Habla con frases

2

## Observación y codificación

- 1. Tarea de construcción
- 2. Respuesta al nombre
- 3. Juego simbólico
- 4. Juego interactivo conjunto
- 5. Conversación
- 6. Respuesta a la atención conjunta
- 7. Tarea de demostración
- 8. Descripción de una imagen
- 9. Contar una historia de un libro
- 10. Juego libre
- 11. Fiesta de cumpleaños
- 12. Merienda
- 13. Anticipación de una rutina con objetos
- 14. Juego con burbujas

Identificación;	_
Sexo: Varón □ Mujer □	
Fecha de evaluación:	_
Fecha de nacimiento:	
Edad cronológica:	
Examinador:	
Información adicional:	



## Observación

Nota: La **iniciación de la atención conjunta** requiere un cambio espontáneo de la mirada de *tres punt*os entre el objeto y la persona con el único propósito de compartir el interés o el disfrute (puede implicar o no el gesto de señalar).

Un cambio de la mirada de tres puntos requiere que el niño mire al objeto, mire a la persona (con el objetivo de captar su mirada y de dirigirla al objeto) y después vuelva a mirar al objeto, o bien que el niño mire primero a la persona, luego al objeto y después mire de nuevo a la persona.

#### Tarea de construcción

¿El niño indica que necesita más piezas?

Si es así ¿cómo intenta hacerlo? (p. ej., ¿pasa por encima del brazo del examinador para alcanzar él mismo las piezas? ¿Hace alguna vocalización o gesto o establece contacto visual?). ¿El niño dirige sus emociones hacia los demás?

- Coloque las piezas restantes fuera del alcance del niño, al otro lado de su brazo, de manera que él tenga que estirarse por encima de su brazo para alcanzar las piezas (o tenga que preguntar por ellas).
- Muestre y diga al niño dónde están localizadas las piezas, y anímele inicialmente a pedir más cuando las necesite.

Muestra de comunicación:

## Respuesta al nombre

- Observe y evalúe la consistencia de la respuesta del niño a la jerarquía de presiones.
- ¿Qué sonidos y acciones debe hacer usted o el familiar o cuidador para conseguir captar la atención del niño?
- ¿Cómo responde el niño?
  - ¿Establece contacto visual?
  - ¿Mira a su cara o en su dirección o mira al familiar o cuidador o en su dirección?
  - ¿Vocaliza?

#### Jerarquía de presiones

- 1. Llame al niño por su nombre hasta CUATRO veces.
  - Si el niño emite una respuesta oral apropiada sin establecer contacto visual con usted tras una de las dos primeras presiones, comience la tarea otra vez con cuatro nuevos intentos de llamar al niño por su nombre.
- Pida al familiar o cuidador que llame al niño por su nombre hasta DOS veces.
- 3. Pida al familiar o cuidador que diga otras palabras o que haga un ruido o sonido familiar (esto puede hacerse sugiriendo de alguna manera el contacto físico, pero en este momento no incluiría tocar al niño; por ejemplo, "iQue te pillo!") hasta DOS veces.
- **4.** Pida al familiar o cuidador que haga lo que sea necesario, incluyendo tocar al niño, para conseguir que mire al familiar.

## Juego simbólico

- ¿Hasta qué punto el niño produce secuencias de acciones imaginativas que impliquen el uso de los materiales más allá de su intención más obvia?
- ¿El niño maneja los muñecos como seres animados y simula que interactúan entre ellos? ¿Cómo lo hace?
- ¿El niño exhibe algún interés repetitivo o sensorial en los materiales?
- Observe las iniciaciones sociales, el lenguaje espontáneo, las expresiones faciales, los gestos y cómo reacciona el niño a las acciones del examinador.

## Juego interactivo conjunto

- Observe la reciprocidad y el disfrute compartido mostrados por el niño en el juego interactivo.
  - El objetivo es que el niño (y no el examinador) desarrolle la interacción y que brinde una iniciativa novedosa que vaya más allá de una respuesta directa a las propuestas o iniciaciones del examinador.
- ¿El niño es capaz de sugerir ideas para el juego?
- ¿El niño es capaz de seguir y de participar en las propuestas del examinador sobre lo que podría suceder en la secuencia de juego?

## Conversación

¿Hasta qué punto el niño construye una conversación a partir de los comentarios del examinador, hace preguntas y realiza afirmaciones para facilitar una conversación recíproca?

## Respuesta a la atención conjunta

- ¿El niño sigue un cambio simplemente de la mirada o sigue un cambio de la mirada cuando está acompañado de un gesto de señalar con el dedo?
- Preste atención a los comportamientos del niño cuando esté jugando con el juguete a control remoto, incluyendo el contacto visual, las vocalizaciones, las peticiones, el disfrute compartido, las iniciaciones de la atención conjunta y el juego de ficción (p. ej. abrazar o besar al conejo).

## Jerarquía de presiones

- 1. Oriente el cuerpo del niño hacia su rostro, si es posible.
  - Deben realizarse hasta CINCO intentos para atraer la atención del niño hacia su cara (la del examinador) antes de aplicar la actividad.
  - Si no se consigue captar la atención del niño, debe proceder con la jerarquía de presiones, incluyendo la activación del juguete.
- 2. Diga, "(nombre del niño), imira!" (haciendo un gesto exagerado con la mirada).
- 3. Diga, "(nombre del niño), imira eso!" (haciendo un gesto exagerado con la mirada), hasta DOS veces.
- **4.** Diga, "(nombre del niño), imira eso!" (haciendo un gesto exagerado con la mirada y señalando con el dedo), hasta DOS veces.
- 5. Active el juguete.

## Tarea de demostración

¿El niño representa acciones cotidianas usando gestos?

Si es así, ¿cómo lo hace?

¿El niño utiliza su cuerpo para representar un objeto (p. ej., un dedo como cepillo de dientes) o simula el uso de un objeto imaginario?

 Evalúe la narración que hace el niño de una acción rutinaria y la pragmática a la hora de enseñar una secuencia de acciones.

## Descripción de una imagen

## **Aspe**

Obtenga una muestra del lenguaje espontáneo del niño y de su comunicación y hágase una idea de qué es lo que capta su interés.

