

Estado de Nueva York

Guía de APRENDIZAJE INFANTIL



New York Works for Children es el sistema que coordina e integra el desarrollo de la fuerza laboral del estado. Se Ha implementado para servir a los organismos públicos y todos los profesionales que laboran al servicio de los niños, e incluye a maestros, líderes, formadores y proveedores de desarrollo profesional, defensores y legisladores, y otros involucrados en los esfuerzos para elevar nuestro conocimiento.

Copyright © 2012 por el Consejo Asesor de la Infancia del Estado de Nueva York y el Consejo para Niños y Familias del Estado de Nueva York, 52 Washington Street, West Building, Suite 99, Rensselaer, Nueva York, 12144. Permiso para copiar todo o partes de este documento se concederá siempre que: (1) el Consejo Asesor de la Infancia y el Consejo para Niños y Familias del Estado de Nueva York sean reconocidos como la fuente en cualquier reproducción, cita o uso; y (2) el precio de venta del documento no deberá ser mayor que el costo razonable para copiar y distribuir.



Consejo Asesor de la Infancia del Estado de Nueva York

Robert G. Frawley, Co-Director
Concilio de Niños & Familias
Estado de Nueva York

Sherry M. Cleary, Co-Directora
Instituto de Capacitación de
Profesionales para la Primera Infancia

Distinguidos colegas,

Es un placer brindarles esta publicación para apoyar su labor con y por los niños de Nueva York y sus familias. El Consejo Asesor de la Infancia del Estado de Nueva York y el Consejo para Niños y Familias del Estado de Nueva York está comprometido a realizar el ideal de que todos los niños disfruten de buena salud, aprendan y prosperen junto a familias apoyadas por una plétora de servicios y recursos esenciales para un buen desarrollo.

Vemos la publicación, difusión e implementación de La Guía de Aprendizaje Infantil del Estado de Nueva York como un paso fundamental hacia la visión del ECAC. Para poder realizar la labor que desempeñamos por los niños pequeños, es necesario que realmente comprendamos a los niños. Necesitamos saber cómo se desarrollan y debemos adoptar todas las estrategias para apoyar, estimular y afirmar su desarrollo saludable. Es necesario que nos dediquemos a explicarles el desarrollo del niño a las familias para que comprendan que somos parte de su equipo dedicado al crecimiento y desarrollo de sus hijos.

Para mantener un alto nivel profesional es necesario continuar ampliando y refinando nuestras destrezas. La Guía de Aprendizaje Infantil del Estado de Nueva York está diseñada para utilizarse como recurso y referencia diaria, en apoyo al desarrollo profesional de los responsables del cuidado y educación de nuestros ciudadanos más jóvenes. Según pasen los años usando La Guía y vaya profundizando su comprensión del desarrollo de los niños, usted continuará refinando sus respuestas a las nuevas demandas de un niño según progresa en su desarrollo, y su enseñanza madurará. También desarrollará la profundidad y la capacidad para enseñar a otros sobre el dinamismo de la enseñanza excelente.

La Guía fue diseñada para complementar y coordinar con la Fundación de Pre kindergarten para un Fundamento Común, el Esquema de Aprendizaje y Desarrollo Infantil de Head Start, y Los Estándares de Aprendizaje del Estado de Nueva York, con el fin de implementar un desarrollo continuo. Estos documentos son parte del Cuerpo de Conocimiento Básico del Estado de Nueva York y los Estándares de Enseñanza del Estado de Nueva York. Somos afortunados de que el estado de Nueva York cuente con un sistema que reconoce que el aprendizaje comienza al nacer y continúa toda la vida.

Robert G. Frawley
Co-Director

52 Washington Street
West Building, Suite 99
Rensselaer, New York 12144

Sherry M. Cleary
Co-Directora

Contenido

Para Los Maestros: 1

Cómo Aprovechar La Guía de Aprendizaje Infantil al Máximo

- Tomando Decisiones 2
- Cómo La Guía Puede Apoyar Su Práctica Docente 6
- Cómo La Guía Puede Asistirlo a Usted 14
- Obstáculos Para Aplicar La Guía 14
- Ideas Para Empezar 15

Introducción a La Guía 16

Reconocimientos 21

Dominio I 23

Bienestar Físico, Salud y Desarrollo Motriz

- A. Destrezas Motrices Gruesas 26
- B. Destrezas Motrices Finas 27
- C. Destrezas Sensorio-Motrices 28
- D. Aptitud Física: Actividades Diarias 29
- E. Aptitud Física: Variedad y Bienestar 30
- F. Destrezas de la Vida Diaria 31
- G. Destrezas de la Vida Diaria: Higiene 32
- H. Nutrición 33
- I. Prácticas Seguras 34
- J. Reglas y Dominio Propio 35

Dominio II 36

Desarrollo Social y Emocional

- A. Interacciones con Adultos 39
- B. Interacciones con Adultos: Solicita Asistencia de Adultos 40
- C. Interacción con Coetáneos 41
- D. Interacción con Coetáneos: Cooperación 42
- E. Interacción con Coetáneos: Negociación 43
- F. Conducta de Adapte Social 44
- G. Conducta de Adapte Social: Actividades de Grupo 45
- H. Conducta de Adapte Social: Escenarios Diversos 46
- I. Conducta de Adapte Social: Empatía 47
- J. Apreciando la Diversidad 48
- K. Conciencia Personal 49
- L. Conciencia Personal: Habilidades y Preferencias 50
- M. Auto Eficacia 51
- N. Dominio Propio 52
- O. Dominio Propio: Impulsos y Emociones 53
- P. Expresión Emocional 54

Dominio III 56

Enfoques de Aprendizaje

- A. Curiosidad e Interés 59
- B. Iniciativa 60
- C. Perseverancia y Atención 61
- D. Creatividad e Ingeniosidad 62
- E. Introspección e Interpretación 63

Dominio IV 64

Cognición y Conocimiento General

- A. Causalidad: Los Niños Demuestran Conocimiento de Causa y Efecto 68
- B. Pensamiento Crítico y Analítico: Comparan, Contrastan, Examinan y Evalúan Experiencias, Eventos y Tareas, 69



Para Los Maestros: Como Aprovechar La Guía de Aprendizaje Infantil al Máximo

La Guía de Aprendizaje Infantil de ENY fue escrita para usted.

Échele un vistazo. ¿Cuál es su primera impresión? He aquí los comentarios de algunos maestros: "Estas reglas son largas; son intimidantes." "¿Cómo pueden servirnos estas directrices a mí y a los niños que enseño?"

Dedíquele un poco de tiempo y mírela, y verá que es simplemente una lista de acontecimientos importantes del desarrollo que los niños obtienen entre el nacimiento y los 5 años de edad. Estas directrices son un recurso de referencia para cuando usted quiera saber cómo se desarrollan los niños.

El conocimiento de las complejidades del proceso de desarrollo le permitirá conocer y apreciar a los niños como verdaderos individuos, cada uno con sus

propios intereses, fortalezas, necesidades y cultura. Esto, a su vez, ampliará su cultura, aumentando así su eficacia profesional, ya que puede ver y comprender más claramente las diferencias y similitudes entre usted y su familia, y los niños y sus familias.

Como explica una profesora, "Saber acerca del desarrollo me permite una pausa para apartar mis suposiciones y ver a los niños como personas y dedicar mi atención a su desarrollo en ese momento, sin darle importancia a donde creo que "deberían" estar.

Lo que usted decide decir y hacer todos los días es importante. Sea usted un maestro, proveedor de cuidado infantil familiar, cuidador, o especialista en desarrollo infantil, su trabajo con niños pequeños es crucialmente importante. Para simplificar, y con el más profundo respeto, nos referiremos a usted como maestra porque todos los días interactúa con niños durante las rutinas diarias, en el periodo de juego y oportunidades didácticas planificadas, adentro o afuera, enseñándoles sobre sí mismos, otras personas y el mundo que les rodea.

Si usted enseña en un programa de Head Start o Early Head Start, cuidado infantil casero, guardería, centro de desarrollo infantil, guardería de campus o escuela, usted sabe que los niños pequeños se desarrollan a su propio ritmo, pero de manera predecible. El conocimiento profesional sobre el desarrollo infantil es un recurso fundamental para guiar su relación con los niños de manera que sean relaciones que fomentan seguridad y empatía y que apoyan el aprendizaje de los niños, así como su capacidad y confianza como principiantes.

Aun así, todavía con demasiada frecuencia, recursos como esta Guía se los come el polvo en los estantes de los docentes o se quedan sin abrir en sus computadoras. Para garantizar que esto no suceda, esta introducción contiene las voces de más de 80 maestros y personas que apoyan a maestros en el estado de Nueva York. Estos profesionales han compartido generosamente sus pensamientos y experiencias. (Nota: hemos cambiado los nombres verdaderos de las personas en todas las historias.)

En estas páginas escucharán lo que opinan sus colegas con respecto a:

- Cómo La Guía y sus conocimientos sobre el desarrollo y aprendizaje infantil pueden influir las decisiones que toma cada día
- Maneras en que La Guía puede ayudarle a apoyar a niños y familias
- Formas de beneficiarte de La Guía profesionalmente.
- Barreras para el uso de La Guía
- Directrices realistas para incorporar tácticas y consejos útiles para comenzar a incorporar el uso de La Guía en su práctica diaria

Estos profesionales son personas que saben del gozo y los retos de cuidar y educar niños día tras día. Igual que usted, ellos también tienen casi todo su tiempo y su energía muy comprometidos.

Y también están dedicados a los niños y familias, igual que usted. Como dijo una de estas maestras: los niños merecen lo mejor de mí y lo reciben. Muchas personas dicen "están muy pequeños... que puede importar." Pero sí. Es importante. Yo soy una maestra. Estoy sentando los Fundamentos

que capacitaran a esos niños a continuar aprendiendo por el resto de sus vidas. Aprender sobre su desarrollo me va a ayudar en esa tarea.

La Guía de Aprendizaje Infantil del Estado de Nueva York le ayudará a ofrecerles a los niños una base mejor y más sólida para continuar aprendiendo toda la vida. También apoyarán su desarrollo profesional convirtiéndola en una maestra más educada y eficaz.

La Guía de Aprendizaje infantil de ENY: Un Recurso para Usted

La Guía es:

- Un recurso para buscar información sobre el desarrollo y aprendizaje infantil y para obtener ideas de actividades

La Guía no es:

- Para memorizar – aunque mientras más se aplique, más se aprende acerca de cómo los niños aprenden y se desarrollan
- Un currículo – aunque puede servir para individualizar el plan de estudios para cada niño
- Instrumento de evaluación para determinar las necesidades de, o cualificar a un niño para servicios de Educación Especial – aunque puede alertarnos de alguna demanda en el desarrollo de un niño que necesita examinarse más.

Tomando Decisiones

Te lo vuelvo a repetir: las decisiones que tienes que tomar sobre lo que dices y haces con los niños pequeños todos los días tienen repercusiones. Cada día decides constantemente qué decir y hacer, sobre lo más mínimo o lo más grande. Como un maestro explica: No sé cuando es que no estoy tomando decisiones. Que debo servir para la merienda, qué leerles, qué CD tocar, a qué niño o niños les hace falta pasar tiempo personal conmigo, qué objetos interesantes debo poner en la mesa, cuantas sillas debo

tener en la mesa de recepción, cuántas plazas debo poner en la mesa de pintura, ¿cuáles son las cosas importantes para compartir con mamá y papá hoy?

Otra maestra añade: Materiales, estación de materiales, conciliación de conflictos entre los niños, si el área de siesta es cómoda, si el tiempo del círculo es adecuado, si les interesa lo que aprendemos, qué libro les leo. CADA decisión que hago en el día afecta el ambiente, mis interacciones con los niños, y las interacciones entre los niños mismos.

El conocimiento del desarrollo infantil contribuirá a que tome decisiones que satisfacen las necesidades de los niños y nutren su proceso de desarrollo. Por ejemplo:

- Como sabe que los bebés necesitan moverse libremente para desarrollar sus músculos y huesos, va a crear espacios seguros libres de objetos pequeños fáciles de tragar y fuera del área de tráfico doméstico. Y así puede brindarles a bebés como Lucía, un montón de tiempo para acostarse en el suelo, estirarse, patear y alcanzar un juguete.

Lucia (6 meses) está acostada en el suelo en su manta. Se voltea boca abajo, y descubre un aro plástico grande, rojo brillante cerca de ella. Ella trata de tocarlo, pateando y estirando los brazos balbuceando todo el tiempo y por poco llega, persiste hasta que lo logra. Ella hala el aro balbuceando y se vira boca arriba, observa el



aro, sonríe ampliamente y se lo lleva a la boca. Sin este conocimiento, la cuidadora podría mantener a los bebés en un columpio o en una de esas sillitas que limitan el movimiento y desarrollo. Lucia no hubiese tenido esta experiencia que le facilitó la oportunidad de desarrollar habilidades físicas, ser exitosa y competente y aprender un poco más sobre su mundo.

- Si usted no sabe que durante el proceso de averiguar quiénes son, los niños pequeños a menudo se niegan a cooperar con adultos, podría gastar su energía tratando de obligarlos a obedecer. Pero si usted sabe que esto es un signo de desarrollo sano, entonces buscará la forma de diseñar estructuras que autorizan a los niños pequeños a tomar decisiones – con las que usted podrá estar de acuerdo. Si realmente conoce y entiende a los niños pequeños, incluso podría llegar a apreciar su resistencia a cooperar, ya que están demostrando que están desarrollando su autonomía.

Jackson (28 meses) se sube sobre la mesa de la merienda, mirando a la Sra. Linda. Cuando ella mueve la cabeza diciéndole “no”, él se para y luego comienza a gatear por la mesa vacía. “¿Te acuerdas de nuestra regla? No subirse en la mesa. Vamos a poner los pies en el suelo.” Dice la señora Linda, sonriendo para sí y pensando, “él está creciendo.” Cuando ella da un paso hacia la mesa, Jackson dice, “Yo solo” y baja. Más adelante, sabiendo que Jackson está explorando su percepción de capacidad y autonomía, la señora Linda pregunta: “¿Te gustaría sacar estas bolas al patio?” “¡Si, yo!” Agarrando la bolsa.

Ella piensa, “¡Que orgulloso se ve! Tengo que brindarle un montón de posibilidades para que tome decisiones y se sienta fuerte y competente”.

Si no hubiera sabido sobre desarrollo infantil, la Sra. Linda podría haberse frustrado con Jackson en lugar de facilitarle más oportunidades para experimentar controlando su propio comportamiento y sentir su creciente autonomía.

- Al saber que típicamente los preescolares reconocen sus nombres impresos a los 4 años, usted podría incorporar etiquetas de nombres en su periodo de saludo por la mañana teniendo en

cuenta de nunca presionar o criticar al niño que necesita más tiempo para encontrar su nombre. Lo más probable es que habrá otro niño muy feliz de ofrecerle ayuda, dándole así la oportunidad a ambos niños de aprender una doble lección: sobre amistad, así como a reconocer los nombres.

Corey (4 ½) choca con los niños sentados junto a él en el círculo de la mañana cuando los niños comienzan espontáneamente a identificar las primeras letras de sus nombres en el Tablero de Ayudantes de Aula “¿Qué estará pasando?” Se pregunta el Sr. Lewis. “A Corey generalmente le encanta el círculo de la mañana y es el primero que quiere aportar una idea o historia. Me pregunto si es porque tiene problemas para identificar las letras de su nombre y se siente excluido e incómodo”.

Y decide, “Voy a seguir observando y mientras tanto, jugaremos mas con la letra C en los círculos.”

Sin saber sobre el desarrollo infantil, el Sr. Lewis no tendría una clave que lo capacitara para sospechar sobre problemas identificando letras, y en cambio, podría haber asumido que Corey estaba de busca-pleitos. Por el contrario pudo considerar una razón para su comportamiento que lo llevó a planificar actividades didácticas dirigidas a Corey enfatizando esta área, respondiendo a la pregunta, “¿Qué sabe Corey sobre las letras?”

¿Se percibe usted como alguien que toma decisiones?

Muchos maestros no. Puede ser un gran desafío estar consciente de su propio pensamiento cuando está ocupada dirigiendo un grupo de niños. Hasta los niños dependen de usted para tomar decisiones todos los días. Por ejemplo, ellos confían en sus decisiones para mantenerlos a salvo y elegir oportunidades interesantes de

hacer nuevos descubrimientos. Una vez que usted entra en el ámbito de tomar decisiones, el conocimiento puede ayudarle a ser más intencional y eficiente. Su conocimiento de su desarrollo para moldear sus decisiones para responder a cada niño individualmente, al crear un entorno seguro y atractivo, fortalece su relación y profundiza su aprendizaje.

Conexiones Prácticas:

En los próximos días escoger ½ hora. Durante ese tiempo mantener conciencia de las decisiones que toma.

- ¿Cuántas decisiones ha tomado?

La Sra. Ruiz Planea Hacer Ensalada De Frutas Con Los Niños

Aquí les presentamos tan sólo unas pocas de las numerosas decisiones que tuvo que tomar la Sra. Ruiz mientras prepara la ensalada de frutas para la merienda para un grupo de cuatro niños pequeños entre 26 a 33 meses de edad. Note cómo saber sobre el desarrollo infantil para niños entre las edades de 18 meses a 3 años le ayuda a:

- Mantener a los niños seguros y saludables
- Fortalecer su relación con los niños
- Fomentar el aprendizaje individual de los niños



Sabiendo que típicamente de 18 a 36 meses de edad los niños:	La Sra. Ruiz mantiene la seguridad/salud de los niños cuando ella decide:
Se lavan y se secan las manos en el momento apropiado, con mínima asistencia (<i>Dominio I. Bienestar Físico, Salud y Desarrollo Motriz. G. Destrezas de la Vida Diaria: Higiene</i>)	Incorporar el lavado de manos como parte de la actividad y pasar tiempo con los niños hablando de lo que están haciendo y cómo lavarse las manos ayuda a mantenerlos saludables.
Comienzan a evitar peligros (p. ej., estufas calientes, cuchillos afilados) pero no se le puede confiar para protegerse (<i>Dominio I. Bienestar Físico, Salud Y Desarrollo Motriz. I. Prácticas Seguras</i>)	Usar cuchillos de mesa para que los niños puedan rebanar las bananas sin peligro.
Enfocan las tareas experimentalmente, adaptándose según evoluciona la actividad (p. ej., probando y fallando) (<i>Dominio III. Enfoques de Aprendizaje. D. Creatividad e Ingeniosidad</i>)	Recordarle a Alysha (30 meses) y a Jorge (26 meses) que los cuchillos de mesa son para cortar la fruta. Explicarles que podrían lastimar a alguien o a sí mismos si agitan los cuchillos en el aire.

Sabiendo que típicamente de 18 a 36 meses de edad los niños:	La Sra. Ruiz nutre su relación con los niños cuando decide:
Vierten el contenido de un recipiente en otro (<i>Dominio I. Bienestar Físico, Salud y Desarrollo Motriz. A. Destrezas Motrices Gruesas</i>)	Preguntarle a Alysha cual fruta le gustaría ayudar a rebanar, y le ofrece un recipiente pequeño para que lo llene con rebanadas de melocotón y luego lo vacíe en el bol grande.
Comienzan a controlar sus impulsos, a veces. (<i>Dominio II. Desarrollo Social Emocional. O. Dominio Propio: Impulsos Y Emociones</i>)	Sentarse junto a Kylee (33 meses) que acaba de lanzar un pedazo de fruta a través de la mesa, y guiar su atención hacia la tarea del momento.
Emplea palabras de medidas como "muchas," "grande," y "pequeño," apropiadamente. (<i>Dominio IV. Cognición y Conocimiento General. H. Medición</i>)	Mover sillas y hablar de hacer espacio para que la silla de ruedas de Teresa quepa en la mesa para que la niña pueda alcanzar y ayude a partir el melón grande y las uvas pequeñas.

Sabiendo que típicamente de 18 a 36 meses de edad los niños:	La Sra. Ruiz fomenta el aprendizaje cuando decide:
Observan e imitan la conducta o actividades de los otros niños (<i>Dominio II. Desarrollo Social y Emocional. C. Interacción con Coetáneos</i>)	Decir: "Lenny, en solo un minuto, será tu turno para agregar más sandía a nuestra ensalada. Gracias por esperar tan pacientemente."
Notan y se interesan en otros niños que están contentos, tristes o incómodos (<i>Dominio II. Desarrollo Social y Emocional. I. Conductas de Adapte Social : Empatía</i>)	Reconocer la cara triste de Rachita y comentar sobre las diversas emociones y razones para sentirse triste y mencionar ideas para ayudarles a sentirse mejor.
Utiliza nuevo vocabulario en las experiencias diarias (<i>Dominio V. Lenguaje, Comunicación, y Alfabetismo. C. Vocabulario Expresivo</i>)	Conversar con los niños sobre el sabor del melón empleando palabras como: delicioso, jugoso, dulce, fresco.



Conexiones Prácticas

¿Cómo saber sobre desarrollo le ayuda a fomentar el desarrollo y el aprendizaje de los niños?

Piense en una decisión que haya tomado la semana pasada para

- Mantener a un niño seguro/sano
- Fortalecer su relación con un niño
- Estimular a un niño a que aprenda

¿Qué conocimiento sobre el desarrollo del niño la llevó a elegir los pasos que tomó?

Compare notas con una colega.

La capacidad de hablar sobre decisiones que tomamos basadas en el desarrollo del niño le facilita:

- Pensar y decidir lo que vamos a decir y hacer – en otras palabras, podemos ser intencionales
- Explicar a miembros de la familia lo que haces y por qué
- Discutir la toma de decisiones con colegas y continuar incrementando su capacidad para tomar decisiones y, por tanto, su eficiencia docente

¿Cómo Puede La Guía De Aprendizaje Infantil Apoyar Su Práctica Docente?

Preguntamos a más de 50 maestros de todo el estado, “¿Cómo puede La Guía de aprendizaje Infantil apoyarle en la importante labor de enseñar a los niños?” Las ideas a continuación incluyen sus respuestas y las experiencias que compartieron.

La Guía de Aprendizaje Infantil puede ayudarlo a ser un maestro más eficaz facilitando la información necesaria para tomar decisiones acertadas para fomentar el desarrollo y aprendizaje de los niños pequeños y apoyar a sus familias.

La Guía puede ayudarle a:

Recordar y aprender más sobre los fundamentos del desarrollo infantil

Aprender sobre el desarrollo infantil es un proceso continuo. Siempre hay algo nuevo que aprender acerca de los niños pequeños. Conocer el desarrollo le da la información necesaria en la toma de decisiones diaria.

Dos maestras explican cómo La Guía les facilita aprender sobre el desarrollo:

- **La Guía es una fuente de consulta útil.**

La Guía es una buena lección para los maestros nuevos y un buen repaso para los que llevan mucho tiempo enseñando ya que a veces podemos olvidar cosas fundamentales. Es un alivio saber que usted no tiene que saber y recordarlo todo acerca del desarrollo infantil.

- **Me ayuda a refinar mis observaciones de los niños.** Organizar mi observación enfocando un área específica de desarrollo me facilita ver con más claridad. Leer sobre un área de desarrollo antes de observar, me recuerda lo que yo podría ver. Me abre los ojos.

Crear un entorno didáctico físico seguro

y atractivo. Saber qué esperar sobre el desarrollo típico de cierto rango de edad es la información necesaria para crear espacios interiores y exteriores seguros y apropiados a los intereses y habilidades de cada niño. Mirar desde la perspectiva de un niño le puede ayudar a evaluar su entorno para ver lo que funciona y lo que hace falta modificar. Asuma la voz de un niño y hágase las preguntas siguientes cuando revise sus espacios interiores y exteriores:

- **¿Estoy segura aquí?** ¿Puedo sentirme libre para explorar? ¿Es seguro para mí probar nuevas destrezas motrices gruesas como pararme, caminar, escalar, saltar y brincar? ¿Habilidades motrices finas como rellenar y verter, dibujar, cortar con tijeras de niño? ¿Puedo probar nuevos retos como voltearme en mi manta en el piso para alcanzar mi maraca o subir hasta la parte superior de la escalera en la deslizador?
- **¿Hay espacios para yo relacionarme con las personas y las actividades de diferentes maneras?** ¿Para ser activa? ¿Para jugar tranquilamente sola, con otros niños, o con usted?
- **¿Me siento competente aquí?** ¿Está configurado de manera que yo puedo tomar decisiones sobre lo que quiero hacer? ¿Puedo participar con éxito en las rutinas diarias como colgar mi abrigo en mi propio espacio con una foto mía, lavarme las manos o poner la mesa para la merienda?
- **¿Este espacio ofrece una gama de oportunidades interesantes y divertidas para explorar, descubrir y aprender?** ¿Este espacio refleja mis intereses personales, como camiones de bomberos, dinosaurios o excavadoras? ¿Se adapta a mis capacidades físicas y niveles de destreza?

- **¿Este espacio me ayuda a sentirme conectado a los miembros de mi familia y nuestro hogar?** ¿Pueden mis familiares estar aquí conmigo? ¿Hay fotos mías en la pared? ¿De mis familiares? Las fotos, música, libros, alimentos y actividades, ¿reflejan la cultura y las tradiciones de mi familia?

Conozca y aprecie a cada niño como persona

En la conferencia del 2011 de la Asociación para la Educación de los Niños Pequeños del Estado de Nueva York (NYSAEYC) un grupo de maestros y líderes del programa se reunieron para hablar acerca de esta Guía. Cuando hablamos de conocer a cada niño, un miembro del grupo dijo lo siguiente: pensamos en un salón de clases como un Jardín Misterioso.

Ella siguió explicando: empezamos el año con la misión de descubrir, como maestros cómo podremos atender nuestro jardín bien y asegurarnos de que todos nuestros tuestos (niños) crezcan y florezcan. Cada uno es hermoso a su manera. Nuestra tarea es ver su belleza y ayudar a cada niño a florecer a su manera y en su propio horario.

Construir una relación de confianza con cada niño

¿Sabía usted?

El desarrollo saludable de los niños depende de la calidad y fiabilidad de las relaciones del niño con las personas importantes en su vida, tanto dentro, como fuera de la familia. Incluso el desarrollo de la arquitectura del cerebro de un niño depende del establecimiento de estas relaciones. (Concilio Científico Nacional Sobre el Desarrollo del Niño, en 2004)

Eres una de esas personas importantes.

Las relaciones positivas con los niños crean las bases para su exploración y el aprendizaje. Las relaciones que usted crea hoy con los niños viabilizan más su participación y éxito escolar (Centro para la Educación Social y Emocional n.d.; Howes & Ritchie 2002).

Saber acerca del desarrollo de las habilidades y destrezas de un niño le permite decidir cómo interactuar para fomentar la confianza entre ustedes. He aquí algunos ejemplos:

Planes Individualizados

Cuando usted sabe que...	Usted puede generar confianza y fortalecer su relación con un niño cuando usted decide:
Yasvita (5 meses) alcanza juguetes, objetos, y su biberón, con ambas manos (<i>Dominio I. Bienestar Físico, Salud y Desarrollo Motriz. B. Motriz Fino</i>)	Ofrecer objetos seguros e interesantes para tocar y explorar. Se sienta en una mecedora con ella, le habla dulcemente, mientras ella disfruta agarrando su biberón en su merienda después de la siesta.
Julián (16 meses) usa un balde para acarrear 4 bloques a través del salón hacia donde usted está sentada con unos niños que construyen con bloques (<i>Dominio IV. Cognición y Conocimiento General. D. Resolución de Problemas</i>)	Decir, "¡Que buena idea, traer todos esos bloques hasta a aquí en un balde!"
A Kaylee (22 meses) le gusta el juego dramático y crear cosas. (<i>Dominio III. Enfoques de Aprendizaje. D. Creatividad e ingeniosidad</i>)	Decirle "Adiós" con la mano y dice, "nos vemos cuando vuelvas" cuando la ve que se pone un sombrero y gesticula "adiós", entonces camina por la habitación. Muestre su deleite al saludarla cuando regresa.
Jeremy (31 meses) utiliza el inodoro con asistencia (<i>Dominio I. Bienestar Físico, Salud y Desarrollo Motriz. G. Destrezas para la vida Cotidiana: Higiene</i>)	Recordarle dulce y cortésmente que hace un rato que no ha ido al baño, y sugerirle ir con él al baño.
Souveyna (42 meses) estima tamaño durante un paseo por el parque cuando dice: "Soy tan alta como este arbusto" (<i>Dominio IV. Cognición y Conocimiento General. H. Medición</i>)	Pedirle a Souveyna que busque en el aula algo de su altura. Entonces invitarla a hacer una gráfica dibujando una imagen de sí misma junto a dibujos de dos objetos de igual altura.

Individualizar para promover el aprendizaje de cada niño

Los maestros más eficaces deliberadamente se esfuerzan en diseñar experiencias que aporten a cada niño como persona. Usted se apoyará en La Guía para decidir qué tipo de oportunidades didácticas ofrecer y cuándo, dependiendo del momento en que los niños estén en su desarrollo. Usted será capaz de planear y ofrecer oportunidades que contribuyen al conocimiento actual de los niños, y que simultáneamente expanden su pensamiento y amplían lo que saben sobre sí mismos, en relación a los demás y al mundo que les rodea.

Según explica un maestro de Head Start: La Guía ayuda a enfocarse en las habilidades de los niños. Me ayudó a ver que algunos de mis estudiantes actúan en algunas áreas de un dominio a nivel de 18 a 36 meses de edad y al nivel de 36 a 60 en otra.

La Guía me abrió los ojos. Ahora puedo ver a los niños claramente como individuos y planificar para cada uno.

Podemos ver que el concepto de planificación individualizada -o personalizada- es imperante porque, independientemente del currículo que esté aplicando en tu programa, cada niño necesita que le desarrolles un plan personalizado para guiar su aprendizaje. Un plan que cambia y se adapta según el niño desarrolla y adquiere nuevos conocimientos y habilidades – que toma en cuenta la personalidad del niño, sus intereses y sus virtudes.

La creación de planes didácticos individualizados es un proceso permanente que implica lo siguiente: (Nota: dividimos este proceso en pasos para que pueda ver y pensar en cada uno. Lo más probable

es que usted ya aplica muchos de ellos. Con el tiempo ya llegará a enlazar uno con otro cuando esté fomentando el aprendizaje de un niño.)

- OBSERVE al niño para ver en qué momento del desarrollo se encuentra de acuerdo a La Guía.
- “ESCUCHE” todas las claves que da el niño acerca de sus intereses y talentos.
- REFLEXIONE o tome tiempo para considerar lo que sabe acerca de la personalidad del niño, su estilo de aprendizaje, su familia y su cultura.
- PLANIFIQUE según sea el niño.
- IMPLEMENTE sus planes.
- OBSERVE para ver si lo que usted planeó concuerda tanto con el interés, como con la capacidad del niño.
- REFLEXIONE otra vez.
- MODIFIQUE su plan según sea necesario.
- IMPLEMENTE su plan modificado.
- Siga OBSERVANDO, REFLEXIONANDO, PLANEANDO, IMPLEMENTANDO y MODIFICANDO todo el día.

Esta maestra aprovechó los modelos para estimular aprendizaje para crear un currículo personal o plan didáctico para Jerónimo, 4 años. Nos explica: las estrategias de los modelos son un buen recurso cuando estás atascada y buscas nuevas formas de presentarle información a un niño. Jerome, de 4 años, no se sabe ninguna letra aunque cantamos canciones de letras todos los días, usamos etiquetas con nombres en nuestros periodos de círculos y tenemos una pared de palabras a la vista. Buscando en La Guía, encontré la idea de señalarles letreros ambientales como SALIDA y ZONA DE BLOQUES, que podría beneficiarlo a él – y a los demás niños. Voy a probarlo a ver qué pasa y continuar según resulte.

Conexiones Prácticas:

He aquí una buena pregunta para hacerse mientras decide qué oportunidades didácticas ofrecerle a cada niño:

¿Qué pasa con este niño que te sugiere elegir esa actividad?

ALERTA: No tener una respuesta podría indicar que no estás ofreciendo oportunidades didácticas individualizadas o personalizadas.

Tener expectativas realistas para orientar la conducta de los niños de forma positiva

Conocer el desarrollo de los niños le ayuda a sostener expectativas realistas del comportamiento de los niños. He aquí tres ejemplos de conducta típica tomados de La Guía y las edades en que normalmente se manifiestan. Cada uno de estos comportamientos podría interpretarse como un reto en un grupo. Sin embargo, también son señales del aprendizaje y desarrollo del niño.

