suya y se desafía a saltar desde una altura mayor siguiendo la demostración de la maestra.
- (D) Después de que la maestra le da animo, Jackie la ayuda a colocar otra colchoneta sobre la suya e intenta saltar desde una altura mayor.
- (P) Jackie no intenta modificar el ambiente para incrementar el desafío.

### 13. Realiza una Actividad Hasta Completarla

Este indicador evalúa el compromiso del niño con el logro de un resultado deseado. Se relaciona con la disposición del niño a persistir o sostener un esfuerzo hasta alcanzar el objetivo o resultado previsto. La actividad en la que el niño participa debe estar al alcance de sus habilidades y debe requerir un esfuerzo sostenido o creciente.

Ejemplos de Realiza una Actividad hasta Completarla incluyen:

- Un niño ensambla las piezas de un rompecabezas hasta que lo completa.
- Un niño trabaja en una tarea escolar hasta terminarla.
- Un niño arroja repetidamente una bolsita de arena a un objetivo hasta que finalmente consigue dar en el blanco.

#### **Ejemplo:**

Billy es un niño en edad preescolar con múltiples limitaciones físicas. Cuando va desde el aula hacia el baño con su andador debe sortear otros niños, objetos extraños, y el vano de una puerta.

- (E) Billy recorre toda la distancia entre el aula y el baño, haciendo con su andador los ajustes apropiados a medida que se hacen necesarios.
- (I) Billy recorre toda la distancia entre el aula y el baño, haciendo los ajustes apropiados con su andador sólo después de que su maestra lo anima a reposicionar el andador cuando encuentra obstáculos.
- (D) Billy recorre toda la distancia entre su aula y el baño sólo cuando la maestra le ofrece intermitentemente apoyo para que reposicione su andador cuando encuentra obstáculos.
- (P) Cuando encuentra obstáculos Billy abandona el andador.



## 14. Usa la Imaginación

Este indicador evalúa si el niño incorpora la imaginación como una herramienta en la creación de desafíos más placenteros, emocionantes, complejos o estimulantes. Con el fin de imponer mayores demandas a su desempeño, el niño imagina.

Ejemplos de Usa la Imaginación incluyen:

- Un niño camina sobre una viga de equilibrio e intenta mantener su balance de manera de no caer desde "la planchada de un barco" a un "mar infestado de tiburones".
- Un niño presta especial atención a su atuendo, porque "va a encontrarse con el Ratón Mickey".
- Cuando hace construcciones con bloques, un niño pretende ser un ser un carpintero.

### **Ejemplo:**

Carla es una preescolar con retrasos en su desarrollo. Es la hora del recreo y su clase se encuentra en el patio.

- (E) Carla desafía su velocidad mientras se desliza por el tobogán fingiendo que un león la persigue.
- (I) Cuando un grupo de amigos que está participando de un juego simbólico la invita a unírsele, Carla lo hace.
- (D) Carla observa un grupo de amigos participando de un juego simbólico y se les une dándoles ánimo después de que ellos la invitan a participar.
- (P) Carla rehúsa participar en juegos simbólicos con sus amigos o sin ellos.

## EVALUACIÓN DEL AMBIENTE

---

El Registro de Características Ambientales ayuda al evaluador a tomar nota de las características del ambiente en el que observa al niño. Tiene el propósito de registrar las características ambientales que podrían estar impactando la volición del niño. El registro provee al observador un método estructurado para asentar los aspectos salientes del ambiente. Cuando se observa un niño en dos ambientes diferentes y se observan niveles de volición variables, el registro permite una comparación sistemática de las características del ambiente que pueden ser responsables por la variación.

El registro de las características ambientales ha sido diseñado para proveer un formato organizado con el cual observar el ambiente en que el niño se desempeña. Está compuesto de cuatro secciones: Espacio, Objetos, Ambiente Social, y Formas Ocupacionales.

### El Espacio

Esta sección se aplica a las características físicas del espacio en el cual se observa al niño. Enumera las características generales del espacio tales como ubicación, iluminación, sonidos y tamaño. El observador debe poner atención también a otros detalles específicos del ambiente que pueden afectar el comportamiento del niño, tales como la distribución de áreas y objetos, temperatura, o color.

