

# Registro Observacional de la Comunicación Aumentativa y Alternativa (ROCAA)

Versión 2.0

*Águeda Brotóns Puche  
María Lucía Díaz Carcelén  
María Luisa Gómez-Taibo  
Carmen Rabadán Martínez*

**El Registro Observacional de la Comunicación Aumentativa y Alternativa (en adelante, ROCAA)** ha sido creado como instrumento de evaluación, permitiendo apreciar comportamientos que están implicados en la comunicación del alumnado con necesidades complejas de comunicación (en adelante, NCC), con independencia de su nivel de desarrollo, necesidades de apoyo, nivel de conciencia y salud, y partiendo siempre de la premisa de que todo alumno es un legítimo comunicador con independencia de su situación vital.

El objetivo de **ROCAA** es registrar habilidades de diferentes áreas que están relacionadas con la comunicación de aquel alumnado que presenta NCC y se encuentra en diferentes etapas o momentos del desarrollo comunicativo.

En la elaboración de **ROCAA** se ha tomado como referencia el desarrollo típico, bajo la premisa de que cada persona tiene un ritmo madurativo diferente; por lo tanto, el hecho de que un alumno no haya alcanzado un ítem a la edad esperada no siempre va a significar que sea un signo de alarma, aunque puede servir al profesional para diseñar una intervención en el área de la comunicación.

**ROCAA** genera datos representativos y fiables de la capacidad comunicativa del alumnado que sirven de base para la toma de decisiones en materia de intervención comunicativo-lingüística. Estos datos van a permitir construir un perfil de las capacidades representativas típicas del alumnado en relación a cuatro dominios: habilidades prelingüísticas y lingüísticas, habilidades socioemocionales, habilidades cognitivas y habilidades de alfabetización emergente. Estos dominios están secuenciados en cinco etapas e incluyen conductas consideradas la base de la comunicación independiente y la alfabetización convencional.

Las etapas de **ROCAA** describen la progresión de las habilidades comunicativas en un continuo de complejidad creciente, desde la etapa de comunicador percibido, a comunicador emergente, comunicador principiante, comunicador simbólico simple, hasta llegar a la de comunicador simbólico complejo.

Para poder utilizar este instrumento es conveniente seguir algunas de las indicaciones que a continuación se especifican.

En primer lugar, hay que leer con detenimiento la descripción de las etapas comunicativas que recoge **ROCAA** y que se detallan seguidamente:

### **ETAPA 1. COMUNICADOR PERCIBIDO**

La persona considerada como comunicador percibido puede mostrar desde un limitado repertorio de comportamientos, la mayoría reflejos y no intencionales, hasta comportamientos reactivos o predecibles en respuesta a las rutinas diarias (alimentación, cambio de pañal, baño), en las que tienen lugar la mayoría de las interacciones.

El alumnado que se encuentra en esta etapa no muestra ni comportamiento ni comunicación intencionada, y sus expresiones (gestos sutiles, expresiones faciales, movimientos corporales) se perciben y sobre interpretan como indicativos de incomodidad; protesta o rechazo; placer; interés hacia las personas significativas, etc. En este nivel el alumnado siente una predilección especial por el objeto social (adulto), muy superior a la del objeto físico (objetos).

### **ETAPA 2. COMUNICADOR EMERGENTE**

La persona considerada como comunicador emergente empieza a mostrar un repertorio de comportamientos intencionales dirigidos a personas, objetos y acontecimientos en el entorno inmediato, pero esas conductas no son intencionalmente comunicativas. No obstante, el adulto sigue asignando intenciones comunicativas y significados a las acciones del alumnado, pero cada vez de forma más selectiva, disminuyendo el esfuerzo de realizar una sobre interpretación para mantener el diálogo vivo, y abrir y cerrar nuevos círculos de comunicación.

En esta etapa el alumnado empieza a interesarse por el mundo de los objetos sin perder el interés hacia el adulto, pero serán intereses irreconciliables: presta atención al adulto o al objeto, pero no a los dos a la vez.

### **ETAPA 3. COMUNICADOR PRINCIPIANTE**

La persona considerada como comunicador principiante tiene desarrollada la intención comunicativa, pero aún no dispone de un medio confiable de comunicación simbólica. Se comunica a través de gestos, expresiones faciales, señalando, etc., estando circunscrita dicha comunicación al “aquí y ahora”.

Comienza la aparición de los protoimperativos y protodeclarativos, y emerge la atención conjunta, que es indicativo para muchos autores de una auténtica intencionalidad comunicativa. Estos intentos comunicativos dependen del contexto y del compañero de comunicación para tener éxito.

El alumnado que se encuentra en esta etapa ya es capaz de prestar atención de forma simultánea a los objetos y a las personas, realizando el proceso de triangulación.

#### **ETAPA 4. COMUNICADOR SIMBÓLICO SIMPLE**

El inicio de esta amplia etapa está marcado por el comienzo de la capacidad de representación a través del uso de símbolos concretos, que irán aumentando en número y complejidad representacional, apareciendo la secuenciación de los símbolos al final de la etapa.

La persona considerada como comunicador simbólico mantiene el uso de formas convencionales de comunicación junto con la utilización de los símbolos concretos como objetos, imágenes..., también abstractos como, por ejemplo, palabras o signos. La comunicación sigue siendo multimodal, pudiéndose emplear múltiples estrategias vocales y no vocales. El alumnado, además de la función de petición, diversifica el uso de otras funciones comunicativas como pedir información, reconocer y saludar, etc.

En esta etapa, la comunicación va a resultar más precisa, menos dependiente del contexto y más fácil de decodificar por el interlocutor, aunque todavía no podemos hablar de comunicador independiente.

