|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. **Mostrar interés por atender y explorar su entorno social y su entorno físico** | **CRITERIO: S/E/AT/NT** | **Observaciones/Estrategias** |
| 1a. Observa/se interesa por lo que hace el profesor o el cuidador habitual cuando comparte con él algún juego sensoriomotor o cuando este realiza acciones o actividades vinculadas específicamente a los intereses del niño, al menos cuando el adulto utiliza estrategias motivacionales de control atencional (expresión emocional exagerada, sonidos llamativos, juegos cara-a-cara, presentación cara-a-cara con un objeto-palabra o canción significativa para el niño, etc.).  *Anotar tipo de juegos y/o estrategias.*  *Ver objetivos de área social: componente Relaciones sociales y atención conjunta* | **1** |  |
| 1b. Observa/se interesa por juguetes específicos relacionados con sus intereses o preferencia estimular  *Especificar tipo de juguetes u objetos* | **1** |  |
| 1c.Observa/se interesa por lo que hace el profesor o el cuidador habitual en distintos contextos o actividades  *Anotar: siempre o con frecuencia/casi siempre/poco frecuente* | **2** |  |
| 1d.Observa/se interesa por lo que hacen otros niños, al menos cuando estos realizan actividades relacionadas con los intereses del propio niño, por ejemplo en juegos motores o musicales | **2** |  |
| 1e.Observa/se interesa por objetos y juguetes normativos para su edad de desarrollo, aplicando esquemas distintos y funcionales  *Anotar juguetes y juegos preferidos*  *Ver área cognitiva: componente Ficción e imaginación.* | **2** |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| 1. **Tener conciencia de sus propias acciones frente al mundo físico y social, actuar con intención de meta, usando deliberadamente conductas o medios dirigidos a conseguir un objetivo, y ser capaz de organizar secuencias de acción, coordinando varios medios o conductas, dirigidas al mismo fin.** | **CRITERIO: S/E/AT/NT** | **Observaciones/Estrategias** |
| 2a. Realiza acciones simples intencionales. Por ejemplo: alcanza un objeto que se encuentra dentro de su campo visual; golpea un objeto para hacerlo sonar; coge alimento para comérselo; tirar un objeto intencionalmente para ver como cae o escuchar el sonido al caer; alza su brazo para que le hagan cosquillas; agita un juguete o campana para escuchar como suena; retira su mano para no mancharse o quemarse; mueve su cuerpo o mira al adulto para que este continúe con un juego de saltos o de baile, etc. | **1** |  |
| 2b. Resuelve problemas y juega con juguetes que implican coordinar dos acciones conocidas dirigidas a una meta simple o distintos cambios de foco atencional, así como percibir relaciones causales simples. Por ejemplo: destapa una caja para coger algo de su interior (al inicio cajas transparentes); pulsa un botón para activar la luz o un juguete causal simple; aparta o sortea un obstáculo para alcanzar un objeto; empuja con la mano una bola por un camino o laberinto para ver su efecto al final del mismo; tira de un cordón o de una tela para alcanzar un objeto situado al final del mismo; comienza a atender simultáneamente a un objeto y una persona en un juego de atención conjunta persona-objeto-persona; deja un juguete en la mesa, o se lo entrega al adulto, para poder coger otro etc. | **1** |
| 2c. Resuelve problemas y juega con juguetes que exigen coordinar varias acciones conocidas y/o distintos instrumentos para llegar a meta, así como distintos focos atencionales y distintas relaciones causales en un mismo contexto. Por ejemplo, pulsa distintos botones para activar distintos muñecos o puertas en juguete causal, cerrando luego las compuertas para volver a activarlos; lanzar bolas en un laberinto o camino usando un martillo; se sube a una silla para alcanzar un objeto en alto; mueve el ratón del ordenador para conseguir un efecto visual. | **2** |
