



Pre-Verbal/Palabras sueltas

Edades recomendadas:

de 12 a 30 meses

Observación y codificación

1. Juego libre
 - 1a. Juego libre - Pelota
2. Bloqueo de juguetes
3. Respuesta al nombre
4. Juego con burbujas
 - 4a. Juego con burbujas - Juego de broma
5. Anticipación de una rutina con objetos
 - 5a. Anticipación de una rutina con objetos - Juego imposible
6. Anticipación de una rutina social
7. Respuesta a la atención conjunta
8. Respuesta a la sonrisa social
9. Hora del baño
 - 9a. Hora del baño - Ignorar
10. Imitación funcional y simbólica
11. Merienda

Datos de identificación

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 puntos* 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.

Notas

1. Juego libre

Aspectos a observar:

- ¿El niño intenta involucrar 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?
- ¿Explora 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?

Muestra de comunicación:

1a. Juego libre - Pelota

Aspectos a observar:

- ¿Cómo responde el niño a la introducción de una pelota?
- ¿El niño inicia o reacciona a los juegos habituales con la pelota?
- Anote los comportamientos relevantes para los aspectos a observar especificados en "Juego libre".

2. Bloqueo de juguetes

Aspectos a observar:

- ¿Cómo responde el niño a la situación social ambigua en la que usted impide *intencionalmente* el acceso a un juguete sin motivo aparente?
- ¿El niño es capaz de utilizar el contacto visual para deducir su propósito?
 - Si no hay mirada, ¿el niño puede indicar que es consciente de una situación inusual mediante la vocalización?
- ¿El niño manipula su mano (la del examinador) como una forma de respuesta comunicativa?
 - ¿Esta manipulación se combina con otras formas de comunicación?
- ¿El niño muestra alguna expresión facial dirigida (p. ej., una expresión facial de confusión)?
- Rodee con un círculo cada comportamiento observado:

Ensayo 1	Contacto visual (examinador)	Contacto visual (otra persona)	Movimiento de manos	Vocalización de malestar	Otra vocalización	Ninguna reacción	N/A	Otro:
Ensayo 2	Contacto visual (examinador)	Contacto visual (otra persona)	Movimiento de manos	Vocalización de malestar	Otra vocalización	Ninguna reacción	N/A	Otro:

3. Respuesta al nombre

Aspectos a observar:

- 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 orientarse hacia su cara tras una de las dos primeras presiones, comience la tarea otra vez con cuatro nuevos intentos de llamar al niño por su nombre.
2. 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, "¡Que te pilló!") 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.

4. Juego con burbujas

Aspectos a observar:

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

4a. Juego con burbujas – Juego de broma

Aspectos a observar:

- ¿Cómo reacciona el niño a la situación ambigua socialmente en la que usted impide *intencionalmente* el acceso a un juguete de una manera juguetona o bromista?
- Fíjese en el uso por parte del niño del contacto visual, la vocalización u otros comportamientos comunicativos para determinar su intención y para expresar desagrado u otras emociones.
- Anote el uso que hace el niño de las expresiones faciales dirigidas y de la conducta motora.
- Rodee con un círculo cada comportamiento observado:

Ensayo 1	Contacto visual (examinador)	Contacto visual (otra persona)	Movimiento de manos	Vocalización de malestar	Otra vocalización	Ninguna reacción	N/A	Otro:
Ensayo 2	Contacto visual (examinador)	Contacto visual (otra persona)	Movimiento de manos	Vocalización de malestar	Otra vocalización	Ninguna reacción	N/A	Otro:

5. Anticipación de una rutina con objetos

Aspectos a observar:

- Observe las emociones y la iniciación de atención conjunta por parte del niño, el disfrute compartido, cómo el niño hace peticiones y las respuestas motoras durante la actividad, especialmente los manierismos repetitivos.

5a. Anticipación de una rutina con objetos- Juego imposible

Aspectos a observar:

- ¿Cómo reacciona el niño ante la situación socialmente ambigua en la que usted parece ser incapaz de realizar la actividad de juego *involuntariamente*?
- Observe el uso que el niño hace del contacto visual, la vocalización u otros comportamientos comunicativos para descifrar la situación, así como cualquier expresión facial dirigida, gesto y respuesta motora.
- Rodee con un círculo cada comportamiento observado:

Ensayo 1	Contacto visual (examinador)	Contacto visual (otra persona)	Movimiento de manos	Vocalización de malestar	Otra vocalización	Ninguna reacción	N/A	Otro:
Ensayo 2	Contacto visual (examinador)	Contacto visual (otra persona)	Movimiento de manos	Vocalización de malestar	Otra vocalización	Ninguna reacción	N/A	Otro:

6. Anticipación de una rutina social

Siga este orden y redondee con un círculo la rutina utilizada: Cu-cu trás - Cosquillas - Balanceo en el aire

Aspectos a observar:

- Evalúe la reacción emocional del niño y sus intentos de iniciar la repetición de la rutina.
- Preste especial atención a la intención social de los comportamientos del niño y el grado con el que integra la mirada, la expresión facial, la vocalización y los gestos en las acciones dirigidas hacia el examinador o hacia el familiar o cuidador, especialmente aquellos comportamientos que son indicativos de disfrute compartido.

7. Respuesta a la atención conjunta

Aspectos a observar:

- ¿El niño sigue un cambio simplemente de la mirada o sigue un cambio de la mirada acompañada 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 con la mirada y señalando con el dedo), hasta DOS veces.
5. Active el juguete.

8. Respuesta a la sonrisa social

Esta actividad debe ser aplicada por el familiar o cuidador.

