

Estándares de Aprendizaje Temprano de Arizona



4^{ta} Edición

ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE ARIZONA

4^{ta} Edición

Mayo de 2018



Índice

Unidad de Educación Temprana	1
Reconocimientos.....	2
INTRODUCCIÓN	6
Propósito.....	7
Prácticas Inclusivas.....	9
Formato de los Estándares	11
ESTÁNDAR SOCIOEMOCIONAL.....	16
Aspecto 1: Autoconciencia y Habilidades Emocionales	19
Aspecto 2: Relaciones y Habilidades Sociales	22
ESTÁNDAR DE INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE.....	36
Aspecto 1: Iniciativa y Curiosidad	39
Aspecto 2: Atención y Perseverancia.....	41
Aspecto 3: Confianza y Resiliencia	43
Aspecto 4: Creatividad.....	43
Aspecto 5: Razonamiento y Resolución de Problemas.....	44
ESTÁNDAR DE LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN	61
Aspecto 1: Lenguaje.....	66
Aspecto 2: Alfabetización Emergente	70
Aspecto 3: Escritura Emergente.....	77

ESTÁNDAR DE MATEMÁTICAS	102
Aspecto 1: Conteo y Cardinalidad.....	106
Aspecto 2: Operaciones y Pensamiento Algebraico.....	110
Aspecto 3: Medición y Datos.....	112
Aspecto 4: Geometría.....	115
ESTÁNDAR DE CIENCIAS	134
Aspecto 1: Investigación Científica y Aplicación.....	137
ESTÁNDAR DE ESTUDIOS SOCIALES	151
Aspecto 1: Familia.....	154
Aspecto 2: Comunidad.....	155
Aspecto 3: Historia y Eventos.....	158
ESTÁNDAR DE DESARROLLO FÍSICO, SALUD Y SEGURIDAD	174
Aspecto 1: Desarrollo Físico.....	177
Aspecto 2: Salud.....	179
Aspecto 3: Seguridad.....	180
ESTÁNDAR DE BELLAS ARTES	193
Aspecto 1: Artes Visuales.....	197
Aspecto 2: Música.....	198
Aspecto 3: Movimiento Creativo y Danza.....	199
Aspecto 4: Teatro.....	200
RECURSOS	211

Unidad de Educación Temprana

2018

Nicol Russell

Superintendente Adjunta, Educación Temprana
Directora de Colaboración de Head Start

Suzanne Perry

Directora/Coordinadora 619
Educación Especial Primera Infancia

Lauren Zbyszinski, PhD.

Directora, Aprendizaje Profesional y Sostenibilidad

Heather Drinovsky

Asistente Administrativa

Elizabeth Hamilton

Especialista en Programas de Educación Temprana

Eric Bucher

Especialista en Programas de Educación Temprana

Erika Argueta

Especialista en Programas de Educación Temprana

Lori Masseur

Directora
Educación Temprana

Kristy Rosen

Especialista en Programas de Educación Temprana

Millie Archer

Especialista en Programas de Educación Temprana

Sas Jakeo-Singer

Especialista en Programas de Educación Temprana

Nicole Peterson

Especialista en Programas de Educación Temprana

Juliana Panqueva

Especialista Financiera en Programas de Educación Temprana

Reconocimientos

El Departamento extiende su agradecimiento y reconocimiento a las siguientes personas que participaron en la Revisión y Reajuste de los Estándares de Aprendizaje Temprano 2017-2018.

Chelsea Adams

Distrito Escolar Unificado Morenci

Diane Fellows

Child and Family Resources

Cheryl McGlothlen

Centro Educación Temprana Sahuarita

Melanie Alexander

Distrito Escolar Unificado Chandler

Kim Freehan

Escuelas Públicas de Mesa

Lauren Moraga

Condado Pima JTED

Sherilyn Analla

Chicanos Por La Causa

Chris Gilbert

Distrito Escolar Unificado Camp Verde

Penni Natvig

Distrito Escolar Unificado Tucson

Jennifer Atteberry-Pierport

Canyon Del Oro High School CTE

Barbara Gordon

Association for Supportive Childcare

Kimberly Owens

Skyline Education

Alisa Burroughs

Distrito Escolar Bullhead

Jennifer Heffington

Primera Iglesia Metodista

Michele Pilsbury

Distrito Escolar Unificado Washington Elementary

Penni Case

Distrito Escolar Unificado Page

Amy Hust

Servicios Comunitarios Infantiles del Condado Pinal

Dr. Debbie Pischke

Distrito Escolar Unificado Peoria

Terri Clark

Read On Arizona

Joyce Kocoureck

Distrito Escolar Unificado Pinon

Carlos A. Powell, Sr.

Havasupai Head Start

Danielle Dueppen

Escuela Awakening Seed

Dr. Allison Landy

Escuela Northland Pioneer

Stacy Rucker

Universidad Grand Canyon

Dr. Stacia Emersion

Northern Arizona University

Margaret Larson

Chicanos Por La Causa

Michel Rutin

Agencia Servicios Educativos Condado Maricopa

Kathryn Evans

Arizona PBS

Margaret Lehn

Grupo 4M Consulting

Angela Stratton
Colegio Comunitario Rio Salado

Lisa Sutherland
AdvancED

Jenny Stahl
Distrito Escolar Unificado Cave Creek

Lisa South
Distrito Escolar Tempe Elementary

Julie Stockton
Distrito Escolar Gilbert Public

Dr. Susan Shinn
Distrito Escolar Unificado Flowing Wells

Lori Stinson
Head Start de Gila River

Brittany Tarango
Distrito Escolar Buckeye Elementary

Leslie Totten
First Things First

Mary Beth Turner
Distrito Uno de Yuma

Leticia Velarde
Distrito Escolar Unificado Chandler

Amy Wasson
Distrito Escolar Unificado Washington
Elem

Bonnie Williams
Programa de Desarrollo ADHS

Colaboradores Adicionales

Para comenzar el proceso de revisión y realineación, a todos los participantes se les proporcionó una visión general de los **Estándares K-12 de Arizona**, el **Marco de Resultados de Aprendizaje Temprano de Head Start** y la investigación actual sobre las áreas de contenido de Matemáticas, Ciencias, Lenguaje y Alfabetización, y Desarrollo Socioemocional. Todo nuestro agradecimiento a las siguientes personas que ayudaron al proceso de revisión a través de su experiencia y conocimientos:

Tracy Fazio
Especialista Matemáticas K-12
Departamento de Educación de Arizona

Becky Rapier
Especialista ELA K-12
Departamento de Educación de Arizona

Dr. Isela Garcia
Grupo Alesi

Brenda Mann
Especialista Primera Infancia
Red TTA de la Región IX de Head Start

La Unidad de Educación Temprana desea agradecerles a los siguientes expertos externos que proporcionaron orientación y conocimientos adicionales a lo largo del proceso de revisión y reajuste:

Amy Kemp, Ph.D.
Dynamic Analysis, LLC
www.dynamicanalysisllc.com

Kathy R. Thornburg, Ph.D.
Especialista TA, AEM Corporation
Servicios Educativos AEM
www.aemcorp.com/education

Colaboradores Originales

El proceso de desarrollo de los Estándares de Educación Temprana de Arizona comenzó en febrero de 2001 a través de una subvención de la Iniciativa Estatal de Alfabetización Even StartFamily, la cual se encontraba en la Sección de Educación de Adultos del Departamento de Educación. Bajo el liderazgo de Karen Liersch, Superintendente Adjunta, el primer equipo de profesionales dedicados a la primera infancia desarrolló y escribió los Estándares Originales de la Primera Infancia de Arizona. El Consejo de Educación del Estado de Arizona aprobó el documento original de los estándares en mayo de 2003.

El Departamento de Educación de Arizona desea reconocer las contribuciones y los fundamentos creados por los siguientes expertos en la primera infancia:

Holly Abbott
Pauline Baker
Elaine Brideschge
Marilyn Box
Kelvin Broa
Eva Curley
Eleanor Droegemeier
Sandy Foreman
Olivia Jiménez

Dari Johnson
Wanda Billings-Reber
Bonnie Lund
Leonor Lundholm
Karen McIlroy
Catherine Mulligan
Garthanne de Ocampo
Nancy Perry
Kay Stritzel Rencken

Rhonda Richardson
Natalie Scott
Ramona Staires
Lois Schneider
Kimberly Tan
June Torrance
Gloria Williams
Sue Yale
Lizzie Zamora

Colaboradores de la Edición Refinada

En enero de 2004, los nuevos enfoques, los nuevos preceptos y la nueva investigación trajeron una atención renovada al campo de la Primera Infancia. La recién creada Sección de Educación Temprana del Departamento de Educación de Arizona, bajo el liderazgo de Karen Woodhouse, Superintendente Adjunta, comenzó el proceso de refinamiento de los Estándares de la Primera Infancia. El “Equipo de Perfeccionamiento” estuvo formado por las muchas caras de todas las partes interesadas en la primera infancia del estado.

El Departamento desea reconocer y extender su agradecimiento a los “Miembros del Equipo de Perfeccionamiento” por su compromiso, experiencia y sabiduría en el perfeccionamiento de los Estándares de Aprendizaje Temprano:

Elayne Achilles	Claude Endfield	Tammy Lee	Susan Shinn
Carolyn Alcadida	Laurel Endfield	Denise Lopez	Alicia Smith
Jenni Brasington	Janna Finnegan	Avis Macktima	Laurie Stockton
Ana Bribiesca	Bobbi Firebush	Konnie Marcum	Garry Taylor
Carmelita Briones	Becky Hancock	Antoinette Means	Susan Taylor
Patricia Butler	Hazel Heard	Lydia Medina	Monique Tilton
Jerry Cabrera	Verna Johnson	Barbara Mezzio	Lynn Tuttle
Angela Capone	Susan Pond	Karen McIlroy	Sandy Uterhardt
Vicki Callett-Newby	Pamela Powell	Lavonne Navakuku	Carol Warren
Debbie Caviglia	Jacquelyn Power	Nancy Perry	Dale Waters
Latrisha Centers-Broom	Judy Haubert	Cecilia Ramirez	Lacey Wieser
Gloria Chee	Sally Hurwitz	Kathy Rice	Lin Wright
Rosanne Dlugosz	Gay Kohl	Jill Rosenzweig	
Terry Doolan	Margaret Larsen	Anne Schnable	

Además, el Departamento desea agradecer a los cientos de profesionales de la primera infancia, padres y partes interesadas que asistieron a las sesiones de enfoque realizadas en todo el estado y que enviaron comentarios y sugerencias a lo largo del proceso de perfeccionamiento. Gracias a su ayuda, los Estándares de Aprendizaje Temprano recientemente mejorados se han convertido en un marco de calidad que puede ser utilizado por padres, proveedores de cuidados, profesores, instructores y administradores.

Agradecemos la ayuda prestada por Susan Pimentel y los Consultores de Aha, así como a muchos miembros del personal del Departamento y a otros revisores expertos externos.

INTRODUCCIÓN



Propósito

Los Estándares de Aprendizaje Temprano de Arizona han sido desarrollados para proporcionar un marco para la planificación de experiencias de aprendizaje de calidad para todos los niños de tres a cinco años. Los estándares cubren una amplia gama de desarrollo de habilidades y proporcionan una base instructiva útil para niños de diversos orígenes y con diversas habilidades. Los estándares están pensados para ser utilizados por todos aquellos que trabajan con niños pequeños en cualquier entorno de atención y educación temprana en comunidades urbanas, rurales y tribales.

Cada Niño...

Es un estudiante único y complejo.

Es un ser social que aprende a través del desarrollo de las relaciones con sus compañeros y con los adultos.

Tiene derecho a contar con entornos de aprendizaje que apoyen el desarrollo óptimo del niño por completo.

Tiene derecho a tener oportunidades de aprender a través de la exploración activa.

Aprende a través del juego iniciado y dirigido por el niño y apoyado por el profesor.

Principios Rectores

Aunque el documento de los Estándares de Aprendizaje Temprano está dividido en ámbitos específicos de aprendizaje, la intención no es sugerir que las habilidades de los niños se desarrollen por separado o aparte de las demás. Tampoco se pretende que la enseñanza de habilidades aisladas se emplee como una forma adecuada de apoyar el aprendizaje durante los años de educación preescolar. El documento de estándares se basa en la premisa de que el aprendizaje se produce mediante un proceso continuo y que los ámbitos de desarrollo están altamente interrelacionados. Los niños alcanzan su máximo potencial en entornos enriquecedores que apoyan su aprendizaje en todos los ámbitos.

- Las familias son los principales proveedores de cuidados y educadores de los niños pequeños.
- Los niños son capaces y competentes, independientemente de sus antecedentes, sus experiencias y sus distintas habilidades.
- Los niños aprenden mejor cuando tienen relaciones seguras, constantes, predecibles y enriquecedoras y cuando hay una interacción positiva entre el profesor, los padres y el niño y cuando se satisfacen sus necesidades sanitarias, nutricionales y emocionales.
- La primera infancia es un periodo crítico para que los niños desarrollen el funcionamiento ejecutivo, el cual es la base de todas las habilidades vitales, como la autorregulación, la motivación, la consideración de la perspectiva de los demás, la **flexibilidad cognitiva**, la autorreflexión y las disposiciones sociales positivas.
 - Los niños pequeños aprenden a través de la exploración activa de su entorno, en la que hay un equilibrio entre el autodescubrimiento, las experiencias planificadas y las actividades iniciadas por los adultos.
 - Los niños forman sus conocimientos basándose en sus experiencias previas, en el juego y en las interacciones sociales con otros niños y con adultos que los cuidan.
 - El aprendizaje óptimo se produce en entornos en los que el adulto es respetuoso con el niño, su familia, lengua, cultura y comunidad.
 - Los niños desarrollan el sentido de la autonomía, la curiosidad y la persistencia al tener constantemente muchas oportunidades de tomar decisiones dentro de sus Rutinas diarias.
- Los niños progresan a ritmos únicos, tienen estilos de aprendizaje individuales y poseen capacidades distintas.
- La mejor manera de entender el progreso de los niños es mediante la observación y el seguimiento continuos y coherentes, el registro anecdótico y la recopilación de sus trabajos.
- El aprendizaje de los niños mejora cuando se interpreta la información de la evaluación y se aplican los resultados mediante el desarrollo intencionado de nuevos encuentros de aprendizaje que respaldan todos los ámbitos esenciales de la preparación escolar.

Prácticas Inclusivas

Educación Especial para la Primera Infancia

Los estándares son un primer paso esencial para el diseño de planes de estudio preescolares eficaces, ya que representan un programa acordado para la enseñanza y el aprendizaje. Ayudan a todos los profesionales de la educación temprana a establecer altas expectativas para los niños en lugar de reducir las expectativas para los niños con discapacidades u otros desafíos. Por lo tanto, los Estándares de Aprendizaje Temprano de Arizona deben utilizarse tanto para los estudiantes con discapacidades como para los niños con un desarrollo normal. Debido a que estos estándares establecen el contenido para el aprendizaje, el enfoque para los salones de clase ya no necesita estar en una edad, grado o nivel funcional específico, sino en el desempeño real en o en pos de un estándar. Como cualquier estándar de calidad, los Estándares de Aprendizaje Temprano de Arizona están diseñados para ser usados en la planeación de experiencias creativas que apoyen a los niños a alcanzar su más alto potencial, capturar su interés en el aprendizaje y construir sobre lo que ya saben. Sin embargo, la Comunidad de la Primera Infancia de Arizona reconoce que cada niño es único, independientemente de su nivel de habilidades. Cada niño tiene una amplia gama de necesidades de aprendizaje y desarrollo. En ocasiones, todos los niños necesitarán algún nivel de apoyo para alcanzar sus metas. Para contribuir a la realización de algunos de estos apoyos, dentro de cada estándar hay ejemplos de adaptaciones y principios de **Diseño Universal de Aprendizaje (UDL, por sus siglas en inglés)** que los adultos que trabajan con niños pequeños pueden consultar y usar.

Estudiantes de Inglés

Todos los niños han adquirido conocimientos gracias a la lengua utilizada en su hogar desde su nacimiento. Las experiencias lingüísticas y los antecedentes en el hogar favorecen la capacidad de los niños para aprender una segunda lengua. Los niños desarrollan el lenguaje del mismo modo que adquieren otras habilidades, a lo largo de un proceso continuo, a diferentes ritmos y con estilos de aprendizaje individuales. Algunos niños pueden pasar por un periodo de silencio mientras aprenden inglés, otros pueden practicar sus conocimientos mezclando o combinando idiomas y otros pueden adquirir rápidamente el dominio de la lengua inglesa. El progreso de cada niño en el aprendizaje del inglés debe respetarse y considerarse aceptable, lógico y parte del proceso continuo de aprendizaje de cualquier nueva habilidad. Las destrezas lingüísticas necesarias para que los niños que aprenden inglés lleguen a dominarlo están plenamente integradas en los Estándares de Aprendizaje Temprano de Arizona. El uso de los estándares para planear experiencias enriquecedoras mejorará la competencia de los niños en inglés y les permitirá convertirse en estudiantes exitosos en las escuelas de Kínder hasta 12° Grado.

Uso Previsto de los Estándares

Los Estándares de Aprendizaje Temprano de Arizona son:

- Un marco que proporciona un primer paso esencial para diseñar y/o elegir un plan de estudios preescolar eficaz y de alta calidad.
- Objetivos y resultados comunes y acordados para la enseñanza y el aprendizaje.
- Bloques de construcción que ilustran la interconexión del desarrollo emocional, social, lingüístico, cognitivo y físico con el aprendizaje, que es parte del niño en su totalidad.
- Un reflejo del desarrollo cerebral actual, la investigación sobre la primera infancia y las mejores prácticas.
- Un proceso continuo de resultados de aprendizaje para los niños en edad preescolar.
- Un enlace entre las expectativas de aprendizaje temprano y la preparación para la escuela.
- Un marco que vincula el contenido y el plan de estudios, el desarrollo profesional y las herramientas de evaluación para garantizar actividades, objetivos y resultados de rendimiento adecuados a la edad de los niños de tres a cinco años.
- Apropiado para todos los niños, independientemente de su origen, idioma y diversas necesidades.
- Flexible; puede modificarse hacia arriba o hacia abajo para satisfacer las necesidades específicas de todos los niños.
- Un paso hacia la eliminación de la fragmentación en los programas de atención y educación temprana en Arizona.
- Separados en ámbitos. No obstante, los indicadores en cada ámbito están interrelacionados y son interdependientes. Todos ellos necesitan ser entretejidos en las rutinas, actividades y el juego diarios.
- Una herramienta para ayudarles a los padres, proveedores de cuidados y maestros a crear experiencias de aprendizaje significativas y apropiadas para los niños de preescolar.

Los Estándares de Aprendizaje Temprano de Arizona no están:

- Destinados a ser usados como un plan de estudios.
- Destinados a ser usados como una lista de control.
- Destinados a ser usados como una herramienta de evaluación.
- Destinados a ser usados de manera aislada.
- Para suprimir la creatividad de los proveedores de cuidados o los profesores.
- Para dar a entender que solo se deben planificar actividades formales y estructuradas para los niños pequeños.

Formato de los Estándares

El Marco de los Estándares de Aprendizaje Temprano de Arizona

Los Estándares de Aprendizaje Temprano de Arizona representan un marco acordado de habilidades que los niños pequeños necesitan experimentar a fin de desarrollar una base para niveles más altos de aprendizaje. El Documento de los Estándares de Aprendizaje Temprano está formado por tres componentes:

1. Los **Aspectos**, los **Conceptos**, los **Indicadores** y los **Ejemplos** relacionados con las Rutinas diarias, las Actividades y el Juego.
2. **Integración:** Orientación y ejemplos para integrar las matemáticas y el lenguaje/alfabetización en todos los ámbitos del aprendizaje temprano.
3. **Alineamiento:** Una matriz que demuestra cómo los Estándares de Aprendizaje Temprano se alinean con las Directrices de Desarrollo para Bebés e Infantes, el Marco de Resultados de Aprendizaje Temprano de Head Start y los Estándares de Kínder de Arizona.

Definiciones: Al principio de cada sección, hay una página de *Definiciones*. A lo largo del documento, se definen varios términos para aclarar su significado en el contexto de los Estándares de Aprendizaje Temprano. Estos términos están subrayados.

Explicación Visual de los Estándares de Aprendizaje Temprano de Arizona

Estándar: Marco acordado de habilidades que los niños necesitan experimentar a fin de desarrollar una base para niveles superiores.

Aspecto: La “Gran Idea”, un componente del Estándar. **Concepto:** Un punto o sub-habilidad de cada Aspecto.

Contexto:

Afirmaciones que describen de forma más completa lo que debe aprender un niño, a menudo relacionadas con experiencias significativas que desarrolla y practica dentro de un entorno de aprendizaje temprano, el hogar o la comunidad.

ASPECTO 1: CONTEO Y CARDINALIDAD

Concepto 1: Contar en Voz Alta

El niño cuenta en voz alta y utiliza palabras numéricas en sus conversaciones diarias.

Para que comprendan cómo se cuenta, los niños necesitan entornos ricos en lenguaje matemático y que les ofrezcan diversas oportunidades para contar de forma que les resulte significativa, estimulante y divertida.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

- a. Muestra interés y conciencia de contar.
 - Participa en actividades de conteo.
 - Experimenta y usa números y conteo en juegos.

- b. Cuenta de memoria de cero a diez y más con mayor exactitud¹⁸.
 - Canta canciones para contar.
 - Dice o hace señas hasta diez al jugar a las escondidas.
 - Cuenta hasta veinte al tallarse las manos con jabón.

Indicadores:

Definen los resultados deseados para los niños pequeños. Los indicadores no están ubicados en una secuencia de desarrollo. La designación de las letras es para facilitar la planificación y la redacción de los IEPs (Planes Educativos Individuales). Los niños pueden lograr los indicadores en cualquier orden.

Ejemplos en el Contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos:

Ejemplos de actividades (sin limitarse a estas) que los niños pueden realizar en el contexto de juegos y rutinas diarias que demuestran el aprendizaje de una habilidad o el conocimiento y la comprensión de un concepto con o sin apoyo.

Navegación: (versión digital)

Haga clic en el # de página o en el logotipo del ADE de cada página para volver al Índice.

Integración

La Sección de Integración dentro de cada Estándar proporciona orientación y ejemplos para integrar los enfoques de aprendizaje, las matemáticas y lenguaje/alfabetización en todos los ámbitos del aprendizaje temprano. Por ejemplo, en el Estándar de Lenguaje y Alfabetización, la sección de Integración proporciona ejemplos de cómo integrar la Introducción al Aprendizaje y las Matemáticas en las experiencias de aprendizaje temprano de Lenguaje y Alfabetización. La siguiente tabla muestra ejemplos de integración de los conceptos de Enfoques del Aprendizaje y de las Matemáticas en el Aspecto 2 de Lenguaje y Alfabetización: Alfabetización Emergente.

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN	
INTEGRACIÓN - ASPECTO 2: ALFABETIZACIÓN EMERGENTE	
Enfoques al Aprendizaje - Enfoques que se integran mejor en el Lenguaje y la Alfabetización	Matemáticas - Acciones que incorporarían las Matemáticas al Lenguaje y la Alfabetización.
1. Promueve la curiosidad y la Conciencia Fonológica de los niños al traer una cesta con objetos que rimen y jugar al juego "A <i>tisket a tasket</i> , la cesta que rima"	1. Pone una variedad de libros de no ficción alrededor del espacio de aprendizaje que represente conceptos matemáticos en todo el salón de clases.
2. Invita a cada niño a traer un ejemplo de Escritura Ambiental para crear un libro de clase y luego el profesor lo coloca en el centro de la biblioteca para que los niños lo lean de forma independiente.	2. Realiza actividades graduales para reforzar el recuento y la conciencia de las sílabas (por ejemplo, haga que los niños cuenten mientras aplauden al nombrar las sílabas de sus propios nombres y luego las de los nombres de sus amigos. Bailey-2, Brenda-2, Tom-1).
3. Les pide a los niños que graben la historia después de una lectura en voz alta en grupo pequeño y la coloca en el centro de audio; incluye el libro con la grabación o les pide a los niños que ilustren su propio libro para añadirlo al centro de audio.	3. Crea un gráfico y les proporciona alimentos de plástico a los niños. A continuación, los niños clasifican los alimentos según el número de sílabas de cada palabra (por ejemplo, plátano-3, leche-2, manzana-3).

Alineamiento

La Sección de Alineamiento dentro de cada Ámbito proporciona una matriz que demuestra cómo los Estándares de Aprendizaje Temprano se alinean con las Directrices para Bebés e Infantes, los Resultados del Niño de Head Start y los Estándares de Kínder de Arizona. El ejemplo de abajo muestra una porción de la tabla de alineamiento para el Aspecto 1 de Lenguaje y Alfabetización: Lenguaje.

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN			
ALINEAMIENTO - ASPECTO 1: LENGUAJE			
DIRECTRICES PARA BEBÉS Y NIÑOS PEQUEÑOS	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Usa sonidos, signos o palabras para diversos fines.	Reconoce cuando el oyente no entiende y varía la cantidad de información para aclarar el mensaje.	El niño varía la cantidad de información proporcionada para satisfacer las demandas de la situación.	Habla de forma audible y expresa sus pensamientos, sentimientos e ideas con claridad.
Muestra reciprocidad en el uso del lenguaje en conversaciones sencillas	Usa frases y oraciones cada vez más complejas.	El niño comprende y responde a comunicación y lenguaje cada vez más complejos de los demás.	

Dentro de la Matriz de Alineamiento hay códigos que hacen referencia a dónde se encuentran los ejemplos en los Resultados de Head Start y en las Directrices para Bebés e Infantes. Por ejemplo, bajo las Directrices para Bebés e Infantes (arriba) está el código (LDC), el cual significa que esta directriz se encuentra en la sección de Desarrollo del Lenguaje y la Comunicación de las Directrices para Bebés e Infantes. Los códigos de referencia para los Resultados de Head Start y las Directrices para Bebés e Infantes son consistentes a lo largo de las secciones de Alineamiento en cada ámbito.

Códigos de Referencia para el Marco de Resultados de Aprendizaje Temprano de Head Start

- ATL - Introducción al Aprendizaje
- C - Cognición
- LC - Lenguaje y Comunicación
- LIT - Alfabetización
- LR - Lógica y Razonamiento
- MD - Desarrollo Matemático
- PMPD - Desarrollo Perceptivo, Motor y Físico
- SED - Desarrollo Socioemocional
- SR - Razonamiento Científico

Códigos de Referencia para las Directrices de Desarrollo del Bebé y el Infante

- ATL - Introducción al Aprendizaje
- CD - Desarrollo Cognitivo
- LDC - Desarrollo del Lenguaje y Comunicación
- PHD - Salud Física y Desarrollo
- SED - Desarrollo Socioemocional

Los códigos de referencia de los **Estándares de Kínder de Arizona** son únicos para cada ámbito y también se incluyen en la sección de Alineamiento para cada Estándar de Aprendizaje Temprano.

Códigos de Estudios Sociales

- AH - Historia de los Estados Unidos
- CG – Educación Cívica/Gobierno
- E - Economía
- G - Geografía
- WH - Historia Mundial

Códigos de Ciencias

- IP - Proceso de Indagación
- PS - Ciencia Física

Códigos de Educación Física

- PE - Educación Física
- PB - Conducta Personal
- SB - Conducta Social
- VPA - Valores de Actividad Física

Códigos Educación para la Salud

- AH - Pedir Ayuda
- CEH - Comunicación para Incrementar la Ayuda

Códigos de Matemáticas

- MP - Práctica Matemática

- HE - Educación para la Salud

Códigos de las Artes del Lenguaje Inglés

- CC - Comprensión y Colaboración
- CS - Artesanía y Estructura
- CSE - Convenciones en Inglés Estándar
- FL - Fluidez
- KID IT - Ideas Clave y Detalles, Estándares de Lectura para la Información (K-2)
- KID LIT - Ideas Clave y Detalles, Estándares de Lectura para la Literatura (K-2)
- PA - Conciencia Fonológica
- PC - Conceptos de Impresión
- PDW - Producción y Distribución de la Escritura
- PKI - Presentación de Conocimiento e Ideas
- RBPK - Investigación para Crear y Presentar Conocimiento
- RRLTC - Rango de Lectura y Nivel de Complejidad de Texto
- TTP - Tipos de Texto y Propósitos
- VAU - Adquisición y Uso de Vocabulario

ESTÁNDAR DE DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL



ESTÁNDAR DE DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

El desarrollo socioemocional es el centro de la atención y la educación tempranas, ya que establece una base firme sobre la que se llevará a cabo el resto del aprendizaje.

El desarrollo emocional de los niños se forma en la arquitectura de su cerebro. Las relaciones que proporcionan seguridad social, emocional y física promueven y mejoran la capacidad del niño para aprender y prosperar.

Para crecer socioemocionalmente, los niños necesitan desarrollar una capacidad cada vez mayor para experimentar, expresar y alcanzar el autocontrol sobre sus emociones e interacciones sociales. Este desarrollo se ve favorecido por relaciones enriquecedoras y experiencias positivas de aprendizaje temprano. Un entorno coherente, predecible y atractivo refuerza la confianza del niño a la hora de afrontar nuevos retos, interactuar con los demás y explorar su entorno.

El establecimiento de habilidades socioemocionales tiene un impacto significativo y positivo en el aprendizaje del niño, especialmente en el **desarrollo cognitivo**. Establece las bases para el éxito a lo largo de la vida. Este Estándar articula las maneras en que un niño puede demostrar su comprensión de sí mismo y de los demás, formar relaciones sociales positivas y relacionarse con el mundo en general. Habilidades socioemocionales fuertes y bien desarrolladas son fundamentales cuando un niño se enfrenta a un reto vital estresante. Estas dificultades pueden ser abandono, traumas, pobreza, diferencias culturales y lingüísticas, prejuicios y discapacidades.

El Estándar de Desarrollo Socioemocional está organizado en los siguientes Aspectos y Conceptos relacionados:

Aspecto 1: Autoconciencia y Habilidades Emocionales

- Concepto 1: Autoconciencia
- Concepto 2: Reconoce y Expresa Sentimientos
- Concepto 3: Autorregulación

Aspecto 2: Relaciones y Habilidades

- Concepto 1: Apego
- Concepto 2: Interacciones Sociales
- Concepto 3: Respeto

Definiciones del Estándar de Desarrollo Socioemocional

Autonomía es la habilidad y el deseo de estar a cargo de uno mismo¹.

Desarrollo Cognitivo es el campo de estudio que se enfoca en la habilidad del niño para adquirir conocimiento nuevo y nuevas habilidades.

Alfabetización Emocional es la capacidad de etiquetar las emociones y regularlas de forma socialmente adecuada².

Empatía es la capacidad de reconocer, responder y compartir emociones, pensamientos o sentimientos de otra persona.

Naturaleza y Crianza se refiere a la influencia de los factores ambientales y genéticos en el desarrollo.

Apego Seguro conduce a la seguridad y la confianza que los niños tienen con la persona responsable de su cuidado. Es el marco en el que los niños desarrollan su creciente capacidad para regular las emociones y la conducta.

Autoconciencia es la capacidad de reconocerse y comprenderse como individuo.

Temperamento se refiere al término usado para describir la manera en que un niño afronta y reacciona al mundo. Es su “estilo” personal.

¹ Riley, D., San Juan, R., Klinker, J., & Ramming, A. (2008). Desarrollo socioemocional: Conectando la ciencia y la práctica en los entornos de la primera infancia. St Paul MN. Red Leaf Press.

² Zambo, D. & Hansen, C.C. (2007). El desarrollo infantil a través de los ojos de los autores infantiles: El uso de libros ilustrados para comprender la teoría. Londres, Inglaterra: Pearson.

ASPECTO 1: AUTOCONCIENCIA Y HABILIDADES EMOCIONALES

DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

ASPECTO 1: AUTOCONCIENCIA Y HABILIDADES EMOCIONALES

Concepto 1: Autoconciencia

El niño demuestra tener conciencia de sí mismo.

Los niños desarrollan un sentido de identidad personal a medida que comienzan a reconocer las características que los hacen únicos como individuos y a cimentar su autoestima.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Demuestra autoconfianza.

- Reconoce sus propios logros y dice: “Puedo golpear la pelota”.
- Explica: “Estoy aprendiendo a cuidar de mí mismo y de mis amigos”.
- Señala: “Puedo hacerlo yo mismo”.

b. Da a conocer sus preferencias personales a los demás.

- Elige las zanahorias en lugar del apio en la comida.
- Les dice a sus amigos: “No me gusta eso”.

c. Demuestra conocimiento de auto identificación/autonomía.

- Dice: “Soy el hermano mayor”, mientras mira una foto de la familia.
- Le dice al profesor: “Estoy en la escuela mientras mamá está en el trabajo”.
- Levanta tres dedos y dice: “Yo soy así de grande”.

d. Muestra una conciencia de similitudes y diferencias entre uno mismo y los demás.

- Dice: “Mi pelo es rizado y el tuyo es lacio”.
- Señala la camisa y luego la de su amigo, indicando que llevan el mismo color de camisa.

e. Demuestra curiosidad cultural y capacidad de respuesta apropiadas para su desarrollo.

- Se pregunta por la botana de algas marinas de un amigo y le pide una probadita.
- El grupo amplía el círculo en la hora de lectura para hacer lugar al niño y su silla de ruedas.
- Un orador invitado (padre o madre) comparte con la clase un libro de cuentos y una canción en su lengua materna.

DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

ASPECTO 1: AUTOCONCIENCIA Y HABILIDADES EMOCIONALES

Concepto 2: Reconoce y Expresa Sentimientos

El niño reconoce y expresa sus sentimientos y los de los demás.

Los niños desarrollan la **alfabetización emocional** mediante la habilidad de identificar y reconocer sus sentimientos y los de los demás a través de interacciones diarias.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Asocia emociones con palabras, expresiones faciales y lenguaje corporal.

- Describe las emociones de un personaje de un libro.
- Dice: “Estoy enojado” cuando se le pregunta cómo se siente.

b. Identifica, describe y expresa sus propios sentimientos.

- Se tapa los ojos y dice: “¡Qué miedo!” mientras escucha un cuento.
- Dice: “¡Hoy estoy feliz porque es mi cumpleaños!”.

c. Identifica y describe los sentimientos de los demás.

- Se acerca a un adulto y dice: “Ese niño está triste. Está llorando”.
- Dice: “¡Mi mami estará muy emocionada de ver mi foto!”.

d. Expresa sentimientos de satisfacción en actividades independientes

- Pedalea independientemente su triciclo con una sonrisa en la cara.
- Muestra su estructura de arcilla y dice: “¡Mira lo que hice!”.

e. Expresa empatía por los demás.

- Ve a un amigo llorando y le da un abrazo.
- Pregunta: “¿Estás bien?” después de ver que un amigo se cae.

DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

ASPECTO 1: AUTOCONCIENCIA Y HABILIDADES EMOCIONALES

Concepto 3: Autorregulación

El niño gestiona la expresión de sentimientos, pensamientos, impulsos y conductas.

Los niños pequeños desarrollan el autocontrol a medida que adquieren la capacidad de regular sus impulsos con un apoyo cada vez menor por parte de los adultos. Esto les permite a los niños funcionar con éxito y de forma independiente en contextos personales y sociales. El **temperamento** se manifiesta a través de la forma en que el niño gestiona sus conductas en la actividad diaria; el temperamento está impulsado tanto por la **naturaleza** como por la **crianza**.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Comprende y sigue las expectativas en el entorno de aprendizaje.

- Camina siguiendo los pies que están pintados en el piso cuando se dirige a la biblioteca.
- Coloca el rompecabezas en su lugar cuando termina.

b. Ajusta su conducta y se adapta a las transiciones, a las rutinas diarias y a los acontecimientos inesperados.

- Pasa de actividad a actividad de forma independiente.
- Permanece con el grupo y sigue al profesor durante un simulacro de incendio.
- Elige un rincón cómodo y alejado del grupo cuando es necesario.

c. Elige las palabras y acciones apropiadas.

- Dice y/o hace señas: “Detente, no me gusta que me pegues”.
- Espera su turno durante un juego o al compartir un juguete.

ASPECTO 2: RELACIONES Y HABILIDADES SOCIALES

DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

ASPECTO 2: RELACIONES Y HABILIDADES SOCIALES

Concepto 1: Apego

El niño muestra la capacidad de entablar y mantener relaciones seguras.

Las relaciones sociales positivas entre adultos y niños se desarrollan en un entorno en el que los niños se sienten seguros y protegidos. Cuando los proveedores de cuidados proporcionan una base segura de apoyo físico y emocional, los niños crean relaciones de apego seguras con sus proveedores de cuidados, lo cual les ayuda a avanzar hacia un aprendizaje más profundo y complejo.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Expresa interés, curiosidad y confianza con adultos conocidos.

- El niño da la bienvenida a un nuevo invitado a la clase.
- Cuando el profesor sonrío, el niño responde con una sonrisa.

b. Busca apoyo de adultos conocidos.

Pide consuelo o ser tranquilizado después de caerse en el patio de recreo.

- Busca al proveedor de cuidados cuando necesita ayuda para realizar una tarea.

c. Se separa del adulto conocido con un mínimo de angustia.

- Continúa pintando después de darse cuenta de la salida de un miembro de la familia.
- Pasa rápidamente a la actividad de la clase después de que la familia se va.

DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

ASPECTO 2: RELACIONES Y HABILIDADES SOCIALES

Concepto 2: Interacciones Sociales

El niño muestra una conducta social positiva.

La relación del niño con sus compañeros y con los adultos refleja su capacidad para iniciar y mantener interacciones positivas y adecuadas, al tiempo que aumenta su capacidad para reconocer la perspectiva de otra persona.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

- a. Responde cuando los adultos u otros niños inician las interacciones.**
 - Selecciona del tablero de elección cuando se le pregunta: “¿Qué quieres hacer ahora?”.
 - Decide si se une a un grupo cuando se le invita a jugar.
- b. Inicia y mantiene interacciones positivas con los adultos y otros niños.**
 - Comparte sobre un nuevo alimento en la cena.
 - Sugiere: “Vamos a construir una carretera para nuestros coches”. Entonces los niños trabajan juntos para construir una carretera.
- c. Reconoce la perspectiva de alguien mostrando formas positivas de resolver el conflicto.**
 - El niño pregunta: “Cuando termines, ¿puedo jugar con él?”.
 - Le pide ayuda a un profesor cuando un desacuerdo empieza a intensificarse.

DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

ASPECTO 2: RELACIONES Y HABILIDADES SOCIALES

Concepto 3: Respeto

El niño tiene una capacidad creciente de comprender los límites sociales sobre la conducta y el entorno.

Cuando los niños interactúan con los demás, toman conciencia de los límites de la conducta aceptable y poseen un creciente sentido de las posibles consecuencias de sus acciones. Los niños tienen éxito en entornos en los que tienen un sentido de pertenencia.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Respeta los derechos y la propiedad de los demás.

- Camina alrededor de una estructura de bloques construida por otro niño.
- Espera, detrás de un amigo, su turno para bajar por la resbaladilla.

b. Defiende los derechos propios y los de los demás.

- Le dice a su amigo que no derribe su estructura de bloques.
- Le dice al profesor: "No puedo comer nada con cacahuetes".

c. Muestra respeto por los materiales de aprendizaje en el entorno de aprendizaje.

- Apila los libros después de la hora de lectura.
- Tapa los plumones después de usarlos.

Integración

La página de integración da ejemplos de estrategias, actividades y experiencias que un proveedor de cuidados adulto puede ofrecer para apoyar la integración de la Introducción al Aprendizaje, el Lenguaje y la Alfabetización y las Matemáticas en el Estándar de Desarrollo Socioemocional.

DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

INTEGRACIÓN - ASPECTO 1: AUTOCONCIENCIA Y HABILIDADES EMOCIONALES

Introducción al Aprendizaje - Enfoques que se integran mejor al Desarrollo Socioemocional.	Lenguaje y Alfabetización - Acciones que incorporarían Lenguaje y Alfabetización al Desarrollo Socioemocional.	Matemáticas - Acciones que incorporarían Matemáticas al Desarrollo Socioemocional.
<p>1. Inclínese y haga contacto visual para reconocer la emoción de un niño que llora porque se encuentra solo diciendo: “Parece que te sientes triste. Puede ser difícil cuando te dejan en casa. Pensemos en algunas cosas que podemos hacer para ayudarte a sentirte mejor” (Ejemplos: Redirigir a su juguete favorito, dar un abrazo, ayudar a crear una imagen para el proveedor de cuidados).</p>	<p>1. Modele la conducta adecuada para el control de las emociones mediante el uso de tarjetas o carteles con imágenes de sentimientos para discutir las opciones para manejar las emociones, las razones detrás de las emociones y las consecuencias de las malas elecciones de conducta.</p>	<p>1. Ofrezca a los niños opciones de conducta y oportunidades de debate abierto y permítales votar/hacer gráficos sobre cuál sería la mejor opción.</p>
<p>2. Modele preguntas abiertas sobre el espectáculo de los niños y comparta elementos que susciten una conversación más profunda entre los compañeros. Por ejemplo: “¿Por qué este oso es tan especial para ti?” “¿Cómo cuidas tu oso?” “Cuéntale a tus amigos sobre tu oso” Los niños seguirán haciendo preguntas.</p>	<p>2. Lea en voz alta un libro centrado en la autorregulación (por ejemplo, <i>It's Hard to Be Five: Learning How to Work My Control Panel</i> de Jamie Lee Curtis). Pide a los niños que hagan un dibujo de algo que les resulte difícil de hacer. Después de la actividad, conversa sobre cómo el niño puede superar esta tarea difícil.</p>	<p>2. Compare y contraste las preferencias del niño con ellas: “¿Cuál es tu área de aprendizaje favorita?” “¿Cuál es la que menos te gusta?”.</p>

DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

INTEGRACIÓN - ASPECTO 2: RELACIONES Y HABILIDADES SOCIALES

Introducción al Aprendizaje - Enfoques que se integran mejor al Desarrollo Socioemocional.	Lenguaje y Alfabetización - Acciones que incorporarían Lenguaje y Alfabetización al Desarrollo Socioemocional.	Matemáticas - Acciones que incorporarían Matemáticas al Desarrollo Socioemocional.
<p>1. Diseñe un área de “resolución de problemas” en el aula (por ejemplo, una alfombra de la paz) y les ayuda a los niños en las habilidades de resolución de problemas: hace hincapié en escuchar activamente y proporciona palabras para la conversación para encontrar una solución. Apoyo adicional: muestre a los niños posibles tarjetas de solución para que las utilicen entre ellos.</p>	<p>1. Modele cómo utilizar los nombres al saludar a los demás o al despedirse; proporciona etiquetas con el nombre del niño para colocarlas en el cuadro de asistencia.</p>	<p>1. Comience con una conversación sobre las “personas importantes” en su vida (amigos, hermanos, padres, etc.); discuta por qué estas personas son importantes para ellos y los hacen felices; les pide a los niños que dibujen quiénes son las personas que son importantes para ellos; recoge y hace un recuento en todo el grupo de cuántas personas ha dibujado la clase. Idea de extensión: reúna todos los dibujos y cree un libro de la clase para la biblioteca.</p>
<p>2. Reconozca las interacciones positivas de los niños con sus compañeros. (Por ejemplo, “McKenzie eres tan buen amigo que le das a Omar tu silla para que pueda usar el espacio de arte cuando termines”).</p>	<p>2. Proporcione/modele palabras para que los niños las utilicen cuando tengan un conflicto con un compañero. Por ejemplo, cuando un niño quiera un juguete de otro, puede decir: “¿Puedo usarlo cuando hayas terminado?”.</p>	<p>2. Anime a los ayudantes durante la hora de la colación a colocar un plato por cada taza para ayudar a desarrollar la correspondencia uno a uno.</p>

Alineamiento

Dentro de la Matriz de Alineamiento hay códigos que hacen referencia a dónde se encuentran los ejemplos de los Resultados de Aprendizaje Temprano de Head Start, las Directrices de Desarrollo de Bebés e Infantes y el Estándar de Kínder.

Códigos de Referencia para el Marco de Resultados de Aprendizaje Temprano de Head Start

- ATL - Introducción al Aprendizaje
- C - Cognición
- LC - Lenguaje y Comunicación
- LIT - Alfabetización
- MATH - Pensamiento Matemático
- PMPD - Desarrollo Perceptual, Motor y Físico
- SE - Desarrollo Socioemocional
- SCI - Investigación Científica

Códigos de Referencia para las Directrices de Desarrollo del Bebé y del Infante

- ATL - Introducción al Aprendizaje
- CD - Desarrollo Cognitivo
- LDC - Desarrollo del Lenguaje y Comunicación
- PHD - Salud Física y Desarrollo
- SED - Desarrollo Socioemocional

Códigos de Referencia para los Estándares de Kínder

Estándares de Educación Física

- PB - Conducta Personal
- SB - Conducta Social
- VPA - Valores Actividad Física

Estándares de Educación Sanitaria en Kínder

- AH - Pedir Ayuda
- CEH - Comunicación para Incrementar la Ayuda

Estándares de Idioma Inglés para Kínder

- ELA - Idioma Inglés

DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

ALINEAMIENTO - ASPECTO 1: AUTOCONCIENCIA Y HABILIDADES EMOCIONALES

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DEL APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Autoconciencia (SE)	Autoconciencia	Sentido de identidad y pertenencia (SE)	Educación para la Salud o Educación Física
Muestra confianza en aumentar las habilidades	Reconoce su autoconfianza	El niño expresa confianza en sus propias habilidades y sentimientos positivos sobre sí mismo.	Participa en la obtención de nuevas habilidades y actividades de movimiento (VPA) .
Expresa sentimientos y emociones a través de expresiones faciales, sonidos o gestos.	Da a conocer sus preferencias personales a los demás.	El niño expresa una amplia gama de emociones y reconoce estas emociones en sí mismo y en los demás.	Demuestra formas saludables de expresar necesidades, deseos y sentimientos (CEH) .
Desarrolla la conciencia de sí mismo como algo separado de los demás.	Demuestra conocimiento de la autoidentidad/autonomía.	El niño se reconoce a sí mismo como un individuo único que tiene sus propias habilidades, características, emociones e intereses.	

DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

ALINEAMIENTO - ASPECTO 1: AUTOCONCIENCIA Y HABILIDADES EMOCIONALES

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DEL APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Autoconciencia (SE)	Autoconciencia	Sentido de identidad y pertenencia (SE)	Educación para la Salud o Educación Física
Desarrolla la conciencia de sí mismo como algo separado de los demás (SE).	Muestra una conciencia de las similitudes y diferencias entre uno mismo y los demás.	El niño se reconoce a sí mismo como un individuo único que tiene sus propias habilidades, características, emociones e intereses.	Acepta a todos los compañeros sin tener en cuenta las diferencias personales (SB).
	Muestra curiosidad cultural y la capacidad de respuesta adecuadas para su desarrollo.	El niño tiene sentido de pertenencia a la familia, la comunidad y otros grupos.	

DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

ALINEAMIENTO - ASPECTO 1: AUTOCONCIENCIA Y HABILIDADES EMOCIONALES

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DEL APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Desarrollo Socioemocional (SE)	Reconoce y Expresa Sentimientos	Funcionamiento Emocional (SE)	Educación para la Salud o Educación Física
Expresa sentimientos y emociones a través de expresiones faciales, sonidos o gestos.	Asocia las emociones con las palabras, las expresiones faciales y el lenguaje corporal.	El niño expresa una amplia gama de emociones y reconoce estas emociones en sí mismo y en los demás.	Muestra expresiones verbales y no verbales de satisfacción (VPA) .
Comienza a mostrar preocupación por los demás. Aprende habilidades sociales y al final usa palabras para expresar sus sentimientos, necesidades y deseos.	Identifica, describe y expresa sus propios sentimientos.	El niño expresa una amplia gama de emociones y reconoce estas emociones en sí mismo y en los demás.	Demuestra formas saludables de expresar sus necesidades, deseos y sentimientos (CEH) .
Comienza a reconocer y responder a los sentimientos y emociones de otros niños.	Identifica y describe los sentimientos de otros.	El niño expresa su cuidado y preocupación por los demás.	Habla de forma audible y expresa sus pensamientos, sentimientos e ideas con claridad (ELA) .
Expresa sentimientos y emociones por medio de expresiones faciales, sonidos o gestos.	Expresa sentimientos de satisfacción en actividades independientes.	El niño maneja sus emociones con cada vez más independencia.	
Comienza a preocuparse por los demás. Aprende habilidades sociales y al final utiliza palabras para expresar sus sentimientos, necesidades y deseos.	Expresa empatía por los demás.	El niño expresa atención y preocupación hacia los demás.	Muestra compasión por los demás ayudándoles (SB) .

DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

ALINEAMIENTO - ASPECTO 1: AUTOCONCIENCIA Y HABILIDADES EMOCIONALES

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DEL APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Autorregulación (ATL)	Autorregulación	Autorregulación Emocional y Conductual (ATL)	Educación para la Salud o Educación Física
Se comporta de forma coherente para obtener la respuesta deseada.	Entiende y sigue las expectativas que se tienen en el entorno de aprendizaje.	El niño sigue las reglas y rutinas del salón de clases con creciente independencia.	Sigue las instrucciones en clases (PB) .
Comienza a manejar su propia conducta y a mostrar autorregulación. Entiende rutinas, reglas o limitaciones sencillas (SE).	Modifica la conducta y se adapta a las transiciones, las Rutinas diarias y los acontecimientos inesperados.	El niño demuestra flexibilidad de pensamiento y conducta.	Trabaja en un entorno de grupo diverso sin interferir con los demás (SB) .
Usa sonidos, gestos y movimientos para incidir en el entorno y las interacciones.	Elige las palabras y acciones adecuadas.	El niño controla sus acciones, palabras y conducta con cada vez más independencia. El niño muestra una capacidad creciente de controlar sus impulsos.	Demuestra formas saludables de expresar sus necesidades, deseos y sentimientos (CEH) .

DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

ALINEAMIENTO - ASPECTO 2: RELACIONES Y HABILIDADES SOCIALES

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DEL APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Confianza y Seguridad Emocional (SE)	Apego	Relaciones con Adultos (SE)	Educación para la Salud o Educación Física
Muestra preferencia por los adultos conocidos.	Expresa interés, curiosidad y confianza con adultos conocidos.	El niño inicia y mantiene relaciones e interacciones positivas con los adultos.	Demuestra la forma de avisar a un adulto de confianza en caso de amenaza o daño (AH) .
Tiene conductas que crean relaciones con adultos conocidos.	Busca apoyo de adultos conocidos.	El niño inicia y mantiene relaciones e interacciones positivas con los adultos.	
Busca la comodidad en situaciones nuevas.	Se separa del adulto conocido cuando hay un mínimo de angustia.	El niño maneja sus emociones con cada vez más independencia.	

DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

ALINEAMIENTO - ASPECTO 2: RELACIONES Y HABILIDADES SOCIALES

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DEL APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Desarrollo Relaciones con otros niños (SE)	Interacciones Sociales	Relaciones con otros niños (SE)	Educación para la Salud o Educación Física
Responde e interactúa con otros niños.	Responde cuando los adultos u otros niños inician las interacciones.	El niño participa y se mantiene participativo en interacciones y relaciones positivas con otros niños.	Continúa una conversación a través de múltiples intercambios (ELA) .
Participa en conductas que establecen relaciones con adultos conocidos.	Inicia y mantiene interacciones positivas con adultos y otros niños.	El niño participa en juegos cooperativos con otros niños.	Hacer y responder preguntas para buscar ayuda, obtener información o aclarar algo que no se entiende (ELA) .
Usa una variedad de estrategias para resolver problemas (CD) .	Reconoce la perspectiva de alguien demostrando formas positivas de resolver conflictos.	El niño utiliza las habilidades básicas de resolución de problemas para resolver conflictos con otros niños.	Demostrar los elementos de resolución de conflictos socialmente aceptables durante la actividad de clase (SB) .

DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

ALINEAMIENTO - ASPECTO 2: RELACIONES Y HABILIDADES SOCIALES

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DEL APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Desarrollo Socioemocional (SE)	Respeto	Relaciones con otros niños (SE)	Educación para la Salud o Educación Física
<p>Empieza a reconocer y responder a los sentimientos y emociones de otros niños.</p> <p>Muestra conciencia e interés por el entorno (ATL).</p>	<p>Respeto los derechos y la propiedad de otros.</p> <p>Defiende los derechos propios y los de los demás.</p> <p>Muestra respeto por los materiales de aprendizaje en el entorno de aprendizaje.</p>	<p>Reconoce las relaciones de causa y efecto (LR).</p> <p>Ayuda, comparte y coopera en un grupo (ATL).</p>	<p>Demuestra el uso seguro del equipo durante todas las actividades de la clase (PB).</p>

Diseño Universal para el Aprendizaje y el Desarrollo Socioemocional

Múltiples Formas de Involucrar a los Estudiantes

Ayúdeles a los niños a comprender por qué es importante la autorregulación, por qué son necesarias las interacciones positivas con otros niños y adultos y por qué es importante la amistad. Utilizar los intereses y las fortalezas de los niños aumenta su compromiso a medida que desarrollan estas habilidades.

Múltiples Formas de Presentarle la Información a los Estudiantes

Esta es una oportunidad para mostrarles a los niños, de distintas formas, lo que aprenderán sobre el desarrollo socioemocional. Las exposiciones deben ser multimodales y usar métodos visuales, auditivos y táctiles para desarrollar la comprensión de las habilidades socioemocionales.

Múltiples Formas que los Estudiantes tienen para Compartir lo que Entienden

Las fortalezas, intereses y desafíos que cada niño experimenta dirigirán la forma en que pueden compartir lo que saben sobre habilidades como la cooperación y la resolución de problemas sociales. Proporcione apoyos y oportunidades variadas para la autoexpresión.

Adaptaciones Sugeridas para el Desarrollo Socioemocional

- Modele estrategias positivas para crear relaciones de adulto a adulto, de adulto a niño y de niño a niño (por ejemplo, utilizar el contacto visual, mantener el espacio personal, compartir el entusiasmo).
- Ayúdeles a identificar y comprender las señales emocionales de los adultos y de los compañeros (por ejemplo, “Parece triste. Sus ojos están llorosos y una lágrima cae por su rostro. Su boca está reseca y su cuerpo está desganado”).
- Dedique un amplio tiempo a las rutinas de autocuidado para ayudar a desarrollar las habilidades de autoayuda y el sentido de la responsabilidad.

ESTÁNDAR DE INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE



ESTÁNDAR DE INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE

La introducción al aprendizaje se refiere a las conductas que indican las formas en que los niños se involucran en las interacciones sociales y en las experiencias de aprendizaje.

La manera en que el niño aprende contribuye a su éxito escolar e influye en su desarrollo y aprendizaje en otros ámbitos. Por ejemplo, la curiosidad es un requisito previo para la exploración, y el razonamiento y la resolución de problemas son tan necesarios para las relaciones sociales como para las matemáticas. La capacidad de un niño para mantener la concentración, el interés y la participación en las actividades favorece una serie de resultados positivos, como el desarrollo cognitivo, lingüístico y socioemocional. Muchos expertos en aprendizaje temprano consideran que la introducción al aprendizaje es uno de los ámbitos más importantes del desarrollo de la primera infancia. Cuando los niños tienen una experiencia de aprendizaje positiva, es probable que quieran aprender más.

El desarrollo del cerebro de un niño es la arquitectura que apoya y da forma a su introducción al aprendizaje. La introducción al aprendizaje conduce a las funciones ejecutivas, un término general para un conjunto de procesos de base neurológica que implican la gestión de uno mismo y de sus recursos para lograr un objetivo³. Estos incluyen la capacidad de recordar y seguir instrucciones de varios pasos, evitar distracciones, controlar las respuestas [abruptas], ajustarse a los cambios de reglas y persistir en la resolución de problemas⁴. Cuando los adultos proporcionan una base sólida en la introducción al aprendizaje, los niños están mejor equipados para cursar kínder y para aprovechar los Estándares K-12 de Arizona.

El Estándar de Introducción al Aprendizaje está organizado en los siguientes aspectos y Conceptos relacionados:

Aspecto 1: Iniciativa y Curiosidad

- Concepto 1: Iniciativa
- Concepto 2: Curiosidad

Aspecto 2: Atención y Persistencia

- Concepto 1: Atención
- Concepto 2: Persistencia

Aspecto 3: Confianza y Resiliencia

- Concepto 1: Confianza y Resiliencia

Aspecto 4: Creatividad

- Concepto 1: Creatividad

Aspecto 5: Razonamiento y Resolución de Problemas

- Concepto 1: Confianza y Resiliencia

³ Cooper-Kahn, J. & Dietzel, L. (2008). Tarde, perdidos y sin preparación: Guía para padres para ayudarles a los niños con funcionamiento ejecutivo. Bethesda, MD: Woodbine House.

⁴ Centro de Desarrollo Infantil de la Universidad de Harvard (2011). Formando el sistema de "control de tráfico aéreo" del cerebro: Cómo las experiencias tempranas moldean el desarrollo de la función ejecutiva: Documento de Trabajo No. 11. Obtenido de www.developingchild.harvard.edu.

Definiciones del Estándar de Introducción al Aprendizaje

Atención es la capacidad de demostrar concentración focalizada.

Funciones ejecutivas son la capacidad de analizar situaciones, planificar, concentrar y mantener la atención, y ajustar las acciones propias para completar una tarea.⁵

Iniciativa es el poder o la capacidad de mostrar un espíritu de independencia, ingenio y motivación a la hora de tomar decisiones cuando se interactúa con otros o de forma independiente.

Procesos de base neurológica son los procesos basados en el cerebro y el sistema nervioso.

Persistencia es la habilidad de seguir con una actividad hasta completarla o llevarla a cabo. Desde el punto de vista del concepto: la capacidad de comprometerse con lo que se hace y de afrontar los retos adecuados a su nivel de desarrollo.

Prerrequisito es algo requerido o necesario como condición previa.

⁵ Copple, C. (2012). *Mentes en desarrollo, cimentando sólidas bases cognitivas en la primera infancia*. Washington, DC: NAEYC.

ASPECTO 1: INICIATIVA Y CURIOSIDAD

INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE

ASPECTO 1: INICIATIVA Y CURIOSIDAD

Concepto 1: Iniciativa

El niño muestra motivación, independencia y responsabilidad al participar en una serie de actividades y rutinas.

La iniciativa se refiere a la capacidad del niño de mostrar un espíritu de independencia, ingenio y motivación respecto a la toma de decisiones cuando interactúa con otros o de forma independiente.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

- a. Busca la interacción con los demás.**
 - Se une a otros tres niños que juegan en la arena.
 - Le pide a un amigo que juegue con ellos en el tobogán, mientras juega al aire libre.
- b. Demuestra independencia en las actividades, rutinas y juegos.**
 - Al ingresar en el entorno de aprendizaje, el niño cuelga su abrigo y su mochila.
 - Reúne los artículos necesarios para pintar en el caballete (pintura, pincel, papel, bata).
- c. Exhibe flexibilidad, imaginación e inventiva cuando realiza tareas y actividades.**
 - Mientras juega en el área de bloques, el niño muestra una imagen de un libro sobre edificios.
 - Trata distintas formas de hacer un diseño usando bloques con patrones y combinando múltiples formas.

INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE

ASPECTO 1: INICIATIVA Y CURIOSIDAD

Concepto 2: Curiosidad

El niño demuestra su motivación por aprender y discutir sobre una serie de temas, ideas y actividades.

La curiosidad se relaciona con las tendencias naturales de los niños como aprendices activos para explorar todos los aspectos del entorno, desde los objetos y las personas hasta las ideas y las costumbres. Es a través del descubrimiento de las respuestas a sus propias preguntas como los niños crean el conocimiento.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Muestra interés por aprender cosas nuevas y tener nuevas experiencias.

- Dice: “Ohhhh, ¿qué hace eso?” cuando traen un microscopio a la habitación por primera vez.
- Toma una lupa para mirar un bicho.

b. Expresa interés en las personas.

- Dice: “¿Dónde está tu amigo?”.
- Pregunta: “¿Tienes una hermana mayor?”.

c. Hace preguntas para obtener información.

- Pregunta: “¿Qué comen los pájaros?”, durante un paseo.
- Pregunta: “¿De qué color es tu perro?”, después de escuchar una historia sobre un perro.

ASPECTO 2: ATENCIÓN Y PERSEVERANCIA

INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE

ASPECTO 2: ATENCIÓN Y PERSEVERANCIA

Concepto 1: Atención

El niño muestra la capacidad de concentrarse en una actividad.

La atención se refiere a la capacidad del niño para enfocar su atención y concentrarse. Esto mejora el aprendizaje académico, incluida la adquisición del lenguaje y la resolución de problemas, así como las habilidades sociales y la cooperación.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Muestra capacidad de atención cuando participa en una actividad.

- Aplauda cada vez que escucha el sonido /m/ en un poema, según las indicaciones del profesor.
- Escucha cuando el profesor le llama por su nombre y dice el color que lleva antes de levantarse para lavarse las manos, durante una transición.

b. Mantiene la atención cuando participa en una actividad acorde con su edad.

- Se concentra en hacer un menú de pizzería mientras otros enrollan arcilla para hacer pizzas.
- Sigue trabajando en armar un rompecabezas mientras otros niños tocan instrumentos musicales cerca.

c. Capacidad para volver a las actividades después de distracciones e interrupciones.

- Detiene su actividad artística para participar en una discusión sobre la resolución de problemas a petición del profesor y luego vuelve a la actividad artística. Vuelve al proyecto de arte nuevamente después de jugar al aire libre.
- Sigue llevando a cabo un proyecto de construcción durante varios días, agregando piezas nuevas cada día.

INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE

ASPECTO 2: ATENCIÓN Y PERSEVERANCIA

Concepto 2: Perseverancia

El niño demuestra la habilidad de mantener y sostener una tarea.

Los niños muestran **persistencia** en su capacidad para dedicarse a lo que están haciendo y superar los retos acorde a su nivel de desarrollo. La capacidad de persistir en una tarea es un elemento esencial del aprendizaje.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Procura enfrentar desafíos.

- Sigue apilando bloques para duplicar una imagen hasta que ya no caigan.
- Practica el caminar sobre una viga de equilibrio.

b. Enfrenta la frustración o la decepción de forma independiente o con apoyo.

- Vuelca el vaso, lo deja en su sitio y lo vuelve a intentar, mientras intenta verter el jugo en un vaso.
- Busca al profesor para que abra el garaje de bicicletas cuando no hay suficientes triciclos para todos.

c. Establece objetivos, genera planes y los lleva a cabo hasta completarlos.

- Trabaja en la construcción de un aeropuerto de Lego a lo largo del día.
- Trabaja en la creación de un proyecto artístico en 3D basado en su dibujo.

ASPECTO 3: CONFIANZA Y RESILIENCIA

INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE

ASPECTO 3: CONFIANZA Y RESILIENCIA

Concepto 1: Confianza y Resiliencia

El niño muestra seguridad en sí mismo, motivación y resistencia en diversas circunstancias.

Los niños que tienen confianza en sí mismos se sienten optimistas concernientes a sí mismos y a su capacidad para hacer cosas o para adaptarse a situaciones cambiantes. La confianza se apoya en una mentalidad de resiliencia. Un niño seguro de sí mismo está dispuesto a asumir un riesgo razonable, a expresar o defender ideas, a tener nuevas experiencias o a participar en tareas desafiantes.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Expresa opiniones o ideas.

- Indica que las zanahorias son su comida favorita y las elige aunque sus compañeros digan que no les gustan.
- Le dice a un amigo: “Puedo ayudarte a sostener la parte superior” mientras construyen un castillo.

b. Se ve a sí mismo como competente y hábil.

- Dice: “Puedo servir el jugo yo mismo”.
- Le dice a su amigo: “No necesito ayuda, ¡yo puedo hacerlo!”.

c. Está dispuesto a asumir riesgos y a considerar una variedad de alternativas.

- Dice: “Quiero probarlo”, cuando se le ofrece brócoli y humus.
- Elige jugar con muñecos de bebé en lugar de jugar en la mesa de agua con sus amigos.

d. Demuestra una mentalidad de resiliencia cuando aborda tareas difíciles.

- Busca libremente otra área de juego cuando se molesta por haber sido excluido de la actividad de teatro.
- Dice: “Está bien, puedo ser el ayudante de cocina la próxima vez”, cuando se le dice que no puede serlo en esta ocasión.

ASPECTO 4: CREATIVIDAD

INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE

ASPECTO 4: CREATIVIDAD

Concepto 1: Creatividad

El niño muestra la capacidad de expresar su propia manera de ver el mundo.

La creatividad implica la generación de ideas novedosas, al tiempo que se fomenta la curiosidad, la asunción de riesgos y la imaginación. La creatividad puede expresarse de muchas maneras. Normalmente pensamos en esta palabra asociada a las artes expresivas. Sin embargo, la creatividad implica ser capaz de enfrentarse a nuevas situaciones y problemas, así como de ver las cosas desde una perspectiva diferente. Un niño creativo amplía y elabora ideas y aprecia el humor.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Usa la imaginación para generar ideas innovadoras.

- Coloca con creatividad ocho ojos y dos tentáculos en su pulpo.
- Sugiere: “¡Qué tal si caminamos como tortugas hasta el patio de recreo!”, durante la transición.

b. Muestra curiosidad y reconoce las perspectivas de los demás.

- Pide que su foto se cuelgue de lado para mostrar su preferencia personal.
- Se divierte cuando los demás enlazan palabras sin sentido, como “*link, pink, stink, frink, gink...*”.

c. Participa en juegos sociales inventivos.

- Dice: “Vamos a llevar a los bebés al parque”, mientras juega a la casita con un amigo.
- Dice: “¡Vamos a usar estas cajas para construir un cohete e ir a la luna!”, durante el recreo.

ASPECTO 5: RAZONAMIENTO Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE

ASPECTO 5: RAZONAMIENTO Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Concepto 1: Razonamiento

El niño muestra la capacidad de pensar de forma lógica.

El razonamiento implica la capacidad del niño para utilizar conocimientos e información previos para generar una decisión o conclusión. Las habilidades de lógica y razonamiento son fundamentales para el desarrollo del niño en el aprendizaje temprano. Estas habilidades les ayudan a los niños a trabajar de forma cooperativa y a resolver problemas de forma independiente.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Reúne y analiza información para llegar a una conclusión.

- Nota que el amigo no está en la mesa del desayuno, mira a su alrededor y afirma: “Mi amigo no está aquí”.
- Indica: “¡Se derritió! Debe hacer calor fuera”, durante un experimento con hielo.

b. Reconoce las relaciones entre causa y efecto.

- Mueve un imán en la arena para recoger objetos metálicos, cuando trabaja en el área de ciencias.
- Busca más jabón al darse cuenta de que no tiene suficientes burbujas, mientras se lava las manos.
- Se da cuenta de que el plátano se dora rápidamente cuando se le quita la cáscara, a la hora de la comida.

c. Conecta experiencias anteriores con aprendizajes nuevos.

- El lunes mezcló los colores amarillo y rojo para hacer color naranja. El martes dice: “¡Voy a mezclar morado y naranja para hacer un nuevo color!”.
- Abotona sin ayuda su propia chaqueta, después de practicar en los lugares de vestir.

INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE

ASPECTO 5: RAZONAMIENTO Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Concepto 2: Resolución de Problemas

El niño muestra su capacidad para concentrar sus energías en soluciones adecuadas.

La resolución de problemas implica la capacidad del niño de buscar o encontrar múltiples soluciones a una pregunta, tarea o problema. Esta capacidad es crucial para formar el conocimiento a medida que el niño obtiene habilidades de resolución de conflictos.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Averigua lo que se quiere o se necesita.

- Dice: “Mi edificio no está terminado. Necesita una rampa para el camión de mi amigo”.
- Dos niños quieren jugar con el camión rojo y miran si hay otro en la estantería.

b. Define el problema.

- Pregunta: “Tengo frío, ¿me subes el cierre de la chaqueta?”, al ponerse la chaqueta.
- Abre el bote de pintura y le avisa al profesor de que la pintura se ha secado.

c. Piensa y elige una solución para probar.

- Toma una toalla de papel húmeda y limpia la pintura cuando el niño se da cuenta que tiene pintura en los pantalones.
- Le pide a otro niño que sostenga su bicicleta mientras se pone el casco.

d. Comprueba si la solución ha funcionado.

- Empieza a pintar después de agregar agua al recipiente de pintura seca.
- Tira una canica por la nueva rampa para ver si cae en el cubo.

Integración

La sección de integración muestra ejemplos de estrategias, actividades y experiencias que un proveedor de cuidados adulto podría ofrecer para apoyar la integración de la Introducción al Aprendizaje, el Lenguaje y la Alfabetización y las Matemáticas en el Estándar de Introducción al Aprendizaje.

INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE		
INTEGRACIÓN - ASPECTO 1: INICIATIVA Y CURIOSIDAD		
Ciencia - Enfoques que se integran mejor a la Ciencia.	Lenguaje y Alfabetización - Enfoques que se integran mejor al Lenguaje y a la Alfabetización.	Matemáticas - Enfoques que se integran mejor a las Matemáticas.
1. Coloca a los estudiantes en parejas para que trabajen en actividades científicas cooperativas. A los niños que van a dar un paseo por la naturaleza se les da una bolsa de papel para que recojan materiales y a los mayores de preescolar un portapapeles, papel y lápiz para que dibujen con un compañero lo que observan.	1. Lee un cuento y luego hace preguntas abiertas (“¿qué crees que pasaría si escribiéramos nuestro propio cuento?”) para que los niños puedan comunicar su capacidad de razonamiento.	1. Describe: “Tengo cuatro galletas, pero tenemos ocho niños. ¿Cómo vamos a resolver este problema y asegurarnos de que todos reciban la misma cantidad de galletas?”.
2. Deja los materiales fuera intencionalmente después de una investigación para que los niños puedan seguir investigando por su cuenta o en grupo.	2. Invita a los niños a grabar la historia y la coloca en el centro de audio después de leer una historia conocida; incluye el libro con la grabación o hace que los niños ilustren su propio libro para añadirlo al centro de audio.	2. Explica: “Has trabajado mucho tiempo haciendo una larga fila de coche, persona, coche, persona. Estás haciendo un patrón. ¿Qué viene después en tu patrón?”.

INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE

INTEGRACIÓN - ASPECTO 2: ATENCIÓN Y PERSEVERANCIA

Ciencia - Enfoques que se integran mejor a la Ciencia.	Lenguaje y Alfabetización - Enfoques que se integran mejor al Lenguaje y a la Alfabetización.	Matemáticas - Enfoques que se integran mejor a las Matemáticas.
<p>1. Modela cómo cuidar un jardín de la clase o una semilla/planta individual regando y observando el crecimiento.</p>	<p>1. Les proporciona a los niños accesorios para los cuentos (marionetas de palitos, tarros sonoros, tablero de fieltro, palos para cuentos) para fomentar la participación durante el tiempo de lectura en voz alta.</p>	<p>1. Proporciona una variedad de materiales (por ejemplo, llaves, botones, otros materiales manipulables reciclados) y les ayuda a los niños a clasificar los objetos primero por su forma y luego por su tamaño.</p>
<p>2. Proporciona una variedad de materiales para que los niños construyan puentes o torres. Anima a los niños a perseverar e intentar cosas nuevas si los puentes o las torres se caen o no funcionan. Hace preguntas como: “¿Qué pasaría si usarás un bloque más pequeño en lugar del bloque grande?”.</p>	<p>2. Proporciona una cesta de letras imantadas y tarjetas con nombres para que los niños encuentren las letras de su nombre.</p>	<p>2. Muestra el tablero de asistencia y el ayudante cuenta cuántos niños están presentes hoy.</p>

INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE

INTEGRACIÓN - ASPECTO 3: CONFIANZA Y RESILIENCIA

Ciencia - Enfoques que se integran mejor a la Ciencia.	Lenguaje y Alfabetización - Enfoques que se integran mejor al Lenguaje y a la Alfabetización.	Matemáticas - Enfoques que se integran mejor a las Matemáticas.
<p>1. Les pregunta a los niños: “¿Qué creéis que veremos dentro cuando abramos la calabaza?”. Los niños comparten sus ideas en una conversación por parejas.</p>	<p>1. Observa un conflicto entre niños y proporciona una guía con apoyos para ayudarles a expresar sus sentimientos y modelar las respuestas adecuadas.</p>	<p>1. Registra las predicciones de cada niño de “¿Cuántas semillas crees que habrá en la manzana?” durante la comida y luego abre la manzana y cuenta las semillas.</p>
<p>2. Les muestra a los niños un bloque de hielo y pregunta: “¿Qué crees que pasará si ponemos este bloque de hielo en el exterior?”. Los niños “escriben” su predicción en una tabla con sujetapapeles y la comparten entre ellos.</p>	<p>2. Lee un libro sobre la confianza y la resiliencia y facilita un debate en clase acerca de los sentimientos.</p>	<p>2. Presenta la balanza y modela cómo utilizarla con los osos contadores. Los niños practican el uso de la balanza y dicen: “¡Mira! Los osos rojos y los amarillos pesan lo mismo”.</p>

INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE

INTEGRACIÓN - ASPECTO 4: CREATIVIDAD

Ciencia - Enfoques que se integran mejor a la Ciencia.	Lenguaje y Alfabetización - Enfoques que se integran mejor al Lenguaje y a la Alfabetización.	Matemáticas - Enfoques que se integran mejor a las Matemáticas.
<p>1. Lleva a los niños a una excursión por la naturaleza y les anima a que recojan objetos de la naturaleza y luego expongan juntos lo que han encontrado (los profesores deben hablar de los objetos de la naturaleza y de la seguridad).</p>	<p>1. Diseña un “Centro para hacer un libro” para que los niños creen libros. Se les anima a los niños a leer su libro a sus amigos.</p>	<p>1. Coloca trozos de papel y rotuladores cerca de la zona de Actividad Teatral para que los niños creen sus propios menús y otros accesorios de actividad teatral escritos.</p>
<p>2. Les proporciona una variedad de colores de pintura. Los niños pueden crear nuevos colores mezclando diferentes colores.</p>	<p>2. Escribe una historia que el niño dicte. Posteriormente, se le anima al niño a dibujar una ilustración para su historia.</p>	<p>2. Les ayuda a los niños a medir y mezclar las porciones de sus ensaladas de frutas durante el almuerzo usando una receta ilustrada.</p>

INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE

INTEGRACIÓN - ASPECTO 5: RAZONAMIENTO Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Ciencia - Enfoques que se integran mejor a la Ciencia.	Lenguaje y Alfabetización - Enfoques que se integran mejor al Lenguaje y a la Alfabetización.	Matemáticas - Enfoques que se integran mejor a las Matemáticas.
<p>1. Se les pide a los niños que predigan lo que ocurrirá cuando agreguemos más agua al almidón de maíz. Se les da a los niños tiempo suficiente para que experimenten con distintas cantidades.</p>	<p>1. Se les pide a los niños que creen sus propias historias usando el mismo formato basado en el libro <i>“Si le das una Galleta a un Ratón”</i>.</p>	<p>1. Se les pide a los niños que creen un gráfico usando las respuestas a la pregunta del día durante el tiempo de reunión del grupo.</p>
<p>2. Pregunta: “¿Qué podemos agregar a esta plastilina para que sea menos pegajosa?” Los niños pueden experimentar con distintos ingredientes.</p>	<p>2. Comienza a cantar la canción “Hay un Agujero en el Cubo” y pide las ideas de los niños sobre cómo arreglar el cubo. Sus ideas se integran en la canción.</p>	<p>2. Proporciona materiales para que los niños diseñen una réplica de un puente o construyan su propio puente después de escuchar a los niños describir una visita al Puente de Londres en el Lago Havasu.</p>

Alineamiento

Dentro de la Matriz de Alineamiento hay códigos que hacen referencia al Marco de Resultados de Aprendizaje Temprano de Head Start, las Directrices para Bebés e Infantes de Arizona y los Estándares de Kínder de Arizona.

Códigos de Referencia para el Marco de Resultados de Aprendizaje Temprano de Head Start

- ATL - Introducción al Aprendizaje
- CD - Desarrollo Cognitivo
- LC - Lenguaje y Comunicación
- LIT - Alfabetización
- MATH - Pensamiento Matemático
- PMP - Desarrollo Perceptual, Motor y Físico
- SE - Desarrollo Socioemocional
- SCI - Investigación Científica

Códigos de Referencia para las Directrices de Desarrollo del Bebé y del Infante

- ATL - Introducción al Aprendizaje
- CD - Desarrollo Cognitivo
- LDC - Desarrollo del Lenguaje y Comunicación
- PHD - Salud Física y Desarrollo
- SED - Desarrollo Socioemocional

Códigos de Referencia para los Estándares de Kínder

- PE - Educación Física
- SB - Conducta Social

INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE

ALINEAMIENTO - ASPECTO 1: INICIATIVA Y CURIOSIDAD

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DEL APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Iniciativa y Curiosidad	Iniciativa y Curiosidad	Iniciativa y Curiosidad	Idioma Inglés
Responde e interactúa con otros niños. (SE)	Busca interacción con otras personas.	Participa en actividades independientes. (ATL)	Participar activamente en actividades de lectura en grupo con propósito y comprensión. Participar en conversaciones de colaboración con diversos patrones y temas de kínder y textos con compañeros y adultos en un grupo pequeño y grande.
Participa y explora activamente su persona, sus objetos y su entorno.	Demuestra independencia en actividades, rutinas y juegos.		
Demuestra la habilidad para iniciar actividades.	Muestra flexibilidad, imaginación e inventiva cuando intenta realizar tareas y actividades.		

INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE

ALINEAMIENTO - ASPECTO 1: INICIATIVA Y CURIOSIDAD

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DEL APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
<p>Muestra motivación y curiosidad por aprender.</p> <p>Muestra interés y curiosidad por personas y objetos nuevos. (CD)</p>	<p>Muestra interés por aprender cosas nuevas y tener nuevas experiencias.</p>	<p>Demuestra afán por aprender y debatir sobre una serie de temas, ideas y tareas. (ATL)</p>	<p>Habla de forma audible y expresa claramente sus pensamientos, sentimientos e ideas.</p>
<p>Comienza a fijarse en las personas, los acontecimientos y las cosas. (ATL)</p> <p>Muestra interés y conciencia por los otros niños. (SE)</p>	<p>Expresa interés en las personas.</p>	<p>Desarrolla amistades con sus compañeros. (SE)</p>	
<p>Muestra conciencia e interés por el entorno. (SE)</p>	<p>Hace preguntas para obtener información.</p>	<p>Hace preguntas y busca información nueva. (ATL)</p>	

INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE

ALINEAMIENTO - ASPECTO 2: ATENCIÓN Y PERSEVERANCIA

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DEL APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Indicadores de Perseverancia	Atención y Perseverancia	Cognición y Autorregulación	
Presta atención brevemente y trata de reproducir efectos y eventos interesantes y placenteros. (ATL)	Muestra la habilidad de prestar atención cuando participa en una actividad.	Participa en determinados juegos durante largos periodos de tiempo. (ATL)	
Nota y muestra interés y entusiasmo con objetos, personas y eventos familiares. (ATL)	Mantiene la atención cuando realiza una actividad adecuada para su edad.	Vuelve a centrarse en una actividad o proyecto después de haber estado alejado de ella. (ATL)	
Comienza a manejar su propia conducta y a mostrar autorregulación. (SE)	Puede volver a las actividades ante distracciones e interrupciones.	Mantiene la concentración en las actividades durante largos períodos de tiempo. (SE)	
Desarrolla confianza en sí mismo; prueba cosas nuevas y asume riesgos.	Afronta desafíos.		
Muestra la habilidad para enfrentar el estrés. (SE)	Enfrenta la frustración o la decepción de forma independiente o con apoyo.	Intenta diferentes estrategias para completar el trabajo o resolver problemas, incluso con otros niños. (ATL)	
Se acerca y explora nuevas experiencias en entornos familiares. (ATL)	Establece objetivos, genera planes y los completa.	Completa tareas que son un reto o menos preferidas a pesar de la frustración, ya sea perseverando de forma independiente o buscando la ayuda de un adulto u otro niño. (ATL)	

INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE

ALINEAMIENTO - ASPECTO 3: CONFIANZA Y RESILIENCIA

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DEL APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
	Confianza y Resiliencia	Autoconcepto	
Usa sonidos, gestos o acciones para expresar sus necesidades y deseos. (LDC)	Expresa opiniones o ideas.	Expresa sus emociones acorde a la situación. (ATL)	Expresar sentimientos positivos sobre el progreso logrado mientras se aprende una nueva habilidad de movimiento. (PE)
Muestra confianza en el aumento de sus habilidades. (SE)	Se ve a sí mismo como alguien competente y hábil.	Muestra conocimiento de la singularidad de sí mismo, como talentos, intereses, preferencias o cultura. (SE)	
Observa lo que hacen los demás, empieza a fingir y usa los materiales de formas nuevas y diferentes. (ATL)	Está dispuesto a asumir riesgos y a considerar diversas alternativas.	Está dispuesto a participar en nuevas actividades o experiencias aunque se perciban como un desafío. (ATL)	
	Demuestra una mentalidad de resiliencia cuando enfrenta tareas difíciles.		

INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE

ALINEAMIENTO - ASPECTO 4: CREATIVIDAD

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DEL APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Indicadores de Creatividad	Creatividad	Introducción al Aprendizaje	
Utiliza la imitación o el juego de simulación para expresar su creatividad e imaginación. (CD)	Usa la imaginación para generar ideas innovadoras.	Participa en juegos sociales y de simulación.	
Desarrolla gustos y disgustos; con un creciente sentido del juego, empieza a ver las cosas como “divertidas” y disfruta al sorprender a los demás. (ATL)	Muestra curiosidad y reconoce las visiones de los demás.	Intenta realizar diferentes estrategias para completar el trabajo o resolver problemas, incluso con otros niños.	Muestra expresiones verbales y no verbales de gozo (PE)
Finge y usa la imaginación al jugar.	Participa en juegos sociales inventivos.	Participa en juegos conjuntos, como el uso de objetivos coordinados, la planificación, los roles y los juegos con reglas, con al menos otro niño a la vez.	

INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE

ALINEAMIENTO - ASPECTO 5: RAZONAMIENTO Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DEL APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
	Razonamiento y Resolución de Problemas	Razonamiento y Resolución de Problemas	
Muestra la habilidad para adquirir y procesar nueva información. (CD)	Reúne y analiza información para llegar a una conclusión.	Analiza e interpreta los datos y resume los resultados de la investigación. (CD)	
Usa sonidos, gestos y movimientos para incidir en el entorno y en las interacciones. (ATL)	Reconoce las relaciones de causa y efecto.	Extrae conclusiones, elabora explicaciones y verbaliza relaciones de causa y efecto.	
Recuerda y utiliza la información en situaciones nuevas. (CD)	Conecta experiencias anteriores con aprendizajes nuevos.	Hace predicciones y hace una lluvia de ideas para encontrar soluciones basándose en sus conocimientos y experiencias.	
Aplica el conocimiento en situaciones nuevas. (CD)	Averigua lo que se quiere o se necesita.	Hace predicciones y hace una lluvia de ideas para encontrar soluciones basándose en sus conocimientos y experiencias.	

INTRODUCCIÓN AL APRENDIZAJE

ALINEAMIENTO - ASPECTO 5: RAZONAMIENTO Y RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DEL APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Usa diversas estrategias para resolver problemas. (CD)	Define el problema.	Plantea preguntas que pueden responderse mediante una investigación.	
	Se hace una lluvia de ideas y se elige una solución para probarla.	Hace predicciones y soluciones basadas en sus conocimientos y experiencias.	
Muestra imaginación y creatividad en la resolución de problemas. (CD)	Verifica si la solución ha funcionado.	Con el apoyo de un adulto, compara los resultados con la predicción inicial y ofrece pruebas de por qué funcionan o no.	

Diseño Universal para el Aprendizaje y la Introducción al Aprendizaje

Múltiples Formas de Involucrar a los Estudiantes

Los enfoques del aprendizaje y las habilidades cognitivas son muy individuales y los intereses del niño influyen en la intensidad de la atención, el compromiso, la curiosidad, etc. La motivación, la memoria, la flexibilidad y la inventiva de los niños aumentan con los temas y conceptos que más les interesan.

Múltiples Formas de Presentarle la Información a los Estudiantes

Para involucrar la Introducción al Aprendizaje y las habilidades cognitivas de los niños, hay que aprovechar sus conocimientos previos, utilizar herramientas multimedia y ofrecer alternativas a la información meramente auditiva o visual. El uso de ilustraciones, patrones, actividades prácticas y la reflexión sobre “grandes ideas” favorecen el desarrollo de nuevas habilidades.

Múltiples Formas que los Estudiantes tienen para Compartir lo que Entienden

Para que los niños demuestren sus conocimientos en torno a la Introducción al Aprendizaje y las habilidades cognitivas, es importante ofrecerles opciones. Las acciones físicas de expresión usadas en lugar de las palabras y las herramientas, la tecnología de asistencia y el apoyo para practicar y manifestar habilidades, les ayudan a los niños con diferentes niveles de necesidad a participar y a aprender.

Adaptaciones Sugeridas para el Desarrollo Socioemocional

- Nutra la curiosidad de los niños ofreciéndoles experiencias de investigación que les hagan reflexionar y que les motiven a aplicar sus habilidades en desarrollo y sus conocimientos previos, y les desafíen a pensar de forma crítica.
- Entregue límites bien definidos a los niños de preescolar y kínder que necesiten ayuda para concentrarse (por ejemplo, utilice separadores de cartón independientes para las actividades de mesa y cinta adhesiva de colores para definir los espacios de trabajo en el suelo). Limite el número de opciones que deben tomar.
- Haga hincapié en el proceso que utilizan los niños para idear posibles enfoques de las tareas en lugar de centrarse en los productos acabados y las respuestas.

ESTÁNDAR DE LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN



ESTÁNDAR DE LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

Los entornos ricos en letra de imprenta, lenguaje, narración de cuentos, libros, herramientas digitales y materiales de escritura les permiten a los niños sentir la alegría y el poder de la lectura y la escritura, mientras dominan los conceptos básicos de la letra de imprenta.

Los niños aprenden mejor el lenguaje cuando **participan activamente** en interacciones significativas y con propósito. La exposición diaria al lenguaje verbal y escrito les ofrece a los niños pequeños la oportunidad de empezar a comprender los conceptos de la **alfabetización temprana** y sus funciones. Mediante el juego y actividades con objetivos, los niños aprenden a crear significado a partir del lenguaje y a comunicarse con los demás utilizando lenguaje verbal y no verbal, imágenes, **símbolos** y letra impresa.

El entorno preescolar respeta y apoya las herencias culturales de los niños y sus lenguas maternas, a la vez que fomenta la adquisición de la lengua inglesa. La capacidad de escuchar, hablar, leer y escribir surge de forma interdependiente en entornos diseñados para satisfacer las habilidades, capacidades, intereses y necesidades únicas de cada niño.

El Estándar de Lenguaje y Alfabetización está organizado en los siguientes Aspectos y Conceptos relacionados:

Aspecto 1: Lenguaje

- Concepto 1: Comprensión Lenguaje Receptivo
- Concepto 2: Lenguaje Expresivo y Habilidades de Comunicación
- Concepto 3: Vocabulario

Aspecto 2: Alfabetización Emergente

- Concepto 1: Conceptos de Impresión
- Concepto 2: Habilidades para el Manejo de Libros
- Concepto 3: Conciencia Fonológica
- Concepto 4: Conocimiento del Alfabeto
- Concepto 5: Comprensión y Estructura del Texto

Aspecto 3: Escritura Emergente

- Concepto 1: Procesos de Escritura y Aplicaciones de Escritura

Definiciones del Estándar de Lenguaje y Alfabetización

Participación Activa es una relación recíproca entre los niños y el profesor que participan en la actividad de aprendizaje; se hace hincapié en el diálogo interactivo, escuchar y la atención concentrada.

Aliteración contiene los mismos sonidos consonánticos al principio de las palabras de una frase, de un grupo de palabras o de un verso; por ejemplo, la “P” de Peter Piper recogió un picotazo de pimientos en vinagre”. Hay dos niveles de conocimiento de la aliteración: 1) identificación - la capacidad de reconocer que varias palabras empiezan con el mismo sonido; y 2) producción - la capacidad de producir dos palabras que empiezan con el mismo sonido, como “abejorro”.

Conocimiento del Alfabeto es un estado de familiaridad con el alfabeto, el cual es el conjunto completo de letras u otros símbolos gráficos que representan los sonidos del habla utilizados en la escritura de una lengua.

Dispositivos de Tecnología de Apoyo son herramientas que le ayudan a alguien a comunicarse, como tarjetas o tableros con imágenes, pantallas táctiles, sistemas de amplificación personal, tabletas o subtítulos de televisión.

Combinación es la mezcla de sílabas y sonidos para formar palabras⁶.

Conceptos de la Letra Impresa son el conocimiento de las convenciones de la letra impresa (Por ejemplo, izquierda-derecha, arriba-abajo, delante y detrás) y los conceptos de la letra impresa (por ejemplo, cubierta del libro, autor y texto).

Lectura Dialógica es un proceso de incorporación de la conversación como técnica oral en la enseñanza de las habilidades lectoras.

Herramientas Digitales son medios interactivos y tecnología electrónica que generan, almacenan y procesan datos e información. Ejemplos: tabletas, dispositivos móviles, reproductores de CD, mesas de luz, computadores, microscopios, DVD y teclados.

Discriminar es un verbo que significa reconocer o identificar una diferencia.

Alfabetización Temprana es un punto de vista según el cual el aprendizaje de la lectoescritura comienza al nacer y se fomenta haciendo que los niños participen desde temprano en una serie de actividades de lectoescritura y lenguaje.

Impresión del Entorno incluye palabras y mensajes comunes que nos guían por nuestro mundo (por ejemplo, señales, anuncios, etiquetas, direcciones).

⁶ Paulson, L.H. & Moats, L.C. (2010). LETRS para la educación temprana. Boston, MA. Sopris

Los libros **Expositivos/Informativos** son un género que presenta y explica la información. El objetivo principal del texto expositivo es informar, explicar o persuadir.

Inflexión es un cambio en el tono de la voz.

Lectura Compartida Interactiva es una estrategia en la que el adulto hace participar a un niño o a un pequeño grupo de niños en la lectura de un libro que introduce conceptos de letra impresa y nuevo vocabulario, o fomenta las predicciones, las rimas, la discusión de las imágenes y otras experiencias interactivas.

Escritura Inventiva es el deletreo de palabras a partir de los primeros intentos de un escritor principiante de asociar sonidos con letras (kp ot = mantener fuera).

Alfabetización incluye la lectura, la escritura y los actos creativos y analíticos implicados en la producción y comprensión de textos.

Manipular es un verbo que significa maniobrar o trabajar con algo; por ejemplo, el niño manipula los sonidos de las palabras.

Libros de Cuentos/Narraciones son libros que cuentan una historia con un principio, un intermedio y un final. Las historias narrativas incluyen personajes, escenarios, temas, un problema/conflicto central y una solución al problema.

Sonido inicial es el sonido consonántico inicial de una sílaba que precede a la vocal (por ejemplo, /b/-ook).

Fonemas son las unidades más pequeñas del lenguaje hablado que se combinan para formar palabras; por ejemplo, la palabra sombrero está formada por tres fonemas (/h/-/a/- /t/).

Conciencia Fonética es la capacidad de notar, pensar y trabajar con los sonidos individuales de las palabras habladas.

Fonética es la asociación de las letras con los sonidos del habla que representan, más que el reconocimiento visual de la palabra completa como una unidad.

Conciencia Fonológica es la capacidad de notar y trabajar explícitamente con los sonidos del lenguaje. Las actividades de conciencia fonológica pueden incluir el trabajo con palabras, comienzos y rimas, aliteración, rimas y separación de sílabas individuales en sonidos.

Pragmática es el lenguaje social que implica tres grandes habilidades de comunicación 1) usar el lenguaje para diferentes propósitos (por ejemplo, saludar, informar, exigir); 2) cambiar el lenguaje según las necesidades del oyente o de la situación (por ejemplo, hablar de forma diferente a un bebé que a un adulto); y 3) seguir las reglas de las conversaciones y de la narración (por ejemplo, turnarse en la conversación, mantenerse dentro del tema y reformular cuando no se entiende)⁷.

Paseo de Imágenes es una actividad compartida entre un lector adulto y uno o más niños o antes de leer un libro o un cuento⁸.

Conciencia de Letra Impresa es un conocimiento básico de la letra impresa y de cómo se organiza normalmente en una página (por ejemplo, la letra impresa transmite un significado, la letra impresa se lee de izquierda a derecha y las palabras están separadas por espacios).

Palabras Raras son palabras que no se suelen escuchar en las conversaciones con los niños pequeños. La frase “palabras raras” fue acuñada por la investigadora Catherine Snow, de la Universidad de Harvard.

Rima es la vocal inicial y todo lo que le sigue en la sílaba (por ejemplo, b-/ook/).

Apoyo es proporcionar ayuda a un nivel justo por encima del nivel de habilidad actual del niño que le impulsa a un nivel de habilidad ligeramente superior.

Garabatos y las Formas Similares a las letras son trazos comunes de escritura (por ejemplo, líneas horizontales y verticales, puntos, círculos, espirales, líneas en zigzag, líneas onduladas) que se utilizan para acercarse a lo que es una letra.

Segmentación separa las palabras en sílabas y sonidos⁹.

Sílabas son palabras o partes de una palabra que se pronuncian con un único sonido ininterrumpido de la voz.

Símbolo es una marca, signo o palabra que indica, significa o se entiende como representación de una idea, objeto o relación.

Tono es la forma en que se dice algo que es un indicador de lo que el hablante está sintiendo o pensando.

⁷ Asociación Americana del Habla-Lenguaje-Audición. (n.d.). Comunicación Social. Obtenido de <https://www.asha.org/public/speech/development/Pragmatics/>

⁸ Schnickedanz, J. A. & Collins, M. (2013). Muchísimo más que el ABC. Washington, D.C.: Asociación Nacional Educación Temprana

⁹ Paulson, L. H. & Moats, L. C. (2010). LETRS para la educación temprana. Boston, MA: Sopris

ASPECTO 1: LENGUAJE

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

ASPECTO 1: LENGUAJE

Concepto 1: Comprensión del Lenguaje Receptivo

El niño demuestra que entiende instrucciones, cuentos, conversaciones y señales no verbales.

El lenguaje receptivo es la capacidad de entender o comprender el lenguaje que se oye o se lee. Durante los años preescolares, los niños aprenden el lenguaje a un ritmo acelerado. Primero se desarrollan las conexiones cerebrales que apoyan la visión y la audición, y después las vías para las primeras habilidades lingüísticas y las funciones cognitivas superiores que se basan en los fundamentos neurológicos anteriores. “Las vías sensoriales, como las de la visión y la audición básicas, son las primeras en desarrollarse, seguidas de las habilidades lingüísticas tempranas y las funciones cognitivas superiores. Las conexiones proliferan y se reducen en un orden prescrito, y los circuitos cerebrales posteriores, más complejos, se construyen sobre circuitos anteriores más sencillos¹⁰”.

Asociar el lenguaje con experiencias agradables y estimulantes favorece este desarrollo. El sentido de las palabras y las frases, la sensibilidad al tono y la comprensión de las ideas que se comunican influyen en la capacidad de los niños para escuchar y comprender. Escuchar implica un compromiso activo con los adultos y los compañeros cuando comparten sus ideas, sentimientos y necesidades. El lenguaje se aprende a través de conversaciones atractivas, actividades de alfabetización relacionadas, como la narración oral y la lectura compartida interactiva.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

- a. **Muestra comprensión de varios juegos de dedos, rimas, cantos y canciones, poemas, conversaciones y cuentos.**
 - Sigue los gestos y las acciones.
 - El profesor pregunta: “¿Dónde quieres jugar? Hora de trabajar”. El niño señala los bloques o responde: “Bloques”. El profesor amplía la interacción y se basa en la respuesta del niño diciendo: “Oh, quieres jugar en la zona de bloques”.
- b. **Participa activamente en juegos de dedos, rimas, cantos y canciones, poemas, conversaciones y cuentos.**
 - Aplauda cuando se le indica: “Si eres feliz y lo sabes, aplaude”.
 - Participa en el cuento, “*A la Caza del Oso*”.
- c. **Demuestra que comprende y sigue instrucciones que implican un paso, dos pasos o varios pasos.**
 - Coloca el camión de juguete en la repisa cuando el adulto dice: “Por favor, pon el camión en la repisa”.
 - Responde a las indicaciones: “Pon el bloque en la mesa, tu papel en el cubículo y ponte en fila para salir.”

¹⁰ Centro para el Desarrollo del Niño. (2015). *En resumen: La ciencia del desarrollo de la primera infancia*. Obtenido de <http://developingchild.harvard.edu/>.

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

ASPECTO 1: LENGUAJE

Concepto 2: Lenguaje Expresivo y Habilidades de Comunicación

El niño utiliza la comunicación verbal y no verbal con diversos fines: compartir observaciones, ideas y experiencias, resolver problemas, razonar, predecir, buscar información nueva y establecer conexiones.

Los niños desarrollan el lenguaje participando en conversaciones con otros y escuchando y respondiendo a rimas, cantos, canciones, cuentos y poemas. Este tipo de interacción compartida se denomina “servir y devolver”¹¹. Los niños a los que se anima a compartir sus experiencias personales, ideas, sentimientos y opiniones usan un lenguaje cada vez más complejo. Al observar lo que el niño sirve, aprenderá mucho sobre sus capacidades, intereses y necesidades.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

- a. Comunica necesidades, deseos, ideas y sentimientos a través de frases de tres a cinco palabras.**
 - Participa intencionadamente en conversaciones sencillas o de varios turnos con compañeros y adultos a la hora de la colación respondiendo a la pregunta: “¿Qué desayunaste?” “Mi mamá hizo hot cakes”. “¿Qué tipo de hot cakes hizo tu mamá?” “Hizo hot cakes de arándanos”. “¡Oh, qué bien! A mí también me encantan los hot cakes de arándanos”.
 - Habla con un compañero sobre un paseo al parque, otro niño usa el lenguaje de signos, que incluye las reglas sociales, la **pragmática**, el tono y el volumen apropiados para su edad y responde: “Yo también fui al parque”. “¿Qué hicieron en el parque?” “Hicimos un picnic”.
- b. Habla con claridad y comprensión para expresar ideas, sentimientos y necesidades.**
 - Combina palabras en frases sencillas: “¿Es hora de ir a casa?” O “Más leche, por favor”.
 - Dice: “Quiero ir a jugar a la mesa de agua.”
- c. Responde de forma culturalmente relevante (de forma verbal o no verbal) a las preguntas y comentarios de los demás.**
 - Exclama: “¡Lo hice!” después de que el profesor pregunta: “¿Te pusiste la chamarra?”.
 - Dice: “Yo también tengo un gato”, después de que el profesor le muestre la foto de un gato.
 - Responde: “¡Sí, mamá! Tengo mi sándwich de mantequilla de mani” al llegar después de que su madre pregunta: “¡Adiós! ¿Tienes tu sándwich?”.
- d. Inicia, mantiene y amplía conversaciones con compañeros y adultos utilizando respuestas abiertas.**
 - Se acerca a sus compañeros y les pregunta: “¿Qué están haciendo?”.
 - Dice: “Fui al zoológico”. El profesor pregunta: “¿Cuál fue tu animal favorito?”. El niño responde: “El león”. El profesor replica: “El león es tu favorito. ¿Por qué?” El niño responde: “Me gusta cómo ruge”.

¹⁰ Centro para el Desarrollo del Niño. (2015). *En resumen: La ciencia del desarrollo de la primera infancia*. Obtenido de <http://developingchild.harvard.edu/>.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos (Continuación)

e. Con el modelo y el apoyo, el niño usa el lenguaje que incluye las reglas sociales; por ejemplo, la pragmática, el tono, el volumen y la inflexión adecuados para expresar ideas, sentimientos y necesidades.

- Responde con entusiasmo: “¡Este es mi favorito!” cuando un adulto comienza a leer un libro.
- Le dice a un compañero de clase enfáticamente: “¡Para, no me gusta eso!” o le susurra al oído durante la hora del círculo.

f. Usa respuestas culturalmente relevantes como el contacto visual, turnarse y la entonación mientras tiene conversaciones con adultos y compañeros.

- Se turna durante las conversaciones con sus compañeros y con adultos.
- Mira a su amigo mientras habla.

g. Reconoce cuando el oyente no entiende y varía la cantidad de información¹² para aclarar el mensaje.

- Usa una palabra diferente para aclarar el mensaje deseado cuando el niño se da cuenta de que le han entendido mal.
- Señala una imagen para aclarar su intención.

h. Con el modelado y el apoyo, usa frases y oraciones cada vez más complejas.

- Dice: “Vamos a poner los coches más arriba en la rampa para que vayan más rápido”.
- Dice: “Quiero ir a casa porque mi abuela está allí”.

¹² Flynn, E. f. (2016). Salon de Educación Temprana Rica en Lenguaje: Comienzos Sencillos, pero Poderosos. Profesor Lector, 70(2), 159-166. doi:10.1002/trtr.1487

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

ASPECTO 1: LENGUAJE

Concepto 3: Vocabulario

El niño comprende y utiliza un vocabulario cada vez más complejo.

Los años de la primera infancia son un periodo de expansión y exploración del vocabulario. Las investigaciones indican que existe una fuerte conexión entre el desarrollo del vocabulario y la comprensión lectora, la cual se correlaciona con el éxito académico. Los niños adquieren habilidades lingüísticas y de vocabulario al tener múltiples y frecuentes oportunidades de escuchar, hablar, leer, compartir ideas, relatar experiencias y participar en conversaciones significativas. Necesitan jugar con el lenguaje conocido y experimentar con el lenguaje en diferentes entornos. Las rimas, las canciones y las lecturas en voz alta que usan palabras poco comunes permiten a los niños hablar y desarrollar la comprensión de palabras que de otro modo no escucharían en las conversaciones cotidianas.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Usa un vocabulario rico en muchas áreas temáticas.

- Dice: “Déjame escuchar tu corazón con un estetoscopio” durante la actividad teatral.
- Lee *La Oruga Muy Hambrienta* y exclama: “Veo un capullo”.
- El niño utiliza palabras o signos nuevos durante el juego y otras actividades.

b. Averigua el significado de palabras y conceptos desconocidos utilizando el contexto de las conversaciones, las imágenes que acompañan al texto o los objetos concretos.

- Explica: “Estoy construyendo un rascacielos”, mientras juega con los bloques de madera.
- Dice: “Voy a tomar el colador para enjuagar las uvas” mientras juega en el área de la actividad teatral.

c. Utiliza etiquetas de categorías y nombra objetos dentro de una categoría; por ejemplo, fruta, verdura, animal, transporte.

- Responde: “Quiero una zanahoria” cuando se le pregunta: “¿Qué verdura quieres?”.
- Reúne una variedad de animales y dice: “He encontrado un perro, dos cerdos y un pato”.

d. Demuestra que comprende y usa palabras que indican posición y dirección; por ejemplo, dentro, sobre, fuera, debajo, encima, a un lado, detrás.

- Responde a las peticiones del profesor para que devuelva su coche a la estantería, ponga los bloques en el contenedor o se ponga al lado de un compañero.
- Dice: “Estoy entre Billy y Rita”.

ASPECTO 2: ALFABETIZACIÓN EMERGENTE

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

ASPECTO 2: ALFABETIZACIÓN EMERGENTE

Concepto 1: Concepto de Impresión

El niño sabe que la letra impresa porta mensajes.

A través de las experiencias diarias con los materiales, en un entorno rico en impresiones, los niños pequeños se deleitan descubriendo las conexiones entre las palabras habladas y escritas. Aprenden para qué se utiliza la letra impresa y que ésta transmite un significado, como en letreros, cartas, menús, libros de cuentos y revistas.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Identifica señales, símbolos y etiquetas en una variedad de entornos (impresión ambiental).

- Señala una señal de alto y dice: “Eso dice alto”.
- Ve el símbolo de reciclaje y dice: “Esta es la papelería de reciclaje”.

b. Demuestra y entiende que la letra impresa transmite un significado y que cada palabra hablada puede ser escrita y leída.

- Encuentra el nombre en su mantel individual durante el almuerzo.
- Finge leer una carta mientras juega a la Oficina de Correos.

c. Reconoce que las letras se agrupan para formar palabras.

- Le pide al profesor que escriba el nombre en un papel.
- Agrupa las letras y pregunta: “¿Qué dice esto?”.

d. Reconoce su nombre escrito y el de sus amigos y familiares.

- Lee la tabla de tareas nombrando a sus compañeros de clase.
- Toma una tarjeta con el nombre y dice: “Esto dice José”.

e. Busca información en materiales impresos.

- Dice: “Hemos tomado un grillo en nuestro bote de bichos. Vamos a buscar un libro sobre grillos”.
- Mira los anuncios del supermercado mientras crea una lista de compra.

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

ASPECTO 2: ALFABETIZACIÓN EMERGENTE

Concepto 2: Habilidades para el Manejo de Libros

El niño demuestra cómo manipular los libros de forma adecuada y con cuidado.

Es importante proporcionarles a los niños pequeños muchas oportunidades para interactuar con los libros y cuidarlos en todos los entornos. Los niños pequeños necesitan tener acceso a una variedad de libros de ficción y no ficción a lo largo del día, incluyendo aquellos que reflejan diversas culturas. A través de estas experiencias, los niños aprenden a sostener los libros boca arriba y a pasar las páginas de una en una para ver las ilustraciones y hacerse una idea de la historia o el contenido.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

- a. **Sostiene un libro a la derecha con la portada hacia el lector y entiende la direccionalidad de izquierda a derecha y de arriba a abajo.**
 - Pasa las páginas de una en una para seguir leyendo.
 - Da la vuelta al libro antes de empezar a mirarlo, cuando se le entrega un libro al revés.
- b. **Identifica en qué parte del libro debe comenzar a leer.**
 - Encuentra la portada del libro, la primera página del texto y la primera palabra de la página.
 - Señala la primera página y dice: “Empieza aquí”.
- c. **Entiende que un libro tiene un título, un autor y/o un ilustrador.**
 - Hace un libro y dice: “Mi libro se llama *Mi Mamá* y yo soy el autor”.
 - Identifica que el ilustrador hace los dibujos de un libro.

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

ASPECTO 2: ALFABETIZACIÓN EMERGENTE

Concepto 3: Conciencia Fonética

El niño desarrolla la conciencia de que el lenguaje puede dividirse en palabras, sílabas y unidades más pequeñas de sonidos (fonemas).

Los niños pequeños aprenden a distinguir entre las similitudes y las diferencias del lenguaje hablado. Esta conciencia es la base de la habilidad de los niños pequeños para escuchar y discriminar los diferentes sonidos de las palabras (**conciencia fonológica**). Las investigaciones indican que la rapidez y la facilidad con la que los niños aprenden a leer suele depender del grado de conciencia fonológica que tengan.

La capacidad de los niños para jugar o manipular las unidades más pequeñas del habla (**fonemas**) se demuestra de diversas formas, como el uso de rimas, la aliteración, la combinación, la segmentación y la experimentación con los sonidos iniciales y finales. La conciencia fonológica y la conciencia fonémica son las bases que les permiten a los niños de edad preescolar relacionar posteriormente los sonidos con sus letras (**fonética**).

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

- a. **Diferencia entre sonidos iguales y distintos (por ejemplo, sonidos ambientales, sonidos de animales, fonemas).**
 - Juega al juego, Sound Bingo, y puede diferenciar entre sonidos - “Eso es un teléfono”. “Eso es un perro que ladra.”
 - Dice: “El principio de mi nombre suena así /t/.”
- b. **Identifica las palabras que riman.**
 - Muestra el pulgar hacia arriba cuando dos palabras riman en un poema, *cat/hat*.
 - Señala los dibujos de las palabras que riman.
- c. **Produce palabras que riman.**
 - Canta, “*Joy, noy, boy, loy, toy*”, al jugar.
 - Termina la rima “El gato gordo se sentó en el...”.
- d. **Reconoce palabras habladas que comienzan con el mismo sonido.**
 - Exclama Millie: “¡Mi nombre empieza como el de Mel!”.
 - Selecciona *man* y *mop* como palabras que comienzan con el mismo sonido cuando se le presentan fotos de *man*, *hat* y *mop*.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos (Continuación)

e. Escucha y muestra conciencia de palabras separadas dentro de frases u oraciones habladas.

- Salta al escuchar una palabra específica en un cuento/poema.
- Aplauda cada palabra pronunciada en una frase “Me gustan los bloques”.

f. Identifica y discrimina las sílabas de las palabras.

- Aplauda cada sílaba de un nombre durante un juego de nombres o una canción de nombres. (Ben-ja-min = clap, clap, clap)
- Da un paso por cada sílaba que escucha en una palabra. (hi-ber-na-ción = paso, paso, paso, paso)

g. Combina el inicio y la rima para formar una palabra familiar de una sílaba con y sin apoyo de imágenes.

- Selecciona la imagen correcta del gato cuando el adulto dice el nombre segmentándolo en sus componentes de inicio y rima. (/c/ + /at/)
- Adivina la palabra “Dog” (*perro*) cuando el profesor dice el inicio y la rima /d/+/og/.

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

ASPECTO 2: ALFABETIZACIÓN EMERGENTE

Concepto 4: Conocimiento del Alfabeto

El niño demuestra conocer el alfabeto. El niño identifica las letras del alfabeto y produce correctamente los sonidos asociados a varias letras.

Aprender el **alfabeto** implica algo más que enseñar a identificar letras. Los niños también deben entender el alfabeto como un sistema y aprender cómo funcionan las letras en el lenguaje escrito¹³. Los niños comienzan a reconocer algunas letras impresas del alfabeto, especialmente las de sus propios nombres. Para favorecer el conocimiento de las letras en los niños, los adultos deben darles interacciones significativas, fáciles y repetidas, con las letras y las palabras escritas en el contexto de las experiencias cotidianas, y hacerles participar en actividades divertidas e interesantes.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Discrimina las letras de otras formas y símbolos.

- Lee el libro *Chicka Chicka Boom Boom* y el niño señala la letra [a] y dice: “Esa es la letra 'A' que se cae del cocotero”.
- Mira un anuncio (impresión ambiental) y el niño señala la “W” de Walmart.

b. Hace coincidir y reconoce similitudes y diferencias en las letras, con modelado y apoyo.

- Traza la letra S y dice: “La letra tiene curvas”.
- Dice: “Mi nombre empieza con una A grande”. El profesor dice: “Vamos a hacer una letra A como la de tu nombre”. Entonces, usando plastilina, el niño y el profesor crean la letra A.

c. Reconoce un número cada vez mayor de letras, especialmente las del propio nombre, objetos conocidos, familia y amigos.

- Nombra algunas letras mientras juega con sellos del alfabeto, imanes, tarjetas o rompecabezas.
- Dice: “Mi nombre empieza por [I]”.
- Pinta la letra L como en el nombre de su amigo, mientras está en el caballete.

d. Demuestra comprensión de las letras produciendo formas de letras usando una variedad de materiales; por ejemplo, plastilina, bloques, marcador y papel.

- Hace la primera letra de su nombre, “K”, en plastilina.
- Escribe la letra “M” de “mamá” en un sobre, mientras está en el centro de la escritura.

e. Usa el conocimiento de los sonidos de las letras, identificando los sonidos de algunas letras y produciendo los sonidos correctos para un número creciente de letras.

- Escribe el nombre (Taylor) haciendo el sonido de la “t” y luego escribe la letra.
- Dice “/S/, /s/, /s/, serpiente” cuando mira una letra [S].
- Replica el sonido de la letra cuando el profesor muestra y dice una letra.

¹³ Consejo de Niños Excepcionales, 20 (2), página 55.

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

ASPECTO 2: ALFABETIZACIÓN EMERGENTE

Concepto 5: Comprensión y Estructura del Texto

El niño muestra comprensión de la estructura narrativa a través de la narración, las preguntas y el recuerdo.

Los niños adquieren conocimientos de lenguaje y lectura a través de sus interacciones con el lenguaje verbal, la letra impresa y Rutinas diarias. A través de la lectura compartida (o lectura dialogada), los niños aprenden los conceptos de la lectura al experimentar un entorno de aprendizaje rico en signos, símbolos, palabras, números y arte que reflejan diversas culturas. Cuando se les lee con regularidad y se les anima a interactuar intencionadamente con materiales impresos, los niños desarrollan un interés por los libros y otros materiales impresos.

“Para comprender lo que leen, los niños deben recurrir continuamente a los conocimientos previos pertinentes. Esto significa que tener una sólida base conceptual e informativa es una parte vital para convertirse en un lector hábil”¹⁴.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Tiene un rol activo en las actividades de lectura.

- Toma un libro y finge que lee.
- Elige un libro y le pide a alguien que lo lea.

b. Identifica los personajes y los acontecimientos principales de una historia.

- Entrega detalles sobre los personajes y las acciones después de escuchar una historia.
- Le dice al adulto “El lobo derribó la casa”.

c. Pregunta y responde a una variedad de preguntas sobre libros o historias contadas o leídas en voz alta.

- Pregunta “¿Dónde viven las ballenas?” al leer un cuento sobre ballenas.
- Después de leer el libro “*No, David*”, el profesor comenta la historia con un pequeño grupo de niños. El profesor pregunta: “¿Qué le dirías a David?”. El niño dice: “Creo que David debería haber tomado una mejor decisión”.

¹⁴ Neuman, S.B., Copple, C., & Bredekamp, S. (2000). Aprender a leer y escribir: Prácticas apropiadas para el desarrollo de los niños pequeños. Washington, D.C.: Asociación Nacional para la Educación de Niños Pequeños

- d. Establece conexiones entre los acontecimientos de la historia y las experiencias personales.**
- Exclama: “¡Tengo un gato!” después de escuchar una historia sobre mascotas.
 - Dice: “Fuimos a montar en trineo a Flagstaff” después de leer “*El Día de la Nieve*”.
- e. Identifica eventos y detalles en la historia y hace predicciones.**
- Dice: “Creo que la historia será sobre ranas”, después de completar un recorrido con imágenes de un libro.
 - Responde: “Creo que el oso dormirá en la cueva”, después que el profesor pregunte: “¿Qué crees que pasará después?”.
- f. Da una opinión de por qué le gusta o no le gusta un libro o una historia.**
- Dice: “Me gusta ese libro porque David es divertido”.
 - Dice: “No me gusta ese libro porque da miedo”.
- g. Comienza a demostrar que entiende las diferencias entre la ficción y la no ficción.**
- Dice: “Los perros no hablan” después de escuchar un cuento sobre un perro que habla.
 - Consigue una revista *Ranger Rick* para encontrar información sobre los osos.
- h. Identifica el tema del texto informativo que se ha leído en voz alta.**
- Dice: “Voy a construir una casa como la que hemos leído en el libro”.
 - Dice: “Este libro nos cuenta cómo hacer un pastel”.
- i. Vuelve a contar o a representar una historia en secuencia con imágenes o accesorios.**
- Representa un cuento conocido usando materiales de la actividad teatral.
 - Usa un tablero de fieltro para volver a contar la historia de *La Oruga Hambrienta*.
- j. Demuestra fluidez en la lectura mediante el uso de fraseo, entonación y expresión en la lectura compartida de libros conocidos, poemas, cantos, canciones, rimas infantiles u otros textos repetitivos o predecibles.**
- Repite la frase del libro usando la entonación y el fraseo adecuados “¿Quién se sentó en mi silla?”, dijo Papá Oso.
 - Dice, “Oso Marrón, Oso Marrón ¿qué ves?” con el profesor.

ASPECTO 3: ESCRITURA EMERGENTE

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

ASPECTO 3: ESCRITURA EMERGENTE

Concepto 1: Procesos de Escritura y Aplicaciones de Escritura

Los niños participan en diversas actividades de escritura y comienzan a transmitir el significado a través de sus marcas cada vez más sofisticadas. Los niños escriben para comunicar ideas y transmitir significados. Estas habilidades incluyen comprensión de la letra impresa, desarrollo de habilidades motoras y generación de ideas.

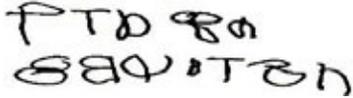
Los niños comienzan a reconocer la relación entre los mensajes hablados y escritos al participar en actividades de escritura, dibujo y otras relacionadas que tienen un significado y un propósito para ellos. Los niños reciben mensajes poderosos sobre los placeres y las recompensas de la alfabetización al observar la lectura y la escritura de otros. Los niños se desarrollan como escritores cuando se les insta a escribir en un entorno con materiales de escritura fácilmente accesibles. La escritura de los niños se desarrolla en una secuencia bien definida que representa su comprensión del funcionamiento de la letra impresa. Las etapas comienzan con simples garabatos y progresan hasta escribir palabras de manera convencional¹⁵.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

- a. **En el proceso de escritura, usa una variedad de herramientas, materiales y superficies de escritura para crear dibujos o símbolos.**
 - Dibuja líneas/garabatos al azar en una página.
 - Garabatea una nota para mamá, antes de salir de la escuela.
 - Dibuja para producir formas parecidas a las letras, creando una palabra simulada; el niño dice: “Esto es 'Papá’”.
 - Escucha un libro sobre el lugar donde vive la gente y pinta un dibujo de su casa.
 - Usa una pizarra interactiva para hacer un dibujo en pantalla de la serpiente de un cuento acerca de serpientes.
- b. **Escribe su propio nombre usando formas parecidas a las de las letras o la impresión convencional.**
 - Escribe su nombre en un dibujo.
 - Escribe su propio nombre de izquierda a derecha en la acera cuando juega con tiza en ese lugar.

c. Usa intencionalmente garabatos/escritura y escritura inventiva para transmitir significados, ideas o para contar una historia; por ejemplo, firmar obras de arte, subtítular, etiquetar, crear listas, tomar notas.

- Pregunta: “¿Qué quieres comer?” al jugar a los restaurantes y garabatea el pedido en un bloc de notas.



- Escribe W L C M y dice: “Esto dice, “*Welcome*” (Bienvenido)”.

d. Forma letras que comienzan con motricidad gruesa (escritura en el cielo, pincel y agua, gis en la acera) pasando a la motricidad fina (papel y útiles de escritura).

- Escribe las letras del nombre en la acera con tiza.
- Escribe formas de letras en una página y dice: “Esta es una nota para mi mamá”.

e. Organiza la escritura de izquierda a derecha, lo que indica que está consciente de que las letras se agrupan como palabras y las palabras se agrupan en frases u oraciones mediante el uso de espacios o marcas.

- Juega a escribir un mensaje colocando espacios entre las “palabras” de la página.
- Escribe una serie de letras y pregunta: “¿Qué palabra se forma con esto?”.

Integración

La sección de integración indica ejemplos de estrategias, actividades y experiencias que un proveedor de cuidados adulto podría ofrecer para apoyar la integración de las Matemáticas en el Estándar de Lenguaje y Alfabetización.

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

INTEGRACIÓN - ASPECTO 1: LENGUAJE

Introducción al Aprendizaje - Enfoques que se integran mejor en el Lenguaje y la Alfabetización.