Como explica una maestra preescolar: el conocimiento sobre el desarrollo nos ayuda a mantener nuestro aplomo, a ser comprensivas y no tomarlo personalmente. El comportamiento de un niño podría ser difícil, pero al menos entendemos que es propio de la edad (o no, y entonces tenemos que buscar apoyo adicional para el niño).

“Mantener nuestro aplomo” -según esta maestra- e interpretar la conducta como algo propio de la edad puede ayudarle a pensar más claramente en formas positivas de guiar (y prevenir) cierta conducta. Puede ser muy práctico preguntarse, “¿Que es lo que el comportamiento de este niño me está diciendo?” Le recuerda que la conducta de los niños significa algo. Tratando de averiguar lo que significa encontrará la información que necesita para poder responder efectivamente.

Le recuerda que la conducta de los niños significa algo. Tratando de averiguar lo que significa encontrará la información que necesita para poder responder efectivamente.

He aquí tres ejemplos – en las palabras de un niño:

Entre 0 a 18 meses:

Quando yo...	Pudiera estar diciendo que...	Maneras que puedes apoyar mi desarrollo y aprendizaje incluyen...
Protesto cuando no quiero hacer algo (como resistir cuando no quiere sentarse en la silla alta) (Dominio II. Desarrollo Social y Emocional: L. Conciencia Personal: Habilidades y Preferencias)	No tengo palabras para decir que quiero estar libre para moverme (gatear, jugar, pararme, caminar). No quiero que me carguen y me metan en esa silla ahora.	Dame un aviso: ya pronto será la hora de estar en tu sillita. Sostenme firmemente para que no salga de tus brazos. Dime que entiendes cómo me siento. Explícame que después del almuerzo puedo volver a bajar al piso a jugar.

Entre: 18 a 36 meses

Quando yo...	Pudiera estar diciendo que...	Maneras que puedes apoyar mi aprendizaje incluyen...
Desafío los límites y me empeño en ser independiente (Dominio II. Desarrollo Social y Emocional. M: Auto Eficacia)	Estoy averiguando quién soy como persona independiente y lo que puedo hacer. Quiero hacer las cosas a mi manera hasta cierto punto, pero necesito que me pongas límites claros para que me ayudes a sentirme seguro.	Ofréceme durante todo el día un montón de oportunidades de ser independiente. Invítame a ayudarte a poner la mesa para la merienda. Organiza y rotula los juguetes en los estantes para que pueda elegir con los que quiero jugar. Pregúntate qué estoy sintiendo y pensando. Bríndame opciones genuinas en cuanto a qué ponerme, comer y hacer. Recuerda qué eres parte de mi "equipo" incluso cuando mi comportamiento sea desafiante.

Entre: 36 a 60 meses

Quando yo...	Pudiera estar diciendo que...	Maneras que puedes apoyar mi aprendizaje incluyen...
Espero un turno durante actividades de grupo a veces (Dominio II. Desarrollo Social y Emocional. O: Dominio Propio: Impulsos y Emociones)	Estoy aprendiendo a jugar y a estar con otros niños. Pero a veces me siento tan impaciente o emocionado que puede ser difícil para mí esperar mi turno. Necesito tu ayuda	Dime que bien lo estoy haciendo cuando me veas esperando turno. Asegúrame que viene mi turno. Averigua cómo hacerme la espera más fácil (poner un cronómetro, sentarte conmigo, decirme cuando me toca el turno). Acude a mí si me ves frustrado con otro niño, o de la situación. Duplica equipo y juguetes populares y diseña actividades que ninguno de nosotros tenga que esperar demasiado.

Conexiones Prácticas:

Mire a través de La Guía, centrándose en la edad de los niños que usted enseña. Busque una conducta que podría ser difícil en un grupo. Añada esa conducta a la primera columna de la tabla anterior. Luego complete las dos columnas restantes.

Compare notas con un colega o compañero de enseñanza.

Discutan lo siguiente: ¿Qué está intentando decirme el niño con esa conducta?

Fortalezca su alianza con las familias

Los miembros de la familia y usted saben y ven diferentes cosas en los niños. Los familiares conocen detalles de la vida de su niño – su comida favorita, cómo ayudarlo a calmarse, que le gustan los insectos, que papá va para la guerra en unas semanas. Usted sabe cómo los niños de ciertas edades crecen y aprenden. Cuando comparte lo que sabe, usted puede obtener un cuadro más completo del niño y colaborar por el mejor interés del niño más eficazmente.

A medida que haga preguntas y escuche para aprender sobre la vida de un niño en casa, La Guía le puede facilitar compartir con las familias información sobre el desarrollo y aprendizaje infantil. A continuación algunos maestros comparten su opinión sobre esto:

- **Referirme a La Guía con las familias les muestra que soy una profesional y que me importa su hijo.** Ver por escrito información sobre el desarrollo facilita compartir un cuadro de lo que debemos buscar y esperar. La información puede ayudarnos a pensar los próximos pasos de un niño y darnos ideas para comenzar a pensar en maneras de ayudarlo a aprender y a crecer.
- **La Guía me ayuda a explicarle a las familias sobre el desarrollo para que tengan expectativas realistas y aprecien lo que su niño puede hacer.** He trabajado con padres que le gritan a sus hijos porque todavía no escriben como los otros niños. Hice un folleto con una “secuencia de escritura” que cuelga en el área de escribir y utilizo en conversaciones para mostrar a los padres los pasos de aprender a escribir. Cuando ven que

su hijo está encaminándose hacia la escritura, disminuye su preocupación y tensión.

Para apoyar su preocupación por el desarrollo del niño

La Guía ofrece una imagen típica del desarrollo. Cuando observe a los niños, puede comparar lo que ve en un niño con las descripciones de los hitos típicos para los niños de esa edad. Con el tiempo, esto puede llevarle a preguntarse, “¿hay un problema con el desarrollo de este niño en un área determinada?” Si la respuesta parece ser “sí”, continúe observando. Anote sus observaciones. Esto le dará documentación para referirse cuando hable con un familiar para averiguar más, o para plantear su preocupación con su supervisor o con un especialista. Como explica una maestra: cuando vamos a las reuniones para estudiantes con necesidades especiales para obtener sus planes individualizados, podemos utilizar La Guía para ayudar en el caso de un estudiante que necesita servicios. Por ejemplo, puedo decir, “hemos intentado estrategias de 18–36 meses... y él tiene 4 ½.” (Nota: La Guía puede alertarnos en un asunto del desarrollo, pero no es un instrumento de detección o evaluación y nunca se debe utilizar para este propósito)

La ayuda temprana hace una gran diferencia

Los niños pequeños aprenden y se desarrollan diferentemente, y estas diferencias suelen ser sólo un reflejo de progreso individual de su crecimiento y desarrollo. Para algunos niños, sin embargo, estas diferencias en el desarrollo son indicios de problemas que necesitan intervención. Un niño que está desarrollándose de una manera típica, pero a un ritmo mucho más lento que otros niños de la misma edad, podría estar sufriendo un retraso en el desarrollo y puede necesitar ayuda para “ponerse al día”. Algunos niños tienen condiciones, tales como síndrome de Down, trastornos del espectro autista y otras discapacidades del desarrollo, que impactan su aprendizaje y desarrollo temprano. A veces, un niño puede retroceder o perder destrezas de desarrollo que ya ha alcanzado, que puede ser un signo de un problema grave de salud o del desarrollo. Maestros y cuidadores podrían ser los primeros en notar estos cambios que plantean una preocupación sobre el desarrollo del niño. Esta es una oportunidad para una discusión abierta y solidaria con sus padres sobre el desarrollo de su niño y cómo la ayuda temprana puede hacer la diferencia.

El primer paso que un maestro/cuidadora puede dar es discutir observaciones y preocupaciones sobre el desarrollo del niño con el padre. Es

importante ser lo más específico posible cuando se habla de preocupaciones con los padres. A veces es un alivio para los padres ver que alguien ha notado y reconocido algo que también les tenía preocupados. Otras veces, los padres no estarán listos para reconocer un asunto, y pueden molestarse o pueden reaccionar negativamente a la sugerencia de que algo anda mal con su hijo.

Cualquiera que sea la reacción, es una buena táctica recomendarles a los padres dar seguimiento a estas preocupaciones con el médico de su hijo u otro proveedor de atención médica primaria. Detección y vigilancia del desarrollo son partes importantes del cuidado de la salud de los niños, y puede que sea necesario una evaluación de salud, y posiblemente otras evaluaciones médicas, cuando se presentan problemas de desarrollo. Los médicos están en la mejor posición para hablar con los padres sobre los pasos necesarios para evaluar la salud y desarrollo de un niño cuando se identifica el problema

También es importante para los maestros/ cuidadores saber sobre recursos que están disponibles para ayudar a los niños pequeños que están experimentando retrasos en el desarrollo o discapacidad. Hay dos programas importantes del estado de Nueva York para los niños pequeños con discapacidades, bajo la Ley Federal para la Educación de Personas con Discapacidad / Individuals with Disabilities Education Act (IDEA).

Intervención Temprana

El Programa de Intervención Temprana del Estado Nueva York/ (NYSEIP):

El NYSEIP es un programa estatal para bebés y niños pequeños de edades desde el nacimiento a tres años de edad con discapacidad o retraso en el desarrollo y sus familias. El programa de intervención temprana es administrado por el Departamento de Salud del Estado de Nueva York a nivel estatal, y localmente, por la ciudad de Nueva York y sus cincuenta y siete condados. Todos los condados y la ciudad de Nueva York tienen una Oficial de Intervención Temprana responsable de asegurar que bebés y niños pequeños que necesitan servicios de intervención temprana sean identificados y evaluados.

Para obtener información de contacto de la Oficial de Intervención Temprana en tu área visita: http://www.health.state.ny.us/community/infantschildren/early_intervention/county_eip.htm.

Los niños que son referidos a su Oficial de Intervención Temprana con un presunto retraso del desarrollo o discapacidad tienen derecho a una evaluación multidisciplinaria gratis, para determinar las necesidades de servicio y elegibilidad. Para cualificar para los servicios, los niños deben ser menores de 3 años de edad y tener una incapacidad confirmada o haber establecido el retraso de desarrollo, según lo definido por el estado, en uno o más de las siguientes áreas de desarrollo: física, cognitiva, comunicación, socio-emocional o adaptación. Se elaboran planes de servicio familiar individualizado (IFSP) para los niños que son elegibles para el programa, para brindar servicios de intervención temprana para atender necesidades del niño y ayudar a las familias a mejorar y apoyar el desarrollo de sus hijos. Todos los servicios de intervención temprana son proporcionados sin costo alguno para los niños elegibles y sus familias.

Bajo la ley y reglamento de salud pública, los proveedores de cuidado infantil y proveedores de atención médica del niño son fuentes de consulta principal para el programa de intervención temprana. Como fuentes de consulta primaria, los cuidadores son responsables de hablar con los padres cuando están preocupados por el desarrollo del niño; informar a los padres de los servicios disponibles para la intervención temprana y cómo pueden ayudar estos servicios; informar a los padres sobre cómo referir al niño para servicios de intervención temprana y ayudar a los padres a hacer el referido, si piden ayuda. No se puede referir a un niño al Programa de Intervención Temprana si los padres del niño se oponen.

Recuerde que a menudo lo mejor es recomendar que los padres hablen con su pediatra primero cuando surge una preocupación sobre el desarrollo del niño, para decidir sobre los próximos pasos a tomar en la intervención temprana.

Para más información sobre el Programa de Intervención Temprana del Estado de Nueva York, incluyendo cómo pedir folletos gratis y otros recursos informativos sobre el programa, visite el sitio web de NYSEIP en http://www.health.state.ny.us/community/infantschildren/early_intervention/county_eip.htm.



Educación Especial Preescolar

Los niños de tres a cinco años se remiten al Comité Local de Educación Especial Preescolar. Cada distrito escolar tiene un Comité de Educación Especial Preescolar (CPSE) que se encarga de organizar la evaluación de los niños con algún indicio de discapacidad y recomendar programas de educación especial preescolar para niños elegibles que tienen discapacidad por razones mentales, físicas o emocionales que afectan el aprendizaje infantil. Los padres son miembros del Comité para su hijo.

Las evaluaciones deben ser amplias y proporcionar información sobre las destrezas y necesidades específicas de cada niño. La evaluación individual debe incluir una variedad de estrategias y recursos de evaluación, tales como obtener información de los padres, para reunir información funcional, de desarrollo y académica sobre el niño, lo cual puede ayudar a determinar si es un niño preescolar con una discapacidad, así como el contenido del programa del niño de educación individualizada (IEP). Una evaluación revelará información sobre lo que el niño necesita para participar y progresar en actividades apropiadas.

Las pruebas y exploraciones, como parte de una evaluación, deben estar en la lengua del niño e

implementadas por personas entrenadas con experiencia y certificadas. Las pruebas deben ser justas y no discriminar racial o culturalmente.

Una evaluación inicial para determinar las necesidades de un niño preescolar debe incluir:

- un examen físico
- una evaluación psicológica
- la historia social
- observación del niño en un entorno apropiado a su edad
- otros exámenes o evaluaciones que sean apropiadas para el niño (como una evaluación del habla y el lenguaje o una evaluación de la conducta funcional)

Información sobre publicaciones de Educación Especial Preescolar está disponible en el sitio web para la Educación Especial del Departamento de Educación del Estado en <http://www.p12.nysed.gov/specialed/publications/topiclist.htm#>



Cómo Puede La Guía Apoyarlo a Usted?

Maestras de todo el estado compartieron las siguientes ideas sobre las maneras en que La Guía podría respaldarlos. La Guía puede ayudarle a:

Trabajar con colegas para observar y estimular el desarrollo y aprendizaje de los niños.

- **La Guía nos provee un lenguaje común cuando nos reunimos como equipo en nuestra pre escuela.** Cada cual planifica e implementa de diferentes maneras. Pero gracias a La Guía podemos comunicarnos más claramente cuando hablamos con los demás, por ejemplo, acerca de cómo enseñarle a los niños sobre geografía o diferencias entre la gente.
- **La Guía nos brinda a mi colega y a mí un enfoque común para la observación del cuidado infantil en mi hogar.** Esta semana nos centramos en cómo los niños utilizan la escritura para propósitos variados. Después compararemos notas para planear maneras de fomentar en cada niño el desarrollo de destrezas en esta área.
- **Ver que los niños están aprendiendo activamente.** Puedes ver dónde están los niños ahora y donde podrían estar en su desarrollo de aquí a 3 meses.

Ser responsable por lo que hace con los niños Como este maestro de pre-kínder explica, este recurso le ayuda a decir aquí es donde los niños comenzaron. Esto es lo que hice. Este

niño llegó hasta aquí. De esta manera La Guía puede ayudarme a ver si estoy siendo eficaz y al mismo tiempo me da información e ideas que me pueden ayudar a ser más eficaz.

Reformular ideas aprendidas en capacitaciones profesionales para utilizarlas.

Las conferencias y entrenamientos que he asistido últimamente han estado presionando hacia la alfabetización, matemáticas y ciencias. Eso es genial. Nuestra sociedad necesita personas expertas en estas áreas. Pero a veces nos olvidamos de los conceptos básicos sobre el apresto de los niños. La Guía puede ayudarnos a adaptar las ideas que tenemos para acomodarla de acuerdo a los niveles de los niños que enseñamos.

Último pero importante, como una maestra dijo: “Esta Guía puede ser tonificante”. Estar sacando ideas todos los días puede estancarlo en su propia rutina de hacer las cosas. La Guía puede ser un tónico — dándole ideas, despertándola para ver lo que son los niños y ayudarla a apreciar la importancia de su labor.

Obstáculos para emplear La Guía (o por qué La Guía a veces termina recogiendo polvo)

Es muy larga. Ya tenemos tanta lectura y papeleo. No veo a nadie sentado y leyendo por su propia cuenta este documento enorme. (Recuerda esto: La Guía es un recurso para

referirse sobre áreas específicas de desarrollo de los niños. Generalmente usted puede encontrar lo que necesita saber de un vistazo).

Ya tenemos tantas reglas y requisitos del estado y de nuestro propio programa para aprender.

No puedo hacer más. Para ser honesto, explica un maestro de niños pequeños, muchos maestros que conozco pensarán “Ni me voy a molestar” (Considere esto: La Guía es su recurso. No es un requisito; aunque lo más probable es que puede ser útil cuando esté completando documentación requerida y manteniendo los registros.)

Ya estamos utilizando estándares. ¿Por qué necesitamos también una Guía de Aprendizaje Infantil? (Considere esto: Los Estándares de Pre-Kínder: Fundamentos para la Base Común, creado para el Pre kindergarten Universal del Estado de Nueva York enfocan más en las destrezas. Muestran lo que deben saber y ser capaces de hacer los niños al final del año 4. La Guía de Aprendizaje Infantil ayuda a los maestros a ver el continuo del desarrollo en todos los dominios para todas las edades desde el nacimiento hasta 5. Este es un recurso para todos los docentes inclusive para los maestros de UPK. De hecho, La Guía puede ayudar a un maestro a cumplir los estándares de Pre-kínder.)

No tengo suficiente tiempo. Sería maravilloso si pudiéramos planificar cada día para cada niño. La realidad es que cada día enseñamos 2 grupos pequeños de niños y cada uno está en un nivel diferente. Uno puede planificar todo lo que quiera pero con tan sólo 2 horas y media con los niños, y luego a documentarlo todo, y encima de eso, sentirme bien. Es algo abrumador. (Considere esto: Al igual que esta otra maestra pensé que no tenía tiempo. Pero al leer las pautas de La Guía según las necesite, una sección a la vez, así se puede).

Muchos maestros no quieren admitir lo poco que saben sobre el desarrollo infantil.

Sé que he olvidado mucho de lo que aprendí en la escuela. (Considere esto: nadie sabe todo en cuanto al desarrollo infantil. Siempre hay algo nuevo que aprender. La Guía puede ayudar.)

Sigamos Adelante

He aquí algunas sugerencias de otras maestras:

“Utilícela como un recurso de consultar. Tome un poco a la vez. Centrarse en los indicadores de

los niños de su edad... Se puede hojear rápido hasta un dominio específico. Con el tiempo llegará a ser parte de su conocimiento.”

“Enfoque las edades de los niños que enseña.

Luego puede seguir hacia adelante o hacia atrás según sea necesario para cubrir las capacidades individuales. Como maestra de pre-K, no necesita concentrarse en las edades de 0 a 18 meses.”

“Consulte La Guía para ver cuánto han crecido y aprendido los niños antes de entrar en su programa.

La Guía puede ayudarme a ver de dónde vienen los niños de mi grupo. Me recuerdan que el desarrollo es un proceso continuo.”

“Mantener La Guía en un lugar donde usted puede encontrarla enseñada. Nunca la usará si tienes que ponerte a buscarla.”

“Trabajar con alguien que tiene experiencia aprovechando este recurso.

Un nuevo maestro puede intimidarse o dudar en utilizarlo. Pero una vez que sepa lo que está buscando, verá que es un recurso valioso.”

“Juntarse con otros colegas para pensar en cómo aprovecharla al máximo.

Pregunte a sus compañeros cómo utilizan La Guía. Comparta sus ideas con ellos. Lo que decimos y hacemos todos los días hace una diferencia en las vidas de los niños pequeños. La Guía puede ayudar a asegurar que usted está influyendo positivamente en el desarrollo y el aprendizaje de los niños.”

Referencias

Howes, C., & S. Ritchie. 2002. *A matter of trust: Connecting teachers and learners in the early childhood classroom.* New York: Teachers College Press. Center for Social and Emotional Education n.d.. School climate research summary. <http://www.schoolclimate.org/climate/documents/schoolClimate-researchSummary.pdf>

National Scientific Council on the Developing Child. (2004). *Young children develop in an environment of relationships.* Working Paper No. 1. Adquirido en <http://www.developingchild.net>



Introducción A La Guía

Enseñar a los niños pequeños implica conocerlos. La enseñanza infantil requiere que estemos dispuestos a aprender más sobre ellos.

Cuanto más aprendamos sobre las complejidades del proceso del desarrollo de los niños, más podremos llegar a conocerlos y a apreciarlos como verdaderos individuos. Esto además de facilitar la relación, también facilita tomar decisiones para fomentar mejor su desarrollo y aprendizaje. Esta Guía pone a su alcance la información que necesita para poder decidir cómo:

- Crear un ambiente acogedor que refleja los distintos intereses, habilidades y culturas de las familias de los niños.
- Fomentar una relación cálida y confiada con cada niño y familia.
- Planear y brindar oportunidades didácticas que refuercen el conocimiento actual del niño¹ y que amplíen su pensamiento, expandan su conocimiento de sí mismos, su relación con otros y con el mundo que les rodea.

Este documento fue creado para difundir nuestro conocimiento sobre la naturaleza de los niños en general. Según vaya conociendo a los niños individualmente, podrá aplicar esta información como una guía para ayudarle a ver el trayecto del desarrollo de cada niño – un trayecto que está influenciado por la cultura del niño, sus habilidades y temperamento.

A primera vista, La Guía puede impresionar, pero si la hojea brevemente, verá que es simplemente una lista de los pilares del desarrollo que los niños



suelen completar entre el nacimiento y los 5 años de edad. Si usted labora con niños en un centro de cuidado infantil, guardería, centro de desarrollo infantil, centro de cuidado infantil de un campus, una escuela o en el hogar; y si los niños que cuida y enseña son bebés, niños pequeños o niños en edad preescolar, esta Guía es para usted.

Dominios

Los pilares del desarrollo componen las áreas generalmente aceptadas como representativas del desarrollo integral del niño y están divididos en cinco dominios:

Dominio I – Bienestar Físico, Salud y Desarrollo

Motriz – Se refiere a la condición corporal general del niño y cómo el niño mueve su cuerpo.

Dominio II – Desarrollo Social y Emocional

– Se refiere la capacidad del niño para crear y mantener relaciones sociales con niños y adultos.

Dominio III - Enfoques de Aprendizaje

– Se refiere a las cualidades esenciales e innatas de los niños y cómo estas influyen el aprendizaje y la adquisición de conocimiento.

Dominio IV – Cognición y Conocimientos

Generales – Cubre la capacidad del niño para adquirir conocimientos por pensar, entender e interactuar con el mundo.

Dominio V – Lenguaje, Comunicación Y

Alfabetismo – Se refiere a la capacidad del niño para comunicar claramente sensaciones o pensamientos por medio del habla, gestos o escritura y también la capacidad de interpretar lo que otros le comunican verbalmente, con gestos o por escrito.



Edad Grupal

Los 5 dominios agrupan a los niños en 3 edades:

- Infantes (Nacimiento a 18 meses)
- Primera Edad (18 meses a 3 años)
- Pre-escolares (3 a 5 años)

Esta agrupación de las edades se ha mantenido deliberadamente amplia porque el calendario de desarrollo de cada niño es impulsado por la composición genética del niño e influenciado por su entorno – específicamente por la crianza distintiva de su propia cultura, que va a determinar a lo que estará expuesto, y cuándo y cómo va a estar expuesto. Todas estas cosas influyen en su ritmo de desarrollo. La amplitud en los niveles de edad asigna tiempo suficiente para que el niño se desarrolle a su propio ritmo en su propio estilo.

Los niños aprenden mucho en los primeros cinco años de vida. Nunca más crecerán y se desarrollarán a un ritmo tan rápido y les toma tiempo para dominar esas destrezas que adquirirán en esos primeros años.

Si empezamos diciendo: “a los 6 meses un niño debe hacer tal y tal”, corremos el riesgo de marcar como retrasado o deficiente a un bebé que no está exhibiendo ese comportamiento a los 6. Sin embargo, si enumeramos las destrezas en el mismo orden en que se adquieren; y deliberadamente nos apartamos de las limitaciones de las divisiones rígidas, le damos tiempo al niño para desarrollarse a su propio ritmo personal y evitamos que sus adultos se preocupen innecesariamente creyendo que “algo anda mal.”

Durante la infancia, el niño depende totalmente de los adultos que lo cuidan. Tendrá que desarrollar un fuerte vínculo con al menos una persona para sentirse seguro y libre de hacer todo el trabajo de la infancia. Aprenderá a comer, a controlar su cuerpo, empezará a aprender a comunicarse y a explorar el mundo con todos sus sentidos. Esto suele suceder aproximadamente a los 18 meses.

Como niño pequeño, aprende quien es como individuo específico. Su noción de sí mismo se formará mientras se esfuerza por ser independiente y va logrando control (de sus funciones corporales, sus impulsos y sus emociones fuertes), todo esto mientras explora y hace sorprendentes descubrimientos sobre el mundo que le rodea. Está desarrollando su capacidad de comunicación. Ocupado como está, recoge indicios sobre quién es y cómo debe comportarse de las reacciones de la gente hacia él. Es una etapa fascinante y a veces

retadora en la vida de un niño y los adultos que lo rodean. Necesitará su contribución para asegurar que surja de este periodo con un sentido de eficacia, confianza y dignidad. Definimos la niñez temprana o “toddler” entre 18 meses a 3 años.

Los años preescolares, de los 3 a los 5 años de edad, son un período para refinar muchas de las destrezas básicas aprendidas, y centrarse especialmente en las destrezas sociales. Estos son los años cuando el niño comienza a comprender que los otros podrían tener opiniones diferentes a las suyas y tenga que transar o negociar. Aprenderá que la suya no es la única manera y que la necesidad del grupo debe prevalecer sobre la suya propia. Desarrollará verdaderas amistades con sus compañeros y ampliará el círculo de las personas con quien se relaciona. Aprenderá jugando – solo, con sus amigos, adentro y afuera.



Con el apoyo de adultos cariñosos y confiables, para el tiempo en que el niño llegue a su quinto cumpleaños habrá desarrollado la capacidad para llevarse bien con otros, conocimiento básico sobre el mundo que le rodea, y un sentido de sí mismo como un aprendiz competente y eficaz – aspectos fundamentales para triunfar en la escuela y en la vida.

El Desarrollo No Puede Forzarse

El periodo hasta la edad de 5 años es una jornada que no se puede apurar. Más bien, esos años son para disfrutar los logros del niño. Este no es el tiempo para empujar lo académico, o tratar de “prepararlo” para el kindergarten. Poner a un niño de 4 años a trabajar para prepararse para kindergarten es un concepto tan absurdo como poner a un bebé de 2 meses de edad a practicar a ponerse de pie para que esté listo para caminar a los 14 meses. Con estas directrices, le animamos a mirar la etapa desde el nacimiento hasta los 5 años como un tiempo precioso – tiempo en que se les permite a los niños ser niños.

Estrategias para Fomentar el Desarrollo y Adelantar el Aprendizaje

A través de La Guía, hemos incluido ejemplos de estrategias que puede utilizar para fomentar el desarrollo de los pilares. Estos ejemplos son tan sólo para ayudarle a determinar, y a consultar con colegas, sobre otras alternativas.

Utilice estos ejemplos para afianzar su práctica en el conocimiento de cómo los niños se desarrollan y aprenden. Esto contribuirá a asegurar que siempre mantenga la vista en cómo los niños se desarrollan sin distraerse con “modas” y “tendencias” sobre la primera infancia que ponen el énfasis en lograr que usted se concentre exclusivamente en el aprendizaje de la lectura o las matemáticas. Aunque si bien es cierto que estas áreas se consideran importantes y deben cubrirse en su programa, a veces es fácil perder el enfoque en el niño y caer en la última técnica o actividad de moda.

Esta Guía también le servirá para evaluar su capacidad y sus niveles de destrezas y deficiencias. Puede que su propia investigación y experiencia en áreas de desarrollo que conoce muy bien le han proporcionado un inventario sólido y eficaz de estrategias para promover esas áreas. Lo más probable es que también hay zonas en que está menos familiarizada y no está segura de cómo facilitarles a los niños oportunidades didácticas.



Reconocimientos

LA GUIA DE APRENDIZAJE INFANTIL del Estado de Nueva York no existiría sin las contribuciones de los numerosos individuos que donaron su tiempo, energía e intelecto para la creación de este documento.

Frances Alvino	Nancy T. Cupolo	Marjorie Goldsmith	Cynthia Lashley	Carol Rasowsky
Pat Amanna	Desalyn De-Souza	Tiffany Gonsalves	Mary Lavin	Joan Rochetta
Bailey Amuso	Denise Dowell	Shari Gruber	Clare Maloney	Tina Rose-Turrioglio
Mary Ellen Bardsky	Marsha Dumka	Lynnette M. Haley	Wendy McLeish	Sage Ruckterstuhl
April Barrett	Tammy Dunn	Ashmay Haywood	Angela Moran	Sandy Rybaltowski
Liz Belsito	Evelyn Efinger	Barbara Hogan	Liege Motta	Sherone Sanchez
Maria Benejan	Lori Fallon	Jessica Howe	Leigh Mountain	Marcia Scheer
Carmelita Bota	Colleen Faragon	Nancy Hughes	Mary Louise Musler	D. Schulmann
Yvonne Martinez Brathwaite	Colleen Farrell	Joyce James	Hana Myjer	Debbie Silver
Jane Brown	Lily Fernandex- Goodman	Jackie Jones	Barbara Nilsen	Nancy Simko
Kathy Burton	Ann M. Fraser	Kristen Kerr	Donna Noyes	Kaylan Sobel
Claudine Campanelli	Bob Frawley	Jennifer Kinard	Lynnette Pannucci	Karen Sperb
Regina Canuso	Doris Fromberg	Eleace King	Teresa Perez	Hamish Strong
Rebecca Chauvin	Nancy Gabriel	Deborah King	Susan Perkins	Gambi White Tenant
Hsuan- Mei Chien	Dianne Galante	Abbe Kovacik	Patricia Persell	Rebecca Valenchis
Terry Chylinski	Cinthia Gil	Sue Kowaleski	Isadora Polanco	Esperanza Velasquez
Sherry Cleary	Debbie Giroux	Belinda Kwan	Melanie Pores	Michele Washington
Nancy Collins	Cecile Gleason	Nicole LaBar	Jackie Radell	Lynda Weismantel
Pedro Cordero	Colleen Goddard	Candace Larue	Sanjiv Rao	Elise N. Weiss

Expresamos nuestra gratitud a Pat Kemp por su contribución a las introducciones de sección y a Amy Laura Dombro por trabajar con los maestros en todo el estado y capturar sus voces cuando escribió "Para los Maestros: Cómo Aprovechar La Guía de Aprendizaje Infantil al Máximo."

Gracias a Agri-Business Child Development y Head Start del Condado de Warren por compartir fotografías de sus niños en acción. Fotos en las páginas 40, 41, 46, 111, 115 fueron tomadas por Todd Boressoff en 2007. Fotos en las páginas 16 y 78 fueron tomadas por C. Stein.

Gracias a Mercedes A. Villamán por la edición y traducción al español, y a Dorothy Robinson por preparar esta Guía para impresión.



Dominio I

Bienestar Físico, Salud y Desarrollo Motriz

- A. Destrezas Motrices Gruesas
- B. Destrezas Motrices Finas
- C. Destrezas Sensorio-Motrices
- D. Aptitud Física: Actividades Diarias
- E. Aptitud Física: Variedad y Bienestar
- F. Destrezas de la Vida Diaria
- G. Destrezas de la Vida Diaria: Higiene
- H. Nutrición
- I. Prácticas Seguras
- J. Reglas y Dominio Propio



DOMINIO I

Bienestar Físico, Salud y Desarrollo Motriz

El bienestar físico, la salud y el desarrollo motriz ocurren siempre y cuando los niños puedan aprovechar al máximo las oportunidades de aprendizaje.

Este dominio comprende cuatro categorías: Desarrollo Motriz, Aptitud Física, Destrezas de la Vida Diaria, Nutrición y Prácticas Seguras.

El desarrollo motriz es la capacidad del niño para mover y controlar varias partes de su cuerpo y generalmente se divide en tres áreas:

1. Motriz Grueso – La capacidad de mover y controlar los músculos grandes del cuerpo: cuello, tronco y extremidades
2. Motriz Fino – La capacidad de mover y controlar los músculos pequeños del cuerpo, los dedos, muñecas y en menor medida, los dedos de los pies
3. Sensorio-motriz – El uso de los sentidos – vista, oído, tacto, olor y sabor – para guiar los movimientos

Hay tres principios generales que rigen el desarrollo motriz:

Céfalo-caudal – se refiere al desarrollo motriz que avanza desde la cabeza hacia los pies. Como se puede observar, un bebé primero controla su cabeza con los músculos del cuello antes de poder emplear los músculos de sus piernas.

Próximo-distal – se refiere al desarrollo de los músculos más cercanos al centro del cuerpo hacia los más lejanos. Esto se observa cuando un bebé se acerca hacia algo con sus hombros y los músculos del brazo antes de poder recoger o agarrar, que requiere el uso de los músculos de sus manos y dedos.

