



FACULTAD DE
CIENCIAS MÉDICAS
Universidad Nacional de Rosario

“2011 – Año del trabajo decente la salud y seguridad de los trabajadores”

Guía de observación del desarrollo psicomotor

Durán Luciana L.

Observatorio del Desarrollo Neurológico. Curso Teórico Práctico 2011.

“Aprendiendo a mirar”

Responsables Docentes: Prof. Anahí Luque. Lic. Mónica Pesce. Carrera de Posgrado de Especialización en Neurología Infantil.

1. Introducción

La evaluación del desarrollo psicomotor (DPM) requiere el previo conocimiento de la historia clínica detallada del niño; sus datos personales, entre los cuales es importante registrar edad cronológica y edad corregida; el motivo de consulta, la enfermedad actual, sus antecedentes personales y familiares y sus hábitos para poder de esta manera establecer factores de riesgo establecido (prenatales), biológicos (postnatales) y ambientales.

Interesa reconocer además el estado del paciente al inicio de la evaluación que implica diferenciar si el mismo se encuentra en vigilia/somnoliento/dormido, cuánto tiempo ha pasado desde su última ingesta, ya que el niño previo a la alimentación puede estar irritable y por el contrario si ha sido alimentado recientemente es muy probable que se encuentre dormido e hipotónico.

El espacio para la observación debe ser amplio para permitir el desplazamiento y los instrumentos que faciliten la realización de las pruebas formales e informales deben estar al acceso del evaluador. Siempre se explicará a los padres o al acompañante que se realizará y cual es el objetivo del examen para promover la adherencia familiar al proyecto diagnóstico/terapéutico planteado.

Las áreas del desarrollo, se evaluarán de manera secuencial e integrada partiendo por la interacción personal-social, en segundo término la motricidad fina, luego el lenguaje y por último el área motriz gruesa que exige menos concentración para valorar las consignas que las primeras.

2. Comenzando a observar

Es de suma importancia tener siempre presente la edad corregida del paciente, calculada por fórmula:

$$\text{Edad corregida} = \text{Edad postnatal} - (40 \text{ semanas} - \text{edad gestacional})$$

A continuación se detalla que hitos investigar por área del desarrollo psicomotor, teniendo en cuenta que durante la observación las mismas se involucran mutuamente y debemos diferenciarlas para determinar si existen alteraciones limitadas a una o mas dominios.

Área motriz gruesa

- ¿Tiene sostén cefálico?
- ¿Se posiciona en la línea media?
- ¿Rola?
- ¿Balconea?
- ¿Hace el trípode?
- ¿Se sienta solo?
- ¿Gatea?
- ¿Marcha? ¿Con apoyo o en forma independiente?
- ¿Gatea escaleras? ¿Sube y/o baja escaleras, con/sin ayuda, de a un pie o alternando los pies al subir/bajar/ subir y bajar?
- ¿Tropa una silla?
- ¿Corre?
- ¿Se para sobre un pie? ¿Camina sobre puntas de pie?
- ¿Salta sobre dos pies, sobre un pie?
- ¿Patea pelota? ¿Lanza pelota? ¿Agarra la pelota cuando es lanzada?
- ¿Usa run-run, triciclo, bicicleta?

Posturas: Posturas más frecuentes. Si tiene dificultad en el mantenimiento de alguna, o en el cambio de posturas. Si están adaptadas o no a la actividad que realiza.

Movimientos: Tipos de movimientos (balanceos, giros, caídas, saltos, trepa,...). Calidad de los movimientos (coordinados, armónicos, rápidos,...)

Desplazamientos: reptado, gateo, camina. Dificultad en los desplazamientos: para caminar, para correr, para deslizarse, para saltar.

Tono – equilibrio: tono (adecuado a la acción, hipotónico, hipertónico). Variaciones de tono (rupturas, tónicas, rigidez). Equilibrio (mantiene el equilibrio, lo pierde,...)

➤ Área motriz fina

- ¿Manos empuñadas por reflejo palmar?
- ¿Mano abiertas? ¿Se las mira?
- ¿Sostiene objeto? ¿Se lo lleva a la boca?
- ¿Toma objeto con toda la mano (grasping)?
- ¿Barrido cubital?
- ¿Pasa objeto de una mano a la otra?
- ¿Pinza radial superior o inferior?
- ¿Forma torres de cubos? ¿Cuántos cubos tiene la torre?
- ¿Introduce objeto pequeño en botella?
- ¿Pasa la hojas de libro varias a la vez o de a una?
- ¿Separa objetos grandes de chicos?
- ¿Hace garabatos, copia círculo, monigote de cuántas partes?
- ¿Corta papel con tijera?