Matemáticas - Acciones que incorporarían Matemáticas al Lenguaje y a la Alfabetización.

1. Lee un cuento y luego hace preguntas abiertas (“¿Qué crees que pasaría si escribiéramos nuestro propio cuento?”) para que los niños puedan comunicar su capacidad de razonamiento.

1. Usa las Rutinas diarias para desarrollar el análisis y el razonamiento de los niños haciendo preguntas como: “¿Cuántas servilletas necesitamos para poner la mesa para la merienda?” y “¿Cómo lo has calculado?”

2. Les entrega marionetas a los niños para que resuelvan los conflictos más comunes en el aula, como llamarse por su nombre, morderse, empujarse y quitarse los juguetes.

2. Usa vocabulario matemático (plano, ángulo, más, menos, menos, grande, mayor, comparar) con regularidad en las actividades diarias.

3. Crea y ofrece apoyo visual durante las rutinas para ayudarle al niño a elegir exitosamente un centro, por ejemplo, un horario con imágenes o una imagen de los centros.

3. Usa canciones y libros para enseñar a contar, secuenciar, sumar y restar. Por ejemplo, *Había Diez en la cama; Cinco Monitos Saltando en la Cama; Cinco Patitos; Chicka Chicka 123; Mientras Dormías.*

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

INTEGRACIÓN - ASPECTO 2: ALFABETIZACIÓN EMERGENTE

Introducción al Aprendizaje - Enfoques que se integran mejor en el Lenguaje y la Alfabetización	Matemáticas - Acciones que incorporarían las Matemáticas al Lenguaje y la Alfabetización.
<p>1. Promueve la curiosidad y la Conciencia Fonológica de los niños al traer una cesta con objetos que rimen y jugar al juego “A tisket a tasket, la cesta que rima”</p>	<p>1. Pone una variedad de libros de no ficción alrededor del espacio de aprendizaje que represente conceptos matemáticos en todo el salón de clases.</p>
<p>2. Invita a cada niño a traer un ejemplo de Escritura Ambiental para crear un libro de clase y luego el profesor lo coloca en el centro de la biblioteca para que los niños lo lean de forma independiente.</p>	<p>2. Realiza actividades graduales para reforzar el recuento y la conciencia de las sílabas (por ejemplo, haga que los niños cuenten mientras aplauden al nombrar las sílabas de sus propios nombres y luego las de los nombres de sus amigos. Bailey-2, Brenda-2, Tom-1).</p>
<p>3. Se les pide a los niños que graben la historia después de una lectura en voz alta en grupo pequeño y la coloca en el centro de audio; incluye el libro con la grabación o les pide a los niños que ilustren su propio libro para añadirlo al centro de audio.</p>	<p>3. Crea un gráfico y les proporciona alimentos de plástico a los niños. A continuación, los niños clasifican los alimentos según el número de sílabas de cada palabra (por ejemplo, plátano-3, leche-2, manzana-3).</p>

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

INTEGRACIÓN - ASPECTO 3: ESCRITURA EMERGENTE

Introducción al Aprendizaje - Enfoques que se integran mejor en el Lenguaje y la Alfabetización	Matemáticas - Acciones que incorporarían las Matemáticas al Lenguaje y la Alfabetización.
1. Garantiza que todos los niños tengan oportunidades de escribir durante el día y fomenta su autoexpresión ofreciéndoles artículos como diarios, portapapeles, tableros de mensajes, listas, papel en blanco y herramientas de escritura.	1. Escribe una pregunta del día; por ejemplo, “¿Cuántas mascotas tienes?”. Los niños ayudan a contabilizar los resultados e informan de sus conclusiones en sus diarios.
2. Crea redes de lluvia de ideas con los niños haciendo que éstos dicten sus pensamientos e ideas relacionadas con sus intereses o estudios en el entorno de aprendizaje.	2. Coloca bandejas de arena para que los estudiantes practiquen la escritura de los números.

Alineamiento

Dentro de la Matriz de Alineamiento hay códigos que hacen referencia al *Marco de Resultados de Aprendizaje Temprano de Head Start*, las *Directrices de Arizona para Bebés e Infantes* y los Estándares de Kínder de Arizona.

Códigos de Referencia para el Marco de Resultados de Aprendizaje Temprano de Head Start

- ATL - Introducción al Aprendizaje
- LC - Lenguaje y Comunicación
- LIT - Alfabetización
- LR - Lógica y Razonamiento
- MATH - Pensamiento Matemático
- MD - Desarrollo Matemática
- PMPD - Desarrollo Perceptual, Motor y Físico
- SED - Desarrollo Socioemocional
- SCI - Investigación Científica

Códigos de Referencia para las Directrices de Desarrollo del Bebé y del Infante

- ATL - Introducción al Aprendizaje
- CD - Desarrollo Cognitivo
- LDC - Desarrollo del Lenguaje y Comunicación
- PHD - Salud Física y Desarrollo
- SED - Desarrollo Socioemocional

Códigos de Referencia para Idioma Inglés en Kínder (ELA)

- L - Estándares de Lenguaje para Kínder
- RL - Estándares de Lectura para Literatura
- RI - Estándares de Lectura para Texto Informativo
- RF - Estándares de Lectura para las Habilidades Básicas
- SL - Estándares de Habla y Audio para Kínder
- W - Estándares de Escritura para Kínder
- WF - Estándares de Escritura para Kínder: Habilidades Básicas

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

ALINEAMIENTO - ASPECTO 1: LENGUAJE

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Escuchar y Comprender (LDC)	Comprensión del Lenguaje Receptivo	Atención y Comprensión del Lenguaje Receptivo	Literatura
Muestra interés por escuchar. (LDC)	Demuestra comprender una variedad de juegos de dedos, rimas, cantos y canciones, poemas, conversaciones y cuentos.	Pone atención al lenguaje durante conversaciones, canciones, cuentos u otras experiencias de aprendizaje.	Con la ayuda de estímulos y apoyos, vuelve a contar historias conocidas, incluyendo los detalles clave. (RL)
Empieza a entender gestos, palabras, preguntas o rutinas. (LDC)	Participa activamente en juegos de dedos, rimas, cantos y canciones, poemas, conversaciones y cuentos.	Pone atención al lenguaje durante conversaciones, canciones, cuentos u otras experiencias de aprendizaje.	Seguir las reglas acordadas para las discusiones (por ejemplo, escuchar a los demás, turnarse para hablar sobre los temas y textos en discusión). (CC) Con la ayuda de estímulos y apoyos, vuelve a contar historias conocidas, incluyendo los detalles clave. (RL)
Empieza a entender gestos, palabras, preguntas o rutinas. Responde a la comunicación verbal de los demás (LDC)	Demuestra que comprende y sigue instrucciones que implican un paso, dos pasos o múltiples pasos.	Comprende y responde a la comunicación y el lenguaje cada vez más complejos de los demás	

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

ALINEAMIENTO - ASPECTO 1: LENGUAJE

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Comunicación y Expresión Oral (LDC)	Lenguaje Expresivo y Habilidades de Comunicación	Lenguaje y Comunicación (LC)	Hablar y Escuchar (SL)
<p>Usa sonidos, signos o palabras para diversos fines.</p> <p>Usa sonidos, gestos o palabras coherentes para comunicarse, imita sonidos, gestos o palabras.</p> <p>Usa sonidos, signos o palabras para diversos fines.</p>	<p>Comunica sus necesidades, deseos, ideas y sentimientos mediante frases de tres a cinco palabras.</p>	<p>El niño varía la cantidad de información proporcionada para satisfacer las demandas de la situación.</p>	<p>Habla de forma audible y expresa sus pensamientos, sentimientos e ideas con claridad. (L)</p>
<p>Usa sonidos, signos o palabras para diversos fines.</p> <p>Usa sonidos, gestos o palabras coherentes para comunicarse, imita sonidos, gestos o palabras. Usa sonidos, signos o palabras para diversos fines.</p>	<p>Habla con claridad y comprensión para expresar ideas, sentimientos y necesidades.</p>	<p>El niño entiende y sigue y utiliza las normas sociales y de conversación.</p>	<p>Habla de forma audible y expresa sus pensamientos, sentimientos e ideas con claridad.</p> <p>Habla de forma audible y expresa sus pensamientos, sentimientos e ideas con claridad. (L)</p>

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

ALINEAMIENTO - ASPECTO 1: LENGUAJE

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
<p>Usa sonidos, gestos o palabras coherentes para comunicarse, imita sonidos, gestos o palabras.</p> <p>Muestra reciprocidad en el uso del lenguaje en conversaciones sencillas.</p>	<p>Responde de forma culturalmente relevante (tanto verbal como no verbalmente) a las preguntas y comentarios de los demás.</p>	<p>Se expresa en formas cada vez más largas y sofisticadas.</p>	<p>Participa en conversaciones colaborativas con diversos interlocutores sobre temas y textos de kínder con compañeros y adultos en grupos pequeños y grandes. (SL)</p> <p>Sigue las reglas acordadas para las discusiones (por ejemplo, escuchar a los demás, tomar turnos para hablar sobre los temas y textos en discusión).</p> <p>Continúa una conversación a través de múltiples intercambios. (L)</p>
<p>Muestra reciprocidad en el uso del lenguaje en conversaciones sencillas.</p>	<p>Inicia, mantiene y amplía las conversaciones con compañeros y adultos usando respuestas abiertas</p>	<p>Se expresa en formas cada vez más largas y sofisticadas.</p>	
<p>Usa sonidos, gestos o palabras consistentes para comunicarse, imita sonidos, gestos o palabras.</p>	<p>Con el modelo y el apoyo, el niño usa un lenguaje que incluye reglas sociales; por ejemplo, la pragmática, el tono, el volumen y la inflexión adecuados para expresar ideas, sentimientos y necesidades.</p>	<p>El niño entiende, sigue y usa las normas sociales y de conversación adecuadas.</p>	
<p>Usa sonidos, gestos o acciones para expresar sus necesidades y deseos.</p> <p>Muestra reciprocidad en el uso del lenguaje en conversaciones sencillas.</p>	<p>Usa respuestas culturalmente relevantes como el contacto visual, turnarse y la entonación mientras conversa con adultos y compañeros.</p>	<p>El niño varía la cantidad de información proporcionada para satisfacer las demandas de la situación.</p>	

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

ALINEAMIENTO - ASPECTO 1: LENGUAJE

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Usa sonidos, signos o palabras para diversos fines.	Reconoce cuando el oyente no entiende y varía la cantidad de información para aclarar el mensaje.	El niño varía la cantidad de información proporcionada para satisfacer las demandas de la situación.	Habla de forma audible y expresa sus pensamientos, sentimientos e ideas con claridad.
Muestra reciprocidad en el uso del lenguaje en conversaciones sencillas	Usa frases y oraciones cada vez más complejas.	El niño comprende y responde a comunicación y lenguaje cada vez más complejos de los demás.	

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

ALINEAMIENTO - ASPECTO 1: LENGUAJE

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Comunicación y Expresión Oral, Auditiva y de Comprensión (LDC)	Vocabulario	Vocabulario (LC)	Lenguaje (L)
<p>Usa sonidos, gestos o palabras coherentes para comunicarse, imita sonidos, gestos o palabras.</p> <p>Usa sonidos, signos o palabras para diversos fines.</p>	<p>Usa un vocabulario rico en muchas áreas temáticas.</p> <p>El niño utiliza palabras o signos nuevos durante el juego y otras actividades.</p>	<p>El niño entiende y utiliza una variedad de palabras para una variedad de propósitos.</p>	<p>Usa palabras y frases adquiridas a través de conversaciones, leyéndole a otros y con los otros leyéndole a uno y respondiendo a textos.</p>
<p>Muestra reciprocidad en el uso del lenguaje en conversaciones sencillas.</p> <p>Comienza a Entender gestos, palabras, preguntas o rutinas.</p>	<p>Averigua el significado de palabras y conceptos desconocidos usando el contexto de las conversaciones, las imágenes que acompañan al texto o los objetos concretos.</p>	<p>El niño muestra comprensión de las categorías de palabras y de las relaciones entre ellas.</p>	
<p>Usa sonidos, signos o palabras para diversos fines.</p>	<p>Usa etiquetas de categorías y nombra objetos dentro de una categoría; por ejemplo, fruta, verdura, animal, vehículo.</p>	<p>El niño entiende y usa una variedad de palabras para una variedad de propósitos.</p>	
<p>Muestra reciprocidad en el uso del lenguaje en conversaciones sencillas.</p> <p>Comienza a Entender gestos, palabras, preguntas o rutinas.</p>	<p>Demuestra entender y usar palabras que indican posición y dirección; por ejemplo: dentro, sobre, debajo, fuera, encima, además, detrás.</p>	<p>El niño entiende y usa una variedad de palabras para una variedad de propósitos.</p>	

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

ALINEAMIENTO - ASPECTO 2: ALFABETIZACIÓN EMERGENTE

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Alfabetización Emergente (LDC)	Conceptos de Impresión	Conceptos y Convenciones de Impresión (LIT)	Lectura
Comienza a reconocer y comprender los símbolos.	Identifica señales, símbolos y etiquetas en diversos entornos (impresión ambiental).	El niño escribe para una variedad de propósitos usando marcas cada vez más sofisticadas.	<p>Demuestra que comprende la organización y las características básicas de la letra impresa.</p> <p>Sigue las palabras de izquierda a derecha, de arriba a abajo y página a página.</p> <p>Reconoce que las palabras habladas se representan en el lenguaje escrito mediante secuencias específicas de letras. (RF)</p> <p>Identificar que una frase está formada por un grupo de palabras.</p> <p>Reconoce la diferencia entre una letra y una palabra impresa.</p> <p>Entender que las palabras están separadas por espacios en la letra impresa.</p>

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

ALINEAMIENTO - ASPECTO 2: ALFABETIZACIÓN EMERGENTE

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Alfabetización Emergente (LDC)	Conceptos de Impresión	Conceptos y Convenciones de Impresión (LIT)	Lectura
Comienza a reconocer y comprender los símbolos.	Demuestra y entiende que la letra impresa transmite un significado y que cada palabra hablada puede ser escrita y leída.	El niño escribe para una variedad de propósitos usando marcas cada vez más sofisticadas.	Reconoce y nombra todas las letras mayúsculas y minúsculas del alfabeto.
Desarrolla interés y participación en los libros y otros materiales impresos.	Reconoce que las letras se agrupan para formar palabras.	El niño demuestra y comprende cómo se utiliza la letra imprenta (funciones de la letra imprenta) y las reglas que rigen su funcionamiento (convenciones de la letra imprenta).	Demuestra que comprende las palabras habladas, las sílabas y los sonidos (fonemas). (RF)
Comienza a reconocer y comprender los símbolos.	Reconoce el propio nombre escrito y los nombres escritos de amigos y familiares.		Demuestra que comprende la organización y las características básicas de la impresión. (RF)
Desarrolla el interés y la participación en los libros y otros materiales impresos. (LDC)	Busca información en materiales impresos.	Reconoce las palabras como unidades de impresión y comprende que las letras se agrupan para formar palabras.	Con la orientación y el apoyo de los adultos, participa en proyectos compartidos de investigación y escritura (por ejemplo, explora varios libros de un autor favorito y expresa opiniones sobre ellos). (RI)

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

ALINEAMIENTO - ASPECTO 2: ALFABETIZACIÓN EMERGENTE

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Alfabetización Emergente (LDC)	Habilidades en el Manejo de Libros	Apreciación y Conocimiento de Libros (LIT)	Texto Informativo (RI)
Desarrolla interés y participación en libros y otros materiales impresos.	Sostiene un libro al lado derecho con la portada hacia el lector y entiende la direccionalidad de izquierda a derecha y de arriba a abajo.	Reconoce cómo se leen los libros, por ejemplo, de adelante hacia atrás y una página a la vez, y reconoce características básicas como título, autor e ilustrador.	Demuestra que comprende la organización y las características básicas de la impresión. a. Sigue las palabras de izquierda a derecha, de arriba a abajo y página a página. (RF)
Desarrolla interés y participación en libros y otros materiales impresos.	Identifica en qué parte del libro hay que empezar a leer.	Hace y responde preguntas y hace comentarios sobre materiales impresos. Comprende que la letra impresa transmite un significado.	Demuestra que comprende la organización y las características básicas de la impresión. (RF)
Desarrolla interés y participación en libros y otros materiales impresos.	Comprende que un libro tiene título, autor y/o ilustrador.	Reconoce cómo se leen los libros, por ejemplo, de adelante hacia atrás y una página a la vez, y reconoce características básicas como título, autor e ilustrador.	Con indicaciones y apoyo, nombra al autor y al ilustrador de un texto y define el rol de cada uno en la presentación de las ideas o la información de un texto. (RI)

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

ALINEAMIENTO - ASPECTO 2: ALFABETIZACIÓN EMERGENTE

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Alfabetización Emergente y Comunicación y Habla, Audición y Comprensión (LDC)	Conciencia Fonológica	Conciencia Fonológica (LIT)	Lectura: Habilidades Fundamentales (RF)
<p>Muestra interés por las canciones, las rimas y los cuentos.</p> <p>Empieza a reconocer y comprender símbolos.</p> <p>Usa sonidos, gestos o palabras coherentes.</p> <p>Imita sonidos, gestos o palabras.</p>	<p>Diferencia entre sonidos iguales y diferentes. Por ejemplo, sonidos ambientales, sonidos de animales, fonemas.</p>	<p>Identifica y discrimina los sonidos y fonemas del lenguaje, como la atención a los sonidos iniciales y finales de las palabras y el reconocimiento de que diferentes palabras comienzan o terminan con el mismo sonido.</p>	<p>Demuestra que comprende las palabras habladas, las sílabas y los sonidos (fonemas). (RF)</p>
<p>Muestra interés en las canciones, las rimas y los cuentos.</p> <p>Comienza a reconocer y comprender símbolos.</p> <p>Usa sonidos, gestos o palabras coherentes para comunicarse, imita sonidos, gestos o palabras.</p>	<p>Identifica palabras que riman.</p>	<p>Identifica y discrimina entre palabras del lenguaje.</p>	

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

ALINEAMIENTO - ASPECTO 2: ALFABETIZACIÓN EMERGENTE

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Usa sonidos, gestos o palabras coherentes para comunicarse, imita sonidos, gestos o palabras. Muestra interés en las canciones, las rimas y los cuentos.	Produce palabras que riman.	Identifica y discrimina entre palabras del lenguaje.	Demuestra que comprende las palabras habladas, las sílabas y los sonidos (fonemas). (RF)
Usa sonidos, gestos o palabras coherentes para comunicarse, imita sonidos, gestos o palabras.	Reconoce palabras habladas que comienzan con el mismo sonido.	El niño identifica las letras del alfabeto y produce los sonidos correctos asociados a las letras.	Demuestra que comprende las palabras habladas, las sílabas y los sonidos (fonemas). (RF)
Comienza a comprender gestos, palabras, preguntas o rutinas.	Escucha y muestra conciencia de palabras separadas dentro de frases u oraciones habladas.	El niño identifica las letras del alfabeto y produce los sonidos correctos asociados a las letras.	Identifica que una frase está formada por un grupo de palabras. (RF)

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

ALINEAMIENTO - ASPECTO 2: ALFABETIZACIÓN EMERGENTE

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Usa sonidos, gestos o palabras coherentes para comunicarse, imita sonidos, gestos o palabras. Muestra interés en las canciones, las rimas y los cuentos.	Produce palabras que riman.	Identifica y discrimina entre palabras del lenguaje.	Demuestra que comprende las palabras habladas, las sílabas y los sonidos (fonemas). (RF)
Usa sonidos, gestos o palabras coherentes para comunicarse, imita sonidos, gestos o palabras.	Reconoce palabras habladas que comienzan con el mismo sonido.	El niño identifica las letras del alfabeto y produce los sonidos correctos asociados a las letras.	Demuestra que comprende las palabras habladas, las sílabas y los sonidos (fonemas). (RF)
Comienza a comprender gestos, palabras, preguntas o rutinas.	Escucha y muestra conciencia de palabras separadas dentro de frases u oraciones habladas.	El niño identifica las letras del alfabeto y produce los sonidos correctos asociados a las letras.	Identifica que una frase está formada por un grupo de palabras. (RF)

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

ALINEAMIENTO - ASPECTO 2: ALFABETIZACIÓN EMERGENTE

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Alfabetización Emergente (LDC)	Conocimiento del Alfabeto	Conocimiento de la Letra Imprenta y del Alfabeto (LIT)	Lectura: Habilidades Fundamentales (RF) y Estándares de Escritura (W)
Comienza a reconocer y comprender símbolos.	Discrimina las letras de otras formas y símbolos.	Entiende que las palabras escritas están formadas por un grupo de letras individuales.	Demuestra que comprende la organización y las características básicas de la impresión. (RF)
	Empareja y reconoce las similitudes y diferencias de las letras, con modelado y apoyo.	Nombra 18 letras mayúsculas y 15 letras minúsculas.	Demuestra que comprende la organización y las características básicas de la impresión. (RF)
	Reconoce un número cada vez mayor de letras, especialmente las del propio nombre, objetos familiares, familia y amigos.		Demuestra que comprende la organización y las características básicas de la impresión. (RF)

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

ALINEAMIENTO - ASPECTO 2: ALFABETIZACIÓN EMERGENTE

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Usa sonidos, signos o palabras para una variedad de propósitos.	Demuestra la comprensión de las letras al producir formas de letras usando una variedad de materiales; por ejemplo, plastilina, bloques, marcador y papel.	El niño identifica las letras del alfabeto y produce los sonidos correctos asociados a las letras.	Demuestra y aplica las habilidades de escritura a mano. (WF)
	Demuestra la comprensión de las letras al producir formas de letras usando una variedad de materiales; por ejemplo, plastilina, bloques, marcador y papel.	Trata de escribir de forma autónoma algunas palabras utilizando una ortografía inventada.	
	Usa el conocimiento de los sonidos de las letras al identificar los sonidos de algunas letras y producir los sonidos correctos para un número creciente de letras.	Conoce los sonidos asociados a varias letras.	

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

ALINEAMIENTO - ASPECTO 2: ALFABETIZACIÓN EMERGENTE

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Alfabetización Emergente (LDC) y Memoria (CD)	Comprensión y Estructura del Texto	Comprensión y Estructura del Texto	Texto Informativo (RI) y Literatura (RL)
Desarrolla el interés y la participación en actividades de libros y otros materiales impresos. (LDC)	Tiene un rol activo en las actividades de lectura.	El niño hace y responde preguntas sobre un libro que se lee en voz alta.	Con indicaciones y apoyo, participa activamente en actividades de lectura en grupo con propósito y comprensión. (RI)
	Identifica personajes y los eventos importantes en una historia.	El niño demuestra la comprensión de la estructura narrativa a través de la narración y el recuento.	Con indicaciones y apoyo, identifica los personajes, los escenarios y los eventos principales de una historia. (RL)
	Pregunta y responde a una variedad de preguntas sobre libros o historias contadas o leídas en voz alta.	Pregunta y responde a preguntas y hace comentarios sobre los materiales impresos. El niño hace y responde preguntas sobre un libro que se lee en voz alta.	Con indicaciones y apoyo, hace y responder preguntas sobre detalles clave en un texto. (RL)

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

ALINEAMIENTO - ASPECTO 2: ALFABETIZACIÓN EMERGENTE

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
<p>Desarrolla el interés y la participación en actividades de libros y otros materiales impresos. (LDC)</p> <p>Reconoce personas, lugares y cosas familiares. Recuerda y usa la información en situaciones nuevas. (CD)</p>	<p>Establece conexiones entre los eventos de la historia y las experiencias personales.</p>	<p>Responde a preguntas sobre los detalles de una historia aumentando la información específica.</p>	<p>Con indicaciones y apoyo, describe la conexión entre dos individuos, eventos, ideas o partes de información en un texto. (RI)</p>
<p>Usa una variedad de estrategias para resolver problemas. (CD)</p>	<p>Identifica acontecimientos y detalles en la historia y hace predicciones.</p>	<p>Responde a preguntas de inferencia cada vez más complejas que requieren hacer predicciones basadas en múltiples informaciones de la historia.</p>	<p>Con indicaciones y apoyo, identifica los personajes, los escenarios y los eventos principales de una historia. (RL)</p>
<p>Desarrolla el interés y la participación en actividades de libros y otros materiales impresos. (LDC)</p>	<p>Da una opinión de que le gusta o no un libro o una historia.</p>	<p>Da un resumen de una historia, destacando varias de las ideas clave de la historia y cómo se relacionan.</p>	<p>Con indicaciones y apoyo, participa activamente en actividades de lectura en grupo con propósito y comprensión (RL)</p>

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

ALINEAMIENTO - ASPECTO 2: ALFABETIZACIÓN EMERGENTE

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Desarrolla el interés y la participación en actividades de libros y otros materiales impresos. (LDC)	Empieza a demostrar que comprende las diferencias entre la ficción y la no ficción.	Cuenta historias ficticias o personales usando una secuencia de al menos 2-3 eventos conectados.	
Desarrolla el interés y la participación en actividades de libros y otros materiales impresos. (LDC)	Identifica el tema del texto informativo que se ha leído en voz alta.	Identifica los personajes y los acontecimientos principales de libros y cuentos.	Con indicaciones y apoyo, identifica el tema principal y volver a contar los detalles clave de un texto. (RL)
Utiliza la imitación o el juego de simulación para expresar creatividad e imaginación. (CD)	Vuelve a contar o a representar una historia en secuencia con imágenes o accesorios.	El niño demuestra tener comprensión de la estructura narrativa por medio de la narración y el recuento.	Con indicaciones y apoyo, vuelve a contar historias conocidas, incluyendo detalles clave. (RL)
Comienza a reconocer y comprender los símbolos. (LDC) Utiliza sonidos, signos o palabras para diversos fines. (LDC)	Demuestra fluidez de lectura mediante el uso de fraseo, entonación y expresión en la lectura compartida de libros conocidos, poemas, cantos, canciones, rimas infantiles u otros textos repetitivos o predecibles.	Con cada vez más independencia, adapta el tono y el volumen de expresión al contenido y a la situación social.	Lee textos de lectores emergentes con objetivo claro y comprensión. (RF)

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

ALINEAMIENTO - ASPECTO 3: ESCRITURA EMERGENTE

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
<p>Desarrollo de la Motricidad Fina (PHD), Comunicación y Expresión Oral y Alfabetización Emergente (LDC)</p>	<p>Procesos de Escritura y Aplicaciones de Escritura</p>	<p>Escritura (LIT)</p>	<p>Escritura (W)</p>
<p>Desarrolla el control y la coordinación de los músculos pequeños. Realiza diferentes acciones sobre los objetos. (PHD)</p>	<p>En el proceso de escritura, usa diversos instrumentos, materiales y superficies para crear dibujos o símbolos.</p>	<p>El niño escribe para una variedad de propósitos usando marcas cada vez más sofisticadas.</p>	<p>Con orientación y apoyo de adultos, explora una variedad de herramientas digitales para producir y publicar escritura, incluso en colaboración con los compañeros.</p>
<p>Usa las manos o los pies para establecer contacto con objetos o personas. (PHD)</p> <p>Usa sonidos, signos o palabras para diversos fines. (LDC)</p>	<p>Escribe su propio nombre usando formas parecidas a las de las letras o la impresión convencional.</p>		<p>Usa una combinación de dibujo, dictado y escritura para componer artículos de opinión en los que se indica al lector el tema o el nombre del libro sobre el que se escribe y se expone una opinión o preferencia sobre el tema o el libro.</p>

LENGUAJE Y ALFABETIZACIÓN

ALINEAMIENTO - ASPECTO 3: ESCRITURA EMERGENTE

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Usa sonidos, signos o palabras para diversos fines. (LDC)	Usa garabatos/escritura y escritura inventiva de forma intencional para transmitir significados, ideas o para contar una historia (por ejemplo, firmando obras de arte, subtitulando, etiquetando, creando listas y tomando notas).	El niño escribe para una variedad de propósitos usando marcas cada vez más sofisticadas.	Con orientación y apoyo de adultos, explora una variedad de herramientas digitales para producir y publicar escritura, incluso en colaboración con los compañeros.
Controla los pequeños músculos de las manos al realizar tareas sencillas. (PHD)	Forma letras comenzando con la motricidad grande (por ejemplo, escritura del cielo, pincel y agua, tiza en la acera) pasando a la motricidad fina (papel y artículo para escribir).	Usa pinzas para sujetar y manipular herramientas para escribir, dibujar y pintar. (PMPD)	
Comienza a reconocer y comprender los símbolos. (LDC) Controla los pequeños músculos de las manos al realizar tareas sencillas. (PHD)	Organiza la escritura de izquierda a derecha, indicando una conciencia de impresión que las letras se agrupan como palabras, las palabras se agrupan en frases u oraciones mediante el uso de espacios o marcas.	Escribe (dibuja, ilustra) para una variedad de propósitos y demuestra evidencia de muchos aspectos de las convenciones de impresión.	Demuestra y aplica habilidades de escritura a mano (WF)

Diseño Universal para el Aprendizaje y el Lenguaje y la Alfabetización

Múltiples Formas de Involucrar a los Estudiantes

Para que los estudiantes se sientan atraídos por el lenguaje y, en última instancia, por el aprendizaje de la lectura, hay que cultivar el amor por los cuentos. Los cuentos, ya sean hablados o impresos, les ofrecen a los niños oportunidades informales y formales de aprender las complejidades del lenguaje como forma de comunicación. Saber por qué leemos, por qué realizamos todas las actividades asociadas a la alfabetización, es fundamental para desarrollar y perfeccionar las habilidades. Aprovechar las fortalezas y los intereses de los niños es una estrategia eficaz para atraer a los estudiantes jóvenes.

Múltiples Formas de Presentarle la Información a los Estudiantes

Conocer los componentes de la alfabetización -conciencia fonológica, fonética, alfabeto, comprensión y escritura-, estos conceptos podrían compartirse a través de múltiples medios: diferentes formas de mostrar y compartir la información, así como usar modalidades auditivas, visuales y táctiles. Proporcionar oportunidades para practicar y generalizar estas habilidades en las experiencias cotidianas.

Múltiples Formas que los Estudiantes tienen para Compartir lo que Entienden

Reducir las barreras que les impiden a los niños compartir sus habilidades lingüísticas y de alfabetización es un objetivo primordial del UDL. Si llegan o no a usar dispositivos de salida de voz, manipuladores, hablar en lugar de dibujar/escribir, o idiomas alternativos, hay que proporcionar opciones para la autoexpresión.

Adaptaciones Sugeridas para el Lenguaje y Alfabetización

- Los apoyos visuales que pueden incluir: tarjetas de secuencias basadas en cuentos, canciones o juegos de dedos; organizadores gráficos; tableros de elección para elegir la actividad; e imágenes para las predicciones.
- Dispositivos sencillos de tecnología de asistencia, como el uso de un dispositivo de voz de salida o un “Botón Grande”.
- Una variedad de modalidades sensoriales para apoyar la escritura (por ejemplo, crema de afeitar, arena, pizarra de borrado en seco, plastilina).

ESTÁNDAR DE MATEMÁTICAS



ESTÁNDAR DE MATEMÁTICAS

Las matemáticas son una forma de pensar, conocer, resolver problemas y razonar que es accesible a todos los niños, sin importar sus conocimientos y experiencias previas.

Los conocimientos, los intereses y las habilidades matemáticas son básicos para el éxito de los niños en la escuela y en la vida posterior. Desde una edad muy temprana, las matemáticas les ayudan a los niños a conectar ideas, desarrollar el pensamiento lógico, cuestionar, analizar y comprender el mundo que les rodea.

A través de los sentidos, los niños abrazan las matemáticas como parte integral de su mundo. Los niños prosperan en entornos que promueven el pensamiento y la curiosidad, son ricos en lenguaje matemático y alimentan su impulso natural de explorar y experimentar con números, formas, medidas y **patrones**. Las experiencias matemáticas espontáneas y planificadas que son apropiadas para su desarrollo fomentan las actitudes positivas de los niños hacia las matemáticas.

El Estándar de Matemáticas está organizado en los siguientes aspectos y Conceptos relacionados:

Aspecto 1: Conteo y Cardinalidad

- Concepto 1: Cuenta en Voz Alta
- Concepto 2: Conoce el Nombre de los Números y los Símbolos
- Concepto 3: Compara Números y Cantidades
- Concepto 4: Cuenta para Decir el Número de Objetos

Aspecto 2: Operaciones y Pensamiento Algebraico

- Concepto 1: Explora la Suma y la Resta
- Concepto 2: Patrones

Aspecto 3: Medición y Datos

- Concepto 1: Ordena y Clasifica
- Concepto 2: Análisis de Datos
- Concepto 3: Medidas

Aspecto 4: Geometría

- Concepto 1: Figuras
- Concepto 2: Razonamiento Espacial

Definiciones del Estándar de Matemáticas

Pensamiento Algebraico se enseña cuando los profesores les ayudan a los niños a reconocer patrones, a hacer generalizaciones y a utilizar símbolos para representar problemas y sus soluciones¹⁶.

Atributos son características o cualidades de los objetos, como el color, la posición, la redondez, la forma, el tamaño, el número de esquinas. Por ejemplo, un niño se da cuenta de que el plato es redondo.

Cardinalidad indica cuántas cosas hay en un conjunto. Al contar un conjunto de objetos, la última palabra de la secuencia de conteo nombra la cantidad de ese conjunto.

Clasificar es ordenar los objetos o símbolos en grupos de acuerdo con alguna propiedad.

Representación Concreta es un gráfico/tabla en el que se organizan objetos físicos o imágenes.

Datos son información, a menudo en forma de hechos o cifras, logrados a partir de experimentos o encuestas, que se usan como base para hacer cálculos o sacar conclusiones.

Extender (un patrón) significa continuar por una distancia, en este caso, el patrón; aumentar la longitud del patrón.

Figuras Geométricas son las figuras como triángulos, rectángulos, cuadrados, círculos, etc.

Gráficos muestran la información de manera organizada.

Emparejar significa hacer coincidir elementos u objetos que son idénticos.

Medida No Convencional es una unidad de medida cuyos valores pueden variar, como la longitud de los pies de una persona, los clips, los pasos o los bloques. Se diferencia de una unidad de medida estándar, como la pulgada o la libra, cuyos valores no varían.

Numerales son los símbolos escritos que representan un número; por ejemplo, “siete” es el numeral del número siete.

Correspondencia Uno a Uno es la capacidad de relacionar números/objetos con objetos. Por ejemplo, 4 tenedores con 4 cucharas.

Operaciones son procesos matemáticos como la suma, la resta, la multiplicación y la división.

Patrones son formas, órdenes o disposiciones regulares o repetitivas de objetos, sonidos o movimientos.

Términos Posicionales son palabras que describen a las personas, los lugares y los objetos en relación con otras cosas o en la forma en que un objeto está colocado o dispuesto, como dentro, fuera, debajo, encima, afuera, además, detrás, antes, después, etc.; por ejemplo, un niño dice: “He puesto el pocillo en la mesa”.

Procesos son una serie de acciones, cambios o funciones que entregan un resultado.

Cantidad es una cantidad, medida o número; por ejemplo, ¿cuántos coches hay en una caja?

Recuento Racional consiste en hacer coincidir cada nombre de número con un objeto de una colección; sincronizar el recuento de memoria con la correspondencia de uno a uno².

Contar de Memoria es recitar los nombres de los números en orden de memoria.¹⁷

Set es un grupo de objetos.

Razonamiento Espacial es un sentido de los objetos y de cómo se relacionan entre sí en términos de su posición o dirección.

Ordenar significa clasificar objetos que comparten ciertos atributos. Por ejemplo, poner todos los bloques rojos en un grupo y todos los azules en otro.

Herramientas de Medición Estándar son herramientas como reglas, varas de medir, balanzas, termómetros. Se usan para medir la longitud, la altura, el peso, la temperatura, etc.

Subitizar significa contar elementos en grupos. Por ejemplo, no contar elementos individualmente. Usar la visualización es reconocer una cantidad en lugar de contarla. Por ejemplo, cuando alguien tira los dados en un juego y sabe al instante lo que ha salido sin contar cada punto del dado, esa persona está subitizando.

Símbolos son gestos o signos impresos que representan cantidades o números en matemáticas. Por ejemplo, el uso de tres dedos, tres puntos o líneas garabateadas para representar “tres”.

Figuras Tridimensionales (cuerpos geométricos) son figuras sólidas, como cubos, cilindros, esferas y conos.

Figuras Bidimensionales (figuras geométricas) son figuras con superficies planas, como círculos, triángulos, cuadrados, etc.

¹⁶ Copley, J.V. (2009). El infante y las matemáticas, 2^{da} edición. Washington, D.C.: NAEYC.

¹⁷ Instituto Erikson. (2013). Grandes Ideas de las Primeras Matemáticas: Lo que necesitan saber los profesores de niños pequeños, 1^{era} Edición, Londres, Inglaterra: Pearson.

ASPECTO 1: CONTEO Y CARDINALIDAD

MATEMÁTICAS

ASPECTO 1: CONTEO Y CARDINALIDAD

Concepto 1: Contar en Voz Alta

El niño cuenta en voz alta y usa palabras numéricas en sus conversaciones diarias.

Para que los niños comprendan cómo se cuenta, necesitan entornos ricos en lenguaje matemático y que les ofrezcan diversas oportunidades para contar de una manera que les resulte significativa, estimulante y divertida.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Muestra interés y conciencia de contar.

- Participa en actividades de conteo.
- Experimenta y utiliza los números y el conteo en el juego.

b. Cuenta de memoria de cero a diez y más con una precisión cada vez mayor.¹⁸

- Canta canciones para contar.
- Dice o hace señas hasta diez mientras juega a las escondidas.
- Cuenta hasta veinte mientras se enjabona las manos al lavarse las manos.

¹⁸ Clements, D.H. (2009). Aprendizaje y enseñanza de las primeras matemáticas: El enfoque de las trayectorias de aprendizaje. Nueva York, NY: Routledge.

MATEMÁTICAS

ASPECTO 1: CONTEO Y CARDINALIDAD

Concepto 2: Conoce los Nombres de los Números y Símbolos

El niño identifica los números y usa las palabras numéricas en las actividades diarias.

Para que el niño comprenda los nombres y los símbolos de los números, los materiales y las oportunidades para el pensamiento matemático deben estar integrados en una variedad de experiencias de aprendizaje para que los niños tengan la oportunidad de explorar y jugar con los números y las cifras a lo largo del día, en todo el plan de estudios y en casa.¹⁹

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

- a. **Usa números y símbolos numéricos en el contexto de Rutinas diarias, actividades y juegos.**
 - Dibuja una línea serpenteante y dice: “Este es mi número de teléfono”.
 - Mira el anuncio del supermercado y dice: “Las naranjas están de oferta por tres dólares”.
- b. **Usa y crea símbolos para representar números.**
 - Levanta cuatro dedos cuando se le pregunta: “¿Cuántos años tienes?”
 - Usa botones y otros elementos manipulables para representar números.
- c. **Usa diversos materiales (por ejemplo, arcilla, arena, crema de afeitar) para escribir y formar números y símbolos similares a los números.**
 - Escribe una factura mientras juega al restaurante y dice: “Debes diez dólares”.
 - Traza líneas en la mesa de arena y dice: “Escribí el número uno”.
- d. **Identifica los números del cero al diez.**
 - Nombra algunos números al leer un libro.
 - Reconoce los números en el entorno; por ejemplo, los letreros, la tienda de comestibles, los números de las habitaciones.
 - Muestra los números en su camisa y dice: “Tengo un dos y un cinco en mi camisa”. (Los números pueden ser otros).
- e. **Diferencia algunos números escritos de las letras escritas.**
 - Describe el número ocho como una pista de carreras.
 - Dice: “El cuatro parece la letra H a la que le falta una pata”.

¹⁹ Moomaw, S. & Hieronymus, B. (2011). Más que contar: Actividades matemáticas para preescolar y kínder. St. Paul, MN: Red Leaf Press.