| 2d. Comienza a descubrir nuevos medios para resolver problemas, tratando de usar primeras estrategias de ensayo-error e intentando por tanteo nuevas acciones o modos de usar algunos instrumentos. Por ejemplo: pincha con un palillo un alimento para luego comérselo; mete la varilla de las pompas para coger jabón y luego soplarlas; trata de sujetar objetos con las manos y la barbilla para que no se caigan; trata de lanzar bolas con un palo de golf, tratando luego de rescatarlas detrás de un mueble usando el mismo palo; acciona o trata de accionar muñecos de cuerda o disparadores de coches o bolas, aunque luego no lo consiga; tantea con una botellita entre las manos el modo de sacar una bolita que se encuentra en su interior, tantea como alcanzar un objeto que se encuentra en alto probando a erguirse o a subir a una banqueta que se encuentra debajo del objeto. | **2** |  |
| 2e.. Progresa en el modo de resolver problemas coordinando acciones e instrumentos nuevos, pero ahora no solo usa mejor y de forma más persistente las estrategias de tanteo sino que también se vale de estrategias representacionales y es capaz de generalizar con flexibilidad medios o estrategias que ya le habían resultado útiles en otros contextos . Evidencias claras y consistentes de que “piensa” o “planifica” antes de actuar. Por ejemplo, completa un puzle de figuras geométricas sin necesidad de tanteos, solo observando bien las formas; va a buscar a otro lugar una silla que le sirva para alcanzar un objeto en alto; va a buscar a otra habitación una cuchara para comerse un yogur o se le ocurre pegar con un gomets un papel en la pared para que no se caiga. | **3** |  |
| 1. **Establecer relaciones causa-efecto gradualmente más complejas** |  |  |
| 3a.Establece relaciones causales simples de tipo físico, anticipando el efecto físico de una acción suya, o de otra persona, momentos antes de que ocurra pero limitándose a acciones conocidas y a su relación con un único efecto que previamente se le ha mostrado o que él se encuentra por casualidad y trata de repetir. Por ejemplo, se oculta porque un globo va a salir volando y hará ruido, pulsa la clavija de la luz o un único botón de un juguete causal simple. | **1** |  |
| 3b. Establece relaciones causales mediante exploración activa que incluye tantear distintas acciones o medios para conseguir uno o varios efectos, por ejemplo tantea entre diferentes botones de un juguete causal múltiple tratando de establecer las relaciones entre cada uno de los botones y sus posibles efectos. | **2** |  |
| 3c. Establece relaciones causales de tipo físico, viendo historias y anticipando en ellas el efecto físico causado por acciones cotidianas de su entorno (se cae, se rompe) | **3** |  |
| 3.d.Predice hechos concretos de acuerdo a su temporización y conocimiento de las rutinas de la vida diaria, con respecto a actividades que el mismo realiza (me lavo, después me seco) | **3** |  |
| 3e. Comienza a establecer primeras relaciones causales entre hechos físicos y emociones, o entre hechos físicos e intenciones, referidos a experiencias diarias (se ha roto el coche, esta triste) | **3** |  |
| 3f. Establece relaciones causales de tipo físico, seleccionando entre varias imágenes el efecto físico causado por una acción que previamente se le ha mostrado con otra imagen , incluyendo acciones alejadas de sus propias actividades cotidianas (compra pan-tiene que pagarlo)  *Ver en el punto 5g: tareas “Primero/Después.* | **4** |  |
| 3g. Ordena historias temporales progresivamente más complejas (incluir de 2-6 viñetas) | **4** |  |
| 3h. Establece relaciones causales entre hechos físicos y primeros estados mentales (emociones, intenciones, deseos y conocimientos)  *Ver área social: Estados mentales* | **4** |  |
| 1. **Incrementa de forma progresiva la capacidad de organizarse y planificar con visión de futuro** |  |  |