➤ Área del lenguaje

- ¿Se sobresalta con un ruido?
- ¿Busca sonido con la mirada?
- ¿Sonidos guturales? ¿Cuántos?
- ¿Reacciona cuando se le llama?
- ¿Cuántas sílabas dice?

- ¿Cuántas palabras dice? ¿Dice frase? ¿De cuántas palabras es la frase?
- ¿Llama a la madre?
- ¿Entiende una orden sencilla?
- ¿Dice su nombre completo?
- ¿Describe bien un dibujo?

➤ Área Personal-Social

- ¿Sonrisa refleja o sonrisa social?
- ¿Sigue movimiento del rostro del examinador?
- ¿Reconoce a la madre?
- ¿Se voltea cuando se le habla?
- ¿Acepta y agarra objetos?
- ¿Reacciona ante su imagen en el espejo?
- ¿Imita aplausos?
- ¿Juega a las escondidas?
- ¿Busca objeto escondido?
- ¿Entrega juguete al examinador? ¿Pide juguete?
- ¿Señala partes del cuerpo? ¿Cuántas?
- ¿Trata de contar una experiencia?
- ¿Control diurno/nocturno de esfínteres?
- ¿Dice el nombre de papá y mamá?
- ¿Diferencia niño/niña?
- ¿Se viste/desviste solo?
- ¿Come solo?
- ¿Cómo es su juego? ¿Simbólico, solitario, en paralelo, asociativo, reglado?

3. El juego

Debido a la importancia del juego en el desarrollo del niño a continuación se detallan los tipos de juego a considerar en la evaluación del niño.

Juego sensorio motor (0 a 2 años): El placer se obtiene a partir del dominio de las adquisiciones motoras y la experimentación de los sentidos, haciendo que se repitan los hechos y en todas sus variantes. Se aprende jugando. Las situaciones que conllevan un aprendizaje determinan algún tipo de emoción. Son las bases para el desarrollo de las capacidades intelectuales del niño y de las futuras operaciones del pensamiento. Durante el juego el niño o la niña adquieren noción del objeto permanente, noción de espacio, del tiempo y de causalidad: (el accionar con los objetos le permiten estructurar relaciones espacio-tiempo-causalidad). El entorno puede facilitar u obstaculizar este potencial. Es necesario que el adulto facilite su capacidad de estar solo no interrumpiendo el juego, la actividad, el proyecto de acción del niño por si mismo.

Juego simbólico (2 a 5-6 años): Puede utilizar un objeto que representa lo que esta ausente, o jugar a "hacer como si", recreando una situación ya vivida, como situaciones de alimentación, cuidados, etc. El niño incorpora el mundo externo y lo modifica de acuerdo a sus propios deseos, necesidades y sentimientos, cumpliendo así una función indispensable para la estabilidad emocional de los pequeños. Evoluciona a través de tres etapas:

- Juego solitario o independiente: centra su interés en su cuerpo y en el entorno inmediato, sin ningún esfuerzo por integrarse a otros niños y niñas que lo rodean.
- Juego paralelo: juega entre los demás niños, pero no interactúa. No modifica ni influye en la actividad de ellos.
- Juego asociativo: La actividad de uno complementa la del otro. Busca compañeros para jugar. Son típicos los juegos del doctor, la mamá, el papá, la casita, etc.

Juego y reglas (desde 5-6 años): se esboza en el preescolar, y tiene su mayor expresión durante el periodo escolar. El niño comienza a incorporar los límites sociales de convivencia, a comprender conceptos de cooperación y competencia, y los incluye en juegos de mesa, los torneos, etc. Aparecen los primeros líderes.

Anexo1. cuadro comparativo que detalla las distintas pautas del DPM por área del desarrollo y según edad de cumplimiento de las mismas.

4. Conclusión de la observación

Determinar si se han detectado alteraciones en una o más áreas.

Correlacionar el déficit funcional con la probable topografía lesional y la etiología.