Integración sensorial – se refiere a la aplicación de la información adquirida a través de uno o más sentidos para moverse adecuadamente. Un ejemplo común es ver una golosina e intentar alcanzarla.

El aspecto de Aptitud Física se incluye para recalcar que durante los primeros años los niños adquieren actitudes y hábitos que contribuirán a desarrollar una vida sana y activa, y para prevenir la obesidad y los problemas de salud relacionados con el exceso de peso que aquejan a nuestro país. Si le brindamos un buen comienzo, nuestros niños disfrutarán de más energía, resistencia y habilidad para participar

y aprovechar el aprendizaje y la diversión de las actividades físicas por el resto de sus vidas.

Aumentar la competencia en Destrezas de la Vida Diaria, tales como patrones de descanso saludables, vestido e higiene dental, contribuirá a asegurar la salud física de los niños y promover hábitos saludables para toda la vida.

La Nutrición es clave para la buena salud y el buen desarrollo hoy y siempre. En esta sección discutimos la creciente capacidad infantil de reconocer alimentos saludables y el apoyo necesario para que ellos prueben alimentos nuevos y sanos en sus comidas y meriendas.

Con la conciencia de las prácticas seguras, los niños se inician en el desarrollo constante para preservar su bienestar físico. Algún día el niño podrá aplicar en su vida cotidiana en el hogar, su escuela y en la comunidad, las lecciones aprendidas en la primera infancia para evitar sustancias, situaciones y objetos peligrosos. La capacidad de seguir las reglas y saber cuándo y cómo

pedir ayuda son también destrezas primordiales que los niños aprenderán con la práctica.

Dominio I: Bienestar Físico, Salud Y Desarrollo Motriz

- A. Destrezas Motrices Gruesas
- B. Destrezas Motrices Finas
- C. Destrezas Sensorio-Motrices
- D. Aptitud Física: Actividades Diarias
- E. Aptitud Física: Variedad y Bienestar
- F. Destrezas de la Vida Diaria
- G. Destrezas de la Vida Diaria: Higiene
- H. Nutrición
- I. Prácticas Seguras
- J. Reglas y Dominio Propio



A. Destrezas Motrices Gruesas

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales:	Indicativos Generales:	Indicativos Generales:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Levanta la cabeza y el pecho cuando está bocabajo. 2. Sostiene la parte superior del cuerpo con los brazos mientras está bocabajo 3. Gana control de los movimientos de brazos y piernas 4. Se voltea (bocarriba y bocabajo) 5. Golpea cosas con las manos y patear con las piernas 6. Se sienta con ayuda 7. Se mece hacia adelante y hacia atrás en sus manos y rodillas, y después gatea 8. Se sienta sin ayuda 9. Se pone de pie agarrándose de algo o de alguien 10. Se para solito (hace "solitos") 11. Camina agarrándose 12. Camina 13. Se inclina o se agacha para explorar cosas en el suelo 14. Intenta subir escaleras, con asistencia 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lleva juguetes u objetos mientras camina 2. Camina y corre con destreza, cambiando de velocidad y dirección 3. Camina hacia atrás 4. Se sube y se baja de la cama o de una silla de adultos firme 5. Golpea objetos con intención y precisión (martilla una clavija con precisión) 6. Salta en su lugar 7. Tiene una capacidad básica para patear y lanzar una pelota 8. Se para en un solo pie brevemente 9. Se inclina hacia el frente fácilmente sin caerse 10. Camina en línea recta 11. Baja escaleras colocando ambos pies en cada peldaño; sube escaleras alternando los pies con apoyo/agarrándose 12. Utiliza los pies para empujar hacia adelante y hacia atrás cuando esta subido en un juguete 13. Corre bastante bien y maneja las escaleras alternando los pies 14. Pedalea un triciclo de tamaño adecuado 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Camina, corre y se desplaza alrededor de obstáculos y esquinas 2. Gatea a través de un tunelito o debajo de las mesas 3. Se sube a los aparatos de jugar 4. Lanza la bola sobre la mano con cierta precisión 5. Atrapa bolas grandes con las dos manos 6. Patea la bola hacia delante 7. Salta hacia adelante en un pie sin perder el equilibrio 8. Salta en dos pies y sobre objetos pequeños con equilibrio y control 9. Galopa con habilidad 10. Pedalea parejamente en el triciclo y navega bien por esquinas y obstáculos 11. Sube y baja las escaleras, usando pies alternos, sin ayuda 12. Camina hacia atrás y corre con suficiente control para paradas repentinas

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Brinde oportunidades para que el niño se mueva libremente, incluya tiempo bocabajo.
- Ofrezca una variedad de objetos para tirar, halar y agarrar.
- Juegue interactivamente y cántele canciones de la cultura del niño que envuelven las manos y los pies.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Brinde oportunidades para que el niño corra, lance, salte y trepe.
- Ofrezca actividades físicas que fomenten el equilibrio (mecerse, rodar, girar).
- Modifique las actividades para garantizar la participación de niños con necesidades especiales (provea rampas o escalones bajos para garantizar el acceso a equipo de trepar).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Brinde equipo seguro y ambientes con varios niveles de capacidad (triciclos, neumáticos, aros, bolas, barras, equipo para treparse).
- Enséñeles nuevas destrezas (saltar, lanzar sobremano, saltar la cuerda, bailar el aro, natación).
- Ofrezca oportunidades para bailar y otras actividades de movimiento que utilizan ambos lados del cuerpo (p. ej., flexión, torsión, estiramiento, equilibrio).

B. Destrezas Motrices Finas

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales:	Indicativos Generales:	Indicativos Generales:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Agarra los dedos de los cuidadores 2. Juega con sus propios pies/dedos de los pies y descubre las manos 3. Consistentemente alcanza juguetes, objetos y biberón con ambas manos 4. Imita aplaudir o decir adiós 5. La coordinación de los movimientos de mano a boca aumenta con la auto alimentación si es aceptable culturalmente. 6. Transfiere objetos pequeños de una mano a otra 7. Pone y vacía objetos de recipientes 8. Coge objetos con los dedos pulgar e índice 9. Pasa las páginas de libros grandes, a menudo muchas páginas al mismo tiempo 10. Hace marcas en papel moviendo todo el brazo cuando escribe- usa implementos de dibujo (lápiz grueso, creyón, marcador) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pasa las páginas de libros una a la vez, la mayor parte del tiempo 2. Garabatea con creyones y comienza a imitar marcas (un círculo) 3. Dobla la manta, pañales de tela o papel, con asistencia 4. Vierte el contenido de un envase a otro recipiente 5. Abre puertas, girando y tirando los pomos de las puertas, con asistencia 6. Utiliza algunos utensilios, si es culturalmente aceptable 7. Trabaja en rompecabezas simples (completa rompecabezas simples, utiliza la caja de clasificador de formas) 8. Desenrosca tapas pequeñas 9. Comienza a vestirse y desvestirse por sí solo 10. Apila, ordena y ensarta objetos 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Come con utensilios 2. Utiliza varios implementos de dibujo y arte (lápices de colores, pinceles, pintura de dedos) 3. Copia formas y diseños geométricos 4. Abre y cierra las tijeras romas con una mano 5. Progresa en destrezas de cortar, agarrando apropiadamente y con cierto grado de precisión 6. Manipula pequeños objetos con facilidad (cuentas y poniendo objetos pequeños en orificios) 7. Se viste y desviste solo, se abotona y maneja el zipper/cremallera 8. Utiliza la grapadora o el perforador de papel 9. Completa rompecabezas cada vez más complejos (rompecabezas de 3 a 10 piezas) 10. Escribe letras o números reconocibles

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje:

- Brinde oportunidades para que el niño alcance objetos.
- Permita que el niño sujete y sostenga una variedad de objetos.
- Ofrezcale alimentos apropiados que se comen con los dedos para que el niño los coma (como cereales secos, verdura cocidas).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje:

- Fomente experiencias que requieran el uso de las manos en muchas posiciones diferentes (pintar en un caballete vertical).
- Invite al niño a participar en actividades que promuevan el movimiento individual de los dedos (juego de dedos, escribir en un teclado de juguete, tocar música).
- Demuestre límites claros y coherentes sobre objetos y situaciones peligrosas (p. ej., no jugar con fósforos, encendedores, ni tijeras sin supervisión, no insertar objetos en los enchufes eléctricos).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje:

- Brinde actividades para que la mano fortalezca el agarre (utilizando plastilina, perforadora de papel).
- Fomentar la práctica del agarre de tenaza usando el pulgar y el índice (p. ej., pegando pequeños trozos de papel, despegando-pegando calcomanías, recoger objetos pequeños con los dedos).
- Modificar las actividades para garantizar la participación de niños con necesidades especiales (fije agarraderas de goma para lápices y plumas).

C. Destrezas Sensorio-Motrices

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales:	Indicativos Generales:	Indicativos Generales:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Chupa suavemente el pezón (pecho o botella) 2. Responde girando hacia el sonido y el tacto 3. Enfoca los ojos en objetos cercanos y lejanos 4. Explora el entorno con las manos y la boca 5. Mueve objetos de una mano a la otra 6. Coordina movimientos de viso manual (pone objetos en recipientes grandes) 7. Analiza y responde a diferentes texturas (mesas duras, cojines suaves) 8. Comienza a comer comida de mesa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Realiza movimientos creativos básicos, guiado por adultos o solo (baila con música o ritmo) 2. Come alimentos que requieran más masticación (cuando camina evita tropezar con los muebles) 4. Exhibe coordinación viso manual (construye con bloques, completa rompecabezas simples o ensarta cuentas grandes) 5. Disfruta trepándose, subiendo cuestras, deslizándose y columpiándose) 6. Juega con materiales de diversas texturas (arena, agua, hojas) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Físicamente reacciona apropiadamente a su entorno (dobla las rodillas para amortiguar el aterrizaje, se mueve rápidamente para evadir obstáculos) 2. Demuestra conceptos a través del movimiento (imita un animal con su movimiento, sonidos, vestuario y dramatización) 3. Mejora la coordinación viso manual (p. ej., atrapa un balón rebotado) 4. Disfruta de empujar objetos, subir escaleras cortas, columpiarse y deslizarse

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje:

- Supervise el nivel de ruido del entorno del niño (evite juguetes electrónicos en la cuna, proteja los oídos del bebé de ruidos fuertes).
- Brinde tiempo diario para que el niño se mueva en el suelo en un ambiente seguro.
- Coméntele durante las actividades diarias sobre los colores, sonidos, temperaturas, olores y sabores de las cosas.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje:

- Fomente actividades físicas que integran los movimientos del niño con todos los sentidos (juego de sombra, pintar con los pies, juegos infantiles).
- Modele movimientos e invite a los niños a participar (bailar o tocar el tambor).
- Brinde objetos para coger y lanzar (por ejemplo, las bolas grandes, suaves; bolsas de granos).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje:

- Desarrollar juegos de palabras y cantar canciones que se refieran al cuerpo (Siga al Líder; Veo-Veo, Hojita Verde, Con la Mano Arriba, Chinita Soy, o Cabeza, Hombros, Rodillas y Pies).
- Arregle una carrera de obstáculos de sillas, palos, cajas y dé direcciones ("ir sobre la caja, debajo de la silla y al lado del palo").
- Brindar oportunidades para que el niño corra subiendo y bajando colinas y caminos serpenteantes.





D. Aptitud Física: Actividades Diarias

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales:	Indicativos Generales:	Indicativos Generales:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se muestra alerta cuando está despierto 2. Mantiene actividad física estructurada por lo menos de tres a cinco minutos consecutivos 3. Inicia juego activo, explorando e interactuando con su entorno 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Participa activamente en juegos, juegos al aire libre y otras formas de ejercicio 2. Corre espontáneamente por la habitación o en el patio 3. Participa en actividades físicas no estructuradas por lo menos 60 minutos (acumulativamente) y hasta varias horas cada día 4. Mantiene actividad física entre moderada y vigorosa por lo menos durante 10 minutos consecutivos, y por lo menos 30 minutos al día 5. Duerme bien, despertando descansado y listo para las actividades diarias 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lleva mochila u objetos livianos por distancias cortas 2. Practica repetidamente nuevas destrezas 3. Participa de actividad física no estructurada por lo menos 60 minutos y hasta varias horas al día 4. Participa en actividades físicas organizadas un total de al menos 60 minutos cada día, y mantiene actividad física durante al menos 15 minutos consecutivos 5. Permanece despierto excepto durante la hora de la siesta

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Bríndele varias horas de movimiento libre cada día, inclusive bocabajo.
- Modele actividades físicas diariamente (caminar, correr, levantar objetos).
- Provea horarios y rutinas regulares de siestas y de dormir.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Provea un mínimo de 60 minutos diarios de actividad física.
- Ofrezca objetos comunes para la actividad física estructurada (equipo del tamaño del niño, instrumentos musicales, participando en canciones y ritmos básicos).
- Limite el tiempo del niño frente a la pantalla (ver televisión y vídeos, juegos de ordenador) a un máximo de media hora al día de programación infantil de calidad (niños mayores de 2 años).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Brinde una variedad de oportunidades diarias para que el niño participe en actividades físicas.
- Ofrezca un mínimo de 60 minutos de actividades físicas organizadas cada día (para que el niño suba, baje, cruce, pase y se mueva alrededor de las cosas; incorporar música al movimiento).

E. Aptitud Física: Variedad y Bienestar

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales:	Indicativos Generales:	Indicativos Generales:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Ensaya nuevas actividades motrices gruesas, a menudo con asistencia 2. Explora el entorno con su cuerpo 3. Muestra estar cómodo al aire libre 4. Responde a señales ambientales para relajarse y descansar 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Intenta nuevas actividades que requieren movimiento físico, sin ayuda de un adulto 2. Participa activamente en juegos, bailes, juegos al aire libre y otras formas de ejercicio 3. Se arriesga prudentemente con su cuerpo en el espacio 4. Prefiere las actividades dinámicas a las pasivas una porción del tiempo 5. Ayuda con tareas físicas adecuadas (despejar su propio espacio en las comidas, limpiando juguetes, jugando a lavar los platos periódicamente) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Participa en diferentes actividades físicas (caminar, subir, lanzar, bailar) con entusiasmo 2. Combina varias actividades físicas yendo de un lugar a otro (marcha entre la cocina y el baño) 3. Participa en actividades físicas de grupo (hace una letra grande en el piso con una soga gorda)

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Muestre entusiasmo y optimismo cuando el niño intenta nuevas actividades motrices.
- Separe tiempo para que el niño juegue diariamente tanto adentro, como afuera.
- Desaliente mirar televisión a niños menores de 2 años.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Brinde apoyo cuando el niño trata una actividad retadora.
- Juegue una variedad de juegos dinámicos con el niño (por ejemplo, correr hacia la letra A, B, etc., o una carrera de obstáculos simple y segura).
- Muévase con la música o cante canciones con el niño que requieren movimiento físico.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Envuelva al niño en periodos de ejercicio/actividades de grupo (como paseos en bicicleta, caminar por el barrio).
- Anime al niño a participar en actividades físicas variadas (lanzar bolas, subirse en juegos en el parquecito, bailar, ayudar con las tareas domésticas).
- Bríndele oportunidades de jugar en varios entornos (como parques de barrio, equipo de juegos al aire libre).





F. Destrezas para la Vida Cotidiana

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales:	Indicativos Generales:	Indicativos Generales:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Muestra anticipación a la alimentación al ver el seno, biberón o alimentos 2. Ayuda a los cuidadores sujetando el biberón, luego agarra la taza, y más tarde come con los dedos 3. Demuestra capacidad creciente de auto consolarse 4. Se quita ropas sueltas (por ejemplo, calcetines, sombreros, guantes) 5. Ayuda a desvestirse, vestirse y al cambio de pañales 6. Participa en el lavado de manos y cepillado tan pronto aparece el primer diente 7. Participa cada vez más en rutinas de dormir buscando la manta y quitándose los zapatos 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Come con utensilios apropiados (por ejemplo, cuchara, palillos), sin asistencia 2. Participa en ponerse los zapatos y calcetines 3. Se viste y desviste completamente, con asistencia 4. Utiliza objetos de cuidado personal correctamente y con regularidad, a veces con asistencia (p. ej., bebe de una taza abierta, se peina, se cepilla los dientes) 5. Participa en rutinas de dormir tales como buscando y organizando sus objetos de confort de la siesta 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Come con utensilios adecuados, sin asistencia 2. Toma agua de la fuente, solo 3. Se viste y desviste, con ayuda mínima 4. Elige su propia ropa, cuando se le pide 5. Se pone los zapatos él solo 6. Decide, con poca instrucción, cuando ejecutar tareas de cuidado personal (p. ej., lavarse las manos si se ensucian y antes de las comidas) 7. Participa ayudando a otros con las rutinas de cuidado personal

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Responda rápida y positivamente cuando el niño indica necesidad (necesidad de comida, cambio de pañal, manta).
- Modele rutinas básicas de cuidado personal.
- Brinde oportunidades para que el niño mayor seleccione alimentos seguros y se alimente él mismo.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Brinde oportunidades para que el niño participe diariamente en su cuidado personal (ej., escogiendo su ropa, vistiéndose).
- Ofrezca oportunidades para que el niño se encargue de sus pertenencias (ej., colgando su chaqueta).
- Lea con el niño y practique otras rutinas relajantes antes de acostarse.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Ofrezca orientación y oportunidades para que el niño cuide de sí mismo (que se ponga su abrigo, que limpie cuando ensucie, y vestigios de proyectos).
- Ayúdelo a reconocer los signos personales de fatiga y la necesidad de descanso.
- Demuestre límites claros y coherentes sobre objetos y situaciones peligrosas (siéntelo siempre en el asiento de seguridad al viajar en un vehículo).

G. Destrezas de la Vida Diaria: Higiene

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales:	Indicativos Generales:	Indicativos Generales:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Responde a vocalizaciones durante rutinas de cambio de pañal 2. Se lava y se seca las manos, con ayuda 3. Comienza a cepillarse encías y dientes con asistencia 4. Comienza a mostrar conocimiento de pasos básicos de higiene cuando lo solicita el cuidador (gateando a la mesa de cambiar pañales, trayendo un nuevo pañal) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se limpia la nariz con el pañuelo, con ayuda 2. Indica que está mojado o sucio señalando el pañal, vocalizando o tirando del pañal cuando se le pregunta 3. Muestra interés en entrenamiento y puede usar el sanitario regularmente, con ayuda 4. Se lava y seca las manos en los momentos adecuados, con asistencia mínima (después de cambiar pañales / ir al baño, antes de las comidas, después de sonarse la nariz) 5. Se comunica con el proveedor cuando no se siente bien 6. Cooperar y ayuda a los cuidadores con cepillado dental 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza pañuelos desechables para limpiarse la nariz y los tira en la papelera 2. Se encarga de sus propias necesidades de ir al baño y pide asistencia cuando es necesario 3. Lava y seca sus manos antes de comer y después de ir al baño, sin asistencia 4. Cooperar y ayuda a los cuidadores con cepillado dental 5. Identifica los productos de higiene (por ejemplo, champú, pasta dental, jabón) 6. Cubre la boca al toser 7. Reconoce y se comunica al experimentar síntomas de malestar 8. Comprende la necesidad y participa en la atención de enfermedades agudas y crónicas

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Establezca contacto continuo con médicos y dentistas regulares y permanentes para el niño y asegúrese que reciba cuidado preventivo rutinario.
- Hable con el niño sobre lo que están haciendo cuando lo baña, le cambia el pañal, viste y limpia.
- Amenice la hora del baño (por ejemplo, bríndele juguetes seguros, cántele, cuénteles cuentos).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Muéstrelle cómo limpiarse él mismo, reconociendo cuando él o ella lo hace.
- Hable con el niño acerca de las reglas de higiene (por ejemplo, cubrirse la boca al toser; tirar los pañuelos desechables sucios en la papelera).
- Modele expresiones para describir síntomas de malestar ("Me siento caliente", "me duele el estómago").

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Bríndele oportunidades para escoger objetos de higiene personal para su uso, y para otros (que escoja su cepillo de dientes, toallita).
- Asignar un lugar para los artículos de aseo personal del niño.
- Provea con suficiente tiempo para cuidar de la higiene personal.





H. Nutrición

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales:	Indicativos Generales:	Indicativos Generales:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Demuestra claramente que tiene hambre 2. Regula la velocidad y la intensidad con que come 3. Consume una variedad de alimentos nutritivos de todos los grupos 4. Explora la comida con los dedos 5. Prueba nuevos alimentos cuando se le ofrece 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comienza a reconocer y a comer una variedad de alimentos nutritivos 2. Distingue entre comestibles y artículos no comestibles 3. Participa en la preparación de meriendas nutritivas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Participa en la preparación de comidas nutritivas 2. Escoge los alimentos más nutritivos de la oferta, con asistencia 3. Pasa la comida en la mesa y toma porciones de tamaños apropiados, u otro estilo específicamente cultural de servicio familiar

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Planifique el horario y prácticas alimenticias en torno a la cultura y necesidades individuales del niño (p.ej., uso de la leche materna, si es bebé de pecho, o uso de la fórmula, si es de biberón).
- Siga las señales de satisfacción o de hambre del niño.
- Ofrezcale alimentos y meriendas nutritivos, incluyendo alimentos de varias culturas.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Establezca una hora regular de comida y refrigerios en el horario diario.
- Prepare y brinde una variedad de comidas y meriendas nutritivas de la propia cultura del niño y de otras culturas.
- Háblele al niño sobre cómo los alimentos y el agua benefician nuestra salud.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje:

- Ponga al niño a participar en la compra de alimentos nutritivos (por ejemplo, escoger las frutas).
- Involucre al niño en la siembra, cultivo y cosecha de una hortaliza.
- Brinde oportunidades para que el niño ayude a preparar alimentos nutritivos.

I. Prácticas Seguras

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales:	Indicativos Generales:	Indicativos Generales:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Responde a señales de cuidadores advirtiendo peligro 2. Muestra reconocer la diferencia entre los cuidadores primarios y extraños 3. Reacciona cuando el cuidador dice "no" pero puede necesitar ayuda frenar acciones peligrosas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comienza a evitar peligros (como estufas calientes, cuchillos afilados) pero no se puede confiar para protegerse a sí mismo 2. Sabe tomar la mano del cuidador al caminar en lugares públicos, pero puede resistir hacerlo 3. Le dice el adulto cuando alguien lo lastima o lo molesta. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comunica a los compañeros y adultos cuando ve acciones peligrosas (alguien lanzando rocas en el patio) 2. Lleva tijeras y lápices apuntando hacia abajo para evitar accidentes 3. Mira en ambas direcciones antes de cruzar la calle o carretera, y sabe cruzar con ayuda de un adulto 4. Reconoce símbolos de peligro y de veneno, y evita esos objetos o áreas 5. No toca o toma medicamentos sin la ayuda de un adulto, pero sabe que pueden mejorar la salud si se utilizan adecuadamente 6. Entiende la diferencia entre "roce apropiado" y "roce inapropiado"

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Ponga el bebé a dormir sobre su espalda.
- Demuestre límites claros y coherentes sobre objetos y situaciones peligrosas (p. ej., siempre ponga al niño en el asiento de seguridad al viajar en un vehículo).
- Explíquelo cuando algo lo puede lastimar porque está caliente y demasiado caliente, o frío y muy frío al tacto.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Coloque símbolos de veneno en el aula y en casa para enseñar el niño lo que significan.
- Preséntele el personal de seguridad y los establecimientos de socorro (como los bomberos y la estación de bomberos; los médicos y hospitales, policía etc.).
- Demuestre límites claros y coherentes sobre objetos dañinos y situaciones (p. ej., prohíba tocar y mantenga fuera del alcance las medicinas, objetos cortantes, etc., siempre siéntelo en el asiento de seguridad al viajar en un vehículo).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Participe actividades con los bomberos sobre incendios y medidas de seguridad.
- Léale cuentos sobre niños en situaciones perjudiciales y discuta con ellos cómo se resuelven.
- Brinde materiales de juego dramático, títeres y canciones y rimas que ayudan a los niños a comprender en qué y quién pueden confiar.

J. Reglas y Dominio Propio

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales:	Indicativos Generales:	Indicativos Generales:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Puede disuadirse de conducta peligrosa con palabras, gestos físicos, o señales de adultos, pero requiere supervisión y orientación constante (por ejemplo, frena actividades peligrosas cuando le dicen "deja eso") 2. Sigue algunas reglas y rutinas firmemente establecidas. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Muestra reconocimiento de las normas, aunque no siempre las sigue 2. Puede prestar atención a las instrucciones sobre seguridad, con asistencia, pero puede decidir no cooperar. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Entiende y anticipa las consecuencias de no seguir las reglas 2. Identifica las señales de seguridad desplegadas en el aula y el hogar 3. Sigue instrucciones de simulacro de emergencia (incendio, tornado, terremoto, tsunami, bomba) 4. Sigue las reglas básicas de seguridad, con asistencia (por ejemplo, autobús, bicicleta, parque, cruzando la calle, conciencia sobre extraños) 5. Comienza a tratar de abrocharse en la silla de seguridad en el auto 6. Se pone o pide casco antes de montar en bicicleta u otro juguete con ruedas

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Facilite un ambiente seguro "a prueba de niños" (cubra enchufes eléctricos, mantenga venenos y objetos asfixiantes fuera del alcance del niño).
- Asegúrese de que el niño viaja en asiento de seguridad para coche adecuado a su edad y peso.
- Modele el uso adecuado de equipos de seguridad (por ejemplo, siempre use un cinturón de seguridad, casco de bicicleta).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Comente positivamente cuando el niño se comporta de forma segura.
- Demuestre, explique y brinde oportunidades para que el niño practique la seguridad alrededor de cuerpos de agua (lagos, océanos, ríos, piscinas).
- Recordarle frecuentemente las reglas de seguridad (por ejemplo, "debes siempre agarrar mi mano cuando caminamos en un estacionamiento").

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Discuta las reglas de seguridad con el niño (por ejemplo, ir de manos en multitudes, usar un casco de bicicleta).
- Brinde oportunidades para que el niño practique simulacros de emergencia adecuados (de incendio, tornado, bomba).
- Brinde oportunidades para que el niño aprenda y practique seguridad peatonal y acuática.



Dominio II

Desarrollo Social y Emocional

- A. Interacciones con Adultos
- B. Interacciones con Adultos: Solicita la Asistencia de Adultos
- C. Interacción con Coetáneos
- D. Interacción con Coetáneos: Cooperación
- E. Interacción con Coetáneos: Negociación
- F. Conducta de Adapte Social
- G. Conducta de Adapte Social: Actividades de Grupo
- H. Conducta de Adapte Social : Escenarios Diversos
- I. Conducta de Adapte Social: Empatía
- J. Apreciando la Diversidad
- K. Conciencia Personal
- L. Conciencia Personal: Habilidades y Preferencias
- M. Auto Eficacia
- N. Dominio Propio
- O. Dominio Propio: Impulsos y Emociones
- P. Expresión Emocional

DOMINIO II

Desarrollo Social y Emocional

El desarrollo social y emocional sano se inicia con el apego a otro ser humano, normalmente un padre, o ambos, u otro familiar adulto. Esta relación de confianza, gradualmente capacita a los niños a explorar nuevas amistades con niños y adultos, y a extender su círculo de relaciones en la sociedad. Cuando el niño se siente amado, importante y digno, el niño confía en el mundo que lo rodea. Estas primeras relaciones cimentan la base para las relaciones e interacciones con los demás, por lo tanto, el desarrollo adecuado de este aspecto es esencial para el desarrollo en todos los dominios y el aprendizaje en general.

El Desarrollo Social abarca la capacidad del niño para crear y mantener relaciones sociales con niños y adultos. Según van creciendo, las relaciones con los compañeros toman mayor importancia. Los niños que socializan bien generalmente gozan de mayor aceptación, disponiendo así de abundantes oportunidades para desarrollar destrezas como la cooperación, negociación, reconocimiento de las necesidades y derechos de otros niños, y la capacidad de ocasionalmente ignorar sus propios deseos y necesidades para satisfacer las de los demás.

El Desarrollo Emocional envuelve la habilidad del niño de reconocer, expresar y manejar sus emociones, y de comprender y reaccionar a los sentimientos de los demás. Por eso, los niños necesitan saber cómo expresar sana y adecuadamente una amplia gama de emociones como la alegría y la tristeza, frustración y enojo. Esta autorregulación se logra gradualmente a lo largo de los primeros años.

Cuando el niño se siente a gusto consigo mismo, se siente que es capaz de lograr lo que se le ocurra intentar. Por eso, la dignidad es un aspecto primordial del desarrollo emocional infantil.

Aspectos de este dominio:

- Dominio II. Desarrollo Social y emocional
- A. Interacciones con Adultos
- B. Interacciones con Adultos: Solicita la Asistencia de Adultos
- C. Interacción con Coetáneos
- D. Interacción con Coetáneos: Cooperación
- E. Interacción con Coetáneos: Negociación
- F. Conducta de Adapte Social
- G. Conducta de Adapte Social: Actividades de Grupo
- H. Conducta de Adapte Social: Escenarios Diversos
- I. Conducta de Adapte Social: Empatía
- J. Apreciando la Diversidad
- K. Conciencia Personal
- L. Conciencia Personal: Habilidades y Preferencias
- M. Auto Eficacia
- N. Dominio Propio
- O. Dominio Propio: Impulsos y Emociones
- P. Expresión Emocional



A. Interacciones con Adultos

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Calla cuando se le consuela, especialmente un familiar adulto, la mayoría del tiempo 2. Muestra preferencia por el cuidador regular 3. Inicia y mantiene las interacciones con los cuidadores (p. ej., sonrisas, gestos, verbal). 4. Imita gestos y sonidos de adultos conocidos. 5. Muestra afecto a los adultos con gestos y expresiones faciales. 6. Explora el entorno con asistencia. 7. Distingue entre adultos conocidos y desconocidos (por ejemplo, prefiere consuelo de adultos familiares). 8. Exhibe ansiedad de separación aferrándose al cuidador en presencia de extraños. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se apega o vincula a un adulto específico que no es su cuidador primario 2. Muestra confianza en adultos claves acudiendo a ellos al sentirse incómodo, enfermo, cansado o en peligro 3. Imita actividades de adultos ("cocina", "lee" junto al adulto que está leyendo) 4. Inicia interacciones y juega con adultos 5. Responde a saludos orales de adultos 6. Habla con adultos de actividades recientes 7. Identifica emociones. 8. Muestra reconocer las emociones ajenas. 9. Puede mostrar contrariedad al separarse o en situaciones nuevas cuando el cuidador regular se ausenta – gran protesta (llanto) o se retrae (no participa). 10. Puede necesitar un peluche o manta especial de consuelo. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. En la transición al programa, se separa con la ayuda de adultos importantes. 2. Expresa afecto hacia adultos importantes. 3. Busca y ofrece asistencia a adultos. 4. Lleva a cabo acciones para complacer a adultos -a veces. 5. Expresa sentimientos por adultos (por ejemplo, " Te quiero, tiita").

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Hablar y cantarle al niño con frecuencia, especialmente durante la alimentación y los cambios de pañales.
- Leer y mirar libros con el niño aplicando maneras que fomenten sentimientos de confianza y seguridad.
- Darle la sensación de seguridad alrededor de adultos desconocidos.
- Atender las necesidades del niño rápidamente.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Mostrarle al niño empatía y comprensión.
- Escucharle con atención e interés y ampliar sus comentarios.
- Ayudarle a manejar las emociones desagradables.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Establecer un periodo diario que el niño sabe que va a pasarlo personalmente con su cuidadora. Como a la hora de la siesta o a la hora de comer.
- Escoger palabras y actitud positiva al separarse del niño.
- Prometerle únicamente lo que le pueda cumplir.