#### **ETAPA 5. COMUNICADOR SIMBÓLICO COMPLEJO**

En esta etapa el alumnado debe disponer de un sistema de baja o alta tecnología de CAA ya que tienen consolidada la capacidad de representación a través del uso del lenguaje, secuenciando signos, símbolos y/o palabras. Asimismo, muestran progresivamente una mayor complejidad morfológica y sintáctica, participando cada vez más en la generación de contenidos comunicativos que incluyen aumento de vocabulario y de enunciados, morfemas, flexiones verbales, descripciones, etc. La persona considerada como comunicador simbólico complejo entiende cada vez más conceptos e incrementa su léxico receptivo, con un mayor uso del lenguaje en situaciones interactivas.

Tras la lectura de estas etapas, se recomienda al profesional que reflexione acerca de los comportamientos que suele realizar el alumno, para obtener una referencia de la etapa que mejor describe la mayoría de las habilidades y que, por tanto, representa su nivel de desarrollo

actual. La ubicación del alumno en una determinada etapa es el punto de partida para cumplimentar ROCAA y valorar las habilidades en los diferentes dominios.

Las etapas definidas tienen un carácter orientativo, ya que la comunicación se considera un continuo; por ello, es posible que haya habilidades que el alumno tenga adquiridas más allá de su nivel global de competencia actual, es decir, más allá de la etapa en la que presenta la mayor parte de sus comportamientos. Del mismo modo, es posible que el alumno, aún funcionando en una determinada etapa, no haya logrado todavía algunas habilidades de la anterior.

El profesional al cumplimentar ROCAA debe tener en cuenta que lo que se evalúa es el ítem, no los ejemplos. Se considerarán las capacidades de cada alumno valorando si realiza el comportamiento descrito en el ítem. Los ejemplos que se aportan son variados para reflejar la diversidad. En algunos casos, contemplan el uso de signos manuales, el uso de la mirada, aproximaciones a respuestas orales, en otros, el uso de pictogramas o dispositivos, etc.

Cada ítem se valora utilizando las claves: **HNA**, para habilidades no adquiridas, **HE**, para habilidades emergentes, y **HA**, para habilidades adquiridas. Estas claves hacen referencia a los posibles niveles de consecución de las habilidades:

- **Habilidad No Adquirida (HNA):** indica que la habilidad relativa a un ítem todavía no se ha adquirido, lo cual no significa que no la pueda adquirir en un futuro, ni que no se deba trabajar. Tan solo informa que en el momento actual la habilidad no está presente.
- **Habilidad Emergente (HE):** indica que el alumno puede no mostrar la habilidad en todas las ocasiones o en todos los contextos o con todas las personas, o que necesita incitación o apoyo por parte del adulto para demostrarla. La presencia de habilidades emergentes conlleva prestar el apoyo necesario al alumno para su consecución y generalización.

Tras valorar una habilidad como emergente es determinante indicar en el apartado de “Observaciones”, situado al final de la etapa, los apoyos que el alumno necesita para su consecución, que pueden ser ayudas físicas, gestuales, verbales, etc.

- **Habilidad Adquirida (HA):** indica que el alumno puede mostrar la habilidad de forma espontánea, con diferentes interlocutores y en diferentes contextos. Para que surja esta espontaneidad los interlocutores deben adaptarse al tempo de cada alumno.

El registro en su versión online, una vez cumplimentado, devolverá un documento con la información precisa del nivel comunicativo del alumno relativa a las habilidades observadas, tanto emergentes como no adquiridas. Estas habilidades se convertirán en los objetivos que formarán parte del programa de intervención del alumno.

Para el plan de actuación personalizado se recomienda cumplimentar este registro, tanto al inicio del curso como al finalizarlo, favoreciendo un seguimiento de la evolución de sus habilidades.

## Registro Observacional de la Comunicación Aumentativa y Alternativa (ROCAA)

Fecha de la evaluación:

Tipo de evaluación:

PROFESIONAL QUE EVALÚA

Nombre y apellidos:

Correo:

Perfil profesional:

DATOS DEL ALUMNO/A

Número de registro del estudiante (NRE):

Fecha de nacimiento:

Curso:

Etapa:

Modalidad Educativa:

Código de centro:

Centro:

HABILIDADES PRELINGÜÍSTICAS Y LINGÜÍSTICAS			
ETAPA 1 Comunicador percibido	HA	HE	HNA
1. Muestra malestar a través de gestos sutiles, expresiones faciales, llanto, movimientos corporales o cambia su comportamiento. Por ejemplo, llora cuando tiene hambre.			
2. Muestra placer a través de gestos sutiles, expresiones faciales, sonrisas, movimientos corporales o cambia su comportamiento. Por ejemplo, sonríe cuando se le da un alimento que le gusta.			
3. Muestra rechazo a estímulos que se le ofrecen a través de gestos sutiles, expresiones faciales, llanto, movimientos corporales o cambia su comportamiento. Por ejemplo, llora cuando se le ofrecen alimentos y no tiene hambre.			
4. Muestra impaciencia a través de gestos sutiles, expresiones faciales, llanto, movimientos corporales o cambia su comportamiento. Por ejemplo, emite sonidos y tensiona el cuerpo ante el olor de un alimento cuando tiene hambre.			
5. Emite sonidos con cambios de tono, intensidad y duración, sin intencionalidad. Por ejemplo, emite suspiros o gorjeos.			
6. Reacciona con gestos sutiles, expresiones faciales, llanto, movimientos corporales o cambia su comportamiento ante las señales táctiles. Por ejemplo, se mueve al acariciarlo o al ponerle crema.			
7. Reacciona con gestos sutiles, expresiones faciales, llanto, movimientos corporales o cambia su comportamiento ante los estímulos propioceptivos. Por ejemplo, mueve el cuerpo al realizarle un masaje con intensidad.			
8. Reacciona con gestos sutiles, expresiones faciales, llanto, movimientos corporales o cambia su comportamiento ante un movimiento. Por ejemplo, sonríe ante el balanceo.			
9. Reacciona con gestos sutiles, expresiones faciales, llanto, movimientos corporales o cambia su comportamiento ante los estímulos olfativos. Por ejemplo, arruga la nariz ante el olor de la colonia.			
10. Reacciona con gestos sutiles, expresiones faciales, llanto, movimientos corporales o cambia su comportamiento ante los estímulos auditivos. Por ejemplo, cambia la expresión facial al escuchar música.			
11. Reacciona con gestos sutiles, expresiones faciales, llanto, movimientos corporales o cambia su comportamiento ante los estímulos visuales. Por ejemplo, sonríe al ver un juguete con luces.			
ETAPA 2 Comunicador emergente	HA	HE	HNA
12. Emite sonidos vocálicos por autoestimulación. Por ejemplo, vocaliza "aaa".			
13. Balbucea por autoestimulación. Por ejemplo, emite "bbbb", "mmmmmm".			
14. Emite sonidos en respuesta a cuando le hablan. Por ejemplo, emite "pppp" cuando le hablan directamente.			
15. Imita sonidos simples en respuesta inmediata. Por ejemplo, produce "gggggg" cuando el adulto le hace ese sonido.			