| 4a.Presenta señales o índices de anticipación en actividades manipulativas y en juegos sensoriomotores (por ejemplo, mira el lugar donde espera ver aparecer una bola que rueda por un laberinto o cierra los ojos anticipando un sonido de un objeto al caer; extiende su brazo hacia el adulto cuando este le anticipa con un gesto que va a hacerle cosquillas por el brazo) | **1** |  |
| 4b.Anticipa 2-3 rutinas familiares diarias, en contexto habitual, ante la presentación de un objeto o persona familiar asociado a las mismas | **1** |  |
| 3c. Anticipa las distintas rutinas familiares de la vida diaria, ante la presentación de un objeto o persona familiar asociado a las mismas | **2** |  |
| 4d.Anticipa lo que va a hacer a continuación cuando el adulto le enseña una foto o imagen asociada a dicha actividad.  *Ver documento adjunto guía de apoyos visuales* | **2** |  |
| 4e.Anticipa una regañina o la alegría del adulto ante algo que ha hecho, al menos en contexto y acción habitual. | **2** |  |
| 4f.Si se le prepara una agenda de actividades, reconoce su agenda y lo que esta significa con respecto a la organización secuenciada de distintas actividades que va a realizar. Anticipa lo que tiene que hacer siguiendo la secuencia marcada y revisa la agenda al iniciar una nueva actividad y al finalizarla, manipulando correctamente la secuencia de la misma, siempre que el adulto se lo recuerde y con agendas que incluyen una secuencia corta de actividades a realizar en un tiempo concreto de futuro inmediato, por ejemplo, la secuencia de actividades en la hora de apoyo escolar o intervención temprana o la agenda de actividades de lo que va a hacer desde después de comer a la merienda (entre tres –cuatro actividades, aunque pueden ser algunas más si se refiere a actividades inmediatas a realizar en un periodo corto de tiempo, por ejemplo, durante las clases de apoyo o de atención temprana)  *Ver documento adjunto guía de apoyos visuales. Se recomienda iniciar con agendas parciales, con progresión creciente de las secuencias de actividad registradas.* | **3** |  |
| 4g.Sigue una secuencia de entre 2 y 3 pasos, marcados en formato de mini-agenda (dibujos o pictogramas organizados en serie temporal) para completar una secuencia de juego simbólico o para completar una rutina de autocuidado personal o de colaboración en el hogar, al menos con ayuda del adulto.  *Ver documento adjunto guía de apoyos visuales* | **3** |  |
| 4h. Completa de forma organizada tareas de reproducción de modelos con cubos o figuras geométricas tridimensionales atendiendo a la variable de posición e introduciendo los conceptos de “arriba, abajo, juntos o al lado”, utilizando al menos 3-5 cubos | **3** |  |
| 4i. Si se le prepara una agenda de actividades, reconoce su agenda y lo que esta significa con respecto a la organización secuenciada de distintas actividades que va a realizar. Anticipa lo que tiene que hacer siguiendo la secuencia marcada y revisa la agenda al iniciar una nueva actividad y al finalizarla, manipulando correctamente la secuencia de la misma, incluyendo la agenda diaria en el colegio o en casa.  *Ver documento adjunto guía de apoyos visuales. Se recomienda iniciar con agendas parciales, con progresión creciente de las secuencias de actividad registradas* | **4** |  |
| 4j.Sigue una secuencia de entre 3 y 6 pasos, marcados en formato de mini-agenda (dibujos o pictogramas organizados en serie temporal) para completar una secuencia de juego simbólico o para completar una rutina de autocuidado personal o de colaboración en el hogar, se incluye colaborar en la realización de recetas de cocina.  *Ver documento adjunto guía de apoyos visuales* | **4** |  |
| 4k.Entiende los términos “primero/ y después". Aprende a realizar tareas de las denominadas “Primero/Después”, ordenando imágenes o respondiendo verbalmente a cuestiones que afectan a la temporización de rutinas cotidianas o a las relaciones causa-efecto.  *Ver documento guía de apoyos visuales* | **4** |  |