Establecer si nos encontramos frente a un cuadro compatible con encefalopatía no evolutiva (lesión estática) o evolutiva (alteraciones estructurales progresivas) o un trastorno del desarrollo no evolutivo sin base estructural.

Bibliografía

- Lejarraga H., Krupitzky S. y col. Guías para la evaluación del desarrollo en el niño mayor de seis años. 1996.
- Meneghello J. R. Tratado de Pediatría, 6ta. edición.
- Pediatría 2000, 1º Cátedra de Pediatría, UNR Editora, Diciembre 2000, Capítulo 3: "Crecimiento y Desarrollo".
- Programa de Actualización Pediátrica PRONAP, Sociedad Argentina de Pediatría 2007, "Maduración psicomotriz del niño normal de 0 a 3 años".

Anexo

Desarrollo Psicomotor de 2 meses a 4 años.

EDAD	MOTRICIDAD GRUESA	MOTRICIDAD FINA	LENGUAJE	PERSONAL SOCIAL
2 MESES	<ul style="list-style-type: none"> • Tono extensor del cuello, levanta la cabeza en mismo plano que el cuerpo y a veces lo sobrepasa • Head lag: cabeza péndula hacia atrás al sentarlo • Levanta y voltea la cabeza acostado boca arriba • Patea vigorosamente en decúbito supino, simétrica y alternadamente 	<ul style="list-style-type: none"> • Fija la mirada (1 mes) • Manos empuñadas por reflejo palmar • Sigue movimiento horizontal y vertical del objeto 	<ul style="list-style-type: none"> • Sílabas con vocales y j (ajó) • Se sobresalta con los ruidos 	<ul style="list-style-type: none"> • Sonrisa refleja reemplazada por la sonrisa social (ante rostro humano) • Sigue el movimiento del rostro
3 MESES	<ul style="list-style-type: none"> • Posición en línea media • Levanta cabeza y pecho en prona apoyándose sobre antebrazos (balconeo) • Sostiene cabeza al levantarlo de los brazos 	<ul style="list-style-type: none"> • Pérdida de prensión refleja e inicio de voluntaria • Sigue con ojos objeto en movimiento • Abre y mira sus manos • Sostiene objeto en mano y se lo lleva a la boca 	<ul style="list-style-type: none"> • Busca sonido con la mirada • Dos sonidos guturales diferentes. 	<ul style="list-style-type: none"> • Duerme 15 hs. • Reconoce a la madre • Sonríe al acariciarlo • Se voltea cuando se le habla

6 MESES	<ul style="list-style-type: none"> • Astasia- abasia: pierde marcha refleja, flexiona los miembros al apoyarlo • Rola: pasa de decúbito dorsal a ventral • Control de cabeza sentado • Tripode bimanual-> unimanual-> se sienta 	<ul style="list-style-type: none"> • Pinza radial inferior • Grasping: toma con toda la palma objeto o con barrido cubital • Tiene un objeto en cada mano • Pasa objeto entre manos 	<ul style="list-style-type: none"> • Busca la fuente de sonidos y prefiere unos sobre otros • 4 o más sonidos diferentes • Ríe a carcajadas • Reacciona cuando se le llama 	<ul style="list-style-type: none"> • Juega con sus manos y ropa • Juega a la escondida • Toma las manos del examinador • Acepta y toma objetos • Presta atención a la conversación
9 MESES	<ul style="list-style-type: none"> • Repta (7 meses) • Se para con apoyo • Balconeo sobre manos y puede liberar una para alcanzar objetos • Se sienta solo 	<ul style="list-style-type: none"> • Manipula varios objetos a la vez • Agarra objeto pequeño con los dedos • Agarra cubo con pulgar e índice. 	<ul style="list-style-type: none"> • Dice ta-ta, da-da, pa-pa sin significado • Pronuncia 3 o más sílabas • Hace sonar la campana • Una palabra clara 	<ul style="list-style-type: none"> • Lloro con extraños, reconoce a su madre • Esconde juguete y lo busca • Tira objetos • Juega a escondida (8 meses) • Imita aplausos • Ayuda a sostener taza para beber • Reacciona ante imagen en el espejo
12 MESES	<ul style="list-style-type: none"> • Gatea (10 meses) • Marcha independiente 	<ul style="list-style-type: none"> • Pinza radial superior (10 meses) • Mete y saca objetos en caja • Agarra tercer objeto sin soltar otros 	<ul style="list-style-type: none"> • Usa 2 palabras, además de mamá y dada, con significado • Reconoce su nombre • Comprende tomá-dame • Niega con la cabeza • Llama a la madre o acompañante • Entiende orden sencilla 	<ul style="list-style-type: none"> • Juego de aposición (golpea juguetes entre sí, con la mesa) • Explora orificios • Busca objeto escondido debajo de tela (10 meses) • Bebe de la taza solo • Entrega y pide el juguete al examinador