16. Reacciona al oír su nombre. Por ejemplo, cuando dicen su nombre se queda quieto o mira.			
17. Realiza conductas que atraen la atención del adulto, aunque no tienen ese objetivo. Por ejemplo, se divierte tirando un objeto.			
18. Muestra su deseo de que se repita una acción utilizando gestos sutiles, expresiones faciales, llanto, mirada, movimientos corporales y/o vocalizaciones. Por ejemplo, cuando el columpio se para, se mueve en el asiento y el adulto interpreta que quiere que le sigan columpiando.			
19. Muestra su deseo de obtener más de algo que se le está ofreciendo, utilizando gestos sutiles, expresiones faciales, llanto, mirada, movimientos corporales y/o vocalizaciones sin intencionalidad. Por ejemplo, abre la boca o emite sonidos para que se le dé la siguiente cucharada.			
20. Muestra su deseo de que algo se termine con gestos sutiles, expresiones faciales, llanto, mirada, movimientos corporales y/o vocalizaciones sin intencionalidad. Por ejemplo, separa la cara cuando se le ofrece otra cucharada de yogurt y no quiere más.			
21. Elige entre al menos dos objetos utilizando gestos sutiles, expresiones faciales, mirada, movimientos corporales y/o vocalizaciones. Por ejemplo, es capaz de elegir entre un objeto neutro y otro conocido a través de la mirada, tocándolo, etc.			
22. Responde utilizando gestos sutiles, expresiones faciales, llanto, mirada, movimientos corporales y/o vocalizaciones ante consignas verbales simples acompañadas de gestos. Por ejemplo, cuando el adulto dice "vamos" con un gesto, llora si no quiere marcharse.			
23. Responde a los gestos sociales de "adiós" y "hola" utilizando gestos sutiles, expresiones faciales, llanto, mirada, movimientos corporales y/o vocalizaciones. Por ejemplo, sonríe cuando le decimos "hola".			
<b>ETAPA 3 Comunicador principiante</b>	<b>HA</b>	<b>HE</b>	<b>HNA</b>
24. Demuestra comprensión cuando el adulto nombra un objeto o persona. Por ejemplo, busca con la mirada la pelota cuando la nombra el adulto.			
25. Entiende cuando se le dice "no". Por ejemplo, deja de tirar del pelo cuando se le dice "no".			
26. Comprende de 5 a 10 palabras familiares. Por ejemplo, mira un juguete conocido cuando se nombra.			
27. Emite diferentes sonidos silábicos intencionadamente. Por ejemplo, "mamamamam" cuando ve a su madre.			
28. Imita palabras, signos o señala imágenes que el adulto ha realizado previamente. Por ejemplo, cuando se le dice agua, él dice una aproximación a esa palabra como "aba".			
29. Rechaza utilizando gestos convencionales. Por ejemplo, indica que no quiere realizando el gesto "no" con la cabeza.			
30. Pide los objetos que quiere emitiendo sonidos, tocando o señalando. Por ejemplo, señala un juguete para que se lo den.			
31. Pide acciones emitiendo sonidos, tocando o señalando. Por ejemplo, cuando el adulto tiene el pompero, lo señala para que le haga pompas.			
32. Emite una o dos palabras de dos sílabas intencionalmente. Por ejemplo, dice "mamá".			