Por ejemplo, un niño observado en el aula durante el tiempo de expresión libre se encontrará probablemente en un espacio cerrado, con luz artificial, tranquilo, y con suficiente lugar para permitir actividades motoras gruesas. También debe registrarse toda otra información pertinente sobre el espacio y la volición del niño. Si, por ejemplo, en el aula las áreas de juego y de trabajo estuvieran organizadas de tal manera que promovieran la participación activa de los alumnos, el observador debería hacerlo notar en la hoja de registro.

### Los Objetos

Esta sección enumera las características de los objetos presentes en el ambiente. Los objetos pueden ser familiares o desconocidos para el niño. Pueden ser naturales (como árboles, arena, etc.) o fabricados (como libros, juguetes, etc.). Dentro de un espacio determinado los objetos pueden tener atributos similares, tales como cientos de libros en una biblioteca, o disímiles, tales como pelotas, hamacas, y un arenero en un patio de juegos. Según el tipo de comportamiento que estén diseñados para suscitar en el usuario, los objetos pueden ser simples (es decir, requieren un comportamiento no especializado) o complejos (demandan un comportamiento especializado). El número de objetos presentes en el ambiente puede variar de unos pocos a muchos. El observador debe notar asimismo cualquier característica intrínseca de los objetos que puedan haber influenciado el comportamiento del niño (por ejemplo, las demandas y oportunidades motoras y sensoriales que proveen).

Por ejemplo, el niño mencionado anteriormente que era observado en el aula durante una actividad de tiempo libre, pudo haber estado rodeado de objetos familiares con atributos disímiles (libros, pelotas, mesa de agua, etc.). El número de objetos presentes puede haber sido grande, y su naturaleza simple (libros) o compleja (juegos de construcción). Las notas sobre aspectos adicionales de los objetos que pueden estar influenciando la volición del niño deben ser hechas en el espacio provisto en esa sección (por ejemplo, las propiedades intrínsecas de los objetos tales como el peso o las características motoras y/o sensoriales que influyen el comportamiento).

## **El Ambiente Social**

Esta sección describe las características del ambiente social. Incluye los varios grupos sociales presentes en el ambiente. El ambiente social de un niño puede consistir de interacciones de uno a uno, o en grupos pequeños o grandes. El grupo social puede ser elegido por el niño (como por ejemplo un grupo de niños que se buscan para jugar juntos a la hora del recreo) o preseleccionado (por ejemplo un grupo de niños asignados a competir en un mismo equipo por la maestra de educación física). Puede consistir de personas familiares o no familiares. El grupo puede estar compuesto de pares, de adultos, o de una combinación de ambos. También se puede observar al niño cuando está solo. El observador debe registrar además en qué medida el ambiente social provee oportunidades y demandas para la participación del niño (por ejemplo, es acogedor).

Por ejemplo, si un niño escoge jugar con su compañero favorito en la mesa de agua durante el tiempo de libre expresión, su ambiente social será descrito como compuesto de una interacción de uno a uno con un par elegido por él, y familiar. Además, el observador deberá notar si las interacciones del niño con este compañero influyen su participación en la actividad.

## **Las Formas Ocupacionales**

Esta sección detalla la naturaleza de las formas ocupacionales en las cuales el niño participa durante la observación. Formas ocupacionales son secuencias de acción gobernadas por reglas que conforman actividades culturalmente reconocibles y nombrables. Formas ocupacionales pueden ser cualquier cosa desde jugar con un autito de juguete o construir una casa con bloques, a tomar un baño o cepillarse el cabello. Las formas ocupacionales pueden ser familiares o novedosas para el que las desempeña, escogidas o preseleccionadas por otra persona, estructuradas (como jugar a la rayuela) o no estructurada (como correr libremente por el patio) y pueden proveer diferentes grados de desafío. El observador debe notar si otras características de las formas ocupacionales influyen sobre el comportamiento del niño (por ejemplo, tener suficiente tiempo para completar la actividad).