MATEMÁTICAS

ASPECTO 1: CONTEO Y CARDINALIDAD

Concepto 3: Compara Números y Cantidades

El niño aplica una serie de estrategias, como emparejar o contar, para comparar conjuntos de objetos.

Los niños desarrollan la comprensión de los números a través de experiencias prácticas, usando una variedad de objetos que se encuentran en el hogar, el entorno de aprendizaje y la naturaleza. Para entender los números y las cantidades que representan, los niños pequeños necesitan experiencias diarias que impliquen la comparación de grupos de objetos de una manera que sea personalmente significativa, desafiante y divertida.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Compara dos sets de objetos usando términos como mayor que, menor que o igual que.

- Observa los bloques de un amigo y dice: “Yo tengo más bloques que tú”.
- Compara un coche por cada persona para ver si hay menos coches o personas.

MATEMÁTICAS

ASPECTO 1: CONTEO Y CARDINALIDAD

Concepto 4: Conteo para Decir el Número de Objetos

El niño utiliza las palabras numéricas y el conteo para identificar la cantidad.

El desarrollo de la comprensión de los números comienza con experiencias prácticas en las que se usa una variedad de objetos que se encuentran en el hogar, el entorno de aprendizaje y la naturaleza. Para comprender “cuánto” y explorar las relaciones numéricas, los niños necesitan tener experiencias diarias que impliquen el conteo de formas que sean personalmente significativas, desafiantes y divertidas¹.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

- a. **Identifica cantidades de tres a cinco objetos sin contar usando la aproximación visual (Subitizar).**
 - Ve y etiqueta colecciones de uno a tres con un número.²⁰
 - Mira una pila de bloques y dice: “Hay cuatro bloques”.
- b. **Demuestra la capacidad de emparejar un objeto con otro en un grupo (correspondencia uno a uno).**
 - Relaciona una taza con cada plato en la mesa durante la comida.
 - Reconoce que hay un zapato para cada pie.
- c. **Cuenta grupos de objetos utilizando una palabra numérica para cada objeto (Conteo racional).**
 - Asigna un nombre numérico a los coches de la alfombra, “uno, dos, tres, cuatro, cinco”.
 - Cuenta cuatro pajillas para los cuatro niños de la mesa.
- d. **Cuenta una colección de hasta diez elementos usando la última palabra de conteo para decir: “¿Cuántos?” (Cardinalidad)**
 - Cuenta seis huevos. Cuando el adulto pregunta, “¿Cuántos?” el niño responde, “seis”.
 - Cuenta y responde, “siete” cuando el profesor pregunta: “¿Cuántos niños hay hoy aquí?”
- e. **Relaciona los números con las cantidades usando elementos manipulables.**
 - Hace girar una ruleta, cae en el cinco y se mueve cinco pasos.
 - Relaciona tres objetos con el número tres.

²⁰ Copley, J.V. (2009). El infante y las matemáticas, 2^{da} edición. Washington, D.C.: NAEYC.

ASPECTO 2: OPERACIONES Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO

MATEMÁTICAS

ASPECTO 2: OPERACIONES Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO

Concepto 1: Explora la Suma y la Resta

El niño reconoce la adición como la suma y la sustracción como la resta.

El desarrollo de la comprensión de un número comienza con experiencias prácticas en las que se usan diversos objetos que se encuentran en el hogar, en el entorno de aprendizaje y en la naturaleza. Para comprender los números y descubrir las relaciones numéricas, los niños necesitan tener oportunidades para describir los cambios que se producen al juntar o separar conjuntos de objetos (por ejemplo, bloques, animales, personajes de juguete).

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

- a. Reconoce que la suma aumenta el número de objetos en un grupo.**
 - Agrega un bloque a la pila de bloques y dice: “Ahora tengo más”.
 - Añade otra rodaja de manzana al plato y dice: “Ahora tengo dos”.
- b. Describe los cambios en dos o más sets de objetos cuando se combinan.**
 - Reconoce que tres coches y dos camiones son un total de cinco vehículos.
 - Junta los crayones rojos, amarillos y azules y dice cuántos crayones hay.
- c. Reconoce que quitar (restar) disminuye el número de objetos de un grupo**
 - Se come una rodaja de manzana y dice: “Solo me queda una”.
 - Le da unas canicas a un amigo y dice: “Ahora tengo menos”.
- d. Describe los cambios en un set de objetos cuando se separan en partes.**
 - Juega con una bola de plástico y bolos y dice cuántos bolos se han caído y cuántos quedan en pie.
 - Le da dos uvas a un amigo y dice: “Ahora yo tengo dos uvas y tú tienes dos uvas”.
- e. Cuenta a partir del número mayor para sumar.**
 - Reconoce inmediatamente un **set** de dos y luego cuenta en tres, cuatro, cinco a medida que se añaden objetos al conjunto.

MATEMÁTICAS

ASPECTO 2: OPERACIONES Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO

Concepto 2: Patrones

El niño reconoce, fija, duplica, amplía, describe y crea patrones.

El reconocimiento y la investigación de patrones son componentes importantes del desarrollo del niño. La habilidad del niño para trabajar con **patrones** es la precursora del pensamiento matemático, especialmente de los **procesos algebraicos**. Los niños necesitan oportunidades frecuentes para participar en actividades relacionadas con patrones, como jugar con sonidos y movimientos repetitivos o notar patrones en texturas e imágenes.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Reconoce patrones en el mundo real.

- Sigue y recuerda los movimientos de canciones y rimas conocidas.
- Reconoce patrones en la ropa. “Mira, las rayas de tu camisa van de rojo, azul, rojo, azul”.
- Anticipa lo que viene a continuación en la rutina diaria.

b. Arregla patrones simples.

- Ve una hilera de bloques: rojo, azul, rojo, rojo el niño dice: “Oye algo está mal, ese bloque debería ser azul”.
- Observa que los elementos manipulables de insectos de sus compañeros están alineados como mariposa, mariquita, mariposa y grillo y dice: “la mariquita viene después de la mariposa”.

c. Duplica patrones simples.

- Hace coincidir un patrón en un dibujo para hacer un collar de perlas formadas.
- Imita un patrón en una actividad rítmica como pisar, aplaudir, pisar y aplaudir.

d. Extiende patrones.

- Coloca las siguientes dos fichas, una arriba y otra abajo cuando se le muestra una serie de fichas con una arriba, una abajo, una arriba, una abajo.
- Extiende un patrón rítmico respondiendo a lo que viene después: palmada, palmadita, pisada, palmada, palmadita, -_____.

e. Crea patrones.

- Construye una carretera que alterna bloques unitarios de diferentes tamaños y formas.
- Crea un patrón sencillo usando conchas.

f. Describe similitudes y diferencias en los patrones.

- Dice: “Siempre nos lavamos las manos después de entrar, pero hoy hemos bebido antes”.
- Dice: “Mi camisa tiene dos rayas rojas y una azul, tu camisa tiene una raya verde y una roja”.

ASPECTO 3: MEDICIÓN Y DATOS

MATEMÁTICAS

ASPECTO 3: MEDICIÓN Y DATOS

Concepto 1: Ordena y Clasifica

El niño clasifica y agrupa los objetos según una serie de atributos.

Reconocer las relaciones entre los objetos, las personas y los acontecimientos les permite a los niños pequeños hacer generalizaciones y predicciones más allá de la información de la que disponen directamente. La capacidad de pensar de forma lógica y de razonar (resolver problemas) se extiende más allá de los límites matemáticos

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

- a. **Ordena y clasifica objetos por uno o varios atributos (por ejemplo, tamaño, color, forma, textura, uso).**
 - Selecciona todos los libros sobre bichos de la biblioteca.
 - Pone juntos los objetos que tienen el mismo uso (por ejemplo, pone todos los vehículos en una pila y todos los bloques en otra pila)
 - Clasifica los objetos rugosos y lisos en dos montones distintos.

- b. **Explica cómo se clasificaron los objetos en grupos.**
 - Dice: “Puse todos estos juntos [helicóptero, abeja, avión, pájaros] porque todos vuelan”.
 - Clasifica los botones y dice: “Todos estos tienen dos agujeros. Estos tienen cuatro agujeros”.
 - Usa las etiquetas durante la limpieza para determinar dónde están colocados los objetos.

MATEMÁTICAS

ASPECTO 3: MEDICIÓN Y DATOS

Concepto 2: Análisis de Datos

Con la ayuda del niño, éste recoge, organiza, muestra y describe los datos pertinentes.

Para aprovechar este punto fuerte, los adultos deben facilitar las oportunidades que tienen los niños de hacer preguntas, **ordenar y clasificar** objetos, recopilar y mostrar información y hablar de lo que les resulta significativo.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Hace preguntas para recoger datos medibles.

- Pregunta: “¿Cuál es tu color favorito?”. El niño usa una foto para indicar su color favorito en un **gráfico** de la clase.
- Hace una encuesta en el salón de clases con la pregunta: “¿Te gusta la leche de chocolate o la blanca?”.

b. Muestra datos para responder a preguntas sencillas sobre sí mismo o sobre el entorno.

- Hace marcas de recuento que representan el número de hermanos y hermanas que tienen.
- Se desplaza a una zona del salón de clases para indicar su voto para el siguiente juego a realizar.

c. Usa un lenguaje descriptivo para comparar datos en gráficos de imágenes u otras representaciones concretas.

- Observa el gráfico de una fruta seleccionada y dice: “A muchos niños les gustan los plátanos.”
- Identifica qué categoría tiene más, menos o el mismo número de objetos.

d. Analiza los datos de los cuadros y gráficos para responder las preguntas.

- Cuenta el número de niños que tienen una mascota y los que no la tienen para responder la pregunta: “¿Hay más niños en nuestra clase que tengan una mascota o que no la tengan?”
- Observa la tabla de asistencia para determinar si hay más niños o niñas.
- Analiza los datos respondiendo: “¿Por qué crees que a más niños les gustan las manzanas rojas que las verdes?”

MATEMÁTICAS

ASPECTO 3: MEDICIÓN Y DATOS

Concepto 3: Mediciones

El niño usa la medición para describir y comparar objetos del entorno.

Desde una edad muy temprana, los niños comparan basándose en atributos y características observables. Involucrar a los niños en actividades de medición les da la oportunidad de explorar, comparar y discutir el uso de la medición en su entorno.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

- a. **Compara objetos y usa términos (por ejemplo, más ligero, más pesado, más caliente, más lento).**
 - Dice: “Mi coche va más rápido que el tuyo.
 - Exclama: “No puedo tirar de la carreta. Los bloques son demasiado pesados. Sácalos”. Dice: “Necesito una caja más grande para estos muñecos”.
- b. **Usa unidades de medida no estándar (por ejemplo, manos, cuerpos, recipientes) para estimar atributos medibles.**
 - Mide cuántos recipientes pequeños se necesitan para llenar un recipiente grande en la mesa de agua.
 - Usa los brazos extendidos para medir una puerta.
 - Corta un trozo de hilo que cree que será lo suficientemente largo para rodear una calabaza.
- c. **Usa diversas herramientas de medición estándar para realizar tareas de medición sencillas.**
 - Toma una cinta métrica y finge que mide objetos en una habitación.
 - Ayuda a medir tazas de harina para el pan.
 - Ayuda a medir una puerta con una cinta de medir para ver si cabe una silla de ruedas.
- d. **Ordena los objetos según sus atributos medibles.**
 - Coloca las muestras de color púrpura (como las de una tienda de pintura) en orden del más claro al más oscuro.
 - Coloca los bloques en orden de altura.
- e. **Usa el vocabulario adecuado para describir el tiempo y la secuencia relacionados con las Rutinas diarias (por ejemplo, mañana, ayer, siguiente, esta mañana).**
 - Dice: “Después de la comida, vamos para afuera”.
 - Responde adecuadamente cuando se le pregunta: “¿Qué hiciste esta mañana?”
 - Relata una secuencia de eventos de un viaje a la escuela.

ASPECTO 4: GEOMETRÍA

MATEMÁTICAS

ASPECTO 4: GEOMETRÍA

Concepto 1: Figuras

El niño reconoce nombres y describe figuras comunes y sus propiedades.

La geometría para los niños pequeños implica observar, jugar e investigar intencionalmente las formas que se encuentran en su entorno. Desde la infancia, los niños comparan los objetos según su forma. Esta familiaridad es la base para experiencias de aprendizaje más complejas relacionadas con la forma, la posición y la orientación en el espacio²¹.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Reconoce figuras geométricas básicas cuando se presentan en distintas orientaciones²².

- Al leer un libro, señala una puerta en un dibujo cuando se le pide que señale algo que es un rectángulo.
- Exclama: “¡Mis botones son círculos!”.

b. Usa los nombres de las figuras geométricas al describir objetos que se encuentran en el entorno.

- Dice: “Tengo un óvalo rosa” cuando juega al Bingo de las Figuras.
- Pregunta: “¿Me pasas otro bloque cuadrado?”
Dice: “Mira, la señal de alto es un octágono”.

c. Crea figuras bidimensionales durante el juego.

- Usa los brazos para formar un círculo que represente el sol.
- Usa el dedo para dibujar figuras básicas en la crema de afeitarse o en la arena.

d. Crea figuras tridimensionales (sólidos) durante el juego.

- Usa bloques de varios tamaños y formas para crear una estructura.
- Usa arcilla o plastilina para crear una oruga.

e. Compara, describe, analiza y clasifica objetos bidimensionales y tridimensionales del entorno usando un lenguaje matemático formal e informal con indicaciones y apoyo basado en sus atributos.

- Describe formas en una caja de cartón, por ejemplo: “Siento los lados. Esta se siente como un cuadrado. Esta es redonda”.
- Dice: “La pelota no tiene esquinas, pero la caja de zapatos sí”.

²¹ Hawes, Z., LeFevre, J., Xu, C. & Bruce, C.D. (2015). Rotación mental con objetos tangibles tridimensionales: Una nueva medida sensible a las diferencias de desarrollo en niños de 4 a 8 años. *Mente, Cerebro y Educación*, 9 (1). Obtenido de <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/mbe.12051/abstract>

²² Hawes, Z. et al. (2015). Rotación Mental con Objetos Tangibles Tridimensionales: Una Nueva Medida Sensible a las Diferencias de Desarrollo en Niños de 4 a 8 Años. *Mente, Cerebro y Educación*, 10-18.

MATEMÁTICAS

ASPECTO 4: GEOMETRÍA

Concepto 2: Razonamiento Espacial

El niño usa y demuestra la comprensión de los términos posicionales.

La geometría para los niños pequeños implica observar, jugar e investigar intencionadamente las formas que se encuentran en su entorno. Los niños realizan comparaciones **espaciales** espontáneas mediante el uso de vocabulario como: **términos de ubicación/posición**, movimiento, distancia y transformación. Esta familiaridad es la base para experiencias de aprendizaje más complejas relacionadas con la forma, la posición y la orientación en el espacio.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

- a. **Usa y responde al lenguaje espacial (por ejemplo, entre, dentro, debajo, encima, detrás).**
 - Se mueve al lado de Jaime cuando se le pide que se ponga al lado de un amigo.
 - Le dice a su amigo: “Vamos a jugar debajo de la resbaladilla”.

- b. **Describe con precisión matemática la posición o ubicación relativa de los objetos en relación consigo mismo o con otros objetos.**
 - Mientras está de pie junto al lavabo, el niño dice a su amigo: “Ponte detrás de mí, es mi turno”.
 - Nota un cachorro entre dos niños en una foto de una revista y dice: “El cachorro está en el centro”.
 - Se da cuenta de que, al hacer un rompecabezas, debe voltear o girar la pieza para que encaje.

Integración

La página de integración muestra ejemplos de estrategias, actividades y experiencias que un proveedor de cuidados adulto podría ofrecer para apoyar la integración de Introducción al Aprendizaje y el Lenguaje y la Alfabetización en el Estándar de Matemáticas.

MATEMÁTICAS	
INTEGRACIÓN - ASPECTO 1: CONTEO Y CARDINALIDAD	
Introducción al Aprendizaje - Acciones que incorporarían la Introducción al Aprendizaje en las Matemáticas.	Lenguaje y Alfabetización - Acciones que incorporarían el Lenguaje y la Alfabetización a las Matemáticas.
<p>1. Facilita la investigación de aviones porque la clase tenía curiosidad por saber cuántos aviones sobrevolaban su patio de recreo. Durante el año, con el apoyo de los profesores, los niños contaron el número de aviones que sobrevolaron su patio cada día.</p>	<p>1. Les ayuda a los niños a hacer un gráfico y refuerza el vocabulario matemático (por ejemplo, mayor que, menor que, “el martes tenía más trenes que el jueves”) para ayudar a contar la historia sobre el número de trenes que pasaron por el patio de recreo en el transcurso de una semana. El profesor llevó a la clase libros de no ficción sobre trenes²³.</p>
<p>2. Comentarios sobre la perseverancia de los niños en completar la tarea de mover las sillas en el área de bloques para crear los asientos en un autobús para la primera, segunda y tercera filas.</p>	<p>2. Se une a los niños en el “avión” y hace de asistente de vuelo y pregunta “¿Qué quieren beber los pasajeros de la primera fila? ¿Qué quieren beber los pasajeros de la segunda fila?”. A continuación, el cuidador escribe las respuestas en un papel, para que otro niño actúe como segundo asistente de vuelo: “Necesitamos cinco leches, tres jugos de naranja y tres paquetes de queso en tiras”.</p>

²³ Zambrzycka, J. (2014). Mejorando el rendimiento matemático de los preescolares: La naturaleza de los aportes espaciales de los educadores de la primera infancia. Scholars Commons at Laurier. Obtenido de <http://scholars.wlu.ca/etd/1656/>.

MATEMÁTICAS

INTEGRACIÓN - ASPECTO 2: OPERACIONES Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO

Introducción al Aprendizaje - Acciones que incorporarían la Introducción al Aprendizaje en las Matemáticas.

Lenguaje y Alfabetización - Acciones que incorporarían el Lenguaje y la Alfabetización a las Matemáticas.

1. Dice: “Tengo cuatro galletas, pero hay ocho niños. ¿Cómo vamos a resolver este problema y asegurarnos de que todos reciban la misma cantidad de galletas?”

1. Señala el patrón en un libro como Oso Polar, Oso Polar o Me fui de Paseo y pregunta: “¿Has notado un patrón en el libro? ¿Qué patrón escuchas?”

2. Menciona: “Avery, has trabajado mucho tiempo haciendo una fila larga fila con un coche, una persona, un coche, una persona. Estás haciendo un patrón. ¿Qué viene después en tu patrón?”

2. Apoya a los niños para que usen materiales interesantes en el espacio matemático. El primer niño saca tres botones del cubo y el segundo niño saca dos botones del cubo. Con la ayuda del profesor, los niños combinan sus botones y el proveedor de cuidados pregunta: “Cuando sumas tres botones y dos botones, ¿cuántos hay en total?” Los niños cuentan en voz alta uno, dos, tres, cuatro, cinco y dicen “cinco botones”. A continuación, el proveedor de cuidados les sugiere que hagan un dibujo de su descubrimiento al combinar los números.

MATEMÁTICAS

INTEGRACIÓN - ASPECTO 3: MEDICIÓN Y DATOS

Introducción al Aprendizaje - Acciones que incorporarían la Introducción al Aprendizaje en las Matemáticas.

1. Invita a los niños a cortar cada uno un cordel que estimen que dará la vuelta al árbol cuando los niños expresen su curiosidad por la circunferencia del árbol fuera del salón de clases. Cada uno de ellos intenta enrollar su cuerda alrededor del árbol para ver quién se acerca más a la longitud correcta.

2. Observa que un niño está midiendo las tablas con cubos de conexión: “Me he dado cuenta de que has pasado mucho tiempo midiendo las tablas con los cubos de conexión. ¿Por qué quisiste medir las mesas? ¿Qué otras cosas te gustaría medir? ¿Qué otros objetos podrías usar para medir?”.

Lenguaje y Alfabetización - Acciones que incorporarían el Lenguaje y la Alfabetización a las Matemáticas.

1. La profesora les pidió a los niños que se llevaran sus cuerdas a casa y vieran si tenían algo en casa de la misma longitud que la cuerda. Se les pide a sus familias que les ayuden a contar una historia, mediante un dibujo o un dictado, de lo que han medido.

2. Facilíteles a los niños el análisis de un gráfico para descubrir que siete de los niños tenían perros, dos tenían gatos y uno tenía un perro y un gato. Concluyeron que los perros eran más populares que los gatos.

MATEMÁTICAS

INTEGRACIÓN - ASPECTO 4: GEOMETRÍA

Introducción al Aprendizaje - Acciones que incorporarían la Introducción al Aprendizaje en las Matemáticas.

1. Observa cómo los niños usan los tubos de toallas de papel para imprimir círculos en el papel con pintura. Sumergieron el extremo del tubo en la pintura y crearon muchos círculos en el papel. Durante una conversación con algunos de los niños, el proveedor de cuidados describe: "Oh, mira, el tubo se llama cilindro y el extremo imprime círculos", luego trae otras formas tridimensionales y pregunta: "¿Cuál podría imprimir un cuadrado? ¿Cómo podemos averiguarlo?"

2. Les proporciona a los niños una variedad de materiales encontrados para crear su propio juego de bloques único después de que los niños hayan pasado varias semanas trabajando con un juego de bloques de la clase. Posteriormente, los niños usan el nuevo juego de bloques para crear su nueva estructura.

Lenguaje y Alfabetización - Acciones que incorporarían el Lenguaje y la Alfabetización a las Matemáticas.

1. Presenta dos nuevos libros a los niños, *La Forma de las Cosas* y *Formas de Ratón*. La clase participó en varias actividades de lectura de diálogo a lo largo de la semana. El viernes, la clase dio un paseo de "formas" por el barrio para buscar formas en su comunidad. Durante el paseo, un niño vio un limón en el árbol y dijo: "Eso es una esfera". El cuidador le preguntó al niño: "¿Cómo sabes que es una esfera?". El niño respondió: "Es redondo, pero no plano".

2. Pregunta "¿Qué crees que cabría en este guante?" después de leer *El Guante*, y recoge guantes infantiles para que los niños las comparen por su tamaño.

Alineamiento

Dentro de la Matriz de Alineamiento hay códigos que hacen referencia al Marco de Resultados de Aprendizaje Temprano de Head Start, las *Directrices de Arizona para Bebés e Infantes* y los Estándares de Kínder de Arizona.

Códigos de Referencia para el Marco de Resultados de Aprendizaje Temprano de Head Start

- ATL - Introducción al Aprendizaje
- C - Cognición
- LC - Lenguaje y Comunicación
- LIT - Alfabetización
- LR - Lógica y Razonamiento
- MATH - Pensamiento Matemático
- PMPD - Desarrollo Perceptual, Motor y Físico
- SCI - Investigación Científica
- SE - Desarrollo Socioemocional

Códigos de Referencia para las Directrices de Desarrollo del Bebé y del Infante:

- ATL - Introducción al Aprendizaje
- CD - Desarrollo Cognitivo
- LDC - Desarrollo del Lenguaje y Comunicación
- PHD - Salud Física y Desarrollo
- SED - Desarrollo Socioemocional

Códigos de Referencia para Estándares de Matemáticas en Kínder

- CC - Estándares de Lenguaje de Kínder
- OAT - Operaciones y Pensamiento Algebraico
- MP - Prácticas de Matemáticas
- MD - Medidas y Datos
- G - Geometría

MATEMÁTICAS

ALINEAMIENTO - ASPECTO 1: CONTEO Y CARDINALIDAD

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Desarrollo Cognitivo	Cuenta en Voz Alta	Conteo y Cardinalidad	Conteo y Cardinalidad
Busca objetos perdidos o escondidos.	Muestra interés y conciencia al contar.	Cuenta oralmente o por señas hasta al menos 20 uno por uno.	<p>Cuenta hasta 100 por unidades y por decenas. Escribe los números del 0 al 20.</p> <p>Representa un número de objetos con un número escrito del 0 al 20.</p>
<p>Usa sonidos, signos o palabras para diversos fines. (LDC)</p> <p>Usa objetos de forma novedosa o juega a imitar.</p> <p>Usa la imitación o el juego de simulación para expresar su creatividad e imaginación.</p> <p>Reconoce personas, lugares y cosas conocidas.</p>	<p>Cuenta de memoria de cero a diez y más con creciente precisión.</p> <p>Usa números y símbolos numéricos en el contexto de Rutinas diarias, actividades y juegos</p> <p>Usa y crea símbolos para representar números.</p> <p>Identifica números del cero al diez.</p> <p>Diferencia algunos números escritos de las letras escritas.</p>	<p>Reconoce y, con ayuda, escribe algunos números hasta diez.</p> <p>Reconoce y, con ayuda, escribe algunos números hasta diez.</p> <p>Asocia un número de objetos con un número escrito de 0 a 5.</p> <p>Reconoce y, con ayuda, escribe algunos números hasta diez.</p> <p>Reconoce y, con ayuda, escribe algunos números hasta diez.</p>	

MATEMÁTICAS

ALINEAMIENTO - ASPECTO 1: CONTEO Y CARDINALIDAD

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Desarrollo Cognitivo	Compara números y cantidades	Conteo y Cardinalidad (C/MD)	Conteo y Cardinalidad
<p>Presta atención a las personas y a los objetos.</p> <p>Usa diferentes acciones sobre los objetos. (PHD)</p>	<p>Compara dos sets de objetos utilizando términos como mayor que, menor que o igual que.</p> <p>Identifica cantidades de tres a cinco objetos sin contar usando la aproximación visual (subitizar).</p>	<p>Identifica si el número de objetos de un grupo es mayor, menor o igual que los objetos de otro grupo para un máximo de 5 objetos.</p> <p>Reconoce instantáneamente, sin contar, pequeñas cantidades de hasta 5 objetos y dice o escribe el número.</p>	<p>Identifica si el número de objetos de un grupo es mayor, menor o igual que el número de objetos de otro grupo. (Incluye grupos de hasta diez objetos.)</p> <p>Compara dos números entre 0 y 10 presentados como números escritos.</p>

<p>Escucha con interés el lenguaje de los demás (CD)</p>	<p>Demuestra la capacidad de emparejar un objeto con otro en un grupo (Correspondencia uno a uno).</p> <p>Cuenta grupos de objetos usando una palabra numérica para cada objeto (Conteo Racional).</p> <p>Cuenta un conjunto de hasta diez elementos usando la última palabra de conteo para decir: “¿Cuántos?” (Cardinalidad).</p> <p>Relaciona los números con las cantidades mediante el uso de elementos manipulables.</p>	<p>Al contar objetos, dice o señala los nombres de los números en orden, emparejando una palabra numérica que corresponde con un objeto, hasta por lo menos 10.</p> <p>Comprende que el último número dicho representa el número de objetos del conjunto.</p> <p>Cuenta con precisión hasta 5 objetos en una configuración dispersa.</p> <p>Cuenta y responde a preguntas del tipo “¿Cuántos?” para aproximadamente 10 objetos.</p> <p>Asocia un número de objetos con un número escrito de 0 a 5.</p>	<p>Al contar objetos, dice los nombres de los números en el orden estándar haciendo coincidir cada objeto con uno y solo un nombre de número y cada nombre de número con uno y solo un objeto.</p> <p>Cuando cuenta objetos, dice los nombres de los números en el orden estándar haciendo coincidir cada objeto con uno y solo un nombre de número y cada nombre de número con uno y solo un objeto.</p> <p>Cuenta para responder” a preguntas sobre “¿cuántos?” cuando 20 o menos objetos están dispuestos en una línea, un conjunto rectangular o un círculo, o hasta 10 cosas en una configuración dispersa; dado un número del 1 al 20, cuenta esa cantidad de objetos.</p> <p>Identifica si el número de objetos de un grupo es mayor, menor o igual que el número de objetos de otro grupo; (incluye grupos de hasta diez objetos)</p>
---	--	--	---

MATEMÁTICAS

ALINEAMIENTO - ASPECTO 2: OPERACIONES Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
<p>Desarrollo Cognitivo</p>	<p>Explora la Suma y la Resta</p>	<p>Operaciones y Pensamiento Algebraico (C/MD)</p>	<p>Operaciones y Pensamiento Algebraico</p>
<p>Hace que las cosas sucedan y observa los resultados o repite la acción.</p> <p>Muestra capacidad para adquirir y procesar información nueva.</p> <p>Busca objetos perdidos o escondidos.</p> <p>Recuerda y usa la información en situaciones nuevas.</p>	<p>Reconoce que la suma aumenta el número de objetos en un grupo.</p> <p>Describe los cambios que se producen en dos o más conjuntos de objetos cuando se combinan.</p> <p>Reconoce que quitar (restar) disminuye el número de objetos de un grupo.</p> <p>Describe los cambios en un conjunto de objetos cuando se separan en partes. Cuenta a partir del número mayor para sumar.</p>	<p>Representa la suma y la resta de diferentes maneras, como con los dedos, objetos y dibujos.</p> <p>Resuelve problemas de adición y sustracción. Suma y resta hasta 5 o desde un número dado.</p> <p>Con la ayuda de un adulto, comienza a usar el conteo a partir del número mayor para sumar.</p>	<p>Representa concretamente la suma y la resta.</p> <p>Resuelve problemas de adición y sustracción de palabras y suma y resta con 10.</p> <p>Descompone números menores o iguales a 10 en pares en más de un sentido (por ejemplo, usando los dedos, objetos, símbolos, marcas de conteo, dibujos, expresiones).</p> <p>Suma y resta con fluidez hasta 5.</p>

MATEMÁTICAS

ALINEAMIENTO - ASPECTO 2: OPERACIONES Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Desarrollo Cognitivo	Patrones	Operaciones y Pensamiento Algebraico (C/MD)	Prácticas Matemáticas
<p>Presta atención a los colores, las formas, los dibujos o las imágenes.</p>	<p>Reconoce patrones en el mundo real.</p> <p>Arregla patrones sencillos.</p> <p>Duplica patrones simples. Extiende patrones simples.</p> <p>Crea patrones simples Describe similitudes y diferencias en patrones.</p>	<p>Completa los elementos que faltan en patrones simples.</p> <p>Duplica patrones simples en un lugar diferente al demostrado, como hacer el mismo patrón de colores alternos con bloques en una mesa que fue demostrado en la alfombra.</p> <p>Extiende patrones, como hacer una torre de 8 bloques con el mismo patrón que se hizo con 4 bloques.</p> <p>Identifica la unidad central de patrones que se repiten secuencialmente, como el color en una secuencia de bloques rojos y azules alternados.</p>	<p>Busca y utiliza la estructura.</p> <p>Los alumnos competentes en matemáticas usan la estructura y los patrones para ayudar a establecer conexiones entre las ideas o los conceptos matemáticos cuando dan sentido a las matemáticas.</p>

MATEMÁTICAS

ALINEAMIENTO - ASPECTO 3: MEDICIÓN Y DATOS

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Desarrollo Cognitivo	Ordena y Clasifica	Medición	Medición y Datos
<p>Explora las características de los objetos de distintas formas. (ATL)</p> <p>Muestra motivación y curiosidad por aprender. (ATL)</p>	<p>Ordena y clasifica objetos según uno o varios atributos (por ejemplo, tamaño, color, forma, textura, uso).</p> <p>Explica cómo se han clasificado los objetos en grupos.</p> <p>Hace preguntas para recoger datos medibles.</p>	<p>Compara u ordena hasta cinco objetos con base en sus atributos medibles, como la altura o el peso.</p> <p>Usa el lenguaje comparativo, como el más bajo, el más pesado o el más grande.</p> <p>Plantea preguntas que pueden responderse mediante una investigación, como “¿Qué necesitan las plantas para crecer?” o “¿De qué países vienen los niños de nuestra clase?” (SR)</p>	<p>Clasifique los objetos en las categorías dadas; cuente el número de objetos en cada categoría y ordene las categorías por conteo. (Limite el recuento de las categorías para que sea menor o igual a 10).</p> <p>Describe los atributos medibles de un mismo objeto (por ejemplo, la longitud y el peso).</p> <p>Compara directamente dos objetos con un atributo medible en común, para ver qué objeto tiene “más de”/“menos de” el atributo, y describe la diferencia (por ejemplo, compara directamente la longitud de diez cubos con un lápiz y describe uno como más largo o más corto). <i>Compara directamente las alturas de dos niños y describe a uno de ellos como más alto/bajo.</i></p>

<p>Participa y explora activamente su persona, sus objetos y su entorno. (ATL)</p> <p>Usa sonidos, gestos o palabras coherentes para comunicarse. (LDC)</p> <p>Se acerca y explora nuevas experiencias en entornos conocidos. (ATL)</p>	<p>Muestra datos para responder a preguntas sencillas sobre sí mismo o sobre el entorno.</p> <p>Usa un lenguaje descriptivo para comparar datos en gráficos de imágenes u otras representaciones concretas.</p>	<p>Representa fenómenos observables con imágenes, diagramas y modelos tridimensionales.</p> <p>Usa los sentidos y herramientas sencillas para observar, recopilar y registrar datos, como por ejemplo recopilar datos sobre la procedencia de las familias de los niños y crear un gráfico que muestre el número de niños de distintos países.</p> <p>Saca conclusiones, elabora explicaciones y verbaliza relaciones de causa y efecto.</p> <p>Comunica los resultados, las soluciones y las conclusiones a través de diversos métodos, como decirle a un adulto que las plantas necesitan agua para crecer o poner puntos en un mapa que muestren el número de niños de cada país.</p>	
--	---	--	--

MATEMÁTICAS

ALINEAMIENTO - ASPECTO 3: MEDICIÓN Y DATOS

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
<p>Explora las características de los objetos de distintas formas. (AL)</p>	<p>Analiza datos de tablas y gráficos para responder a preguntas.</p> <p>Compara objetos y usa términos como más largo-corto, más caliente-más frío y más rápido-más lento.</p> <p>Usa unidades de medida no estándar (por ejemplo, manos, cuerpo, recipientes) para estimar características medibles.</p> <p>Usa distintas herramientas de medición estándar para llevar a cabo tareas de medición sencillas.</p> <p>Ordena los objetos según sus características medibles.</p>	<p>Analiza e interpreta los datos y resume los resultados de la investigación.</p>	

MATEMÁTICAS

ALINEAMIENTO - ASPECTO 3: MEDICIÓN Y DATOS

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
	Medidas	Medición	Medición y Datos
Explorar las características de los objetos de distintas formas. (ATL)	<p>Compara objetos y usa términos como más largo-corto, más caliente-más frío y más rápido-más lento.</p> <p>Usa unidades de medida no estándar (por ejemplo, manos, cuerpo, recipientes) para estimar características medibles.</p> <p>Usa distintas herramientas de medición estándar para llevar a cabo tareas de medición sencillas.</p> <p>Ordena los objetos según sus características medibles.</p>	<p>Compara u ordena hasta 5 objetos con base en sus atributos medibles, como la altura y el peso.</p> <p>Usa un lenguaje comparativo, como por ejemplo, más corto, más pesado o más grande.</p> <p>Mide usando la misma unidad, como por ejemplo, juntar cubos a presión para ver la altura de un libro.</p>	<p>Describe las características medibles de un mismo objeto (por ejemplo, la longitud y el peso).</p> <p>Compara directamente dos objetos con una característica medible en común, para ver qué objeto tiene “más de”/“menos de” la característica, y describir la diferencia (por ejemplo, comparar directamente la longitud de diez cubos con un lápiz y describir uno como más largo o más corto).</p>
Comprende rutinas, reglas o limitaciones sencillas. (SE)	Usa el vocabulario adecuado para describir el tiempo y la secuencia relacionados con las Rutinas diarias.	<p>Muestra la capacidad de recordar (en orden) instrucciones de múltiples pasos. (LC)</p> <p>Muestra comprensión de la conversación relacionada con el pasado o el futuro. (LC)</p>	

MATEMÁTICAS

ALINEAMIENTO - ASPECTO 4: GEOMETRÍA

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
<p>Salud Física y Desarrollo</p>	<p>Razonamiento Espacial</p>	<p>Geometría y Sensibilidad Espacial</p>	<p>Geometría</p>
<p>Desarrolla una creciente capacidad para cambiar de posición y mover el cuerpo de un lugar a otro.</p> <p>Coordina los movimientos de los ojos y las manos.</p>	<p>Usa y responde al lenguaje espacial (por ejemplo, entre, dentro, debajo, encima, detrás).</p> <p>Describe con precisión matemática la posición relativa o la ubicación de los objetos en relación consigo mismo o con otros objetos.</p>	<p>Comprende y usa el lenguaje relacionado con la direccionalidad, el orden y la posición de los objetos, incluyendo arriba/abajo y delante/detrás.</p> <p>Sigue correctamente instrucciones que implican su propia posición en el espacio, como “Levántate” y “Avanza”.</p>	<p>Describe objetos del entorno usando nombres de figuras, y describe las posiciones relativas de estos objetos usando términos como encima, debajo, delante, detrás y al lado.</p> <p>Analiza y compara figuras bidimensionales y tridimensionales, en diferentes tamaños y orientaciones, usando un lenguaje informal para describir sus similitudes, diferencias, partes (por ejemplo, número de lados y vértices/“esquinas”) y otras características (por ejemplo, tener lados de igual longitud).</p>

MATEMÁTICAS

ALINEAMIENTO - ASPECTO 4: GEOMETRÍA

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Desarrollo Cognitivo	Formas	Geometría y Sentido Espacial	Geometría
<p>Usa los sentidos para explorar a las personas, los objetos y el entorno.</p> <p>Presta atención a los colores, las formas, los dibujos o las imágenes.</p>	<p>Reconoce figuras bidimensionales básicas cuando se presentan en diferentes orientaciones.</p> <p>Usa los nombres de las figuras geométricas al describir objetos que se encuentran en el entorno.</p> <p>Crea formas bidimensionales durante el juego, incluyendo la cinestesia de todo el cuerpo.</p> <p>Crea figuras tridimensionales (sólidos) durante el juego, incluyendo la cinestesia de todo el cuerpo.</p> <p>Compara, describe, analiza y clasifica objetos bidimensionales y tridimensionales del entorno usando un lenguaje matemático formal e informal con indicaciones y apoyo basado en sus atributos.</p>	<p>Nombra y describe figuras en términos de longitud de los lados, número de lados y número de ángulos.</p> <p>Nombra correctamente las figuras básicas independientemente de su tamaño y orientación.</p> <p>Analiza, compara y clasifica formas y objetos bidimensionales y tridimensionales de distintos tamaños.</p> <p>Describe sus similitudes, diferencias y otros atributos, como el tamaño y la forma.</p> <p>Crea y construye formas a partir de sus componentes.</p>	<p>Nombra correctamente las figuras, sin importar su orientación o tamaño total (por ejemplo, círculo, triángulo, cuadrado, rectángulo, rombo, trapecio, hexágono, cubo, cono, cilindro, esfera).</p> <p>Describe objetos del entorno usando nombres de figuras, y describe las posiciones relativas de estos objetos usando términos como encima, debajo, al lado, delante, detrás y al lado. Identifica las formas como bidimensionales (situadas en un plano, "planas") o tridimensionales ("sólidas").</p> <p>Analiza y compara figuras bidimensionales y tridimensionales, en diferentes tamaños y orientaciones, usando un lenguaje informal para describir sus semejanzas, diferencias, partes (por ejemplo, número de lados y vértices/"esquinas") y otros atributos (por ejemplo, tener lados de igual longitud).</p>

Diseño Universal para el Aprendizaje y Matemáticas

Múltiples Formas de Involucrar a los Estudiantes

El interés natural de los niños y su experiencia con los conceptos matemáticos se potencian cuando se utilizan las áreas de fuerza, interés y habilidad. Ayudarles a los niños a saber por qué son importantes las matemáticas y su conexión con ellas es una forma de aumentar el compromiso.

Múltiples Formas de Presentarle la Información a los Estudiantes

Cuando los niños reciben el “qué” de las matemáticas, se les ayuda a ver los grandes temas generales. Conceptos como la cantidad, la aritmética, las relaciones espaciales y la medición se representan a través de medios accesibles como los multimedia, el simbolismo, el lenguaje alternativo y el desarrollo del vocabulario.

