

EL NIÑO DE 0 - 3 AÑOS

DESARROLLO MOTOR
Y AUTONOMÍA PERSONAL



INDICADORES DE DESARROLLO

0 - 1 AÑO

0-3 meses

1. Mantiene la cabeza erguida cuando está en brazos.
2. Fija la mirada y la mueve siguiendo movimientos de un objeto o persona.
3. Sostiene objetos con presión involuntaria y los agita.
4. Descubre y juega con manos y pies.

3-6 meses

5. Levanta y mueve la cabeza cuando está boca abajo.
6. Gira desde la posición de boca arriba a la posición de lado y viceversa.
7. Coge y agita objetos cercanos.

6-9 meses

8. Se mantiene sentado sin apoyo.
9. Se arrastra por el suelo.
10. Se sostiene de pie con apoyo.
11. Sonríe ante su imagen en el espejo, la acaricia y parlotea.
12. Tira los objetos para ver cómo caen y oír el ruido que hacen.
13. Se lleva alimentos y objetos a la boca.
14. Coge objetos y los golpea.

9-12 meses

15. Se sienta y se levanta con apoyo.
16. Gatea.
17. Descubre objetos ocultos en su presencia.
18. Mete y saca objetos de un recipiente.
19. Da sus primeros pasos con ayuda.
20. Juega con la cuchara y se la lleva a la boca.
21. Colabora en juegos de imitación.
22. Obedece a una orden simple cuando va acompañada de ademanes o gestos.

SIGNOS DE ALARMA

1. Al finalizar el año, todavía no se mantiene sentado sin apoyo.
2. No es capaz de sujetar objetos con las dos manos

INDICADORES DE DESARROLLO

1 - 2 AÑOS

12 - 18 meses

1. Se pone de pie y da pasos sin apoyo.
2. Hace rodar una pelota, imitando al adulto.
3. Comienza a comer con cuchara derramando un poco.
4. Comienza a admitir comida sólida.
5. Manipula libremente con juegos de construcción.
6. Reconoce partes del cuerpo (cabeza, manos, pies).

18 - 24 meses

1. Bebe en taza sosteniéndola con las dos manos.
2. Comienza a comer con cuchara derramando un poco.
3. Reconoce algunos útiles de higiene personal.
4. Reconoce algunas partes del cuerpo (ojos, nariz, boca...).
5. Dobla la cintura para recoger objetos sin caerse.
6. Se reconoce a sí mismo en fotografías.

SIGNOS DE ALARMA

1. No anda solo.
2. No señala las principales partes del cuerpo.

INDICADORES DE DESARROLLO

2 - 3 AÑOS

24 - 30 meses

1. Salta con ambos pies.
2. Lanza la pelota con las manos y los pies.
3. Se quita los zapatos y pantalones desabrochados.
4. Utiliza cuchara y tenedor y bebe en taza sin derramar.
5. Completa un tablero de tres formas geométricas (redonda, cuadrada y triangular) en tablero inverso.
6. Conoce el orinal y el wc. y los utiliza por indicación del adulto.

30 - 36 meses

1. Realiza actividades de enroscar, encajar y enhebrar.
2. Es capaz de correr y salta con cierto control.
3. Pide ir al baño cuando lo necesita.
4. Copia el círculo, la línea vertical y la línea horizontal.
5. Come de forma autónoma todo tipo de alimentos.
6. Identifica algunos conceptos espaciales (aquí-dentro-encima-debajo-lejos...) y temporales (de día-de noche).

SIGNOS DE ALARMA

1. No imita trazos sencillos (vertical, horizontal).

PAUTAS EDUCATIVAS

DESARROLLO MOTOR



0 -1 AÑO

Durante el primer año descubre el movimiento:

- El avance en las habilidades motrices, es lo más evidente durante el primer año. El bebé adquiere fuerza y tono muscular. Pasa de controlar únicamente su cabeza a rastrear, gatear y casi sin darnos cuenta, a dar sus primeros pasos.
- Cada vez le interesan más los objetos que le rodean deseando cogerlos y manipularlos con sus manos, lo cual va a favorecer el desarrollo de su motricidad fina.

