



Pre-Verbal/Palabras sueltas

Edades recomendadas:
a partir de los 31 meses

Observación y codificación

1. Juego libre
2. Respuesta al nombre
3. Respuesta a la atención conjunta
4. Juego con burbujas
5. Anticipación de una rutina con objetos
6. Respuesta a la sonrisa social
7. Anticipación de una rutina social
8. Imitación funcional y simbólica
9. Fiesta de cumpleaños
10. Merienda

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:

2. 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 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.
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 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.

3. Respuesta a la atención conjunta

Aspectos a observar:

- ¿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.
 - a. Deben realizarse hasta CINCO intentos para atraer la atención del niño hacia su cara (la del examinador) antes de aplicar la actividad.
 - b. 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.

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 algún comportamiento sensorial o movimiento inusual?

Anticipación de una rutina con objetos

Aspectos a observar:

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

6. Respuesta a la sonrisa social

Aspectos a observar:

- Evalúe si el niño sonríe en respuesta a:
 - (a) la sonrisa del examinador,
 - (b) la sonrisa del familiar o cuidador,
 - (c) la sonrisa del familiar o cuidador en combinación con la realización de un sonido familiar o llamarle de una manera que sugiera contacto físico pero sin llegar a tocar al niño realmente (p. ej., “¡Que te pilló!”), o
 - (d) que le toquen.
- Esta es una tarea específica; decida cuándo llevarla a cabo y aplíquela (es decir, las sonrisas sociales que se producen en otros momentos son calificadas en otros ítems, no en el ítem “Respuesta a la sonrisa social”).

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 una 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 a usted o al familiar o cuidador, especialmente aquellos comportamientos que son indicativos de disfrute compartido.

8. Imitación funcional y simbólica

Aspectos a observar:

- ¿Cómo hace uso el niño de los objetos en miniatura y de un sustituto de ellos para imitar acciones familiares?
- ¿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 el objeto que ha sido mostrado en la fase 1; hasta TRES ensayos por objeto.
4. Ensayos de imitación, fase 3: sustituto representando el objeto que no ha sido 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 ha 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.

9. Fiesta de cumpleaños

Aspectos a observar:

- 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 a 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

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, 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?

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".

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 uso espontáneo de palabras ni aproximaciones de palabras.

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 ser codificadas 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 la intención de 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. 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 consistentemente en un solo contexto; o dirige pocas vocalizaciones al familiar o cuidador o al examinador en varios contextos pragmáticos.
- 2** = Dirige una vocalización esporádica al familiar o cuidador o al examinador de manera inconsistente en pocos contextos. Puede incluir llores o llantos debidos a la frustración.
- 3** = Parece que las vocalizaciones no están dirigidas nunca o casi nunca al familiar o cuidador o al examinador; o nunca o casi nunca vocaliza.

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 expresiones 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** = Poca variación de timbre o tono; más bien plano o exagerado, o alguna que otra entonación peculiar.
- 2** = Entonación rara o tono de voz y acento inapropiado; o marcadamente plano o con vocalizaciones mecánicas, sin tono; o llanto extraño y algunas vocalizaciones.
- 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 de no codificar ecolalia si el niño solo utiliza pocas palabras y las repite con sentido cuando otras personas las dicen. 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 del 1 al 3 más apropiado. El código 0 es el único que requiere el uso espontáneo de al menos cinco palabras.

- 0** = No repite el habla de otras personas (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 evidencias claras de errores en el uso de los *pronombres personales* (p. ej., decir *tú* o *él* queriendo decir *yo*). Tenga cuidado de no codificar el lenguaje como repetitivo 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 emplea 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 lenguaje adicional.
- 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 una 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.



0 = No se utiliza el 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 lo 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.

2 = Coloca la mano del adulto u otra parte de su cuerpo sobre un objeto; o mueve la mano del adulto cuando está sujetando algún objeto; o usa la mano u otra parte del cuerpo del adulto como herramienta o como un gesto "del" niño (p. ej., señalar).

8 = Escasa o inexistente comunicación espontánea.

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. señala 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 de 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 imagen 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. Puede incluir gestos que forman parte de rutinas (p. ej., canciones) siempre y cuando sean comunicativos, espontáneos y apropiados. Agarrar no se considera un gesto. Se puede usar el código 1 si aparece un gesto extraño que se usa de manera apropiada (p. ej., un niño que mueve su cabeza con su mano para decir "sí" o "no" consistentemente).



0 = Uso espontáneo de, por lo menos, dos gestos diferentes de cualquier tipo (descriptivo, convencional, emocional o instrumental, a excepción de señalar); por lo menos uno debe usarse más de una vez.