## Contar una historia de un libro

- Obtenga una muestra del lenguaje y de la comunicación espontánea del niño y hágase una idea de qué es lo que capta su interés.
- Evalúe el grado con el que el niño puede expresar la continuidad de una historia
- ¿Hasta qué punto el niño involucra a otra persona a la hora de contar una historia (p. ej., señalando cosas en el libro, dirigiéndole a usted expresiones faciales en respuesta a las imágenes del libro...)?

## Juego libre

¿El niño intenta involucrar al examinador o al familiar o cuidador de manera espontánea?

Si es así, ¿cómo lo hace?

¿Esto implica algún tipo de referencia conjunta a los objetos, tales como darlos y mostrarlos, o se limita a buscar afecto o ayuda?

¿Cómo se comunica, si es que lo hace?

¿El niño dirige sus emociones hacia los demás?

¿Cómo las expresa?

- ¿Expíora los materiales, tanto simbólica como funcionalmente?
- ¿Permanece involucrado en las actividades, "revolotea" cambiando rápidamente de un objeto a otro o se engancha en acciones repetitivas?

## Fiesta de cumpleaños

- Evalúe el interés y la habilidad del niño para integrarse en el "guión" de la fiesta de cumpleaños de la muñeca.
- ¿El niño trata a la muñeca como una representación de un ser animado?
- ¿El niño contribuye espontáneamente en la representación de la fiesta?

Si no es así, ¿el niño imita espontáneamente las acciones del examinador o participa cuando se le pide que lo haga o cuando se le dirige?

 Preste atención al disfrute compartido, a las iniciaciones y a la reciprocidad.

#### Merienda

- ¿El niño indica preferencia por una comida y la pide?
  - Si es así, ¿cómo lo hace?
- ¿Cómo utiliza la mirada, los gestos, las iniciaciones, las expresiones faciales y las vocalizaciones para comunicar una petición al examinador y para realizar iniciaciones sociales?
- ¿El niño enseña su merienda al familiar o cuidador o intenta dar de comer a los adultos de la habitación o compartir la comida con ellos?

## Anticipación de una rutina con objetos

Observe las emociones y la iniciación de atención conjunta por parte del niño, el disfrute compartido, las peticiones y las conductas motoras, especialmente los manierismos repetitivos?

## Juego con burbujas

- Observe las emociones, la iniciación de la atención conjunta, el disfrute compartido, las peticiones y la conducta motora provocada mientras las burbujas están presentes.
- ¿El niño muestra algún comportamiento sensorial o movimiento inusual?

## Codificación

- Los códigos generales que se asignan en esta sección deben completarse de acuerdo al comportamiento mostrado por el niño a lo largo de toda la sesión de evaluación.
- Los códigos deben incluir solo la conducta observada directamente durante la aplicación del ADOS-2 y no deberían basarse en el comportamiento informado u observado en otros contextos (p. ej., en las declaraciones de los padres).
- Si el comportamiento del niño cambia cualitativamente después de un breve período inicial de adaptación, los códigos deben basarse en el período posterior, donde ya se ha estabilizado el comportamiento.
- Los códigos deben asignarse inmediatamente después de la evaluación.
- Los códigos se organizan en cinco grupos principales: "A. Lenguaje y comunicación", "B. Interacción social recíproca", "C. Juego", "D. Comportamientos estereotipados e intereses restringidos" y "E. Otros comportamientos anormales".

## Lenguaje y comunicación

A menos que se indique lo contrario, se debe codificar el comportamiento de acuerdo con las expectativas correspondientes a la edad cronológica, no en comparación con el nivel de desarrollo o de habilidades de lenguaje expresivo estimados.

IN THE REPORT OF THE PROPERTY OF THE PROPERTY

1 - , с - т т по на подовиналния в на повин в наз и рев с в на не в на не в на повин в плини в напри на повин в на

#### A1. Nivel general de lenguaje oral no ecolálico

Este ítem codifica la complejidad del lenguaje expresivo espontáneo que se produjo durante la sesión. Esta codificación debe reflejar la mayoría de las verbalizaciones, no las más complejas.



- 0 = Habla con frases no ecolálicas de tres o más palabras por verbalización; algunos marcadores gramaticales tales como plurales o tiempos verbales.
- 1 = El habla consiste principalmente en verbalizaciones de dos o tres palabras, con pocos o ningún marcador gramatical.
- 2 = El uso de frases es ocasional, generalmente utiliza palabras sueltas.
- 3 = Únicamente palabras sueltas; o toda el habla es ecolálica (inmediata o demorada) con o sin intención comunicativa; o no hay lenguaje hablado.

# A2. Anormalidades del habla asociadas al autismo (entonación / volumen / ritmo / velocidad)

Este ítem se centra en las anormalidades del habla características del autismo. Debido a la diversidad que existe dentro del espectro autista, los patrones del habla que son inusuales en entonación, volumen, ritmo o velocidad (no articulación), pero que no son prototípicamente autistas, se deben codificar como 1. Codifique este ítem de acuerdo al nivel de lenguaje expresivo del niño.



- 0 = Entonación que varía adecuadamente, volumen razonable y velocidad normal del habla, con un ritmo regular coordinado con la respiración.
- 1= Poca variación de timbre y tono; más bien entonación plana o exagerada, pero no claramente peculiar; o volumen levemente inusual; o habla que tiende a ser inusualmente lenta, rápida o espasmódica (como a saltos).
- 2 = Habla que es claramente anormal por CUAL-QUIERA de las siguientes razones: lenta y vacilante; inapropiadamente rápida; ritmo entrecortado e irregular (distinto al tartamudeo típico); entonación rara o timbre y acento inapropiados; marcadamente plana o carente de matices ('mecánica'); volumen consistentemente anormal.
- **7** = Tartamudeo u otro trastorno de la fluidez verbal (si también existe una entonación rara, codifique 1 o 2 según corresponda).
- 8 = El habla no tiene la suficiente frecuencia o complejidad como para evaluar su entonación, ritmo o velocidad.

#### A3. Ecolalia inmediata

La ecolalia inmediata se define como las repeticiones inmediatas que hace el niño de la última emisión o serie de emisiones realizadas por el familiar o cuidador o por el examinador. No se incluyen aquí las repeticiones de afirmaciones que conducen a una respuesta a una pregunta del examinador o que se utilizan como técnica mnemotécnica en tareas específicas.