❖ Motricidad gruesa: Grandes movimientos

Tumbado boca arriba:

- Desarrollamos el tono muscular de cuello y tronco, cogiéndole de las manos y tirando del niño hasta llegar a la posición de sentado, dejando que vaya haciendo cada vez más fuerza para incorporarse.
- Jugamos a “aserrín-aserrán” potenciando, al mecerlo suavemente hacia atrás y adelante, el control y fortalecimiento de los músculos del cuello y tronco.
- Le estimulamos el volteo facilitando que se gire, primero llamando su atención con juguetes que colocamos a un lado u otro. Posteriormente volteará sólo cuando quiera alcanzar un objeto deseado.
- Le damos una mano para que se incorpore, incitándole a hacerlo apoyando la mano que no le agarramos.



Tumbado boca abajo:

Hasta el cuarto o quinto mes:

1. Intentamos que levante la cabeza para mirar hacia objetos sonoros y/o luminosos que le presentamos, haciendo apoyos de brazos y manos para incorporarse.
2. Podemos ofrecerle juguetes para que se entretenga; jugar con él a quitarle los juguetes, a ofrecérselos, a golpearlos uno contra otro, contra el suelo... En esta posición le ponemos frente al espejo, esperamos a que intente acariciarse, le dejamos tocar el espejo, mirarse, jugar con él.
3. Una vez que se encuentra a gusto en esta posición le ofrecemos los juguetes a una cierta distancia para que intente arrastrarse para cogerlos, si no lo consigue facilitamos el movimiento doblando la pierna y dejando que el niño de él último impulso.



A partir del quinto o sexto mes:

1. Favorecer la posición de sedestación (sentado inicialmente con apoyos, respaldo de la silla, almohada o cojines) y posteriormente procurar que haga apoyos con las manos para pasar a sujetarse sin ayuda.
2. Colocar al niño a “cuatro patas” y dejarle así unos segundos, enseñarle un juguete llamativo y esperar a que despegue una mano del suelo, no importa si pierde la postura, dejamos que lo manipule y volvemos a repetir el ejercicio. Poco a poco se mantendrá más tiempo en esta postura y, al despegarse del suelo para coger el juguete, dejará de caerse. Posteriormente le alejaremos más el juguete para que avance un poco.
3. Una vez que comienza a gatear, permitir que se desplace libremente por los lugares donde no exista peligro y en espacios abiertos.
4. Así mismo irá mostrando deseos de experimentar, subiéndose y bajándose a sillones, pequeños escalones, etc.
5. Una vez que observamos que el niño va cogiendo fuerza en las piernas, facilitaremos que se mantenga de pie soportando su peso y apoyándose en muebles o personas.
6. Estimular la deambulación (andar), cogiéndole de ambas manos.



❖ Motricidad fina: Movimientos que exigen mayor precisión manipulativa.

1. Le ayudamos a descubrir sus manos colocando pulseras sonoras que llamen su atención. Frotamos sus manos entre ellas y con las nuestras.
2. Canción de los “cinco lobitos”, moviendo ambas manos al ritmo de la música.
3. Juegos de tocar palmas; abrir y cerrar los dedos (adiós) agitar las manos...,etc.
4. Juegos de coger con las dos manos: Ofrecerle juguetes para que los coja y se los vaya pasando de una mano a otra; trabajar distintos movimientos de la mano (girar, apretar, empujar...)
5. Jugar con materiales de distinta textura con el fin de que ejercite la presión y mantenimiento de objetos para manipularlos como: escurrir el agua de la esponja, apretar un peluche, tirar agua de un recipiente ...
6. Al final de la etapa, utilizar el índice para hurgar en un centro de actividad con rueda de teléfono, clavijas, diferentes agujeros, etc. Mediante estos juegos lo que se consigue es separar (disociación) el dedo índice de los demás. Cuando el niño haga esto espontáneamente, reforzarlo.
7. Ofrecemos pivotes con aros para que los meta y saque.
8. Facilitamos la manipulación de objetos cada vez más pequeños (con supervisión del adulto). Hasta llegar a iniciar la pinza digital a los 8-10 meses (presión con índice y pulgar) ofreciéndole objetos más pequeños para que los coja.