<b>ETAPA 4 Comunicador simbólico simple</b>	<b>HA</b>	<b>HE</b>	<b>HNA</b>
33. Sigue instrucciones verbales de un solo paso sin apoyo gestual. Por ejemplo, cuando el adulto dice “dame la taza” entrega la taza sin necesidad de que el adulto acompañe la orden con el gesto.			
34. Responde con su nombre cuando se le pregunta “¿cómo te llamas?”. Por ejemplo, señala la foto con su nombre escrito en su dispositivo.			
35. Comprende palabras referidas a objetos ausentes. Por ejemplo, cuando se nombra su película preferida mira la TV.			
36. Emite onomatopeyas. Por ejemplo, dice “ <i>guau guau</i> ” o activa el sonido en su dispositivo.			
37. Explora vocabulario. Por ejemplo, activa las casillas de su dispositivo con salida de voz para escuchar el vocabulario.			
38. Pide lo que quiere cuando el referente está presente utilizando una palabra, un signo o un símbolo. Por ejemplo, pide el coche que hay en la estantería señalando el símbolo en su dispositivo.			
39. Pide lo que quiere sin el referente presente utilizando una palabra, un signo o un símbolo. Por ejemplo, hace el signo de coche para pedirlo, aunque no esté presente.			
40. Expresa “no” utilizando una palabra, un signo o un símbolo. Por ejemplo, signa “ <i>NO</i> ”.			
41. Pide ayuda utilizando una palabra, un signo o un símbolo. Por ejemplo, realiza el signo de “ayuda” para que el adulto le abra una caja.			
42. Es capaz de comunicar que le duele algo con una palabra, un signo o un símbolo. Por ejemplo, dice “pupa” o se señala la barriga cuando le duele.			
43. Dice “sí” con una palabra, un signo o un símbolo. Por ejemplo, cuando el adulto le pregunta si le gusta un elemento preferido selecciona el símbolo “ <i>SÍ</i> ” en su dispositivo.			
44. Nombra algo que le ha llamado la atención con una palabra, un signo o un símbolo. Por ejemplo, dice “ <i>pupa</i> ” cuando ve a un niño con una tirita.			
45. Hace comentarios utilizando una palabra, un signo o un símbolo. Por ejemplo, cuando ve una pompa de jabón signa “ <i>GRANDE</i> ”.			
46. Utiliza aproximadamente 50 palabras, signos o símbolos.			
47. Utiliza combinaciones de dos palabras, signos o símbolos frecuentes en su vocabulario. Por ejemplo, dice o indica en su dispositivo los símbolos “ <i>MÁS</i> ” y “ <i>PELOTA</i> ”.			
<b>ETAPA 5 Comunicador simbólico complejo</b>	<b>HA</b>	<b>HE</b>	<b>HNA</b>
48. Sigue instrucciones de dos pasos. Por ejemplo, realiza las acciones “coge la pelota y guárdala en el baúl”.			
49. Entiende conceptos espaciales y algunas preposiciones. Por ejemplo, cuando se le pide que ponga un juguete “dentro” de la caja, lo hace.			

50. Sigue órdenes que implican conocimiento de conceptos. Por ejemplo, ante la consigna “ponlo encima” o “trae el grande”, lo hace.			
51. Pide información con una palabra, un signo o un símbolo. Por ejemplo, cuando no conoce el nombre de algo señala el símbolo de “PREGUNTA”			
52. Describe acciones de imágenes utilizando palabras, signos o símbolos. Por ejemplo, cuando ve al lobo en la casa del cerdito señala los símbolos “LOBO” y “SOPLAR” en su dispositivo.			
53. Hace frases utilizando 2 palabras, signos o símbolos. Por ejemplo, selecciona en el dispositivo los símbolos “MINNIE BAILA”.			
54. Hace frases utilizando más de 2 palabras, signos o símbolos. Por ejemplo, signa o selecciona en el dispositivo los símbolos “GUSTA MINNIE BAILA”.			
55. Entiende adverbios frecuentes. Por ejemplo, cuando se le pide que ponga “pocas” piezas en la caja, lo hace.			
56. Responde a preguntas del tipo “¿qué es esto?”, “¿qué hace?”, “¿quién?” utilizando palabras, signos y/o seleccionando símbolos en su dispositivo. Por ejemplo, señala el símbolo de “LOBO” cuando se pregunta “¿Quién se come a la abuelita de Caperucita?”.			
57. Describe para qué puede usarse un objeto utilizando palabras, signos o símbolos. Por ejemplo, indica que el vaso sirve para beber utilizando los símbolos “VASO” y “BEBER”.			
58. Hace preguntas con palabras, signos y/o símbolos utilizando alguna partícula interrogativa. Por ejemplo, pregunta “¿Qué es?” señalando el símbolo de “PREGUNTA” en su dispositivo cuando ve algo que no conoce.			
59. Emplea algunos plurales utilizando palabras, signos o símbolos. Por ejemplo, para decir “coches” indica “COCHE” y activa la opción de plural.			
60. Emplea el género femenino y masculino utilizando palabras, signos o símbolos. Por ejemplo, secuencia los símbolos “EL” y “COCHE” o “LA” y “PELOTA”.			
61. Emplea posesivos utilizando palabras, signos o símbolos. Por ejemplo, cuando preguntan de quien es el coche expresa “mío” seleccionando el símbolo “MÍO” en su dispositivo.			
62. Emplea algunos adverbios frecuentes. Por ejemplo, cuando se le pregunta “¿Dónde está la pelota?”, signa “DEBAJO” y “MESA”.			
63. Conjuga algunos verbos utilizando palabras, signos o símbolos, seleccionando en el dispositivo el que activa la conjugación. Por ejemplo, mantiene presionada la casilla del verbo y después selecciona el tiempo verbal en presente, pasado o futuro.			
64. Hace frases negativas utilizando palabras, signos o símbolos. Por ejemplo, signa “COCHE NO ESTÁ”.			
65. Emplea adjetivos utilizando palabras, signos o símbolos. Por ejemplo, selecciona en el dispositivo los símbolos “COCHE”, “SER” y “GRANDE”.			
66. Responde a preguntas para resolver una situación concreta utilizando palabras, signos o símbolos. Por ejemplo, cuando se le pregunta “si llueve, ¿qué necesito para salir y no mojarme?”, utiliza el símbolo de “PARAGUAS”.			
67. Es capaz de decir cómo se siente con palabras, signos o símbolos. Por ejemplo, signa “CONTENTO” cuando está feliz.			