- 0 = No repite el habla de otra persona.
- 1 = Eco ocasional del lenguaje.
- 2 = Repite palabras o frases con regularidad, pero también muestra algo de lenguaje espontáneo, el cual puede ser estereotipado.
- 3 = El habla consiste principalmente en ecolalia inmediata.

#### A4. Uso estereotipado o idiosincrásico de palabras o frases

B. SIGNE TOWN IN CITED IT MODILE REPORT HOUSE HAVE BEEN AND ASSESSED THE PROPERTY OF THE PROPE

En este ítem se incluye la ecolalia demorada y otras vocalizaciones muy repetitivas con patrones de entonación uniformes. El niño puede estar intentando transmitir algún significado con estas palabras o frases y pueden ser apropiadas a la conversación hasta cierto punto. Este ítem se centra en la característica estereotipada o idiosincrásica de las frases o en el uso inusual de palabras o en la formación de verbalizaciones y en su asociación arbitraria con algún significado en particular. Los neologismos y las referencias a uno mismo por el nombre deben codificarse dentro de este ítem, así como las evidencias claras de errores en el uso de los pronombres personales (p. ej., decir tú o él queriendo decir yo). Realice la valoración de acuerdo al nivel de lenguaje expresivo del niño.

- - 0 = Nunca o casi nunca usa palabras o frases estereotipadas o idiosincrásicas.
  - 1 = El uso de palabras o frases tiende a ser más repetitivo que en la mayoría de los niños con el mismo nivel de lenguaje expresivo, pero no es claramente raro; u ocasionalmente produce vocalizaciones estereotipadas o hace uso de palabras raras; o emplea frases de forma inusual, junto con otro lenguaje espontáneo flexible.
  - 2 = A menudo usa vocalizaciones estereotipadas o palabras o frases raras, junto con lenguaje adicional
  - 3 = Utiliza frecuentemente habla rara o estereotipada y casi nunca usa un habla espontánea no estereotipada.

#### Conversación

Este es un ítem resumen que se centra en el uso de palabras y frases de manera recíproca en una conversación social. Codifique este ítem de acuerdo al nivel de lenguaje expresivo del niño. Codifique la evidencia (o carencia) de reciprocidad no verbal en el ítem "B11. Cantidad de comunicación social recíproca". Esta codificación debe considerar todas las oportunidades de conversación, no solo las mejores.



- 0 = La conversación fluye, construyéndose sobre el diálogo del examinador. Esta codificación requiere que gran parte del habla del niño brinde tanto una respuesta al habla del examinador como algo de conversación adicional (no necesariamente una pregunta) que se construya sobre lo que se acaba de decir y que permita una respuesta por parte del examinador (esto es, al menos secuencias de cuatro elementos: el examinador inicia la conversación, el niño comenta, el examinador responde, el niño responde a la respuesta del examinador).
- 1 = Parte del habla del niño incluye algo de elaboración espontánea de las propias respuestas del niño para el beneficio del examinador o da pie a que el examinador pueda seguir la conversación, pero, o bien la cantidad es menor a la esperada para el nivel de lenguaje expresivo del niño, o bien es limitada en cuanto a la flexibilidad.
- 2 = Poca conversación recíproca sostenida por el niño; puede seguir su propio pensamiento más que participar en un intercambio; puede realizar algún ofrecimiento espontáneo de información o realizar comentarios, pero con una escasa sensación de reciprocidad.
- 3 = Escasa habla comunicativa espontánea (aunque pueda haber mucha habla ecolálica o no comunicativa). Este código puede aplicarse a aquellos niños que emiten algunas respuestas limitadas a las iniciaciones de conversación por parte del examinador, aunque muy escasas.

#### A6. Señalar

Este ítem describe la acción de señalar que tiene un propósito social y que está visualmente dirigida, lo que incluye señalar con el propósito de expresar interés (más que para pedir). El término "a distancia" en este caso implica señalar sin tocar ni intentar tocar un objeto (el objeto debe estar a más de 5 cm de distancia).



- O = Señala con el dedo índice para mostrar una referencia dirigida visualmente (mirada coordinada al objeto y a la persona) a un objeto que está a distancia para expresar interés.
- 1 = Señala para referirse a objetos y expresar un interés, pero sin la suficiente flexibilidad como para darle un código de 0 (p. ej., ausencia de coordinación de la mirada con el señalamiento a distancia, aunque pueda vocalizar); o produce una aproximación a la acción de señalar (coordinada con mirada o vocalización) en vez de señalar con el dedo índice; o coordina la mirada o la vocalización únicamente con la acción de señalar que incluye tocar una foto u otros objetos cercanos; o señala únicamente para pedir algo (coordinada con mirada o con vocalización); o señala de forma coordinada (con mirada o con vocalización) únicamente a una persona o a sí mismo.
- 2 = Señala únicamente sin que se coordine con la mirada o con la vocalización y señala sin el propósito de expresar interés.
- 3 = No señala como se ha descrito anteriormente.

# A7. Gestos descriptivos, convencionales, instrumentales o informativos

Este ítem está centrado en el uso de gestos descriptivos que representan un objeto o una actividad (tales como actuar como si enjuagara un cepillo de dientes o mostrar cómo gira en el aire una montaña rusa). Los gestos que son convencionales (p. ej., aplaudir para expresar "bien hecho"), informativos o instrumentales (p. ej., encoger los hombros, asentir o sacudir la cabeza) recibirán una puntuación parcial. Cuando realice esta valoración excluya la acción de señalar o los gestos enfáticos (p. ej., "golpecitos" que acompañan al habla), pero incluya los comportamientos que se produzcan durante la "Tarea de demostración" y a lo largo de toda la sesión de evaluación con el ADOS-2. El aspecto fundamental es observar cómo el niño utiliza gestos antes de que se le anime o se le pida que los haga o qué gestos incorpora el niño mientras responde a una descripción solicitada (p. ej., simular que escupe después de haber demostrado cómo utilizar un cepillo de dientes, tal y como se le pidió).



