

2 AÑOS:

DESARROLLO MOTOR



- Inspección e investigación de todos los objetos que le rodean.
 - Desarrollo de las habilidades de equilibrio y de movimiento
 - Camina y sube escaleras gateando.
 - Logra arrastrar objetos y cambiarlos de lugar.
 - Evoluciona desde coger un objeto con la mano, a hacer presión de contacto involuntario (pulgares-índice).
 - Mejora la marcha.
- Experimenta acción sobre los objetos.
 - Trepa.
 - Comienza a usar perfectamente una mano.
 - Enorme actividad y autonomía motriz concreta.
 - El juego se transforma en una experiencia sensorial, a través de los sentidos.
 - Es un descubridor nato de todo lo que le rodea.
 - Usa sus manos para recibir información y experiencias sensoriales.
 - Tiene atracción por elementos o juguetes sólidos, le gusta tocar e experimentar con todo lo que le rodea.

AFECTIVO - SOCIAL:

- Intenta influir en el comportamiento de los demás,(a través del llanto, la sonrisa ,señalar, pedir, ...)
- Aparecen las relaciones con el mundo, en general con todo su entorno.
- La mayoría de sus interacciones son con los adultos que le rodean.
- Desarrollo de las emociones de miedo, enojo y amor.



LENGUAJE



- Parecen comprender mucho más de lo que es capaz de expresar.
 - Primeras combinaciones de dos o más palabras (depende mucho del niño, hay niños que realizan producciones de 4 ó 5 palabras y otros con la misma edad sólo de 2)
 - Progresivo incremento del vocabulario.
- Puede comenzar a comprender órdenes sencillas: mira, dame, ven, come y algunos adjetivos: bonito, feo, sucio, limpio, junto con nociones de pertenencia: mío.

COGNITIVO

- Puesta en marcha de nuevos esquemas (no una simple repetición de acciones).
- Gran experimentación.
- Imitación activa y deliberada a los adultos que le rodean, imitación del modelo al que se ven expuestos.
- Busca objetos ocultos.
- Comienza a señalar las partes de su cuerpo, cuando se le pide (cara, manos, pies).
- Señala algún objeto de su entorno más próximo (coche, mesa, plato, juguetes...).
- Reconoce algunas imágenes familiares, por ejemplo: foto del bebé, la mamá del perro, etc.