Por ejemplo, si se observa un niño en el aula durante el tiempo de juego libre, y el niño juega en la mesa de agua, se puede decir que el niño participa en una actividad familiar, escogida por él, no estructurada, que plantea un desafío moderado (el niño trata de verter agua en un embudo para hacer girar una rueda). Además, el observador toma nota de cualquier otra característica de la forma ocupacional que podría estar influyendo sobre la volición del niño (por ejemplo, el placer que le provoca jugar con agua).

Si se observa al niño mientras participa en una forma ocupacional determinada, deben completarse las cuatro secciones del Registro de Características Ambientales ya que todas influyen sobre la forma ocupacional.

## USO DEL PVQ PARA ESTABLECER OBJETIVOS Y PLANIFICAR LA INTERVENCIÓN

---

Después de administrar el PVQ se revisan los puntajes otorgados al niño y los registros de características ambientales correspondientes a cada observación. Así, el evaluador determina si existe un patrón en el puntaje otorgado al niño en las distintas observaciones, y si se existen variaciones en los puntajes otorgados en los distintos ambientes. La información obtenida provee al evaluador una indicación de los puntos fuertes y débiles de la volición del niño, así como de la manera en que las características ambientales pueden estar impactando la motivación. El sistema de puntaje del PVQ provee información sobre el grado de asistencia necesario para suscitar una participación más activa en el niño.

El evaluador nota dónde emerge la volición del niño, qué grado de asistencia necesita, qué características ambientales apoyan más la volición, y luego establece objetivos apropiados a la volición del niño. Si, por ejemplo, los puntajes de un niño caen sobre todo en el área más baja de la jerarquía volicional (exploración), el profesional tiene una clara imagen de dónde comenzar la intervención. En este caso, el objetivo de la intervención será promover en el niño la exploración activa de su ambiente. Un ambiente favorable a la exploración es uno que sea interesante para el niño y en el cual no exista riesgo de fracaso. Puntajes en el nivel de competencia indican, en cambio, que el niño está intentando expandir su repertorio de habilidades. El profesional usará esta información para organizar el ambiente de modo tal que el niño se sienta más inclinado a desarrollar nuevas habilidades o a refinar las que están emergiendo. Si alguno de los puntajes del niño caen en el nivel de logro, el niño estará comenzando a intentar actividades más desafiantes. En este caso el evaluador deberá establecer objetivos que planteen demandas volicionales mayores.

También debe evaluarse el nivel de asistencia que el niño requiere para poder proporcionarle el apoyo necesario. Por ejemplo, si un niño recibe muchos puntajes de Dudoso, el observador debe tenerlo presente e informar a los cuidadores del niño que puede ser necesario proveer ánimo y/o apoyo adicional para que el niño participe activamente en las tareas. La información recabada mediante la revisión del Registro de Características Ambientales ayuda a identificar qué apoyos ambientales pueden beneficiar más la volición del niño.

Los resultados obtenidos con el PVQ pueden usarse también para apoyar objetivos de tratamiento en otras áreas del desempeño, ya que un mayor grado de motivación ayudará al niño a progresar más rápidamente en el logro de esos objetivos. Un mayor grado de volición provee al niño un creciente sentido de competencia sobre sus habilidades y una mayor disposición a interactuar con el ambiente. El objetivo último es facilitar un sentido de competencia y efectividad que permitan la participación más activa del niño en su ambiente.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