1 - 2 AÑOS

Inicia y afianza la marcha, lo que le permite tener una nueva visión del mundo que le rodea, a la vez que una cierta sensación de dominio. Manipula objetos de forma más precisa.

Estas adquisiciones motoras, le permiten a la vez un mayor desarrollo en otras áreas, ya que el niño hace un descubrimiento de situaciones nuevas por experimentación, dejando atrás el descubrimiento por azar y convirtiéndose en un agente activo que va aprendiendo por medio del ensayo-error.

12 - 18 MESES

❖ **Motricidad gruesa.**



Facilitar el desplazamiento mediante:

1. Deambulación con ayuda, y posteriormente de forma autónoma. En este aspecto, generalmente suele haber un gran avance en esta etapa evolutiva. (Ver orientaciones generales para la adquisición de la marcha). Introducir distintas superficies por las que desplazarse: hierba, arena, suelo irregular, colchoneta.
2. Fomentar la marcha rápida (jugar a que te pillo...).
3. Andar hacia atrás y/ hacia los lados.
4. Animar a subirse en un triciclo, en principio con ayuda, que disminuirá progresivamente. Desplazamiento sin pedales, moviendo los pies y dirigiendo el manillar.

Favorecer la coordinación:

1. Subir y bajar pequeñas superficies y no frenar sus impulsos de trepar por alguna superficie (silla alta, tobogán...) manteniendo siempre la atención del adulto.
2. Chutar la pelota con ayuda y salvar obstáculos. Si mantiene el gateo, no debemos impedirselo.



Favorecer el control postural:

1. Animarle a que se siente solo en una silla pequeña.
2. Facilitarle la estimulación vestibular (columpio, balanceo...).
3. Mantenerse en distintas posiciones en cuclillas, agacharse y levantarse, mantenerse de puntillas...
4. Realizar juegos que requieran cambios de posición bruscos: volteretas, hacer el avión, balanceos a los lados, adaptando siempre estos juegos a las posibilidades de los niños.



❖ Motricidad fina.

1. Juegos de manipulación de distintos materiales: blandos, duros, objetos que suenan al presionarlos, papel, arena, agua, plastilina...
2. Meter objetos en una caja disminuyendo progresivamente el tamaño de la abertura.
3. Juegos de coordinación, mediante encajes con cubos grandes: construcción de torres.
4. Potenciar la utilización del índice para señalar, para indicar algo, etc.



18 - 24 MESES

❖ **Motricidad gruesa.**

1. Marcamos caminos en el suelo con el fin de que ande por un espacio limitado; los caminos en principio serán anchos. Ponemos pequeños obstáculos como un juguete, una pieza de construcción... y le pedimos que no lo pise, le ayudamos dándole las manos para que salte, al principio le aupamos y después dejamos que lo haga solo.
2. Hacemos marcas en el suelo en forma de zapato grande y jugamos a ir de una a otra.
3. Le damos un objeto en cada mano para que lo transporte de un lado a otro, donde nosotros le digamos que es la meta.
4. Le llenamos las manos de juguetes pequeños, cochecitos, cubos, muñequitos, etc. y jugamos a trasladarlos sin que se le caigan. Empezamos con pocos y terminamos con muchos.
5. Le pedimos que suba y posteriormente baje pequeños escalones sin ayuda.
6. Jugamos a chutar el balón sin ayuda.



❖ Motricidad fina.