- 0 = Uso espontáneo de varios gestos descriptivos. Estos gestos pueden ser típicos o idiosincrásicos, pero deben ser comunicativos. Puede usar además gestos convencionales o instrumentales.
- 1 = Algún uso espontáneo de gestos descriptivos, pero exagerados, poco variados o que se producen en pocos contextos (p. ej., ocurre solo durante la "Tarea de demostración"); o uso frecuente de gestos convencionales o instrumentales, pero poco o ningún uso de gestos descriptivos.
- 2 = Algún uso espontáneo de gestos informativos, convencionales o instrumentales, pero uso excepcional o ningún uso de gestos descriptivos.
- 3 = Ausencia o uso muy limitado de gestos convencionales, instrumentales, informativos o descriptivos. Incluye agarrar y alcanzar con fines comunicativos.
- **8** = N/A (p. ej., limitado por alguna dificultad motora severa).

## Interacción social recíproca

Codifique en comparación con su nivel de edad mental no verbal. E 21 1 1 1 1 1 1 E RED 000 1 9 0 1 100 1 1 1 1

#### B1. Contacto visual inusual

La codificación de este ítem requiere que se distinga entre la mirada apropiada que es inequívoca, flexible, modulada socialmente y que se utiliza para varios propósitos, y la que es limitada por ser poco flexible, inapropiada o por utilizarse en pocos contextos. Si el niño es tímido al comienzo pero su mirada cambia marcada y consistentemente a medida que se va sintiendo más cómodo, no codifique las primeras impresiones acerca de su contacto visual. Sin embargo, si el contacto visual no mejora, la codificación se debe basar en lo observado, a pesar de que el niño parezca tímido. No codifique el contacto visual que se produce entre el niño y otros adultos distintos al examinador que estén presentes en la sala de evaluación.



- 0 = Mirada apropiada, con cambios sutiles entremezclados con otro tipo de comunicación.
- 2 = Establece un contacto visual modulado pobremente para iniciar, terminar o regular una interacción social.

#### B2. Expresiones faciales dirigidas a otros

La codificación de este ítem debe indicar si las expresiones faciales del niño están dirigidas a otra persona con la intención de comunicar emociones (p. ej. disfrute o frustración) o cogniciones (p. ej., desconcierto o escepticismo). Las expresiones faciales que se dirigen a objetos o que no están dirigidas a algo en particular no se codifican aquí. Codifique las expresiones faciales apropiadas o ligeramente exageradas si ocurrieran, aunque haya también expresiones extrañas.



- 0 = Dirige al familiar o cuidador o al examinador diversas expresiones faciales apropiadas con la intención de comunicar estados emocionales o cognitivos.
- 1 = Dirige algunas expresiones faciales al examinador o al familiar o cuidador (p. ej., únicamente dirige a los demás expresiones que indican emociones extremas, u ocasionalmente dirige una variedad más amplia de expresiones). Se puede asignar este código a un niño que muestre poca variedad de expresiones faciales, pero que dirige la mayoría de sus expresiones a otra persona.
- 2 = No dirige expresiones faciales apropiadas a los demás.

MINICIPAL MANAGONI DE MICHEMENTO EL LO SONOREMONTO DE E

#### THE CHARLEST HERBORY COMMITTEE FOR MICHIGAN AND AN ACCOUNT OF A RESIDENCE B3. Disfrute compartido durante la interacción

Codifique las muestras de disfrute que el niño emita durante cualquiera de las actividades o presiones. Este ítem no se debe utilizar para indicar el estado emocional general del niño durante la evaluación. La codificación se aplica a la habilidad del niño de demostrar o expresar disfrute al examinador, no limitarse simplemente a interactuar o reaccionar.



- 0 = Da muestras claras de disfrute con el examinador que son adecuadas al contexto y que ocurren en más de una actividad. Debe incluir disfrute en al menos una actividad que no sea de naturaleza puramente física (p. ej., no codifica durante las cosquillas).
- 1 = Muestra cierto disfrute adecuado al contexto en las interacciones con el examinador; o proporciona una muestra clara de disfrute dirigida al examinador durante una sola interacción (puede ser de naturaleza física).
- 2 = Muestra escaso o nulo disfrute en la interacción con el examinador, pero muestra disfrute en sus propias actividades, en la interacción con el familiar o cuidador o en los componentes no interactivos de los materiales o actividades del ADOS-2.
- 3 = Poco o nulo disfrute expresado durante la evaluación y poco interés en los juguetes.

#### B4. Respuesta al nombre

Este (tem codifica la respuesta del niño cuando escucha su nombre durante una presión concreta. Una respuesta completa implica orientarse hacia la persona que lo llame por su nombre y establecer contacto visual con ella. Se especifica el número de presiones ya que a medida que se brindan oportunidades aumenta la probabilidad de que el niño responda.

Si el niño verbaliza adecuadamente sin establecer contacto visual en respuesta a cualquiera de las dos primeras presiones del examinador, se empezaría de nuevo la jerarquía de presiones y no se codificaría la presión o presiones iniciales (es decir, la primera presión del examinador tras reiniciar la actividad después de una respuesta oral se considera la primera presión del examinador en la codificación).



- O = Mira hacia el examinador y establece contacto visual inmediatamente en, por lo menos, uno de los dos primeros intentos hechos por el examinador.
- 1 = Mira hacia el familiar o cuidador y establece contacto visual después del primer o segundo intento de llamarle solo por su nombre; o establece contacto visual con el examinador tras el tercer o cuarto intento del examinador de llamarle solo por su nombre.
- 2 = No establece contacto visual con el examinador o el familiar o cuidador inmediatamente después de haberle llamado por su nombre en seis ocasiones, pero cambia la orientación de la mirada brevemente (sin contacto visual); o cambia la orientación de la mirada con cierto retraso; o mira al menos una vez cuando se hace una vocalización o verbalización que le resulte interesante o familiar (p. ej., chasquidos con la lengua, "iQue te pillo!").
- 3 = No mira hacia el examinador o el familiar o cuidador después de cualquier intento puramente verbal u oral para intentar conseguir su atención.

#### B5. Mostrar

Mostrar se define como orientar o colocar de manera deliberada un objeto donde sea visible para otra persona, sin el propósito aparente de conseguir ayuda o de participar en una rutina. Para obtener el código O debe ir acompañado de contacto visual, pero no se requiere vocalización.