68. Elige temas de su interés utilizando palabras, signos y/o símbolos. Por ejemplo, elige el tema del "parque" señalando el símbolo en su dispositivo.			
69. Utiliza formas verbales en gerundio y participio empleando palabras o símbolos. Por ejemplo, selecciona el símbolo "JUGAR" y la forma verbal en gerundio para contar "estoy jugando".			

**Observaciones:**

HABILIDADES SOCIOEMOCIONALES			
ETAPA 1 Comunicador percibido	HA	HE	HNA
1. Reacciona al contacto corporal. Por ejemplo, cuando se le acaricia se queda quieto.			
2. Reacciona a la voz humana. Por ejemplo, cuando el adulto le habla, sonr�e.			
3. Reacciona a la presencia del otro. Por ejemplo, cuando siente que el adulto se le acerca, deja de llorar.			
4. Se calma a s� mismo despu�s de un berrinche (conductas de autorregulaci�n). Por ejemplo, se chupa el dedo para calmarse.			
5. Muestra sonrisa social. Por ejemplo, sonr�e cuando se acerca un adulto de referencia.			
6. Se orienta hacia una persona de referencia que habla. Por ejemplo, cuando la mam� le habla gira la cabeza.			
7. Muestra preferencia por el rostro humano frente a otro tipo de est�mulos visuales. Por ejemplo, ante un adulto con un globo, fija su atenci�n en la cara del adulto.			
8. Contacta visualmente con el adulto. Por ejemplo, mira a los ojos cuando le hablan.			
9. Se deja consolar. Por ejemplo, se calma al mecerlo cuando est� llorando.			
10. Se contagia de algunas emociones primarias. Por ejemplo, llora cuando escucha llorar a otro ni�o.			
ETAPA 2 Comunicador emergente	HA	HE	HNA
11. Disfruta del contacto corporal. Por ejemplo, sonr�e cuando le hacemos una caricia.			
12. Diferencia tono de enfado de tono amistoso. Por ejemplo, se pone triste cuando se le ri�e.			
13. Muestra ansiedad o miedo cuando se aleja el adulto. Por ejemplo, cuando se queda solo llora.			
14. Expresa emociones primarias como tristeza, alegr�a, enfado y sorpresa. Por ejemplo, hace pucheros cuando se le acuesta para la siesta.			
15. Responde a una interacci�n iniciada por el adulto. Por ejemplo, cuando el adulto le canta, se r�e.			

16. Disfruta de los juegos interactivos. Por ejemplo, sonrío con el juego del cucú-tras.			
17. Mantiene turnos con el adulto a través de sonidos. Por ejemplo, responde a cada vocalización del adulto con un “aaa”.			
<b>ETAPA 3 Comunicador principiante</b>	<b>HA</b>	<b>HE</b>	<b>HNA</b>
18. Diferencia personas conocidas y extrañas. Por ejemplo, llora cuando está con alguien que no conoce.			
19. Muestra objetos a otras personas. Por ejemplo, enseña el globo que lleva en la mano.			
20. Finaliza la interacción con el adulto. Por ejemplo, retira la mirada para no continuar el juego.			
21. Inicia la interacción con el adulto. Por ejemplo, el niño lleva la pelota para que el adulto comience el juego.			
22. Hace gestos sociales de forma espontánea. Por ejemplo, dice “adiós” con la mano.			
<b>ETAPA 4 Comunicador simbólico simple</b>	<b>HA</b>	<b>HE</b>	<b>HNA</b>
23. Juega solo al lado de otros iguales (juego en paralelo). Por ejemplo, juega a tirar bolas junto a otros compañeros.			
24. Muestra interés por sus iguales. Por ejemplo, cuando hay otro niño a su lado lo mira con curiosidad o se acerca a él.			
25. Participa en conversaciones respondiendo con una palabra, un signo o un símbolo. Por ejemplo, le preguntan “¿Dónde está papá?” y signa “CASA”.			
26. Responde a las alabanzas del adulto. Por ejemplo, sonrío y realiza movimientos corporales cuando se le dice “guapo”.			
27. Hace travesuras para mantener la atención del adulto. Por ejemplo, le quita los colores a un compañero y mira al adulto.			
28. Insiste hasta conseguir lo que se propone utilizando una palabra, un signo o un símbolo. Por ejemplo, si quiere ir al parque, no para de mostrar el símbolo de “PARQUE” hasta que lo consigue.			
<b>ETAPA 5 Comunicador simbólico complejo</b>	<b>HA</b>	<b>HE</b>	<b>HNA</b>
29. Acaba conversaciones. Por ejemplo, utiliza el símbolo “SE ACABÓ” de su comunicador.			
30. Inicia conversaciones. Por ejemplo, activa el comunicador con el mensaje grabado “¿CÓMO TE LLAMAS?”.			
31. Reclama la atención del adulto utilizando palabras, signos y/o símbolos. Por ejemplo, activa el comunicador secuenciando los símbolos “PAPÁ” y “COCHE”.			