Aspectos a observar:

- Evalúe la aparición de la sonrisa del niño en respuesta a:
 - (a) la sonrisa del familiar o cuidador,
 - (b) la sonrisa del familiar o cuidador en combinación con la realización de un sonido familiar o con llamarle de una forma que sugiera contacto físico pero sin llegar realmente a tocar al niño (p. ej., "¡Que te pilló!"), o
 - (c) que le toquen.

9. Hora del baño

Aspectos a observar:

- Evalúe el interés y la habilidad del niño para integrarse en el "guión" social de la rutina de baño de la muñeca.
- ¿El niño trata a la muñeca como una representación de un ser animado?
- ¿El niño contribuye de manera espontánea a la representación de la hora del baño y la desarrolla?
 - Si no es así, ¿imita espontáneamente las acciones del examinador o participa cuando se le pide que lo haga o cuando se le dirige?
- Tome nota de cualquier uso de un objeto sin significado como representante de otro objeto (p. ej., usar el bloque de madera como si fuera un bote de champú).

9a. Hora del baño - Ignorar

Aspectos a observar:

- ¿Cómo se ha comportado el niño cuando le han ignorado usted y su familiar o cuidador?
- Preste atención a:
 - (a) cómo el niño se ha mantenido ocupado él solo,
 - (b) cómo reacciona el niño ante su retirada de la interacción y la del familiar o cuidador, y
 - (c) si el niño inicia la interacción con usted o con el familiar o cuidador y cómo lo ha hecho.

Duración de ignorar: segundos

10. Imitación funcional y imitación

Aspectos a observar:

- ¿Cómo hace uso el niño de los objetos en miniatura y del sustituto para imitar acciones conocidas?
- ¿Estos actos se llevan a cabo con conciencia social y disfrute compartido?

Jerarquía de presiones

1. Ensayos de entrenamiento: objeto real (rana o coche). Hasta TRES intentos en total.
2. Ensayos de imitación, fase 1: objeto real hasta TRES intentos por objeto; utilice solo objetos que NO se hayan utilizado en los ensayos de entrenamiento.
3. Ensayos de imitación, fase 2: sustituto representando objeto que se ha mostrado en la fase 1; hasta TRES ensayos por objeto.
4. Ensayos de imitación, fase 3: sustituto representando objeto que no se ha mostrado previamente; hasta TRES ensayos por objeto.
 - El niño ha completado "correctamente" toda la jerarquía de presiones cuando ha sido capaz de imitar el uso que usted ha hecho del sustituto como un objeto que no se haya mostrado previamente en la tarea.
 - Una vez que se han utilizado todos los objetos, el niño no tiene más oportunidades y la actividad se da por finalizada, con independencia de si quedan más ensayos de imitación o no.

11. Merienda

Aspectos a observar:

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

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".

A. 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 las habilidades de lenguaje expresivo estimadas.

A1. Nivel general de lenguaje oral no ecológico

Este ítem codifica la complejidad del lenguaje expresivo espontáneo que se produjo durante la sesión. Estos códigos se aplican solo a palabras con significado o aproximaciones de palabras que no sean ecológicas, aunque puedan ser estereotipadas. Una "unidad" que se utiliza de forma rutinaria (automatizada) como "buenas noches" se trata como una única palabra.

0 = Uso regular de verbalizaciones de dos o más palabras.

1 = Solo uso ocasional de frases; en general usa palabras sueltas.

2 = Solo se reconocen palabras sueltas o aproximaciones de palabras; debe utilizar por lo menos cinco palabras distintas a lo largo de la sesión.

3 = Por lo menos una palabra o aproximación de palabra, pero menos de cinco palabras dichas durante la sesión.

4 = No hay palabras ni aproximaciones de palabras.

A1a. Frecuencia del balbuceo

Este ítem codifica la cantidad de sonidos consonantes o vocales sin sentido que se produjeron durante la evaluación del ADOS-2. Las aproximaciones de palabras no deben codificarse aquí. Si el ítem A1 ("Nivel general de lenguaje oral no ecológico") obtiene un código de 0, 1 o 2, asigne aquí un código de 8.

0 = Reduplicaciones frecuentes de consonantes o vocales (p. ej., baba o mamama) o combinaciones más complejas (p. ej., bada).

1 = Sonidos de una sola sílaba frecuentes (debe contener una consonante, p. ej., da); o reduplicaciones ocasionales de consonantes o vocales.

2 = Sonidos de una sola sílaba ocasionales (debe contener una consonante, p. ej., da).

3 = No hay balbuceo (solo hay sonidos vocales).

8 = Presenta demasiado lenguaje como para codificar el balbuceo (obtiene un código de 0, 1 o 2 en el ítem A1, "Nivel general de lenguaje oral no ecológico").

Rodee con un círculo los sonidos que el niño utiliza:

/m/ /n/ /b/p/ /d/t/ /g/j/ /f/ /v/ /r/ /s/ /c/z/

A2. Frecuencia de la vocalización espontánea dirigida a otros

Este ítem codifica la cantidad de vocalizaciones que están dirigidas socialmente; las vocalizaciones deben ser espontáneas para que se puedan codificar aquí.

En el ADOS-2, un contexto pragmático, como los que se mencionan en los códigos de más abajo, se define como el propósito o intención que tiene una determinada vocalización. Por ejemplo, los contextos pragmáticos podrían incluir (entre otras cosas) hacer peticiones, dirigir la atención, compartir el disfrute o buscar comodidad.



0 = Dirige vocalizaciones hacia el familiar o cuidador o al examinador en varios contextos pragmáticos. Esto debe incluir charlar o vocalizar para ser amigable o para expresar interés, además de para expresar sus necesidades.

1 = Dirige vocalizaciones al familiar o cuidador o al examinador inconsistentemente en varios contextos pragmáticos.