MELLE HELE DEL LICHIGUET E HELEN DERMITTULTURERANI EN HELE LA MANORANI EL LINGUETE DAMINE



- O = Muestra espontáneamente juguetes u objetos durante la evaluación con el ADOS-2, sosteniéndolos o colocándolos delante de un adulto y estableciendo contacto visual con o sin vocalización.
- 1 = Muestra juguetes u objetos de una manera parcial o inconsistente (p. ej., sostiene un objeto o lo coloca delante de un adulto sin coordinarlo con el contacto visual; o mira el objeto que tiene en sus manos y se lo da a otra persona sin orientarse claramente hacia ella; o muestra objetos como se describe en 0 pero en una sola ocasión).
- 2 = No muestra objetos a otras personas.

# B6. Iniciación espontánea de la atención conjunta

Este ítem codifica los intentos por parte del niño de llamar la atención de otra persona hacia objetos que ninguno de los dos están tocando y que están claramente fuera del alcance. No incluye intentos que tengan como propósito pedir algo.



- 0 = Usa el contacto visual integrado claramente para dirigir la atención de un adulto hacia un objeto que está fuera del alcance mirando prímero al objeto, luego al examinador o familiar y nuevamente al objeto; o mostrando un cambio de la mirada de tres puntos empezando por el examinador o familiar. El contacto visual puede estar integrado con la acción de señalar o con alguna vocalización. Un ejemplo claro es suficiente para asignar este código.
- 1 = Hace referencias parciales a un objeto que está claramente fuera del alcance con el fin de dirigir la atención de un adulto. Puede mirar y señalar el objeto de manera espontánea o vocalizar algo, pero no coordina ninguna de estas dos acciones con mirar a otra persona; o puede mirar un objeto y luego mirar o señalar al adulto pero no volver a mirar el objeto.
- 2 = No hay una aproximación a una iniciación espontánea de atención conjunta para dirigir la atención del adulto hacia un objeto que está fuera del alcance del niño.

#### B7. Respuesta a la atención conjunta

Este ítem codifica la respuesta del niño al uso que hace el examinador de la mirada o de la acción de señalar para dirigir su atención a un objeto que está distante. La codificación no se debe ver afectada por el nivel de comprensión del lenguaje que tenga el niño (este debe seguir la dirección en la cual está mirando o señalando el examinador, pero no es necesario que entienda lo que este dijo).



- 0 = Usa la orientación de los ojos y la cara del examinador como único estímulo para mirar hacia lo indicado, sin que haya necesidad de señalar. El niño debe seguir la mirada del examinador y girar la cabeza o los ojos en esa dirección después de ver al examinador haciéndolo; no es necesario que consiga llegar a ver el objeto en sí.
- 1= Sigue la acción de señalar del examinador mirando a o en la dirección del objeto.
- 2 = No sigue la mirada del examinador ni su acción de señalar para orientarle hacia el objeto, pero mira hacia el objeto cuando se activa.
- 3 = No se orienta hacia el objeto incluso cuando este está activado.

#### B8. Características de las iniciaciones sociales

Este es un ítem resumen que se centra en las características de los intentos por parte del niño de iniciar una interacción social con el examinador, no en la frecuencia con que ocurren. Se debe prestar especial atención a la forma en que se producen las iniciaciones y a su adecuación al contexto social. Asigne el código en función de la mayoría de las iniciaciones sociales hacia el examinador, y no simplemente de los mejores. No codifique los comportamientos con familiares o cuidadores.



- 0 = Uso efectivo de formas verbales y no verbales con la intención de realizar iniciaciones sociales claras hacia el examinador. Estas iniciaciones deben ser apropiadas a los contextos inmediatos.
- 1 = Las iniciaciones sociales tienen características ligeramente inusuales. Asigne este código si estas iniciaciones se restringen a demandas personales o si están relacionadas con los propios intereses del niño, pero con alguna intención de implicar al examinador en esos intereses.
- 2 = Al menos una minoría importante de iniciaciones inapropiadas; muchas iniciaciones carecen de integración en el contexto o de naturaleza social. Asigne este código si el niño hace referencia a preocupaciones pero hace pocos intentos de involucrar al examinador en ellas.
- 3 = No hay iniciaciones sociales de ningún tipo.

#### B9a. Cantidad de iniciaciones sociales / mantenimiento de la atención: EXAMINADOR

Este ítem se centra en el número de intentos que hace el niño para captar, mantener o dirigir la atención del examinador; o para dirigir la atención del examinador hacia objetos o acciones interesantes para el niño. La codificación de este ítem puede incluir palabras y vocalizaciones o comportamientos no verbales siempre que no estén relacionados con preocupaciones ni con conseguir objetos, sino que parezcan funcionar principalmente como un medio para establecer contacto social. Este ítem no incluye peticiones de ayuda ni de objetos salvo en el caso del código 3.



- 0 = Intentos frecuentes de captar o mantener la atención del examinador o de dirigirla hacia objetos o acciones interesantes para el niño.
- 1= Algunos intentos de captar, mantener o dirigir la atención del examinador como se describe para el código O, pero que se observan con escasa frecuencia o en pocas actividades diferentes.
- 2 = Realiza intentos ocasionales de captar, mantener o dirigir la atención del examinador, incluyendo iniciaciones que únicamente tienen la intención de buscar consuelo.
- 3 = Muestra relativamente poca preocupación con respecto a si el examinador está prestándole atención o no a menos que necesite ayuda (p. ej., inicia contacto social solo para hacer peticiones).
- 7 = Demandas de atención inusualmente frecuentes, intensas o excesivas.

# B9b. Cantidad de iniciaciones sociales / mantenimiento de la atención: FAMILIAR O CUIDADOR

Este ítem se centra en el número de intentos que hace el niño para captar, mantener o dirigir la atención del familiar o cuidador; o para dirigir la atención del familiar o cuidador hacia objetos o acciones interesantes para el niño. La codificación de este ítem puede incluir palabras y vocalizaciones o comportamientos no verbales siempre que no estén relacionados con preocupaciones ni con conseguir objetos, sino que parezcan funcionar principalmente como un medio para establecer contacto social. Este ítem no incluye peticiones de ayuda ni de objetos salvo en el caso del código 3.



