

Estándares de desarrollo y aprendizaje temprano



Estimado educador de la primera infancia:

Usted tiene la tarea increíblemente importante de involucrarse, inspirar y enseñar a nuestros estudiantes más pequeños, mientras los cuida y mantiene a salvo durante el período de la vida en el que se forma la arquitectura cerebral. Para todos los niños, la trayectoria del camino educativo de por vida comienza al nacer. Por lo tanto, ya sea que esté en una escuela, guardería, hogar o una comunidad donde hay niños, los Estándares revisados de Ohio de Desarrollo y Aprendizaje Temprano le orientarán en una educación intencional basada en el juego los cuales prepararán a nuestros niños de Ohio para el preescolar y todo lo que viene luego. Gracias por todo lo que hace. Esperamos sinceramente que estos estándares y los recursos relacionados le ayuden en su rol fundamental como educador de primera infancia.

Los Estándares de Desarrollo y Aprendizaje Temprano son el resultado de un esfuerzo colaborativo entre el Ohio Department of Education (Departamento de Educación de Ohio) y el Ohio Department of Job and Family Services (Departamento de Servicios Familiares y Laborales de Ohio), junto con numerosas partes interesadas y colaboradores de agencias estatales. Sentimos una inmensa gratitud hacia los miembros del equipo de redacción: maestros, proveedores, administradores, profesorado de educación superior y otros que contribuyeron a este trabajo. Los estándares son el resultado final de más de un año de aportes y revisiones por las partes interesadas, además de dos oportunidades formales para que el público realizara observaciones. Más de 150 proveedores de educación y atención temprana, proveedores de asistencia técnica, expertos en contenido, personal de agencias estatales y otros expertos interesados en la materia redactaron, revisaron y editaron el borrador de estos estándares.

Los estándares recientemente revisados proporcionan un conjunto claro e integral de expectativas de contenido para así orientar a los educadores y a los programas de primera infancia. Estos estándares dividen las áreas esenciales del aprendizaje y del desarrollo y las organizan en nueve dominios; además ayudan a los educadores a enfocar y alinear su plan de estudios, enseñanza y evaluación seleccionados a nivel local para proporcionar a cada niño oportunidades beneficiosas y adecuadas a nivel educativo. Estos estándares están alineados con los Estándares de Aprendizaje de Ohio (K-12) para conectar el aprendizaje y el desarrollo previos al jardín de infancia con los resultados escolares futuros.

Estamos aquí para ayudarle a proporcionar la mejor educación a nuestros estudiantes más pequeños.

Saludos cordiales,



Stephanie K. Siddens, Ph.D.

Superintendente interina de enseñanza pública
del departamento de educación de Ohio (Ohio Department of Education)



Matt Damschroder
Director
del departamento de servicios familiares y laborales de Ohio (Ohio Department of Job and Family Services)

Estándares de desarrollo y aprendizaje temprano

Índice

Introducción

Principios rectores
Propósito
Estructura

6



Enfoques del aprendizaje (AL)

Participación y persistencia
Mentalidad

14



Desarrollo cognitivo (CO)

Memoria
Pensamiento simbólico
Razonamiento y resolución de problemas
Flexibilidad cognitiva

19



Desarrollo creativo (CR)

Participación y expresión artísticas
Creatividad y juego

24



Lenguaje y capacidad de leer y escribir (LL)

Lenguaje y comunicación
Conciencia fonológica
Reconocimiento de los elementos del material impreso
Escritura emergente

28



Matemáticas (MA)

Sentido numérico
Relaciones y operaciones numéricas
Medidas
Geometría

41



Desarrollo y bienestar físicos (PW)

Desarrollo motriz
Bienestar

50



Ciencia (SC)

Investigación y aplicación de la ciencia

60



Desarrollo socioemocional (SE)

Conciencia de sí mismo
Autocontrol
Conciencia social
Habilidades interpersonales

63



Estudios sociales (SS)

Las personas, las comunidades y su entorno

71

Introducción

Los Estándares de desarrollo y aprendizaje temprano de Ohio orienta a los educadores en la selección y desarrollo del plan de estudios con la finalidad de proporcionar oportunidades académicamente beneficiosas y adecuadas para niños pequeños a partir de la primera infancia hasta el término del preescolar. Los años que pasan entre el nacimiento hasta cumplir los cinco años de edad son cruciales en el éxito para toda la vida de cada niño. Durante este tiempo, se construyen los cimientos que impactarán en la capacidad que tiene cada niño para aprender, crecer y desarrollar las habilidades necesarias a fin de convertirse en un adulto independiente, productivo y feliz. Se espera que, sin importar dónde pasen el día, los niños pequeños sean desafiados a descubrir y aprender mediante el juego, alentados a ser solícitos y resilientes, y preparados para el éxito a través de oportunidades significativas en las que practiquen las habilidades fundamentales.