| 4l. Completa de forma organizada tareas de reproducción de modelos con cubos o figuras geométricas tridimensionales o planas., atendiendo a una o dos variables de forma y/o color, junto con la variable de posición e introduciendo conceptos de encima-debajo, al lado, delante-detrás, juntas-separadas. | **4** |  |
| 4ll. Anticipa/ conoce o pregunta por rutinas semanales. Puede interpretar una agenda semanal donde se le marca una o dos actividades diferenciadoras de cada día (colegio-casa, piscina o día que le toca sesión con su terapeuta de atención infantil temprana) | **4** |  |
| 4m. Completa de forma organizada tareas de reproducción de dibujos a partir de un modelo simple adaptado a sus habilidades con el control del trazo. Se inicia con copias a partir de líneas horizontales y verticales, posteriormente se introduce el círculo. Es interesante incorporar sellos de caucho para estampar dibujos. | **4** |  |
| 4n.Decide junto con el adulto como organizar un tiempo de ocio, consensuando entre ambos la agenda de actividades y llegando a acuerdos cuando hay confrontación | **4** |  |
| 4ñ. En su juego simbólico comienza a haber planes previos a la acción.  *Ver área de cognición: componente ficción e imaginación* | **4** |  |
| 1. **Orientar su atención a distintos focos atencionales, manejando a la vez varias fuentes de información.** | **CRITERIO: S/E/AT/NT** |  |
| 5a. Mira/localiza objetos y personas que están en su campo visual | 1 |  |
| 5b. Sigue objetos que se mueven horizontal y verticalmente enfrente de él , a distintas distancias y velocidades relativas (por ejemplo, seguir con la vista pelotas que ruedan delante de él, seguir con la vista un objeto que se cae)  *Ver área sensoriomotora: procesamiento sensorial visual* | 1 |  |
| 5.c. Mira alternativamente a dos, e incluso tres objetos, que se le presentan | 1 |  |
| 5d.. Mira alternativamente a un objeto y al adulto | 1 |  |
| 5f. Atiende a dos focos de atención inmediatos (por ejemplo, mete una bola por un tubo o laberinto, buscando luego con la vista el punto por donde van a salir) | 1 |  |
| 5g. Atiende a dos focos atencionales demorados entre 5" y 10" (lanzar un globo o canica por la habitación e ir a buscarlo luego), buscar el objeto que quiere por la habitación) | 2 |  |
| 5h. Hace recados que impliquen mantener la meta con demora de más de 10"-15” o que impliquen cambio de escenario | 3 |  |
| 5i. Realiza tareas que implican seguir o mantener en su mente una variable o regla (emparejar y clasifica r objetos por una variable siguiendo criterios perceptivos de color o forma y/o por variables funcionales simples; sigue tareas que implican identificar imágenes idénticas a un modelo dado, por ejemplo, “pinta todas las flores, los otros dibujos no” )  *Ver área cognitiva: componente lecto-escritura inicial. Punto 2.* | 3 |  |
| 5j. Realiza tareas que implican seguir o mantener en su mente dos variables o reglas (clasifica objetos siguiendo dos variables o criterios perceptivos y realiza tareas del tipo “pinta de naranja el sol y de amarillo las estrellas”. | 4 |  |
| 5k.Emparejar o clasificar imágenes cambiando o alternando criterios de actuación, en base a dos variables posibles que pueden alternarse o cambiarse según criterio.  *Ver documento adjunto de función ejecutiva (ejemplos cartas del UNO o cartas indicadas en documento adjunto)* | 4 |  |
| 1. **Representarse mentalmente objetos y metas que no están presentes e incrementar memoria de trabajo. Buscar activamente un juguete desaparecido o ausente, incluyendo plazos o demora de respuestas** | **CRITERIO: S/E/AT/NT** | **Observaciones/Estrategias** |
| 6a. Levanta un pañuelo o recipiente para encontrar algo que ha visto esconder debajo de él, inmediatamente después de verlo desaparecer o apenas transcurridos más allá de 2”-4” | 1 |  |