B. Interacciones con Adultos: Los Niños Buscan la Asistencia de Adultos

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Llora, hace sonidos, o se mueve para que el cuidador le brinde cuidado, atención, o consuelo. 2. Busca la respuesta de los cuidadores en situaciones ambiguas. 3. Comprueba las reacciones del cuidador con su propia conducta (Por ejemplo: toca algo prohibido y mira al cuidador para revisar respuesta) 4. Mira al adulto para que indique la conducta apropiada e inapropiada. 5. Busca a un adulto familiar cuando está incómodo. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Busca la ayuda de un adulto cuando tiene un reto, pero se enfurece cuando se le ayuda. 2. Comienza a darse cuenta de su capacidad, y a comprender su entorno por experimentación. 3. Cuando juega solo o con sus coetáneos, periódicamente confirma con el cuidador, buscando ayuda o consuelo. 4. Responde a las indicaciones la mayoría de las veces. 5. A veces inicia una actividad después que un cuidador lo sugiere (por ejemplo, utiliza sugerencias del adulto para buscar las partes de un juguete o materiales para una actividad de arte) 6. Puede comenzar a seguir y observar requisitos y directrices básicas de seguridad, pero aun no es constante. (p. ej., "caliente – no tocar".) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Percibe que los adultos tienen más experiencia, y que por eso pueden brindar asistencia. 2. Interroga frecuentemente a los adultos para obtener información. 3. Sigue las directrices de los cuidadores para comportarse en diferentes ambientes. 4. Trae problemas simples a la atención de los adultos. 5. Sigue necesitando cuidado y consuelo de los adultos, pero puede ser más reservado buscándola y aceptándola.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Sustentar al niño con palabras amables, abrazos y apretones.
- Responder a las necesidades del niño y reforzar sus pequeños triunfos.
- Reconocer que las respuestas a las peticiones de ayuda del niño son valiosas oportunidades para desarrollar confianza.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Establecer límites adecuados y constantes.
- Seguir las señales del niño y ofrecer orientación cuando sea apropiado.
- Reconocer y describir el comportamiento apropiado del niño (p. ej., "Te recordaste de colgar tu abrigo.").

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Comunicar las expectativas y directrices claramente.
- Mostrar respeto a la selección de alternativas e intentos del niño para resolver problemas (p. ej., haga trueques con el niño).
- Conteste las preguntas del niño directamente.



C. Interacción con Coetáneos

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sonríe espontáneamente a otros niños. 2. Parece disfrutar de las interacciones con otros niños, según lo expresa en gestos, expresiones faciales y vocalizaciones. 3. Muestra interés en otros niños mirándolos y siguiendo su comportamiento. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. A veces juega lado a lado con otro niño. 2. Observa e imita el comportamiento o actividad de otro niño. Inicia la interacción social con sus coetáneos. 3. Muestra entusiasmo por la compañía de otros niños. Espontáneamente muestra preferencia por compañeros de juego conocidos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Muestra disfrutar jugar con otros niños. 2. Puede elegir entretenerse solo durante períodos de tiempo prolongados. 3. Inicia una actividad con otro niño. 4. Se separa voluntariamente de adultos para jugar con amigos, generalmente. 5. Entabla y mantiene una amistad por lo menos con un niño.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Imitar respetuosamente al niño mientras juega.
- Nombrar los sentimientos del niño.
- Brindar oportunidades para que el niño juegue e interactúe con otros niños.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Proveer regularmente oportunidades para que el niño juegue con otros niños de su propia, y de otras culturas, para que el niño se familiarice con uno o más compañeros.
- Proporcionarle juguetes que pueda jugar con dos o más niños al mismo tiempo.
- Apoyarlo si juega o discute con amigos imaginarios.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Proveer oportunidades para que el niño participe jugando con otros niños en una variedad de actividades (por ejemplo, juego dramático, proyectos de arte, juego libre afuera, clase de baile).
- Ayudar al niño unirse al juego del momento.
- Apoyarlo en el juego con compañeros quedándose cerca, ofreciendo materiales y ayudando en la resolución de conflictos.



D. Interacción con Coetáneos: Cooperación

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Observa a otros niños e imita sus sonidos, acciones y movimientos. 2. Se ve que disfruta mientras interactúa con otros niños, expresándolo en gestos, expresiones faciales y vocalizaciones. 3. Capaz de sostener el juego con cuidador (rodar una pelota, te veo-no te veo) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Toma turnos durante el juego con sus compañeros, con asistencia considerable. 2. Reconoce que hay un conflicto y pide ayuda de un adulto 	<ol style="list-style-type: none"> 1. A veces juega con otros niños sin que se lo indiquen. 2. Cooperar con otros niños con asistencia del cuidador. 3. Mientras juega, maneja el uso de materiales y juguetes, con ayuda. 4. Transa con compañeros (toma turnos, planea el juego). 5. Toma decisiones con otros niños, con indicaciones de los adultos si fuera necesario

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Modele la cooperación y el intercambio con otros en la vida diaria (por ejemplo, preparar una comida con otros miembros de la familia).
- Brinde oportunidades para que el niño juegue y se relacione con otros niños.
- Juegue con el niño a algo que se necesite tomar turnos. (Te veo-no te veo).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Fíjese en los intereses del niño y vincule al niño al juego siguiendo la iniciativa del niño.
- Facilítele juguetes que puede jugar con dos o más niños a la vez, para cultivar la colaboración.
- Asegurarle el tiempo suficiente para seguir jugando con los juguetes hasta que termine.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Reconocer la cooperación cuando el niño juega con otros niños.
- Leer cuentos o inventar obras de títeres en la que los personajes comparten, se turnan y cooperan.
- Demostrar y explicar cómo incluir a todo género, cultura, lenguaje y capacidad.



E. Interacción con Coetáneos: Negociación

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Suscita la atención de los adultos 2. Comunica sus necesidades con vocalizaciones y gestos. 3. Llega a tocar a otros niños o agarra sus juguetes 4. Acepta intervención adulta para mediar las disputas sobre juguetes. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Con ayuda del adulto toma turnos, inclusive deja y conserva juguetes y otros objetos. 2. Proclama pertenencias diciendo "mío". 3. Se comunica con otros niños para resolver disputas, con asistencia. 4. Indica preferencias e intenciones contestando preguntas con sí/no (por ejemplo, "¿Terminaste con eso? ¿Todavía lo usas? ¿Puede Javier utilizarlo ahora?") 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comprende el concepto de "mío" y "suyo". 2. Se acerca a otros niños positivamente. 3. Utiliza varias estrategias para tomar turno (por ejemplo, trueque, intercambio, y empieza a compartir un poquito). 4. Utiliza estrategias simples para resolver problemas, ya sea individualmente o en grupo (por ejemplo, busca ayuda de un adulto) 5. Negocia con otros niños para resolver un problema, con asistencia. 6. Declara su posición con razones (por ejemplo, " No quiero jugar ahora porque estoy cansada").

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Responder a las vocalizaciones y gestos del niño.
- Modelar la conducta necesaria para negociar y manejar conflicto con otros.
- Asegurar ocasiones para que el niño juegue y se relacione con otros niños.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Hablar con el niño sobre reglas, límites y opciones, y explicarle cómo contribuyen a que las personas se lleven bien.
- Darle oportunidades de tomar decisiones.
- Enseñarle a evitar actos de agresión (por ejemplo, morder, golpear, insultar).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Desarrollar actividades que le permitan al niño a negociar conflictos sociales (por ejemplo, juego dramático, bloques, vestuario multicultural).
- Antes de intervenir dar suficiente tiempo a que el niño resuelva sus propios problemas.
- Leer cuentos o inventar dramas de títeres con personajes que resuelven conflictos positivamente.

F. Conducta de Adapte Social

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales:	Indicativos Generales:	Indicativos Generales:
<ol style="list-style-type: none"> 1. Repite acciones muchas veces para provocar un efecto deseado (sonríe para que los cuidadores le sonrían y rían) 2. Reconoce que ciertas acciones de los adultos están relacionadas a un comportamiento esperado ("cuando el cuidador me pone en la cuna, debo ir a dormir") 3. Muestra que comprende que los personajes de los libros se asocian con determinadas acciones o actividades (p. ej., libro de animales y sonidos de animales) 4. Reconoce que la conducta inapropiada provoca la reacción de los adultos 5. Demuestra interés en adulto o niño lastimado físicamente o emocionalmente alterado 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Experimenta con efectos de sus propios actos sobre objetos y personas 2. Aprende de las consecuencias de una conducta específica, comienza a demostrar la respuesta apropiada a las situaciones y conducta 3. Reconoce que la conducta inapropiada suscita reacciones negativas de los adultos 4. Empieza a mostrar empatía cuando alguien está herido o perturbado 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Toma turnos y comparte con sus compañeros, con asistencia. 2. Pregunta "por qué" para mostrar esfuerzo en comprender los efectos de una acción. 3. Demuestra comprensión de las consecuencias de sus propios actos en otros (p. ej., "le di el juguete a Anna y por eso ahora ella juega con él"). 4. Describe el comportamiento positivo y amable de otros niños. 5. Muestra empatía por un niño lastimado físicamente o emocionalmente alterado

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Responder consistentemente a la conducta del niño con acciones similares, tono y palabras.
- Sea consciente de sus respuestas. Reforzar conductas positivas y redirigir el comportamiento negativo.
- Jugar juegos de tomar turno con el niño (te veo-no te veo, peek-a-boo).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Léale al niño libros que demuestran cómo los personajes reaccionan uno al otro.
- Jugar con el niño juegos que demuestran cómo el comportamiento y acciones causan efectos (p.ej., juegos de llenar y vaciar, Siga al líder).
- Demostrar y explicar la conducta de adaptación en sus propias interacciones (p. ej., esperando su turno para pagar los comestibles).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Discutir sobre las consecuencias de la conducta ("cuando el bebé está cansado, llora." "Cuando tía está feliz, sonrío.").
- Poner al niño a crear escenarios "si y entonces" ("si recojo los juguetes, entonces saldremos a caminar").
- Cuando hay un conflicto entre dos niños, demostrar empatía y comprensión por ambos niños.

G. Conducta de Adapte Social: Actividades de Grupo

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sonríe a otros niños y adultos 2. Llega a tocar a otros niños o agarra sus juguetes 3. Expresa gozo o alegría cuando está con otros niños o cuando está presente un familiar adulto 4. Comienza a participar en juegos paralelos simples. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Muestra creciente entusiasmo por la compañía de otros 2. Comienza a compartir y a tomar turnos, con asistencia. 3. Participa en juegos de grupo ligeramente estructurados (búsqueda, juego dramático) 4. Sigue rutinas familiares (p. ej., a la hora de comer) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Busca a otros niños para jugar 2. Nota y comenta sobre los que están ausentes en el grupo de la rutina (grupos de juego) 3. Se identifica como miembro de un grupo (se refiere a nuestra familia, nuestra escuela, nuestro equipo, nuestra cultura) 4. Utiliza juegos imaginarios para explorar, practicar y entender roles sociales 5. Se une a un grupo de niños jugando, con las necesarias indicaciones de adultos 6. Puede asignar funciones a los otros niños durante el juego cooperativo

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Jugar con el niño cerca de otros niños (por ejemplo, en un patio de recreo).
- Proporcionar oportunidades para que el niño sea parte de grupos (por ejemplo, grupos de juego).
- Comienza a seguir las rutinas de la familia o aula (p. ej., hora de la comida).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Identifique con el niño los grupos de que él o ella es miembro (familia, escuela, comunidad, comunidades culturales).
- Animar a los niños a participar en tareas del aula y tareas domésticas.
- Comienza a participar en grupos de periodos cortos (cuentos o canto).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Proveer tiempo para que el niño pueda participar en actividades de grupo (las comidas estilo familiar, círculos de tiempo breve).
- Promover un sentido de comunidad y de la interdependencia dentro de los grupos (como limpiar o preparar comida).
- Brindar oportunidades de juego dramático que promueven el trabajo en grupo y la comprensión de los roles sociales.



H. Conducta de Adapte Social: Escenarios Diversos

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Observa el entorno activamente 2. Demuestra el reconocimiento de un nuevo arreglo cambiando su comportamiento (mira a los padres para orientarse) 3. Explora nuevos escenarios con la orientación del cuidador 4. Está a gusto en ambientes familiares (aula, sala de motores, patio) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se separa del cuidador principal en ambientes familiares fuera del entorno casero 2. Explora y juega en una gama de ambientes familiares 3. Pregunta o actúa de forma incierta en entornos y escenarios desconocidos 4. Muestra facilidad y comodidad en una variedad de lugares con adultos familiares (casa, tienda, coche, patio) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Explora objetos y materiales e interactúa con otros en una variedad de combinaciones de grupo 2. Transita con éxito de una actividad a otra durante el día, con orientación 3. Ajusta la conducta a diferentes escenarios (hogar, biblioteca, patio)

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Establecer actividades, rutinas y rituales familiares.
- Nombre las emociones (feliz, triste).
- Brindarle objetos y rutinas consistentes para ayudar a adaptarse a los cambios de escenas.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Proporcionar suficiente tiempo de transición y hablar con el niño de los próximos cambios del plan o escenario.
- Introducir al niño a una variedad de presentaciones, incluyendo diversos entornos culturales (bibliotecas, almacenes, oficina de correos).
- Hable con el niño acerca de cómo un arreglo es diferente de otro arreglo.
- Crear un entorno que refleja la cultura de origen del niño.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Proveerle al niño recordatorios cuando planea cambios en el horario.
- Involucrar al niño en los avisos de las transiciones (tocar la campana, cantar una canción en particular).
- Demostrar y explicar al niño cómo enfrentar el prejuicio hacia él mismo y a otros.



I. Conducta de Adapte Social: Empatía

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mira y observa a adultos y niños 2. Sonríe cuando ve una cara sonriente 3. Reacciona cuando alguien está llorando o molesto 4. Explora el entorno con múltiples sentidos 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nota y puede mostrar preocupación por otros niños felices, tristes o molestos 2. Demuestra conciencia de los sentimientos durante el juego dramático (consuela a una muñeca que llora) 3. Menciona sus emociones y las de otros (feliz, triste) 4. Expresa su interés y entusiasmo sobre animales y otros seres vivos 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nota y muestra preocupación por las emociones de coetáneos 2. Consuela a sus compañeros cuando se lastiman o se molestan, con ayuda de un adulto 3. Adopta una variedad de roles y emociones durante el juego dramático 4. Identifica y responde a los sentimientos y experiencias de los personajes de cuentos 5. Expresa cómo otro niño podría sentirse (“Creo que Tanya está triste porque está llorando.”) 6. Cuida las plantas, flores y otras cosas con vida, con orientación 7. Muestra preocupación por trato justo en su grupo

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Brindar oportunidades para que el niño vea rostros y emociones en un espejo.
- Nombre las emociones (por ejemplo, feliz, triste).
- Proveer oportunidades para que el niño observe animales en un entorno seguro.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Proveer oportunidades para identificar las emociones utilizando fotografías, carteles y espejos.
- Proporcionar oportunidades de juego dramático con temas simples y accesorios, incluyendo obras de teatro, temas y accesorios de su propia cultura y otras.
- Compartir las maravillas del mundo natural con el niño (al jugar afuera juntos, leyendo libros y contar historias sobre el mundo natural).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Mencionar y discutir emociones (p. ej., “Estás triste porque...”).
- Imaginar juntos en voz alta cómo se sentirían animales y plantas.
- Proveer oportunidades para que el niño juegue con animales mansos, con supervisión de un adulto.

J. Apreciando la Diversidad

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Observa su cara y las partes en el espejo 2. Centra la atención en otros. 3. Nota las características físicas de los otros (p. ej., le toca el cabello a otro niño) 4. Distingue a los cuidadores primarios de otros. 5. Inicialmente puede reaccionar o interactuar diferente con personas de diferentes orígenes étnicos y culturales, género diferente, que hablan otro idioma, o con necesidades especiales 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Juega en presencia de otros niños 2. Hace preguntas simples sobre otros niños (¿dónde está Tommy?) 3. Nota diferencias, puede preguntar por qué (en silla de ruedas, tiene lentes) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Compara las similitudes o diferencias de los demás (altura, color de pelo) en su círculo inmediato 2. Desarrolla conciencia, conocimiento y apreciación del propio género e identidad cultural. 3. Identifica el género y otras similitudes y diferencias básicas entre él y los otros 4. Demuestra comprensión de que cada individuo tiene capacidades e información diferentes 5. Incluye en sus propias actividades a otros niños de un género diferente, origen étnico, que hablan otros idiomas, o con necesidades especiales, con orientación 6. Pregunta sobre las familias de los demás, etnia, idioma, patrimonio cultural y las diferencias en las características físicas

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Compartir y explorar su cultura con el niño (asistir a eventos culturales).
- Léale libros que exponen gente de diversas capacidades y culturas.
- Exponer al niño a un segundo idioma si eres bilingüe.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Facilitar oportunidades para que intercambie con niños de diversas capacidades, culturas y etnias.
- Brindarle materiales variados para juego dramático que reflejen las culturas de las familias en la comunidad.
- Animar al niño a desarrollar un sentido de justicia para sí mismo y los demás.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Facilitar oportunidades para el que el niño describa las características físicas y culturales propias.
- Mostrar y explicar que una persona puede ejercer varios roles (p. ej., padre y empleado).
- Aceptar la expresión de género personal de cada niño.

K. Conciencia Personal

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Indica a los cuidadores cuando desea asistencia, atención o consuelo 2. Explora el propio cuerpo (observa las manos, se toca los pies) 3. Explora la cara y otras partes del cuerpo de los demás (toca las orejas de los cuidadores, pelo, manos) 4. Responde con gestos o vocalizaciones cuando dicen su nombre 5. Muestra conciencia de sí mismo en voz, imagen de espejo y cuerpo 6. Intenta completar tareas básicas de la vida diaria (comer, vestirse) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reta las reglas y se esfuerza por independizarse 2. Reconoce y llama la atención hacia sí cuando se mira en el espejo o en fotografías 3. Se identifica y utiliza su nombre cuando se le pregunta ("yo soy un muchacho", "me llamo Cristina") 4. Muestra conciencia de ser visto por otros (p. ej., exagera o repite el comportamiento cuando nota que lo están mirando) 5. Participa en actividades individuales, juega, durante breves períodos de tiempo (10 a 15 minutos) 6. Identifica los objetos que le pertenecen 7. Muestra orgullo en logros y victorias 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se describe a sí mismo por género, papel y habilidades 2. Se refiere a sí mismo por su nombre y apellido y utiliza pronombres apropiados (yo, mí) en lugar de referirse a sí mismo en tercera persona 3. Elige actividades individuales (por ejemplo, armar rompecabezas, pintura) 4. Se expresa en diferentes roles durante juegos dramáticos 5. Puede hablar solo y entablar conversación con amigos imaginarios 6. Describe a los miembros de su familia y comienza a entender la relación entre ellos

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Abrazar, físicamente nutrir y ser sensible al niño para fomentar la confianza y apego.
- Mencionar el nombre del niño durante las interacciones.
- Ayudar al niño a aprender a relajarse (p. ej., modele conducta calmante, ofrecer objetos para consolar).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Dar al niño opciones apropiadas y variadas.
- Sea consciente y respetuosa de las diferencias culturales en el aprecio de la independencia.
- Esperar que el niño proteste como expresión de individualidad.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Anime al niño a experimentar con el aumento de eficiencia e individualidad, ofreciendo oportunidades para que seleccione y decida.
- Ayudar al niño a distinguir entre personas y relaciones (p. ej., hermano, tía, primo).
- Ayudar al niño a hacer collages o un libro con imágenes y títulos "Todo sobre mí".



L. Conciencia Personal: Habilidades y Preferencias

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Muestra preferencia por sus cuidadores primarios 2. Identifica objetos familiares (p. ej., biberón, manta) 3. Se sonríe en el espejo 4. Nota y explora las manos, y descubre que están conectadas y que se pueden controlar para hacer cosas 5. Señala o se mueve hacia personas u objetos deseados 6. Juega con un objeto más a menudo que otros 7. Repite un movimiento o ruido para replicar un resultado 8. Elige los juguetes para jugar 9. Protesta cuando no quiere hacer algo (se repliega hacia atrás cuando no quiere sentarse en la silla alta) 10. Responde a las peticiones de acción (aplaude para la canción) 11. Señala y puede nombrar por lo menos dos partes del cuerpo cuando se le pregunta 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Señala y nombra algunas partes del propio cuerpo 2. Escoge (p. ej., qué ropa ponerse) 3. Muestra preferencia por actividades, juguetes y libros favoritos. 4. Indica preferencias e intenciones contestando preguntas de sí/no (por ejemplo, "¿Terminaste con eso?" "¿Todavía lo ocupas?" "¿Ahora lo puede utilizar Juan?") 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Describe características físicas básicas 2. Ejerce la voluntad y preferencias con acciones y cada vez más con lenguaje 3. Experimenta con sus propias destrezas intentando nuevas actividades y retando los límites 4. Identifica emociones, gustos y disgustos, y comienza a ser capaz de explicar sus razones



Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Involucrar al niño en actividades, rituales y tradiciones familiares.
- Siga la iniciativa del niño durante el juego y la exploración.
- Hable con el niño sobre partes del cuerpo y las funciones del cuerpo ("nuestros dientes son para masticar").

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Brindarle un surtido de materiales y experiencias que ayudan al niño a descubrir habilidades y preferencias.
- Apoyar al niño en ir comprendiendo sus propias características y las de su cultura ("tienes pecas como tu abuela").
- Facilitar materiales y vestuario para jugar que reflejen la vida cotidiana y el trasfondo cultural del niño.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Brindarle un surtido de materiales y experiencias que ayudan al niño a descubrir habilidades y preferencias.
- Apoyar al niño en ir comprendiendo sus propias características y las de su cultura ("tienes pecas como tu abuela").
- Facilitar materiales y vestuario para jugar que reflejen la vida cotidiana y el trasfondo cultural del niño.

M. Auto Eficacia

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Repite un sonido o un gesto que crea un efecto (agita repetidamente una maraca después de descubrir que hace un sonido) 2. Reconoce que los adultos responden a señales 3. Explora el entorno, primero en estrecho contacto con su cuidadora, y después se aleja de ella según crece 4. Mira al cuidador cuando realiza nuevas tareas (de pie o caminando) 5. Da objetos o juguetes a otros (recoge una piedra y se la da al cuidador) 6. Sonríe cuando triunfa en una actividad o tarea 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Quiere hacer las cosas él solito 2. Reconoce logros propios 3. Muestra proyectos (dibujo, pila de bloques) al cuidador 4. Actúa como si es capaz de hacer nuevas tareas y actividades (copia el uso de herramientas para adultos, intenta barrer con una escoba de tamaño adulto) 5. Busca ayuda después de tratar algo nuevo o retador 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Expresa alegría con el dominio de una destreza ("yo lo hice") 2. Pide a otros que vean sus propias creaciones ("mira mi cuadro.") 3. Demuestra confianza en sus propias capacidades ("yo puedo llegar al tope de la deslizadera") 4. Expresa sus propias ideas y opiniones 5. Disfruta el proceso creativo (dibujo, pintura, construcción)

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Permanecer cerca del niño para dar aliento, según sea necesario.
- Proveer un ambiente seguro para que el niño explore muchas actividades.
- Describir y reconocer las acciones y logros del niño (sonriendo dígame "te quitaste tus calcetines").

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Brindarle oportunidades para que se dedique a nuevas tareas.
- Ofrecerle materiales para que pueda sentir éxito.
- Vigilar al niño cuando se esfuerza en tratar algo nuevo (P. ej., sigue adelante cuando se le pide que pare).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Modelarle cómo hacer algo y brindarle oportunidades para que trate.
- Ofrecer suficiente tiempo y oportunidades para jugar, explorar, experimentar y realizar tareas.
- Invitar a compartir ideas y emociones al realizar una nueva tarea.

N. Dominio Propio

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Desarrolla mayor consistencia en los patrones de dormir, despertar y comer 2. Participa en algunas acciones regulares (se canta o balbucea para dormir, va a la silla alta cuando tiene hambre) 3. Participa en las interacciones rutinarias (se tranquiliza cuando lo cargan, coopera cuando lo visten) 4. Anticipa interacciones rutinarias (le extiende los brazos al cuidador para que lo cargue) 5. Sigue algunas reglas y rutinas permanentes (elige el libro después del almuerzo para el periodo de sosiego) 6. Comienza a afirmar su persona rechazando indicaciones del cuidador familiar con respecto a las reglas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desafía las reglas y se esfuerza por la independencia 2. Anticipa y sigue rutinas simples, con avisos y asistencia (se lava las manos y ayuda a poner la mesa a la hora de la merienda, ayuda a recoger y a guardar a la hora de la limpieza) 3. Anticipa y sigue reglas simples, con recordatorios (espera que lo abrochen en el asiento del auto) 4. Anticipa las consecuencias por no seguir reglas; pero no podrá controlar el impulso de ejercer el propio deseo de no seguirlas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Participa en actividades rutinarias (hora de la comida, merienda, siesta) 2. Sigue reglas simples sin recordatorios (maneja juguetes con cuidado) 3. Muestra aumento en la capacidad de usar materiales, intencional, segura y respetuosamente 4. Se adapta a los cambios en el programa diario 5. Predice lo que sigue a continuación en el día, cuando hay un horario establecido y constante

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Estar emocionalmente disponibles y sensible al niño.
- Establecer rutinas para comer, dormir, cambio de pañales y otras actividades regulares teniendo en cuenta el horario y las prácticas de cuidado de la familia del niño.
- Ser constante en sus interacciones con el niño.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Establecer rutinas, siendo flexible para satisfacer las necesidades del niño.
- Establezca reglas simples y responda consistentemente a la conducta del niño.
- Ofrecer dos opciones válidas desde el punto de vista de los adultos ("¿prefieres usar el suéter rojo o azul?").

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Preparar al niño con antelación para cambios en el programa diario, hablarle y escucharle.
- Mantenga lista (ilustraciones) de reglas positivas y cortas; incluyen normas dirigidas al prejuicio y discrimen, según la comprensión del niño.
- Envuelva al niño en el establecimiento de normas apropiadas.



O. Dominio Propio: Impulsos y Emociones

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Indica necesidades con sonidos o movimientos (torna la cabeza y se voltea o llora cuando tiene hambre o alcanza un objeto querido para consolarse) 2. Se calma o deja de llorar cuando lo consuelan, especialmente por un adulto familiar (cuando lo arropan o le hablan suavemente) 3. Se auto sosiega agarrando, chupando o acariciando cuando está cansado o estresado (p. ej., se calma acariciando o agarrando una manta) 4. Comunica la necesidad de apoyo o ayuda de los adultos (extiende los brazos cuando está cansado) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nombra algunas emociones (feliz, emocionado, triste, cansado, asustado) 2. Busca cada vez más atención y apoyo del cuidador cuando siente emociones fuertes 3. Comienza a controlar impulsos, a veces (dice "No" al tocar algo prohibido; se controla de pisar un libro en el piso) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Expresa fuertes emociones de manera apropiada, a veces con asistencia 2. Reconoce sus emociones y el deseo de controlarlas, con asistencia 3. Se calma después de tener emociones fuertes, con orientación (va a la zona tranquila o pide libro favorito para leer cuando está molesto) 4. Espera turno durante las actividades de grupo, a veces 5. Se adhiere a tareas difíciles y exhibe crecimiento en la capacidad de lidiar con la frustración

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Acurrucar, abrazar y físicamente sustentar al niño.
- Proveerle objetos relajantes (por ejemplo, manta suave o juguete).
- Mencionar las emociones personales al interactuar con el niño.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Reconocer y nombrar emociones y conductas ("pareces feliz hoy.") del niño.
- Intervenir con sensibilidad cuando el niño tiene dificultad para regular impulsos.
- Leerle libros que enfocan las emociones y el control emocional.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Participar con el niño para brindarle apoyo cuando está en dificultades.
- Honrar al niño por expresar y regular emociones intensas.
- Discutir las molestias después que han pasado y el niño está calmado.



P. Expresión Emocional

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Llorar, utiliza otras vocalizaciones, expresiones faciales, o lenguaje corporal para expresar emociones y satisfacer necesidades 2. Responde a estímulos emocionales y situaciones sociales (llorando cuando otros bebés lloran) 3. Sonríe, saluda con la mano o se ríe en respuesta a la interacción positiva de adultos 4. Frunce el ceño en respuesta a malestar o incapacidad para hacer algo 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconoce y expresa emociones hacia personas familiares, mascotas o posesiones, con expresiones faciales apropiadas, palabras, gestos, señales u otro medio 2. Nombra algunas emociones (feliz, emocionado, triste, enojado, cansado, asustado) 3. Comienza a emplear el juego para expresar/actuar emociones 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menciona y habla sobre sus propias emociones 2. Usa el juego dramático para entender y responder a las emociones 3. Asocia las emociones con palabras y expresiones faciales 4. Utiliza el humor para entretener y hacer reír a otros

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Consolarlo rápidamente cuando llora; esto le da seguridad.
- Modelar expresiones faciales para expresar emociones.
- Responder a muestra infantil de placer, haciendo coincidir las emociones del niño con las expresiones faciales, tono y palabras.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Utilizar palabras para enseñar al niño a asociar emociones con sus nombres propios.
- Modelar una gama de formas apropiadas de expresar sentimientos diferentes.
- Reconocer que algunos niños no pueden expresar verbalmente las emociones (invitarlos a dibujar, utilizar signos o gestos, o dar un paseo para que exprese sus emociones).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Modelar la expresión adecuada de las emociones y hablar sobre lo que se siente (cantando cuando está feliz, suspirando cuando está frustrado).
- Evitar los estereotipos de expresión emocional de los niños (validar a los niños cuando lloran, a las niñas cuando se enfadan).
- Incorporar libros sobre sentimientos que reflejan la lengua y las raíces culturales del niño.





Dominio III

Enfoques de Aprendizaje

- A. Curiosidad e Interés
- B. Iniciativa
- C. Perseverancia y Atención
- D. Creatividad e Ingeniosidad
- E. Reflexión e Interpretación



DOMINIO III

Enfoques de Aprendizaje

Este dominio se refiere a las cualidades esenciales e innatas de los niños y cómo estas influyen en el aprendizaje y en la adquisición de conocimiento. Los niños aprenden y se expresan de muchas formas, y existe un sinnúmero de variaciones individuales de los estilos en que los niños se enfocan hacia el aprendizaje.

Entre los factores que influyen el estilo de aprendizaje de un niño podríamos incluir rasgos como el temperamento y la personalidad del niño. Si el niño tiene un temperamento alegre o reservado. Si le gusta socializar o si es tímido; activo o sedentario. Los valores familiares y las prácticas culturales, todo influye en la identidad del niño y la manera en que aborda la tarea de obtener información. El orden en que nació, si es el mayor o es el bebé de la familia. Si es hijo único o si son cuatro. ¿Es una familia aislada, o está bien relacionada localmente con otra familia extendida? Independencia o interdependencia. ¿Cuál se valora más en su cultura? Más aun, la persistencia del niño, la dedicación que ponga en sus tareas, y su introspección e interpretación de su mundo son otros factores que afectarán la forma en que el niño adquiere conocimiento.

Para enfocar su aprendizaje el niño recurre a su:

- A. Curiosidad e Interés.** Incluyendo el interés y el deseo del niño de aprender más.
- B. Iniciativa.** Inclinación a aceptar tareas; participación voluntaria durante las oportunidades de aprendizaje; se arriesga explorando y aprendiendo información nueva.
- C. Perseverancia y Atención.** La capacidad del niño de mantener la atención y el interés por encima de distracciones y frustraciones.
- D. Creatividad e Inventiva.** La habilidad del niño de trascender lo cotidiano y explorar y jugar aplicando ideas e imágenes abstractas.
- E. Reflexión e Interpretación.** La capacidad de pensar, comprender y aplicar conocimiento e información a otras acciones y aprendizaje futuros.

A. Curiosidad e Interés

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Muestra interés en la gente cambiando el comportamiento 2. Reacciona a nuevas voces o sonidos girando en la dirección del sonido, calmándose, entusiasmándose, o cambiando la expresión facial. 3. Muestra interés explorando, manipulando o mirando fijamente los nuevos objetos en el ambiente 4. Utiliza todos los sentidos para explorar el ambiente (por ejemplo, inclinándose para tocar la lluvia) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Explora el entorno inmediato para averiguar lo que hay ahí (por ejemplo, pregunta sobre los nuevos objetos que encuentra; busca activamente en la colección de juguetes) 2. Muestra interés en actividades nuevas y las de los demás 3. Hace preguntas "q" simples (por ejemplo, por qué, qué es eso, qué haces, dónde) 4. Pregunta sobre la gente de su propio entorno 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Solicita información ("¿Qué es eso?" "¿Por qué la luna es redonda?") 2. Investiga y experimenta con materiales 3. Muestra interés en el cómo y el por qué de las cosas que hacen los demás. 4. Utiliza el "por qué" para obtener información sobre cómo funciona su mundo 5. Desarrolla intereses personales (por ejemplo, los trenes, animales de granja)

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Proveer apoyo al niño indeciso ante objetos y experiencias nuevas.
- Jugar con el niño utilizando objetos con texturas, formas y sonidos variados.
- Describirle los lugares nuevos y lo que hace la gente en la comunidad.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Interactuar con el niño haciéndole preguntas simples y respondiendo a sus preguntas.
- Preguntarse en voz alta con el niño del por qué de las cosas.
- Hablar de lo que ve a su alrededor cuando pasee con el niño.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Asegurar oportunidades y tiempo para que el niño explore una variedad de actividades y materiales, incluyendo aquellos en la comunidad y de diversas culturas.
- Ayudar al niño a encontrar respuestas a sus propias preguntas explorando juntos (por ejemplo, "quisiera saber... ¿cómo eso funciona? ¿tienes idea?").
- Jugar juegos de preguntas y respuestas que estimulan la curiosidad del niño.