Principios rectores

Los siguientes principios rectores¹, respaldados por investigaciones, sobre cómo los niños pequeños aprenden y se desarrollan orientaron la redacción, así como las revisiones de los Estándares de desarrollo y aprendizaje temprano de Ohio:

1. Cada niño es único.
2. Las relaciones importan.
3. El juego es importante para el aprendizaje.
4. Las áreas del aprendizaje y del desarrollo están integradas.
5. Los niños aprenden mejor cuando se emplea un enfoque integral.
6. El desarrollo y aprendizaje están profundamente arraigados en la familia, el hogar, los programas de aprendizaje temprano y la comunidad.
7. El desarrollo de los niños es continuo.
8. Cada niño tiene derecho a recibir oportunidades de aprendizaje equitativas.²

Propósito

Los Estándares de desarrollo y aprendizaje temprano de Ohio demuestran cómo los niños desarrollan habilidades fundamentales de preparación para el jardín de infantes, comenzando desde la primera infancia. El propósito de estos estándares es el siguiente:

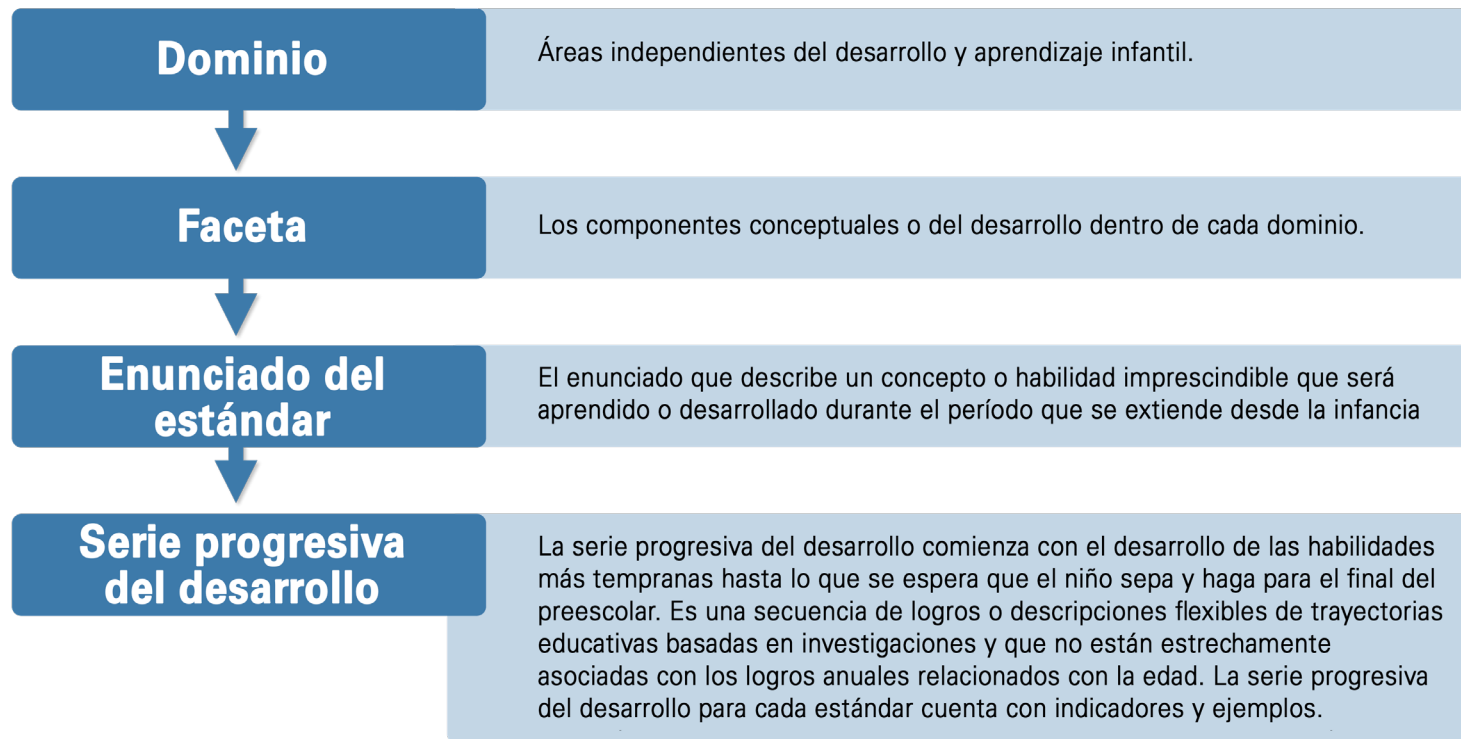
- Describir el alcance mínimo en áreas de aprendizaje y desarrollo esenciales.
- Orientar la selección y el diseño del plan de estudios para fomentar experiencias de aprendizaje temprano de alta calidad para los niños pequeños.
- Informar a los educadores de primera infancia sobre lo que los niños necesitan aprender y demostrar cómo pueden desarrollarse las habilidades.
- Proporcionar a las partes interesadas un conjunto común e integral de expectativas para el desarrollo y aprendizaje de los niños pequeños.
- Demostrar los nexos entre el desarrollo y aprendizaje tempranos con los resultados escolares futuros al alinear los estándares de Ohio desde jardín de infantes hasta 12.º grado.
- Proporcionar una referencia para la selección de evaluaciones.