| 6b. Busca un objeto escondido ante su vista en un recipiente, seleccionado entre dos o tres recipientes posibles, inmediatamente después de verlo desaparecer. Se inicia en la búsqueda del objeto tras desplazamientos invisibles. | 2 |  |
| 6c. Busca objetos que ha visto rodar debajo de un mueble | 2 |  |
| 6d. Sigue con la vista movimientos de pompas | 2 |  |
| 6e. Busca o localiza objetos en sus lugares habituales. | 2 |  |
| 6f. Asocia objeto-fotografía, reconociendo que la foto representa un objeto real. | 2 |  |
| 6g. Comienza a utilizar primeras estrategias representacionales en tareas de puzles de encajes de figuras geométricas. | 2 |  |
| 6h. Busca por la habitación en la que se encuentra, o pide activamente, un objeto desaparecido o ausente | 2 |  |
| 6i. Juega al escondite, tratando de buscar activamente a una persona escondida, al menos cuando ésta le llama o da pistas visuales. | 2 |  |
| 6j. Juega al escondite buscando activamente a una persona escondida y comienza a comprender el cambio los papeles cuando tiene que ser él el que se esconde. | 3 |  |
| 6k. Busca un objetos que se le pide, o que el mismo necesita para realizar una acción (por ejemplo, la cuchara para comerse el yogur) y que se encuentra en otra habitación. | 3 |  |
| 6l. Encuentra un objeto sirviéndose de una fotografía que muestra donde se encuentra. | 3 |  |
| 6ll. Repite un listado de dos dígitos o una frase de al menos 2 palabras. | 3 |  |
| 6m. Si se les presenta una imagen y después, una vez oculta, se les muestra una lámina con tres imágenes diferentes, recuerdan cuál de ellas es idéntica a la imagen visualizada en primer lugar | 3 |  |
| 6n. Indica que objeto falta de un grupo de tres objetos previamente mostrado, cuando el adulto tapa uno de ellos fuera de su vista | 4 |  |
| 6ñ. Repite tres dígitos y frases de al menos 3-4 palabras | 4 |
| 6o. Repite primeras frases coordinadas simples y recuerda algunos de los principales acontecimientos de un cuento previamente narrado | 4 |
| 6p. Busca parejas iguales en un juego de memoria con imágenes volteadas. | 4 |
| 1. **Tener conciencia de sí mismo y de los otros** | **CRITERIO: S/E/AT/NT** | **Observaciones/Estrategias** |
| 7a. Acepta el contacto físico con otras personas y juegos de estimulación táctil/corporal | 1 |  |
| 7b.Reconoce que las otras personas son agentes activos que pueden actuar sobre el (darle cosas, cubrir sus necesidades, etc) y que él puede también actuar sobre las personas (llorar para que lo cojan, por ejemplo) | 1 |  |
| 7c. Reconoce su imagen en el espejo | 1 |  |
| 7d. Comienza a responder a su nombre, aunque todavía lo haga de forma inconsistente. | 1 |  |
| 7e. Mira al adulto o aplaude cuando algo le sale bien | 1 |  |
| 7f. Responde a su nombre de forma consistente. | 2 |  |
| 7g. Reconoce su imagen en una fotografía | 2 |  |
| 7h.Reconoce a sus padres y familiares en una fotografía. | 2 |  |
| 7i. Se quita un “gomets” o una mancha dela frente u otro lugar de la cara mirándose en el espejo | 2 |
| 7j.Identifica al menos 2-3 partes elementales de su cuerpo | 2 |  |
| 7k. identifica al menos 5-6 partes elementales de su cuerpo | 3 |  |
| 7l. Informa que le toca su turno en juego o actividad | 3 |  |
| 7ll.Expresa su agrado u orgullo cuando algo le sale bien, con gestos o expresiones emocionales y/o a través del lenguaje oral | 3 |  |
| 7m. Expresa sus propios deseos, intenciones y emociones , comenzando a reconocer e identificar los de otras personas, aunque todavía apenas pueda comprender qué las causa, como anticiparlas o como manipularlas | 3 |  |
| 7n.Comparte deseos, intenciones, y emociones con otras personas, reconociendo que los estados mentales de las otras personas pueden ser distintos de las propias y comenzando a identificar las causas de las mismas.  *Ver área social: componente Estados mentales* | 4 |  |
| 7n.Expresa verbalmente que algo no le sale o que no sabe hacerlo (“no se”, “no me sale”, “no puedo”) | 4 |  |
