



## Función Ejecutiva

### Nivel 1a

- No se propone ninguna meta u objetivo, (por ejemplo solo deambula sin rumbo o se entretiene con estimulación sensorial que el adulto dispone para él o que se encuentra por casualidad en su entorno).
- No trata de provocar él mismo algún efecto sensorial usando intencionalmente un objeto o juguete o utilizando al adulto para ese propósito.

### Nivel 1b

- Muestra tener intención de meta, tratando de resolver un problema o conseguir un objetivo pero solo mediante conductas de una sola acción, (por ejemplo alargar su brazo para coger algo que quiere o apartar un obstáculo que le impide coger algo y que solo está parcialmente oculto)
- Solo intenta alcanzar metas que se le presentan delante de él (no trata de buscar un objeto desaparecido, ni siquiera cuando se le esconde delante de él).
- No usa objetos de forma relacional (no mete objetos en cajas, por ejemplo) ni de forma convencional (una cuchara para metérsela en la boca o un palo para golpear un tambor).

### Nivel 1c

- Ha comenzado a descubrir primeras relaciones causa – efecto (por ejemplo pulsa al menos un botón para obtener efectos interesantes o realiza un acto motor para provocar una reacción en el adulto de forma intencionada como protestar para que le cojan, tocar la mano del adulto para que sigan dándole de comer).
- Todavía no tantea para descubrir efectos causales múltiples.
- Busca un objeto oculto ante su vista, en un único escondite, inmediatamente después de escondido.
- Secuencia al menos dos acciones, o realiza al menos una acción intermedia, con el objetivo de alcanzar la meta (quita una tapa antes de coger un objeto que está dentro, empuja un obstáculo para llegar a un objeto, tira de una tela o cuerda para alcanzar algo, etc.), aunque tan solo emplea acciones anteriormente utilizadas.

### Nivel 2a

- Explora objetos o juguetes descubriendo por ensayo-error formas de ponerlos en marcha o formas de resolver un problema, (por ejemplo, la forma de sacar una bolita de una botella, dando la vuelta a la misma, o la forma de encajar una pieza en un puzle de encaje de figuras geométricas o de encender un juguete musical.)
- Usa objetos de forma combinada (por ejemplo, mete un cubo en una taza y golpea con un palo un tambor o una pelota para hacerla rodar).
- De igual manera descubre relaciones entre sus conductas y sus efectos en los adultos familiares (por ejemplo, juega a repetir una acción que le ha hecho gracia a un adulto y que le ha provocado un sobresalto, una risa compartida o un aplauso o una felicitación).



### Nivel 2b

- Busca objetos ocultos, seleccionando tres escondites posibles, al menos transcurridos 8 -10 segundos de su desaparición o busca activamente un objeto que necesita por la habitación.
- Da muestras de reconocer fotografías de personas y objetos, anticipando lo que va a hacer en base a la imagen representada o emparejando un objeto y una imagen.
- Reconoce el uso funcional de los objetos de la vida diaria, usándolos de forma combinada (cuchara para trasvasar alimentos, por ejemplo).
- Empareja imágenes idénticas, al menos de forma emergente.

### Nivel 3

- Va a otra habitación a buscar un objeto que necesita (por ejemplo, una cuchara para comer un yogur) o para realizar una acción previamente pensada (por ejemplo, ir al W.C. cuando siente ganas de hacer pis).
- Completa puzzles de encaje usando tanto estrategias de tanteo como estrategias representacionales.
- Empareja fácilmente imágenes idénticas, formas y colores y comienza a emparejar atendiendo a dos variables (forma y color, por ejemplo), aunque aún puede cometer algunos errores.
- Clasifica objetos o imágenes por una variable, o al menos lo intenta (aquí los rojos y aquí los negros).
- Copia construcciones con al menos 3 cubos atendiendo a una variable simple de posición (-abajo- al lado-delante, encima,( por ejemplo al copiar de forma diferencial una torre, un tren y un puente de tres cubos).
- Anticipa con claridad el efecto de causas físicas, al menos con referencia a los acontecimientos diarios (se cae, se va a romper) y también los reconoce en historias con apoyo gráfico.

### Ficción e Imaginación

#### Nivel 1a

- No usa los juguetes de forma diferenciada y funcional, solo repite con ellos las mismas conductas dirigidas a tener experiencias sensoriales (chupar, tirar, aplastar o tocar, mirar, agitar..)

#### Nivel 1b

- Utiliza algunos juguetes de forma diferenciada (por ejemplo, un sonajero o campana para agitar y hacer ruido o una tapa redonda para girar), e incluso relaciona algunos objetos entre sí



(golpea la cuchara sobre la mesa o sobre una taza) pero centrándose en la repetición de experiencias sensoriales y sin tener en cuenta su uso funcional.

### Nivel 2a

- Realiza acciones funcionales simples con juguetes y se entretiene explorándolos intencionalmente para descubrir su funcionamiento y relaciones causa-efecto.
- Identifica el uso funcional de los objetos que usa en su vida diaria y comienza a realizar primeras acciones pre-simbólicas, representando acciones aisladas de la vida diaria sobre sí mismo o sobre otros (peinarse, dar de comer a su madre o a un muñeco).
- Aún no es capaz de representar verdaderas secuencias de acción aunque al final de etapa puede que comience a combinar dos juguetes entre sí, o incluir dos acciones simples seguidas (montar un papa en el coche y rodar o meter a la muñeca en la cama y tajarla).

### Nivel 3

- Secuencia varias acciones para representar experiencias diarias( por ejemplo, da de comer a una muñeca y luego la acuesta, o pone comida en la cacerola, la mueve y después hace que come).
- Comienza a dar un papel cada vez más activo a los muñecos, dotándoles de estados mentales (emociones, sentimientos, intenciones, opiniones..) y progresivamente va introduciendo algunas secuencias cortas y muy simples referidas a acontecimientos menos frecuentes de su vida diaria (visita al médico) o a acciones de otras personas (hacer de profesora).

### Lectoescritura

#### Nivel 1

- Asocia objetos de la vida diaria con las situaciones en la que estos se usan, identificando el uso funcional de esos objetos y anticipando hechos ante la presentación de un objeto que los representa.

#### Nivel 2

- Se interesa por las representaciones de personas u objetos en fotografías o imágenes.
- Reconoce el significado de una fotografía, asociándola al objeto o persona que representa.
- Empareja imágenes idénticas o al menos da muestras de darse cuenta de la semejanza de dos imágenes idénticas.

#### Nivel 3

- Empareja formas y colores. Comienza a emparejar algunas letras mayúsculas y primeras grafías de números.
- Emparejar palabras y comenzar a reconocer primeras palabras escritas, sabe que las palabras escritas representan significados.