Los estándares no son un reemplazo del plan de estudios ni de las evaluaciones, sino más bien una pieza del sistema que incluye los estándares, el plan de estudios y las evaluaciones. Los estándares describen lo que los niños deberían saber y ser capaces de hacer, mientras que el plan de estudios especifica lo que los maestros harán para preparar y facilitar las experiencias de aprendizaje. El plan de estudios define en profundidad el alcance y, además, proporciona una secuencia de qué enseñar y cómo hacerlo. Las evaluaciones indican lo que los niños saben y son capaces de hacer. Estas pueden usarse para tomar decisiones referente a la enseñanza.


Estándares	Plan de estudios	Evaluación
¿Cuál es la diferencia?		
<p>Los estándares son habilidades o conceptos esenciales que deseamos que los niños sepan y sean capaces de hacer al finalizar el preescolar.</p> <p>Los estándares definen un alcance mínimo (lo que los niños deben aprender) para el plan de estudios.</p>	<p>El plan de estudios describe qué enseñar y cómo hacerlo.</p> <p>El plan de estudios proporciona un alcance y una secuencia para la enseñanza; de igual manera, puede incluir otros elementos.</p>	<p>La evaluación es un proceso que puede aplicarse con el objetivo de identificar las fortalezas del desarrollo, las necesidades de enseñanza e intervención de los niños, o con la finalidad de documentar el progreso a lo largo del tiempo.</p> <p>Existen muchos tipos diferentes de evaluaciones con propósitos distintos; algunas evaluaciones son formales, mientras que otras son informales.</p>
Ejemplo: vinculación de estándares, plan de estudios y evaluación		
<p>Estándar de matemáticas: 3.b. Desarrolla la capacidad de clasificar.</p> <p>Serie progresiva del desarrollo:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Nota las diferencias entre personas, objetos y lugares familiares y desconocidos. • Empareja dos objetos que son iguales y selecciona objetos parecidos de un grupo. • Clasifica objetos en dos o más grupos según sus similitudes o diferencias. • Ordena y clasifica objetos según una o más de sus características (por ejemplo, color, tamaño, forma). 	<p>Actividad del plan de estudios: Presentar la idea de ordenar y clasificar mediante la recolección de materiales naturales como hojas, piedras y palos.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Colocar los objetos recolectados en un contenedor sensorial para la exploración libre junto con contenedores que puedan usarse para agrupar objetos. • Animar a los niños para que describan las características (atributos) de los objetos, por ejemplo, el color, la forma y el tamaño, mientras están en la mesa sensorial. • Animar a los niños para que hablen de cómo podrían ser clasificados los materiales. Si es necesario, ejemplifique la clasificación según una característica. • Proporcionar oportunidades para que los niños practiquen la clasificación de varias maneras durante el juego libre, el tiempo de exploración, en grupos pequeños o de forma individual. 	<p>Evaluación informal: Tomar notas con relación a la comprensión de los niños acerca del orden y la clasificación. ¿Comprenden las similitudes y diferencias de los objetos recolectados? ¿Clasifican los objetos de acuerdo con las categorías previamente establecidas?</p> <p>Evaluación formal: Evaluación de aprendizaje temprano de Ohio³ <i>Ordenar y clasificar</i></p> <p>Observar los momentos en que los niños ordenan y clasifican objetos, y prestar atención a los detalles indicados a continuación mientras observa:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Qué objetos ordena y clasifica el niño. • Qué motiva al niño a ordenar y clasificar los objetos. • Según cuáles características el niño ordena y clasifica los objetos. • Con cuánta precisión el niño ordena y clasifica los objetos.

Estructura

Los Estándares de aprendizaje y desarrollo tempranos de Ohio están clasificados en nueve dominios: Enfoques del aprendizaje, Desarrollo cognitivo, Desarrollo creativo, Lenguaje y capacidad de leer y escribir, Matemáticas, Desarrollo y bienestar físicos, Ciencia, Desarrollo socioemocional y Estudios sociales. Dentro de cada dominio, los estándares están clasificados en facetas. Estas constituyen los componentes conceptuales o de desarrollo dentro del dominio. Cada faceta contiene uno o más enunciados del estándar. Para cada enunciado del estándar existen indicadores de la serie progresiva del desarrollo que incluyen ejemplos a fin de indicar el aprendizaje y desarrollo que ocurre desde la primera infancia hasta el término del preescolar.