2 = Dirige vocalizaciones al familiar o cuidador o al examinador consistentemente en un solo contexto pragmático (p. ej., solo para hacer peticiones).

3 = Dirige una vocalización esporádica al familiar o cuidador o al examinador; o parece que las vocalizaciones no están dirigidas nunca o casi nunca al familiar o cuidador o al examinador. También se codifica si rara vez o nunca vocaliza. Codifique aquí si solo lloriquea o llora debido a la frustración.

A3. Entonación de las vocalizaciones o verbalizaciones

Este es un ítem general que se aplica a todas las vocalizaciones o verbalizaciones, incluyendo lloriqueos y llantos. Las vocalizaciones repetitivas o de palabras raras sin sentido pueden codificarse aquí si la entonación es inusual. No incluya los casos en los que el niño tiene un volumen general alto, pero sí codifique los susurros repetidos.



0 = Entonación normal, con variación apropiada, sin peculiaridades ni rarezas.

1 = Entonación rara pero no tan clara como se especifica para los códigos 2 y 3; o pequeña variación en el tono; o tono algo plano o exagerado.

2 = Entonación rara o tono de voz y acento inapropiados; o tono marcadamente plano o con vocalizaciones mecánicas; debe ir acompañado de alguna entonación apropiada. Puede incluir entonación rara ocasional pero muy clara.

3 = Entonación en su mayor parte rara o inapropiada.

8 = N/A (no hay suficientes vocalizaciones para poder evaluar la entonación; incluye la presencia de llanto normal y de algunas otras vocalizaciones).

A4. 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 emisiones que conducen a una respuesta a una pregunta del examinador o que se utilizan como técnica mnemotécnica en tareas específicas. Tenga cuidado a la hora de codificar la ecolalia si el niño solo tiene pocas palabras y las repite con sentido cuando otras personas le dicen esas palabras. Realice la valoración de acuerdo al nivel de lenguaje expresivo del niño.

Si el niño utiliza menos de cinco palabras y NO TIENE habla ecolálica, codifique con un 8. Si el niño utiliza menos de cinco palabras y TIENE habla ecolálica tal y como ha sido descrita anteriormente, utilice el código más apropiado del 1 al 3. El código 0 es el único que requiere el uso espontáneo de al menos cinco palabras.



0 = No repite el habla del adulto (Nota: requiere al menos cinco palabras para codificarse como 0 y no como 8).

1 = Eco ocasional del lenguaje.

2 = Repite palabras o frases con frecuencia, pero también muestra algo de lenguaje espontáneo, el cual puede ser estereotipado.

3 = El habla consiste principalmente en ecolalia inmediata.

8 = No se ha percibido ecolalia, pero el lenguaje es demasiado limitado como para valorarlo.

A5. Uso estereotipado o idiosincrásico de palabras o frases

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 para 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 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, además de claras evidencias de errores en el uso de los *pronombres personales* (p. ej., decir *tú* o *él* queriendo decir *yo*). Tenga cuidado con no codificar el lenguaje cuando esto se deba a que el repertorio lingüístico del niño es limitado, como en el caso de niños que utilicen solo dos palabras de manera repetida y apropiada. Realice la valoración de acuerdo al nivel de lenguaje expresivo del niño. Las vocalizaciones repetitivas o de pseudopalabras raras no deben codificarse aquí, pero si la entonación es inusual se pueden codificar en el ítem "A3. Entonación de las vocalizaciones o verbalizaciones".

Si el niño utiliza menos de cinco palabras y NO TIENE habla estereotipada o idiosincrásica, codifique con un 8. Si el niño utiliza menos de cinco palabras y TIENE habla estereotipada o idiosincrásica, utilice el código del 1 al 3 más apropiado. El código 0 es el único que requiere el uso espontáneo de al menos cinco palabras.

- 0** = Nunca o casi nunca usa palabras o frases estereotipadas o idiosincrásicas (Nota: requiere al menos cinco palabras para ser codificado como 0 y no como 8).
- 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 utiliza vocalizaciones estereotipadas o palabras o frases raras, junto con otro tipo de lenguaje.
- 3** = Utiliza frecuentemente habla rara o estereotipada y raramente usa un habla espontánea no estereotipada.
- 8** = El lenguaje es demasiado limitado como para valorarlo.

A6. Uso del cuerpo de otro

Este ítem se centra en el uso del cuerpo de otra persona como si fuera una herramienta. Requiere el movimiento de una extremidad o de parte del cuerpo de otra persona por parte del niño, sin que haya habido anteriormente o de modo simultáneo un intento de dirigir la atención de la otra persona mediante la mirada.

Si no se ha aplicado "Bloqueo de juguetes" y no se ha usado el cuerpo de otra persona en ningún otro punto de la evaluación, anote un código de 8. Sin embargo, si no se ha aplicado "Bloqueo de juguetes" pero se usó el cuerpo de otra persona en otro contexto, use el código del 0 al 3 más adecuado.

- 0** = No se utiliza cuerpo de otra persona para un objetivo concreto (p. ej., manipular un objeto), excepto en situaciones donde otras estrategias no han funcionado (p. ej., cuando los adultos están conversando y el niño no puede obtener su atención) y se da junto con una mirada coordinada.
- 1** = Toma la mano del adulto y la lleva a distintos lugares sin una mirada o contacto visual coordinado, pero no la coloca sobre los objetos ni la utiliza como herramienta o para un objetivo concreto; o mueve la mano del examinador sin establecer contacto visual SOLO en "Bloqueo de juguetes".
- 2** = Mueve la mano de otra persona mientras está sosteniendo un objeto; o aleja la mano del examinador de un juguete u objeto sin establecer contacto visual. Esto debe ocurrir en una actividad distinta de "Bloqueo de juguetes", o bien en "Bloqueo de juguetes" y en al menos una actividad más.
- 3** = Coloca la mano del adulto u otra parte de su cuerpo sobre un objeto (incluyendo colocar el globo en la boca del examinador sin mirada coordinada); o usa la mano u otra parte del cuerpo del adulto como herramienta o como gesto "del" niño (p. ej., señalar).
- 8** = N/A (escasa o inexistente comunicación espontánea; o no se ha aplicado "Bloqueo de juguetes" y no se ha utilizado el cuerpo de otro en ningún otro momento de la evaluación).