1. Le pedimos que desenvuelva los caramelos.
2. Jugamos con un cubo a coger y tirar agua, arena o juguetes.
3. Ofrecemos al niño hilos de diferentes grosores y jugamos a cogerlos y meterlos en una caja.
4. Jugamos a pinchar palillos en plastilina blanda.
5. Le damos botellas con tapón de rosca o juegos de tornillos y le enseñamos a desenroscarlos.
6. Con revistas y/o periódicos le enseñamos a estrujar y hacer bolas de papel.
7. Jugamos a pillarnos las manos, primero ponemos la nuestra, luego la suya, otra vez la nuestra y así sucesivamente.
8. Tiramos el balón con las dos manos, sentado o de pie.
9. Introducir objetos pequeños en huecos cada vez más pequeños.
10. Le enseñamos a estirar del lazo, sujetando el cordel con el dedo índice y pulgar, para desatarlo.
11. Juegos manipulativos de abrir y cerrar cajas, puertas..., girar, manipular clavijas, encajar formas sencillas, girar la manilla de una puerta, pasar páginas de un libro primero varias a la vez y, posteriormente, de una en una.



2 - 3 AÑOS

En esta etapa consigue mayor autonomía en determinados hábitos, siendo el momento de la adquisición del control de esfínteres.

El ejercicio físico mejorará su apetito, le ayudará a dormir y descansar mejor. Así mismo moverse, desplazarse por el espacio, superar poco a poco pequeños obstáculos, etc., ayudará a los niños a conocer mejor no solo su entorno sino, sobre todo, sus propias capacidades de movilidad y la sensación de seguridad que le permitirá seguir creciendo.

❖ Motricidad gruesa.

Tumbado:

1. Nos tumbamos boca arriba y jugamos a dar vueltas sobre nosotros mismos.
2. Lo mismo pero nos tumbamos boca abajo.
3. Hacemos un túnel con cajas de cartón o sillas y nos arrastramos por debajo.

Gateo:

1. Imitamos las posturas de los animales y andamos como ellos, haciendo también su “voz” (onomatopeyas).
2. Hacemos carreras gateando.
3. Le damos un trapo para que lo arrastre por el suelo y jugamos a darle brillo...



De pie:

1. Andamos por encima de un camino marcado en el suelo.
2. Andamos subiendo exageradamente las piernas, sin flexionar las rodillas. Después flexionándolas.
3. Imitar ejercicios con las piernas, fijándose en el adulto: Nos tumbamos y nos cogemos los pies, como si fuéramos a chuparlos.
4. Abrimos y cerramos la piernas (sentados en el suelo).
5. Sentados nos cogemos las rodillas.
6. Pataleamos...
7. Jugamos a correr simplemente, sin obstáculos ni nada que lo complique.
8. Cuando sienta seguridad: Correr hacia una meta, pasar entre sillas puestas en hilera, corriendo.
9. Correr en círculo.
10. Andar hacia atrás, deprisa.
11. Chutar balones mientras anda o corre.



Brazos:

1. La independencia del hombro respecto del brazo, nos da muchas posibilidades y ambos brazos trabajarán simultáneamente.
2. Apoyados en la pared, subimos los brazos y los bajamos.
3. Lo mismo, pero sin apoyarnos en la pared.
4. En la misma postura, nos palpamos el cuerpo desde la cabeza hasta los pies, diciendo las partes que tocamos.
5. Corremos con los brazos extendidos como volando. Después con los brazos en la cabeza. De la mano de un compañero. Con un muñeco agarrado en el pecho.
6. Imitar posturas de los brazos. Cruzarlos sobre los hombros, cambiar de mano. Poner una encima de la otra y después al revés... Levantar un brazo y otro no, al revés...



❖ Motricidad fina.