B. Iniciativa

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Participa y explora activamente nuevos entornos 2. Se relaciona con niños y adultos familiares en las interacciones (por ejemplo, sonriendo, acercándose, no se retrae) 3. Muestra interés en querer ejercer destrezas de autoayuda 4. Selecciona un libro, un juguete o un objeto de varias opciones 5. Expresa preferencia o rechazo por actividades, experiencias e interacciones 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Intenta nuevas formas de hacer las cosas y empieza a correr algunos riesgos 2. Inicia jugar con otros 3. Escoge una actividad entre otras y persevera por un breve periodo de tiempo 4. Propone una idea de cómo pasar un rato 5. Muestra interés en querer cuidar de sí mismo (por ejemplo, vestirse) 6. Inicia actividades por sugerencia de los cuidadores 7. Busca y se complace de nuevas destrezas y experiencias 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pide a otros a unirse en el juego 2. Se une a una actividad de juego ya en curso, con la asistencia 3. Selecciona nuevas actividades durante el tiempo de juego (escoge personajes para disfrazarse) 4. Ofrece ayuda con las tareas domésticas (barrer el suelo, ayudar a limpiar el jugo derramado) 5. Busca y utiliza materiales para seguir una idea (por ejemplo, bloques para la construcción de una torre) 6. Toma decisiones sobre actividades o materiales para trabajar de la selección ofrecida

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Ofrecer oportunidades para que escoja los juguetes que va a jugar y libros para leer.
- Brindar oportunidades para que el niño tome riesgos razonables y seguros (por ejemplo, estirarse un poco más para tratar de alcanzar un objeto).
- Proveer muchas oportunidades para la exploración activa; desalentar ver la televisión o los vídeos.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Brindarle muchas oportunidades de jugar sola y con otros niños.
- Pruebe nuevas tareas con la niña y descríbaselas.
- Ayudarla a sentirse segura y capaz de intentar algo nuevo o a tomar riesgos razonables en una variedad de escenarios.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Animar al niño a llevar a cabo actividades favoritas.
- Facilitar ambientes no intimidantes y que propician oportunidades para el niño iniciar actividades.
- Reconocer que el niño no puede demostrar y expresar la iniciativa de la misma manera en todos los ámbitos (por ejemplo, puede tomar iniciativa con sus compañeros, pero no en presencia de los mayores).

C. Perseverancia y Atención

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> Mantiene la atención del cuidador: sonríe, balbucea, mantiene el contacto visual. Dirige su atención hacia objetos alcanzándolos, agarrándolos y mirándolos. Examina un juguete, maraca o rostro, brevemente. Repite actividades y movimientos simples como manotear o insistir en alcanzar los adornos de la cuna. Recuerda donde se guardan sus objetos favoritos. Atiende al lector o al cuenta-cuentos por algunos instantes. Trata tácticas variadas para completar tareas. 	<ol style="list-style-type: none"> Repite sus actividades favoritas una y otra vez. Completa proyectos sencillos como rompecabezas de 3 a 5 piezas. Continua tratando por breve tiempo una tarea difícil que le interesa, como construir una estructura de 3 a 5 bloques. Insiste en sus selecciones, como lo que se va a poner, o las tareas que quiere completar. Busca ayuda cuando la necesita. Escucha y participa en la hora de los cuentos, pasando las páginas del libro, por ejemplo. 	<ol style="list-style-type: none"> Enfoca en aquellas tareas que le interesan. Permanece envuelto en la actividad por lo menos por 5 a 10 minutos continuos. Completa tareas favoritas una y otra vez. Persiste en completar una tarea luego de fracasar previamente, como insistir en completar un rompecabezas o construir una torre. Aplica por lo menos dos estrategias diferentes para resolver un problema. Participa sin distraerse mucho a la hora de comer.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Asigne espacio y periodos de tiempo para que el niño pueda jugar o trabajar en alguna tarea sin que lo interrumpen.
- Ofrezca oportunidades para que el niño investigue las diversas características de un objeto, como las partes que componen un juguete, o que la cara tiene ojos, boca, nariz y orejas.
- Observar al niño para descubrir qué actividades aumentan o sostienen su atención.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Provea tiempo para que el niño se envuelva en actividades sostenidas, dejándolo moverse en su propio "reloj infantil".
- Limite las distracciones ambientales para ayudar al niño a mantener la atención en las actividades. Apagar la televisión mientras el niño juega, por ejemplo.
- Conversar con el niño sobre sus actividades empleando preguntas abiertas: "¿Cómo lo hiciste? Cuéntame mas."

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Comente positivamente en la perseverancia y concentración del niño.
- Trate las sugerencias del niño cuando surjan problemas, converse sobre lo que funcionó y lo que no.
- Ayude al niño a prestar atención. "Mira esto". "Quiero que le prestes atención al cuento."



D. Creatividad e Ingeniosidad

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Inspecciona las propias manos y los pies (por ejemplo, llevándolos a la boca) 2. Se lleva a la boca, sacude, golpea, suelta o lanza objetos 3. Imita la acción observada en otra situación (por ejemplo, intenta erigir con bloques después de ver a otro niño hacerlo, golpea en una superficie después de ver tambores en un evento cultural) 4. Emplea elementos de manera distinta y creativa (por ejemplo, voltea un cubo boca abajo para construir la base de la torre o para usarlo de pedestal) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inventa nuevos usos para los materiales cotidianos (tamborea en ollas y sartenes) 2. Se enfrenta a las tareas experimentalmente, adaptándose a medida que la actividad se desenvuelve (por ejemplo, si falla, lo intenta de nuevo) 3. Muestra comprensión de objetos que funcionan en conjunto (trae el recogedor de basura cuando el adulto está barriendo el suelo) 4. Disfruta las oportunidades de juego dramático y creando cosas 5. Actúa y usa la imaginación durante el juego 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Inventa nuevas actividades o juegos 2. Crea reglas aceptables para las actividades del grupo 3. Inventa palabras, canciones, o historias 4. Expresa ideas a través del arte, construcción, movimiento o música 5. Participa extensivamente en juegos de "hagamos creer"

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Ofrezca juguetes y experiencias con una variedad de colores, texturas, sonidos, formas y olores.
- Proporcionar tiempo y oportunidades para que el niño sea espontáneo, cómico y desordenado.
- Juegue con el niño en formas creativas (por ejemplo, crear un espectáculo de marionetas con los juguetes de peluche).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Hágle preguntas abiertas y use lenguaje descriptivo al interactuar con el niño.
- Asegurarle accesorios y vestuario de su propia cultura para apoyar el juego dramático.
- Anime al niño a actuar, hacer creer y utilizar su imaginación.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Ofrecer tareas donde el objetivo es intentar diferentes estrategias en lugar de respuestas correctas o incorrectas.
- Pídale otra forma de terminar el cuento (por ejemplo, "Qué pasaría si...").
- Facilitarle el acceso a artistas y obras de arte de su propia y otras culturas.



E. Reflexión e Interpretación

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sigue el rastro de personas y objetos, moviendo la cabeza mientras se mueven 2. Actúa de acuerdo a la respuesta que desea obtener (por ejemplo, patear el móvil) 3. Juega con el cuidador principal juegos que incluyen repetición ("te veo-no te veo") 4. Experimenta para ver si objetos similares dan respuestas similares (por ejemplo, agitar el peluche igual que un sonajero para oír el ruido) 5. Muestra reconocimiento y entusiasmo por el juego o los juguetes del día anterior 6. Aplica los conocimientos a nuevas situaciones (por ejemplo, golpear un cubo en lugar de tambor) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sustituye objetos similares (por ejemplo, apila cajas como bloques) 2. Descubre que ciertas acciones pueden preceder ciertos eventos ("si mamá pone la olla en la estufa, es porque va a preparar comida.") 3. Modifica la conducta de acuerdo a un evento pasado y deriva experiencia (por ejemplo, "hice esto y falló, así que voy a hacer esto en su lugar.") 4. Relaciona una experiencia del momento con una que ocurrió en el pasado (p. ej. lavarse las manos antes de comer) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Relata sucesos ocurridos en el pasado 2. Representa las cosas de su entorno con materiales disponibles, pasando de representaciones simples a complejas (recrea la imagen de una casa, puente, hace una carretera con bloques) 3. Piensa en voz alta y habla a través de una situación 4. Resuelve problemas intelectualmente en lugar de tratar y fallar

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Interactuar con el niño de manera consistente y predecible.
- Facilitarle juguetes y objetos que reaccionan a acciones específicas.
- Ofrecer oportunidades para que trate la misma acción en diferentes objetos (por ejemplo, agitar una maraquita, agitar un animal de peluche, agitar una bola).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- "Piense" en voz alta y hablele de ideas empleando lenguaje descriptivo (p. ej., "Te recordaste dónde encaja la pieza del rompecabezas?").
- Ofrecerle materiales que son similares pero producen distintos resultados (por ejemplo, crayones, marcadores, pintura).
- Demostrar, explicar y ofrecer oportunidades para que el niño piense y evite acciones negativas o peligrosas (p. ej., "la estufa y la plancha están calientes?").

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Conversar con el niño sobre lo que él / ella ha visto, oído o hecho.
- Proveerle tiempo para que procese información y experiencias.
- Ayudarle a recordar experiencias con fotografías, recuerdos y souvenirs



Dominio IV

Cognición y Conocimiento General

- A. Causalidad: Los Niños Demuestran Conocimiento de Causa y Efecto
- B. Pensamiento Crítico y Analítico: Comparan, Contrastan, Examinan y Evalúan Experiencias, Eventos y Tareas
- C. Pensamiento Crítico y Analítico: Aplican Conocimiento Previo para Adquirir Conocimientos Nuevos
- D. Solución de Problemas: Encuentran Múltiples Soluciones a Preguntas, Tareas, Problemas y Desafíos
- E. Pensamiento Representativo: Utilizan Símbolos para Representar Objetos
- F. Pensamiento Representativo: Distinguen entre Fantasía y Realidad
- G. Número y Operaciones Lógicas: Demuestran Conocimiento de Números y de Contar
- H. Medición: Demuestran Conocimiento de Tamaño, Volumen, Altura, Peso y Longitud
- I. Propiedades Organizativas: Identifican y Catalogan Formas
- J. Propiedades Organizativas: Agrupan, Clasifican y Organizan Objetos
- K. Pensamiento Científico: Acumulan Información por Observación y Manipulación
- L. Pensamiento Científico: Participan en la Exploración del Mundo Natural Mediante la Manipulación de Objetos, Preguntando, Suponiendo y Desarrollando Generalizaciones
- M. Pensamiento Científico: Observan y Describen las Características de Seres Vivos
- N. Ciencia: Observan y Describen Características de la Tierra
- O. Historia: Demuestran Conocimiento de Hechos Pasados y Conocimiento de Cómo Pueden Influir en el Presente y el Futuro
- P. Geografía: Demuestran Conocimiento de Ubicación y Relaciones Espaciales
- Q. Geografía: Demuestran Conocimiento de la Relación Entre Personas, Lugares y Regiones
- R. Economía: Demuestran Conocimiento de Diversas Ocupaciones Relacionadas con Comercio y Moneda
- S. Ecología: Demuestran Comprensión de la Relación entre los Seres Humanos y el Medio Ambiente
- T. Tecnología: Demuestran Comprensión y Uso de la Tecnología en su Entorno
- U. Familia: Demuestran Conciencia y Comprensión de la Familia
- V. Comunidad: Demuestran Conciencia de su Comunidad, Interdependencia Humana, y Roles Sociales
- W. Comunidad: Demuestran Responsabilidad Cívica
- X. Cultura: Demuestran Conocimiento y Apreciación de su Propia Cultura y la de Otros
- Y. Expresión y Representación: Usan Artes Creativas para Expresar y Representar lo Que Saben, Piensan, Crean, Crean o Sienten
- Z. Comprensión y Apreciación: Demuestran Comprensión y Apreciación de las Artes Creativas

DOMINIO IV

Cognición y Conocimiento General

Este dominio abarca cómo piensan los niños y lo que saben.

El desarrollo cognitivo es el proceso mediante el cual los niños desarrollan sus habilidades para pensar, asimilar y usar información – en otras palabras, cómo piensan los niños. Este proceso cambia con el tiempo. Inicialmente, los bebés aprenden usando todos sus sentidos – vista, audición, tacto, gusto y olfato – combinados con sus crecientes destrezas motrices para explorar su entorno. Parecen impulsados a mirar, escuchar, manejar y morder todo a su vista y a su alcance – en otras palabras, juegan. Aproximadamente a la mitad del primer año, ocurre un salto en la capacidad de pensamiento: los bebés desarrollan la fijación de objeto – la capacidad de recordar un objeto, incluso cuando no está a la vista. Esta nueva habilidad cognitiva afectará todo lo que hacen al observar que en sus vidas las cosas y personas aparecen, desaparecen y vuelven a aparecer constantemente. Como consecuencia, su juego cambia.

En algún momento durante la edad temprana, el uso de símbolos se integra a las destrezas de pensamiento del niño. Esto estimula la capacidad del niño para aprender a hablar su idioma nativo y también cambia como juega. Comenzará a utilizar un bloque, por ejemplo, y jugar a que es un coche, o alimentar una muñeca con un biberón imaginario. Para el resto de sus años preescolares, su juego – el modo de interactuar espontáneamente con su entorno y sus compañeros – será la forma principal de aprender. A través de su juego, descubrirá conocimiento. Facilitarle tiempo y materiales para jugar será una tarea primordial de sus maestros. Saber cuándo, cómo y por cuánto más extender ese juego también será una tarea importante para sus maestros.

Lo que los niños saben depende en gran medida de a lo que han sido expuestos en sus vidas.

Un niño que vive en una granja de productos lácteos puede adquirir bastante conocimiento sobre vacas, ordeño, grano y heno. Así mismo, un niño que vive en el apartamento de un rascacielos en una ciudad puede adquirir muchos conocimientos sobre el transporte público y ascensores. Si se valora lo que el niño ha estado expuesto -conocimiento adquirido– se le considera “listo”. Sin embargo, un niño que no ha estado expuesto a todas las cosas catalogadas como “conocimiento común” puede ser denominado erróneamente como “deficiente” o “desventajado”.

Es importante que los maestros de los niños pequeños se percaten de que lo que el niño aprende desde el nacimiento hasta los 5 años, se convierte en la base de conocimientos generales necesarios en los años posteriores. Es el trabajo del maestro exponer a todos los niños al “buen material “ para que cada uno tenga el potencial de ser “un niño listo” cuando entre a la escuela.

Este dominio se centra en:

- A. Causalidad: Los Niños Demuestran Conocimiento de Causa y Efecto
- B. Pensamiento Crítico y Analítico: Comparan, Contrastan, Examinan y Evalúan Experiencias, Eventos y Tareas
- C. Pensamiento Crítico y Analítico: Aplican Conocimiento Previo para Adquirir Conocimientos Nuevos
- D. Solución de Problemas: Encuentran Múltiples Soluciones a Preguntas, Tareas, Problemas y Desafíos
- E. Pensamiento Representativo: Utilizan Símbolos para Representar Objetos
- F. Pensamiento Representativo: Distinguen entre Fantasía y Realidad
- G. Número y Operaciones Lógicas: Demuestran Conocimiento de Números y de Contar
- H. Medición: Demuestran Conocimiento de Tamaño, Volumen, Altura, Peso y Longitud
- I. Propiedades Organizativas: Identifican y Catalogan Formas

- J. Propiedades Organizativas: Agrupan, Clasifican y Organizan Objetos
- K. Pensamiento Científico: Acumulan Información por Observación y Manipulación
- L. Pensamiento Científico: Participan en la Exploración del Mundo Natural Mediante la Manipulación de Objetos, Preguntando, Suponiendo y Desarrollando Generalizaciones
- M. Pensamiento Científico: Observan y Describen las Características de Seres Vivos
- N. Ciencia: Observan y Describen Características de la Tierra
- O. Historia: Demuestran Conocimiento de Hechos Pasados y Conocimiento de Cómo Pueden Influir en el Presente y el Futuro
- P. Geografía: Demuestran Conocimiento de Ubicación y Relaciones Espaciales
- Q. Geografía: Demuestran Conocimiento de la Relación Entre Personas, Lugares y Regiones
- R. Economía: Demuestran Conocimiento de Diversas Ocupaciones Relacionadas con Comercio y Moneda
- S. Ecología: Demuestran Comprensión de la Relación entre los Seres Humanos y el Medio Ambiente
- T. Tecnología: Demuestran Comprensión y Uso de la Tecnología en su Entorno
- U. Familia: Demuestran Conciencia y Comprensión de la Familia
- V. Comunidad: Demuestran Conciencia de su Comunidad, Interdependencia Humana, y Roles Sociales
- W. Comunidad: Demuestran Responsabilidad Cívica
- X. Cultura: Demuestran Conocimiento y Apreciación de su Propia Cultura y la de Otros
- Y. Expresión y Representación: Usan Artes Creativas para Expresar y Representar lo Que Saben, Piensan, Creen, Crean o Sienten
- Z. Comprensión y Apreciación: Demuestran Comprensión y Apreciación de las Artes Creativas



A. Causalidad: Los Niños Demuestran Conocimiento de Causa y Efecto

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Busca o se orienta hacia un objeto que se ha caído 2. Utiliza sonidos, gestos y movimientos para afectar el medio ambiente e interacciones 3. Actúa sobre un objeto para producir una vista, sonido o movimiento agradable (p. ej., pateo o manotea un móvil, continúa manoteando en el objeto para repetir el sonido) 4. Comienza a demostrar comprensión de la causalidad, repite acciones muchas veces para causar el efecto deseado 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Experimenta con el efecto de sus propios actos sobre objetos y personas (construye una torre y la derriba). 2. Observa las acciones para ver el efecto que tendrán sobre objetos y personas. 3. Sabe que jugar con ciertos objetos prohibidos o permitidos atraerá la atención de los adultos. 4. Expresa comprensión incipiente del principio de causa y efecto (p. ej., "cuando apagamos la radio hay silencio"). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica objetos que influyen o afectan a otros objetos (por ejemplo, "el colorante hace el agua azul.") 2. Pregunta "por qué" para mostrar el esfuerzo en la comprensión de causalidad (p. ej., "¿por qué sucede eso cuando hago esto?") 3. Explica los efectos que pueden tener acciones simples en objetos ("se va a poner oscuro cuando se apaga la luz.") 4. Reconoce el elemento de un objeto que provoca el efecto en relaciones simples (p. ej., los granos dentro de la caja hacen el ruido)

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Juegue juegos de tomar turnos con el niño (p.ej., te veo-no te veo).
- Demuestre y explique las relaciones entre las cosas (por ejemplo, "Si lanzas tu juguete de la cuna, no lo puedes alcanzar").
- Facilitarle experiencias y materiales que demuestran las relaciones de causa y efecto (por ejemplo, coloque algo en una manta, muéstrela al niño cómo halar la manta hacia él para obtener el objeto).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Ofrezca explicaciones directas de causa y efecto (si el niño toca algo caliente, diga "Está caliente, eso quema y duele. No lo toques").
- Juegue y manipule diversos materiales, para que el niño vea los cambios (p. ej., mezclar harina y agua hace masa).
- Describa cómo los objetos cambian cuando se manipulan (la masa se convierte en torta; el agua se convierte en hielo).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Envuelva al niño en actividades que demuestren causa y efecto (como proyectos de cocinar, plantar semillas para verlas crecer).
- Demuestre, explique y brinde oportunidades para que el niño explore la causalidad (p. ej., explorar qué se necesita para cultivar flores).
- Brindar oportunidades para que el niño participe en los esfuerzos para enfrentar los efectos de problemas locales (como contaminación, basura).



B. Pensamiento Crítico y Analítico: Comparan, Contrastan, Examinan y Evalúan Experiencias, Eventos y Tareas

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Imita las acciones, gestos y sonidos de otros 2. Explora objetos de muchas formas diferentes (con la boca, sacudiendo, golpeando, lanzando) 3. Observa las actividades de los demás y puede intentar imitarlas (por ejemplo, le da cuerda a un juguete para verlo funcionar) 4. Cuando mira la imagen de un objeto (por ejemplo, en un libro), podría reconocer el objeto real en su entorno 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Imita el comportamiento observado anteriormente en otro lugar 2. Nota y describe similitud o diferencias en objetos ("esta bola es mas grande que esa." "Mi camisa es igual que la de Jane".) 3. Selecciona cuando tiene opciones (por ejemplo, con qué juguete jugar) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Muestra comprensión de los conceptos similar y diferente 2. Reconoce y clasifica aspectos de un evento (por ejemplo, largo, divertido) 3. Compara experiencias, con ayuda de un adulto (p. ej., recuerda y compara juegos con diferentes niños) 4. Explica simples beneficios o desventajas de elegir un curso de acción, con asistencia 5. Organiza objetos por más de una característica preseleccionada (separa crayones y marcadores por color y tipo) 6. Utiliza palabras comparativas (por ejemplo, "ahora la música es más rápida.") 7. Utiliza acciones o palabras para justificar las elecciones

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Bríndele diferentes juguetes y objetos de una variedad de culturas para examinar, comparar y contrastar.
- Describa las comparaciones durante las interacciones en el juego.
- Bríndele oportunidades para que examine su entorno (p. ej., señalar diversos colores en la habitación, agitar varios envases y juguetes).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Demuestre, explique y motive al niño a comparar el tamaño, forma y otras características de los objetos (p. ej., explorar cómo una planta es diferente de un árbol).
- Demuestre, explique y motive al niño a discutir lo que le gusta y no le gusta de las experiencias.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Ofrezca oportunidades de notar similitudes y diferencias en el entorno del niño (p. ej., diferentes tipos de vehículos en la carretera).
- Fomente el juego dramático para que el niño pueda asumir otras perspectivas.
- Léale historias y luego hable de las similitudes y diferencias de los personajes.

C. Pensamiento Crítico y Analítico: Aplican Conocimiento Previo para Adquirir Conocimientos Nuevos

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Agita un peluche o un objeto, igual que una maraca, para oír el ruido 2. Demuestra permanencia del objeto, entiende que la gente o las cosas existen aún cuando están fuera de la vista (p. ej., continúa buscando algo que está debajo de la sábana) 3. Utiliza los objetos como previsto (por ejemplo, empuja botones del teléfono plástico, bebe de la taza) 4. Comprende cómo se utilizan objetos familiares en combinación (p. ej., la cuchara en un recipiente, calcetines en los pies) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Generaliza ideas basadas en experiencias pasadas (p. ej., observa al cuidador soplar la comida caliente antes de comer, luego sopla los alimentos calientes o fríos – en la próxima comida) 2. Conecta objetos e ideas (la escoba para barrer, traje de baño para nadar) 3. Busca un juguete u objeto en varios lugares 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Aplica nueva información o vocabulario a una actividad 2. Utiliza la información obtenida a través de una modalidad y la aplica al nuevo contexto a través de otra modalidad (por ejemplo, intenta construir una torre de bloques como la de un libro) 3. Genera una estrategia basada en un evento y la extiende a una oportunidad didáctica nueva (p. ej., aprende que la mezcla de pintura roja y amarilla hace anaranjado, más tarde trata de colorear con el creyón amarillo sobre el creyón rojo) 4. Clasifica que la vestimenta de una persona se basa en el clima exterior (“Llevar suéter significa que afuera hace frío.”)

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Facilite juguetes y objetos de diferentes texturas que respondan a las acciones del niño (sonajas, juguetes para exprimir, juguetes de tela, bolas suaves).
- Demuestre, explique y estimule al niño a participar en actividades que muestran cómo los diferentes experiencias se relacionan entre sí (“tu camisa se pone por tu cabeza al igual que tu suéter se pone por la cabeza.”).
- Use fotos y objetos para hablar de experiencias pasadas del niño (por ejemplo, fotos o animal de juguete después de una excursión al parque).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Use el idioma, experiencia y cultura del niño para conectar nuevas experiencias.
- Involucre al niño en actividades rutinarias, explicándole el porqué (p. ej., “Con la aspiradora limpiamos el sucio del piso.”).
- Ayude al niño a hacer generalizaciones (p. ej., “si aquí esta soleado probablemente estará soleado en la escuela.”).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Facilítele tiempo y oportunidades para que haga conexiones recordando experiencias y eventos (p. ej., invítelo a “recordar cuándo...” juegos y debates).
- Demostrar, explicar y realizar actividades que recuerdan hechos pasados y se relacionan con lo que él aprendió de ellos niños.
- Ofrecer oportunidades para que el niño generalice mediante preguntas abiertas (p. ej., “¿Dónde más se puede hacer esto? ¿Qué pasaría si...? ”).

D. Solución de Problemas: Encuentran Múltiples Soluciones a Preguntas, Tareas, Problemas y Desafíos

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Alcanza un juguete u objeto que ha rodado lejos 2. Busca ayuda del cuidador para resolver un problema con vocalizaciones, expresiones faciales o gestos 3. Utiliza los objetos como un medio para un fin (p. ej., utiliza un balde para transportar bloques de una habitación a otra, utiliza cuchara para alcanzar alimentos) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza la exploración activa y ensayo/error para resolver problemas (prueba una pieza de rompecabezas en varios lugares hasta encontrar su lugar) 2. Trata varios métodos para resolver un problema antes de pedir asistencia 3. Se comunica para solicitar asistencia 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Explora diversas formas de resolver un problema y escoge una opción 2. Busca ayuda de otro niño o un adulto para resolver problemas 3. Modifica acciones aplicando datos y experiencias nuevas (p. ej., cambia la estructura de los bloques si la torre sigue cayéndose)

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Facilite diferentes materiales para atraer al niño.
- Demuestre, explique e invítelo a probar cosas de diferentes maneras (p. ej., apilar bloques de formas y tamaños diferentes, probando diferentes combinaciones – bloques cuadrados arriba, luego bloques redondos abajo).
- Reconozca positivamente cuando el niño intenta cosas nuevas.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Bríndele oportunidades para resolver problemas con y sin asistencia.
- Juegue juegos que tienen muchas soluciones.
- Trabaje con el niño secuencialmente a través de un problema hasta encontrar la solución.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Muéstrelle varias alternativas para resolver un problema.
- Guíe al niño en el proceso de resolver un problema.
- Aplique el proceso de resolver problemas a situaciones sociales a nivel del niño (p. ej., "Enrique y tu desean pintar en el caballete. ¿Qué tenemos que hacer para que ustedes compartan el caballete y la pintura?").



E. Pensamiento Representativo: Utilizan Símbolos para Representar Objetos

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se dedica a sostener la mirada o a seguir un objeto con los ojos 2. Reconoce personas, animales u objetos en imágenes o fotografías 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Encuentra objetos después de haberlos ocultado cerca 2. Dibuja o garabatea y explica lo que es el dibujo 3. Experimenta aplicando objetos familiares para nuevos usos 4. Ofrece una descripción simple de personas u objetos ausentes (p. ej., ladra cuando le preguntan qué ruido hace el perro) 5. Reacciona a imágenes mentales de objetos eventos (por ejemplo, palmea cuando le dicen que tía / tío viene a visitar) 6. Identifica imágenes de objetos familiares correctamente (por ejemplo, elige libro favorito por la cubierta) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ofrece una descripción más compleja de alguien o algo ausente (p. ej., describe que el perro es negro, suave y corre; hace gestos para mostrar cuán grande) 2. Utiliza símbolos o imágenes como representación de lenguaje oral 3. Utiliza objetos para representar elementos reales del juego imaginario 4. Reconoce objetos, lugares e ideas por medio de símbolos (p. ej., reconoce el sanitario para caballeros y el de las damas mirando los símbolos de la figura)

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Juegue juegos que fomentan la permanencia de objeto (te veo-no te veo, a las escondidas).
- Modele uso simbólico de los objetos (por ejemplo, "beber" de una taza de juguete).
- Asegúrese de que las fotografías y libros en el entorno del niño tienen niños que se parecen a él y a niños de otros grupos culturales.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Facilítele explorar, apoyando el juego imaginativo.
- Muestre, explique y envuélvalo en actividades que revelan que las cosas fuera de la vista siguen existiendo.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Bríndele oportunidades de participar en el juego simbólico (p. ej., actuar feliz, imitar un perrito triste).
- Facilítele oportunidades de dibujar emociones, personas, animales y objetos.
- Identifique y señale símbolos durante las actividades diarias, demostrando y explicando lo que simbolizan.

F. Pensamiento Representativo: Distinguen entre Fantasía y Realidad

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> Hace sonidos de animales Comienza el juego imaginario (por ejemplo, mece o alimenta una muñeca) 	<ol style="list-style-type: none"> Utiliza accesorios en los juegos imaginarios (muñecas, animales y personas) Puede tener un amigo imaginario Reacciona a la gente en disfraz como si fueran los personajes verdaderos; Algunos niños pueden reaccionar con temor Reacciona a los títeres como si fueran reales y no como la extensión de un adulto u otro niño 	<ol style="list-style-type: none"> Asume roles y situaciones imaginarias, utilizando el lenguaje apropiado, tono y movimientos (p. ej., pretende ser un bebé, arrastrándose en el suelo y haciendo los sonidos del bebé) Participa en juegos imaginarios complejos (p. ej., juego con tiempo limitado involucrando múltiples personajes y escenarios) Realiza conexiones entre personajes en libros o películas, con gente de la vida real Pregunta si los personajes de libros y películas existen o no

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Exponga al niño a canciones e historias imaginarias que describen fantasías.
- Demuestre y anime al niño a hacer sonidos de animales variados.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Participe en el sentido de imaginación del niño participando en el juego imaginario.
- Discuta con el niño sus sueños, ideas e imaginación.
- Léale libros de ficción y no ficción y discuta con el niño en que se diferencian los libros.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Ofrezca oportunidades para que el niño desarrolle personajes ficticios mientras le ayuda a diferenciar entre fantasía y realidad.
- Ayude al niño a distinguir entre los dibujos animados, títeres, personajes de libros y de películas y la gente real.



G. Número y Operaciones Lógicas: Demuestran Conocimiento de Números y de Contar

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Entiende el concepto de "más" en referencia a los alimentos o al juego 2. Utiliza gestos para pedir "más" 3. Imita contar de memoria con algunos nombres de números 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cuenta de memoria por lo menos hasta cinco (p. ej., recita, "uno, dos, tres...") 2. Imita rimas o canciones de conteo (p. ej., "un elefante") 3. Reconoce algunas cantidades (ve 2 bloques y dice "dos") 4. Comienza a cuantificar y hacer comparaciones de cantidad (p. ej., todos, algunos, ninguno, más y menos) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nombra algunos números 2. Reconoce que un objeto es "uno", sin importar tamaño, forma u otros rasgos 3. Entiende que los números representan cantidad (saca dos peras del saco) 4. Aplica números y conceptos de contar prácticamente (cuenta los niños en fila) 5. Distingue entre unas letras y números 6. Reconoce, dice y anota unos números 7. Cuenta de memoria hasta 20 8. Cuenta al menos cinco objetos en relación uno a uno, él solo (pone un vaso en cada sitio al poner la mesa) 9. Crece su concepto del paso del tiempo ("todo el tiempo" "todo el día") 10. Comienza a reconocer e identificar monedas (centavo, cinco, diez, veinticinco) 11. Usa números para estimar y hacer conjeturas realistas ("Creo que hay 20 bolas en el pote.") 12. Dice qué número viene antes o después de un número hasta 10



Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Cuente objetos en el entorno del niño "en voz alta".
- Demuestre, explique y envuelva al niño en actividades que ilustran "más" versus "menos".
- Cántele canciones y léale libros con números y contar.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Utilice conceptos numéricos en las rutinas diarias (como, preguntarle al niño si quisiera "una, dos o más pedazos de algo").
- Páree objetos durante las actividades diarias (por ejemplo, "un niño recibe una manzana").
- Bríndele juguetes y objetos que se refieran a las matemáticas y a la cultura del niño y otras culturas.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Hable en voz alta cuando haga cálculos matemáticos simples (por ejemplo, el número de frutas para el número de niños).
- Brinde oportunidades para que el niño cuente objetos durante las rutinas diarias.
- Demuéstrele al niño que los números significan algo (p. ej., límites de velocidad, temperatura).