A7. 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 pedir algo o de compartir la atención. El término "a distancia" en este caso implica señalar sin tocar ni intentar tocar un objeto (el objeto diana debe estar a más de 5 cm de distancia).



0 = Señala con el dedo índice para mostrar una referencia dirigida visualmente (mirada coordinada hacia el objeto y la persona) a objetos que están a distancia, en al menos dos actividades (p. ej., señalar las burbujas y el globo).

1 = Señala para referirse a objetos, pero sin la flexibilidad ni la frecuencia suficiente como para darle un código de 0 (p. ej., señala solo una vez como se describe en 0 o no hay coordinación de la mirada con el señalamiento a distancia, aunque puede haber alguna vocalización); o produce una aproximación a la acción de señalar (coordinada con la mirada o con una 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 de forma coordinada (con mirada o con vocalización) únicamente a una persona o a sí mismo.

2 = Señala únicamente cuando está cerca de tocar o está tocando un objeto, sin que se coordine con la mirada o una vocalización. No es necesario que se trate de un gesto de señalar con el dedo índice bien formado.

3 = No señala objetos de ninguna de las maneras descritas anteriormente.

A8. Gestos

Este ítem incluye el uso de cualquier tipo de gesto diferente al de señalar. Los gestos pueden ser convencionales o idiosincrásicos, pero deben ser comunicativos y no pueden involucrar el movimiento del cuerpo de otra persona ni tocar o sostener un objeto. No se incluyen los manierismos. Se pueden incluir gestos que forman parte de rutinas (p. ej., canciones) siempre y cuando sean comunicativos, espontáneos y apropiados. El contacto comunicativo no se puede incluir en un código 0 pero se incluye en los códigos 1 y 2. Agarrar no se considera un gesto.



0 = Uso espontáneo de al menos tres gestos diferentes de cualquier tipo (descriptivo, convencional, emocional o instrumental, a excepción del gesto de intentar alcanzar objetos); por lo menos uno se debe usar más en más de una actividad (p. ej., burbujas, pelota, merienda...).

1 = Uso espontáneo de al menos dos gestos descriptivos, convencionales, instrumentales o emocionales; o de tres o más gestos, pero cada gesto se utiliza solo en una actividad. En este código se puede codificar el gesto comunicativo de intentar alcanzar objetos¹, pero no como parte del código 0.

2 = Uso espontáneo de solo un gesto o de un gesto comunicativo para alcanzar objetos, como se describió anteriormente; o uso solo de gestos solicitados o imitados.

3 = No hay un uso espontáneo, solicitado ni imitado de gestos descriptivos, convencionales, instrumentales o emocionales; o solo hay un uso inapropiado.

8 = N/A (p. ej., limitado por alguna dificultad motora severa).

A9. Frecuencia de vocalización no dirigida

En este ítem se codifica la cantidad de vocalización que no está socialmente dirigida.



0 = Pocas vocalizaciones no dirigidas.

1 = Varias vocalizaciones no dirigidas en una actividad; o vocalizaciones no dirigidas infrecuentes en varias actividades.

2 = Vocalizaciones no dirigidas frecuentes; puede incluir también vocalizaciones socialmente dirigidas.

3 = Vocalizaciones no dirigidas frecuentes y casi todas las vocalizaciones no son dirigidas.

8 = Nunca o casi nunca vocaliza.

1. N. del A.: Este gesto se describe como el gesto que realizan los niños para intentar alcanzar algo o para comunicar que quieren alcanzar un objeto que está fuera de su alcance. En concreto, implica que el niño extienda los brazos y realice un gesto de agarrar dirigido hacia el objeto que quieren.

B. Interacción social recíproca

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.

B1. Contacto visual inusual

La codificación de este ítem requiere que se distinga entre la mirada apropiada que es inequívoca, flexible, modulada socialmente, que se utiliza para una variedad de 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 los adultos distintos al examinador que estén presentes en la sala de evaluación.

0 = Mirada apropiada, con cambios sutiles entremezclados con otro tipo de comunicación.

1 = Mirada dirigida evidente con alguna modulación; sin embargo, no es consistente o no combina cambios sutiles con otro tipo de comunicación.

2 = Establece un contacto visual modulado de manera pobre para iniciar, terminar o regular una interacción social.

3 = Establece un contacto visual modulado de manera pobre para iniciar, terminar o regular una interacción social y evita activamente el contacto visual de manera frecuente (p. ej., mirando hacia otro lado, empujando, cerrando los ojos...).

B2. Juego de broma

La puntuación en este ítem recoge la respuesta del niño a la actividad "Juego de broma". Se debe considerar la respuesta del niño en ambos ensayos, poniendo especial atención al contacto visual que establece el niño con el examinador.

0 = Establece contacto visual en los dos ensayos (debe ser con el examinador).

1 = Establece contacto visual en un solo ensayo (debe ser con el examinador).

2 = No establece contacto visual, pero muestra conciencia de la situación mediante la vocalización y otros medios (distintos a mover la mano o el cuerpo del examinador).

3 = Mueve la mano del examinador sin establecer contacto visual; o no responde a ninguna de las presiones.

8 = N/A.