Manos:

1. Encajar objetos simples en su lugar. Ensartar collares de bolas grandes o de macarrones previamente pintados. Enhebrar y desenhebrar; pasar cordones por agujeros...
2. Lanzar objetos primero con una mano y luego con la otra.
3. Lo mismo, pero con balones o globos que requieran las dos manos para cogerlos y lanzarlos.
4. Jugar a tirar o empujar balones de gran tamaño o pelotas pequeñas. Primero con una mano; después con la otra.
5. Untar objetos de plástico con aceite de bebé o con crema, de forma que sea difícil cogerlos.
6. Lo mismo, pero untando las manos del niño con el mismo aceite.



7. Jugamos a amasar plastilina sin darle forma, únicamente manipularla y aplastarla. Posteriormente haremos churros...
8. Construcción de tren (cubos en fila), etc.
9. Con papeles de revistas y/o periódicos le enseñamos a rasgarlos y hacer pedacitos.
10. Garabatear y/o pintar con distintos tipos de pintura de dedos, siempre con vigilancia del adulto.
11. Al final de la etapa se puede iniciar la imitación de trazos vertical y horizontal, con ayuda.
12. Le enseñamos a pegar y despegar gomets y/o cintas adhesivas, utilizando el pulgar y el índice.



Dedos:

1. Jugamos a pintar cada dedo de un color, con pintura de dedos. Primero todos de un color, después cada uno de color diferente.
2. Jugamos a dar palmadas dedo con dedo. Primero pulgar con pulgar; índice con índice... Después todos con todos. El pulgar con cada uno de los demás de la misma mano...
3. Picamos encima de la mesa solamente con la punta de los dedos.
4. Apoyamos los dedos en superficies de diferente textura: cristal, plástico; la pared; papeles diferentes... ¿hace ruido?, ¿deja marca?, ¿es blando o duro?...
5. Que acaricie nuestros dedos, que limpie las manos de los muñecos.
6. Dejaremos huellas de los dedos de las manos y también de los dedos de los pies, untándolos en agua o pintura y plasmándolo en un papel grande, en la arena, etc.



GUÍA BÁSICA PARA AYUDAR A LOS NIÑOS EN LA ADQUISICIÓN DE LA MARCHA



- La adquisición de la marcha autónoma aparece en el período de edad comprendido entre los 12 y los 18 meses, no existiendo un único momento para todos los niños, ya que depende de su ritmo de maduración por un lado, y de la estimulación y ganas de desplazarse del propio niño por otro.
- La correcta alimentación y condiciones físicas necesarias, así como la afectividad y el refuerzo de los padres, también son básicas para que el niño avance en su evolución, intentando siempre demostrar de lo que son capaces.
- Es importante procurar que en su tentativa de andar no tenga una caída brusca que le asuste y le retraiga en sus nuevos intentos, pero si ha ocurrido, lo mejor es no darle importancia y ponerlo a andar inmediatamente. Si notamos que tiene miedo, será conveniente ir poco a poco, ofreciéndole ayuda en todo momento hasta que ya no sea necesaria.
- Si el niño gatea, se levanta, se desplaza autónomamente, pero sigue sin andar después de los dieciocho meses, conviene repasar todo lo anteriormente dicho y consultar con un especialista a fin de descartar alguna problemática física que impida la realización de la marcha de forma natural.

Sugerencias a los padres:

- El niño puede jugar solo y espontáneamente con pelotas y juguetes, pero disfrutará mucho más si juega junto a alguien.
- Antes de que llegue a caminar, puede disfrutar de juguetes con soporte (correpasillos), para que, al empujar, se muevan lentamente. Los juguetes más pesados para empujar son muy útiles porque pueden inclinarse sobre ellos e ir perdiendo el miedo.
- El niño se acerca cada vez más a dar sus primeros pasos con ayuda; hasta que llegue a caminar pasará por varias etapas, desde que lo sujetamos con ambas manos para que esté en equilibrio, hasta que una sola mano es suficiente y poco a poco sólo nuestra presencia le animará a desplazarse de pie.
- A esta edad no sólo necesita explorar y experimentar, también necesita el reconocimiento de su éxito. Su maduración como persona depende de su autoestima, la cual hay que alimentar positiva y constantemente. Sentirse querido, atendido y escuchado es tan necesario como el alimento, el sueño o el paseo. Los padres y educadores tenemos la responsabilidad de hacer que el niño sea un niño feliz y de ayudarlo en su aprendizaje.