H. Medición: Demuestran Conocimiento de Tamaño, Volumen, Altura, Peso y Longitud

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Juega con juguetes y objetos de diferentes tamaños y formas 2. Aloja un objeto más pequeño dentro de uno más grande (p. ej., pone un bloque en una taza) 3. Organiza objetos por tamaño, con asistencia 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Emplea adecuadamente vocabulario dimensional, como "muchos", "grande" y "poco", 2. Llena y vacía recipientes (con arena o agua) 3. Compara el tamaño de varios objetos cotidianos (p. ej., empareja zapatos para ver cual es más largo) 4. Identifica las cosas que son grandes o pequeños, pesados o ligeros y alta o baja, con asistencia 5. Mira dos objetos e identifica cuál es más grande o más pequeño 6. Explora herramientas de medir (p. ej., taza de medir, regla) 7. Anida hasta cinco tazas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza actividades que exploran y desarrollan el vocabulario de longitud y peso 2. Utiliza instrumentos de medida en las actividades del juego (por ejemplo, cinta métrica, tazas de medir) 3. Estima el tamaño (por ejemplo, "Soy tan alto como el librero amarillo.") 4. Clasifica objetos aplicando vocabulario de tamaño

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Provéale oportunidades para desarrollar comprensión de volumen (por ejemplo, llenando, vaciando).
- Describa el tamaño, volumen, peso y longitud de las personas, juguetes y objetos.
- Bríndele juguetes que tienen tamaños incrementales (p. ej., muñecas rusas, aros apilables) de su propia y de otras culturas.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Facilítele jugar con arena y agua, dando oportunidades para que el niño vacíe, rellene, palee, pese y descargue.
- Brinde oportunidades para que mida (p. ej., cocinando, proyectos de arte, comprando comestibles).
- Ayude al niño a organizar bloques, juguetes u objetos de menor a mayor o viceversa.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Involucre al niño en tareas de medir (por ejemplo, medir ingredientes, pesar una mascota).
- Modele el uso de herramientas y métodos de medir convencionales en situaciones cotidianas.
- Demuestre, explique y envuelva al niño en actividades que utilizan la medida no estándar (p. ej., medir arroz por puñados; medir distancia con pasos).

I. Propiedades Organizativas: Identifican y Catalogan Formas

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Juega con juguetes de forma, aunque a menudo no coincidan correctamente (por ejemplo, la almohadilla redonda va en el agujero redondo; la almohadilla cuadrada va en el agujero cuadrado) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Parea formas bidimensionales simples en tableros de formas y rompecabezas (círculos, cuadrados, triángulos) 2. Identifica dos formas geométricas (por ejemplo, círculo, cuadrado) 3. Crea y copia formas simples hecha por otros 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica y rotula diferentes tipos de formas bidimensionales (p. ej., círculo, rectángulo, triángulo) 2. Compara la forma y el tamaño de objetos 3. Crea, construye o dibuja formas 4. Reconoce formas no geométricas en la naturaleza (las nubes u otras cosas que no son círculos, cuadrados, triángulos) 5. Organiza formas de menor a mayor (p. ej., ordena diversos tamaños de círculo)

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Provéale juguetes que implican formas (por ejemplo, bloques y plastilina).
- Cántele canciones y léale libros acerca de las formas.
- Identifique diferentes formas en el entorno del niño.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Emplee vocabulario geométrico en la vida diaria (por ejemplo, "vamos a cortar el pan en cuadrados").
- Identifique las características de las formas cuando los niños juegan con ellas.
- Bríndeles oportunidades para que busque formas durante las actividades diarias (por ejemplo, "Enséñame los círculos").

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Bríndeles oportunidades para que reconozca formas en el entorno (p. ej., señal de stop octagonal).
- Ofrezca materiales que pueden conectarse y combinarse para crear nuevas formas.
- Lleve al niño a observar murales u otras artes de la comunidad, explorando juntos la variedad de formas empleadas.



J. Propiedades Organizativas: Agrupan, Clasifican y Organizan Objetos

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Agrupa algunos objetos por color, forma o tamaño, con asistencia 2. Ayuda a limpiar el entorno guardando materiales (p. ej., pone libros en el estante, manta en el cubículo) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recolecta objetos con características comunes (por ejemplo, bloques rojos, conchas, hojas) 2. Organiza objetos en líneas (por ejemplo, hace una fila de bloques) 3. Ordena los objetos por una característica (por ejemplo, color) 4. Reconoce los objetos dispuestos en serie (por ejemplo, pequeño, mediano, grande) 5. Identifica categorías de objetos (por ejemplo, vacas, perros y gatos son todos animales), con asistencia 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ordena varios objetos partiendo de una o más características, aplicando ensayo/error (por ejemplo, pone 4 bloques del mismo color en una fila de menor a mayor) 2. Crea patrones propios con una variedad de materiales 3. Clasifica objetos cotidianos que van juntos (por ejemplo, zapato/calzetín, lápiz/papel, peine y cepillo) 4. Coloca objetos en posición específica (por ejemplo, primero, segundo, tercero)

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Cántele canciones y léale libros que mencionan colores o identifican formas y objetos con similitudes.
- Demuestre, explique y bríndele oportunidades para ordenar y clasificar (p. ej., "recoge todos los juguetes que son animales").
- Ofrézcale objetos en una variedad de formas, colores y tamaños (por ejemplo, envases de plástico, tapas de los frascos).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Bríndele diferentes materiales y objetos de la misma forma y color (por ejemplo, bloques, lápices de colores).
- Proporcionar oportunidades para que el niño note patrones en la naturaleza (por ejemplo, tipos de hojas).
- Juegue con el niño juegos de aparear, incorporando patrones familiares a la cultura, barrio y comunidad del niño (por ejemplo, arte, murales, ropa, utensilios).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Muéstrelle y explíquele ejemplos para que el niño cree y recree patrones.
- Ofrezca oportunidades para que el niño busque patrones en la casa, clase o naturaleza.
- Juegue con el niño juegos de clasificación (por ejemplo, reunir a un grupo de elementos que incluyen pares de objetos que van juntos– zapato/calzetín, flor/florero – encontrar los artículos que van juntos).

K. Pensamiento Científico: Acumulan Información por Observación y Manipulación

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Voltea la cabeza hacia sonidos o voces 2. Recopila información a través de los sentidos (por ejemplo, con la boca, agarrando, alcanzando) 3. Utiliza más de un sentido a la vez (por ejemplo, utiliza la vista, tacto, gusto y oído para examinar y sacudir un juguete) 4. Observa los objetos en el medio ambiente por un breve periodo de tiempo 5. Utiliza otro objeto o persona como una herramienta (por ejemplo, expresa el deseo de que lo carguen para alcanzar algo, usa un bloque para empujar los botones de un juguete) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza los cinco sentidos para examinar diferentes objetos con atención al detalle 2. Observa y manipula objetos para identificar similitudes o diferencias 3. Observa y examina los fenómenos naturales a través de los sentidos (por ejemplo, se fija en los distintos tipos de insectos) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica y distingue entre sentidos (por ejemplo, gustos, sonidos, texturas) 2. Utiliza herramientas no estándares (por ejemplo, bloques, tubos de papel) para explorar el medio ambiente 3. Utiliza herramientas estándar (por ejemplo, imanes, lupa) para explorar el medio ambiente 4. Participa en experimentos proporcionados por adultos y describe las observaciones (por ejemplo, mezclar ingredientes para hornear un pastel)

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Muéstrole un espejo para que el niño se mire.
- Demuéstrele y explíquele cómo las cosas pueden manejarse para cambiarlas o mejorarlas.
- Bríndele objetos que invitan a explorar con múltiples sentidos (por ejemplo, maraquita con colores brillantes y diferentes texturas).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Bríndele oportunidades para que explore objetos naturales y eventos.
- Explore el entorno con el niño y muestre interés en objetos que encuentre y observe.
- Bríndele oportunidades para que examine las cosas en detalle utilizando preguntas abiertas.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Bríndele oportunidades para que aprenda a través de todos los sentidos (p. ej., provea estrategias motrices activas y grandes para nutrir el pensamiento científico).
- Facilite oportunidades para que el niño comparta sus observaciones con imágenes y palabras.
- Ayude al niño a representar sus observaciones mediante tablas y gráficas.





L. Pensamiento Científico: Participan en la Exploración del Mundo Natural Mediante la Manipulación de Objetos, Preguntando, Suponiendo y Desarrollando Generalizaciones

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza activamente uno o más sentidos para explorar el entorno (p. ej., tacto, vista, gusto, olfato, oído) 2. Expresa un sentido de maravilla sobre el mundo natural 3. Investiga nuevos fenómenos (por ejemplo, llega a tocar la lluvia) 4. Trata nuevas actividades, movimientos y experiencias 5. Progresa de ensayo/error a resolver problemas de manera más sistemática, con asistencia 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Formula preguntas sencillas sobre el mundo natural (por ejemplo, "¿De dónde sale el arcoíris?") 2. Observa o manipula objetos y eventos para responder a preguntas sencillas sobre el mundo natural 3. Demuestra capacidad de pensar antes de emprender una actividad 4. Hace conjeturas acerca de lo que podría suceder basándose en experiencias anteriores 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hace preguntas y encuentra respuestas a través de la exploración activa 2. Documenta la información de una experiencia (p. ej., dibujo, narración, escritura, fotografía) 3. Hace predicciones y desarrolla generalizaciones basadas en experiencias pasadas 4. Utiliza vocabulario que muestra el reconocimiento de principios científicos para explicar por qué suceden las cosas (p. ej., utiliza palabras como hundirse, flotar, derretir, congelar)

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Facilítele oportunidades para jugar y explorar el mundo natural.
- Explore los objetos y el entorno junto con el niño.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Bríndele oportunidades para que pregunte sobre el medio ambiente y ofrézcale respuestas descriptivas.
- Facilítele oportunidades para pensar en el futuro preguntándole sobre el mundo natural usando preguntas "¿Qué pasa si...?"
- Bríndele oportunidades de observar patrones de conducta y discutir lo que sigue ("después de que leemos un cuento para ir a dormir, apagamos la luz.").

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Demuestre, explique y anime al niño a participar en actividades que predican sucesos naturales (como, sembrar semillas, cuidar animales, documentando el clima).
- Invente y haga experimentos sencillos con el niño (p. ej., cuál objeto se hundirá y cuál flotará).
- Interéselo en participar en proyectos de cocina simples y nutritivos, de la cultura del niño y de otras, y que demuestran simples principios científicos (como congelar, derretir, líquido, sólido).



M. Pensamiento Científico: Observan y Describen las Características de Seres Vivos

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Nota plantas, animales y otras personas en el entorno 2. Explora las características de ciertas cosas vivas (por ejemplo, recoge una lombriz de tierra, intenta atrapar hormigas) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Explora e investiga las propiedades físicas de las cosas orgánicas e inorgánicas 2. Comenta sobre lo que se necesita para que crezcan las cosas (por ejemplo, "la planta necesita agua"). 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica las cosas como vivas-sin vida por sus características (p. ej., respira, se mueve, crece) 2. Describe las características de las plantas, animales y personas (por ejemplo, "ese árbol creció muy alto!") 3. Nota similitudes, diferencias y categorías de plantas y animales 4. Demuestra comprensión de cambios en la apariencia, conducta y entorno de seres vivientes (por ejemplo, plantas, tela de araña) 5. Pregunta sobre el crecimiento y el cambio en las plantas y animales 6. Demuestra comprensión de cómo las cosas crecen y cambian

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Cántele canciones y léale libros de culturas variadas, que describen plantas y animales, y cómo crecen y cambian.
- Llévelo a pasear a lugares donde pueda observar y explorar cosas vivas (por ejemplo, zoológico, granja, parque).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Ayude al niño a observar animales e insectos alrededor de la casa y el vecindario, con seguridad.
- Bríndele oportunidades de observar e interactuar con animales vivos y plantas (por ej., viajes a la granja, zoológico, el veterinario, refugio de animales, museo de ciencias, acuario, vivero de plantas).
- Léale o dramatice historias y leyendas sobre plantas y animales de la cultura del niño.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Ofrezca oportunidades para que el niño aprenda sobre el ambiente exterior con los cinco sentidos (como, escuchar sonidos de la naturaleza, ver pequeños insectos, oler la hierba recién cortada, tocar ásperas bellotas).
- Explíquele y anime al niño a participar en actividades que exploran plantas y animales, incluyendo a los de diversas culturas.
- Bríndele oportunidades de cuidar de los seres vivientes (por ejemplo, plantas caseras no tóxicas, mascotas).

N. Ciencia: Observan y Describen Características de la Tierra

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Observa el sol y nubes 2. Le gusta jugar con agua, arena y barro 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Hace preguntas sobre la tierra 2. Identifica el clima (sol, lluvia, nieve) 3. Identifica o etiqueta los materiales de la tierra (por ejemplo, agua, rocas, tierra, hojas) 4. Muestra curiosidad por el entorno natural mediante preguntas "por qué" (p. ej., ¿Por qué la hierba es verde?) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Investiga propiedades de rocas, tierra y agua 2. Reconoce y ofrece descripciones simples de los estados de la materia (p. ej., agua es mojada.) 3. Hace observaciones simples de las características y el movimiento del sol, luna, estrellas y nubes 4. Analiza cambios en el clima y las estaciones, usando vocabulario común relacionado con el clima (p. ej., lluvia, sol, viento)

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Llévelo a caminar y descríbale lo que ve.
- Léale libros de no ficción y cante con el niño canciones que describen las propiedades de la tierra.
- Proporcionar oportunidades seguras para el niño explorar la tierra, arena y agua.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Preséntele ilustraciones de fenómenos naturales (p. ej., mar, cuevas, cascadas, bosques).
- Bríndele oportunidades de explorar su entorno natural.
- Demuéstrele, explíquele y ofrézcale actividades para que cuide del medio ambiente.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Bríndele oportunidades para que comparta sus observaciones de la tierra.
- Ayudar al niño a desarrollar una colección de la naturaleza (por ejemplo, hojas, conchas).
- Si es posible, llévelo a museos o eventos de la comunidad dedicados a la naturaleza (p. ej., planetario, acuario, evento del Día de la Tierra).



O. Historia: Demuestran Conocimiento de Hechos Pasados y Conocimiento de Cómo Pueden Influir en el Presente y el Futuro

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Muestra anticipar sus actividades diarias regulares 2. Reconoce el principio y el final de un evento (por ejemplo, aplaude al final de una canción) 3. Recuerda la información sobre el pasado inmediato (p. ej., al terminar de comer, dice "¡Acabé!") 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anticipa los eventos recurrentes en las rutinas típicas ("después de almorzar, escucho una historia.") 2. Conecta nuevas experiencias con experiencias pasadas 3. Experimenta con términos generales relacionados con los elementos de tiempo (p. ej., "hoy vamos a casa de abuela.") 4. Hace predicciones sobre lo que puede ocurrir 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ofrece un recuento simple de una historia o evento en orden secuencial rudimentario 2. Utiliza conceptos y palabras relacionadas con el tiempo (por ejemplo, primer/última, mañana/noche, ayer/hoy), Aunque no siempre con precisión 3. Da simples cuentas de lo que sucedió ese día 4. Establece patrones causales entre pasado, presente y futuro, con asistencia 5. Usa frases que sugieren la conciencia del pasado (por ejemplo, "cuando era un bebé...")

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Demostrar, explicar y dar rutinas, hablando de lo que sucede antes y después.
- Clasifique eventos y rutinas (p. ej., use palabras de tiempo como hoy, mañana, luego, más tarde, hace mucho tiempo).
- Mire videos o álbum de fotos de familia con el niño.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Cuénteles historias del pasado, que indican conciencia del tiempo comenzando con, "Hace mucho tiempo..."
- Hable con el niño para recordar lo que sucedió ayer o anoche.
- Pase tiempo con sus familiares ancianos.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Bríndele oportunidades para jugar con materiales que marcan el tiempo (p. ej., relojes, cronómetros, calendarios).
- Demuestre, explique y ofrézcale actividades sobre lo que sucederá y lo que ha sucedido ("¿que almorzaste hoy?").





P. Geografía: Demuestran Conocimiento de Ubicación y Relaciones Espaciales

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Explora el ambiente en presencia del cuidador 2. Explora relaciones espaciales (por ejemplo, intenta meter su propio cuerpo en cajas o túneles) 3. Desarrolla la conciencia del propio cuerpo y cuánto espacio necesita 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Distingue entre cerca y lejos. 2. Experimenta con relaciones físicas (por ejemplo, abajo/arriba, dentro/fuera) 3. Muestra interés en la investigación de instrumentos de geografía (p. ej., brújula, globo mundi) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza palabras para indicar dirección, posición y tamaño, no siempre exactamente 2. Crea representaciones de lugares y espacio durante el juego (p. ej., construye carretera de montaña escarpada en la caja de arena) 3. Menciona la calle, barrio, ciudad o pueblo donde vive 4. Entiende las relaciones físicas (por ejemplo, por debajo/arriba, dentro/fuera)

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Provéale muchas oportunidades para explorar el entorno.
- Explíquele lo que el niño ve y encuentra en el entorno.
- Bríndele oportunidades para experimentar diferentes posiciones físicas (p. ej., en el suelo, cuando lo carga).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Use palabras de posición de manera consciente (p. ej., sugerirle que ponga la revista bajo el libro que está sobre la mesa).
- Juegue con el niño, creando situaciones relacionadas con viajar (como, "viajar" en un autobús o avión, utilice mapas de carreteras y fotos de lugares que el niño haya visitado).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Juegue con el niño juegos que incorporan el uso y respuesta a palabras de posición (p. ej., izquierda, derecha, en primer lugar, por último, grande, pequeño, arriba, abajo).
- Cuando viaje, utilice términos direccionales (p. ej., "doblabamos a la izquierda en la calle próxima.").
- Camine por el barrio, señalando los accidentes geográficos y lugares de interés.

Q. Geografía: Demuestran Conocimiento de la Relación Entre Personas, Lugares y Regiones

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconoce algunos lugares familiares (p. ej., hogar, tienda, casa de los abuelos) 2. Sabe donde se almacenan alimentos o juguetes favoritos en su casa 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Distingue diferentes ambientes por las personas o signos que forman parte de ese entorno (p. ej., ve fotos de peces y dice, "Viven en el agua.") 2. Reconoce su casa al acercarse a ella 3. Reconoce edificios familiares (como, escuela, restaurante, biblioteca) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Parea objetos con sus ubicaciones geográficas habituales (como la estufa en la cocina, cama en el dormitorio, árbol en el parque) 2. Desarrolla la conciencia de algunas características de la propia región geográfica (por ejemplo, "aquí llueve / nieva mucho.") 3. Reconoce donde está mientras viaja en áreas familiares, la mayor parte del tiempo 4. Reconoce que los caminos tienen nombres o signos, y casas y apartamentos tienen números para ayudar a identificar las ubicaciones

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

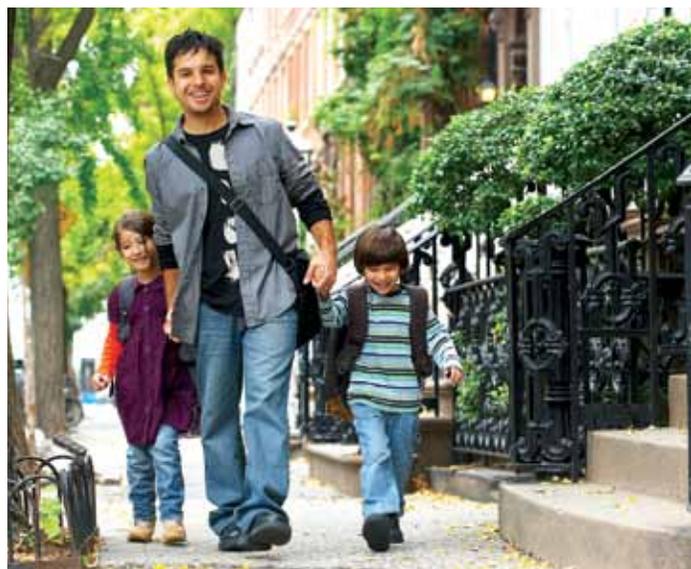
- Dele muchas oportunidades de explorar el entorno.
- Nárrale lo que el niño ve y encuentra en el entorno.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Lea en voz alta libros sobre niños que viven en diferentes climas y discuta cómo su comida, ropa y casas son diferentes.
- Tome al niño a lugares geográficos que tal vez no son familiares (p. ej., parques, montañas, océano, nuevos barrios).
- Lleve el niño a pasear por el barrio y destaque signos y señales que indican lugares.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Explique y provéale actividades sobre lugares que haya vivido y viajado.
- Demuestre y explíquele el uso de mapas y globos.



R. Economía: Demuestran Conocimiento de Diversas Ocupaciones Relacionadas con Comercio y Moneda

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Depende de otros para satisfacer sus deseos y necesidades 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconoce la relación entre oferta y demanda (p. ej., entiende que no puede tener otra galleta porque se acabaron) 2. Reconoce y utiliza los objetos para el trueque o comercio durante el juego, con asistencia 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Demuestra conciencia de que el dinero se usa para comprar bienes y servicios 2. Juega a la tienda o al restaurante con dinero real o ficticio, con recibos, tarjetas de crédito, teléfonos 3. Demuestra comprender que las monedas de diferentes tamaños y colores tienen nombres diferentes 4. Habla de lo que quiere ser cuando sea grande 5. Demuestra comprensión de intercambio e interdependencia

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Léale en voz alta libros sobre los diferentes tipos de ocupaciones.
- Explique las ocupaciones de la gente en el contexto (p. ej., "voy a trabajar ahora.").

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Provéale materiales de juego que tienen usos económicos (cajas registradoras, billeteras, monederos, chequeras, tarjetas de crédito, recibos) para el juego dramático.
- Utilice los nombres de monedas y billetes, demuestre y explique su valor real y el relativo.
- Bríndele oportunidades de seleccionar y discutir las consecuencias de esa alternativa.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Bríndele oportunidades de jugar a comprar cosas en el juego dramático (p. ej., supermercado, banco, el correo, zapatería).
- Demuestre, explique y ofrézcale actividades mostrando que todas las personas necesitan comida, vivienda y ropa.
- Demuestre, explique y ofrézcale actividades que muestren los equivalentes de dinero (p. ej., cheques, cupones, tarjetas de crédito/débito).

S. Ecología: Demuestran Comprensión de la Relación Entre los Seres Humanos y el Medio Ambiente

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Expresa interés en la naturaleza (por ejemplo, flores, la brisa, nieve) 2. Reconoce la basura como basura 3. Sabe dónde está el recipiente de la basura y el de reciclaje, si está disponible, en su casa o en el entorno didáctico 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ayuda con rutinas de mantener la limpieza en la casa y en el aula 2. Pone la basura en el recipiente adecuado 3. Reconoce y responde a las características del medio ambiente (p. ej., grita de emoción cuando ve aves o un árbol muy alto) 4. Utiliza objetos naturales para jugar (p. ej., hace tortas de barro, hace una casa de palos, utiliza hojas como almohada) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Muestra conciencia del entorno notando rasgos de su casa y otros lugares conocidos (p. ej., cuenta cómo el agua fluyó por la calle camino de la tienda) 2. Reconoce las cosas que no favorecen al medio ambiente (como la basura) 3. Participa en proteger equipos y materiales del tiempo o de otros fenómenos naturales 4. Ayuda a ordenar latas, botellas y papel en los recipientes de reciclaje adecuados, cuando es posible

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Bríndele oportunidades de jugar al aire libre regularmente.
- Modele responsabilidad ambiental (p. ej., no tire basura, recoja basura cuando pasea; deposite la basura en el recipiente apropiado).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Demuestre, explique y envuelva al niño en actividades sobre el medio ambiente y lo que la gente puede hacer para protegerlo.
- Incluya el cuidado del medio ambiente interior y exterior en la rutina normal diaria.
- Lleve una bolsa plástica en los paseos con el niño, para que recoja la basura sanitariamente.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Explique y bríndele actividades sobre lugares donde el niño ha viajado o vivido.
- Demuestre y explique el uso de mapas y globos en presencia del niño.





T. Tecnología: Demuestran Comprensión y Uso de la Tecnología en su Entorno

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Disfruta escuchando música de un toca CD o radio 2. Muestra interés en la tecnología (p. ej., se vuelve cuando suena el teléfono) 3. Disfruta de juguetes de objetos tecnológicos (por ejemplo, juguete de cuerda) 4. Prende y apaga la luz 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Juega con juguetes y objetos didácticos que usan pilas, con asistencia 2. Opera un toca CD simple para escuchar una historia grabada, con asistencia 3. Pone a funcionar juguetes mecánicos, mire la etiqueta indicando para menores de 3 años 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se comunica con familiares y conocidos por teléfono u otros medios de comunicación, con ayuda. 2. Describe historias, imágenes o sonidos que experimentó con la tecnología (por ejemplo, música en el toca CD, programa de televisión, historia grabada) 3. Utiliza vocabulario preciso para identificar la tecnología (por ejemplo, cámara, computadora, impresora, televisión)

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Provea un ambiente seguro "a prueba de niños" (p. ej., cubra enchufes, mantenga aparatos electrónicos fuera del alcance del niño).
- Desaliente el uso de televisión, videos y computadoras.
- Bríndele experiencias y materiales que muestran cómo objetos pueden ayudar a realizar una tarea (p. ej., coloque algo en una manta, muéstrelle cómo halar la manta para alcanzar el objeto).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Limite los videos/televisión/computadora a un máximo de media hora diaria de programas infantiles de calidad.
- Asegúrese de que siempre expone al niño a recursos tecnológicos (televisión, programas de computadora) que reflejan y afirman diversidad cultural, idiomas y patrimonios étnicos.
- Elimine todos los recursos basados en la tecnología (programas de televisión, videos de juegos) que contienen violencia y humor para adultos.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Invente y construya objetos o estructuras simples que pueden utilizarse para ayudar en una tarea, usando herramientas y materiales comunes de una manera segura (como un palo con plastilina en la punta para recoger pedazos de papel difíciles de alcanzar).
- Participe activamente con el niño al ver televisión o usar la computadora.
- Controle y limite la cantidad y calidad del uso de la computadora.

U. Familia: Demuestran Conciencia y Comprensión de la Familia

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Patea y grita cuando aparece adulto familiar 2. Inicia el contacto con los cuidadores 3. Muestra afecto (por ejemplo, abrazos y besos) a los familiares adultos 4. Desarrolla y mantiene relaciones de confianza con el cuidador principal 5. Llama por lo menos a dos miembros de la familia por sus nombres 6. Reconoce a familiares inmediatos en fotografías 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sabe decir su nombre y su apellido 2. Reconoce roles dentro de su propia casa (p. ej., "papá hace la cena y mamá lava los platos.") 3. Juega a cuidar una muñeca alimentándola y hablándole 4. Da nombres a juguetes y muñecas que reflejan la familia y el círculo de amigos 5. Identifica a niños y niñas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Describe miembros de la familia y comienza a entender simples relaciones entre sí ("Marisa es mi hermana.") 2. Habla de abuelos u otros familiares y discute cómo se parecen o diferencian de los niños 3. Se identifica como miembro de una familia y grupo cultural específico 4. Adopta el papel de diferentes miembros de la familia durante el juego dramático 5. Disfruta de relatos sobre rutinas familiares e historias con miembros de la familia como "personajes" 6. Dibuja un retrato de familia

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Envuelva al niño en las actividades, rituales y tradiciones familiares.
- Ayude al niño a identificar y nombrar a los miembros de la familia y sus relaciones y funciones.
- Cree un álbum familiar a prueba de bebés para que el niño lo explore.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Facilite oportunidades para que miembros de la familia le cuenten al niño de la historia y la cultura familiar.
- Bríndele accesorios y ropa para que juegue a diferentes roles familiares (femenino y masculino).
- Exhiba fotos de la familia del niño y al nivel de los ojos del niño.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Ayude al niño a crear un libro "Todo Sobre Mí" con imágenes y comentarios.
- Léale historias sobre familias y háblele de los familiares del niño y otros familiares.
- Ayude a los niños a distinguir personas y relaciones (p. ej., hermano, tía, primo).
- Brinde oportunidades para que el niño pase tiempo con familiares mayores.



V. Comunidad: Demuestran Conciencia de su Comunidad, Interdependencia Humana, y Roles Sociales

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Comienza a mirar a otros niños 2. Se estira a tocar a otros niños o agarra sus juguetes 3. Reconoce los nombres de otros niños. 4. Muestra reconocer a los familiares de otros niños 5. Comienza a participar en simples juegos paralelo a otros niños 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica las posesiones de otros niños 2. Muestra interés en coetáneos mediante su inclusión en el juego, refiriéndose a ellos por su nombre 3. Reconoce que diferentes personas tienen diferentes funciones y puestos de trabajo en la comunidad 4. Funciona como un miembro de distintas comunidades (por ejemplo, aula, barrio, comunidad de fe) 5. Muestra interés por los trabajadores de la comunidad (por ejemplo, recolector de basura, cartero, doctor) 6. Participa en rutinas familiares 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica personas por características que no sean de nombre, cuando le preguntan 2. Menciona el trabajo de los padres (p. ej., enfermera, plomero, granjero), pero puede que no sepa lo que realmente hacen 3. Reconoce algunos trabajadores de la comunidad y aumenta la conciencia de sus puestos de trabajo 4. Pretende ser trabajador comunitario durante el juego (por ejemplo, empleado de la tienda de alimentos, albañil, médico, vendedor de zapatos) 5. Reconoce que las personas tienen diferentes comunidades (por ejemplo, familia, barrio, escuela, espiritual, laboral)

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Demuestre, explique y ofrézcale oportunidades de relacionarse con otros niños y adultos que se encuentran en la sala.
- Proporcione oportunidades para que el niño juegue en diversos ambientes con otros niños (p. ej., grupo de juego, parque, casa de amigo).
- Lea en voz alta libros sobre familias en otras comunidades, culturas o países.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Llévelo a pasear por la comunidad para expandir la conciencia de los roles que juegan las personas (p. ej., biblioteca para la hora de cuentos, vivero donde el niño puede plantar en macetas).
- Aliente al niño a participar en tareas del aula y del hogar.
- Muestre imágenes y lea en voz alta libros que retratan la diversidad de los trabajadores y ayudantes de la comunidad incluyendo mujeres y personas de otras culturas y la del niño.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Tome al niño en excursiones para observar a los trabajadores de la comunidad.
- Use tiempo de grupo (p. ej., cena familiar, círculo) para discutir la idea de comunidad y la interdependencia.
- Brinde oportunidades para que exprese conocimiento de roles sociales a través de arte creativo y drama.

W. Comunidad: Demuestran Responsabilidad Cívica

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Sigue instrucciones simples 2. Ensaya roles y relaciones a través de la imitación (por ejemplo, sonrío a su imagen en el espejo, juega te veo-no te veo) 3. Pide ayuda cuando la necesita 4. Busca a los cuidadores para ayuda y orientación 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Trata roles y relaciones a través de juegos imaginarios (p. ej., juega al médico, casa) 2. Se da cuenta que pueden haber diferentes reglas en lugares diferentes (las de la escuela difieren de la casa) y sigue las reglas, con asistencia 3. Participa activamente como miembro de la familia o la comunidad del aula (p. ej., ayudando cuando limpian) 4. Ayuda a adultos con tareas simples 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Demuestra conocimiento de normas del grupo (p. ej., espera para pintar porque los caballetes están ocupados) 2. Contribuye a crear reglas para juegos de libre elección (por ejemplo, "sólo 4 personas en la mesa de arena.") 3. Observa las reglas cuando juega y se las recuerda a otros. 4. Nota si a un niño le falta algo esencial para participar en el grupo (otro niño no tiene lápices de colores para dibujar) 5. Invita a otros niños a unirse a grupos u otras actividades

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Bríndele apoyo y empatía.
- Señale las reglas de modo que fomente pensar positivamente, en vez del pensar negativo. (p. ej, "Utilizamos pasos de caminar" en lugar de "No correr").
- Ofrezca al niño instrucciones fáciles de seguir, una a la vez.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Discuta cómo todos, inclusive adultos, pueden compartir responsabilidades del aula (p. ej., limpiar áreas de juego juntos).
- Ofrézcale su opinión en lugar de darle órdenes.
- Bríndele oportunidades para que el niño tome decisiones.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Incluya al niño en la formulación de normas para promover la interdependencia y la comprensión de las reglas.
- Establezca reglas que el niño puede entender para encarar el favoritismo y los prejuicios (como "llamamos a los demás con nombres que los hacen sentir bien.").
- Tome al niño con usted cuando vaya a votar durante las elecciones.
- Cree oportunidades para la cooperación (por ejemplo, pida a dos niños que realicen una tarea juntos).





