

# Registro cualitativo del área social, comunicación, juego y conducta.

(Versión 1.2/ 05-2012)

**NOMBRE usuario:**

**Nombre profesional que realiza el registro:**

**Fecha valoración:**

**Número de sesiones realizadas:**

**Instrucciones para completar el registro:**

- Es muy importante poner un ejemplo de cada una de las conductas que se han observado.
- Evitar responder “sí” o “no”. Especifica las conductas observadas y las que no aparezcan.
- En la columna de la izquierda aparecen “claves” que nos facilitan la observación. Si durante las sesiones de evaluación no se observa alguna de las conductas, se indicará igualmente.

## 1. SOCIAL

### A. Orientación Social

- Mirada/atención a las personas
  - Mirar si atiende a los estímulos sociales: mirar a las personas, lo que hace la gente...
  - Si mira a la cara del adulto y por cuánto tiempo
  - Si hay contacto ocular atípico: mira muy fijamente, etc
- Orientación natural al escuchar la voz
  - Mirar si atiende cuando se dirigen a él para charlar
  - Si observa a la gente que habla
- Respuesta al nombre
  - Mirar si atiende o no, o si hay que insistir mucho para que atienda, cuando le llamas por su nombre

### B. Expresión de sentimientos y Afecto

- Sonrisa recíproca
  - Respuesta a la sonrisa que le dirige otra persona
- Expresiones afectivas dirigidas al adulto
- Comparte el placer
- Empatía
  - Mirar si hay reacción al fingir llanto o un golpe
- Expresiones faciales inapropiadas
  - Mirar si cuando alguien llora, él ríe, por ejemplo.

### C. Atención conjunta

- Inicia:
  - Dirige la atención del adulto hacia él
  - Dirige la atención hacia un objeto
  - Comparte el placer
- Responde:
  - Sigue la mirada del adulto
  - Sigue el dedo del adulto cuando señala
- Si no lo realiza consistentemente apuntar cuántas

Autores:Paloma, P. et Col.

Documento bajo licencia **Creative Commons**, puedes redistribuir, modificar o reutilizar parte o la totalidad de este documento siempre que se citen los autores/as y no tenga un fin comercial.

Este documento pertenece al Centre Universitari de Diagnòstic i Atenció Primerenca, algunos derechos reservados.



|   |  |
|---|--|
| veces de 5 intentos.  |  |
| <p><b>D. Interacción Social</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Interacción social recíproca</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· <i>Mirar si ignora a las personas</i></li> <li>· <i>Mirar si utiliza a las persona como objetos</i></li> </ul> </li> <li>- <b>Conductas sociales complejas</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· Solicita una rutina social</li> <li>· Solicita consuelo</li> <li>· Llama la atención antes de iniciar la comunicación</li> <li>· Saluda</li> <li>· Hace el tonto (repite cosas que hacen gracia)</li> <li>· Pide permiso</li> <li>· Existen miradas de control</li> <li>· Existen miradas de referencia social en situaciones ambigüas</li> </ul> </li> </ul> |  |
| <p><b>E. Relación con sus iguales</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Interés del sujeto por observar e interactuar con otros niños de la misma edad, qué sucede si un niño se le acerca, cómo juega con otros niños,...</li> <li>- Si tiene el niño alguna amistad, se ha observado desinhibición social, ..(sujetos mayores de 5 años)</li> </ul>   |  |

Autores:Paloma, P. et Col.

Documento bajo licencia **Creative Commons**, puedes redistribuir, modificar o reutilizar parte o la totalidad de este documento siempre que se citen los autores/as y no tenga un fin comercial.

Este documento pertenece al *Centre Universitari de Diagnòstic i Atenció Primerenca*, algunos derechos reservados.