1 = Uso espontáneo de gestos descriptivos, convencionales, instrumentales o emocionales, pero exagerados o limitados en el rango o la variedad de contextos (p. ej., un solo gesto o varios usados solamente una vez cada uno). En este código se puede codificar el gesto comunicativo de intentar alcanzar objetos¹, pero no como parte del código 0.

2 = No hay un uso espontáneo de gestos descriptivos, convencionales, instrumentales o emocionales; o solo hay un uso inapropiado (p. ej., un niño que hace el gesto de "más" cuando quiere que algo termine o pare).

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

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 quiere.

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 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 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.
- 2 = Establece un contacto visual modulado pobremente para iniciar, terminar o regular una interacción social.

B2. Sonrisa social correspondida

Este ítem está relacionado con la respuesta facial del niño frente a una sonrisa o una interacción verbal amistosa o juguetona hecha por el examinador o por el familiar o cuidador durante la actividad "Respuesta a la sonrisa social".

- 0 = Sonríe inmediatamente en respuesta a una de las dos primeras sonrisas brindadas por parte del examinador o del familiar o cuidador. Esto debe ser un cambio evidente que va de no sonreír a una respuesta clara de sonrisa que no haya sido incitada por una petición específica (p. ej., "Enséñame cómo sonríes").
- 1 = Sonrisa demorada o parcial en respuesta a una de las dos primeras sonrisas del examinador o del familiar o cuidador; o sonríe de manera total o parcial únicamente después de más de dos sonrisas por parte del familiar o cuidador o del examinador; o sonríe únicamente en respuesta a una petición específica.
- 2 = Sonríe de manera total o parcial a un adulto únicamente después de que le hayan hecho cosquillas o le hayan tocado de alguna manera; o en respuesta a una acción repetida que incluye un componente físico (incluso aunque no se llegue a tocar al niño).
- 3 = No sonríe en respuesta a otra persona.

B3. 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.

B4. 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 de ellos. Se pueden codificar aquí las iniciaciones hacia el examinador y el familiar o cuidador.

- 0 = Utiliza eficientemente el contacto visual junto con palabras o vocalizaciones o gestos para comunicar una intención social.
- 1 = Utiliza el contacto visual y otras estrategias independientemente uno de otro para comunicar una intención social (esto es, utiliza tanto el contacto visual como la vocalización en diferentes momentos, pero no los coordina entre sí).
- 2 = Utiliza o el contacto visual u otras estrategias (vocalización, gestos) para comunicar intención social.
- 3 = No utiliza ni contacto visual ni otras estrategias para comunicar intención social; o no hay iniciaciones sociales.

B5. Disfrute compartido durante la interacción

Codifique las muestras de disfrute que el niño dirige 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 pertinentes al contexto y que suceden 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** = 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** = Muestra poco o ningún disfrute expresado durante la evaluación y poco interés en los juguetes.

B6. 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 persona que le llama 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).



- 0** = Mira hacia el examinador y establece contacto visual inmediatamente en al menos uno de los dos primeros intentos realizados 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 responde en 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, "¡Que te pilló!...").

- 3** = No mira hacia el examinador o el familiar o cuidador después de cualquier intento puramente verbal u oral para intentar conseguir su atención.

B7. Pedir

La acción de *pedir* se define como una indicación convencional mediante gestos, contacto visual, vocalizaciones, expresiones faciales, etc. 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 o 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. No incluya en esta codificación las peticiones hechas durante la actividad "Merienda" o si el niño pidió retirarse de la habitación. 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 de 0).

0 = Exhibe una integración apropiada del contacto visual y, por lo menos, un comportamiento más (p. ej., una vocalización, gesto o alcanzarle un objeto a un adulto) para pedir burbujas, el animal a control remoto, la rutina con objetos o la rutina social. 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 = Realiza uno o más de los comportamientos descritos en el código 0 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, o 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.

2 = No hace una petición directa, como las especificadas en 0 o 1, pero usa algún medio físico para pedir al menos una acción como parte de una rutina (p. ej., tira de la mano del examinador hacia un objeto o hacia sí mismo).

3 = Puede participar en las rutinas o tratar de activar el objeto mediante vocalizaciones, golpes u otras acciones (p. ej., soplar) sin mirar al adulto ni vocalizar para pedir ayuda, pero no lo pide como se especificó previamente.

B8. 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 en múltiples contextos durante la evaluación con el ADOS-2, incluyendo entregar juguetes, comida o comida de juguete con el propósito de compartir.