- 0 = Intentos frecuentes de captar o mantener la atención del familiar o cuidador o de dirigirla hacia objetos o acciones interesantes para el niño.
- 1 = Algunos intentos de captar, mantener o dirigir la atención del familiar o cuidador como se describe para el código O, pero que se observan con escasa frecuencia o en pocas actividades diferentes.
- 2 = Realiza intentos ocasionales de captar, mantener o dirigir la atención del familiar o cuidador, incluyendo iniciaciones únicamente con la intención de buscar consuelo.
- 3 = Muestra relativamente poca preocupación con respecto a si el familiar o cuidador está prestándole atención o no a menos que necesite ayuda (p. ej., inicia contacto social solo para hacer peticiones).
- 7= Demandas de atención inusualmente frecuentes, intensas o excesivas.
- 8 = El familiar o cuidador no estuvo presente durante la aplicación del ADOS-2.

#### B10. Calidad de la respuesta social

Este ítem resumen se centra en las respuestas sociales del niño durante la evaluación del ADOS-2.



- 0 = Muestra una gama adecuada de respuestas que son variadas de acuerdo a las situaciones sociales y a las presiones inmediatas.
- 1 = Reacciona a la mayoría de los contextos sociales, pero de forma algo limitada, socialmente embarazosa, inapropiada, inconsistente o consistentemente negativa.
- 2 = Respuestas extrañas, estereotipadas o respuestas muy poco variadas o que son inapropiadas para el contexto.
- 3 = Respuesta mínima o inexistente a los intentos del examinador por implicar al niño.

#### B11. Cantidad de comunicación social recíproca

инарт иниция (пот ополена з ния с ток з до сож этиминициинины ресли (по движнование кик 🥕

Este ítem se centra en la frecuencia con la que ocurren los intercambios recíprocos a lo largo de la sesión de evaluación usando cualquier forma de comunicación. La frecuencia aquí se define tanto por el número absoluto de apariciones como por la distribución en contextos diversos. La codificación de este ítem resumen describe aspectos del comportamiento no verbal y verbal u oral que no necesariamente deben estar coordinados pero que sí deben tener como resultado al menos breves intercambios recíprocos. Se pueden codificar las interacciones recíprocas tanto con el familiar o cuidador como con el examinador.



- 0 = Uso extenso de comportamientos verbales o no verbales (independientemente del nivel alcanzado) para realizar un intercambio social (esto es, charlar, hacer comentarios u observaciones o tener comportamientos no verbales que parecen tener una intención de reciprocidad).
- 1= Muestra alguna comunicación social recíproca (como se describe en 0), pero reducida en frecuencia o cantidad o en el número de contextos en los que se dan estos comportamientos (sin tener en cuenta la cantidad de charla no social).
- 2 = La mayor parte de la comunicación está orientada a objetos (p. ej., para pedir algo); o a responder preguntas; o es ecolálica; o tiene que ver con ciertas preocupaciones; hay poca o ninguna reciprocidad o charla social.
- **3** = Escasa o nula comunicación con el examinador o el familiar o cuidador.

#### B12. Calidad general de la relación

La codificación de este ítem es una calificación resumen que refleja la valoración general del examinador sobre el nivel de compenetración establecido con el niño durante la evaluación con el ADOS-2. La calificación debe tener en cuenta sobre todo el grado en el que el examinador ha tenido que modificar su propia conducta para mantener la interacción de forma satisfactoria.



- **0** = La interacción entre el niño y el examinador es agradable y apropiada dentro del contexto de la evaluación del ADOS-2.
- 1= La interacción es agradable a veces, pero no de forma sostenida (p. ej., a veces se ha sentido raro o poco natural, o el comportamiento del niño ha parecido mecánico o ligeramente inapropiado).
- 2 = Interacción unilateral o inusual dando como resultado de manera sistemática una sesión ligeramente incómoda o una sesión que podría haber sido difícil si el examinador no hubiese modificado continuamente la estructura de la situación más allá de las actividades estándar incluidas en la evaluación con el ADOS-2.
- **3** = El niño muestra una consideración mínima hacia el examinador, o la sesión es marcadamente incómoda durante una parte significativa del tiempo.

## Juego

Codifique de acuerdo con las expectativas correspondientes a la edad cronológica, no en comparación con el nivel de desarrollo o las habilidades de lenguaje expresivo estimadas.

#### C1. Juego funcional con objetos

0 1 1

Este ítem describe el uso apropiado de juguetes o miniaturas (objetos figurativos) con la intención con la que se crearon. Excluya el juego que se produzca en respuesta a instrucciones dadas por el familiar o cuidador o el examinador. Codifique en el ítem "C2. Imaginación y creatividad" todo juego relacionado con la muñeca. Las miniaturas son juguetes figurativos (pequeñas versiones de objetos reales). En este ítem no se codifica poner las velas en la tarta de cumpleaños.

CODE COLORS

- O = Juega espontáneamente con diversos juguetes de una manera convencional, incluyendo juegos apropiados con varias miniaturas o juguetes figurativos diferentes (p. ej., teléfono, camión, platos, materiales de la actividad de la fiesta de cumpleaños). No asigne este código a imitaciones, acciones provocadas por el examinador, ni a empujar simplemente el coche de juguete.
- 1= Algo de juego funcional espontáneo con al menos una miniatura o juguete figurativo. No asigne este código por realizar imitaciones, por responder a peticiones directas (p. ej., "Contesta al teléfono"), por empujar el coche de juguete ni por usar los juguetes de construcción.
- 2 = Únicamente juega de manera adecuada con juguetes de causa y efecto o con juguetes de construcción; o juega a empujar el coche de juguete. Este código puede incluir imitar una demostración o imitar un juego más representacional con otros juguetes.
- 3 = No juega con los juguetes o únicamente lo hace de manera estereotipada.

#### C2. Imaginación y creatividad

0.00

Este ítem describe el uso flexible y creativo de los objetos de manera que representen algo que vaya más allá de las propiedades físicas de los materiales (p. ej., algo más que colocar las cucharas sobre los platos de juguete simplemente). Cualquier uso que se haga de la muñeca se debe puntuar aquí, con el código que corresponda.



- **0** = Variedad de juegos o actividades espontáneos, ingeniosos o creativos, incluyendo el uso de la muñeca como agente de acción.
- 1 = Algo de juego creativo espontáneo o juego simbólico, pero poco variado. Puede incluir alguno de los usos de la muñeca o de las figuras como agentes, pero de una manera menos flexible que si pudiera recibir una codificación de 0.
- 2 = Poco juego creativo espontáneo o juego simbólico, o solo se produce un juego que es de calidad repetitiva o estereotipada.
- **3** = No hay juego creativo ni inventivo (ni siquiera estereotipado o repetitivo).