---

- Andersen, S. P. (1998). *Using the Pediatric Volitional Questionnaire to assess children with disabilities*. Unpublished master's thesis, University of Illinois at Chicago, Chicago, IL.
- de las Heras, C. G., Geist, R., Kielhofner, G., & Li, Y. (2003). *The Volitional Questionnaire (VQ) (Version 4.0)*. Chicago: Model of Human Occupation Clearinghouse, Department of Occupational Therapy, College of Applied Health Sciences, University of Illinois at Chicago.
- Geist, R. (1998). *The validity study of the pediatric volitional questionnaire*. Unpublished master's thesis, University of Illinois at Chicago, Chicago, IL.
- Harter, S. (1983). The development of the self-system. In M. Hetherington (Ed.), *Handbook of child psychology: Social and personality development* (Vol. 4). New York: John Wiley & Sons.
- Harter, S. & Connel, J.P. (1984). A model of relationships among children's academic achievement and self-perceptions of competence, control, and motivation. In J. Nicholls (Ed.), *The development of achievement motivation*. Greenwich, CT: JAI.
- Lefcourt, H. (1981). *Research with the locus of control construct, Vol. 1: Assessment and methods*. New York: Academic Press.
- Kielhofner, G. (2002). *The Model of Human Occupation: Theory and Application*. 3<sup>rd</sup> Edition. Baltimore, MD: Lippincot, Williams & Wilkins.
- Reilly, M. (1974). *Play as exploratory learning*. Beverly Hills, CA: Sage Publications.
- Rotter, J.B. (1960). Generalized expectancies for internal versus external control of reinforcement. *Psychological Monographs: General Applications*, 80, 1–28.

## **APÉNDICE A: TABLA MAESTRA**

---

Esta tabla ofrece un resumen de las definiciones de los 14 ítems del PVQ. Usa una actividad como ejemplo para ilustrar los comportamientos que reflejan los ítems. La tabla se ofrece como ejemplo y no implica que la evaluación puede administrarse sólo observando un niño jugando con bloques y tomando nota de sus reacciones.

Ítem	Definición	Ejemplo
1) Muestra Curiosidad	Nota, presta atención a, explora, objetos o personas en el ambiente.	Al entrar en un área de juego, un niño mira un juego de bloques de construcción.
2) Inicia Acciones	Inicia interacciones simples con el ambiente.	Un niño extiende la mano para tomar un juego de bloques.
3) Se Orienta hacia un Objetivo	Usa o trata de usar objetos o su propio cuerpo con un propósito definido.	Un niño alinea bloques uno junto al otro.
4) Muestra Preferencias	Elige o demuestra inclinación hacia ciertos objetos, eventos o personas.	Un niño elige jugar sólo con los bloques azules.
5) Intenta Cosas Nuevas	Participa en actividades nuevas, o incorpora algo nuevo en una actividad familiar.	Un niño intenta realizar un diseño nuevo con bloques.
6) Permanece Involucrado	Muestra continuo compromiso emocional con la actividad en la que está participando.	Un niño continúa jugando con bloques a pesar de que sus amigos lo invitan a participar en otro juego.
7) Expresa Placer con sus Logros	Demuestra satisfacción con el éxito obtenido y/o con la calidad de su desempeño.	Al terminar una tarea con bloques de construcción un niño exclama: "¡Lo logré!".
8) Trata de Resolver Problemas	Cuando surgen problemas en la tarea, trata de corregir errores o de buscar soluciones.	Un niño rediseña una estructura de bloques colocando los más grandes en la base para evitar que la torre se siga cayendo.
9) Trata de Producir Efectos	Interactúa con el ambiente con el fin de producir una respuesta sin que exista riesgo de fracaso.	Un niño golpea un bloque contra la mesa con el fin de escuchar el sonido que produce.
10) Practica Habilidades	Se esfuerza por desarrollar sus habilidades hasta lograr el nivel de competencia deseado.	Un niño intenta una y otra vez de colocar un bloque sobre otro en equilibrio.
11) Busca Desafíos	Acepta oportunidades incrementar sus logros o de desempeñarse en condiciones más demandantes.	Un niño intenta construir la torre más grande posible usando todos los bloques disponibles.
12) Organiza / Modifica el Ambiente	Altera elementos del ambiente con el fin de incrementar las demandas de su desempeño.	Un niño decide incorporar elementos extraños en su torre para mejorar su estructura.
13) Realiza una Actividad hasta Completarla	Persiste o mantiene el nivel de esfuerzo hasta que alcanza el objetivo deseado.	Un niño trabaja con bloques hasta que consigue copiar exactamente el modelo que aparece en la tapa de la caja de bloques.
14) Usa la Imaginación	Incorpora el uso de la imaginación para aumentar las demandas del desempeño.	Un niño juega a construir "un rascacielos" y se apura a terminarlo antes de que llegue "King Kong".