| 7ñ. Revisa sus trabajos y los corrige si algo le ha salido mal | 4 |  |
| 7o.Reconoce y describe características físicas de personas fotografiadas y personas familiares (alto, tiene gafas, rubio..) | 4 |  |
| 7p.Reconocer y describir algunas de las acciones predominantes, intereses o gustos de sí mismo y de personas familiares | 4 |  |
| 7q.Establece relaciones apropiadas entre algunas necesidades básicas (alimentación, descanso, higiene) y acciones precisas para satisfacerlas............................. | 4 |  |
| 7r. Identifica comportamientos adecuados e inadecuados concretos en el uso de lugares o actividades cotidianas y/o en base a lo que le gusta o no a personas familiares. | 4 |  |
| **8. Control inhibitorio. Desarrollar autocontrol emocional, atencional y motivacional y ser capaz de dominar y filtrar** estados mentales (pensamientos, emociones..) y acciones, de cara a resistirse a las tentaciones, distracciones, estímulos irrelevantes, recuerdos, impulsos, hábitos, respuestas prepotentes o respuestas en marcha, permitiendo la focalización de la atención por periodos de tiempo prolongados en una tarea y de esta manera ejecutar adecuadamente planes y acciones encaminados a una meta | **CRITERIO: S/E/AT/NT** | **Observaciones/Estrategias** |
| 8a.Mantiene su atención en juegos sensoriomotores de acción-atención conjunta, durante al menos unos segundos.  *Anotar línea base de persistencia atencional en juegos de acción-atención conjunta* | 1 |  |
| 8b. Responde a “no” cuando va a coger o tocar algo que no debe, al menos mirando y parando su acción momentáneamente y al menos alrededor del 25% de las veces | 1 |  |
| 8c. Responde a “no” cuando va a coger o tocar algo que no debe, al menos momentáneamente y estando el adulto presente, al menos entre el 50%-60% de las veces. | 2 |  |
| 8d. Persiste en la expresión de un deseo cuando la primera vez no es atendido | 2 |  |
| 8e.Mantiene su atención en juegos sensoriomotores durante al menos 2 o 3 minutos | 2 |  |
| 8f. Aprende a usar el signo o la palabra “se acabó” para indicar que ya no quiere seguir una actividad | 2 |  |
| 8g.Acepta esperar sentado, al menos unos 30%-60%segundos, al adulto que le va a traer un objeto de su interés al menos mientras ve como el adulto va hacia dicho objeto y le habla reforzando la espera. | 2 |  |
| 8h.Acepta demorar un deseo o una intención de acción, comprendiendo y/o aprendiendo a usar los términos (lenguaje oral o signado) “espera”, “después de” “uno y ya está”, al menos con presencia de apoyos visuales en el formato de agenda | 3 |  |
| *8i.,* Mantiene su atención en juegos sensoriomotores de acción-atención conjunta hasta finalizarlos o hasta que el mismo o el otro participante indica que “se acabó” o que no quiere más. Sabe decir o signar “se acabó” o “a guardar” o un término similar cuando no quiere proseguir una actividad que se le ha propuesto o que está haciendo de forma conjunta con el adulto. | 3 |  |
| 8j.Inhibe una acción en marcha ante una petición del adulto en torno al 78 y 80% de las veces | 3 |  |
| 8k.Cumple alrededor del 75 % de las órdenes directas simples que se le dan (dame x, dáselo a papá, ponlo en x) | 3 |  |
| 8l. Acepta tiempos de espera progresivamente más largos cuando se le pide, al menos entre 1-3 minutos al final de etapa (por ejemplo, al pedirle que se quede sentado porque ha hecho algo mal o porque la maestra tiene que repartir los materiales de trabajo) | 3 |  |
| 8ll.Inhibe respuestas en juegos de turnos de dos participantes | 3 |  |
| 8m.Ayuda a algunas actividades del hogar cuando se le pide, por ejemplo, tirar envases a la basura, guardar sus juguetes o llevar la ropa al cesto de la lavadora. | 3 |
| 8n.Permanece en el lugar de actividad-trabajo que se le indica | 4 |
| 8ñ. Reconoce el peligro y trata de evitar situaciones u objetos peligrosos. | 4 |