B3. Juego imposible

La puntuación en este ítem recoge la respuesta del niño a la actividad "Juego imposible". Se debe considerar la respuesta del niño en ambos ensayos, poniendo especial atención al contacto visual que establece el niño con el examinador.

0 = Establece contacto visual en los dos ensayos (debe ser con el examinador).

1 = Establece contacto visual en un solo ensayo (debe ser con el examinador).

2 = No establece contacto visual, pero muestra conciencia de la situación mediante la vocalización y otros medios (distintos a mover la mano o el cuerpo del examinador).

3 = Mueve la mano del examinador sin establecer contacto visual; o no responde a ninguna de las presiones.

8 = N/A.

B4. 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). Codifique las expresiones faciales apropiadas o ligeramente exageradas si ocurrieran, aunque haya también expresiones extrañas.

0 = Dirige diversas expresiones faciales apropiadas al familiar o cuidador o al examinador con la intención de comunicar estados emocionales o cognitivos.

1 = Dirige algunas expresiones faciales al examinador o al familiar o cuidador (p. ej., en los extremos emocionales). Se le puede asignar este código a un niño que dirija pocas expresiones faciales (pero más de una), pero que dirija la mayoría de sus expresiones a otra persona.

2 = Utiliza cierta variedad de expresiones faciales pero poco dirigidas o dirige una sola expresión facial.

3 = Variedad limitada de expresiones faciales y no dirigidas.

B5. Integración de la mirada y otras conductas durante las iniciaciones sociales

Este ítem se centra en la *calidad* de los intentos por parte del niño de iniciar una interacción, en particular la integración de la mirada con otros comportamientos, y no en la frecuencia con la que ocurren. A la hora de asignar el código tenga en cuenta los intentos de pedir ayuda u otras iniciaciones altamente motivadas. Asigne la codificación de acuerdo a la mayoría de estos intentos y no al mejor. Se pueden codificar aquí las iniciaciones hacia el examinador y el familiar o cuidador.

0 = Normalmente utiliza un contacto visual adecuado junto con palabras o vocalizaciones o gestos para comunicar una intención social.

1 = Utiliza tanto el contacto visual como otras estrategias para comunicar una intención social en momentos diferentes, pero no los coordina entre sí. Asigne este código también si el niño integra ocasionalmente el contacto visual con palabras o vocalizaciones o gestos.

2 = Utiliza principalmente una estrategia (es decir, contacto visual, vocalizaciones o gestos) para comunicar intención social, sin integrarlos.

3 = Utiliza pocas veces alguna estrategia comunicativa para comunicar intención social; o no hay iniciaciones sociales.

B6. 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, en lugar de 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 codificar durante las cosquillas).

1 = Da muestras claras de disfrute dirigidas al examinador durante una sola interacción (puede ser de naturaleza física).

2 = Muestra cierto disfrute apropiado en la interacción con el examinador o puede mostrar disfrute en la interacción con el familiar o cuidador.

3 = Muestra poco o ningún disfrute en la interacción con el examinador o el familiar o cuidador. Puede mostrar disfrute en sus propias acciones o en los juguetes disponibles.

B7. Respuesta al nombre

Este ítem codifica la respuesta del niño cuando escucha su nombre durante una presión concreta. Una respuesta completa se define como la acción de orientarse hacia la cara del examinador cuando este le llama por su nombre. Se especifica el número de presiones, ya que a medida que se brindan oportunidades se aumenta la probabilidad de que el niño responda.

Si el niño verbaliza adecuadamente sin mirar hacia la cara del examinador 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).

0 = Mira hacia la cara del examinador inmediatamente en, por lo menos, una de las dos primeras presiones realizadas por el examinador.

1 = Mira hacia el familiar o cuidador después del primer o segundo intento de llamarle solo por su nombre; o mira hacia el examinador después del tercer o cuarto intento del examinador de llamarle solo por su nombre.

2 = No mira hacia el examinador o el familiar o cuidador inmediatamente después de que se le haya llamado por su nombre en seis ocasiones, sino que mira solamente después de una vocalización o verbalización que le resulte interesante o familiar (p. ej., chasquidos con la lengua, "¡Que te pillo!...").

3 = No mira hacia el examinador o al familiar o cuidador después de cualquier intento puramente verbal u oral para intentar conseguir su atención. Puede mirar en respuesta a que le toquen.

B8. Ignorar

La puntuación en este ítem recoge la respuesta del niño a la actividad "Hora del baño - Ignorar". La codificación debe reflejar el mayor nivel de demanda y atención que el niño realiza durante el período de 60 segundos durante el que se le ignora (es decir, la puntuación más cercana a 0).



0 = Demanda de atención clara, con mirada y vocalización integradas dirigidas hacia el examinador o el familiar o cuidador.

1 = Demanda de atención clara, con mirada y vocalización hacia el examinador o el familiar o cuidador pero sin estar integradas; o demanda de atención clara con gestos y verbalización hacia el examinador o el familiar o cuidador pero sin mirarlos; o mirada y gestos sin vocalización.

2 = Mira o vocaliza o hace gestos al examinador o al familiar o cuidador; o mira a su alrededor incluyendo al examinador o al familiar o cuidador; o se produce demanda de atención dudosa.

3 = Comportamiento agitado o no dirigido hacia el examinador o el familiar o cuidador.

B9. Pedir

La acción de *pedir* se define como una indicación convencional mediante gestos, contacto visual, vocalizaciones, expresiones faciales u otros medios de que el niño desea una acción u objeto en particular. Esto puede incluir peticiones de una rutina social, del globo, del animal a control remoto, de las burbujas y de otros objetos y acciones, siempre y cuando tengan relación con un suceso u objeto en particular. No se incluye aquí el deseo general de que le tengan en brazos. Cuando codifique este ítem, incluya las peticiones hechas en la merienda. No incluya las peticiones de abandonar la sala. Si el niño utiliza más de una estrategia para pedir distintos objetos o actividades, codifique la de mayor nivel (es decir, la que se acerque más al código 0).