Múltiples Formas que los Estudiantes tienen para Compartir lo que Entienden

Proporcionarles a los niños los métodos para expresar sus conocimientos matemáticos permitiéndoles utilizar sus mejores métodos de comunicación y sus opciones de herramientas, y proporcionarles el nivel de apoyo adecuado.

Adaptaciones Sugeridas para Matemáticas

- Cuente con elementos manipulables de tamaño variado y o que requieran el uso de modalidades sensoriales variadas.
- Modifique los elementos manipulables de la clase agregando controles que los estabilicen para facilitar su manipulación por parte de los niños (por ejemplo, agarres en los utensilios de escritura; velcro en las piezas de formas; velcro en los elementos para utilizar en los juegos de parejas).
- Invente una nueva canción al ritmo de una canción conocida (por ejemplo, una canción de formas con la melodía de “*Mary Had a Little Lamb*”).

ESTÁNDAR DE CIENCIAS



ESTÁNDAR DE CIENCIAS

Los niños pueden tener un pensamiento y enfoques científicos complejos para investigar el mundo, desarrollar nuevas ideas, colaborar con otros, resolver problemas, construir teorías y explorar con abundante curiosidad.²⁴

La ciencia, para los niños y sus cuidadores, es una búsqueda activa y abierta para construir nuevos conocimientos. Los niños se hacen preguntas y buscan respuestas para comprender el mundo que les rodea y aprenden participando activamente en experiencias, objetos reales y **fenómenos** naturales relevantes. Al buscar respuestas, los niños planifican, observan, predicen y sacan conclusiones. Las observaciones, predicciones, explicaciones y **conclusiones** de los niños deben ser respetadas y valoradas por sus cuidadores y pueden conducir a oportunidades significativas para desarrollar habilidades, conocimientos y relaciones.

Las experiencias de los niños con la **investigación** científica constituyen la base para la investigación y el pensamiento posteriores.

El aprendizaje a través de la indagación requiere la curiosidad del niño y la orientación de los adultos: planificar y preparar el entorno para la exploración científica, apoyar la investigación, provocar un pensamiento más profundo con preguntas reflexivas y participar en la indagación científica *con* los niños²⁵.

El Estándar de Ciencias está organizado en los siguientes Aspectos y Conceptos relacionados:

Aspecto 1: Investigación Científica y Aplicación

- Concepto 1: Exploración, Observaciones e Hipótesis
- Concepto 2: Investigación
- Concepto 3: Análisis y Conclusiones
- Concepto 4: Comunicación

²⁴ Bucher, E. & Hernandez, M. (2016). *Más allá de rebotar la pelota: Los niños pequeños y los profesores investigan la física. Niños pequeños*, 71(3). Obtenido de <http://www.naeyc.org/yc/article/bouncing-ball-physics>.

²⁵ Asociación Nacional de Profesores de Ciencias. (n.d.). *Educación científica en la primera infancia*. Obtenido de <http://www.nsta.org/about/positions/earlychildhood.aspx>

Definiciones del Estándar de Ciencias

Análisis consiste en dividir un todo (objeto, investigación o pensamiento) en partes para averiguar o estudiar las partes.

Atributos son características de una persona, lugar o cosa, o cualidades de los objetos, como el color, la posición, la redondez, la forma, el tamaño, el número de esquinas y los tipos de experiencias y exploraciones que el objeto puede permitir.

Conclusiones son explicaciones sobre un objeto, una idea o un suceso con base en la experiencia previa, los conocimientos previos y la investigación.

Respuesta cultural y lingüística se refiere a una práctica de calidad cuando los profesores promueven “el idioma del hogar de los niños, respetan (estiman) y valoran (aprecian) la cultura del hogar, y promueven y alientan la participación activa y el apoyo de todas las familias”²⁶ en el aprendizaje para que las experiencias y las actividades respondan mejor a las fortalezas individuales de los niños.

Herramientas digitales, también denominadas medios interactivos, son materiales digitales y analógicos (por ejemplo, programas de software, aplicaciones/apps, medios de transmisión y streaming, libros electrónicos, Internet y otras formas de contenido) que están “diseñados para facilitar el uso activo y creativo de los niños pequeños y para fomentar el compromiso social con otros niños y adultos”²⁷.

Gráficos son representaciones visuales de la información y del proceso de aprendizaje, desarrolladas para los niños y los cuidadores durante la investigación científica (por ejemplo, gráficos, índices, publicaciones).

Hipótesis (en plural) son teorías o explicaciones de un suceso o acontecimiento que pueden iniciar y mantener una investigación.

²⁶ NAEYC. (1995). Responder a la diversidad lingüística y cultural: Recomendaciones para una Educación Temprana eficaz.

²⁷ NAEYC. (2012). La tecnología y los medios interactivos como herramientas en los programas de la primera infancia que atienden a los niños desde el nacimiento hasta los 8 años. Obtenido de https://www.naeyc.org/sites/default/files/globally-shared/downloads/PDFs/resources/topics/PS_technology_WEB.pdf.

Indagación es el estudio o la investigación de un tema para lograr conocimientos y comprensión. La indagación científica abarca el aprendizaje activo, la colaboración con los compañeros, la conversación y el cuestionamiento, y el uso de varios métodos y herramientas para representar el aprendizaje²⁸.

Persistencia (véanse las Definiciones de las Directrices de Introducción al Aprendizaje).

Fenómenos son acontecimientos observables que ocurren en las experiencias cotidianas de los niños y que los profesores pueden guiar para que los niños usen los conocimientos científicos para explicar o predecir²⁹.

Herramientas son recursos que les ayudan a los niños a observar más de cerca, a ampliar su comprensión, a formular y responder preguntas y a exponer sus ideas (por ejemplo, lápices de colores, lentes de aumento, fotos, libros informativos, balanzas, computadores, pinzas y tenazas).

²⁸ Edson, M. T. (2013). Empezar con la ciencia: Estrategias para introducir a los niños pequeños en la indagación. Portland, ME: Stenhouse.

²⁹ Estándares Científicos de la Próxima Generación. (2018). Uso de fenómenos en las lecciones y unidades diseñadas por las NGSS. Obtenido de <https://www.nextgenscience.org/sites/default/files/Using%20Phenomena%20in%20NGSS.pdf>.

ASPECTO 1: INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA Y APLICACIÓN

CIENCIA

ASPECTO 1: INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA Y APLICACIÓN

Concepto 1: Exploración, Observaciones e Hipótesis

El niño observa, explora e interactúa con los materiales, las demás personas y el entorno.

La curiosidad por el mundo natural hace que los niños formulen preguntas y hagan predicciones, las cuales son sus teorías sobre el por qué, el cómo, el dónde y el sí. Los materiales y las estrategias pedagógicas que **responden cultural y lingüísticamente** y que son relevantes para el contexto del niño apoyan su exploración, sus observaciones y sus hipótesis sobre las relaciones entre los objetos, las personas y los acontecimientos de su mundo.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

- a. Muestra curiosidad por los objetos, los seres vivos y otros acontecimientos naturales del entorno.**
 - Examina una rama de Palo Verde (*Parkinsonia aculeata*) usando una lupa.
 - Se pregunta, junto con otro niño, qué materiales reciclados serían los más adecuados para hacer un hogar para los animales de juguete cuando se combinan con bloques gigantes.
- b. Identifica las características de los objetos, los seres vivos y los eventos naturales del entorno.**
 - Explica que la bola de madera rodará por las rampas y caminos que construyó porque es redonda y pesada.
 - Se mueve a la luz del sol y se da cuenta de que su propia sombra se mueve cuando ella se mueve.
- c. Describe los cambios en los objetos, los seres vivos y los eventos naturales del entorno.**
 - Describe que se hace más alto a medida que crece.
 - Usa el tablero de comunicación para transmitir: “Cuando llegué a la escuela estaba nublado y ahora hay sol”.
- d. Comienza a describir las similitudes, diferencias y relaciones entre objetos, seres vivos y eventos naturales.**
 - Coloca un dibujo de un pollito con una gallina.
 - Dice: “Tu roca es lisa y la mía es rugosa” mientras coloca todas las rocas ígneas rugosas en una cesta.
- e. Hace y responde preguntas sobre las relaciones de los objetos, los seres vivos y los eventos en el entorno natural.**
 - Responde, “Se derretirá”, en respuesta a la pregunta, “¿Qué crees que pasará si ponemos el hielo al sol?”
 - Pregunta: “¿De qué está hecho el nido? ¿Cómo lo hizo un pájaro sin manos?”.

CIENCIA

ASPECTO 1: INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA Y APLICACIÓN

Concepto 1: Investigación

El niño investiga sus propias predicciones y las ideas de los demás a través de la exploración activa y la experimentación.

Los niños usan sus habilidades y una variedad de **herramientas** y materiales para recopilar información cuando investigan. La experimentación activa requiere cuestionar, refinar y **persistir**. Los niños exploran las respuestas a las preguntas y comienzan a formar conclusiones más complejas. La información obtenida en el proceso profundiza su conocimiento del mundo y su entorno.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Usa una variedad de herramientas y materiales para investigar.

- Usa distintas herramientas para examinar los insectos; lupas, tenazas o pinzas.
- Selecciona una balanza para calcular cuántos bloques pequeños pesarán lo mismo que un bloque grande.

b. Hace predicciones e investiga hipótesis a través de la investigación activa.

- Predice que las rocas ígneas se hundirán cuando se coloquen en una capa freática.
- Dice: “Si pongo otro bloque encima, se caerá”.

c. Ajusta su enfoque si los resultados son diferentes a los esperados y continúa probando.

- Sigue mezclando distintas combinaciones de pintura para intentar lograr el color morado.
- Busca otro objeto metálico cuando el imán no se adhiere a las monedas.

d. Persiste en la investigación.

- Vuelve día tras día para ver si su “amigo” el saltamontes está saltando en el patio de recreo.
- Planta semillas y sigue regándolas y cuidándolas mientras observa los cambios en el crecimiento.

CIENCIA

ASPECTO 1: INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA Y APLICACIÓN

Concepto 3: Análisis y Conclusión

El niño analiza los datos (sus observaciones y conocimientos previos) y saca conclusiones sobre su investigación.

Los niños sacan conclusiones sobre sus observaciones e investigaciones al recoger, discutir y comunicar, y reflexionar sobre la información recogida. Los adultos pueden ayudarles a los niños a organizar su información usando herramientas como gráficos, medios digitales, manipulativos y otros métodos pertinentes.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Usa diversos materiales para registrar y organizar los datos.

- Usa diarios, dibujos, gráficos o **herramientas digitales** para registrar información sobre las piñas recogidas en un paseo por la naturaleza.
- Crea una colección de materiales relevantes para la construcción de un “robot”, incluyendo artículos reciclados y encontrados y varios adhesivos.

b. Identifica las relaciones de causa y efecto.

- Dice: “Se cayó porque solté la cuerda” mientras usa una polea para izar una cubeta.
- Explica: “Cuando llueve, el patio de recreo se llena de lodo”.

c. Elabora teorías para explicar sus investigaciones.

- Concluye que los objetos redondos ruedan por la rampa y los objetos planos se deslizan por la rampa después de colocar distintos objetos en una rampa.
- Dice: “Tu planta murió porque no la regaste”.

CIENCIA

ASPECTO 1: INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA Y APLICACIÓN

Concepto 4: Comunicación

El niño discute, comunica y reflexiona sobre la investigación científica y sus hallazgos.

A partir de sus experiencias, los niños expresan su comprensión más profunda de los conceptos científicos y de su entorno a través de palabras y otras representaciones, como herramientas digitales, pintura, dibujo, escultura o movimiento. Cuando los proveedores de cuidados hacen que los niños dialoguen con un vocabulario científico significativo y relevante para sus experiencias, pueden promover el lenguaje, la alfabetización y las habilidades cognitivas, que son bases esenciales para el posterior éxito en la escuela y en la vida.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Muestra e interpreta los datos.

- Coloca todos los materiales flotantes en una bandeja y todos los elementos que se hundan en otra bandeja durante una actividad de hundimiento/flotación.
- Observa un gráfico que muestra los distintos objetos usados para investigar las rampas y los caminos e interpreta que las canicas ruedan más rápido que otros elementos.

b. Presenta sus ideas científicas de distintas formas.

- Diseña su propia versión de un nido de pájaros con arcilla, ramitas y otros medios artísticos.
- Hace un croquis de un dibujo con detalles emergentes de una planta después de plantar semillas y verlas crecer.

c. Lleva a cabo una investigación adicional con base en la experiencia previa y en la información obtenida.

- Dice: “La próxima vez quiero ver qué pasa si riego la planta todos los días”.
- Elige mezclar tonos de pintura roja y azul para ver si se puede desarrollar un nuevo tono de púrpura para representar los pétalos de la flor.

Integración

La página de integración muestra ejemplos de estrategias, actividades y experiencias que un proveedor de cuidados podría ofrecer para apoyar la integración de la Introducción al Aprendizaje, el Lenguaje y la Alfabetización y las Matemáticas en el Estándar de Ciencias.

CIENCIA		
INTEGRACIÓN - ASPECTO 1: INVESTIGACIÓN Y APLICACIÓN		
Introducción al Aprendizaje - Enfoques que mejor se integran mejor en la Ciencia.	Lenguaje y Alfabetización - Acciones que incorporarían el lenguaje y la alfabetización a la Ciencia.	Matemáticas - Acciones que incorporen las Matemáticas a la Ciencia.
1. Empareja a los estudiantes para que trabajen en actividades científicas cooperativas que requieran el uso colaborativo de herramientas, como medir la harina para una receta de plastilina.	1. Emite publicaciones de ciencias (individuales o de clase) para registrar observaciones, experimentos y/o investigaciones (por ejemplo, la mascota de la clase, el árbol adoptado, el jardín de la escuela).	1. Usa colecciones de objetos naturales (por ejemplo, rocas, conchas, piñas, palos, cortezas) para que los niños los clasifiquen, ordenen y participen en otros conceptos matemáticos.
2. Deja los materiales reciclados fuera intencionalmente después de una investigación para que los niños puedan seguir investigando por su cuenta o en pequeños grupos.	2. Proporciona libros de no ficción, revistas y recursos tecnológicos sobre una variedad de temas científicos en el salón de clases.	2. Emplea estrategias gráficas para registrar las predicciones de los estudiantes y los resultados de las actividades científicas.
3. Apoya a los niños mientras estudian las rampas y los caminos a lo largo de varios meses, dando oportunidades para que los niños investiguen los materiales de construcción con bloques durante largos períodos de tiempo a lo largo de la jornada.	3. Se refiere a la literatura de ficción y no ficción disponible en el espacio de aprendizaje para usar una variedad de vocabulario rico y descriptivo para describir los materiales y las experiencias en el salón de clases (por ejemplo, en la conversación con los niños, habla de la geoda como algo áspero y lleno de baches en el exterior con cuarzo translúcido en el interior).	3. Les ayuda a los niños a investigar para responder a la pregunta de un niño: “¿Qué girasoles crecerán más altos, los que están bajo la sombra del patio o los del jardín?” Provee herramientas (reglas, portapapeles con papel) para que los niños las usen para recoger los datos en el transcurso de la investigación.

Alineamiento

Dentro de la Matriz de Alineamiento hay códigos que hacen referencia al Marco de Resultados de Aprendizaje Temprano de Head Start, las *Directrices de Arizona para Bebés e Infantes* y los Estándares de Kínder de Arizona.

Códigos de Referencia para el Marco de Resultados de Aprendizaje Temprano de Head Start

- ATL - Introducción al Aprendizaje
- C - Cognición
- LC - Lenguaje y Comunicación
- LIT - Alfabetización
- MATH - Pensamiento Matemático
- PMPD - Desarrollo Perceptual, Motor y Físico
- SCI - Investigación Científica
- SE - Desarrollo Socioemocional

Códigos de Referencia para las Directrices de Desarrollo del Bebé y del Infante:

- ATL - Introducción al Aprendizaje
- CD - Desarrollo Cognitivo
- LDC - Desarrollo del Lenguaje y Comunicación
- PHD - Salud Física y Desarrollo
- SED - Desarrollo Socioemocional

Códigos de Referencia para Estándares de Ciencias en Kínder

- IP - Procesos de Investigación
- PS - Ciencias Físicas

CIENCIA

ALINEAMIENTO - ASPECTO 1: INVESTIGACIÓN Y APLICACIÓN

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DEL APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Desarrollo Cognitivo	Exploración, Observaciones e Hipótesis	Habilidades y Métodos Científicos	Observaciones, Preguntas e Hipótesis
Utiliza los sentidos para explorar a las personas, los objetos y el entorno.	Muestra curiosidad por los objetos, los seres vivos y otros acontecimientos naturales del entorno utilizando uno o más sentidos.	Identifica los cinco sentidos (olfato, tacto, vista, sonido, gusto) y los utiliza para hacer observaciones. Utiliza herramientas de observación para ampliar los cinco sentidos, como una lupa, un microscopio, unos prismáticos o un estetoscopio.	Observa objetos comunes utilizando múltiples sentidos.
Atiende a los colores, las formas, los dibujos o las imágenes.	Identifica los atributos de los objetos, los seres vivos y los acontecimientos naturales del entorno.	Usa palabras o signos de práctica científica, como observar, describir, comparar, contrastar, preguntar, predecir, experimentar, reflexionar, cooperar o medir.	Identifica las siguientes propiedades observables de los objetos utilizando los sentidos: forma, textura, tamaño y color.

CIENCIA

ALINEAMIENTO - ASPECTO 1: INVESTIGACIÓN Y APLICACIÓN

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DEL APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Desarrollo Cognitivo	Exploración, Observaciones e Hipótesis	Habilidades y Métodos Científicos	Observaciones, Preguntas e Hipótesis
	Describe los cambios en los objetos, los seres vivos y los acontecimientos naturales del entorno.	Categoriza clasificando los fenómenos observables en grupos con base en características como: apariencia, peso, función, capacidad, textura, olor y sonido.	Compara objetos según sus características medibles (por ejemplo, más largo/corto, más ligero/pesado).
Usa sonidos, signos o palabras para diversos fines. (LDC)	Comienza a describir las semejanzas, diferencias y relaciones entre los objetos, los seres vivos y los acontecimientos naturales.	<p>Observa, describe y discute los seres vivos y los procesos naturales.</p> <p>Categoriza clasificando los fenómenos observables en grupos con base en características como la apariencia, el peso, la función, la capacidad, la textura, el olor y el sonido.</p>	Organiza (p. ej., compara, clasifica y secuencia) objetos, organismos y eventos de acuerdo con distintas características.
	Plantea y responde preguntas sobre las relaciones de los objetos, los seres vivos y los eventos del entorno natural.	Hace preguntas y busca nueva información. (ATL) Categoriza clasificando los fenómenos observables en grupos con base en características como: apariencia, peso, función, capacidad, textura, olor y sonido.	Hace preguntas con base en experiencias con objetos, organismos y eventos del entorno.

CIENCIA

ALINEAMIENTO - ASPECTO 1: INVESTIGACIÓN Y APLICACIÓN

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DEL APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Desarrollo Cognitivo y Introducción al Aprendizaje	Investigación	Habilidades y Métodos Científicos	Pruebas Científicas (Investigación y Modelización)
Usa los objetos según lo previsto. (ATL)	Usa una variedad de herramientas y materiales para investigar.	Usa herramientas de observación para ampliar los cinco sentidos, como una lupa, un microscopio, unos prismáticos o un estetoscopio.	Demuestra una conducta segura y procedimientos apropiados (por ejemplo, uso de instrumentos, materiales, organismos) en toda la investigación científica. (IP)
Hace que las cosas sucedan y observa los resultados o repite la acción. (CD)	Hace predicciones y las comprueba por medio de la investigación práctica con el apoyo de un adulto.	Hace preguntas que pueden responderse mediante una investigación, como “¿Qué necesitan las plantas para crecer?” o “¿De qué países vienen los niños de nuestra clase?” Con apoyo, elabora suposiciones sobre el significado de palabras nuevas a partir de pistas del contexto.	Predice los resultados de una investigación con base en las ciencias de la vida, físicas y de la Tierra y el espacio (por ejemplo, los cinco sentidos, los cambios en el clima). (IP)

CIENCIA

ALINEAMIENTO - ASPECTO 1: INVESTIGACIÓN Y APLICACIÓN

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DEL APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Desarrollo Cognitivo y Introducción al Aprendizaje	Investigación	Habilidades y Métodos Científicos	Pruebas Científicas (Investigación y Modelización)
Experimenta con diferentes usos de los objetos. (CD)	Ajusta el experimento si los resultados son diferentes a los esperados y continúa haciendo las pruebas	Implementa pasos y usa materiales para explorar preguntas comprobables, como “¿Necesitan las plantas agua para crecer?” al plantar semillas y darle agua a algunas, pero no a otras. (ATL)	Participa en investigaciones guiadas en ciencias de la vida, físicas y de la Tierra y el espacio. (PS)
Desarrolla la confianza; prueba cosas nuevas y asume riesgos. (ATL)	Persiste con la investigación.	Fija objetivos y desarrolla y sigue planes. (ATL) Demuestra entusiasmo por aprender y hablar de una serie de temas, ideas y actividades. Articula los pasos a seguir e indica los materiales necesarios para llevar a cabo una investigación o un experimento.	

CIENCIA

ALINEAMIENTO - ASPECTO 1: INVESTIGACIÓN Y APLICACIÓN

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DEL APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Desarrollo Cognitivo	Análisis y Conclusiones	Habilidades y Métodos Científicos	Análisis y Conclusiones
<p>Hace que las cosas sucedan, y observa los resultados o repite la acción.</p> <p>Recuerda y usa la información en situaciones nuevas.</p>	<p>Usa diversos materiales para registrar y organizar datos.</p> <p>Identifica las relaciones de causa y efecto.</p> <p>Elabora explicaciones sobre las investigaciones.</p>	<p>Usa herramientas de medición, como reglas, balanzas, goteros, bloques de unidades, termómetros o tazas para cuantificar las similitudes y diferencias de los fenómenos observables.</p> <p>Usa el lenguaje comparativo, como el más corto, el más pesado o el más grande. (MATH)</p> <p>Saca conclusiones, elabora explicaciones y verbaliza relaciones de causa y efecto.</p> <p>Apoya al adulto, compara los resultados con la predicción inicial y da pruebas de por qué funcionan o no.</p> <p>Genera nuevas preguntas comprobables con base en los resultados. (LR)</p> <p>Articula los pasos a seguir y enumera los materiales necesarios para una investigación o experimento.</p>	<p>Organiza (por ejemplo, compara, clasifica y secuencia) objetos, organismos y eventos según diversas características.</p> <p>Compara objetos según sus características medibles (por ejemplo, más largo/corto, más ligero/pesado).</p> <p>Investiga cómo las fuerzas aplicadas (empujar y tirar) pueden hacer que las cosas se muevan. (PS)</p> <p>Se comunica con otros grupos para describir los resultados de una investigación. (IP)</p>

CIENCIA

ALINEAMIENTO - ASPECTO 1: INVESTIGACIÓN Y APLICACIÓN

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DEL APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Desarrollo Cognitivo	Comunicación	Habilidades y Métodos Científicos	Comunicación
<p>Recuerda y usa la información en situaciones nuevas.</p>	<p>Muestra e interpreta datos.</p>	<p>Recoge, describe y registra información mediante debates, dibujos, mapas y gráficos.</p> <p>Usa los sentidos y herramientas sencillas para observar, recopilar y registrar datos, como por ejemplo recopilar datos sobre la procedencia de las familias de los niños y crear un gráfico que muestre el número de niños de distintos países.</p>	<p>Comunica las observaciones con pictogramas, dibujos, modelos o palabras.</p>
	<p>Presenta sus ideas científicas de varias maneras.</p> <p>Lleva a cabo una investigación adicional basada en la experiencia previa y la información obtenida.</p>	<p>Recoge, describe y registra información mediante debates, dibujos, mapas y gráficos.</p> <p>Practica los pasos y usa los materiales para explorar cuestiones comprobables. Usa los conocimientos anteriores para construir nuevos conocimientos. (LR). Con el apoyo del adulto, compara los resultados con la predicción inicial y da pruebas de por qué funcionan o no. Genera nuevas preguntas comprobables con base en los resultados.</p>	<p>Comunicarse con otros grupos para describir los resultados de una investigación.</p> <p>Participa en investigaciones guiadas en ciencias de la vida, físicas y de la Tierra y del espacio. (IP)</p>

Diseño Universal para el Aprendizaje y la Ciencia

Múltiples Formas de Involucrar a los Estudiantes

Los intereses de curiosidad e investigación de los niños a menudo llevan a oportunidades científicas. Estas experiencias relevantes les ayudan a los niños a conectarse con temas importantes de la ciencia y con la razón por la que los aprendemos.

Múltiples Formas de Presentarle la Información a los Estudiantes

Para satisfacer las necesidades de la variedad de formas en que los niños perciben los temas científicos, considere el uso de colores, organización, ubicación, tamaño y materiales. A medida que los niños exploran los seres vivos, las propiedades de los objetos y el entorno físico, apoye el aprendizaje por medio de la exploración visual, auditiva y práctica. Adapte el uso de símbolos, imágenes y representaciones gráficas a las necesidades individuales de los niños.

Múltiples Formas que los Estudiantes tienen para Compartir lo que Entienden

Tenga en cuenta los desafíos de los niños cuando tratan de demostrar sus conocimientos. Reduzca las barreras específicas de los medios de comunicación (por ejemplo, alérgenos, sensibilidades) y aumente el acceso a la tecnología de asistencia para que demuestren lo que saben.

Adaptaciones Sugeridas para la Ciencia

- Eleve la altura de la capa de arena/agua para que los niños en silla de ruedas puedan jugar con sus compañeros.
- Proporcione un mango adaptado a las herramientas de investigación (por ejemplo, una lupa) para apoyar el desarrollo del agarre físico del niño.
- Cree un mapa visual para ayudarles a los niños a interpretar las instrucciones.

ESTÁNDAR DE ESTUDIOS SOCIALES



ESTÁNDAR DE ESTUDIOS SOCIALES

Los estudios sociales son el estudio de las complejas y entrelazadas relaciones entre las personas, su entorno y sus necesidades³⁰.

La inclusión de los **Estudios Sociales** en los entornos de la primera infancia es importante para fomentar la comprensión de los niños de sí mismos y de los demás. Los estudios sociales incluyen habilidades y competencias básicas que sientan las bases para el aprendizaje de los conceptos de las ciencias sociales. Los Estudios Sociales se relacionan con la interdependencia.

A una edad temprana, los niños comienzan a desarrollar su identidad social y a pensar en su lugar en el mundo social. A medida que crecen, desarrollan una mayor conciencia de sus historias personales y de su patrimonio, así como un sentido del tiempo y del lugar. A través de las interacciones cotidianas con niños y adultos, desarrollan una apreciación de los derechos y la responsabilidad dentro de un grupo, y de cómo las reglas sociales les ayudan a las personas a promover la seguridad y la equidad.

El Estándar de Estudios Sociales está organizado en los siguientes aspectos y conceptos relacionados:

Aspecto 1: Familia

- Concepto 1: Entiende a la Familia

Aspecto 2: Comunidad

- Concepto 1: Entiende a la Comunidad
- Concepto 2: Derechos, Responsabilidades y Roles dentro de una Comunidad
- Concepto 3: Entorno

Aspecto 3: Historia y Eventos

- Concepto 1: Entiende el Tiempo: Pasado, Presente y Futuro

³⁰ Koralek, D., & Mindes, G. (2006). Enfoque en Niños Pequeños y Estudios Sociales. Asociación Nacional para la Educación de Niños Pequeños.

Definiciones del Estándar de Estudios Sociales

Comunidad es un lugar al que se pertenece; un grupo del que se forma parte como resultado de los vínculos sociales, emocionales y culturales. Una comunidad también representa una red de apoyo para un individuo.

Cultura es el conjunto único de creencias, prácticas, tradiciones, valores, visiones del mundo e historias que caracterizan a un grupo de personas. La cultura se expresa en patrones de lenguaje, conducta, costumbres, actitudes y prácticas. Los miembros de un grupo absorben los conocimientos culturales observando a sus mayores y participando en las actividades del grupo. Los individuos y las familias pueden auto identificarse como parte de una cultura, pero pueden no seguir todas las prácticas y creencias de esa cultura.

Direccionalidad significa que se relaciona o indica la dirección dentro de la comunidad.

Economía es el campo que estudia el uso, la producción, la distribución y la adquisición de bienes y servicios.

Familia se refiere a todas las personas que viven en el mismo hogar y que son mantenidas por los ingresos de los padres o tutores del niño; y que están emparentadas con los padres o tutores del niño por sangre, matrimonio o adopción; o que son los proveedores de cuidadores autorizados del niño o la parte legalmente responsable³¹.

Pensamiento Histórico es la capacidad “que les permite a los niños diferenciar [entre] el tiempo pasado, el presente y el futuro; plantear preguntas; buscar y evaluar pruebas; comparar y analizar relatos históricos, ilustraciones y registros del pasado; [e] interpretar el registro histórico y construir relatos históricos propios”.

Historia es el estudio del pasado, incluyendo los acontecimientos sociales, culturales y naturales significativos que han afectado a la humanidad.

Estudios Sociales son el estudio integrado de las ciencias sociales y las humanidades para promover la competencia cívica. Dentro del programa escolar, los estudios sociales proporcionan un estudio coordinado y sistemático que se basa en disciplinas como la antropología, la arqueología, la economía, la geografía, la historia, el derecho, la filosofía, la ciencia política, la psicología, la religión y la sociología, así como en contenidos apropiados de las humanidades, las matemáticas y las ciencias naturales. El objetivo principal de los estudios sociales es ayudar a los jóvenes a tomar decisiones informadas y pensadas para el bien público como ciudadanos de una sociedad culturalmente diversa y democrática en un mundo interdependiente³².

³¹ Departamento de Salud y Servicios Humanos de los Estados Unidos, Administración para Niños y Familias, y Oficina Head Start. (2016). *Estándares de Rendimiento del Programa Head Start*. Washington, DC.

³² Consejo Nacional de Estudios Sociales. (2010). *Estándares Curriculares Nacionales para Estudios Sociales: Introducción*.

ASPECTO 1: FAMILIA

ESTUDIOS SOCIALES

ASPECTO 1: FAMILIA

Concepto 1: Entiende el Significado de Familia

El niño muestra entender a las familias y las funciones y responsabilidades que conlleva ser un miembro de la familia.

Los niños sienten curiosidad por el mundo. Les encantan las experiencias de aprendizaje que tienen sentido y que conectan con lo que ya han aprendido. La familia de un niño es fundamental para su comprensión de sí mismo y le da una referencia fundamental para sus funciones y relaciones en la escuela y en la comunidad. A medida que crece su percepción, los niños amplían aún más este ámbito para comprender cómo funcionan los sistemas en conjunto.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Se ve a sí mismo en relación con los demás en una familia.

- Señala: “Me voy de vacaciones con mi familia”.
- Menciona: “Tengo un hermanito y una hermana mayor”.

b. Identifica a los miembros de la familia (por ejemplo, madre, padre, hermana, hermano, abuelos y otras personas importantes en la vida del niño).

- Dibuja a sus proveedores de cuidados.
- Señala o nombra a los miembros de la familia en una fotografía.

c. Describe/discute sus propias tradiciones culturales o familiares.

- Afirma: “En mi casa hacemos eso” durante una historia sobre una celebración importante.
- Le cuenta a otro niño de una actividad familiar reciente (por ejemplo, una fiesta, un cumpleaños, una cena o una boda).

d. Identifica las similitudes y las diferencias en la composición de su familia y de las familias de los demás, como las familias mixtas, de acogida y otras estructuras familiares.

- Participa en una actividad de elaboración de un gráfico en grupo pequeño en el que se grafica quién vive con ellos.
- Dice: “¡Yo tengo dos hermanas y tú solo tienes una!”.

e. Desarrolla una conciencia de su historia personal y familiar.

- Comparte información sobre su adopción.
- Hace un dibujo en el que explica que mamá estuvo en el Ejército y que ahora ha vuelto a casa.

f. Muestra conocimiento de las funciones y responsabilidades de los miembros de la familia en el hogar.

- Dice: “Mi hermano mayor limpia la cocina después de comer”.
- Dice: “Yo te llevo al colegio” durante la actividad teatral con otros niños.

ASPECTO 2: COMUNIDAD

ESTUDIOS SOCIALES

ASPECTO 2: COMUNIDAD

Concepto 1: Entiende el Significado de Comunidad

El niño reconoce que forma parte de una familia y una comunidad más amplia con otras personas y que puede aceptar y apreciar a personas y distintas experiencias.

Los niños toman conciencia y comienzan a reconocer y apreciar la diversidad, las similitudes y las diferencias, entre las personas a través de sus experiencias en eventos culturales y tradicionales relevantes. La diversidad puede adoptar muchas formas: género, etnia, edad, religión, estructura familiar, niveles de habilidad, forma del cuerpo, cultura, idioma, por nombrar algunas. Los niños adquieren conciencia de las personas y de sus orígenes a través de la participación en su comunidad y en sus entornos de aprendizaje. Los niños empiezan a entender que los acontecimientos ocurren fuera de sus propias familias y su propio entorno a través de la conversación con sus compañeros y la interacción con las culturas de los demás.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

- a. Reconoce que los lugares donde vive la gente están formados por individuos que pueden ser de diferentes culturas, perspectivas y orígenes y que hablan diferentes idiomas.**
 - Dice: “Mi familia abuela vive en la reserva”.
 - Señala que su madre habla tres idiomas: Inglés, vietnamita y utiliza el lenguaje de señas.
- b. Identifica, discute y hace preguntas sobre las similitudes y diferencias de otras personas de su comunidad.**
 - Traza los colores de los ojos con sus proveedores de cuidados en el tiempo de reunión del grupo grande.
 - Pregunta: “¿Por qué tu madre usa un andador?”.
 - Le dice a un compañero: “Tu piel es de un color diferente a la mía”.
- c. Describe algunas características (por ejemplo, ropa, comida, trabajos) de la gente de su comunidad.**
 - Describe la ropa que llevan los bailarines en la celebración.
 - Habla del uniforme del bombero que conocieron en la estación de bomberos de su barrio.

ESTUDIOS SOCIALES

ASPECTO 2: COMUNIDAD

Concepto 2: Derechos, Responsabilidades y Roles dentro de la Comunidad.

El niño muestra un sentido de pertenencia a la comunidad y contribuye a su cuidado.

Los niños se reconocen a sí mismos como parte de su hogar y su comunidad. Los niños tienen la oportunidad de experimentar opciones y tomar sus propias decisiones para demostrar su rol de individuos. A medida que los niños aprenden a demostrar respeto por las ideas y las normas, adquieren las habilidades necesarias para ser miembros activos de su familia y de una comunidad.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Demuestra tener conductas responsables.

- Ayuda a poner la mesa.
- Limpia el área de juego cuando termina.

b. Reconoce que las personas dependen de otras para la economía, los bienes y los servicios (por ejemplo, productos agrícolas, entrega del correo, seguridad, atención sanitaria).

- Finge comprar o vender alimentos en la actividad teatral de la “tienda de abarrotes”.
- Dice: “Fui al médico porque estaba enfermo”.

c. Busca oportunidades de liderazgo.

- Le muestra a un amigo cómo doblar la ropa en una actividad teatral.
- Selecciona una tarea de la tabla de tareas.

d. Describe el propósito de las reglas.

- Discute con sus compañeros la forma de trabajar bien juntos en el salón de clases.
- Le recuerda a un amigo que debe usar palabras amables.
- Explica: “Nos lavamos las manos antes de comer para no tener gérmenes”.

e. Reconoce que las personas tienen deseos y deben elegir, ya que los recursos y los materiales son limitados.

- Nota que la pintura roja se ha acabado y pide más al profesor.
- Se ofrece a compartir la esponja de la mesa de agua cuando solo hay una disponible.
- Cierra la llave del agua cuando se cepilla los dientes.

f. Describe su rol en casa, en la escuela y en la comunidad.

- Dice: “Hoy soy el encargado de la puerta”.
- Dice: “Le ayudé a mi abuela a contar las manzanas en el supermercado”.

ESTUDIOS SOCIALES

ASPECTO 2: COMUNIDAD

Concepto 3: Entorno

El niño demuestra estar consciente de los lugares dentro y alrededor de su comunidad y del entorno.

A medida que los niños pequeños exploran su comunidad y visitan distintos lugares, comienzan a desarrollar un sentido de la orientación y la localización. Cuando van en el autobús o en el coche, o cuando caminan por sus barrios, los niños toman conciencia de las señales, los símbolos y otros puntos de referencia. Esto les ayuda a desarrollar una relación más fuerte con el sentido del lugar que anima a los niños a cuidar y defender su entorno.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Describe la dirección y/o la ubicación dentro de la comunidad.

- Dice: “Pasamos por la biblioteca de camino al parque”.
- Dibuja un mapa sencillo de su casa y lo recrea con bloques y materiales reciclados.

b. Describe algunas características físicas del entorno en el que vive (por ejemplo, edificios y elementos naturales como las montañas y el clima).

- Dice: “Hay muchas montañas donde vivo”.
- Dice: “Hace calor afuera”.

c. Reconoce que las personas comparten el medio ambiente con otras personas, plantas y animales.

- Dice: “¡No aplastes al bicho! El patio de recreo es su casa”.
- Toma una foto del nido del pájaro en lugar de molestarlo.

d. Muestra una comprensión de cómo cuidar el entorno interior y exterior.

- Recoge la basura del exterior y deposita el papel en el contenedor de reciclaje.
- Ayuda a plantar flores.
- Pone los tapones en los rotuladores para que el siguiente compañero pueda usarlos.

ASPECTO 3: HISTORIA Y EVENTOS

ESTUDIOS SOCIALES

ASPECTO 3: HISTORIA Y EVENTOS

Concepto 1: Entiende el Tiempo - Pasado, Presente y Futuro

El niño muestra estar consciente del tiempo y de la secuencia de eventos en su vida cotidiana.

A medida que los niños pequeños exploran la identidad y los roles de su familia y su comunidad, comienzan a diferenciar un sentido de lo que está en el pasado, el presente y el futuro. Mientras describen, experimentan, planifican y discuten acontecimientos pasados, los niños toman conciencia del tiempo, de lo que es ahora y de lo que es después. Además, los niños comienzan a desarrollar habilidades cognitivas sobre cómo el pasado puede afectar al presente y al futuro, y cómo la gente vive y lo que hace cambia con el tiempo³³.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Muestra una comprensión del tiempo en el contexto de las experiencias diarias.

- Le dice a su mamá que un amigo estuvo enfermo ayer y no fue a la escuela.
- Le recuerda al profesor sustituto que van al patio de recreo después de la comida por la mañana.
- Le muestra al nuevo niño de la clase el horario ilustrado para que sepa lo que viene después.
- Describe lo que ocurre después en un cuento conocido.

b. Entiende que los eventos ocurrieron en el pasado y cómo estos eventos se relacionan con uno mismo, la familia y la comunidad.

- Describe un viaje familiar a la nieve mientras lee *El Día Nevado*.
- Dice: "También tuvimos una piñata en mi fiesta".

c. Comunica vocabulario temporal y secuencial (por ejemplo, antes, después, durante, más tarde, primero, último, ayer, mañana, hoy) para describir historia y eventos relevantes.

- Exhibe su pensamiento histórico, "Antes de ir a la escuela, dejamos a mi hermanita en casa de Nana."
- Le dice a su amigo: "¡Voy a jugar en el centro de ciencias contigo como ayer!".

³³ Epstein, A. S. (2014). ¿Estudios sociales en educación preescolar? ¡Sí! *Niños Pequeños*, 69(1), 78.

Integración

La página de integración indica ejemplos de estrategias, actividades y experiencias que un proveedor de cuidados adulto podría ofrecer para apoyar la integración de Introducción al Aprendizaje, Lenguaje y Alfabetización y Matemáticas en el Estándar de Estudios Sociales.