## 2. COMUNICACIÓN Y LENGUAJE

### 2A. COMUNICACIÓN

| FUNCIONES COMUNICATIVAS | MODO DE UTILIZARLAS |
|-------------------------|---------------------|
|-------------------------|---------------------|

| FUNCIONES   | MIRADAS | GESTOS | LENGUAJE | OTRAS |
|---|---------|--------|----------|-------|
| 1. Pedir<br><i>- Demandar usando la mirada</i><br><i>- Gesto de alcance</i><br><i>- Gesto de señalar</i><br><i>- Hacer ademán de dar</i><br><i>- Tirarse al suelo</i><br><i>- Llorar</i><br><i>- Hacer uso instrumental del adulto...</i> |         |        |          |       |
| 2. Rechazar<br><i>- Hacer ver que algo no es de su agrado</i><br><i>- Girar la cabeza</i><br><i>- Apartar el objeto</i><br><i>- Decir "no", "quita"</i><br><i>- Marcharse</i><br><i>- Tener una rabieta...</i>                            |         |        |          |       |
| 3. Responder a peticiones<br><i>- Responder a órdenes sencillas</i><br><i>- Por ejemplo: ven, dame, siéntate...</i>   |         |        |          |       |
| 4. Nombrar/ denominar<br><i>- Observar si nombra o denomina objetos, personas, lugares o acciones</i>   |         |        |          |       |

Autores: Paloma, P. et Col.

Documento bajo licencia **Creative Commons**, puedes redistribuir, modificar o reutilizar parte o la totalidad de este documento siempre que se citen los autores/as y no tenga un fin comercial.

Este documento pertenece al Centre Universitari de Diagnòstic i Atenció Primerenca, algunos derechos reservados.



|  |  |  |  |  |
|--|--|--|--|--|
| <p><b>5. Preguntar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Si ocultas algo es capaz de mirarte como para “preguntar” dónde está.</li> <li>- Utilizar una expresión facial o un gesto para pedir información sobre algo.</li> <li>- Utilizar una palabra con entonación ascendente.</li> </ul>   |  |  |  |  |
| <p><b>6. Compartir experiencias</b><br/>(atención conjunta)</p> <p><b>Iniciar atención conjunta</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Con la mirada</li> <li>- Con gestos (señalar, mostrar)</li> <li>- Con palabras (¡Mira!)</li> <li>- Indicar cómo utiliza la mirada: mira el objeto y al adulto, sólo el objeto.</li> </ul> <p><b>Responder a la atención conjunta</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Seguir la mirada del adulto</li> <li>- Seguir los gestos del adulto (señalar, mostrar)</li> <li>- Seguir las palabras del adulto (¡Mira!)</li> <li>- Indicar cómo utiliza la mirada: mira el objeto y al adulto, sólo el objeto.</li> </ul> |  |  |  |  |
| <p><b>7. Comentar/relatar</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comenta algo que ha ocurrido, algún hecho pasado...</li> </ul>  |  |  |  |  |



## B. LENGUAJE

### • **Comprensión**

- Asocia palabras con acciones o/y objetos
- Sigue órdenes acompañadas de gestos
- Entiende mensajes situacionales
  - Si cogemos la chaqueta sabe que va a la calle, si ve el plato sabe que va a comer, etc...*
- Sigue órdenes sencillas
- Responde sí/no adecuadamente a preguntas sencillas
- Comprende conceptos grande, pequeño...
- Comprende conceptos espaciales sencillos (arriba, abajo...)
- Responde preguntas con las partículas qué, quién, dónde y cuándo

### • **Expresión**

#### - Emite vocalizaciones

*Tipo de vocalizaciones: qué sonidos hace más frecuentemente, si se parecen a los fonemas del lenguaje...*

#### - Emite palabras

*Mirar si se refieren a acciones, objetos, personas o conceptos (grande, arriba...)*

*Observar el tipo de articulación y pronunciación*

#### - Observar el nivel de complejidad sintáctica

- Holofrase
- Enunciados de dos palabras
- Frases de dos palabras (usa verbos)
- Frases de tres palabras o más
- Observar si realiza inversión de pronombres

#### - Frecuencia de uso del lenguaje (intención comunicativa)

#### - Prosodia

- Tono
- Voz
- Entonación
- Volumen

#### - Conversación

- Mantiene el tema
- Termina adecuadamente
- Da la información necesaria
- Da información verdadera
- Da información pertinente
- Da información clara, no ambigua y ordenada.