Formas de actuación:

- Acariciar sus pies, jugando con los dedos.
- Tocarle la barriguita y el pecho cuando esté desnudo y que movilice piernas y pies.
- Reaccionar juntos, ante su imagen reflejada en un espejo con gestos, risas, muecas, movilizaciones de piernas y pies... así se dará cuenta de que tiene un cuerpo propio y de que sus movimientos son exclusivamente suyos. Todos estos conocimientos que va adquiriendo le ayudan a reforzar su identidad.
- Animarle a mover el cuerpo con deseos de bailar, cuando suene la música con diferentes ritmos de canciones infantiles conocidas.
- Practicar con el niño ejercicios suaves de flexión y extensión de piernas, brazos y todo el cuerpo, para fortalecer su musculatura y mejorar el control físico sobre sí mismo.
- Sentar al niño de forma que su espalda quede sujeta a la pared, con las piernas extendidas en forma de “uve”, aumentando progresivamente el tiempo de permanencia en esta posición.
- Ayudarle a permanecer sentado en distintos sitios: taco, silla, taburete... con los pies apoyados en el suelo.
- Favorecer el desarrollo de los reflejos de protección (echar las manos al suelo para protegerse y/o no caer), ante las caídas hacia los lados y hacia delante.
- Dar pequeños empujoncitos a ambos lados de su cuerpo y hacia atrás para que tenga que apoyar una mano en la pared que le sujete y mantenga en equilibrio.

- Poner al niño de rodillas, impulsándolo hacia el suelo, de forma que apoye las manos para no caerse. Si no lo hace por sí solo, le sujetaremos los brazos extendidos a la altura del codo y se los lanzaremos hacia delante.
- Tomar al niño por las axilas de pie, para que dé pasitos, elevándolo ligeramente por una axila para que apoye su peso y levante el otro pie hacia delante.
- Mantener al niño de pie cogido a un mueble, pidiéndole que alcance un objeto situado en el mismo.
- Poner al niño de pie frente al adulto, que se situará delante de él agachado con un juguete en la mano; lo animaremos para que se acerque hacia nosotros a traernos el juguete.
- Una de las mejores formas de incitar al niño a que se ponga de pie y camine es echar carreras con él. Marcar un punto de salida del que debéis partir los dos y una meta que no esté muy lejos; colocarse de rodillas con él en la línea de partida; gritar: “preparados, listos, ya” y comenzar la carrera. Al principio el niño correrá a gatas, pero pronto querrá ganar.
- Animar al niño a sujetarse sobre una silla, apoyando el peso sobre las dos piernas y agarrándose con cuidado. No perderlo de vista mientras se mueve tanteando el terreno y alabar los esfuerzos que realiza. Si se niega a moverse, ayudarle con pequeños empujoncitos hasta que intente iniciar un pequeño desplazamiento. Pedirle que alcance un juguete situado al otro lado de la mesita. Se caerá muchas veces, pero, si no se asusta demasiado, lo volverá a intentar, olvidándose temporalmente del gateo.
- Celebrar los movimientos correctos que den respuesta a las peticiones del adulto.
- Proporcionarle libertad de movimientos, siempre bajo control y vigilancia.

EL JUEGO Y EL JUGUETE



Jugar es la forma natural del niño y la niña de desarrollarse y aprender ya que es una actividad espontánea y muy motivadora, además de constituir su principal “ocupación”.

El juego contribuye al desarrollo tanto intelectual como físico y social de los niños. Es por ello por lo que no hace falta que lo ponga en la caja para que un juguete sea educativo. Todos lo son si se adecuan a las edades y características de quienes los disfrutan.