## **APÉNDICE B: HOJAS DE PUNTAJE**

---

### Cuestionario Volicional Pediátrico - Hoja de Registro A

<b>Nombre:</b> _____			
<b>Fecha de Nacimiento:</b> _____			
<b>Sexo:</b> M ___ F ___			
<b>Evaluador:</b> _____			
Sesión I Comentarios	Sesión I Fecha: ___/___/___ Lugar: _____	Sesión II Fecha: ___/___/___ Lugar: _____	Sesión II Comentarios
	P D I E Muestra Curiosidad	P D I E Inicia Acciones	
	P D I E Se Orienta hacia un Objeto	P D I E Muestra Preferencias	
	P D I E Intenta Cosas Nuevas	P D I E Permanece Involucrado	
	P D I E Expresa Placer con sus Logros	P D I E Trata de Resolver Problemas	
	P D I E Trata de Producir Efectos	P D I E Practica Habilidades	
	P D I E Busca Desafíos	P D I E Organiza / Modifica el Ambiente	
	P D I E Realiza Actividad h/ Completarla	P D I E Usa la Imaginación	
	P D I E	P D I E	
<b>Clave: P = Pasivo    D = Dudoso    I = Involucrado    E = Espontáneo</b>			
<b>Resumen:</b> _____			



## Cuestionario Volicional Pediátrico – Registro de las Características Ambientales

Nombre: _____	
Fecha de Nacimiento: _____	
Sexo: M ___ F ___	
<p style="text-align: center;"><b>Espacio</b></p> <p>Lugar de la Observación: _____</p> <p> <input type="checkbox"/> Natural                      <input type="checkbox"/> Artificial  <input type="checkbox"/> Interior                        <input type="checkbox"/> Aire Libre  <input type="checkbox"/> Tranquilo                      <input type="checkbox"/> Ruidoso         </p> <p>Espacio para Moverse:</p> <p><input type="checkbox"/> Pequeño                        <input type="checkbox"/> Adecuado</p> <p>Otros Factores que Influyen sobre la Volición: _____</p>	<p style="text-align: center;"><b>Objetos</b></p> <p> <input type="checkbox"/> Familiares                      <input type="checkbox"/> No Familiares  <input type="checkbox"/> Naturales                       <input type="checkbox"/> Fabricados  <input type="checkbox"/> Similares                       <input type="checkbox"/> Disímiles  <input type="checkbox"/> Simples                         <input type="checkbox"/> Complejos  <input type="checkbox"/> Escasos                         <input type="checkbox"/> Abundantes         </p> <p>Otros Factores que Influyen sobre la Volición: _____</p>
<p style="text-align: center;"><b>Ambiente Social</b></p> <p> <input type="checkbox"/> Individual                      <input type="checkbox"/> Uno a Uno  <input type="checkbox"/> Grupo (Cantidad de Personas): _____         </p> <p> <input type="checkbox"/> Familiar                         <input type="checkbox"/> No Familiar  <input type="checkbox"/> Pares                            <input type="checkbox"/> Adultos  <input type="checkbox"/> Elegido por el Niño           <input type="checkbox"/> Preseleccionado         </p> <p>Otros Factores que Influyen sobre la Volición: _____</p>	<p style="text-align: center;"><b>Formas Ocupacionales</b></p> <p>Actividad en la que el Niño Participa: _____</p> <p> <input type="checkbox"/> Familiar                         <input type="checkbox"/> No Familiar  <input type="checkbox"/> Estructurada                 <input type="checkbox"/> No Estructurada  <input type="checkbox"/> Desafío Adecuado            <input type="checkbox"/> Desafío Inadecuado  <input type="checkbox"/> Elegida por el Niño         <input type="checkbox"/> Preseleccionada         </p> <p>Otros Factores que Influyen sobre la Volición: _____</p>