## Comportamientos estereotipados e intereses restringidos

Codifique todos los ítems que aparecen a continuación sin tener como referencia el nivel de desarrollo ni las habilidades de lenguaje expresivo estimadas. 📑

#### Interés sensorial inusual en los materiales de juego o en las personas

Codifique en este ítem el interés del niño por aspectos sensoriales de los juguetes o del ambiente (p. ej. olisquear, tocar y palpar texturas repetidamente, lamer, morder, meterse cosas en la boca, interés inusual fuerte por repetir ciertos sonidos o inspección visual inusual o prolongada) o los comportamientos inusuales asociados con estos.

Si el niño tiene una preocupación basada en un interés sensorial, se puede codificar aquí como un interés sensorial inusual. Por ejemplo, si muestra interés por las patas de una mesa esto se codificará en "D4. Intereses inusuales repetitivos o comportamientos estereotipados", que se encuentra a continuación en este apartado. Si está interesado en las patas de una mesa y le gusta mirarlas repetidamente mientras inclina la cabeza, se debe codificar en "D4. Intereses inusuales repetitivos o comportamientos estereotipados" si fuese un comportamiento persistente, pero podría codificarse también aquí por el componente sensorial que está involucrado. Si al niño le gusta mirar las patas de la mesa, las esquinas de la habitación, las puertas del juguete de causa y efecto y las láminas de las persianas, pero no se preocupa demasiado por ninguno de estos en particular ni tampoco se mueve de forma inusual mientras lo hace, se le debería codificar aquí como intereses sensoriales inusuales pero no en "D4. Intereses inusuales repetitivos o comportamientos estereotipados".

Si la evaluación del ADOS-2 se está desarrollando en una habitación con un espejo unidireccional, mirar al espejo no se codificará como interés sensorial inusual. Las aversiones sensoriales tampoco se codifican en este módulo.

- 0 = No presenta intereses sensoriales inusuales ni comportamientos de búsqueda sensorial.
- 1 = Varios intereses sensoriales posibles no tan claros como los especificados para el código 2: o solo se observa claramente un caso de interés sensorial inusual o de comportamiento de búsqueda sensorial. Un "posible" interés sensorial debe codificarse con 0.
- 2 = Interés evidente por elementos sensoriales de los objetos o los materiales de juego: o examen sensorial de sí mismo o de otros. Deben observarse dos o más ejemplos, los cuales pueden presentarse durante la misma actividad.
- 3 = Comportamientos evidentes e inusuales de búsqueda sensorial que ocurren durante al menos dos tareas o actividades diferentes y que deben interferir con la evaluación del ADOS-2

Especifique:

201

#### Manierismos de manos y dedos y otros manierismos complejos

Codifique aquí los movimientos inusuales o repetitivos o formas de poner las manos y dedos, los brazos o todo el cuerpo. Aplaudir repetidamente no se codifica en este módulo. No incluya el balanceo de cuerpo a menos que involucre más que el movimiento del torso. Tamborilear con los dedos, morderse las uñas, enroscarse el pelo o chuparse el pulgar tampoco se codifican aquí. No es necesario que el niño no esté mirando el movimiento de sus manos o dedos para que se codifique aquí.

0 = Ninguno.

- 1 = Manierismos inusuales o repetitivos de manos y dedos o manierismos complejos que no son tan claros como lo que se especifica para el código 2.
- 2 = Hay movimientos rápidos o retorcimientos de dedos evidentes; o manierismos de manos o dedos complejos, estereotipias o posturas. Si son claros, pueden ser breves o infrecuentes.
- 3 = Los manierismos, tal y como se han descrito anteriormente, ocurren frecuentemente durante al menos dos tareas o actividades diferentes o pueden interferir con la evaluación con el ADOS-2.

Especifique:

#### D3. Conducta autolesiva

Codifique cualquier tipo de comportamiento que implique un acto de agresión hacia sí mismo, incluso cuando no sea claramente dañino.



- 0 = No intenta autolesionarse.
- 1 = Autolesión dudosa o posible o autolesión infrecuente pero clara (p. ej., al menos se observa un ejemplo claro de morderse su propia mano, de tirarse del pelo, de abofetearse su propia cara o de golpearse la cabeza).
- 2 = Más de un ejemplo claro de autolesión, como golpearse la cabeza, abofetearse la propia cara, tirarse del pelo o morderse.

#### D4. Intereses inusualmente repetitivos o comportamientos estereotipados

Codifique cualquier interés inusualmente repetitivo o comportamiento estereotipado, incluyendo las preocupaciones por objetos o actividades inusuales tales como las patas de una mesa o los relojes de pulsera; el uso de juguetes de manera repetitiva y no funcional tales como hacer girar ruedas, alinear cosas o abrir y cerrar los ojos de la muñeca durante más de 2 o 3 segundos; las acciones repetitivas tales como golpear cosas o ponerse los dedos en las orejas; y las rutinas insistentes o inusuales o comportamientos ritualizados tales como maneras específicas de tocar o mover objetos o la insistencia de hacer que un adulto actúe de una manera determinada. Las reacciones aversivas persistentes a los estímulos sensoriales (p. ej., el sonido que se produce cuando se toca la pistola de burbujas) que son inusuales en forma o en intensidad pueden ser codificadas aquí con el código que mejor corresponda. El código debe ser 2 o 3 en aquellos casos en los que sea necesario retirar de la habitación los objetos que le preocupan o guardarlos en un armario (es decir, hacer algo más que ponerlos en el suelo u ocultarlos bajo una manta para que estén fuera de la vista).



- 0 = No hubo comportamientos repetitivos ni estereotipados durante la evaluación del ADOS-2.
- 1= Presencia de un interés o comportamiento que es repetitivo o estereotipado hasta el punto de ser inusual, incluyendo un gran interés por un juguete u objeto en particular, un interés claro por un objeto o actividad inusual (raro para el nivel de habilidades motoras que posee el niño), una actividad convertida en una rutina inusual o un interés claro por una parte de un objeto. Este interés o comportamiento surge durante otras actividades y no interfiere a la hora de llevar a cabo ninguna de las actividades del ADOS-2.
- 2 = Intereses o comportamientos claramente repetitivos o estereotipados, como se han descrito en el código anterior. Estos comportamientos constituyen una minoría sustancial de los intereses y comportamientos espontáneos del niño y pueden interferir con la capacidad del niño para completar las actividades del ADOS-2, pero es posible dirigir la atención del niño hacia otros objetos o actividades, aunque sea momentáneamente.
- 3 = Los intereses o comportamientos repetitivos o estereotipados, tal y como se han descrito anteriormente, constituyen la mayoría de los intereses del niño; o el niño muestra resistencia o gran angustia ante los intentos de dirigir su atención hacia otros objetos o actividades.