0 = Exhibe una integración apropiada del contacto visual y de, por lo menos, un comportamiento más (p. ej., una vocalización, un gesto o alcanzarle un objeto a un adulto) para pedir burbujas, el animal a control remoto, la rutina con objetos o la rutina social en más de una actividad. Debe incluir el establecimiento del contacto visual con el adulto y una indicación clara de que quiere que el adulto haga o le dé algo (p. ej., persistiendo con la petición si el adulto hace una pausa antes de responder). No incluye el hecho de tirar de la mano del examinador ni colocarla sobre un objeto o sobre sí mismo.

1 = Exhibe los comportamientos descritos en el código 0 pero ocurren solo en una actividad.

2 = Realiza uno o más de los comportamientos descritos anteriormente para pedir el animal, las burbujas o una rutina sin integrar el contacto visual con otros comportamientos como pueden ser las vocalizaciones o los gestos. Este código incluye alcanzarle un objeto a un adulto sin mirarlo, o mirarlo sin otro comportamiento que lo acompañe. También incluye que lo alcance claramente o que haga breves peticiones sin persistir en el intento. No incluye tirar del brazo del examinador ni colocar su mano sobre un objeto o sobre sí mismo.

3 = No hace una petición directa como las especificadas en 0, 1 y 2. Puede participar en la rutina o rutinas o tratar de activar el objeto mediante vocalizaciones no dirigidas o golpeando sin mirar a otra persona o vocalizando para pedir ayuda, pero no lo pide como se especificó previamente. Puede incluir que el niño tire de la mano del examinador hacia un objeto o hacia sí mismo o que la coloque sobre ellos.

B10. Cantidad de peticiones

La acción de *pedir* se define como una indicación convencional (mediante gestos, contacto visual, vocalizaciones, expresiones faciales u otros medios) del deseo del niño por una acción u objeto en particular. Este ítem se centra en el número de peticiones realizadas por el niño a lo largo de la aplicación del ADOS-2. No incluye las peticiones del niño para abandonar la sala.



- 0** = Realiza peticiones a lo largo de las actividades frecuentemente.
- 1** = Realiza peticiones a lo largo de las actividades pocas veces.
- 2** = Realiza peticiones solo en una actividad (p. ej., durante la merienda).
- 3** = No realiza peticiones o solo hace peticiones confusas.

B11. Dar

Este ítem describe el hecho de alcanzar o entregar un objeto a otra persona en diversos contextos, incluyendo compartir y conseguir ayuda. No requiere contacto visual pero sí implica entregar un objeto de manera independiente y espontánea.



- 0** = Entrega espontáneamente juguetes u objetos a otras personas durante la evaluación con el ADOS-2. Debe incluir al menos un ejemplo claro de entregar juguetes, comida o bebida de juguete con el propósito de compartir.
- 1** = Da objetos a otras personas de manera consistente con el propósito de recibir ayuda, como parte de una rutina o con una intención ambigua (es decir, una acción de compartir poco clara, como puede ser dejar caer las cosas en el regazo del familiar o cuidador).
- 2** = Da objetos a veces, tal y como se ha descrito para el código 1.
- 3** = Nunca o casi nunca da algo a otra persona.

B12. 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 0 debe ir acompañado de contacto visual, pero no se requiere vocalización.



- 0** = 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** = Solo un ejemplo claro de mostrar, tal y como se describe para un código 0.
- 2** = 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).
- 3** = No muestra objetos a otra persona.

B13. 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 está 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 primero 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 el 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** = Mira el objeto y luego mira al examinador o al familiar o cuidador, pero no vuelve a mirar al objeto.
- 2** = Hace referencias parciales a un objeto que está claramente fuera del alcance con el fin de dirigir la atención de un adulto. Puede mirar al objeto de manera espontánea o señalar o vocalizar algo, pero no coordina ninguna de estas dos acciones con mirar a otra persona.
- 3** = No hay una aproximación a una iniciación espontánea de atención conjunta para dirigir la atención de otra persona hacia un objeto que está fuera del alcance del niño. Con este código se deberá codificar a un niño que mira al examinador o al familiar o cuidador y luego mira a un objeto sin combinar estas acciones con otras formas de comunicación (vocalizaciones o gestos).

B14. 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.

B15. 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 y no en la frecuencia con que ocurren. Se debe prestar mayor 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 y no simplemente de las mejores.

- 0** = Uso efectivo de formas no verbales y verbales con la intención de realizar iniciaciones sociales claras hacia el examinador o hacia el familiar o cuidador. 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 intereses marcados, pero con alguna intención de implicar al familiar o al examinador en esos intereses.
- 2** = Las iniciaciones a menudo carecen de integración en el contexto; o de naturaleza social. Asigne este código si muestra alguna iniciación social claramente inapropiada, incluso si se producen otras iniciaciones.
- 3** = No hay iniciaciones sociales de ningún tipo.

B16a. 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 los 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 o 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 0, 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 consorcio.
- 3** = Muestra relativamente poca preocupación con respecto a si el examinador está prestandole 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.

B16b. 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 0, 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 que tienen únicamente 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.

B17. Nivel de implicación

Este ítem codifica el grado de interés y de implicación en las actividades presentadas como parte de la evaluación. No se codifica aquí el nivel de disfrute del niño en las actividades.



- 0** = Se implica espontáneamente y se muestra interesado en las actividades que le presenta el examinador de manera consistente.
- 1** = Se implica espontáneamente de forma inconsistente.
- 2** = Se implica solo cuando el examinador se esfuerza en obtener y mantener el interés del niño.
- 3** = No se implica ni cuando el examinador se esfuerza en atraer el interés del niño, o el niño se implica durante la merienda o los juegos solo cuando se produce contacto físico.