#### - Ecolalias

*Inmediatas o diferidas*  
*Mirar si son funcionales*

## 3. JUEGO

|   |  |
|---|--|
| <p><b>A. Imitación</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Espontánea o evocada</li> <li>- Versátil o limitada</li> <li>- Si imita acciones con objetos, movimientos corporales, movimientos orofaciales...</li> </ul>   |  |
| <p><b>B. Juego estereotipado (1-12m)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Se chupa la mano, chupa un objeto, golpea un objeto colgante, tira, aprieta, balancea, rueda, acaricia ... objetos.</li> </ul>  |  |
| <p><b>C. Juego social simple (6- 12m)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juega con su imagen en el espejo, juega con su voz, con sus manos...</li> <li>- Juega con una persona: <i>tira objetos para que los coja, repite cosas que hacen gracia...</i></li> <li>- Juega con su cuerpo: <i>se balancea al oír música</i></li> </ul>   |  |
| <p><b>D. Juego funcional (12-18m)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Descontextualización:</b> utiliza objetos conocidos fuera de contexto (por ejemplo, bebe de un vaso vacío, se tumba en su almohada)             <ul style="list-style-type: none"> <li>· Con objetos (<i>pelota, piano, tambor, coche...</i>)</li> <li>· Con utensilios de la casa (<i>vasos, platos, peine</i>)</li> </ul> </li> <li>- <b>Juego combinatorio:</b> Utiliza dos objetos durante el juego.             <ul style="list-style-type: none"> <li>· <i>Caja y piezas: saca y mete, taza y cuchara, xilófono y palillos, lápiz y papel, martillo clavijas...</i></li> </ul> </li> <li>- <b>Descentración:</b> Poco a poco deja de ser él el agente y paciente de las acciones.             <ul style="list-style-type: none"> <li>· Utiliza objetos conocidos hacia él mismo</li> <li>· Utiliza objetos conocidos hacia otro</li> <li>· Utiliza objetos conocidos hacia un muñeco</li> <li>· Utiliza acciones lejanas hacia él (<i>por ejemplo hablar por teléfono</i>)</li> <li>· Utiliza el muñeco como agente</li> <li>· Utiliza acciones lejanas hacia otro</li> <li>· Utiliza miniaturas</li> </ul> </li> </ul> |  |
| <p><b>E. Juego de causalidad (12-24m)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Aprieta con el dedo: teclas de un piano, botones de animales, botón del ascensor, llaves de la luz, timbre de la puerta, grifos, bolos...</li> </ul>   |  |
| <p><b>E. Juego simbólico o de ficción (18-36m)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Con objetos:             <ul style="list-style-type: none"> <li>· Sustituye objetos de uso ambiguo y/o sin un uso claro, de forma parecida al objeto que sustituye (<i>por ejemplo, un palo es una cuchara o una caja es una cama</i>)</li> <li>· Atribuye propiedades ficticias</li> <li>· Inventa objetos</li> </ul> </li> <li>- Sin objetos (<i>es capaz de jugar sin objetos</i>)</li> </ul>  |  |

Autores: Paloma, P. et Col.

Documento bajo licencia **Creative Commons**, puedes redistribuir, modificar o reutilizar parte o la totalidad de este documento siempre que se citen los autores/as y no tenga un fin comercial.

Este documento pertenece al Centre Universitari de Diagnòstic i Atenció Primerenca, algunos derechos reservados.



## **F. Creación de guiones sociales (a partir de 36m)**

### **- Mirar si une dos acciones discretas**

· *Por ejemplo, juega “a las mamás” pero con dos o tres acciones aisladas que no guardan relación (peina a la muñeca, la acuesta y después la vuelve a peinar)*

### **- Si aparecen esquemas sencillos**

· *Observar si aparecen secuencias de acciones lógicas cercanas (juego de mamás)*

· *Observar si aparecen secuencias de acciones más alejadas del niño (por ejemplo juego de médicos)*

· *Observar si hay planificación antes del juego*

· *Si mantiene los roles (tú el médico, yo el paciente)*

### **- Combinaciones de esquemas sencillos**

· *Observar si combina acciones de las anteriores*

### **- Múltiples esquemas coordinados previamente planificados**

Autores: Paloma, P. et Col.

Documento bajo licencia **Creative Commons**, puedes redistribuir, modificar o reutilizar parte o la totalidad de este documento siempre que se citen los autores/as y no tenga un fin comercial.

Este documento pertenece al Centre Universitari de Diagnòstic i Atenció Primerenca, algunos derechos reservados.