1 = Más de un ejemplo en el que da objetos a otras personas con el propósito de recibir ayuda (p. ej., para hacer funcionar un juguete o para abrir algún recipiente de comida) o como parte de una rutina. Puede ocurrir únicamente en un contexto, pero debe repetirse de manera espontánea, sin que se provoque específicamente por parte de otros.

2 = Nunca o casi nunca da algo a otra persona.

B9. 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 = 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 solo en una ocasión).

2 = No muestra objetos a otras personas.

B10. 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.



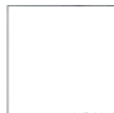
0 = Usa el contacto visual integrado claramente para dirigir la atención de un adulto hacia un objeto que está fuera del alcance mirando primero al objeto, luego al examinador o familiar y nuevamente al objeto; o mostrando un cambio de la mirada de tres puntos empezando por el examinador o el familiar. 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 = 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.

B12. 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 verbales y no verbales con la intención de realizar iniciaciones sociales claras hacia el examinador o hacia el familiar o cuidador. Estas iniciaciones deben ser adecuadas 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.

B11. 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.

**B13a. 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 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 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.

**B13b. 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.

B14. Calidad de la respuesta social

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

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.

B15. 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 grado 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 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.

B16. 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 de manera sistemática una sesión ligeramente incómoda.

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). En este ítem no se codifica poner las velas en la tarta de cumpleaños.

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 actividad de la fiesta de cumpleaños...). 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 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

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; o usa espontáneamente los objetos para representar otros objetos (p. ej., simular comer los hilos como si fueran espaguetis).

1 = Realiza juego simbólico espontáneo con la muñeca (p. ej., darle de comer, beber o darle un abrazo) o con 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 la codificación 1; o lo imita con un sustituto; pero no hay juego simbólico espontáneo.

3 = No hay juego simbólico espontáneo ni imitado.

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., olisquear, tocar y palpar texturas repetidamente, lamer, morder, 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 "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 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 "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. En este módulo no se codifica la acción de meterse cosas en la boca ni tampoco las aversiones sensoriales.

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 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 de búsqueda sensorial evidentes e inusuales que ocurren durante al menos dos tareas o actividades diferentes y que pueden interferir con la evaluación del ADOS-2.

Especifique:

D2. 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 del cuerpo a menos que involucre algo 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 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 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 con el 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 inusualmente 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, 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.

- 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 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 interrupción 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), agresividad, negativismo 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.

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

SELECCIONE LA COLUMNA DEL ALGORITMO CORRESPONDIENTE

<p>POCAS PALABRAS O NINGUNA En el ítem A1 "Nivel general de lenguaje oral no ecológico" se ha asignado un código de 3 o 4.</p>	<p>ALGUNAS PALABRAS En el ítem A1 "Nivel general de lenguaje oral no ecológico" se ha asignado un código de 0, 1 o 2.</p>
--	---

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-3)
 Integración de la mirada y otras conductas durante las iniciaciones sociales .. (B-4)
 Disfrute compartido durante la interacción (B-5)
 Mostrar (B-9)
 Iniciación espontánea de la atención conjunta (B-10)
 Respuesta a la atención conjunta (B-11)
 Características de las iniciaciones sociales (B-12)

Comportamiento restringido y repetitivo (CRR)

Comportamientos restringidos y repetitivos

Entonación de las vocalizaciones o verbalizaciones (A-3)
 Uso estereotipado o idiosincrásico de palabras o frases (A-5)
 Interés sensorial inusual en los materiales de juego o en las personas (D-1)
 Manierismos de manos y dedos y otros manierismos complejos (D-2)
 Intereses inusualmente repetitivos o comportamientos estereotipados ... (D-4)

TOTAL

PUNTUACIÓN TOTAL GLOBAL (AS + CRR)

Consulte la tabla al reverso de esta página para convertir la puntuación TOTAL GLOBAL a la clasificación del 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 1 utilizado:

	POCAS PALABRAS O NINGUNA	ALGUNAS PALABRAS
Autismo	16	12
Espectro autista	11	8

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

Autismo

- Pocas palabras o ninguna \longrightarrow Total global ≥ 16
- Algunas palabras \longrightarrow Total global ≥ 12

pero GLOBAL **corte**
el punto

Espectro autista

- Pocas palabras o ninguna $\longrightarrow 11 \leq$ Total global ≤ 15
- Algunas palabras $\longrightarrow 8 \leq$ Total global ≤ 11

GLOBAL

No TEA

- Pocas palabras o ninguna \longrightarrow Total global ≤ 10
- Algunas palabras \longrightarrow Total global ≤ 7

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