B18. 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 y confort establecido con el niño durante la evaluación. La calificación debe tener en cuenta 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 una sesión ligeramente incómoda de manera sistemática.
- 3** = El niño muestra una consideración mínima hacia el examinador; o la observación es marcadamente difícil o incómoda durante una parte significativa del tiempo.

C. 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

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).

0 = 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 rutina "Hora del baño"...). No asigne este código por realizar imitaciones, por reaccionar a las acciones provocadas por el examinador, ni por empujar simplemente el coche de juguete.

1 = Realiza algo de juego funcional espontáneo con al menos una miniatura o juguete figurativo. No asigne este código por realizar imitaciones, por reaccionar a las respuestas a las 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 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

Este ítem describe el uso flexible y creativo de los objetos de manera que estos 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 = Usa espontáneamente la muñeca u otro objeto como agente independiente (p. ej., hacer que el bebé se lave su cara); o usa espontáneamente los objetos para representar otros objetos (p. ej., utilizar un cubierto como si fuera un teléfono).

1 = Realiza juego simbólico espontáneo con la muñeca (p. ej., darla de comer, abrazarla o lavarla) u otros objetos, pero no emplea la muñeca u otros juguetes como agentes independientes o para representar otra cosa.

2 = Imita el juego simbólico como se describe en el código 1; o lo imita con un sustituto; pero no hay juego simbólico espontáneo.

3 = No hay juego simbólico espontáneo ni imitado.

C3. Imitación funcional y simbólica

Este ítem codifica el uso que hace el niño de los objetos tal y como ha sido mostrado por el examinador en la actividad "Imitación funcional y simbólica".

0 = El niño utiliza el sustituto como un objeto que no ha sido previamente presentado.

1 = El niño utiliza el sustituto como un objeto que ha sido previamente presentado.

2 = El niño imita el uso de un objeto real previamente presentado.

3 = No se produce imitación tal y como se define en los códigos anteriores.

D. 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.

D1. 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., oler, tocar y palpar texturas repetidamente, lamer, 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 durante un amplio período de tiempo, esto se codificará en "D5. 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 "D5. Intereses inusuales repetitivos o comportamientos estereotipados" si fuese un comportamiento persistente, pero podría codificarse aquí también 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 "D5. 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. En este módulo no se codifica la acción de meterse cosas en la boca ni morder. Las aversiones sensoriales se codifican en otro ítem de este módulo.

- | | |
|--|---|
| | 0 = No presenta intereses sensoriales inusuales ni comportamientos de búsqueda sensorial. |
| | 1 = Varios intereses sensoriales posibles pero 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. Solo un "posible" interés sensorial debe codificarse con 0. |
| | 2 = Interés evidente por elementos sensoriales de los objetos o de los materiales de juego; o examen sensorial de sí mismo o de otros. Deben observarse dos o más ejemplos claros, los cuales pueden producirse durante la misma actividad. |
| | 3 = Comportamientos evidentes e inusuales de búsqueda sensorial que ocurren durante al menos dos tareas o actividades diferentes y que pueden interferir con la evaluación del ADOS-2. |

Especifique:

D2. Movimientos de manos y dedos / postura

Codifique aquí los movimientos inusuales o repetitivos o formas de poner las manos y dedos. Aplaudir repetidamente no se codifica en este módulo. No se codifican aquí acciones como tamborilear con los dedos, morderse las uñas, enroscarse el pelo o chuparse el pulgar. Para que se codifique aquí, no es necesario que el niño esté mirando el movimiento de sus manos o dedos. Si el niño aletea sus brazos, codifíquelo en el ítem "D3. Otros manierismos complejos".

- | | |
|--|--|
| | 0 = Ninguno. |
| | 1 = Movimientos inusuales o repetitivos que no son tan claros como lo que se especifica para los códigos 2 y 3. |
| | 2 = Hay manierismos de manos y dedos evidentes. 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. Otros manierismos complejos

Puntúe los movimientos o posturas de los brazos o del cuerpo completo que sean inusuales o repetitivos. No incluya el movimiento de mecer el cuerpo a menos que implique el movimiento de más partes del cuerpo además del torso (p. ej., mecerse mientras aletea).

- | | |
|--|---|
| | 0 = Ninguno. |
| | 1 = Manierismos inusuales o repetitivos que no son tan claros como lo que se especifica para los códigos 2 y 3. |
| | 2 = Hay manierismos complejos evidentes. Si son claros, pueden ser breves o infrecuentes. |
| | 3 = Los manierismos, tal y como han sido descritos anteriormente, ocurren frecuentemente durante al menos dos tareas o actividades diferentes o pueden interferir con la evaluación con el ADOS-2. |

Especifique:

D4. 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.
- 2** = 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).
- 3** = Más de un ejemplo claro de autolesión, como golpearse la cabeza, abofetearse la propia cara, tirarse del pelo o morderse.

D5. 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 como hacer girar ruedas o alinear cosas; las acciones repetitivas tales como golpear objetos 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 1, 2 o 3, según 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 en una manta para que estén fuera de la vista).*

- 0** = No hubo comportamientos repetitivos ni estereotipados durante la evaluación con el ADOS-2.
- 1** = 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, tal y 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:

Otros comportamientos

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 del niño evaluado.

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 general de desarrollo.

- 0 = 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 rutina del baño) 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. Lloriqueo e irritabilidad

Este ítem incluye cualquier forma de lloriqueo o llanto. Codifique la presencia de estos comportamientos independientemente del contexto o el motivo por el que se produzcan. Use el siguiente ítem, "E3. Comportamientos agresivos y disruptivos", para codificar todos los comportamientos agresivos.