| 8o.Tiene en su casa algunas responsabilidades acordes con su edad y perfil del desarrollo ( poner o quitar la mesa, llevar su plato al fregadero, etc.) \* Ver habilidades de autonomía/autocuidado personal en anexo | 4 |
| 8p.Conoce y respetar las normas básicas de casa y del colegio relativas a: situarse y mantenerse en el lugar que se le dice o que la actividad requiere; respetar los objetos de otras personas; mantenerse sentado en las actividades que lo requieren; no salir de un lugar sin permiso; guardar sus juguetes o materiales cuando termina una actividad, respetar la fila, etc.) | 4 |
| 8q. Completa de forma independiente rutinas de autocuidado y personal acorde a su edad madurativa, al menos con apoyos visuales y control estimular significativo (ver rangos anexos)  *Anotar número de pasos o acciones secuenciadas que realiza de forma independientes en una rutina* | 4 |
| 8r. Completa de forma independiente tareas manipulativas y/o cognitivas acorde a su edad madurativa, al menos tareas altamente estructuras y con apoyos visuales (ver rangos anexos)  *Anotar línea base de persistencia atencional en tareas* | 4 |
| 8rr. Expresa sus deseos y necesidades, aprendiendo a demorar deseos e intenciones cuando las circunstancias lo exigen y llegando a acuerdos cuando estos no coinciden con los del adulto (“y después x “– “uno y ya está”) | 4 |
| 8s.Desarrolla estrategias para autocalmarse cuando se siente presionado, incomodo, enfadado o con temor | 4 |
| 8t.Ejercita el autocontrol atencional con juegos y tareas normativas de infantil, del tipo:   * + Identificar lo que falta a un dibujo;   + Reproducir un modelo con figuras geométricas o con juego tipos tangram con figuras geométricas recortadas o digitales para infantil   + Buscar una imagen idéntica a un modelo entre una serie de más de 8 imágenes distintas o en lámina compleja   + Identificar entre una serie de dibujos cual es diferente o no corresponde al grupo;   + Identificar en una imagen algo absurdo o inadecuado (por ejemplo, un coche con pies en vez de ruedas)   + buscar un objeto entre muchos diferentes   + Seguir caminos y laberintos simples con un coche y después con un rotulador o lápiz.   + Juegos de emparejamiento y clasificación   + Seriaciones   + Juegos de domino | 4 |
| 8u.Responde a distintas tareas de inhibición compleja, tales como los juegos o tareas de puño-dedo, oso-dragón o noche-día  *Ver documento sobre función ejecutiva: intervención 3-6 años.* | 4 |
| 8v.Participa en juegos reglados, de ejercicio físico y de mesa, en los que se requiere control atencional e inhibición de acción prepotente  Ver área cognitiva: componente Ficción - imaginación | 4 |  |
| 8x.Revisa la tarea una vez completada o mientras la realiza, Corregir errores en las actividades dirigidas a un objetivo. | 4 |  |
| 8y. Usa el lenguaje para regular la conducta, especialmente para autoevaluarse o monitorizarse | 4 |  |
| **9. Desarrollar un pensamiento y comportamiento flexible** | **CRITERIO: S/E/AT/NT** | **Observaciones/Estrategias** |
| 9a. Cambia con flexibilidad el foco atencional. | 1 |  |
| 9b. Acepta y se motiva de forma progresiva por nuevos juguetes y actividades funcionales | 2 |
| 9c. Acepta de forma progresiva reglas nuevas en sus juegos o nuevos modos de hacer alguna de sus actividades funcionales | 2-3 |
| 9d.Acepta cambios ambientales y nuevas actividades | 3 |
| 9e. Reduce rituales o contenidos de interés intenso llegando a un acuerdo con sus padres o sus profesores de forma que no interfiera en la vida familiar o escolar, manteniéndolos bajo control estimular | 3-4 |
| 9f. Acepta las transiciones y cambios de actividad. | 3-4 |  |
| 9g.Responder a tareas de categorización revertida (clasificación u ordenación de tarjetas con cambio en la dimensión usada en la clasificación de las mismas ) | 4 |  |
| 9h. Repetir 2dígitos en orden inverso (en segunda mitad de etapa 4) | 4 |  |