MIS JUGUETES PREFERIDOS

ME AYUDAN A DESARROLLAR

DE 0 A 6 MESES

- Móviles de papel, tela, plástico que pueda ver y alcanzar desde la cuna.
- Sonajeros de plástico.
- Anillos de dentición y objetos de goma para chupar.
- Juguetes que suenan al morder, tirar o apretar.
- Ponerle calcetines de colores vivos para que los mire.

- El seguimiento y percepción visual.
- El descubrimiento de mis posibilidades motrices.
- La presión sobre los objetos y la manipulación.
- La disociación del movimiento de mis manos.
- La discriminación auditiva.
- La repetición de esquemas de acción para descubrir el efecto que ésta produce sobre los objetos.

DE 6 A 12 MESES

- Animales o muñecos de peluche o plástico.
- Juguetes flotantes para el baño, pelotas de felpa o goma.
- Cubos de plástico para apilar.
- Pirámide de anillas grandes.
- Juguetes musicales.
- Mantita de actividades con diversas texturas y sonidos.

- La motricidad en general: arrastrar, agarrar...
- El control de la motricidad fina y la coordinación óculo-manual.
- La discriminación sensorial, táctil, auditiva y visual.
- La permanencia de objetos: atención y memoria.
- Algunas estrategias de descubrimiento (exploración, investigación...).

MIS JUGUETES PREFERIDOS

ME AYUDAN A DESARROLLAR

DE 12 A 18 MESES

- Correpasillos y arrastres.
- Recipientes para llenar y vaciar.
- Juegos para enroscar y desenroscar.
- Muñecos y juguetes sonoros (teléfono, piano, bola musical...).
- Libros de diferentes texturas.
- Rimas y canciones jugando con los adultos.
- Construcciones sencillas de piezas grandes.

- La orientación espacial.
- La motricidad gruesa, control del cuerpo y coordinación.
- La motricidad fina de manos, presión y prensión de los objetos.
- La sensibilidad musical y estimulación auditiva.
- La atención y reconocimiento de objetos e imágenes.
- El desarrollo del lenguaje.
- La relación causa-efecto.

DE 18 A 24 MESES

- Columpios, toboganes y escaleras.
- Triciclos sin pedales.
- Juguetes de transporte: camiones y trenes.
- Cuentos de plástico o tela sólo con ilustraciones.
- Platos, cazuelas, tapas, animales de madera, carritos, teléfono.
- Palas y cubos para la arena.
- Caja de música y canciones infantiles.

- La coordinación motriz y fuerza muscular.
- El equilibrio estático.
- La imitación de roles sociales.
- La funcionalidad de los objetos.
- La imaginación, creatividad y transformación del entorno.
- La motricidad fina, disociación de manos y dedos.
- El aumento del vocabulario y desarrollo del lenguaje.
- El desarrollo de la socialización.

MIS JUGUETES PREFERIDOS	ME AYUDAN A DESARROLLAR
DE 2 A 3 AÑOS	
<ul style="list-style-type: none">• Triciclo con pedales.• Rompecabezas de piezas grandes.• Encajes de formas.• Cuentos con buenas ilustraciones.• Algún puzzle sencillo.• Dominós y lotos sencillos.• Instrumentos musicales.• Animales y plantas, muñecas, cocinitas, teléfonos, títeres, garajes, construcciones, telas para desplazarse.	<ul style="list-style-type: none">• La orientación espacial.• La coordinación óculo-manual.• La observación, atención, asociación y memoria.• El juego simbólico.• El juego interactivo. Interacción.• La interiorización del entorno.• La anticipación de acontecimientos y representación mental.

Referencia bibliográfica

Guía de Atención Temprana La Rioja

<http://orientacion.catedu.es/wp-content/uploads/2014/11/Gu%C3%ADa-ni%C3%B1o-0-a-3-a%C3%B1os-La-Rioja.pdf>