X. Cultura: Demuestran Conocimiento y Apreciación de su Propia Cultura y la de Otros

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Reconoce simples diferencias entre la gente (p. ej., muestra curiosidad acerca de alguien que lleva gafas o tiene piel de color distinto al suyo) 2. Interactúa con otros niños de distintos orígenes étnicos y culturales, de un género diferente, que hablan otros idiomas, o tienen necesidades especiales. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Disfruta de poemas, cuentos y canciones sobre personas y culturas variadas. 2. Muestra conocimiento de conceptos básicos de su herencia cultural (por ejemplo, muestra imágenes u objetos del hogar) 3. Hace simples preguntas sobre otros niños y adultos (por ejemplo, "¿Dónde está Simón?") 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pregunta sobre la apariencia y el comportamiento de otros niños. 2. Pregunta sobre similitudes y diferencias en otras personas (p. ej., lenguaje, estilos de pelo, ropa) 3. Muestra respeto por las similitudes y diferencias (por ejemplo, no se ríe de alguien que es diferente) 4. Comienza a desarrollar la conciencia, el conocimiento y la valoración de su propia cultura 5. Reconoce y celebra las similitudes y diferencias entre personas de diferentes culturas en su círculo de contacto

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Comparta cuentos, canciones y poemas de la cultura del niño y otras.
- Modele cuidado y bondad para todas las personas y trate a los demás con respeto y justicia.
- Aclare con la familia del niño la herencia cultural del niño y sumerja el niño en su propia cultura.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Fomente actividades para que el niño se relacione con los niños de otras culturas.
- Muestre imágenes del patrimonio cultural del niño y la apariencia física.
- Ofrezca comida, música, materiales de arte, libros, fotos y accesorios de juego dramático que reflejan la cultura y la familia del niño.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Exponga y háblele sobre otras culturas dentro de su comunidad (por ejemplo, visite restaurantes étnicos o tiendas de comestibles, festivales culturales).
- Enséñele palabras en otros idiomas ("Hello" en español es "hola", y en chino es "ni hao").
- Elija libros, música, actividades y espectáculos infantiles que celebran la diversidad de culturas.

Y. Expresión y Representación: Usan Artes Creativas para Expresar y Representar lo Que Saben, Piensan, Creen, Crean o Sienten

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Mira ilustraciones, fotografías e imágenes en el espejo 2. Disfruta de la repetición 3. Experimenta con una variedad de fuentes de sonido (por ejemplo, sonajas, campanas) 4. Exhibe una mayor variedad de movimientos para expresarse utilizando diferentes partes del cuerpo 5. Imita sonidos, expresiones faciales y gestos de otra persona 6. Imita sonidos o acciones de un animal u objeto 7. Experimenta varios materiales de arte (por ejemplo, pintura, marcadores, crayones, lápices) 8. Muestra preferencias por determinados colores 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza materiales variados para la exploración y experiencia táctil (p. ej., pintura, pegamento, materiales tridimensionales, instrumentos musicales) 2. Participa en el proceso artístico con entusiasmo 3. Explora diversas formas de movimiento con o sin música 4. Explora canciones simples usando la voz o instrumentos 5. Participa en juegos de simulación 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Participa en experiencias musicales (por ejemplo, el cantar, juegos con los dedos, cantos, instrumentos musicales) 2. Recuerda las palabras de una canción que se canta con frecuencia en el aula 3. Pide que se cante una canción en particular 4. Participa libremente en actividades de juego dramático (p. ej., pantomimas de cosas familiares, actúa historias, recrea eventos de su propia vida) 5. Trata un tipo de arte muchas veces (por ejemplo, pinta en caballete varios días seguidos, utilizando diversos colores o cubriendo todo el papel con pintura) 6. Realiza elementos simples del drama (p. ej., audiencia, actores, escenario) 7. Juega a estar en un escenario y utilizar un micrófono

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Descríbale activamente lo que usted ve.
- Ofrezca oportunidades para experimentar con materiales de arte seguros y crear simples proyectos de arte.
- Cante canciones con el niño (por ejemplo, mientras trabaja en la casa o esperando el autobús).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Exprese un sentimiento de admiración y aprecio por el trabajo de arte – aquellos que el niño crea y los que otros crean.
- Provéale instrumentos musicales simples (por ejemplo, palos de ritmo, batería, pandereta).
- Exponga al niño a una variedad de música en vivo y grabada.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Señale varios tipos de arte y materiales que hay en libros, fotografías y en la computadora.
- Brinde oportunidades diarias para el arte creativo usando una variedad de materiales (por ejemplo, acuarelas, collage de materiales, pinturas, papel, tijeras, pegamento, lápices de colores).
- Entusiasme al niño en diversas actividades musicales (por ejemplo, canción, danza, ritmo, tocando instrumentos musicales) de su propia y otras culturas.

Z. Comprensión y Apreciación: Demuestran Comprensión y Apreciación de las Artes Creativas

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Muestra interés en sonidos, tonos, voces, música, colores y formas 2. Disfruta de ritmos y canciones 3. Prefiere repetición de canciones y patrones de ritmos conocidos 4. Se relaciona con otros a través del tacto y movimiento 5. Disfruta mirando libros infantiles de danza, música, teatro y artes visuales 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Observa y responde al arte producido por otros individuos o culturas 2. Imita movimientos después de participar u observar a otras personas realizar juegos o canciones 3. Muestra interés al ver obras musicales, danza o actuaciones teatrales por otros individuos 4. Identifica los personajes de cuentos favoritos 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mira a otros niños bailar y luego intenta imitar los pasos de baile 2. Escucha atento en conciertos para niños, teatro o espectáculo de marionetas 3. Tararea o se mueve al ritmo de la música grabada 4. Comparte varias formas de arte en su entorno. 5. Hace conjeturas o preguntas acerca de obras de arte, pinturas, canciones, baile y teatro

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Exponer al niño a una gama de sonidos de voz (por ejemplo, cantando, hablando, tarareando).
- Expóngalo a la música de una variedad de culturas y estilos (por ejemplo, jazz, rock, étnica, clásica).
- Muestre un disfrute de la música y participe en actividades musicales alrededor del niño (por ejemplo, cantar en voz alta).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Brinde diariamente libros, juegos, instrumentos, canto y actividades musicales.
- Exhiba la obra de artistas a través de impresos, grabados, carteles, pinturas y libros de la cultura del niño y otras.
- Proporcione múltiples oportunidades para que escuche música de todas las culturas y estilos.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Asista y vea presentaciones musicales en vivo con el niño.
- Proporcione diversas formas de expresión dramática (p. ej., títeres, narración de cuentos, danza, juegos, pantomima, teatro).
- Involucre al niño en experiencias musicales que reflejan diversidad cultural (por ejemplo, cantar, bailar, escuchar, actuar).





Dominio V

Lenguaje, Comunicación, y Alfabetismo

- A. Adquisición Dual de Lenguaje
- B. Vocabulario Receptivo
- C. Vocabulario Expresivo
- D. Gramática y Sintaxis
- E. Comprensión
- F. Lenguaje Expresivo/Oral
- G. Destrezas para Escuchar
- H. Comunicación Oral y Escrita
- I. Convenios de Comunicación Social
- J. Lectura: Conciencia Fonológica
- K. Lectura: Principios Alfabéticos
- L. Lectura: Conceptos Impresos
- M. Lectura: Comprensión de Materiales Impresos
- N. Lectura: Conciencia de los Múltiples Usos de los Materiales Escritos
- O. Lectura: Apreciación y Disfrute
- P. Escritura: Conocimiento del Abecedario
- Q. Convenios de Escritura
- R. Escritura: Emplea la Escritura Para Diversos Propósitos

DOMINIO V

Lenguaje, Comunicación, y Alfabetismo

Este dominio abarca la capacidad del niño para comunicarse, es decir, su habilidad de transmitir sentimientos o pensamientos para darse a entender claramente, así como su capacidad de interpretar con precisión los pensamientos y sentimientos de los demás. Comunicarse efectivamente con otros requiere el uso del lenguaje oral, un sistema único de sonidos vocales y verbales con vocabulario, sintaxis, gramática, y su propio conjunto de convenciones que los niños nacen programados para aprender. También es necesario interpretar y utilizar el lenguaje no verbal de expresiones faciales, postura corporal y gestos. Además, los niños aprenden más tarde a leer y escribir (alfabetismo).

Los bebés pequeños comunican sus necesidades llorando. Hay muchos llantos diferentes que los padres de un recién nacido aprenden a discernir -hambre, dolor, malestar, fatiga, aburrimiento

y descarga de tensión. Padres y maestros deben responder a estos llantos porque son el primer "idioma" del bebé. Los bebés utilizan la comunicación no verbal: apartar la mirada puede significar "basta;" alejar la cara "He terminado"; un cuerpo tenso puede significar "Eso no me gusta;" mientras que un cuerpo relajado o una mirada constante significa "Me gusta esto" o "sigue haciendo lo que estás haciendo". Cuando un infante comunica una necesidad y se le atiende, se le interpreta correctamente y se satisface, el niño, con el tiempo, entenderá que "si me siento así y hago esto (llanto), aparecerá aquella persona y hará cosas que me hacen sentir mejor."

A su tiempo, el niño agregara gu-gus, balbuceos y sonrisas a su repertorio y observará que rinden mejores resultados que sus llantos o sus primeros gestos. Ahora otras personas pueden interpretar con mayor precisión y satisfacer sus necesidades. Al agregar palabras reales durante la niñez temprana, su capacidad comunicativa alcanza nuevos niveles, y pronto es capaz incluso de comunicarse con bastante eficacia usando palabras tales como



"NO, MIO!" Se hace más competente e inteligible y finalmente descifra el código lingüístico de su lengua materna. Continuará desarrollando vocabulario e incrementando la complejidad de su discurso durante el resto de su edad temprana.

El niño también notará símbolos en su entorno. Hay un conjunto distinto de símbolos en cada tienda de comestibles que va con mamá o papá. La parada de autobús tiene diferentes símbolos en la parte superior de cada cobertizo. Su cubículo y su cepillo de dientes en la guardería tienen un conjunto de símbolos. Además, como desarrollan sus destrezas motrices finas, él mismo también querrá aprender a hacer algunos de estos símbolos— generalmente empezando con la inicial de su nombre. Finalmente durante sus años de escuela primaria, dominará la tarea de entender el significado de estos símbolos (lectura) y decidir cuáles utilizar para transmitir lo que piensa, y ser capaz de hacerlos legibles (escritura).

En última instancia, la calidad de las respuestas de los padres y maestros a los intentos de comunicación del niño influirá grandemente en el desarrollo comunicativo del niño. Si, mientras se le cuida, en vez de decirle, se le habla o conversa con el niño, entonces él aprenderá que la comunicación es un proceso de dar y recibir y que poderse comunicar bien es la clave para comprender a otros y ser entendido.

La educación de la niñez temprana juega un papel esencial en el apresto de niños que aprenden inglés o ELL- English Language Learners- para asegurarles éxito en su futuro escolar. Aparentemente, los niños más pequeños nacen con una aptitud para aprender varios idiomas simultáneamente, y la investigación demuestra que jóvenes nativos aprenden inglés como segunda lengua en aula de contextos enriquecidos con relativa facilidad, siempre que el profesor ofrezca oportunidades y experiencias para apoyarlo. También durante este tiempo, los compañeros jóvenes de un niño son maestros altamente eficaces, modelando lenguaje y proporcionando un clima seguro para que nuevos parlantes de inglés experimenten con su nuevo lenguaje sin inhibiciones, especialmente durante las oportunidades de juego libre. Al principio, los maestros aprenden palabras y frases importantes en la lengua nativa/

domestica del niño para fomentar seguridad y confianza en el entorno. Frases referentes a cómo utilizar el baño, los padres y la comida, son las más útiles. Los niños que tienen en el aula un ambiente de riqueza y apoyo lingüístico son capaces de desarrollar la competencia en la segunda lengua más fácil y rápidamente.

Este dominio se centra en cómo un niño desarrolla:

- A. Adquisición Dual de Lenguaje
- B. Vocabulario Receptivo
- C. Vocabulario Expresivo
- D. Gramática y Sintaxis
- E. Comprensión
- F. Lenguaje Expresivo/Oral
- G. Destrezas para Escuchar
- H. Comunicación Oral y Escrita
- I. Convenios de Comunicación Social
- J. Lectura: Conciencia Fonológica
- K. Lectura: Principios Alfabéticos
- L. Lectura: Conceptos Impresos
- M. Lectura: Comprensión de Materiales Impresos
- N. Lectura: Conciencia de los Múltiples Usos de los Materiales Escritos
- O. Lectura: Apreciación y Disfrute
- P. Escritura: Conocimiento del Abecedario
- Q. Convenios de Escritura
- R. Escritura: Emplea la Escritura Para Diversos Propósitos

A. Adquisición Dual de Lenguaje

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Responde a palabras en lengua materna (p. ej., "aplauzo" – el niño aplaude) y atiende a sonidos en inglés (por ejemplo, "clap" – mira hacia el que habla) 2. Usa de ocho a 10 palabras comprensibles en lengua materna y puede que no tenga ninguna palabra en inglés en su vocabulario 3. Se comunica a través de frases de una sola palabra en lengua materna y a través de la expresión facial o acciones (por ejemplo, señala al objeto deseado) si intenta comunicarse en inglés 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sigue dirección verbal simple en lengua materna e intenta dar sentido a una dirección dada en inglés cuando se acompaña de un gesto no verbal (como la señal "ven acá") 2. A menudo utiliza sonidos de la lengua al hablar en inglés (por ejemplo, español "v" puede ser pronunciado como "b" el niño de habla hispana podría decir "bery" para "very") 3. Tiene un vocabulario más amplio en el idioma del hogar y empieza a adquirir vocabulario en inglés 4. Recuerda las palabras de canciones simples en lengua materna y reconoce palabras de canciones en inglés 5. Hace preguntas simples en lengua materna; utiliza gestos o palabras sueltas para hacer preguntas en inglés 6. Inserta palabras del idioma del hogar mientras habla 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Demuestra entendimiento de que hay idiomas que no son el idioma del hogar (por ejemplo, identifica una frase hablada en lengua materna en comparación con una hablada en inglés) 2. Se basa en señales no verbales para comunicarse en inglés, pero no depende de las señales no verbales para comunicarse en el idioma del hogar. 3. Se centra en el significado de las palabras, en vez de la gramática, para adquirir competencia oral del idioma inglés 4. Sigue reglas lingüísticas de la lengua materna y construye sus propias reglas para inglés 5. Usa oraciones en lengua materna y comienza a emplear una palabra o habla telegráfica en inglés para comunicarse 6. Si es bilingüe, ajusta la forma de lenguaje y comunicación usada según su interlocutor.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Apoye al niño en el uso de su idioma doméstico hablando, leyendo y cantando en el idioma del hogar.
- Al presentarle palabras en inglés, preséntelas en grupos (p. ej., nombres de animales) y dentro de un contexto.
- Ayude al niño a vincular el vocabulario inglés a experiencias de la vida real mediante el uso de imágenes, objetos y eventos.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Lea con el niño libros en lengua materna con lecturas suplementarias en inglés.
- Brinde un ambiente propicio para aprender el idioma del hogar mientras también lo expone al inglés.
- Hablar inglés en formas que ayudan al niño ELL a entender (p. ej., frases sencillas, repetición, uso de gestos).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Ayude al niño a desarrollar destrezas de razonamiento por medio del uso de la lengua materna.
- Diseñe estrategias que fomentan la colaboración de educar en el hogar para reforzar la competencia de la lengua materna y promover el aprendizaje del inglés.
- Identifique y explique los patrones en los errores de inglés oral para ayudar al niño a adquirir competencias del idioma (Nota: no corrija al niño sino que guíelo con el ejemplo).

B. Vocabulario Receptivo

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
<p>Indicativos Generales</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Responde a los sonidos en el ambiente (por ejemplo, se sobresalta o llora si hay un sonido inesperado) 2. Reconoce la voz familiar girando hacia el que habla 3. Responde a su nombre 4. Se calma con las voces familiares 5. Responde a "no" 6. Responde apropiadamente a los pedidos simples tales como "Adiós" 7. Señala a la persona/s familiares cuando se le pide (¿Dónde está tu mamá?) 8. Señala a objetos mencionados (p. ej., ¿Dónde está su manta?) 9. Tiene un vocabulario receptivo de más de 50 palabras en el idioma del hogar 	<p>Indicativos Generales</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Demuestra comprensión de instrucciones simples respondiendo adecuadamente ("Dale la taza a papi, por favor.") 2. Identifica al menos tres partes del cuerpo, cuando se le pide 3. Identifica algunas personas, objetos y acciones oralmente o por gestos apropiados cuando se le mencionan 4. Responde a indicaciones que incluyen verbos (por ejemplo, corre, salta, trae, abre) 	<p>Indicativos Generales</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Responde adecuadamente a una petición (por ejemplo, "Tráeme la toalla verde.") 2. Tiene un vocabulario receptivo de varios cientos de palabras en la lengua doméstica

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Describa objetos cotidianos utilizando el vocabulario correcto (por ejemplo, cama, puerta).
- Brinde oportunidades para que el niño señale objetos familiares y acciones, para que aprenda los nombres.
- Juegue con el niño juegos de rotular (como "¿Dónde está tu nariz?").

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Utilice un vocabulario tan diverso como sea posible al hablar con el niño.
- Cuando estén en un entorno nuevo invente juegos como "¿Qué ves?" y rotele en voz alta lo que ves a tu alrededor (por ejemplo, si hay animales alrededor, nombrarlos en voz alta).
- Leer diariamente con el niño y explicar el vocabulario nuevo.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Use palabras cada vez más complejas, en contexto y explique su significado al hablar con el niño.
- Ofrézcale al niño oportunidades de escuchar palabras nuevas en el ambiente e identificarlas al oírlas.
- Juegue a "ponlo ahí" con el niño para que muestre comprensión de preposiciones (por ejemplo, "poner la bola debajo/encima de/al lado de la mesa.").

C. Vocabulario Expresivo

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> Hace sonidos o gestos para que sepan que está sintiendo dolor, placer o malestar, o para expresar necesidades (llora cuando esta incómodo, se arrulla y chilla cuando está contento) Imita sonidos no-verbales (por ejemplo, tos, hace clic con la lengua) Balbucea con muchos sonidos (p. ej., sonidos bilabiales: "p", "b" y "m") Balbucea en secuencias como de oraciones; reúne palabras y sonidos en los patrones como de discurso Usa combinaciones constantes de sonido para indicar un objeto o persona específica (p. ej., "pa-pa" para papá) Combina palabras y gestos (por ejemplo, dice adiós con la mano) Usa de ocho a 10 palabras comprensibles ("papá", "biberón", "nene") 	<ol style="list-style-type: none"> Utiliza el vocabulario nuevo en experiencias cotidianas Muestra el uso de un vocabulario expresivo de más de 100 palabras, en el idioma del hogar Utiliza principalmente dos, y algunas palabras de tres sílabas Pide a otros que le roten los objetos desconocidos Utiliza adjetivos en el discurso (por ejemplo, "bola roja") Imita frases/oraciones simples de dos palabras Utiliza algunos plurales Expresa declaraciones negativas mediante la adición de un "no" en la oración (por ejemplo, "no leche") El Discurso es inteligible de 50 – 75 % 	<ol style="list-style-type: none"> Utiliza el vocabulario nuevo en discurso espontáneo Pregunta el significado de palabras nuevas y luego trata de usarlas Usa palabras para describir más acciones o adjetivos ("por ejemplo, correr rápido" o "jugando bien") Utiliza varias palabras para explicar ideas (p. ej., cuando habla del cuidador principal dice "madre / padre" o "tia") Usa palabras para expresar emociones (p. ej., feliz, triste, cansado, miedo) Recita canciones, juegos con los dedos y rimas; cuenta historias Vocabulario de palabras de 1500 o más Produce oraciones con cinco a siete palabras Discurso es completamente inteligible

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Reconozca y valore los esfuerzos del niño para utilizar nuevas palabras.
- Amplíe los intentos del niño para usar palabras (p. ej., el niño dice "bibí" y usted dice: "sí, aquí está el biberón" o "el biberón está vacío").
- Exponer al niño al lenguaje hablándole y leyéndole.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Brinde oportunidades para que el niño experimente con nuevas palabras, comenzando una oración para que el niño la complete.
- Explíquele el significado de las palabras mientras conversan.
- Ofrezca situaciones para que el niño distinga entre palabras reales y absurdas en lengua doméstica.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Proporcione oportunidades para que aplique y amplíe el lenguaje (por ejemplo, chistes, rimas, canciones).
- Interactúe con el niño hablando de libros, riéndose de sus chistes.
- Respalde al niño ELL (o a los aprendices de cualquier segundo idioma) en la adquisición de una segunda lengua evitando traducirle todo al niño y mediante el uso de accesorios, gestos, juegos dramáticos, movimientos físicos y demostraciones.

D. Gramática y Sintaxis

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza un discurso de una sola palabra (p. ej., una sola palabra para comunicar; niño dice "sube" cuando quiere que el adulto lo cargue) 2. Utiliza algunos pronombres (por ejemplo, mío) 3. Usa breves oraciones telegráficas (por ejemplo, "Me vaya." o "Mamá allí.") 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usa oraciones de tres o cuatro palabras con el sustantivo y el verbo 2. Describe un dibujo hecho por sí mismo 3. Utiliza preguntas sencillas en el discurso, pero no puede usar la gramática correcta 4. Utiliza formas plurales de sustantivos, a veces 5. Utiliza negativos (por ejemplo, "no lo quiero.") 6. Utiliza adjetivos en frases (p. ej., saco grande, oso verde) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Habla en oraciones con 5 a 7 palabras para describir a personas, lugares, eventos 2. Usa gramática y lenguaje más complejo 3. Describe un proyecto, tarea o evento en secuencia, en 3 oraciones o más 4. Pregunta para informarse/aclarar 5. Usa preposiciones diariamente, a veces con ayuda (en, sobre, debajo) 6. Usa posesivos regularmente (tuyo, suya, suyo) 7. Usa con consistencia verbos irregulares en pasado (fue, hizo) 8. Usa con consistencia verbos regulares en pasado (cantó, lavó) 9. Puede generalizar reglas gramaticales (concordancia, dice "la agua")

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Háblele en oraciones simples cuando se comunica con el niño.
- Emplee el lenguaje en las rutinas diarias, hable con el niño, asocie palabras con acciones (p. ej., "primero, nos lavamos las manos; luego nos secamos; entonces, abrimos el refrigerador; luego sacamos la leche; y entonces, la echamos en un vaso.").
- Utilice juegos de dedos, canciones de cuna y canciones del idioma de la casa del niño y otros idiomas.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Envuelva al niño en conversaciones que requieren respuestas de más de una sola palabra.
- Cuando le pregunte algo al niño, asegúrese darle bastante tiempo para que responda, ya que algunos niños necesitan más tiempo para entender preguntas y juntar palabras.
- Reconozca que los aprendices del idioma inglés pueden mezclar palabras de diferentes idiomas en la misma frase; repita lo que niño dijo con todas las palabras en el mismo idioma.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Usando un libro de ilustraciones, pídale al niño que cuente su propia historia.
- Apartar un tiempo regular durante la rutina diaria para entablar con el niño conversaciones substanciales (si el niño es bilingüe, en ambos idiomas por separado, en distintas ocasiones del día).
- Al leer con el niño, señalar cómo el texto progresa de palabra, a oración, a párrafos.



E. Comprensión

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se vuelve a mirar un objeto familiar cuando se menciona 2. Imita acciones de adultos combinadas con rimas y canciones simples (por ejemplo, "rema, rema, rema el barco," "Pinpon," "La Bo") 3. Sigue direcciones de un solo paso (p. ej., "por favor, tráeme la pelota.") 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sigue instrucciones de dos pasos con estructuras oracionales complejas: sustantivo, verbo + adverbio; (p. ej., "Guarda los platos rápidamente." "Pon los platos en el armario.") 2. Responde a preguntas sencillas 3. Formula preguntas que demuestran conocimiento de hechos o fenómenos (por ejemplo, "¿por qué el muchacho huyó?" "¿Cómo el agua se volvió azul?") 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sigue instrucciones que implican una secuencia de dos o tres pasos de acciones, no necesariamente relacionadas (como, "por favor recoge tus juguetes y luego busca tus zapatos.") 2. Responde a preguntas verbalmente o con gestos 3. Extiende o expande pensamientos o ideas expresadas por otros 4. Participa en conversaciones que desarrollan un pensamiento o idea (p. ej., habla de un evento pasado)

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Demuestre y explíquelo al niño mientras lleva a cabo rutinas diarias, para relacionar palabras con acciones.
- Indíquelo que usted comprende lo que está diciendo, con gestos y expresiones orales.
- Entable conversaciones con el niño sobre cosas vistas o experimentadas en ambientes familiares.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Ofrezca oportunidades para que el niño ELL haga preguntas en su lengua materna primero ya que puede tener un vínculo más directo con desarrollo de la comprensión.
- Utilice un juego o canción de eco donde el niño repite lo que usted dice (como, la canción "Me encontré con un oso").
- Léale cuentos a menudo, incluyendo cuentos de diversas culturas y luego converse con el niño sobre eso.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Juegue con el niño juegos que impliquen seguir instrucciones en secuencia (p. ej., Simón dice, Siga el líder, Hokey Pokey).
- Proporcione oportunidades para que el niño hable de un evento reciente haciéndole preguntas simples.
- Brinde oportunidades para que el niño cuente una historia o un evento en sus propias palabras.

F. Lenguaje Expresivo / Oral

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Vocaliza para conseguir atención 2. Utiliza una variedad de inflexiones y sonidos para expresar intención (p. ej., gu-gu para expresar felicidad) 3. Disfruta escuchando historias orales 4. Intenta repetir sonidos de animales (por ejemplo, "muuu" y "jau, jau") 5. Usa sólo palabras para expresar pensamientos e ideas (p. ej., cuando ve el sol, dice "sol") 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Relata un evento, con asistencia 2. Comienza a recordar fragmentos de una historia que ha escuchado previamente 3. Solicita que le narren cuentos 4. Comienza a seguir la secuencia de eventos en una historia narrada por vía oral 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Relata algunos detalles de un evento reciente 2. Cuenta un cuento corto, con asistencia 3. Utiliza el lenguaje oral para comunicar un mensaje 4. Participa en conversaciones sobre una variedad de temas

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Describa acontecimientos para el niño o comente sobre lo que está sucediendo.
- Brinde oportunidades para que el niño contribuya con palabras sueltas cuando usted invente un cuento. Hágale preguntas "qué" (por qué, qué es, de qué, dónde).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Incorpore canciones y rimas en los cuentos, para que el niño pueda participar en la narración.
- Aparte tiempo diariamente para narrarle cuentos, cantar y conversar con el niño.
- Discuta y explique la importancia de la lengua materna del niño.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Envuelva al niño en conversaciones que motiven la expresión de ideas variadas (p. ej., charla explicativa, conversaciones sobre ciencia).
- Brinde oportunidades para que el niño invente historias ficticias y escribalas mientras las cuenta en voz alta.
- Ofrezca oportunidades para que el niño escuche cuentos de narradores de cuentos tradicionales.





G. Destrezas Auditivas

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Gira para localizar la fuente de un sonido 2. Demuestra preferir voces humanas a otros sonidos (p. ej., sonidos de animales) y voces de adultos familiares a desconocidas 3. Se orienta hacia el interlocutor en respuesta a las palabras del orador 4. Presta atención a lo que el orador está mirando o señalando 5. Vocaliza o gesticula en respuesta a la voz o gesto de otra persona 6. Disfruta de juegos con los dedos 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Responde a las palabras de acción realizando la acción 2. Responde mirando cuando se le dirige hacia cierto objeto 3. Intenta localizar objetos cuando son discutidos por otros 4. Escucha cuentos cortos y sencillos mientras está de pie, sentado o caminando 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Selecciona detalles específicos en una historia y los repite 2. Escucha a los demás en una discusión de grupo por un corto período 3. Responde a preguntas con respuestas apropiadas 4. Gana información auditivamente

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Cuénteles cuentos, cánteles canciones y repítale rimas de la cultura y lengua del niño.
- Hable e interactúe con el niño en los momentos de la rutina (p. ej., cambio de pañales, baño, comidas, vestirse).
- Lea cuentos y rimas con el niño.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Emplee títeres y/u otros recursos cuando lea o cuente historias.
- Brinde oportunidades para que el niño escuche cuentos y rimas grabados.
- Ayude al niño a hablar por teléfono y anímelo a escuchar a la persona en el otro extremo.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Bríndele fotos u otros materiales para estimular el habla y la discusión.
- Aumente la duración y la complejidad de los libros que lee y las historias que le cuenta al niño.
- Juegue con el niño juegos que requieran escuchar y comprender (p. ej., Simón Dice, Luz verde-luz roja).

H. Comunicación Oral y Escrita

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Llora y luego vocaliza / usa palabras y gestos para solicitar atención 2. Comunica necesidades a través de la expresión facial, palabras o acciones (p. ej., señala al objeto deseado) 3. Cambia de volumen y tono para transmitir significado 4. Imita palabras (por ejemplo, simples saludos) 5. Hace e imita sonidos como si tomara turnos en una "conversación" 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Cambia la entonación y el tono para comunicar significado 2. Utiliza gestos no verbales y lenguaje corporal para expresar necesidades y sentimientos (abrazo espontáneamente) 3. Aborda al oyente apropiadamente para llamar la atención (p. ej., al hablar a otro niño, utiliza el nombre del niño) 4. Usa jerga con palabras regulares en conversación 5. Utiliza descriptivos para describir una cosa o evento (por ejemplo, "juguete grande," "paseo divertido") 6. Utiliza efectos de sonido en el juego 7. Demuestra una conciencia de tomar y dar turnos durante los intercambios de conversación 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Habla con suficiente claridad como para que lo entiendan la mayoría de los oyentes 2. Expresa su opinión y preferencias usando palabras, signos o ilustraciones 3. Utiliza oraciones de palabras múltiples para comunicar necesidades, ideas, acciones o sentimientos 4. Transmite un mensaje simple (por ejemplo, de abuelos a padres) 5. Repite palabras o ideas para asegurarse de que ha comunicado la información 6. Usa pre-escritura con otros niños jugando a comunicarse 7. Comienza a dibujar figuras representativas 8. Dicta una historia para que los adultos la escriban 9. Dibuja imágenes sencillas o garabatos para comunicarse.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Interprete y dé sentido a lo que el niño dice (por ejemplo, "estás diciendo 'baba'. ¿Quieres agua?").
- Emplee distintos tipos de voz con el niño.
- Sintonicé los diferentes modos en que el niño intenta comunicarse respondiendo.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Modele comunicación eficaz, hablando claramente.
- Responda con la pronunciación correcta cuando el niño pronuncie una palabra mal.
- Proporcione oportunidades para que el niño se comunique con otros niños.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Haga preguntas abiertas que el niño puede contestar a su manera, eliminando respuestas correctas o incorrectas.
- Invente juegos creativos como "mensajero", donde el niño repite un mensaje en un grupo.
- Desarrolle juegos de pantomima que utilizan el cuerpo para contar una historia o expresar una idea.

I. Convenios de Comunicación Social

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Responde al interlocutor cuando lo llaman por su nombre, a veces 2. Utiliza gestos no verbales para convenciones sociales de saludo (por ejemplo, gesticula "Adiós") 3. Participa en una conversación cara a cara produciendo sonidos o palabras, a veces 4. Establece contacto visual cuando vocaliza o le hablan, según corresponda al contexto cultural 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presta atención al interlocutor al menos una parte de la conversación 2. Comienza a tomar turnos en conversación 3. Hace un comentario relacionado (p. ej., adulto dice: "aquí está el agua," niño dice "Taza" o "Vaso de agua") 4. Hace una petición formal o respuesta (por ejemplo, "¿Puedo?," "Por favor", "gracias") 5. Sigue direcciones no verbales (por ejemplo, la señal para venir aquí) 6. Susurra con la iniciación de adultos 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Presta atención al orador durante la conversación 2. Toma turnos durante conversaciones/discusiones de grupo, generalmente 3. Reconoce entonación ascendente y descendente y su significado (p. ej., la diferencia entre una pregunta de "qué" y una declaración) 4. Comienza a demostrar comprensión de señales no verbales (como expresiones faciales para orgullo, descontento, ánimo) 5. El niño bilingüe ajusta su forma de lenguaje y comunicación, según la persona con quien está hablando 6. Susurra debido al conocimiento de las reglas de un ambiente tranquilo o para llamar la atención sobre el cambio en volumen en sala

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Use las rutinas diarias, tales como comidas, para dramatizar las convenciones sociales de la lengua (por ejemplo, no interrumpir al interlocutor).
- Demuestre, explique y ofrezca oportunidades para que el niño use un teléfono de juguete o juegue con uno imaginario.
- Tome turnos para hablar con el niño, incluso antes de que él/ella use palabras verdaderas.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Hable e interactúe con el niño durante todo el día.
- Tome tiempo diariamente para conversar con el niño interesante y amablemente.
- Demuestre, explique y brinde oportunidades para que el niño practique cortesías cultural y socialmente apropiadas.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Emplee accesorios y dramatización para animar al niño a participar en conversaciones de grupo.
- Asegure tiempo especial para sentarse tranquilamente a conversar sobre temas de interés para el niño.
- Brinde oportunidades para la interacción dentro de las convenciones sociales del niño y de otros idiomas y grupos culturales.

