

## Anexo 75. Inventario de desarrollo de las FE en E. Infantil (2-3 años)

Este inventario pretende ayudar a los educadores a valorar el inicio del desarrollo de las funciones ejecutivas de los niños de su aula, con el fin de poder llevar a cabo una planificación más concreta del desarrollo de acciones que facilite la adopción de medidas de intervención temprana.

Se trata de un documento, en el que cada tutor/a puede marcar la adquisición, o no, de los diferentes ítems para cada uno de los niños y, teniendo en cuenta esta información, planificar la estructuración del aula, las rutinas, los diferentes tipos de juego e, incluso, la aplicación de actividades concretas para el desarrollo de las FE.

Para realizar la valoración cualitativa de cada uno de los ítems, el educador podrá utilizar las actividades diarias del aula, lo que le permitirá hacer una evaluación contextualizada, teniendo en cuenta diversas variables como el momento evolutivo de los alumnos, su contexto social y familiar de desarrollo, etc.

En cualquier caso, es necesario tener en cuenta que este instrumento no tiene como objetivo hacer un diagnóstico de un posible trastorno, sino ayudar al educador en la planificación de las actividades del aula.

FE	ÍTEMS	SI	NO	AV
CONTROL ATENCIONAL	Tiene contacto ocular espontáneo (24 m)			
	Mantiene la atención en una tarea durante 5 minutos (24 m)			
	Encuentra un objeto real concreto entre varios (24 m)			
	Encuentra una imagen concreta en una lámina (30 m)			
	Tiene contacto ocular ante órdenes (30 m)			
	Realiza una orden sencilla dada al grupo, que forma parte de las rutinas del aula (30m)			
	Mantiene la atención en una tarea durante 10 min (36 m)			
	Mantiene la atención en la lectura de un cuento sencillo durante 5-10 minutos (36 m)			
	Clasifica objetos con una variable determinada (por ejemplo, color) (36m)			
MEMORIA	Conoce el nombre de sus adultos de referencia (24 m)			
	Anticipa gestos, trabajados previamente, al escuchar una canción. (24 m)			
	Retiene 2 objetos cotidianos, presentados previamente durante 10 segundos y los reconoce en una lámina, una vez retirados (30 m)			
	Repite dos dígitos (30 m)			
	Repite dos palabras (30 m)			
	Conoce el nombre de algunos de sus compañeros de aula (30 m)			
	Aprende canciones y sus gestos / signos asociados (30m)			
	Aprende retahílas (30 m)			
	Encuentra un objeto escondido tras un tiempo de 10-14sg (30m)			
	Repite tres dígitos (36m)			

FE	ÍTEMS	SI	NO	AV
MEMORIA	Repite tres palabras (36m)			
	Conoce el nombre de adultos que no son de referencia, pero que de forma esporádica intervienen en sus rutinas (36 m)			
	Reproduce secuencias rítmicas sencillas. (36 m)			
	Busca un objeto que se encuentra en otra habitación (36m)			
	Sigue instrucciones de dos acciones (que forman parte de las rutinas del aula), en el orden dado. (36 m)			
CONTROL INHIBITORIO Y FLEXIBILIDAD	Ajusta su actividad motora a la actividad que se realiza en el aula en periodos de 5 minutos (24 m)			
	No inicia una conducta ante la negativa del adulto (24 m)			
	Su actividad motora suele tener una finalidad concreta. (30 m)			
	Detiene una conducta ya iniciada ante la negativa del adulto (30 m)			
	Habitualmente acepta cambios previstos en las rutinas (30 m)			
	Es capaz de demorar durante unos segundos la satisfacción de un deseo si el adulto se encuentra presente (por ejemplo, comerse una galleta) (30 m)			
	Inhibe respuestas automáticas en turnos de dos participantes (36 m)			
	Ajusta su actividad motora a la actividad que se realiza en el aula en periodos de 10 minutos (36 m)			
	Habitualmente acepta cambios inesperados en las rutinas (36 m)			
	Es capaz de reajustar, sin apoyo, su grado de activación en los cambios de actividad. Por ejemplo, al incorporarse al aula después del recreo (36 m)			
	Es capaz de demorar durante unos segundos la satisfacción de un deseo si el adulto se lo pide, sin necesidad de que este permanezca (por ejemplo, comerse una galleta) (36 m)			
Es capaz de llevar a cabo tareas de categorización revertida. Por ejemplo: primero los objetos grandes en la caja grande y los pequeños, en la caja pequeña; después, los objetos grandes en la caja pequeña y los objetos pequeños, en la caja grande) (36 m)				

FE	ÍTEMES	SI	NO	AV
PLANIFICACIÓN	Usa instrumentos como medio de resolver problemas (palo, banqueta...) (24 m)			
	Realiza una actividad siguiendo los pasos requeridos con apoyo visual y del adulto (30 m)			
	A petición del adulto, es capaz de recoger el material cuando termina de jugar (30 m)			
	Usa dos objetos a la vez (por ejemplo, el palo y la banqueta) para conseguir un objeto (30 m)			
	Localiza en el aula el material necesario para hacer algo que se le indica (36 m)			
	Voluntariamente, es capaz de recoger el material cuando termina de jugar (36 m)			
	Realiza una actividad siguiendo los pasos requeridos con apoyo visual (36 m)			
	Utiliza estrategias representacionales para resolver una tarea (por ejemplo, vuelve las piezas de un puzle del derecho antes de comenzar a hacerlo) (36 m)			
	Comienza a utilizar el lenguaje para autorregular sus acciones: utiliza habla paralela durante el juego (36 m)			