32. Comparte sus objetos personales o juguetes. Por ejemplo, da su pelota a un compañero.			
33. Espera su turno en los juegos. Por ejemplo, espera su turno en el tobogán.			
34. Indica al interlocutor que espere utilizando palabras, signos y/o símbolos. Por ejemplo, expresa “ESPERA” con la mano.			
35. Demuestra preocupación si ve llorar a otra persona. Por ejemplo, se acerca y le acaricia.			
36. Entiende la idea de lo que es y no es suyo. Por ejemplo, cuando coge el coche de otro niño y el adulto le pide que lo devuelva, comprende que no es suyo y lo devuelve.			
37. Expresa emociones secundarias como vergüenza, culpa, orgullo, placer, celos. Por ejemplo, se muestra orgulloso cuando termina su dibujo.			
38. Tolerancia los cambios de una actividad prevista que le motiva. Por ejemplo, acepta que cuando llueve no podemos salir al patio.			
39. Utiliza expresiones de cortesía con palabras, signos y/o símbolos. Por ejemplo, signa “GRACIAS” o “POR FAVOR”.			
40. Es capaz de unirse a una conversación ya iniciada utilizando palabras, signos y/o símbolos. Por ejemplo, se está hablando de un cumpleaños y realiza el signo de “TARTA”.			
41. Se comunica en diferentes contextos con personas conocidas utilizando palabras, signos y/o símbolos. Por ejemplo, utiliza el símbolo “CHUCHES” en la tienda.			
42. Da muestras al interlocutor de que le está escuchando. Por ejemplo, mantiene la mirada mientras le hablan.			
43. Se comunica con interlocutores desconocidos utilizando palabras, signos y/o símbolos. Por ejemplo, pide la pelota a niños que no conoce.			
44. Participa en los juegos grupales utilizando palabras, signos y/o símbolos. Por ejemplo, juega a “Simón dice” realizando las acciones indicadas.			
45. Muestra preferencia hacia algún compañero. Por ejemplo, el niño busca siempre al mismo compañero para sentarse a su lado.			
<b>Observaciones:</b>			

HABILIDADES COGNITIVAS			
ETAPA 1 Comunicador percibido	HA	HE	HNA
1. Está tranquilo y despierto. Por ejemplo, tiene los ojos abiertos, mirada brillante y actividad corporal mínima.			
2. Está activo y despierto. Por ejemplo, tiene los ojos abiertos, mirada brillante y gran actividad corporal.			
3. Repite con su propio cuerpo un comportamiento que acaba de descubrir. Por ejemplo, meterse el dedo en la boca.			
4. Se orienta hacia la fuente de un sonido. Por ejemplo, mira hacia el lugar de donde procede el sonido.			
5. Realiza seguimiento visual. Por ejemplo, sigue con la mirada la trayectoria de un juguete que se mueve.			
6. Chupa los objetos. Por ejemplo, chupa un juguete que se le da.			
7. Mantiene un objeto en la mano cuando se le coloca en esta. Por ejemplo, mantiene en la mano un aro.			
ETAPA 2 Comunicador emergente	HA	HE	HNA
8. Presta atención a diferentes estímulos de su entorno. Por ejemplo, mira cuando suena el móvil.			
9. Explora los objetos. Por ejemplo, manipula un juguete.			
10. Anticipa situaciones cotidianas de su entorno. Por ejemplo, reconoce los preparativos para salir al patio.			
11. Realiza una acción sobre un objeto para que suceda algo (causa-efecto). Por ejemplo, activa un pulsador y se enciende una luz o suena una música.			
12. Se entretiene solo, sin solicitar la atención del adulto. Por ejemplo, juega él solo con un juguete.			
13. Busca con la mirada el objeto caído fuera de su campo visual. Por ejemplo, mira los juguetes que ha tirado.			
14. Busca un objeto parcialmente cubierto. Por ejemplo, busca el paquete de galletas que sobresale de la mochila.			
15. Busca un objeto cuando se esconde delante de él. Por ejemplo, busca el zumo que se ha guardado en el cajón delante de él.			

16. Modifica el foco de su atención cambiando su mirada u orientando su cuerpo de un elemento a otro. Por ejemplo, mira su yogurt y luego la cuchara.			
17. Imita acciones muy sencillas que realiza el adulto. Por ejemplo, repite las palmas que ve hacer al adulto.			
18. Mira un objeto y emite vocalizaciones. Por ejemplo, mira el vaso de agua y emite sonidos.			
19. Mira un objeto vocalizando y señalando simultáneamente. Por ejemplo, mira el juguete, emite vocalizaciones y lo señala.			
<b>ETAPA 3 Comunicador principiante</b>	<b>HA</b>	<b>HE</b>	<b>HNA</b>
20. Utiliza diferentes medios para alcanzar un fin. Por ejemplo, tira del mantel para llegar a la galleta.			
21. Utiliza funcionalmente los objetos. Por ejemplo, se peina con el peine.			
22. Señala objetos para llamar la atención del adulto. Por ejemplo, señala con el dedo o mira fijamente un avión que pasa.			
23. Tira de la mano del adulto o lo empuja para llevarlo hacia el objeto deseado mostrando atención conjunta. Por ejemplo, coge de la mano al padre y lo lleva hacia la mochila que quiere mirándolo.			
24. Sigue con la mirada el objeto o la persona que está cerca cuando lo señala el adulto. Por ejemplo, el adulto señala el juguete que está en su mesa y el niño lo sigue con la mirada.			
25. Sigue con la mirada el objeto o la persona que está lejos cuando lo señala el adulto. Por ejemplo, el adulto señala el juguete que está en la estantería y el niño lo sigue con la mirada.			
26. Cuando quiere pedir algo, mira el objeto, después mira al adulto y otra vez vuelve a mirar al objeto. Por ejemplo, mira el zumo, mira al adulto y vuelve a mirar el zumo.			
27. Cuando quiere pedir algo mira el objeto y después mira al adulto y otra vez vuelve a mirar el objeto vocalizando o señalándolo. Por ejemplo, mira el zumo, después mira al adulto y vuelve a mirar el objeto, pero además dice "umo" o lo señala.			
28. Cuando quiere llamar la atención sobre algo mira o señala ese objeto, después mira al adulto y vuelve a mirar al objeto, por el placer de compartir. Por ejemplo, mira el juguete, después mira al adulto, vuelve a mirar el juguete y vocaliza saludando con la mano al juguete.			
<b>ETAPA 4 Comunicador simbólico simple</b>	<b>HA</b>	<b>HE</b>	<b>HNA</b>
29. Se reconoce en el espejo. Por ejemplo, se pone contento cuando se ve.			
30. Mantiene la atención en una actividad (atención sostenida). Por ejemplo, colorea mostrando atención por un tiempo.			
31. Busca o señala donde están los objetos que se guardan siempre en el mismo lugar. Por ejemplo, señala el armario donde se guardan las galletas.			
32. Coloca algunos objetos en su sitio. Por ejemplo, mete los juguetes en el cesto.			