Especifique las preocupaciones inusuales, los rituales o los comportamientos repetitivos:

## Otros comportamientos anormales

A menos que se indique lo contrario, codifique los siguientes ítems sin tener como referencia el nivel de desarrollo ni las habilidades de lenguaje expresivo estimadas.

#### E1. Elevado nivel de actividad

En este ítem valore si el niño se queda quieto o sentado al lado del examinador cuando se espera que lo haga, basándose en expectativas ajustadas a su nivel de desarrollo general.



- O = Se sienta o se queda quieto adecuadamente cuando se espera que lo haga durante la evaluación con el ADOS-2. Puede explorar la habitación como sería esperable para su nivel de desarrollo pero no es extremadamente activo.
- 1 = Se sienta o se queda quieto cuando se espera claramente que lo haga (p. ej., durante la imitación simbólica o la fiesta de cumpleaños) en actividades distintas de la merienda, pero se mueve constantemente o se levanta del asiento.
- 2 = Inquieto; es más activo que otros niños de su mismo nivel de desarrollo.
- 3 = Se mueve sin parar y de manera enérgica de un lado al otro de la habitación, de una manera que resulta difícil interrumpirlo; el nivel de actividad interfiere con la evaluación.
- 7 = Muy quieto, muy poca actividad.

## E2. Berrinches, agresiones, comportamientos negativos o disruptivos

Este ítem incluye cualquier forma de enfado (molestia o enojo) o disrupción que vaya más allá de comunicar una leve frustración o queja.



- 0 = No se muestra enfadado (molesto o enojado), disruptivo, negativo, destructivo ni agresivo durante la evaluación con el ADOS-2.
- 1 = Muestra un ejemplo leve de enfado (molestia o enojo), agresivividad, negatividad o un comportamiento intencionadamente disruptivo hacia el familiar o cuidador o hacia el examinador.
- 2 = Muestra más de un comportamiento intencionadamente disruptivo (p. ej., golpear los juguetes) o moderadamente agresivo. Aquí se pueden incluir los gritos fuertes.
- 3 = Muestra negativismo marcado o repetitivo, berrinches o agresiones más importantes (p. ej., pegar o morder a los demás).

#### E3. Ansiedad

Ansiedad implica la existencia de un recelo inicial, así como de signos de preocupación más evidentes.



- 0 = No hay una ansiedad evidente (p. ej., no se observan temblores, sobresaltos ni nerviosismo).
- 1= Signos leves de ansiedad, especialmente al principio de la evaluación; o marcada ansiedad únicamente en respuesta a una petición específica o a un juguete o tarea en particular.
- 2 = Ansiedad marcada en respuesta a más de un juguete o tarea o varias veces a lo largo de la evaluación.

Módulo 2

Identificación:Fecha de nacimiento:	Fecha de evaluaci	ión <sup>,</sup>	•
Edad cronológica:			
Edad of Offologica.	Examinador.		19,35
CONVERSIÓN DE LOS CÓDIGOS DE LOS ÍTEMS A PUNTUACIONES DE Deberá convertir los códigos asignados a los ítems a puntuacione acuerdo con las siguientes reglas;		е	
		MENORES DE 5 AÑOS	5 AÑOS O MÁS
$0 \longrightarrow 0 \qquad 2 \longrightarrow 2 \qquad 7 \longrightarrow 0 \qquad 9$ $1 \longrightarrow 1 \qquad 3 \longrightarrow 2 \qquad 8 \longrightarrow 0$	0 → 0	Edad cronológica menor de 5 años.	Edad cronológica de 5 años o más.
Afectación social (AS)			
Comunicación Señalar	(A-6)		
Gestos descriptivos, convencionales, instrumentales o informativ	` ′		
Interacción social recíproca			
Contacto visual inusual	(B-1)		
Expresiones faciales dirigidas a otros	(B-2)		
Disfrute compartido durante la interacción	(B-3)		
Mostrar	(B-5)		
Iniciación espontánea de la atención conjunta	(B-6)		
Características de las iniciaciones sociales	(B-8)		
Cantidad de comunicación social recíproca	(B-11)		
Calidad general de la relación	(B-12)		
Comportamiento restringido y repetitivo	(CRR)		
Comportamientos restringidos y repetitivos Uso estereotipado o idiosincrásico de palabras o frases	(A-4)		
Interés sensorial inusual en los materiales de juego o en las persor	, ,		
Manierismos de manos y dedos y otros manierismos complejos			
Intereses inusualmente repetitivos o comportamientos estereotip			
	(5 4)		
onsulte la tabla al reverso de esta página para convertir la puntuación TOTAL GLOBA	L a la clasificación de	I ADOS-2.	
CLASIFICACIÓN Y DIAGNÓSTICO			
Clasificación del ADOS-2:			
Diagnóstico general:			

## Conversión de la puntuación Total global a la Clasificación del ADOS-2

## **CLASIFICACIÓN DEL ADOS-2**

Compare la puntuación Total global con los siguientes puntos de corte, de acuerdo al tipo de algoritmo del módulo 2 utilizado:

	MENORES DE 5 AÑOS	5 AÑOS O MÁS
Autismo	10	9
Espectro autista	7	8

Después, asigne la clasificación del ADOS-2 correspondiente, en función de los siguientes criterios:

Puntuación TOTAL GLOBAL mayor o igual que el punto de corte de autismo:

#### **Autismo**

- 5 años o más —→Total global ≥ 9

TOTAL GLOBAL el punto

o igual que el punto de corte de espectro de autismo:

#### Espectro autista

- Menores de 5 años → 7 ≤ Total global ≤ 9
- 5 años o más → Total global = 8

#### No TEA

- Menores de 5 años → Total global ≤ 6
- 5 años o más → Total global ≤ 7

Anote la clasificación obtenida al dorso de esta página en el espacio "Clasificación del ADOS-2".