15 MESES	<ul style="list-style-type: none"> • Gatea escaleras (13 meses) • Sube las escaleras con ayuda • Cuando lanza la pelota se cae (poco equilibrio) • Se agacha estando de pie para alcanzar objeto sin perder el equilibrio 	<ul style="list-style-type: none"> • Forma torres de 2 cubos • Introduce objeto pequeño en la botella • Pasa varias páginas de un libro a la vez 	<ul style="list-style-type: none"> • Usa jerga y 5 palabras • Jerga expresiva • Pide señalando objetos 	<ul style="list-style-type: none"> • Muestra u ofrece juguetes • Le gusta sacarse los zapatos
18 MESES	<ul style="list-style-type: none"> • Marcha con objeto de arrastre • Run-run • Sube escaleras del pasamanos y de a un pie • Trepa una silla • Corre 	<ul style="list-style-type: none"> • Garabato desordenado, explora movimiento • Forma torres de 3 cubos • Pasa hojas de un libro • Anticipa salida del objeto 	<ul style="list-style-type: none"> • Usa 10 palabras • Nombra o señala dibujos • Palabra- frase • Reconoce 6 objetos • Combina 2 palabras 	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos imitativos • Juego solitario • Etapa de berrinche (conoce límites de sociedad) • Señala 1 prenda • Señala 2 partes del cuerpo • Avisa para su higiene personal
2 AÑOS	<ul style="list-style-type: none"> • Sube escaleras y baja de a un pie sin ayuda • Patea pelota y la lanza con las manos • Salta en dos pies 	<ul style="list-style-type: none"> • Garabato controlado • Tapa bien la caja • Hace garabatos circulares • Hace torres de 6 cubos 	<ul style="list-style-type: none"> • Usa verbos y adjetivos • Frase de 3 palabras • Nombra 5 objetos • Más de 20 palabras claras 	<ul style="list-style-type: none"> • Juego en paralelo • Juego simbólico, imita activ. domésticas (cocinar) • Duerme con muñeco • Cooperar en vestirse • Control diurno de orina • Señala 5 partes del cuerpo • Trata de contar experiencias
3 AÑOS	<ul style="list-style-type: none"> • Sube escaleras alternando los pies • Anda en triciclo • Se empina en ambos 	<ul style="list-style-type: none"> • Hace torres de 9-10 cubos • Copia círculo o cruz • Garabato con nombre 	<ul style="list-style-type: none"> • Pregunta ¿por qué? • Dice su nombre completo • Conoce alto/bajo, grande/chico 	<ul style="list-style-type: none"> • Come solo • Se puede desabrochar botones • Se pone alguna ropa

	<ul style="list-style-type: none"> • pies • Se levanta sin usar las manos • Camina hacia atrás 	<ul style="list-style-type: none"> • Ensarta 6 o más cuentas • Separa objetos grandes de chicos • Copia línea horizontal y vertical 	<ul style="list-style-type: none"> • Usa oraciones completas 	<ul style="list-style-type: none"> • Control nocturno de esfínteres • Se baña solo las manos y la cara • Dice el nombre de papá y mamá • Diferencia niño/niña
4 AÑOS	<ul style="list-style-type: none"> • Baja escaleras alternando los pies • Salta en un pie • Puede pararse en un pie • Camina en puntas de pie • Lanza y toma la pelota 	<ul style="list-style-type: none"> • Puede abrocharse los zapatos • Dibuja una cruz • Figura de 3 partes • Corta papel con tijera • Copia cuadrado y círculo 	<ul style="list-style-type: none"> • Pronuncia bien las palabras • Nombra 2 colores • Define por uso cinco objetos • Repite tres dígitos • Describe bien el dibujo 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce 3 colores • Se viste sin ayuda • Colabora con las tareas del hogar • Se viste y desviste solo (5 años) • Comparte juego con otro niño (juego asociativo) • Tiene amigo especial