ESTUDIOS SOCIALES		
INTEGRACIÓN - ASPECTO 1: FAMILIA		
Introducción al Aprendizaje - Enfoques que se integran mejor en los Estudios Sociales.	Lenguaje y Alfabetización - Acciones que incorporarían el Lenguaje y la Alfabetización en los Estudios Sociales.	Matemáticas - Acciones que incorporarían las Matemáticas a los Estudios Sociales.
1. Se les pide a los niños que compartan su libro familiar durante el pequeño grupo y que hablen de lo que hace única a su familia.	1. Planea que los niños hagan su propio libro de "Familia". Pueden hacer dibujos o traer fotografías de los miembros de su familia, escribir sus nombres/ roles (mamá, abuelo, hermana mayor, etc.), nombrar las tradiciones/ costumbres familiares.	1. Planifica una actividad gráfica para comparar el número de miembros de la familia de cada niño.
2. Hace que los niños participen en un espectáculo de marionetas/juegos de rol para animarles a hablar de sus actividades favoritas que realizan con su familia.	2. Lee un libro sobre las familias y proporciona accesorios en el área de obra dramática para que los niños representen la historia que se les ha leído.	2. Ofrece una actividad culinaria que incluye todas las tareas necesarias para elaborar un alimento deseado para la merienda, incluyendo la medición, el conteo y la división de las cantidades para que todos los niños las compartan.

ESTUDIOS SOCIALES

INTEGRACIÓN - ASPECTO 2: COMUNIDAD

Introducción al Aprendizaje - Enfoques que se integran mejor en los Estudios Sociales.	Lenguaje y Alfabetización - Acciones que incorporarían el Lenguaje y la Alfabetización en los Estudios Sociales.	Matemáticas - Acciones que incorporarían las Matemáticas a los Estudios Sociales.
<p>1. Repasa las reglas comunitarias del salón de clases de forma coherente con los niños para que puedan demostrar su independencia durante las actividades, las rutinas y el juego, recordando a sus compañeros que deben usar “los pies para caminar” en el salón de clases como una de las reglas comunitarias.</p>	<p>1. Dirige a los niños a través de una actividad sobre la narración de cuentos. Mientras los niños crean la historia, el profesor escribe y dicta sus palabras.</p>	<p>1. Muestra imágenes y libros de diversas señales de tráfico para hablar de las formas y los colores asociados a las diferentes normas de seguridad de la comunidad. A continuación, los niños crean su propia señal de tráfico elaborando una regla y eligiendo una forma que represente su regla. Los niños harán coincidir sus formas con la regla que han creado.</p>
<p>2. Lee un libro sobre la construcción de un edificio por parte de ingenieros locales y, a continuación, desarrolla la curiosidad guiando a los niños para que hagan preguntas, busquen imágenes y busquen activamente información sobre cómo se construyen los edificios en su comunidad local.</p>	<p>2. Coloca tarjetas con imágenes/palabras de varias personas de la clase y sus hogares (por ejemplo, apartamento, casa) para que los niños las emparejen.</p>	<p>2. Recoge materiales reciclados con los niños y les invita a construir edificios relevantes, centrándose en la discusión relacionada con la planificación, la estimación, la medición, el recuento usando reglas, gráficos, imágenes de ejemplos, etc.</p>

ESTUDIOS SOCIALES

INTEGRACIÓN - ASPECTO 3: HISTORIA Y EVENTOS

Introducción al Aprendizaje - Enfoques que se integran mejor en los Estudios Sociales.	Lenguaje y Alfabetización - Acciones que incorporarían el Lenguaje y la Alfabetización en los Estudios Sociales.	Matemáticas - Acciones que incorporarían las Matemáticas a los Estudios Sociales.
<p>1. Anima a los niños a hacer dibujos para representar a los animales después de la visita al zoológico.</p>	<p>1. Guía a los niños para que creen un libro de cuentos basado en su excursión al zoológico.</p>	<p>1. Les ayuda a los niños a hacer un recuento de cuáles fueron sus animales favoritos de la excursión.</p>
<p>2. Crea un soporte visual para el lavado de manos con fotos de los niños. Los niños siguieron los pasos mientras aprendían a lavarse las manos.</p>	<p>2. Ayuda a crear una línea de tiempo de eventos con los niños después de su viaje al zoológico.</p>	<p>2. Ofrece tarjetas de secuencia para los procedimientos de lavado de manos, cepillado de dientes, vestirse, el horario diario de la clase, etc. para que los niños puedan reconocer y practicar la secuencia de eventos en sus Rutinas diarias.</p>

Alineamiento

Dentro de la Matriz de Alineamiento hay códigos que hacen referencia al Marco de Resultados de Aprendizaje Temprano de Head Start, las *Directrices de Arizona para Bebés e Infantes* y los Estándares de Kínder de Arizona.

Códigos de Referencia para el Marco de Resultados de Aprendizaje Temprano de Head Start

- ATL - Introducción al Aprendizaje
- C - Cognición
- LC - Lenguaje y Comunicación
- LIT - Alfabetización
- MATH - Pensamiento Matemático
- PMPD - Desarrollo Perceptual, Motor y Físico
- SCI - Investigación Científica
- SE - Desarrollo Socioemocional

Códigos de Referencia para las Directrices de Desarrollo del Bebé y del Infante:

- ATL - Introducción al Aprendizaje
- CD - Desarrollo Cognitivo
- LDC - Desarrollo del Lenguaje y Comunicación
- PHD - Salud Física y Desarrollo
- SED - Desarrollo Socioemocional

Códigos de Referencia para Estándares de Estudios Sociales en Kínder

- AH - Historia de los Estados Unidos
- CG - Cívica/Gobierno
- E - Economía
- G - Geografía
- WH - Historia Mundial

ESTUDIOS SOCIALES

ALINEAMIENTO - ASPECTO 1: FAMILIA

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Confianza y Seguridad Emocional	Entiende el Concepto de Familia	Sentido de Identidad y Pertenencia	Derechos, Responsabilidades y Roles de la Ciudadanía
Tiene conductas que establecen relaciones con adultos conocidos. (SED)	Se ve a sí mismo en relación con otros miembros de la familia.	Se identifica a sí mismo como parte de distintos grupos, como la familia, la comunidad, la cultura, la fe o el preescolar. (SE)	Pone ejemplos de actividades laborales que la gente realiza en casa. (E)
Muestra preferencia por los adultos conocidos. (SED)	Identifica a los miembros de la familia (por ejemplo, la madre, el padre, la hermana, el hermano, los abuelos y otras personas importantes en la vida del niño).		
Reconoce personas, lugares y cosas conocidas. (CD)	Describe/discute sus propias tradiciones culturales o familiares. Identifica las similitudes y las diferencias en la composición de su familia y las familias de otras personas, como las familias mixtas, de acogida y otras estructuras familiares.	Demuestra conocimiento de la singularidad de uno mismo, como talentos, intereses, preferencias o cultura. (SE)	

ESTUDIOS SOCIALES

ALINEAMIENTO - ASPECTO 1: FAMILIA

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Confianza y Seguridad Emocional	Entiende el Concepto de Familia	Sentido de Identidad y Pertenencia	Derechos, Responsabilidades y Roles de la Ciudadanía
Desarrolla la conciencia de sí mismo como algo separado de los demás. (SED)	Desarrolla una conciencia de su historia personal y familiar.	Identifica las similitudes y las diferencias sobre su persona en el entorno y el ambiente que le son conocidos. (SE)	
<p>Expresa sentimientos y emociones por medio de expresiones faciales, sonidos o gestos. (SED)</p> <p>Expresa sus necesidades físicas de forma verbal y no verbal. (PHD)</p> <p>Responde cuando se satisfacen sus necesidades físicas. (PHD)</p>	Muestra conocimiento de las funciones y responsabilidades de los miembros de la familia en el hogar.	Relata historias personales sobre la pertenencia a distintos grupos. (SE)	

ESTUDIOS SOCIALES

ALINEAMIENTO - ASPECTO 2: COMUNIDAD

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Confianza y Seguridad Emocional	Entiende el Concepto de Comunidad	Sentido de Identidad y Pertenencia	Exploración y Colonización
<p>Busca encontrar comodidad en situaciones nuevas. (SED)</p> <p>Escucha con interés el lenguaje de los demás. (LDC)</p> <p>Muestra capacidad para adquirir y procesar información nueva. (CD)</p> <p>Responde con cautela a los adultos desconocidos. (SED)</p> <p>Muestra interés y conciencia sobre otros niños. (SED)</p> <p>Muestra interés y curiosidad por personas y objetos nuevos. (CD)</p>	<p>Reconoce que los lugares donde viven las personas están formados por individuos que pueden ser de diferentes culturas, perspectivas y orígenes y que hablan distintos idiomas.</p> <p>Identifica, discute y hace preguntas sobre las similitudes y diferencias de otras personas de su comunidad.</p>	<p>Planifica escenarios de juego, como la actividad teatral o la construcción, estableciendo roles para el juego, usando materiales adecuados y generando escenarios apropiados para ser representados. (ATL)</p>	<p>Reconoce que los nativos americanos son los habitantes originales de Norteamérica. (AH)</p> <p>Reconoce que los grupos de personas de las primeras civilizaciones (por ejemplo, los pueblos de América, los europeos, los asiáticos, los africanos) se desplazaban de un lugar a otro para cazar y recolectar alimentos. (WH)</p> <p>Reconoce a través de imágenes cómo la gente vive de forma diferente en otros lugares y épocas.</p> <p>Reconoce que los compañeros tienen orígenes variados, pero pueden compartir principios, objetivos, costumbres y tradiciones. (CG)</p> <p>Discutir sobre alimentación, vestimenta, vivienda, recreación y celebraciones que practican los grupos culturales de la comunidad local. (G)</p>

ESTUDIOS SOCIALES

ALINEAMIENTO - ASPECTO 2: COMUNIDAD

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
<p>Muestra conexión emocional y apego a los demás. (SED)</p> <p>Muestra interés por las canciones, las rimas y los cuentos. (LDC)</p> <p>Muestra interés por las fotos, las imágenes y los dibujos. (LDC)</p> <p>Presta atención a personas y objetos. (CD)</p>	<p>Describe algunas características (por ejemplo, la ropa, los alimentos, los trabajos) de las personas de su comunidad.</p>	<p>El niño muestra interés, interactúa y desarrolla relaciones personales con otros niños. (SE)</p>	<p>Reconoce los símbolos y monumentos nacionales que representan la democracia y los valores estadounidenses. (CG)</p> <p>Reconoce el significado de las fiestas nacionales. (CG)</p> <p>Discute cómo se usa la tierra en la comunidad de los estudiantes para la industria, la vivienda, los negocios, la agricultura y la recreación. (G)</p> <p>Describe cómo se ganan la vida las personas en la comunidad y los lugares donde trabajan. (G)</p>

ESTUDIOS SOCIALES

ALINEAMIENTO - ASPECTO 2: COMUNIDAD

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Autorregulación	Derechos, Responsabilidades y Roles en la Comunidad	Sentido de Identidad y Pertenencia	Derechos, Responsabilidades y Roles de la Ciudadanía
<p>Empieza a gestionar su propia conducta y a mostrar autorregulación. (SED)</p> <p>Responde e interactúa con otros niños. (SED)</p> <p>Responde a la comunicación verbal de los demás. (LDC)</p> <p>Responde a la comunicación no verbal de los demás. (LDC)</p> <p>Comienza a desarrollar habilidades de autoayuda. (PHD)</p> <p>Muestra características de conductas saludables. (PHD)</p>	<p>Muestra conductas responsables (por ejemplo, deposita la basura en la papelería, lleva el cinturón de seguridad, señala cuando alguien necesita ayuda).</p>	<p>Limpia y guarda los materiales adecuadamente, por ejemplo: coloca los bloques en el estante correcto o coloca los marcadores en el contenedor correcto. (ATL)</p>	<p>Discutir la importancia de que los alumnos contribuyan a la comunidad (por ejemplo, ayudando a los demás, trabajando juntos, limpiando el patio de recreo). (CG)</p>

<p>Usa objetos de formas nuevas o en juegos de simulación; por ejemplo, finge limpiar la mesa con una manta de bebé. (CD)</p>	<p>Reconoce que las personas dependen de otras en campos como la economía, los bienes y los servicios (por ejemplo, productos agrícolas, entrega del correo, seguridad, atención sanitaria).</p>	<p>Participa en juegos conjuntos, como el uso de objetivos coordinados, la planificación, los roles y los juegos con reglas, con al menos otro niño a la vez.</p> <p>Planifica escenarios de juego, como la actividad teatral o construcción, estableciendo roles para jugar, usando materiales apropiados y generando escenarios adecuados para su representación. (ATL)</p>	<p>Identificar el origen de los recursos naturales (por ejemplo, el pescado del mar, los minerales del suelo, la madera de los árboles, los alimentos de las granjas). (G)</p> <p>Reconocer que los recursos son renovables, reciclables y no renovables. (G)</p>
<p>Muestra una independencia creciente. (SED)</p> <p>Usa sonidos, gestos o palabras coherentes para comunicarse. (LDC)</p> <p>Hace cosas y observa los resultados o repite la acción. (CD)</p> <p>Muestra imaginación y creatividad en la resolución de problemas. (CD)</p> <p>Mueve el cuerpo con el propósito de alcanzar un objetivo. (PHD)</p> <p>Usa distintas acciones sobre los objetos. (PHD)</p>	<p>Busca oportunidades de liderazgo (por ejemplo, mantiene la puerta abierta para los demás cuando el grupo sale de la sala, pide que se repartan las servilletas durante el almuerzo, les ayuda a los demás a limpiar después de una comida).</p>	<p>Usa estrategias básicas para resolver conflictos comunes, como compartir, turnarse y comprometerse. (SE)</p>	<p>Identifica al actual Presidente de los Estados Unidos y al Gobernador del Estado de Arizona. (CG)</p>

ESTUDIOS SOCIALES

ALINEAMIENTO - ASPECTO 2: COMUNIDAD

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
<p>Entiende rutinas, reglas o limitaciones sencillas. (SED)</p> <p>Comienza a entender gestos, palabras, preguntas y rutinas. (LDC)</p> <p>Comienza a reconocer y comprender símbolos. (LDC)</p> <p>Aplica sus conocimientos a situaciones nuevas. (CD)</p> <p>Comienza a entender las conductas seguras e inseguras. (PHD)</p>	<p>Describe el propósito de las reglas.</p> <p>Colabora con sus compañeros para desarrollar formas de convivencia armoniosa en el salón de clases.</p>	<p>Participa en juegos conjuntos, como el uso de objetivos coordinados, la planificación, los roles y los juegos con reglas con al menos otro niño a la vez. (SE)</p> <p>Planifica escenarios de juego, como la actividad teatral o construcción, estableciendo roles para jugar, usando materiales apropiados y generando escenarios adecuados para su representación. (ATL)</p>	<p>Reconoce los derechos y responsabilidades de la ciudadanía:</p> <ol style="list-style-type: none"> a. Elementos de juego limpio, juego limpio y la idea de tratar a los demás como uno quiere que lo traten b. Importancia de la participación y la cooperación en el aula y en la comunidad c. Por qué hay reglas y consecuencias por violarlas d. Responsabilidad de votar (cada voto cuenta) (CG) <p>Discute las diferencias entre necesidades y deseos. (E)</p> <p>Reconocer las distintas formas de moneda estadounidense. (E)</p> <p>Reconoce que las personas usan el dinero para comprar bienes y servicios. (E)</p>

ESTUDIOS SOCIALES

ALINEAMIENTO - ASPECTO 2: COMUNIDAD

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
<p>Muestra capacidad para enfrentar el estrés. (SED)</p> <p>Comienza a reconocer y responder a los sentimientos y emociones de otros niños. (SED)</p> <p>Empieza a mostrar preocupación por los demás. Aprende habilidades sociales y acaba usando palabras para expresar sus sentimientos, necesidades y deseos. (SED) Usa sonidos, gestos o acciones para expresar sus necesidades y deseos. (LDC) Usa diversas estrategias para resolver problemas. (CD)</p> <p>Imita o juega a simular para aprender nuevos roles y relaciones. (SED)</p> <p>Recuerda y usa información en situaciones nuevas. (CD)</p> <p>Imita o juega a imitar para expresar creatividad e imaginación. (CD) Muestra confianza en el aumento de sus capacidades. (SED)</p>	<p>Reconoce que las personas tienen deseos y deben elegir porque los recursos y los materiales son limitados.</p> <p>Describe su papel en casa, en la escuela y en la comunidad.</p>	<p>Hace declaraciones empáticas a los adultos o a otros niños.</p> <p>Ofrece apoyo a los adultos u otros niños que estén afligidos. (SE)</p>	<p>Reconoce que las primeras civilizaciones mejoraron sus vidas gracias a los avances (por ejemplo, domesticación de animales, herramientas, métodos de cultivo, calendarios). (WH)</p> <p>Identifica a las personas que ayudan a mantener la seguridad de la comunidad y los ciudadanos (por ejemplo, policías, bomberos, doctores y enfermeras). (C/G)</p> <p>Discute los diferentes tipos de trabajos que realizan las personas. (E)</p> <p>Empareja descripciones sencillas de trabajos con los nombres de esos trabajos. (E)</p> <p>Identifica ejemplos de ciudadanía responsable en el ámbito escolar y en historias del pasado y del presente. (CG)</p>

ESTUDIOS SOCIALES

ALINEAMIENTO - ASPECTO 2: COMUNIDAD

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
<p>Relaciones con otros Niños</p> <p>Usa sonidos, signos o palabras para diversos fines. Por ejemplo: “¿Dónde está la pelota”, un infante apunta con el dedo a la pelota que está en el rincón. (LDC)</p> <p>Usa los sentidos para explorar personas, objetos y el entorno. (CD)</p> <p>Busca objetos perdidos o escondidos. (CD)</p> <p>Desarrolla una creciente capacidad para cambiar de posición y mover el cuerpo de un lugar a otro. (PHD)</p> <p>Imita sonidos, gestos o palabras; por ejemplo, los sonidos que escucha en su barrio. (LDC)</p> <p>Presta atención a los colores, las formas, los dibujos o las imágenes. (CD)</p>	<p>Entorno</p> <p>Describe la dirección y/o la ubicación dentro de la comunidad.</p> <p>Describe algunas características físicas del entorno en el que vive el niño (por ejemplo, edificios y elementos naturales como las montañas y el clima).</p> <p>Reconoce que las personas comparten el entorno con otras personas, plantas y animales.</p> <p>Demuestra que sabe cómo cuidar el entorno interior y exterior.</p>	<p>La Gente y el Entorno</p> <p>Entiende y usa el lenguaje relacionado con la direccionalidad, el orden y la posición de los objetos, incluyendo arriba/abajo y delante/detrás. (MATH)</p> <p>Identifica similitudes y diferencias sobre sí mismo en entornos y ambientes conocidos. (SE)</p>	<p>Geografía</p> <p>Discute conceptos geográficos relacionados con la actualidad.</p> <p>Reconoce las diferencias entre mapas y globos terráqueos.</p> <p>Elaborar mapas de un lugar conocido (por ejemplo, el salón, el dormitorio, el patio de recreo, el barrio).</p> <p>Determina la ubicación relativa de los objetos usando los términos cerca/detrás/delante, encima/debajo, izquierda/derecha, arriba/abajo.</p> <p>Identifica la tierra y el agua en mapas, ilustraciones, imágenes y globos terráqueos.</p> <p>Localiza continentes y océanos en un mapa o globo terráqueo.</p> <p>Identifica las propiedades básicas de los materiales terrestres (rocas, suelo, agua; naturales o artificiales; reutilizables y reciclables).</p>

ESTUDIOS SOCIALES

ALINEAMIENTO - ASPECTO 3: HISTORIA Y EVENTOS

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Autorregulación	Concepto 1: Entender el Tiempo: Pasado, Presente y Futuro	Historia y Eventos	Habilidades de Investigación para la Historia
<p>Muestra reciprocidad en el uso del lenguaje en conversaciones sencillas; por ejemplo, al responder preguntas sencillas sobre su día. (LDC)</p> <p>Participa en las rutinas de cuidado físico. (PHD)</p>	<p>Demuestra una comprensión del tiempo en el contexto de las experiencias cotidianas.</p> <p>Comprende que los eventos ocurrieron en el pasado y cómo estos eventos se relacionan con uno mismo, la familia y la comunidad.</p> <p>Comunica el vocabulario del tiempo y la secuencia (por ejemplo, antes, después, durante, primero, último, ayer, mañana) para describir la historia y los eventos relevantes.</p>	<p>Cuenta historias de ficción usando una secuencia de al menos dos o tres eventos conectados. (LIT)</p> <p>Muestra capacidad para recordar (en orden) instrucciones de pasos múltiples. (LC)</p> <p>Muestra una comprensión del habla relacionada con el pasado o el futuro. (LC)</p> <p>Cuenta historias de ficción o historias personales usando una secuencia de al menos dos o tres eventos conectados. (LIT)</p>	<p>Secuencia relatos de hechos y personajes históricos usando los conceptos de antes y después. (AH)</p> <p>Relata eventos personales para demostrar que la historia es el relato de eventos, personas y lugares del pasado. (AH, WH)</p> <p>Escucha relatos de eventos históricos y personas y discute cómo se relacionan con el presente. (AH, WH)</p> <p>Usa materiales de fuentes primarias (por ejemplo, fotos, artefactos) para estudiar personas y eventos del pasado. (AH, WH)</p> <p>Usa la información de los documentos escritos, las presentaciones orales y los medios de comunicación para discutir los acontecimientos locales actuales. (AH, WH)</p>

Diseño Universal para el Aprendizaje y Estudios Sociales

Múltiples Formas de Involucrar a los Estudiantes

Los estudios sociales son una oportunidad para ayudarle al niño a explorar quién es como estudiante y cuál es su rol en el mundo. Su conocimiento de sí mismo suele estar anclado en su conocimiento de la historia de su familia, y esta perspectiva histórica puede ayudarle a comprender conceptos como pasado, presente y futuro. Las tareas para apoyar este aprendizaje incluyen mantener los temas relevantes, auténticos y valiosos para el niño.

Múltiples Formas de Presentarle la Información a los Estudiantes

Para que el aprendizaje de las Ciencias Sociales sea accesible, hay que asegurarse de que los temas no solo sean social y culturalmente relevantes, sino que temas como el conocimiento geográfico y la ciudadanía se representen de forma visual y auditiva. Las experiencias de aprendizaje práctico ofrecen oportunidades para reforzar estas ideas.

Múltiples Formas que los Estudiantes tienen para Compartir lo que Entienden

A medida que los niños comparten sus conocimientos y experiencias relacionados con las actividades de estudios sociales, es posible que necesiten aprender a usar herramientas que se ajusten a sus capacidades y a las exigencias de las tareas. Los educadores que estén a la vanguardia de la tecnología y otras herramientas de ayuda serán los que más apoyen a los niños en la demostración de sus conocimientos.

Adaptaciones Sugeridas para los Estudios Sociales

- Ofrezca una variedad de herramientas al aire libre que promuevan turnarse y colaborar (por ejemplo, cubos de tiza compartibles, varias texturas de pelotas), o equipos físicos adaptados (por ejemplo, herramientas de pintura con agarres más gruesos, columpios modificados) para fomentar la participación social.
- Para apoyar a un niño con una discapacidad física, invente oportunidades para realizar actividades en el suelo con sus compañeros proporcionándole un rompecabezas de mapas y niños de todo el mundo.

ESTÁNDAR DE DESARROLLO FÍSICO, SALUD Y SEGURIDAD



ESTÁNDAR DE DESARROLLO FÍSICO, SALUD Y SEGURIDAD

Los niños que están a cargo nuestro merecen entornos seguros y que fomenten una vida sana.

Es importante reconocer que el desarrollo físico de los niños y su salud y seguridad ocupan un lugar tan importante en el plan de estudios como otras áreas de desarrollo. Los niños desarrollan las habilidades necesarias para el futuro éxito social y académico a medida que exploran, combinan y perfeccionan sus movimientos físicos. Las experiencias de movimiento cuidadosamente planificadas con actividades **vigorosas** al aire libre y en interiores deben formar parte del programa diario. Por lo tanto, es importante modelar las prácticas de vida saludable y enseñarles a los niños la importancia de una conducta segura, una buena higiene, una dieta saludable y la necesidad de actividad física y descanso.

El Estándar de Desarrollo Físico, Salud y Seguridad está organizado en los siguientes Aspectos y Conceptos relacionados:

Aspecto 1: Desarrollo Físico

- Concepto 1: Desarrollo Motor Grueso
- Concepto 2: Desarrollo Motor Fino

Aspecto 2: Salud

- Concepto 1: Practicas de Salud e Higiene Personal

Aspecto 3: Seguridad

- Concepto 1: Seguridad y Prevención de Lesiones

Definiciones del Estándar de Desarrollo Físico, Salud y Seguridad

Destreza es tener habilidad en el uso de las manos, el cuerpo o la mente.

Coordinación Ojo-Mano implica que los sentidos visuales y táctiles funcionen juntos para desarrollar y perfeccionar las habilidades físicas.

Motricidad Fina se refiere al desarrollo físico de los músculos más pequeños del cuerpo, que incluye las manos, los pies y los ojos.

Motricidad Fina se observa cuando los niños intentan o realizan actividades que utilizan y coordinan los pequeños músculos de la mano y las muñecas.

Motricidad Gruesa se refiere al desarrollo físico de los músculos grandes de las piernas, los brazos y el torso.

Locomotricidad es el movimiento que se desplaza de un lugar a otro o en un recorrido por el espacio (por ejemplo, caminar, correr, ponerse de puntillas, deslizarse, rodar, arrastrarse, saltar, marchar, galopar).

Elementos Manipulables son pequeños objetos que los niños utilizan para controlar sus pequeños músculos y desarrollar la coordinación ojo-mano; son materiales concretos utilizados para desarrollar conceptos y habilidades.

Resistencia es la capacidad de mantener un esfuerzo físico o mental prolongado.

Vigor se caracteriza por la fuerza física, el esfuerzo o la energía.

ASPECTO 1: DESARROLLO FÍSICO

DESARROLLO FÍSICO, SALUD Y SEGURIDAD

ASPECTO 1: DESARROLLO FÍSICO

Concepto 1: Desarrollo Motor Grueso

El niño se mueve con habilidades de movimiento fundamentales que van desarrollándose.

Los niños se mueven con frecuencia. Este movimiento desarrolla los músculos grandes de los niños pequeños mientras corren, saltan y juegan en entornos estructurados y no estructurados. Los niños aumentan su capacidad de controlar su cuerpo y aprenden que la actividad física regular puede mejorar su salud física y social, su salud mental, su rendimiento académico cognitivo y su aprendizaje.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Se mueve con habilidades de equilibrio maduro.

- Interpreta la canción “*Head, Shoulders, Knees and Toes*”.
- Se dobla, se estira y se retuerce mientras juega sin perder el equilibrio.

b. Se desplaza con habilidades locomotoras maduras (por ejemplo, camina, corre, salta, galopa, brinca, se desliza, salta).

- Corre durante un juego de etiqueta, frenando y acelerando según sea necesario para maniobrar alrededor del equipo y las personas.
- Salta cuatro o más veces con el mismo pie. Se pone en cuclillas y luego salta hacia adelante para tomar distancia usando ambas piernas.

c. Se mueve con una coordinación madura (por ejemplo, alcanzar, agarrar, lanzar, atrapar).

- Atrapa una pelota solo con las manos.
- Da un paso adelante con el pie mientras lanza. Se balancea horizontalmente al golpear una pelota desde un tee.

d. Demuestra una comprensión de los conceptos de movimiento, incluyendo la conciencia corporal, la conciencia espacial y la conciencia direccional.

- Se mueve hacia adelante, hacia atrás y hacia los lados cuando se le pide durante el juego.
- Cambia de movimiento cuando baila con pañuelos para evitar chocar con un compañero.
- Coloca la mano en la parte del cuerpo indicada en la canción.

DESARROLLO FÍSICO, SALUD Y SEGURIDAD

ASPECTO 1: DESARROLLO FÍSICO

Concepto 2: Desarrollo Motor Fino

El niño usa los dedos, las manos y las muñecas para manipular herramientas y materiales.

El desarrollo de **habilidades de motricidad fina** es una base importante para otras áreas del desarrollo, como el desarrollo cognitivo, la expresión artística, las habilidades de la vida diaria y la escritura. Los niños comienzan a demostrar una mayor cantidad de fuerza, **destreza** y **resistencia** para realizar tareas de motricidad fina usando una variedad de **elementos manipulables** y herramientas. Cuando los niños participan en actividades y experiencias apropiadas, desarrollan la capacidad de adquirir el control de la motricidad fina, lo que conduce a la independencia.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

- a. **Usa los dedos, las manos y las muñecas para manipular una variedad de herramientas y materiales, (por ejemplo, crayones, marcadores, tiza, esponjas, pinceles, tijeras, lápices, cubiertos).**
 - Rompe papel en pedazos para hacer un collage.
 - Dibuja y pinta un mural en papel pegado a la pared.
- b. **Usa la coordinación ojo-mano para realizar tareas sencillas.**
 - Ensarta perlas grandes.
 - Golpea una clavija con un martillo de madera.
- c. **Manipula objetos, herramientas e instrumentos más pequeños que requieren movimientos de muñeca y de apriete.**
 - Gira la tapa de un frasco.
 - Usa un lápiz o un crayón para hacer formas, líneas y puntos reconocibles.
 - Corta papel con tijeras.
- d. **Usa la motricidad fina en la vida cotidiana.**
 - Pone el botón, quita el botón, abrocha, abrocha con hebillas, cordones o cierra la chaqueta.
 - Usa los utensilios para comer a la hora de las comidas.

ASPECTO 2: SALUD

DESARROLLO FÍSICO, SALUD Y SEGURIDAD

ASPECTO 2: SALUD

Concepto 1: Prácticas de Salud Personal e Higiene

El niño muestra que conoce las prácticas y rutinas de salud personal y entiende las funciones de las partes del cuerpo.

Los niños comienzan a aprender habilidades de autoayuda/adaptación que les ayudarán a tomar decisiones saludables apropiadas. Aprenden que la nutrición adecuada, la actividad física y el descanso son necesarios para tener un cuerpo sano.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

- a. **Muestra prácticas de higiene y tareas de cuidado personal con cada vez más independencia.**
 - Usa un pañuelo de papel para limpiarse la nariz cuando es necesario y tira el pañuelo.
 - Se lava y se seca las manos después de ir al baño.
- b. **Demuestra prácticas de nutrición saludable:**
 1. Conocimiento de la nutrición
 - Puede clasificar los alimentos en grupos de alimentos en la actividad teatral.
 - Explica cómo recogieron los melones de las parras cuando estaban maduros.
 2. Opciones de nutrición
 - Explica por qué el cuerpo necesita alimentos saludables: “¡para que mi cuerpo crezca fuerte!”
 - Señala sus prácticas alimentarias familiares y culturales: “Hago pan con mi *abuela*”.
 - Autorregula su propia alimentación indicando que está muy satisfecho después del desayuno.
- c. **Demuestra el juego físico activo y el descanso.**
 - Dice mientras corre: “Cuando corro mis piernas se fortalecen”.
 - Toma un descanso bajo la sombra y bebe agua después de correr en el patio de recreo.
 - Da varias vueltas a la pista de bicicletas, aumentando la velocidad para alcanzar a un compañero.
- d. **Demuestra un conocimiento emergente sobre el bienestar.**
 - Refiere la función de las partes del cuerpo; “¡Uso mi oído y el estetoscopio para escuchar los latidos del corazón de un amigo!”
 - Le dice al proveedor de cuidados: “¡Tengo frío! Necesito mi chaqueta”.
- e. **Demuestra un conocimiento emergente de la salud oral.**
 - Menciona: “¡Cuando me cepillo los dientes, quedan tan limpios!”
 - Sabe (por la rutina diaria) que debe enjuagarse y escupir agua, con la ayuda de un adulto, después de comer.

ASPECTO 3: SEGURIDAD

DESARROLLO FÍSICO, SALUD Y SEGURIDAD

ASPECTO 3: SEGURIDAD

Concepto 1: Seguridad y Prevención de Lesiones

El niño muestra que conoce las prácticas y rutinas de seguridad personal.

La conciencia de seguridad se refiere al desarrollo de la capacidad de identificar los riesgos potenciales y de utilizar prácticas seguras para protegerse a sí mismo y a los demás. Los niños reconocen y evitan a las personas, los objetos, las sustancias, las actividades y los entornos potencialmente dañinos para mantenerse a salvo. Estos principios deben ser relevantes para Arizona y para la comunidad/región en la que habita el niño.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

- a. Identifica y sigue las normas básicas de seguridad con orientación y apoyo (por ejemplo, seguridad al sol, seguridad de los animales y las plantas, seguridad al aire libre y al interior).**
 - Se pone protección solar, por ejemplo, sombrero y gafas de sol, antes de salir a exponerse al sol.
 - Se mantiene a una distancia segura de los columpios en movimiento.
 - Dice: “Cuando uso un martillo, me pongo gafas”.
- b. Identifica señales y símbolos básicos que indican peligro (por ejemplo, señal de alto, veneno, salida, inflamable, resbaladizo cuando está mojado, cruce de ferrocarril).**
 - Dice: “Ahí está la señal de salida” al salir de la sala durante un simulacro de incendio.
 - Le dice a un amigo “Tenemos que esperar; el guardia de cruce está sosteniendo una señal de alto”.
- c. Demuestra prácticas de seguridad en el transporte y en la calle.**
 - Espera a que un adulto diga “es seguro” para cruzar la calle.
 - Coopera usando el asiento del coche y los cinturones de seguridad en el coche familiar o en el autobús escolar.
- d. Hace cumplir los límites personales (seguridad, autodefensa y conciencia de los límites).**
 - Dice: “No me toques” y se aleja.
 - Le dice a un amigo: “Muévete, voy a bajar por el tobogán”.

e. Conoce información personal.

- Le dice a un proveedor de cuidados/profesor el nombre y el apellido de sus tutores.
- Le dice a un adulto conocido su nombre y apellido.

f. Demuestra prácticas de seguridad en caso de emergencia.

- Le dice a un amigo, en la actividad teatral, que “llame al 911” porque la “muñeca está herida”.
- Participa en la rutina del simulacro de incendio en el salón de clases con el apoyo y el modelo de un adulto.

g. Muestra formas de avisar a un adulto de confianza si está amenazado o herido.

- Llama la atención (mediante el tacto o el sonido) de un adulto de confianza cuando otra persona le hace sentir incómodo o inseguro.
- El niño grita: “¡Profesor, mi amigo está sangrando y necesita un curita!”.

h. Identifica cómo los adultos ayudan a mantenernos seguros.

- Identifica las funciones de los bomberos y de los policías en caso de emergencia.
- El niño asume el papel de enfermero de la escuela en el centro dramático mientras toma la temperatura de un amigo.

Integración

La página de integración indica ejemplos de estrategias, actividades y experiencias que un proveedor de cuidados adulto podría ofrecer para apoyar la integración de Introducción al Aprendizaje, Lenguaje y Alfabetización y Matemáticas en el Estándar de Desarrollo Físico, Salud y Seguridad.

DESARROLLO FÍSICO, SALUD Y SEGURIDAD		
INTEGRACIÓN - ASPECTO 1: DESARROLLO FÍSICO Y SALUD		
Introducción al Aprendizaje - Enfoques que mejor se integran mejor en el Desarrollo Físico, Salud y Seguridad.	Lenguaje y Alfabetización - Acciones que incorporarían el Lenguaje y la Alfabetización en el Desarrollo Físico, Salud y Seguridad.	Matemáticas - Acciones que incorporarían las Matemáticas al Desarrollo Físico, Salud y Seguridad.
1. Planifica juegos, actividades y eventos cooperativos grupales.	1. Prepara una carrera de obstáculos utilizando símbolos, imágenes y palabras para dirigir al estudiante a través del recorrido.	1. Les facilita a los niños un juego con palabras de dirección que utilizan conceptos de conteo y matemáticas (por ejemplo, “Simón dice haz tres saltos”, “Simón dice ponte al lado de un amigo”).
2. Desarrolla el autocontrol de los niños mediante la técnica del “Freeze Dance”.	2. Proporciona arcilla para que los niños exploren y manipulen y desarrollen los músculos de la motricidad fina.	2. Ofrece pinzas para que los niños muevan objetos pequeños para crear patrones en bandejas de cubitos de hielo.

DESARROLLO FÍSICO, SALUD Y SEGURIDAD

INTEGRACIÓN - ASPECTO 2: SALUD

Introducción al Aprendizaje - Enfoques que mejor se integran mejor en el Desarrollo Físico, Salud y Seguridad.	Lenguaje y Alfabetización - Acciones que incorporarían el Lenguaje y la Alfabetización en el Desarrollo Físico, Salud y Seguridad.	Matemáticas - Acciones que incorporarían las Matemáticas al Desarrollo Físico, Salud y Seguridad.
<ol style="list-style-type: none"> 1. Proporciona un kit “We Care” para que los estudiantes ayuden a otros estudiantes que puedan necesitar un curita o un pañuelo. 2. Planifica una actividad en pequeños grupos para que los niños perseveren en la práctica del lavado de manos. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Incluye libros de no ficción sobre diversos temas de salud en todo el salón de clases. 2. Les ayuda a los estudiantes a crear libros “<i>Todo Sobre Mí</i>” en los que pueden registrar datos personales como la altura y el peso. 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Anima a los alumnos a fijarse en los patrones de sus acciones o a cantar una canción matemática mientras se lavan las manos. 2. Facilita las porciones usando los términos más y menos y usando herramientas de medición estándar equivalentes durante la hora de la comida (por ejemplo, los niños se sirven con dos porciones de $\frac{1}{4}$ de taza en lugar de una porción de $\frac{1}{2}$ taza de fruta).

DESARROLLO FÍSICO, SALUD Y SEGURIDAD

INTEGRACIÓN - ASPECTO 3: SEGURIDAD

Introducción al Aprendizaje - Enfoques que mejor se integran mejor en el Desarrollo Físico, Salud y Seguridad.	Lenguaje y Alfabetización - Acciones que incorporarían el Lenguaje y la Alfabetización en el Desarrollo Físico, Salud y Seguridad.	Matemáticas - Acciones que incorporarían las Matemáticas al Desarrollo Físico, Salud y Seguridad.
1. Usa marionetas para que los alumnos representen las normas de seguridad del patio de recreo.	1. Proporciona una variedad de libros de no ficción sobre la seguridad y los ayudantes de la comunidad en todo el salón de clases.	1. Proporciona una variedad de señales de seguridad en la zona de la manzana y fomenta el debate en torno a las formas de las señales.
2. Crea un escenario de autobús escolar en el centro de la actividad teatral para que los niños practiquen la seguridad en el autobús.	2. Facilita y les ayuda a los niños a crear un libro de clase sobre las normas de seguridad de la escuela.	2. Planifica para que los niños hagan teléfonos móviles sencillos para usarlos en el centro de la actividad teatral para practicar la llamada al 911 cuando corresponda.

Alineamiento

Dentro de la Matriz de Alineamiento hay códigos que hacen referencia al Marco de Resultados de Aprendizaje Temprano de Head Start, las *Directrices de Arizona para Bebés e Infantes* y los Estándares de Kínder de Arizona.