33. Introduce variaciones en sus comportamientos para experimentar. Por ejemplo, juega acercando y alejando el rastrillo y experimenta con la arena.			
34. Es capaz de resolver problemas sencillos y no solo por ensayo y error. Por ejemplo, rodea la mesa cuando no puede pasar.			
35. Realiza juego simbólico simulando acciones. Por ejemplo, simula que habla por teléfono utilizando un zapato.			
36. Persiste en su intento comunicativo cuando el interlocutor no lo ha entendido. Por ejemplo, cuando quiere galletas insiste signando "GALLETAS".			
37. Persiste en el intento de hacerse entender cambiando de modalidad comunicativa cuando el adulto no lo ha entendido. Por ejemplo, si al decir "globo" no le entienden, señala el símbolo en su dispositivo.			
38. Reconoce partes elementales de su propio cuerpo. Por ejemplo, sabe dónde tiene el pie al preguntárselo.			
39. Reconoce partes elementales del cuerpo en otros. Por ejemplo, cuando le decimos que mire la mano de mamá, lo hace.			
40. Reconoce partes elementales del cuerpo en muñecos. Por ejemplo, señala los ojos de la muñeca al preguntárselo.			
41. Reconoce partes elementales del cuerpo en imágenes. Por ejemplo, señala los ojos del personaje del cuento ante la petición del adulto.			
42. Empareja objetos. Por ejemplo, cuando se le enseña un juguete y se le pide que busque el otro que es igual, lo encuentra.			
43. Empareja imágenes. Por ejemplo, cuando se le enseña un dibujo y se le pide que busque el otro que es igual, lo encuentra.			
44. Asocia objetos con las fotos reales de los mismos. Por ejemplo, trae la pelota cuando se le muestra la foto de esta.			
45. Imita a los demás de forma inmediata (imitación inmediata). Por ejemplo, saca los juguetes del cubo cuando otro niño lo hace.			
46. Imita acciones de los demás después de pasar un tiempo (imitación diferida). Por ejemplo, da saltos que vio hacer a su compañero en otro momento.			
47. Realiza clasificaciones. Por ejemplo, junta todos los muñecos separándolos de los coches.			
<b>ETAPA 5 Comunicador simbólico complejo</b>	<b>HA</b>	<b>HE</b>	<b>HNA</b>
48. Identifica objetos familiares por el uso utilizando palabras, signos y/o símbolos. Por ejemplo, cuando se le pregunta "¿Con qué te peinas?", signa "PEINE".			
49. Recuerda los acontecimientos de hace unos días y los expresa utilizando palabras, signos y/o símbolos. Por ejemplo, cuenta que ayer fue a una fiesta de cumpleaños señalando los símbolos "IR" y "FIESTA" en el dispositivo.			

50. Categoriza el vocabulario que conoce. Por ejemplo, localiza el símbolo "COCHE" en la página de "juguetes" en su cuaderno de comunicación.			
51. Reconoce que un objeto no pertenece a una categoría utilizando palabras, signos y/o símbolos. Por ejemplo, al preguntarle si "Coche" pertenece a la categoría de "Alimentos", responde que "NO" y selecciona la categoría de "Transportes" en su dispositivo.			
52. Pregunta el porqué de las cosas utilizando palabras, signos y/o símbolos. Por ejemplo, selecciona el símbolo "PREGUNTA" y "LLORA" para saber por qué llora su compañero.			

**Observaciones:**

<b>HABILIDADES DE ALFABETIZACIÓN EMERGENTE</b>					
<b>ETAPA 1 Comunicador percibido</b>			<b>HA</b>	<b>HE</b>	<b>HNA</b>
1. Reacciona a estímulos sonoros de canciones utilizando gestos sutiles, expresiones faciales, llanto, movimientos corporales o cambia su comportamiento. Por ejemplo, emite arrullos cuando escucha una canción infantil.					
2. Reacciona a estímulos visuales asociados a canciones utilizando gestos sutiles, expresiones faciales, llanto, movimientos corporales o cambia su comportamiento. Por ejemplo, sonrío al ver un muñeco que canta.					
3. Sigue con la mirada los objetos que movemos mientras cantamos. Por ejemplo, sigue con la mirada la marioneta que movemos al son de la música.					
4. Se orienta hacia el lugar de donde procede la canción. Por ejemplo, vuelve la cabeza hacia la persona que canta.					
5. Chupa los cuentos multisensoriales. Por ejemplo, chupa un cuento plastificado.					
<b>ETAPA 2 Comunicador emergente</b>			<b>HA</b>	<b>HE</b>	<b>HNA</b>
6. Presta atención a los materiales y cuentos multisensoriales que se le presentan y se le leen. Por ejemplo, escucha con atención el sonido de la vaca del cuento.					
7. Explora los cuentos que tienen texturas y/o emiten sonidos. Por ejemplo, toca los cuentos de tela.					
8. Disfruta de narraciones apoyadas con estímulos multisensoriales. Por ejemplo, sonrío mientras se narra el cuento acompañado de sonidos.					
<b>ETAPA 3 Comunicador principiante</b>			<b>HA</b>	<b>HE</b>	<b>HNA</b>
9. Acaricia los dibujos del cuento. Por ejemplo, toca la lana de la oveja de un cuento táctil.					
10. Presta atención a cuentos sencillos que se le leen. Por ejemplo, escucha con interés cuando se cuenta un cuento conocido.					
11. Comienza a mirar con interés los dibujos de un cuento. Por ejemplo, sonrío al ver los dibujos de un cuento.					
12. Pide que le lean un cuento que está delante. Por ejemplo, mira un cuento y después mira al adulto para que se lo lea.					
13. Pide al adulto que nombre o produzca el sonido de las imágenes del cuento. Por ejemplo, señala o mira el tren del cuento para que hagamos el sonido.					
14. Responde a la pregunta “¿Dónde está ...?” alguna imagen muy conocida de un cuento. Por ejemplo, cuando le preguntan “¿Dónde está el perro?”, señala o mira la imagen del perro sobre el cuento.					