- 0 = No muestra lloriqueo ni irritabilidad durante la evaluación del ADOS-2, o muestra ocasionalmente un lloriqueo o una irritabilidad leve que dura menos de 3 segundos.
- 1 = Muestra ocasionalmente una irritabilidad leve que dura al menos de 3 a 5 segundos.
- 2 = Muestra susceptibilidad o irritabilidad de forma repetida. Se incluye aquí cualquier grito en voz alta.
- 3 = Tiene berrinches con o sin alguna muestra de agresión.

E3. Comportamiento agresivo o disruptivo

Este ítem incluye cualquier forma de agresión o de comportamiento intencionalmente disruptivo, incluyendo lanzar objetos de forma agresiva, dar golpes, morder, pellizcar, pegar o dar patadas.

- 0 = No se muestra agresivo ni disruptivo de manera intencional durante la evaluación con el ADOS-2.
- 1 = Ocasionalmente muestra comportamientos leves de agresión o intencionalmente disruptivos.
- 2 = Muestra comportamientos leves de agresión o intencionalmente disruptivos de manera repetida.
- 3 = Exhibe uno o varios comportamientos claros de agresión de intensidad significativa (es decir, más que leves).

E4. 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) o muestra un recelo inicial breve.
- 1 = Signos leves de ansiedad; o muestra una ansiedad leve y prolongada ante los desconocidos.
- 2 = Ansiedad marcada solo en respuesta a una petición concreta o a un juguete o tarea en particular; o ansiedad marcada y persistente ante los desconocidos.
- 3 = Ansiedad marcada en respuesta a más de un juguete o tarea o en varias ocasiones a lo largo de la evaluación del ADOS-2.



Identificación: _____ Sexo: Varón Mujer
 Fecha de nacimiento: _____ Fecha de evaluación: _____
 Edad cronológica: _____ Examinador: _____

CONVERSIÓN DE LOS CÓDIGOS DE LOS ÍTEMS A PUNTUACIONES DE ALGORITMO*
 Deberá convertir los códigos asignados a los ítems a puntuaciones de algoritmo de acuerdo con las siguientes reglas:

0 → 0 2 → 2 7 → 0 9 → 0
 1 → 1 3 → 2 8 → 0

***Excepción: En el caso del ítem B1, "Contacto visual inusual":**
 0 → 0 2 → 2 7 → 0 9 → 0
 1 → 2 3 → 2 8 → 0

SELECCIONE LA COLUMNA DEL ALGORITMO CORRESPONDIENTE

TODOS LOS NIÑOS PEQUEÑOS/NIÑOS MAYORES CON POCAS PALABRAS O NINGUNA

Edad cronológica entre 12 y 20 meses o edad cronológica entre 21 y 30 meses y un código de 3 o 4 en el ítem A1
 "Nivel general de lenguaje oral no ecológico"

NIÑOS MAYORES CON ALGUNAS PALABRAS

Edad cronológica entre 21 y 30 meses y con un código de 0, 1 o 2 en el ítem A1
 "Nivel general de lenguaje oral no ecológico"

Afectación social (AS)

Comunicación

Frecuencia de la vocalización espontánea dirigida a otros (A-2)

Señalar (A-7)

Gestos (A-8)

Interacción social recíproca

Contacto visual inusual* (B-1)

Expresiones faciales dirigidas a otros (B-4)

Integración de la mirada y otras conductas durante las iniciaciones sociales (B-5)

Disfrute compartido durante la interacción (B-6)

Respuesta al nombre (B-7)

Ignorar (B-8)

Pedir (B-9)

Mostrar (B-12)

Iniciación espontánea de la atención conjunta (B-13)

Respuesta a la atención conjunta (B-14)

Características de las iniciaciones sociales (B-15)

Cantidad de las iniciaciones sociales/familiar o cuidador (B-16b)

Calidad general de la relación (B-18)

TOTAL AS

Comportamiento restringido y repetitivo (CRR)

Comportamientos restringidos y repetitivos

Entonación de las vocalizaciones o verbalizaciones (A-3)

Interés sensorial inusual en los materiales de juego o en las personas (D-1)

Movimientos de manos y dedos / postura (D-2)

Intereses inusualmente repetitivos o comportamientos estereotipados (D-5)

PUNTUACIÓN TOTAL GLOBAL (AS + CRR)

Consulte la tabla al reverso de esta página para convertir la puntuación TOTAL GLOBAL al rango de preocupación del ADOS-2.

RANGO DE PREOCUPACIÓN E IMPRESIÓN CLÍNICA

Rango de preocupación del ADOS-2: _____

Impresión clínica: _____



Conversión de la puntuación Total global al Rango de preocupación del ADOS-2

Compare la puntuación Total global con los **rangos de preocupación** especificados a continuación, de acuerdo con el tipo de algoritmo del módulo T seleccionado:

Rango de preocupación	TODOS LOS NIÑOS PEQUEÑOS / NIÑOS MAYORES CON POCAS PALABRAS O NINGUNA	NIÑOS MAYORES CON ALGUNAS PALABRAS
Moderada - Severa	14 o superior	12 o superior
Leve - Moderada	10 a 13	8 a 11
Poca - Ninguna	0 a 9	0 a 7

Asigne el rango de preocupación del ADOS-2:

Utilizando el algoritmo adecuado, identifique el rango en el que se encuentra la puntuación Total global obtenida y seleccione el *Rango de preocupación* (es decir, *Poca o ninguna preocupación; Preocupación de leve a moderada; Preocupación de moderada a severa*).

Anote el rango de preocupación obtenido al dorso de esta página en el espacio "Rango de preocupación del ADOS-2".