Códigos de Referencia para el Marco de Resultados de Aprendizaje Temprano de Head Start

- ATL - Introducción al Aprendizaje
- C - Cognición
- LC - Lenguaje y Comunicación
- LIT - Alfabetización
- MATH - Pensamiento Matemático
- PMP - Desarrollo Perceptual, Motor y Físico
- SCI - Investigación Científica
- SE - Desarrollo Socioemocional

Códigos de Referencia para las Directrices de Desarrollo del Bebé y del Infante:

- ATL - Introducción al Aprendizaje
- CD - Desarrollo Cognitivo
- LDC - Desarrollo del Lenguaje y Comunicación
- PHD - Salud Física y Desarrollo
- SED - Desarrollo Socioemocional

Códigos de Referencia para Estándares de Desarrollo Físico, Salud y Seguridad en Kínder

- PE - Educación Física

DESARROLLO FÍSICO, SALUD Y SEGURIDAD

ALINEAMIENTO - ASPECTO 1: DESARROLLO FÍSICO

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Desarrollo de Motricidad Gruesa	Desarrollo de Motricidad Gruesa	Desarrollo Perceptivo, Motor y Físico	Educación Física
Demuestra equilibrio, estabilidad, control y coordinación de los músculos grandes.	Se desplaza con el desarrollo de las habilidades de equilibrio.	Demuestra el equilibrio y el movimiento de los músculos grandes, como caminar sobre un tronco sin caerse o equilibrarse sobre una pierna.	Lleva a cabo habilidades locomotoras. (S1.E1)
Demuestra equilibrio, estabilidad, control y coordinación de los músculos grandes.	Se desplaza con el desarrollo del aparato locomotor (por ejemplo, camina, corre, brinca, salta, galopa, brinca, se desliza, salta).		Salta y aterriza con equilibrio. (S1.E3)
			Lanza por debajo de la mano con el pie contrario hacia delante.
			Deja caer una pelota y la atrapa antes de que caiga dos veces.

DESARROLLO FÍSICO, SALUD Y SEGURIDAD

ALINEAMIENTO - ASPECTO 1: DESARROLLO FÍSICO

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Desarrollo de Motricidad Gruesa	Desarrollo de Motricidad Gruesa	Desarrollo Perceptivo, Motor y Físico	Educación Física
Mueve el cuerpo, los brazos y las piernas con coordinación.	Se mueve con el desarrollo de las habilidades de manipulación (por ejemplo, alcanzar, agarrar, lanzar, atrapar).	Coordina con facilidad el movimiento de las manos y los ojos para llevar a cabo tareas como armar un rompecabezas o ensartar perlas.	
	Demuestra una comprensión de los conceptos de movimiento, incluyendo la conciencia corporal, la conciencia espacial y la conciencia direccional.	Demuestra conciencia del propio cuerpo y del espacio de los demás al interactuar con ellos.	Diferencia entre el movimiento en el espacio personal (espacio propio) y el espacio general. Se desplaza por tres vías diferentes.

DESARROLLO FÍSICO, SALUD Y SEGURIDAD

ALINEAMIENTO - ASPECTO 2: SALUD

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Salud Física y Bienestar	Prácticas de Salud e Higiene Personal	Desarrollo Perceptivo, Motor y Físico: Salud, Seguridad y Nutrición	Comprensión de los Conceptos de Promoción de la Salud y Prevención de Enfermedades
Muestra características de desarrollo saludable.	Demuestra prácticas de higiene y tareas de cuidado personal con cada vez más independencia.	Demuestra una creciente capacidad para asumir la responsabilidad de participar en las habilidades de autocuidado, como cepillarse los dientes o vestirse.	Describe las formas de prevenir las enfermedades transmisibles.
Participa en rutinas de cuidado físico.	Demuestra prácticas de nutrición saludables: 1) Conocimiento de la nutrición 2) Elección de la alimentación	Identifica una variedad de alimentos saludables y no saludables.	Reconocer qué es el cuerpo humano y qué significa estar sano.

DESARROLLO FÍSICO, SALUD Y SEGURIDAD

ALINEAMIENTO - ASPECTO 2: SALUD

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Salud Física y Bienestar	Prácticas de Salud e Higiene Personal	Desarrollo Perceptivo, Motor y Físico: Salud, Seguridad y Nutrición	Comprensión de los Conceptos de Promoción de la Salud y Prevención de Enfermedades
	Demuestra tener un juego físico activo y descanso.	Participa en actividades independientes (ATL) Demuestra tener fuerza y resistencia que le permiten participar en actividades físicas como correr y jugar a pillarse.	Reconoce que la actividad física es importante para la salud. (PE)
	Demuestra un conocimiento emergente sobre el bienestar.	Demuestra una creciente capacidad para asumir la responsabilidad de participar en habilidades de autocuidado, como cepillarse los dientes o vestirse.	Identifica que las conductas saludables afectan a la salud personal y al bienestar general.
	Demuestra un conocimiento emergente de la salud bucodental.		

DESARROLLO FÍSICO, SALUD Y SEGURIDAD

ALINEAMIENTO - ASPECTO 3: SEGURIDAD

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Salud Física y Bienestar	Seguridad y Prevención de Lesiones	Desarrollo Perceptivo, Motor y Físico: Salud, Seguridad y Nutrición	Comprensión de los Conceptos de Promoción de la Salud y Prevención de Enfermedades
Comienza a comprender las conductas seguras e inseguras.	Identifica y sigue las reglas básicas de seguridad con orientación y apoyo; por ejemplo, seguridad con el sol, seguridad con los animales y las plantas, seguridad en exteriores e interiores.	Identifica, evita y avisa a los demás de los peligros, como mantener una distancia segura de los columpios. Identifica las normas básicas de seguridad con la orientación y el apoyo de un adulto, como la práctica de la seguridad en el transporte y en la calle.	Demuestra prácticas y conductas saludables para mantener o mejorar la salud personal. Demuestra conductas que eviten o reducen los riesgos para la salud. Hace peticiones en las que se promueve la salud personal.
	Identifica señales y símbolos básicos que indican peligro (por ejemplo, señal de alto, veneno, salida, inflamable, resbaladizo cuando está mojado, cruce de ferrocarril).		
	Demuestra prácticas de seguridad en el transporte y en la calle.		
	Aplica los límites personales (seguridad, autodefensa y conciencia de los límites).	Demuestra control sobre las acciones y las palabras en respuesta a situaciones que representen un desafío. (ATL)	

DESARROLLO FÍSICO, SALUD Y SEGURIDAD

ALINEAMIENTO - ASPECTO 3: SEGURIDAD

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Salud Física y Bienestar	Seguridad y Prevención de Lesiones	Desarrollo Perceptivo, Motor y Físico: Salud, Seguridad y Nutrición	Comprensión de los Conceptos de Promoción de la Salud y Prevención de Enfermedades
Usa sonidos, signos o palabras para diversos fines. (LDC)	Conoce la información personal.		
Comienza a comprender las conductas seguras e inseguras.	Demuestra prácticas de seguridad en caso de emergencia.		Demuestra prácticas y conductas saludables para mantener o mejorar la salud personal Demuestra formas de responder cuando se encuentra en una situación no deseada, amenazante o peligrosa.
	Demuestra las formas de avisar a un adulto de confianza si se ve amenazado o en peligro.	Busca la ayuda de los adultos cuando la necesita. (SE)	Identifica a los adultos y profesionales de confianza que pueden ayudar a promover la salud.
	Identifica cómo los adultos ayudan a mantenernos seguros.		

Diseño Universal para el Aprendizaje y el Desarrollo Físico, Salud y Seguridad

Múltiples Formas de Involucrar a los Estudiantes

Ayudarles a los niños a entender por qué es importante el desarrollo físico (habilidades como el equilibrio, el desplazamiento, el movimiento de los músculos grandes y pequeños). Cuando los niños entienden su cuerpo y practican habilidades físicas, puede aumentar su compromiso, persistencia y habilidades de autorregulación.

Múltiples Formas de Presentarle la Información a los Estudiantes

Esta es una oportunidad para mostrarles a los niños lo que van a aprender sobre el desarrollo físico y las habilidades. Darles opciones para aprender sobre el desarrollo físico que incluyan experiencias de aprendizaje visuales, auditivas y prácticas.

Múltiples Formas que los Estudiantes tienen para Compartir lo que Entienden

Los niños pueden necesitar métodos alternativos para demostrar sus conocimientos y habilidades en el ámbito físico. Se puede demostrar cómo se hace algo y describirlo de muchas maneras.

Adaptaciones Sugeridas para el Desarrollo Físico, Salud y Seguridad

- Planifique actividades de motricidad gruesa y fina para darles oportunidades a los niños de participar activamente usando todo su cuerpo.
- Proporcione programas ilustrados paso a paso de actividades cotidianas relacionadas con la salud, como lavarse las manos y sonarse la nariz, para ayudarles a los niños a adquirir más habilidades de autoayuda.
- Para ayudar a un niño con problemas de audición, permítale sentarse cerca de un altavoz en el que ponga música o que lo toque para que pueda sentir las vibraciones que produce la música. Ajuste los bajos para mejorar la experiencia.

ESTÁNDAR DE BELLAS ARTES



ESTÁNDAR DE BELLAS ARTES

Las artes conectan todas las áreas del aprendizaje y son fundamentales para el desarrollo y la educación de los niños.

Las artes nutren la imaginación y el espíritu creativo de todos los niños. La conciencia sensorial (vista, sonido, tacto, olfato, gusto) es la base de toda actividad imaginativa y expresión creativa. Para los niños pequeños, la importancia de las artes radica en el **proceso** de creación y construcción más que en el resultado del producto.

Las artes conectan todas las áreas de aprendizaje y son fundamentales para el desarrollo y la educación de los niños. Cuando los niños participan en el proceso artístico, desarrollan su independencia, su autoestima y su autoexpresión. También descubren formas de entender, diseñar y explicar sus ideas, pensamientos y teorías sobre el mundo. Las artes permiten que todos los niños descubran más sobre quiénes son y adquieran una visión de su propia cultura y de las culturas que les rodean.

El Estándar de Bellas Artes está organizado en los siguientes Aspectos y Conceptos relacionados:

Aspecto 1: Artes Visuales

- Concepto 1: Improvisa y Conecta con las Artes Visuales

Aspecto 2: Música

- Concepto 1: Crea y Conecta con los Conceptos y Expresiones Musicales

Aspecto 3: Movimiento Creativo y Danza

- Concepto 1: Crea y Conecta con el Movimiento Creativo y la Danza

Aspecto 4: Actividad Teatral

- Concepto 1: Crea y Conecta con las Actividades Dramáticas

Definiciones del Estándar de Bellas Artes

Ritmo es un pulso subyacente y constante presente en la mayoría de la música.

Canto es, por lo general, la recitación rítmica de rimas o poemas sin melodía cantada; un tipo de canto con una línea melódica simple y sin acompañamiento y un ritmo libre.

Característica(s) es un atributo, rasgo, propiedad o cualidad esencial.

Conectar es el acto artístico de relacionar las ideas y el trabajo artístico con el significado personal y el contexto externo.

Crear significa concebir y desarrollar nuevas ideas artísticas, como una improvisación, una composición o un arreglo, en una obra.

Creatividad es la capacidad de concebir y desarrollar ideas ricas y originales, descubrir conexiones inesperadas e inventar o hacer cosas nuevas.

Actividad teatral es un juego de fantasía en el que los niños asignan y aceptan de forma natural los roles y luego los representan.

Gestos son movimientos expresivos y planificados del cuerpo o las extremidades.

Improvisación es la música creada e interpretada espontáneamente o en el momento, a menudo dentro de un marco determinado por el estilo musical.

Improvisaciones son canciones, juegos, cuentos, bailes o cánticos que el niño inventa.

Instrumentos pueden ser cualquier dispositivo tradicional o no tradicional usado o fabricado para crear sonidos musicales.

Interpretación es la intención y el significado que un intérprete realiza al estudiar y ejecutar una pieza musical.

Locomoción es el movimiento que se desplaza de un lugar a otro o en un recorrido por el espacio (caminar, correr, ponerse de puntillas, deslizarse, rodar, arrastrarse, saltar, marchar, galopar).

Medios pueden ser cualquier medio o material usado para expresar o comunicar una idea o pensamiento. El medio es el modo de expresión o comunicación artística a través del material u otros recursos usados para crear arte (por ejemplo, arcilla, rotuladores, pasteles al óleo, acuarela, pintura al temple, materiales reciclados, distintos tipos de papel, botones).

Movimiento es el acto de moverse en patrones no locomotores (como aplaudir y chasquear los dedos) y locomotores (como caminar y correr) para representar e interpretar los sonidos musicales.

Juego es la actividad espontánea y comprometida a través de la cual los niños aprenden a experimentar, descubrir y crear.

Procedimiento es el método y los procesos usados para llevar a cabo una tarea o realizar una creación.

Responder es el acto artístico de comprender y evaluar cómo las artes transmiten un significado.

Ritmo es el patrón o la estructuración del tiempo a través del movimiento o el sonido.

Estilo es la danza que tiene características, cualidades o principios de movimiento específicos que le dan una identidad distintiva (por ejemplo, la técnica Graham es un estilo de Danza Moderna; el claqué es un estilo de Danza de Percusión; la danza folclórica de Macedonia es un estilo de Danza Folclórica Internacional; la danza congoleña es un estilo de Danza Africana).

Tempo es el ritmo o la velocidad del compás en una obra o interpretación musical.

Herramientas son implementos, instrumentos o utensilios que se utilizan para cortar, cavar, golpear, frotar, pintar, escribir o crear obras de expresión.

Dos o Tres Dimensiones se refiere a las obras de arte que tienen altura, profundidad y/o anchura.

ASPECTO 1: ARTES VISUALES

BELLAS ARTES

ASPECTO 1: ARTES VISUALES

Concepto 1: Improvisa y se conecta con las Artes Visuales

El niño utiliza una gran variedad de materiales, medios, herramientas y herramientas digitales, técnicas y procesos para explorar, crear, responder y conectarse con las artes visuales.

Los niños abordan el arte como un juego³⁴ abierto y comunican sus ideas, experiencias y sentimientos que generan representaciones usando una multitud de medios como crayones, marcadores, pinturas, papel, modelado y construcción.

Los niños desarrollan un vocabulario para compartir sus opiniones sobre sus creaciones y experiencias artísticas. Los proveedores de cuidados pueden apoyar a los niños para que reflexionen y describan las características y cualidades de su trabajo y el de los demás.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

- a. **Crea sus propias obras originales usando una variedad de materiales/medios, herramientas y técnicas (por ejemplo, materiales/medios como, papel, aplicación de dibujo digital, arena, arcilla).**
 - Hace un collage usando una colección de objetos naturales, como flores y hojas, recogidos durante un paseo por la naturaleza.
 - Opta por construir una pieza tridimensional usando materiales reciclados y botones de casa.
- b. **Representa opciones creativas, ideas, experiencias y sentimientos con detalles que se conectan con el significado personal.**
 - Dibuja un retrato incluyendo detalles faciales.
 - Usa pasteles al óleo para ilustrar una imagen del lugar al que fue de vacaciones.
 - Se toma el tiempo de seleccionar un papel con la textura y el color deseados.
- c. **Participa en investigaciones artísticas bidimensionales y tridimensionales.**
 - Colabora con otros para pintar un gran mural del atardecer en el desierto.
 - Selecciona bloques, bufandas y tapones de botellas para construir una casa en el espacio de bloques.
- d. **Describe y comunica la comprensión de su trabajo y del trabajo artístico de los demás.**
 - Señala su dibujo al pastel al óleo y firma una historia sobre el dibujo que ha realizado.
 - Pregunta: “¿Cómo hiciste que la arcilla hiciera eso?” cuando observa la escultura de otro niño.

ASPECTO 2: MÚSICA

BELLAS ARTES

ASPECTO 2: MÚSICA

Concepto 1: Crea y se conecta con Conceptos y Expresiones Musicales

El niño usa una gran variedad de instrumentos, medios y herramientas, técnicas y música para explorar y conectarse.

Cantar, hacer y escuchar música son actividades musicales fundamentales de los niños pequeños. Estas actividades les ayudan a los niños pequeños a explorar y demostrar su autoexpresión, creatividad y aprecio por las artes. El compromiso con la música fomenta conceptos de pensamiento matemático como la creación de patrones y secuencias, el movimiento físico y la conciencia espacial, y la interacción social.³⁵

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

- a. **Experimenta con una variedad de instrumentos, vocalizaciones y sonidos.**
 - Usa la voz para hacer sonidos de animales.
 - Usa un molde de hojalata y una cuchara para tocar el tambor.
- b. **Canta con rimas, canciones y cánticos conocidos.**
 - Da palmas, disminuyendo o aumentando el ritmo de la música.
 - Canta la letra de la canción “*Hello, Good Morning*”.
- c. **Usa canciones, rimas o cánticos conocidos para crear sus propias improvisaciones musicales.**
 - Inventa sus propias estrofas de una canción o melodía favorita.
 - Graba una canción con rima inventada con un amigo y la reproduce para sus amigos.
- d. **Responde a diferentes estilos de música (por ejemplo, rock, clásica, jazz, espirituales, hawaiana, reggae, nativa americana, música gospel, bluegrass, nanas, marchas y música country) y la música representativa de otras culturas.**
 - Mece un muñeco de bebé suavemente cuando escucha una nana.
 - Señala: “Me gusta la música con tambores”.
- e. **Describe y comunica una comprensión de la música en los contextos de las experiencias cotidianas.**
 - “Hornea una tarta” en el centro de la actividad teatral y le canta el “Cumpleaños feliz” a un amigo.
 - Explica que le encanta esta canción porque su padre la canta en español en el coche.

³⁵ Cooper, J. (2016). La integración de la música, el teatro y la danza ayuda a los niños a explorar y aprender. Niños Pequeños, 9(4). Obtenido de <https://www.naeyc.org/resources/pubs/tyc/apr2016/integrating-music-drama-and-dance-helps-children>.

ASPECTO 3: MOVIMIENTO CREATIVO Y DANZA

BELLAS ARTES

ASPECTO 3: MOVIMIENTO CREATIVO Y DANZA

Concepto 1: Crea y se conecta con Movimiento Creativo y Danza

El niño usa una gran variedad de movimientos, expresiones, medios y herramientas, y técnicas, para explorar y conectar con su propio cuerpo dentro del espacio.

“A medida que los niños exploran las formas en que pueden mover sus cuerpos y hacer que los objetos se muevan”, forman el conocimiento sobre sus capacidades como aprendices³⁶. El movimiento y la danza les proporcionan a los niños un “vehículo y un marco organizativo para expresar ideas y sentimientos, así como para desarrollar y mejorar las habilidades locomotoras”³⁷. Estas actividades les ayudan a los niños pequeños a explorar y demostrar su autoexpresión, creatividad y aprecio por las artes. El compromiso intencionado con la música entre los proveedores de cuidados y los niños fomenta conceptos de pensamiento matemático como los patrones y la secuenciación, el movimiento físico y la conciencia espacial, y la interacción social.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Experimenta con una variedad de movimientos.

- Se estira todo lo que puede durante el yoga para “alcanzar el sol”.
- Pasa a su interpretación de los animales del cuento mientras el profesor lo lee en voz alta.

b. Baila y se mueve al ritmo de rimas, canciones y cánticos.

- Coreografía un movimiento espontáneo al ritmo de una canción favorita en un grupo pequeño.
- Enseña a un amigo un juego de dedos conocido que ha aprendido en la hora del cuento de la biblioteca.

c. Responde con movimiento a diversos estímulos sensoriales.

- Hace rodar su silla de ruedas en respuesta al ritmo de los tambores de la canción.
- Imita los árboles que se doblan con el viento usando pañuelos en el patio de recreo.
- Usa diferentes tempos de música o sonido, luces y sombras, actuación de juegos dramáticos.

d. Describe y comunica la comprensión del movimiento y la danza en los contextos de las experiencias cotidianas.

- Conduce como un tren durante la transición al patio de recreo, imitando los trenes que viajan por el ferrocarril cercano.
- Se balancea mientras escucha “los limpiaparabrisas del autobús, hacen swish, swish, swish...”.

³⁶ Bucher, E. & Hernández, M. (2016). Más que hacer rebotar la pelota: Los infantes y los profesores investigan la física. Niños Pequeños, 71(3). <http://www.naeyc.org/yc/article/bouncing-ball-physics>.

³⁷ Comité de Liderazgo de la Primera Infancia de Colorado. (2011) Directrices de desarrollo y aprendizaje temprano de Colorado. <https://www.cde.state.co.us/early/eldgs>.

ASPECTO 3: TEATRO

BELLAS ARTES

ASPECTO 4: TEATRO

Concepto 1: Crea y se conecta con Actividades Dramáticas

El niño usa la representación de acontecimientos, personajes o historias mediante la actuación y el uso de accesorios y lenguaje para explorar, crear y conectar.

Los niños usan la riqueza de sus actividades cotidianas para crear juegos de simulación, asumiendo diferentes papeles y personajes. Estas experiencias contribuyen a la capacidad de los niños para autorregularse, comunicarse más eficazmente y participar en actividades cooperativas con sus compañeros mientras practican los roles de los demás. Cuando los proveedores de cuidados diseñan entornos para que los niños puedan acceder fácilmente a las herramientas de la actividad teatral y a los accesorios pertinentes, los niños pueden explorar y comprender el mundo que les rodea³⁸, creando una comprensión más profunda de las relaciones entre los objetos, las personas y los acontecimientos.

Indicadores y ejemplos en el contexto de Rutinas diarias, Actividades y Juegos

a. Asume papeles de actividades cotidianas usando una variedad de accesorios.

- Selecciona un sombrero, una chamarra y una cuerda de una caja de ropa y representa a un bombero apagando un incendio.
- Finge ser un profesor y le lee un libro al oso de peluche.

b. Asume más de un papel de actividad teatral a la vez.

- Cambia su voz al fingir ser un “papá” y un “bebé”.
- Dice: “Yo seré el médico y la enfermera. Tú serás el paciente”.

c. Finge que un objeto existe sin usar un accesorio.

- Pide una “pizza de queso” y para pagar busca dinero imaginario en el bolsillo.
- Finge que se pone un sombrero y un abrigo para salir al exterior en la actividad teatral.

d. Dramatiza cuentos conocidos.

- Interpreta al lobo de *Los Tres Cerditos*.
- Dice: “Mi abuelo me contó una historia sobre el origen del viento. Yo seré el viento”.

e. Agrega detalles y expresa ideas originales en actividades teatrales.

- Agrega su propio final a una historia que leyó en el centro de la biblioteca.
- Trae bloques grandes del centro de bloques a la actividad teatral para hacer las alas del avión para “viajar al Gran Cañón”.

³⁸ Consejo Universitario para la Coalición Nacional de los Estándares Básicos de las Artes. (2012). Desarrollo Infantil y Educación Artística: Revisión de la Investigación Actual y Mejores Prácticas. Obtenido de <https://nccas.wikispaces.com/file/view/NCCAS+Child+Development+Report.pdf>.

Integración

La página de integración indica ejemplos de estrategias, actividades y experiencias que un proveedor de cuidados adulto podría ofrecer para apoyar la integración de la Introducción al Aprendizaje, el Lenguaje y la Alfabetización y las Matemáticas en el Estándar de Bellas Artes.

BELLAS ARTES		
INTEGRACIÓN - ASPECTO 1: ARTES VISUALES		
Introducción al Aprendizaje - Enfoques que mejor se integran mejor a las Bellas Artes.	Lenguaje y Alfabetización - Acciones que incorporarían el Lenguaje y la Alfabetización a las Bellas Artes.	Matemáticas - Acciones que incorporarían las Matemáticas en las Bellas Artes.
1. Reúne y mantiene un área de arte accesible que incluye una variedad de materiales para permitir que los niños muestren iniciativa en la creación o diseño de una obra de arte original.	1. Introduce un vocabulario nuevo y único para describir colores como el fucsia, el magenta, el índigo, el cerceta, etc.	1. Les ayuda a los niños a reconocer y nombrar líneas, círculos y otras formas en las obras de arte.
2. Designa tiempo y espacio para guardar y exponer las creaciones artísticas de los niños para promover la atención sostenida y la perseverancia.	2. Registra la descripción que hace el niño de las obras de arte o del trabajo de otros.	2. Proporciona materiales para crear obras de arte bidimensionales y tridimensionales.

BELLAS ARTES

INTEGRACIÓN - ASPECTO 2: MÚSICA

Introducción al Aprendizaje - Enfoques que mejor se integran mejor a las Bellas Artes.	Lenguaje y Alfabetización - Acciones que incorporarían el Lenguaje y la Alfabetización a las Bellas Artes.	Matemáticas - Acciones que incorporarían las Matemáticas en las Bellas Artes.
1. Promueve la toma de riesgos y fomenta la confianza al invitar a los niños a demostrar su autoexpresión en el movimiento al ritmo de la música	1. Publica las letras impresas con imágenes de las canciones del salón de clases para conectar las palabras impresas con las expresiones vocales.	1. Proporciona oportunidades para que los niños desarrollen patrones de aplausos en varios ritmos y tempos.
2. Fomenta la curiosidad y la experimentación entregando una variedad diversa de instrumentos musicales y música.	2. Introduce palabras de vocabulario musical descriptivo como tempo, ritmo, compás, pausa, crescendo, a capela y nombres de instrumentos musicales.	2. Usa materiales manipulables como bolsas de frijoles para apoyar la experiencia posicional de los niños con palabras como alto/bajo, arriba/abajo, de lado a lado y adelante/atrás.

BELLAS ARTES

INTEGRACIÓN - ASPECTO 3: MOVIMIENTO CREATIVO Y DANZA

Introducción al Aprendizaje - Enfoques que mejor se integran mejor a las Bellas Artes.	Lenguaje y Alfabetización - Acciones que incorporarían el Lenguaje y la Alfabetización a las Bellas Artes.	Matemáticas - Acciones que incorporarían las Matemáticas en las Bellas Artes.
<p>1. Promueve la toma de riesgos y fomenta la confianza al permitir que los niños demuestren su autoexpresión en el movimiento al ritmo de la música.</p>	<p>1. Introduce palabras de vocabulario descriptivo junto con el movimiento y la danza, como estiramiento, pausa, ritmo, crescendo y otros nombres de movimiento.</p>	<p>1. Incorpora materiales que les ayudan a los niños a variar sus movimientos (por ejemplo, lento con bufandas, rápido con pelotas).</p>

BELLAS ARTES

INTEGRACIÓN - ASPECTO 4: DRAMA

Introducción al Aprendizaje - Enfoques que mejor se integran mejor a las Bellas Artes.	Lenguaje y Alfabetización - Acciones que incorporarían el Lenguaje y la Alfabetización a las Bellas Artes.	Matemáticas - Acciones que incorporarían las Matemáticas en las Bellas Artes.
<p>1. Proporciona accesorios representativos de la comunidad local para que los niños practiquen sus habilidades de razonamiento y resolución de problemas creando sus propias experiencias de la actividad teatral.</p>	<p>1. Desarrolla la capacidad de comprensión de los niños mediante la recreación de cuentos compartidos y rimas infantiles.</p>	<p>1. Proporciona cubiertos de mesa en el área de la actividad teatral para fomentar la correspondencia uno a uno.</p>
<p>2. Fomenta y amplía la expresión de las propias opiniones, ideas y sentimientos del niño a través del juego imaginario para promover la confianza.</p>	<p>2. Se les pide a los niños que graben e ilustren historias relacionadas con su juego imaginario y les ayuda a “publicar” las historias en el espacio de escritura usando cinta adhesiva y otros materiales para encuadernar.</p>	<p>2. Proporciona materiales para que los niños identifiquen la variabilidad de tamaño, número, peso, forma, etc.</p>

Alineamiento

Dentro de la Matriz de Alineamiento hay códigos que hacen referencia al Marco de Resultados de Aprendizaje Temprano de Head Start, las *Directrices de Arizona para Bebés e Infantes* y los Estándares de Kínder de Arizona.

Códigos de Referencia para el Marco de Resultados de Aprendizaje Temprano de Head Start

- ATL - Introducción al Aprendizaje
- C - Cognición
- LC - Lenguaje y Comunicación
- LIT - Alfabetización
- MATH - Pensamiento Matemático
- PMP - Desarrollo Perceptual, Motor y Físico
- SCI - Investigación Científica
- SE - Desarrollo Socioemocional

Códigos de Referencia para las Directrices de Desarrollo del Bebé y del Infante:

- ATL - Introducción al Aprendizaje
- CD - Desarrollo Cognitivo
- LDC - Desarrollo del Lenguaje y Comunicación
- PHD - Salud Física y Desarrollo
- SED - Desarrollo Socioemocional

Códigos de Referencia para Estándares de Bellas Artes en Kínder

- VA - Artes Visuales
- MU - Música
- TH - Teatro

BELLAS ARTES

ALINEAMIENTO - ASPECTO 1: ARTES VISUALES

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Introducción al Aprendizaje	Improvisa y se conecta con las Artes Visuales	Introducción al Aprendizaje (Creatividad)	Artes Visuales
Se deleita en encontrar nuevas propiedades y usos para objetos y experiencias familiares.	Crea sus propias obras originales usando varios materiales/medios, herramientas y técnicas para crear obras de arte originales (por ejemplo, materiales/medios como papel, aplicación de dibujo digital, rocas, arena, arcilla; herramientas como bastoncillos de algodón, pinceles pequeños/grandes, ramas pajitas para beber, y técnicas como dibujo, pintura, escultura).	Usa la imaginación con materiales para crear historias u obras de arte.	Participa en colaboración (por ejemplo, usa materiales manipulables para la construcción, agrega al collage de grupo, etc.) en la creación de arte creativo en respuesta a un problema artístico.
Usa distintas acciones sobre los objetos. (PHD)	Representa opciones creativas, ideas, experiencias y sentimientos con detalles que conectan con el significado personal.	Usa múltiples medios de comunicación para expresar creativamente pensamientos, sentimientos o ideas.	Crea arte que cuenta una historia sobre una experiencia vital.
Desarrolla el control y la coordinación de los músculos pequeños. (PHD)	Participa en investigaciones artísticas bidimensionales y tridimensionales.	Crea y construye formas a partir de componentes. (C/M)	Identifica varios tipos de arte (como el dibujo, la pintura, la escultura, la arquitectura, etc.).
	Describe y comunica la comprensión de su trabajo y del trabajo artístico de los demás.	Usa múltiples medios de comunicación para expresar creativamente pensamientos, sentimientos e ideas.	Describe lo que representa una imagen.

BELLAS ARTES

ALINEAMIENTO - ASPECTO 2: MÚSICA

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Introducción al Aprendizaje	Crea y Conecta con Conceptos y Expresiones Musicales	Introducción al Aprendizaje	Música General
Usa distintas acciones sobre los objetos. (PHD) Usa sonidos, gestos y movimientos para incidir en el entorno y en las interacciones. (ATL)	Experimenta con una variedad de instrumentos, vocalizaciones y sonidos	Usa múltiples medios de comunicación para expresar de forma creativa pensamientos, sentimientos o ideas.	Con la orientación adecuada, explora los distintos usos de la música en experiencias cotidianas. Con la orientación adecuada, explora las relaciones entre la música y otras áreas de contenido.
Observa e imita sonidos, gestos y conductas. (CD)	Canta con rimas, canciones y cánticos conocidos.		
Muestra interés por escuchar el sonido. (LDC)	Usa canciones, rimas o cánticos conocidos para crear sus propias improvisaciones musicales.		
Responde a la comunicación no verbal de los demás. (LDC)	Responde a diferentes tipos de música (por ejemplo, rock, clásica, jazz, espiritual, reggae, nativa americana, música gospel, bluegrass, arrullos, marchas y música country).	Realiza actividades que combinan y coordinan movimientos de los músculos grandes, como columpiarse en un columpio, subir una escalera o bailar al ritmo de la música. (P/GM)	
	Describe y comunica la comprensión de la música en los contextos de las experiencias cotidianas.	Se comunica con suficiente claridad para que los adultos le entiendan en diversas situaciones. (LC)	

BELLAS ARTES

ALINEAMIENTO - ASPECTO 3: MOVIMIENTO CREATIVO Y DANZA

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Introducción al Aprendizaje	Crea y Conecta con el Movimiento Creativo y la Danza		Danza
<p>Usa distintas acciones sobre los objetos. (PHD)</p> <p>Usa sonidos, gestos y movimientos para incidir en el entorno y en las interacciones. (ATL)</p>	Experimenta con una variedad de movimientos.	Demuestra fuerza y resistencia que permiten la participación en una serie de actividades físicas. (PGM)	Demostrar una serie de movimientos locomotores y no locomotores.
Observa e imita sonidos, gestos y conductas. (CD)	Baila y se mueve al ritmo de rimas, canciones y cantos.	Realiza actividades que combinan y coordinan grandes movimientos musculares.	
Muestra interés por escuchar el sonido. (LDC)	Responde con el movimiento a diferentes estímulos sensoriales (por ejemplo, diferentes tempos de música o sonido, luces y sombras, actuación de juegos dramáticos).		
Mueve el cuerpo con un propósito para lograr un objetivo. (PHD)	Describe y comunica la comprensión del movimiento y la danza en el contexto de las experiencias cotidianas.		

BELLAS ARTES

ALINEAMIENTO - ASPECTO 4: ACTIVIDAD TEATRAL

DIRECTRICES PARA BEBÉS E INFANTES	ESTÁNDAR DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE AZ	MARCO DE RESULTADOS DE APRENDIZAJE TEMPRANO DE HEAD START	ESTÁNDAR DE KÍNDER DE AZ
Introducción al Aprendizaje	Crea y Conecta con las Actividades Dramáticas	Introducción al Aprendizaje	Teatro
Utiliza objetos de forma nueva o en juegos de simular. (CD)	Asume los roles de las actividades cotidianas usando una variedad de accesorios. Asume más de un papel de la actividad teatral a la vez.	El niño demuestra iniciativa e independencia. El niño usa la imaginación en el juego y en las interacciones con otros.	Con la ayuda y el apoyo de los demás, participa activamente en una experiencia teatral guiada (p. ej., dramatización de procesos, dramatización de historias, dramatización creativa)
Finge y usa la imaginación durante el juego. Usa la imitación o el juego de simular para expresar su creatividad e imaginación. (CD)	Finge la existencia de un objeto sin usar un accesorio.	Usa la imaginación con materiales para crear historias u obras de arte. Vuelve a contar o a representar una historia leída, situando los eventos en la secuencia adecuada y mostrando una comprensión más sofisticada de cómo se relacionan, como las relaciones de causa y efecto. (LIT)	Usa la imaginación para transformar objetos. Con indicaciones y apoyo, identifica historias distintas entre sí en una experiencia teatral guiada (por ejemplo, dramatización de procesos, dramatización de historias, dramatización creativa).
Presta atención brevemente e intenta reproducir efectos y eventos placenteros.	Dramatiza historias conocidas.		
Mira lo que hacen los demás, empieza a fingir y usa los materiales de formas nuevas y distintas.	Agrega detalles y expresa ideas originales en situaciones de la actividad teatral.	Planifica escenarios de juego, como la actividad teatral o la construcción, estableciendo roles para el juego, usando materiales adecuados y generando escenarios apropiados para ser representados.	Con indicaciones y apoyo, expresa ideas originales en una experiencia teatral guiada.

Diseño Universal para el Aprendizaje y las Bellas Artes

Múltiples Formas de Involucrar a los Estudiantes

El arte es la expresión de uno mismo, de la experiencia y de la imaginación a través de una variedad de medios. Al considerar la posibilidad de elegir y las opciones, nos fijamos en el afecto y las preferencias que los niños aportan. Ayudarles a los niños a entender el “por qué” del arte y su conexión con él, apoyará el compromiso con el tema.

Múltiples Formas de Presentarle la Información a los Estudiantes

Los temas de la asignatura de arte incluyen habilidades visuales, musicales, de movimiento y dramáticas. El uso de múltiples métodos de enseñanza de cada área puede ayudarles a todos los niños a acceder al contenido. Considere cómo los niños podrán percibir el tema, qué lenguaje será necesario para compartir la información y cómo los niños formarán su conocimiento en torno a cada tema.

Múltiples Formas que los Estudiantes tienen para Compartir lo que Entienden

Los niños pueden presentar una serie de retos y deficiencias. Éstos pueden ir desde los miedos hasta los impedimentos físicos motrices reales que afectan en gran medida a la forma en que los niños abordan la demostración de sus conocimientos y repercuten en la planificación. Apoye a los niños mientras trabajan para encontrar formas de demostrar lo que saben.

Adaptaciones Sugeridas para las Bellas Artes

- Use masa para modelar o moldear, u otros materiales sensoriales que permitan practicar la musculatura fina.
- Apoyos visuales para ayudarles a seguir las instrucciones para usar los materiales de forma adecuada.
- Agregar asas o agarres a las herramientas artísticas para facilitar su uso.

RECURSOS



Recursos de Arizona

Hay muchos recursos de calidad para los niños y las familias en Arizona y dentro de su comunidad.
Esta no es una lista exhaustiva, es un punto de partida.

Departamento de Educación de Arizona, Unidad de Educación Temprana www.azed.gov/ece

Departamento de Servicios de Salud de Arizona, Oficina de Licencias de Cuidado Infantil
<http://www.azdhs.gov/licensing/childcare-facilities/index.php>

Recursos y Referencias para el Cuidado de Niños de Arizona <http://www.arizonachildcare.org/>

Asociación de Educación Temprana de Arizona
<http://azece.org/>

Asociación de Niños de Arizona
<http://www.arizonaschildren.org/>

Recursos y Referencias para el Cuidado de Niños en Arizona <https://www.azccrr.com/>

Programa de Intervención Temprana de Arizona
<https://des.az.gov/services/disabilities/developmental-infant>

Prácticas Prometedoras en Arizona
<http://www.azpromisingpractices.com/>

Coalición para la Edad Escolar de Arizona
<http://www.azfoundation.org/catalog/org>

Asociación para el Cuidado de Niños con Apoyo
<http://www.asccaz.org/>

Línea de ayuda de Birth to Five
www.firstthingsfirst.org/resources/birth-five-helpine
1-877-705-KIDS (5437)

Recursos para los Niños y la Familia, Inc
<http://www.Childfamilyresources.org>
1-800-905-4389

Alianza de Acción por la Infancia
<http://azchildren.org/>

Búsqueda de Niños
<http://www.azed.gov/special-education/az-find/>

Centro de Conocimiento y Aprendizaje Temprano de Head Start
<https://eclkc.ohs.acf.hhs.gov/>

First Things First
www.firstthingsfirst.org

Lectura en Arizona
www.readonarizona.org

Recursos para Necesidades Especiales

Departamento de Educación de Arizona,
Educación Especial Temprana
<https://www.azed.gov/specialeducation/early-childhood-special-education>

Una Guía del Administrador para la Inclusión Preescolar
http://www.fpg.unc.edu/sites/default/files/resources/reports-and-policy-briefs/ECRII_Administrators_Guide_2000.pdf

Páginas Azules-Guía Recursos Discapacitados de Arizona
<http://www.azed.gov/special-education/files/2011/06/gr07-pin-blue-pages.pdf>

Creación Adaptaciones para Rutinas y Actividades (Kit de Cara)
http://www.dec-sped.org/Store/Additional_Resources

División para la Primera Infancia del Consejo para Niños Excepcionales <https://www.dec-sped.org/>

Centro de Asistencia Técnica a la Primera Infancia (ECTA) <https://ectacenter.org/>

Centro de Recursos Regionales de Mountain Plains
<http://www.cpdusu.org/projects/rrc1213/>

Oficina de Programas de Educación Especial (OSEP)
<https://www2.ed.gov/about/offices/list/osers/osep/index.html>

Educando a Niños Especiales
<http://www.raisingpecialkids.org/>

Organizaciones

Asociación de Arizona de Educación de Niños Pequeños (AzAEYC) <http://azaeyc.net/>

AEYC de Arizona Central
<http://azaeyc.net/affiliates/central-azaeyc>

AEYC del Sur de Arizona
<http://azaeyc.net/affiliates/southern-azaeyc>

AEYC del Norte de Arizona
<http://azaeyc.net/affiliates/northern-azaeyc>

AzAEYC de Valle del Sol
<http://azaeyc.net/affiliates/vsaeyc>

AzAEYC del Condado de Yuma
<http://azaeyc.net/affiliates/yuma-azaeyc>

Asociación para la Educación Infantil Internacional (ACEI)
<http://www.acei.org/>

Asociación Nacional para la Educación de Niños Pequeños (NAEYC) <http://www.naeyc.org/>