<b>ETAPA 4 Comunicador simbólico simple</b>	<b>HA</b>	<b>HE</b>	<b>HNA</b>
15. Se interesa por materiales específicos de lectura. Por ejemplo, coge cuentos, revistas, álbumes de fotos, etc. o los mira.			
16. Reconoce las portadas de sus cuentos y elige su favorito. Por ejemplo, sonrío y coge su cuento favorito cuando lo ve.			
17. Presta atención a los materiales de lectura. Por ejemplo, mira atentamente los dibujos de un libro, revista y/o imágenes de diversos soportes multimedia.			
18. Atiende a los sonidos específicos que vienen incorporados en un cuento. Por ejemplo, presta atención a los elementos sonoros del cuento multisensorial.			
19. Reconoce algunos dibujos y fotos de cuentos. Por ejemplo, reconoce el dibujo del lobo de Caperucita.			
20. Pide que le vuelvan a leer un cuento que le gusta. Por ejemplo, activa en su dispositivo el símbolo "MÁS" con el mensaje grabado "Lee otra vez".			
21. Pasa las páginas de un libro convencional y/o adaptado. Por ejemplo, pasa las páginas con el dedo, con un pasa-páginas o con un pulsador.			
22. Simula que lee. Por ejemplo, abre el cuento, hace como que lee y luego lo cierra.			
23. Asocia las imágenes que ve en los cuentos con la palabra, el signo o el símbolo correspondiente. Por ejemplo, cuando ve el pato del cuento, signa "PATO".			
24. Responde preguntas sobre lo que ve en los libros. Por ejemplo, cuando se le pregunta: "¿Qué come Teo?" responde activando el símbolo "MANZANA" en su dispositivo.			
25. Asocia los sonidos con sus referentes. Por ejemplo, señala el dibujo o el símbolo de "PERRO" al escuchar el ladrido.			
26. Asocia las canciones con sus cuentos. Por ejemplo, sabe que la canción de los enanitos es del cuento de Blancanieves.			
27. Imita los sonidos de un cuento multisensorial. Por ejemplo, activa los sonidos grabados en su dispositivo después de escucharlos en el cuento.			
28. Participa de las acciones del cuento. Por ejemplo, sopla cuando el lobo amenaza derribar la casa o activa el símbolo "SOPLAR" en el dispositivo.			
29. Juega con las palabras grabadas que más se repiten en los cuentos. Por ejemplo, activa su dispositivo para reproducir el nombre del personaje "TEO".			
30. Sigue el ritmo de la música, poemas y frases repetitivas de los cuentos. Por ejemplo, mueve la cabeza, los pies, hace palmas...			
<b>ETAPA 5 Comunicador simbólico complejo</b>	<b>HA</b>	<b>HE</b>	<b>HNA</b>
31. Le gusta ver fotos y reconocer a toda su familia. Por ejemplo, cuando ve fotos de su abuelo las señala y sonrío.			

32. Reconoce la forma correcta de sostener y manipular un libro. Por ejemplo, si se le da un cuento del revés le da la vuelta.			
33. Hace preguntas de cuentos familiares con palabras, signos y/o símbolos. Por ejemplo, pregunta secuenciando los símbolos “¿DÓNDE?” “ESTAR” “CERDITO” en su dispositivo.			
34. Hace comentarios relacionados con cuentos familiares con palabras, signos y/o símbolos. Por ejemplo, signa “LOBO MALO”.			
35. Comprende que las palabras se leen de izquierda a derecha y las páginas se leen de arriba abajo. Por ejemplo, sigue con la mirada el movimiento del dedo del adulto en esas direcciones.			
36. Muestra interés por las palabras que riman. Por ejemplo, atiende a las rimas cuando el adulto las dice o las explora en su comunicador.			
37. Juega con los fonemas de las palabras que aparecen en sus cuentos favoritos. Por ejemplo, explora en su dispositivo el sonido “sss” de la palabra “SOPLARÉ”.			
38. Hace garabatos, independientemente o con ayuda. Por ejemplo, garabatea con lápices, incluyendo materiales de escritura alternativos, como el Programa Pablo.			
39. Colorea imágenes. Por ejemplo, colorea el interior de las figuras con útiles convencionales o software específico de diseño asistido.			
40. Juega a dibujar letras independientemente o con ayuda. Por ejemplo, dibuja los trazos de las letras con lápices, incluidos los alternativos.			
41. Empieza a reconocer su nombre impreso y otras palabras que se ven y escuchan con frecuencia. Por ejemplo, señala, mira o toca su nombre en el casillero.			
42. Explora las letras del alfabeto, independientemente o con ayuda. Por ejemplo, toca las letras imantadas.			
43. Reconoce la primera letra de su nombre. Por ejemplo, la señala o la toca.			
44. Reconoce algunas letras y números escritos. Por ejemplo, señala, mira o toca las letras del nombre de su personaje favorito.			
<b>Observaciones:</b>			