J. Lectura: Conciencia Fonológica

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Muestra inicio de conciencia de sonido reaccionando diferencialmente a distintos sonidos 2. Imita vocalizaciones y sonidos 3. Vocaliza palabras familiares cuando le leen 4. Recita la última palabra de canciones familiares, con asistencia 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recita frases de rimas familiares 2. Completa una rima familiar agregando la última palabra 3. Participa en rimas, juegos y canciones con otros niños. 4. Imita el tempo y la velocidad del sonido (p. ej., palmea rápidamente y lentamente, hablando rápido y lentamente) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Participa en y crea canciones, rimas y juegos con los sonidos del habla (p. ej., palmea sonidos o ritmos vocales) 2. Identifica el sonido inicial de las palabras, con asistencia (libro comienza con el sonido /l /) 3. Hace tres o más correspondencias de sonido con letra (identifica que "David", "día" y "dedo" comienzan con "d") 4. Encuentra en una foto objetos con el mismo sonido inicial, con asistencia 5. Distingue entre palabras que suenan igual (como three y tree / perro y pero)

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Participe en juegos de sonido con el niño (p. ej., tamborear en tempos distintos).
- Leer libros con rimas, canciones y lenguaje repetitivo con el niño.
- Palmee, zapatee, baile, o tamborilee cuando estén cantando.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Invente canciones de rimas con el nombre del niño y de otras personas familiares.
- Converse sobre palabras y sonidos durante las actividades cotidianas (p. ej., en el supermercado, identificar frutas que comienzan con el mismo sonido, mango y manzana).
- Léale libros que se centran en sonidos.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Mientras escuchan canciones de rimas, destaque las palabras que riman.
- Componga sus propios cantos y canciones graciosas.
- Cante canciones de palabras, omitiendo partes mientras canta (por ejemplo, un perro BINGO, y en cada párrafo siguiente elimine una letra pero marque el punto con silencio o palmada).



K. Lectura: Principios Alfabéticos

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Atiende al interlocutor debido al incremento de la conciencia de los sonidos de la palabra hablada 2. Imita sonidos cuando mira palabras en un libro 3. Señala palabras en un libro 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Comienza a identificar las letras de su propio nombre, especialmente la inicial 2. Recita canciones con las letras del abecedario, con asistencia (una canción del abecedario o recitación) 3. Comienza a entender que los impresos representan palabras (p. ej., juega a leer texto) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Recita todas las letras del abecedario. 2. Sabe que las letras del abecedario son una categoría especial de símbolos/dibujos con nombres individuales 3. Asocia los nombres de las letras con sus formas 4. Identifica correctamente 10 o más letras del abecedario 5. Pregunta "¿Qué dice aquí?" 6. Reconoce la primera letra de su nombre.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Escriba el nombre del niño enunciando cada letra.
- Cante canciones de abecedario con el niño.
- Señale las palabras cuando lee con el niño.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Brinde oportunidades para que el niño señale letras y palabras en su entorno (el nombre de las calles o carteles).
- Cante canciones de abecedario variadas, ofreciendo oportunidad para que el niño participe.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Juegue juegos de letras con el niño (p. ej., señale objetos del entorno que comienzan con la misma letra).
- Léale libros del abecedario.
- Resuelva con el niño rompecabezas de abecedario.



L. Lectura: Conceptos Impresos

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Presta atención a imágenes en libros 2. Muestra más destreza manejando libros, sin asistencia 3. Sabe cómo pasar las páginas 4. Utiliza libros interactivos, con asistencia 5. Intenta colocar fotografías correctamente en un libro con el lado superior hacia arriba 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sabe abrir los libros correctamente con la cubierta hacia arriba. 2. Progresa pasando las páginas de libros de cartón una página a la vez 3. Reconoce su nombre impreso 4. Elige e identifica un libro, con exactitud, según la portada 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoce la primera y la última página de un libro 2. Identifica algunas letras individuales en un texto 3. Demuestra entender que las letras forman palabras 4. Identifica palabras que parecen similares y diferentes, con asistencia 5. Comienza a entender que el texto progresa de izquierda a derecha (para excepciones, por ejemplo, véase el texto árabe, hebreo) 6. Reconoce algunos signos y símbolos en el entorno (por ejemplo, "STOP") 7. Reconoce su propio nombre impreso

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Lea con el niño individualmente, para que el niño observe y maneje libros a menudo.
- Ofrezcale pizarra, paño y libros de plásticos que pueden ser manipulados y explorados con ayuda.
- Explore una variedad de materiales impresos con el niño (álbumes de fotos, revistas, libros de canciones).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Al leer con el niño, incluya mirar la portada, leer el título y nombre del autor.
- Al leer con el niño, de vez en cuando pase el dedo por el texto para demostrar la progresión del texto.
- Demuestre la progresión descendiente trazando líneas de arriba hacia abajo con pintura o marcadores en papel impreso.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Improvise juegos de palabras con objetos familiares (por ejemplo, BINGO).
- Brinde oportunidades para que el niño haga libros de recortes.
- Al leer con el niño, use la puntuación para crear pausas naturales (p. ej., decir al niño "Déjame terminar esta frase antes de responder tu pregunta.") y cuando haya completado la frase, señale el punto para indicar el final de la frase.

M. Lectura: Comprensión de Materiales Impresos

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Señala o produce sonidos al mirar libros ilustrados 2. Señala fotos familiares, personajes y objetos en libros 3. Identifica personas y objetos familiares en fotografías 4. Enfoca la atención en libros ilustrados simples 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Usa palabras para fotos 2. Emplea imágenes para describir acciones (por ejemplo, imagen de persona corriendo, niño dice "corre") 3. Cuando le leen recita palabras familiares en un libro 4. Recuerda personajes específicos o acciones de cuentos conocidos 5. Emite respuestas de varias palabras para materiales impresos 6. Anticipa lo que sigue en historias conocidas, con asistencia (p. ej., el siguiente animal en un libro de concepto animal) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza imágenes para predecir una historia 2. Reconoce su propio nombre cuando lo deletrean 3. Recita de memoria algunas palabras en libros familiares 4. Rellena espacios en blanco / la información que falta en una historia familiar 5. Identifica los personajes principales de una historia 6. Comienza a entender la secuencia de una historia (por ejemplo, principio, desarrollo, final) 7. Inventa un final para un cuento 8. Juega a que lee un libro familiar

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Expóngalo a libros de diversas culturas.
- Léale libros con un argumento y secuencia de eventos predecibles.
- Señale a las ilustraciones según lea, y anime a los niños a hacer lo mismo.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Haga un bloque con el nombre del niño de un lado y su foto en el otro.
- Utilice tarjetas con imágenes y palabras correspondientes en actividades con el niño.
- Ponga al niño a ayudar a decorar las etiquetas para los objetos en su entorno (p. ej., librero, armario, estante).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Muéstrelle la portada de un libro y pídale al niño que adivine lo que ocurre en la historia.
- Al leer con el niño, cambie los roles; ponga al niño a narrar y "leerle" a usted.
- Luego de escuchar un cuento, ponga al niño a dibujar su parte favorita de la historia.





N. Lectura: Conciencia de los Múltiples Usos de los Materiales Escritos

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Disfruta de libros sobre rutinas diarias (por ejemplo, comer, ir al baño) 2. Utiliza intencionalmente libros interactivos y tridimensionales. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Disfruta de libros sobre diferentes temas (por ej., libros sobre animales, ocupaciones) 2. Responde a las expresiones emocionales en un libro (por ejemplo, apunta a una cara feliz) 3. Reconoce los impresos en el barrio, comunidad y entorno (por ejemplo, señales de alto, letreros de la tienda) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identifica una variedad de materiales impresos (libros, periódicos, cajas de cereal) 2. Imita apropiadamente en el juego actividades comunes de lectura (p. ej., juega a usar direcciones para armar algo) 3. Utiliza letreros en su entorno para obtener información (por ejemplo, en un edificio alto, señala el elevador)

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Demuestre y explique cuando utiliza materiales impresos para uso cotidiano (como guías telefónicas, libros de cocina, manuales de instrucciones, volantes de eventos culturales).
- Cuando lea revistas o periódicos, comparta ilustraciones que podrían ser de interés para el niño.
- Lea una variedad de materiales en presencia del niño.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Exponga al niño a diferentes formas de impresos para que comprenda las diferentes aplicaciones de impresión (invitaciones, volantes, facturas, menús para entregar).
- Cuando caminen por el barrio muéstrelle letreros comunes.
- Incorpore impresos que se encuentran en la vida cotidiana del niño al juego dramático y a materiales de juego de bloques en pequeña escala (por ejemplo, murales con palabras en un lado de bloques).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Modele usando una variedad de materiales impresos para actividades más complejas (como un libro de cocina mientras cocina).
- Brinde oportunidades para que el niño ayude a armar algo juntos, siguiendo direcciones impresas (para niños bilingües, en ambos idiomas).
- Comparta con el niño instrucciones escritas para armar juguetes.



O. Lectura: Apreciación y Disfrute

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Explora libros (p. ej., pasa varias páginas a la vez) 2. Disfruta tocando y llevando libros 3. Trae libros para que los adultos le lean 4. Demuestra preferencia por ciertos libros 5. Centra la atención durante cortos períodos de tiempo cuando mira libros 6. Muestra placer cuando le leen (por ejemplo, sonrío, vocaliza) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pide que le lean 2. Pide que le lean su libro favorito una y otra vez 3. Mira libros, revistas y otros impresos, sin asistencia 4. Hojea libros y otros impresos como si estuviera leyendo 5. Memoriza frases de libros favoritos 6. Hace comentarios sobre el libro 7. Utiliza libros durante el juego 8. Selecciona libros y revistas cuando le piden que escoja objetos/juguetes favoritos 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menciona el título de un libro favorito 2. Opina sobre libros en cuanto lo que le ha gustado y pasajes que ha disfrutado 3. Disfruta de varios géneros (como poesía, cuentos folclóricos / de hadas, libros temáticos, revistas)

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Lea con el niño diariamente de manera relajada y divertida (por ejemplo, sentado en su regazo).
- Exhiba una variedad de libros multiculturales en el ambiente del niño.
- Cree un libro sobre la vida cotidiana del niño con fotos de sus personas significativas.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Lea con el niño informalmente (por ejemplo, durante juegos iniciados por el niño).
- Llévelo a la biblioteca, librería o lugares donde el niño esté en contacto con libros.
- Seleccione libros relacionados con la vida del niño y ayude a que vea la relación (p. ej., si lee un libro sobre regalarle a la abuela, pregúntele que le gustaría regalarle a su abuela).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Pregúntele que opina sobre libros, partes de historias y personajes.
- Use libros para realizar otras actividades (p. ej., si el niño está haciendo un castillo, busque libros sobre castillos).
- Asegúrele todos los días momentos para disfrutar los libros sosegadamente.

P. Escritura: Conocimiento del Abecedario

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Se concentra en las marcas en papel 2. Hace marcas en el papel 3. Señala palabras en un libro 4. Imita palabras o dibujos de otra persona, o garabatea sus propias marcas o garabatos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Se fija tanto en las palabras como en las ilustraciones en una página 2. Rotula imágenes escribiendo garabatos 3. Utiliza símbolos o pictogramas para representar el lenguaje oral 4. Demuestra comprender que oímos y vemos palabras señalando texto al azar mientras le leen (p. ej., una palabra hablada también está representada en el impreso) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoce la diferencia entre letras y dibujos 2. Intenta copiar una o más letras del abecedario 3. Rotula fotos con marcas semejantes a letras 4. Sabe que las letras del abecedario son una categoría especial de gráficos con nombres específicos 5. Identifica letras que parean con la letra mencionada 6. Trabaja en escribir su nombre 7. Muestra conciencia de distinguir entre su propia escritura e impresos convencionales. 8. Muestra conocimiento de dos sistemas de escritura diferentes (especialmente apropiado para el niño ELL)

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Facilite materiales de escribir y dibujar (como creyones, tiza, pintura de dedos) que puede utilizarse tanto en interiores como en exteriores.
- Escriba el nombre del niño, mencionando cada letra.
- Exhiba ilustraciones y carteles con etiquetas de palabras.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Llame la atención a los signos y símbolos en el entorno, (como la señal de stop, la escritura china en el letrero de un restaurante chino).
- Brinde rompecabezas de abecedario para que el niño manipule y juegue.
- Ofrezca oportunidades para que el niño manipule letras magnéticas, nombre las letras o las utilice para deletrear palabras sencillas.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Utilice las letras del abecedario según surgen en situaciones reales.
- Llame la atención a los nombres de los niños que comienzan con la misma letra.
- Imprima una letra mayúscula en una forma geométrica y la minúscula correspondiente en otra forma igual. Enseñe al niño como parear las formas y así aparezcan las letras.

Q. Convenios de Escritura

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> Hace impresiones en papel utilizando los materiales de arte ofrecidos (pintura de dedos, t�mpera) Experimenta agarrando al usar varias herramientas de escritura (p. ej., l�pices de colores, pincel) Agarra el marcador o l�piz con su pu�o y hace marcas en papel sin importar la ubicaci�n. Garabatea en una p�gina espont�neamente. Hace trazos en papel con pincel Recoge herramientas de escritura peque�as (p. ej., creyones delgados) usando el dedo y el pulgar (pinza) pero posiblemente sin control o presi�n sobre papel 	<ol style="list-style-type: none"> Garabatea y hace marcas en papel intencionalmente Nombra los garabatos (le dice a otros qu� significan los garabatos) Dibuja l�neas horizontales y verticales Utiliza una variedad de herramientas de escritura (l�piz, marcador, pincel) Pinta moviendo todo el brazo para hacer trazos Ajusta la posici�n del cuerpo para poder escribir/ dibujar sobre papel Juega a escribir sobre papel, sin importarle la ubicaci�n o direcci�n 	<ol style="list-style-type: none"> Escribe algunas letras o n�meros Imprime o copia el nombre Intenta copiar palabras de impresos Dibuja figuras geom�tricas b�sicas (c�rculo, tri�ngulo) Muestra convenios de impresos en la lengua del hogar en las actividades de jugar a escribir. Ajusta la posici�n del papel al escribir

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Brinde oportunidades para que el ni o escriba.
- Facil tele herramientas (l pices de colores gruesos, pinceles) y superficies de escritura (papel grande, caballete) para experimentar e imitar la escritura.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Brinde oportunidades para que el ni o dibuje; y anote lo que dice que ha dibujado.
- Escriba los comentarios al pie fotos, dibujos y collages.
- Ofrezca oportunidades para que el ni o dibuje y pinte en distintas posiciones (p. ej., de pie, al aire libre sobre una superficie dura).

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Facilite papel y herramientas de escritura (o si as  lo decide, el acceso a una computadora), para que el ni o use con fines espec ficos (por ejemplo, crear tarjetas de felicitaci n).
- P dale al ni o que "firme" el arte, tarjetas y cartas.
- Se ale las formas de letras individuales para ayudar a que los ni os las aprendan.



R. Escritura: Emplea la Escritura Para Diversos Propósitos

0 a 18 meses	18 a 36 meses	36 a 60 meses
Indicativos Generales	Indicativos Generales	Indicativos Generales
<ol style="list-style-type: none"> 1. Hace marcas en papel y se las muestra a otros 2. Hace marcas con los dedos (en la pintura de dedo, barro, arena) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza garabatos y fotos para hacer listas, cartas 2. Reconoce algunos impresos/ símbolos del entorno (por ejemplo, una señal de stop) 3. Pide a adulto que rotule lo que él/ella ha dibujado 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Utiliza símbolos parecidos a letras para hacer listas, cartas y cuentos 2. Copia algunos impresos/ símbolos del entorno 3. Utiliza símbolos parecidos a letras para expresar una idea 4. Habla en voz alta de ideas creativas e historias y pide a adulto que las escriba 5. Pide a adulto que escriba rimas para hacer un poema simple 6. Hace tarjetas para compañeros y adultos significativos, con asistencia

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Dibuje y rotule fotos mientras habla con el niño sobre una actividad o idea.
- Modele usos de la escritura (por ejemplo, haga listas de compras, cartas).
- Haga tarjetas de felicitación
- Haga tarjetas de felicitación con huellas del niño.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Cree proyectos con el niño que requieran escribir (p. ej., jugar a hacer una tienda y rotular todos los productos).
- Deje notas simpáticas en la cama del niño o con sus juguetes, y cuando las encuentre, léanlas en voz alta.
- Ofrezca oportunidades para que el niño cuente historias en voz alta, anote lo que el niño dice y léalo con el niño.

Modelos para Motivar Desarrollo y Aprendizaje

- Brinde oportunidades para que el niño dibuje una historia o idea y escriba el dictado de esa idea.
- Modele haciendo listas para el niño (por ejemplo, lista de la compra).
- Cuando revise la correspondencia describa los diferentes artículos recibidos (folletos, cartas, facturas, revistas).



Estado de Nueva York

Coordinación de

Aprendizaje Infantil

- ★ Guía de Aprendizaje Infantil Del Estado de Nueva York
- ★ Fundación de Pre Kindergarten Para un Fundamento Común Del Departamento de Educación del Estado De Nueva York
- ★ Esquema de Aprendizaje Y Desarrollo Infantil De Head Start





E

ste es un gran momento para la educación y el cuidado infantil en el estado de Nueva York. El Consejo Asesor de la Infancia, con un complemento completo de socios, está laborando en varias iniciativas para mejorar la calidad de los programas de aprendizaje infantil en el estado. El propósito de coordinar las directrices y normas de desarrollo del estado es contribuir a garantizar que cada niño que asiste a cualquier entorno de cuidado y educación en el estado disfrute de maestros sensibles y sabios, en ambientes didácticos estimulantes, que fomentan y se basan en su desarrollo individual.



Aunque estos son tres documentos separados y especiales, tienen un vínculo común, y todos están diseñados para fomentar ambientes didácticos de alta calidad para los niños en el estado de Nueva York, sin importar a qué programa asista el niño. Todo basado en la

investigación y respaldado por las prácticas apropiadas.

Esta gráfica ilustra las similitudes en los dominios para cada uno de los tres documentos.

Guía de Aprendizaje Infantil del Estado de Nueva York (Nacimiento a 5 Años)	Fundación de Pre Kindergarten Para un Fundamento Común Del Departamento de Educación del Estado de Nueva York (4 Años)	Esquema de Aprendizaje Y Desarrollo Infantil de Head Start (3 a 5 Años)
		
<p>Enfoques de Aprendizaje</p>	<p>Enfoques de Aprendizaje</p>	<p>Enfoques de Aprendizaje</p>
<p>Lenguaje, Comunicación y Alfabetismo</p>	<p>Lenguaje, Comunicación y Alfabetismo Enfoques de Comunicación Artes del Lenguaje Inglés y Alfabetismo</p>	<p>Desarrollo del Lenguaje Conocimientos y Destrezas Literarias</p>
<p>Desarrollo Social y Emocional</p>	<p>Desarrollo Social y Emocional</p>	<p>Desarrollo Social y Emocional</p>
<p>Cognición y Conocimientos Generales</p>	<p>Cognición y Conocimiento General del Mundo Matemáticas Ciencias Estudios Sociales Las Artes Tecnología</p>	<p>Conocimientos y Destrezas Matemáticas Conocimientos y Destrezas de Ciencias Expresión de Arte Creativo Lógica & Razonamiento Conocimientos y Destrezas de Estudios Sociales</p>
<p>Bienestar Físico, Salud y el Desarrollo Motriz</p>	<p>Bienestar Físico y Salud</p>	<p>Bienestar Físico y Salud</p>
<p><i>Aprendizaje del inglés Integrado a través de todos los dominios</i></p>		<p>Desarrollo del Idioma Inglés</p>

Nuestro conocimiento de cómo los niños aprenden ha aumentado exponencialmente en la última década. Con este nuevo conocimiento refrescamos lo acumulado y desarrollamos nuevas alternativas para que los niños del estado de Nueva York prosperen y se destaquen. Ahora sabemos que el ambiente de un bebé, particularmente sus relaciones e interacciones con los adultos, moldea la estructura del cerebro. Las primeras relaciones positivas contribuyen grandemente al desarrollo de un cerebro sano y capacitado para guiar a los niños como aprendices. La implementación y apoyo a programas de cuidado y educación infantil enriquecedores y estimulantes permite que los niños sean aprendices activos y, en última instancia, ciudadanos productivos.

Hemos desarrollado tres series de normas / líneas para respaldar a los programas de aprendizaje infantil y a las familias, para apoyar el desarrollo de los niños. Estos incluyen:

Guía de Aprendizaje Infantil — La nueva Guía de Aprendizaje Infantil de ENY se ha desarrollado para brindarles a padres, maestros y otros, información completa sobre el crecimiento de los niños y lo que pueden hacer los adultos para aprovechar al máximo la inclinación natural de cada niño para aprender. La Guía está diseñada para fomentar, tanto en los educadores como en las familias, la comprensión del progreso del desarrollo de los niños desde que nacen hasta los 5 años. La Guía de Aprendizaje Infantil ilustra cada paso en



La Guía de Aprendizaje Infantil de ENY presentan una progresión en el desarrollo típico infantil; no son una serie de normas. La Guía de Aprendizaje Infantil delinea cómo los niños se desarrollan típicamente a través de cada dominio, desde el nacimiento a los 5 años, y provee información para elaborar un currículo y una enseñanza eficaz.

La Fundación Para un Fundamento Común del Departamento de Educación del Estado de Nueva York identifica un conjunto de destrezas que los niños deben conocer y poseer al término de su experiencia preescolar.

Esquema de Aprendizaje y Desarrollo Infantil de Head Start presenta una descripción de las piezas estructurales para niños de 3 a 5 años de edad que los investigadores de Head Start determinaron como esenciales para que un niño triunfe en la escuela y en su vida.

el desarrollo continuo. Esto puede ayudar a los adultos a apoyar el juego y las interacciones de los niños en cada etapa del desarrollo. Mientras más sepan los adultos de lo que los niños son capaces de lograr y cómo fomentar su desarrollo, mayor será la probabilidad de que cada niño tendrá la facultad para crecer y aprender. Los profesores utilizarán La Guía de Aprendizaje Infantil para ayudarles a entender en que punto de su desarrollo están los niños, para planear actividades significativas mientras establecen confianza afirmando el placer de aprender.

Fundación de Pre-Kínder Para un Fundamento Común del Departamento de Educación del Estado de Nueva York— El Departamento de Educación de ENY ha publicado estándares (enero de 2011) para todas las salas de Pre-kínder Universal. Estas normas establecen expectativas para la instrucción y contribuirán a garantizar la uniformidad para los niños que asisten, tanto a los pre-kíndergartens comunitarios, como a los de aulas escolares. Los Estándares de Aprendizaje de Pre-kindergarten están diseñados para ayudar a

asegurar que los niños salen de la clase preparados y equipados para asumir la próxima etapa de su aprendizaje. Los estándares de Fundamento Común (artes del idioma inglés y matemáticas) se desarrollaron a nivel nacional. El estado de Nueva York los había adaptado y adoptado para el Pre-Kínder hasta el grado 12. La recién estrenada Fundación de Pre-Kindergarten para un Fundamento Común incluye todas las áreas del desarrollo del niño y apoya los esfuerzos del maestro para brindar una experiencia de pre-kínder equilibrado y alineado con el desarrollo.

Esquema de Aprendizaje y Desarrollo Infantil de Head Start — El Esquema de Aprendizaje y Desarrollo Infantil de Head Start ha sido

actualizado (2010) y reemplaza el Esquema de Metas de Head Start. Basado en investigaciones y datos adicionales en el Acta de Head Start, el nuevo esquema alude a todos los dominios del desarrollo y apoya el aprendizaje de los niños. Cada programa Head Start alineará su currículo y técnicas de evaluar con estos estándares a todos los niños inscritos de 3-5 años.

Estos tres valiosos recursos tienen muchos lazos comunes y juntos, brindan un esquema maravilloso para una excelente práctica infantil. Los documentos están coordinados para capacitar a maestros y otras personas (padres, docentes, etc.) poder asegurarse de que le brindan a los niños las alternativas óptimas de aprender y crecer.

Un Vistazo a los Tres Documentos de Aprendizaje Infantil

	Número Total de Elementos	Edades	Numero de Niños Influenciados por los Estándares/Guías
Guía de Aprendizaje Infantil	75	Nacimiento a 5 Años	Todos los Niños del Estado de Nueva York Nacimiento a 5 Años 1.25 Millón de Niños
ENY Fundación de Pre kindergarten Para un Fundamento Común	112	4 Años	99,000 Niños
Esquema de Head Start	37	3 y 4 Años	55,000 Niños



	Dominio	Elemento/Pilar del Dominio	Ejemplo/Indicador
Guía de Aprendizaje Infantil	Bienestar Físico, Salud y Desarrollo Motriz	Destreza Motriz Gruesa	Camina, corre y navega obstáculos y esquinas.
ENY Fundación de Pre Kindergarten Para un Fundamento Común	Bienestar Físico y Salud	Motriz Grueso: Los niños demuestran coordinación y control de los músculos grandes	El niño corre, salta, camina en línea recta y salta en un pie.
Esquema de Head Start	Bienestar Físico y Salud	Destreza Motriz Gruesa	Desarrolla control motriz y equilibrio para una gama de actividades físicas, como caminar, impulsar un dispositivo de movilidad o silla de ruedas, saltando, corriendo, y brincando.

Por favor, tenga en cuenta que estos documentos están diseñados con la visión de que todos los niños progresarán eventualmente en todos los ámbitos. Algunos niños puede que necesiten instrucción más individualizada o intensiva para lograr avances. La detección temprana es imprescindible para garantizar que las necesidades

de los niños se satisfagan lo más pronto posible. Los maestros trabajarán estrechamente con educadores especiales, los proveedores de salud, profesionales de apoyo a la familia y con los padres, para ayudar a asegurar que el IFSP (Servicio de Plan Individualizado Para Familias) o las metas IEP (Programa de Educación Individualizada) se cubren en la planificación diaria.

El Consejo Asesor de la Infancia del Estado de Nueva York tiene la visión de que: Todos los niños estén sanos, aprendiendo y prosperando en familias apoyadas con una plétora de servicios y recursos esenciales para un desarrollo exitoso. Aplicando las guías y estándares, las familias y profesionales que trabajan en el campo de la educación Infantil pueden ser más eficaces en apoyar a de cada niño en la consecución de los pilares del desarrollo, y prepararlos para el aprendizaje permanente.

Actualmente estamos implementando iniciativas fundamentales para proporcionar orientación, apoyo y asistencia técnica que incluyen:

- ✦ Implementación de La Guía de Aprendizaje Infantil para niños desde el nacimiento hasta cinco años de edad.
- ✦ Oportunidades de Apoyo al desarrollo profesional en entornos de cuidado y educación infantil.
- ✦ Implementación de QUALITYstarsNY (Un sistema de calificación y mejora de calidad para programas de cuidado y educación infantil).
- ✦ El Cuerpo de Conocimiento Básico de ENY esboza lo que maestros y cuidadores de niños pequeños deben saber y ser capaces de hacer.

Cada uno de estos esfuerzos continuará apoyando y mejorando la posición del Consejo Asesor de la Infancia del Estado de Nueva York de que todos los niños merecen alta calidad, con ambientes didácticos adecuados, con adultos bien entrenados y educados, y que todos los niños deben entrar en Kínder física y emocionalmente saludables, listos y capaces de aprender.

Para comparar los tres documentos a nivel de elemento, por favor visite www.earlychildhood.org.

Para más información por favor visite:

Esquema de Aprendizaje Y Desarrollo Infantil de Head Start
http://eclkc.ohs.acf.hhs.gov/hslc/ecdh/eecd/Assessment/Child%20Outcomes/HS_Revised_Child_Outcomes_Framework.pdf

QUALITYstarsNY
<http://www.qualitystarsny.org>

Patricia E. Persell, Oficina de Colaboración de Head Start ENY, El Concilio de Niños y Familias

En colaboración con El Concilio Asesor Infantil, El Grupo de Trabajo para el Desarrollo de la Fuerza Laboral de la Enseñanza Infantil, December 2011
Patricia.persell@ccf.ny.gov

El Consejo Asesor de la Infancia del Estado de Nueva York
<http://www.ccf.ny.gov/Initiatives/ECACHome.htm>

Fundación de Pre kindergarten Para un Fundamento Común Del Departamento de Educación del Estado de Nueva York
http://www.p12.nysed.gov/ciai/common_core_standards/pdfdocs/nyslsprek.pdf

Consejo para Niños y Familias del Estado de Nueva York
www.ccf.ny.gov

PARA MÁS INFORMACIÓN, VISITE ESTOS SITIOS WEB

El Consejo para Niños y Familias

www.ccf.ny.gov

El Consejo para Niños y Familias está autorizado para coordinar los sistemas de salud, educación y servicios humanos del estado para viabilizar sistemas más eficaces de cuidado para niños y familias.

Nueva York Obra por los Niños

www.nyworksforchildren.org

Nueva York Obra por los Niños es un sistema intersectorial de desarrollo, integración y coordinación de la fuerza laboral del estado. Ha sido creado para servir a los organismos públicos y todos los profesionales que trabajan con o en nombre de los niños e incluye maestros, líderes, docentes y proveedores de desarrollo profesional, los defensores y los responsables políticos, y otros comprometidos en los esfuerzos para elevar el campo.

La Oficina de Servicios para Niños & Familia del Estado de Nueva York

www.ocfs.ny.gov/main/childcare/default.asp

La Oficina de Servicios para Niños & Familia del Estado de Nueva York ofrece una gama de recursos para ayudar tanto a los padres con sus necesidades de cuidado infantil, como a personas que quisieran iniciar, o ya están operando programas de cuidado infantil y que se encuentran fuera de la ciudad de Nueva York.

Departamento de Salud e Higiene Mental de la Ciudad de Nueva York

www.nyc.gov/html/doh/html/dc/dc.shtml

Departamento de salud e Higiene Mental de la Ciudad de Nueva York ofrece información sobre cuidado infantil para padres y proveedores en la ciudad de Nueva York.

QUALITYstarsNY

www.qualitystarsny.org

El Consejo Asesor de la Infancia está desarrollando QUALITYstarsNY para apoyar los esfuerzos de programas de cuidado y aprendizaje infantil para mejorar la calidad de sus servicios y dar a los padres la información necesaria para tomar decisiones sabias. QUALITYstarsNY es un sistema

de evaluación y mejora de calidad que está diseñado para aumentar la calidad en entornos didácticos infantiles - centros, escuelas y hogares de cuidado infantil - en todo el estado.

Asociación Para la Educación de Niños Pequeños del Estado de Nueva York

www.nysaeyc.org

La misión de la Asociación para la Educación de Niños Pequeños del Estado de Nueva York (NYSAEYC) es promover la excelencia en servicios de cuidado y educación infantil para niños y familias del estado, mediante la educación, promoción y el apoyo de la profesión.

Fundación de Kindergarten Para un Fundamento Común del Estado de Nueva York

http://www.p12.nysed.gov/ciai/common_core_standards/pdfdocs/nyslsprek.pdf

Siguiendo nuestro empeño por brindar un recurso claro, integral y consolidado para los profesionales de la primera infancia, hemos revisado los Estándares de Aprendizaje de Pre Kindergarten del Estado de Nueva York para abarcar totalmente los Estándares de Aprendizaje de Fundamento Común del P-12 del Estado de Nueva York para Artes del Idioma Inglés y Alfabetismo, y Matemáticas, a nivel de Pre kindergarten.

Instituto de Desarrollo Profesional Infantil de la Ciudad de Nueva York (PDI)

www.earlychildhoodnyc.org

El PDI es una asociación pública/privada que agrupa a una gama de agencias de la ciudad y estatales; un consorcio de donantes privados y la universidad pública urbana más grande de la nación, para construir un sistema integral de desarrollo profesional para las personas que trabajan con niños pequeños en Nueva York. Para prosperar, los niños necesitan pasar los años más críticos con individuos dedicados, educados, entrenados y bien compensados. Contratación de un personal talentoso, programas de educación docente basada en competencias y oportunidades de formación, modelos innovadores de financiación adecuada, asistencia técnica y una política pública eficaz son componentes integrales de un sistema que garantice resultados positivos.