## 4. CONDUCTA Y FLEXIBILIDAD

### A. Alteraciones sensoriales

- Táctil
- Vestibular
- Propioceptiva
- Visual
- Auditiva
- Olfativa-gustativa
- Integración sensorial

### B. Conducta estereotipada

- Estereotipias motoras simples  
*Carreras sin meta, aleteos, balanceos, rotación de objetos...*
- Rituales simples, resistencia a cambios, tendencia a seguir los mismos itinerarios  
*Insistencia en se cumplan unos rituales. Por ejemplo poner siempre primero el cubo rojo y después el azul.*  
*Pueden ir acompañados de estereotipias*
- Rituales complejos. Apego excesivo a ciertos objetos.  
*Por ejemplo llevar siempre sus personajes favoritos en las manos.*
- Contenidos limitados y obsesivos de pensamiento. Intereses poco funcionales. Puede haber un perfeccionismo rígido en la resolución de tareas.

### C. Conductas disruptivas

- Rabietas
- Observar si existen autolesiones
- Si existen agresiones a otros
- Apuntar la función que cumplen

### D. Focos de interés

- Observar los focos de interés
- Si existen intereses restringidos

### E. Conductas obsesivas.

- Observar si parece que se abstrae con algún juguete, objeto, persona...

### F. Dificultades de anticipación y flexibilidad

- Observar si hay indicios de actividades anticipatorias en situaciones cotidianas  
*Adherencia rígida a estímulos que se repiten de forma idéntica (por ejemplo películas de vídeo)*  
*Rechazo a estímulos nuevos (por ejemplo un juguete).*  
*Registrar cómo lo rechaza*
- Si hay respuestas contingentes ante los estímulos que le obsesionan
- Respuestas contingentes a situaciones muy habituales (*al ver el abrigo sabe que va a salir*)
- Si existen rabietas *por el* cambio que supone venir a las sesiones
- Si dentro de las sesiones introducimos cambios, cómo los acusa

Autores: Paloma, P. et Col.

Documento bajo licencia **Creative Commons**, puedes redistribuir, modificar o reutilizar parte o la totalidad de este documento siempre que se citen los autores/as y no tenga un fin comercial.

Este documento pertenece al Centre Universitari de Diagnòstic i Atenció Primerenca, algunos derechos reservados.





**OBSERVACIONES** (aquí se pueden describir conductas o comportamientos no recogidas en el registro, situaciones que hayan podido influir en la valoración, comentarios del profesional...etc.)

Las siguientes referencias bibliográficas son las que han sido consultadas para la elaboración del registro:

- Palomo R, Velayos L, Garrido MJ, Tamarit J. **Evaluación y diagnóstico en trastornos del espectro de autismo: el modelo IRIDIA**. In Valdez D, ed. Evaluar e intervenir en autismo. Madrid: Antonio Machado Libros; 2005.
- Dewart y Summers, 1988. **Evaluación de la comunicación. ECO**.
- Angel Riviere, 2004. **IDEA, Inventario desarrollo espectro autista**
- María Gortázar Díaz, **Desarrollo del Juego Simbólico**.  
[http://www.astait.org/j\\_simbolico.htm](http://www.astait.org/j_simbolico.htm)
- **Rutter, M Le Couteur, A.Lord, C.** **ADI-R: entrevista para el diagnóstico del autismo**
- **Rogers et al, 2003.**
- **Javier González, Guía de Evaluación del Juego Asociativo en niños de 0 a 24 meses.**

Autores: Paloma, P. et Col.

Documento bajo licencia **Creative Commons**, puedes redistribuir, modificar o reutilizar parte o la totalidad de este documento siempre que se citen los autores/as y no tenga un fin comercial.

Este documento pertenece al *Centre Universitari de Diagnòstic i Atenció Primerenca*, algunos derechos reservados.



Autores:Paloma, P. et Col.

*Documento bajo licencia **Creative Commons**, puedes redistribuir, modificar o reutilizar parte o la totalidad de este documento siempre que se citen los autores/as y no tenga un fin comercial.*

Este documento pertenece al *Centre Universitari de Diagnòstic i Atenció Prímerenca*, algunos derechos reservados.