Dentro de cada serie progresiva del desarrollo, se enumeran los indicadores en el orden en que usualmente se desarrolla cada habilidad o conocimiento, comenzando con el primer indicador que se coloca en la parte superior (bebé, en la mayoría de los casos) y finalizando con el nivel preescolar que se coloca en la parte inferior. Cada serie progresiva del desarrollo es única tanto en su nivel inicial de desarrollo como en el cambio relativo de un indicador al siguiente. En otras palabras, no se espera necesariamente que el primer indicador en una serie progresiva del desarrollo ocurra de forma simultánea con el primer indicador de otra serie progresiva del desarrollo. De igual manera, no se espera necesariamente que el segundo indicador en una serie progresiva del desarrollo ocurra de forma simultánea con el segundo indicador de otra serie progresiva del desarrollo, y así sucesivamente. El último indicador en cada serie progresiva muestra el resultado deseado de los niños al término del preescolar. Asimismo, hay indicadores repetidos entre los diferentes estándares, inclusive entre dominios. Estos indicadores repetidos están diseñados para demostrar la naturaleza interrelacionada entre el desarrollo y la diversificación de habilidades que se presenta. Por ejemplo, una habilidad en la primera infancia, como *prestar atención al lenguaje*, es precursora de muchas otras habilidades entre los dominios.




	Indicador	Ejemplo
Nivel de primera infancia  Término del preescolar	Descripción del estándar en un punto determinado de la serie progresiva del desarrollo; lo que un niño debería saber o ser capaz de hacer para avanzar hacia el término del nivel preescolar, este es el último indicador en la serie progresiva del desarrollo.	Habilidades, conocimientos y comportamientos visibles; lo que un niño podría hacer para demostrar la habilidad especificada en el indicador.

Los Estándares de desarrollo y aprendizaje temprano de Ohio están diseñados para ser inclusivos. Cada estándar revisado está redactado en términos amplios con la finalidad de describir una habilidad o concepto esencial desarrollado o aprendido en la primera infancia. Los estándares e indicadores están redactados de modo que las habilidades puedan demostrarse en distintas formas a fin de reconocer e incorporar la diversidad de culturas, idiomas, experiencias, perspectivas y capacidades de los niños. Los niños no están limitados a demostrar lo que saben de una forma específica. Por ejemplo, es posible que un niño no sea capaz de expresar su conocimiento de forma verbal; no obstante, puede dibujar una imagen para demostrar lo que sabe. Finalmente, la estructura de la serie progresiva del desarrollo demuestra cómo las habilidades se desarrollan desde la primera infancia y, además, respeta el ritmo de desarrollo individual de cada niño. Esto tiene el propósito de fomentar un enfoque basado en las fortalezas con la finalidad de que los educadores observen las habilidades fundamentales necesarias para el desarrollo futuro, y así determinar el nivel dónde se encuentran los niños a fin de planificar las experiencias de aprendizaje.

Estándares de desarrollo y aprendizaje temprano

Dominio	Faceta	Código	Enunciado del estándar
 AL	Participación y persistencia	1.a.	Participa en experiencias y actividades nuevas, así como desconocidas.
		1.b.	Completa actividades que incluyen pasos cada vez más complejos.
		1.c.	Persiste en completar una tarea en la que cada vez se requiere de más concentración.
	Mentalidad	2.a.	Desarrolla una mentalidad de crecimiento.
 CO	Memoria	1.a.	Desarrolla la capacidad de recordar información acerca de objetos, personas y experiencias pasadas.
	Pensamiento simbólico	2.a.	Demuestra capacidad creciente para pensar de forma simbólica.
	Razonamiento y resolución de problemas	3.a.	Emplea estrategias cada vez más complejas a fin de resolver problemas.
	Flexibilidad cognitiva	4.a.	Desarrolla la capacidad de ser flexible en el pensamiento y el comportamiento propios.
 CR	Participación y expresión artísticas	1.a.	Expresa ideas y sentimientos a través del arte visual.
		1.b.	Se expresa de forma creativa a través de la música y el baile.
	Creatividad y juego	2.a.	Desarrolla la capacidad de expresar ideas nuevas a través del juego imaginativo e inventivo.
 LL	Lenguaje y comunicación	1.a.	Demuestra comprensión de un lenguaje cada vez más complejo.
		1.b.	Desarrolla y amplía la comprensión de conceptos y vocabulario.
		1.c.	Se comunica mediante el uso de un lenguaje cada vez más complejo.
		1.d.	Participa en conversaciones mediante el uso cada vez mayor de habilidades para tomar turnos.
		1.e.	Desarrolla comprensión de textos leídos en voz alta.
	Conciencia fonológica	2.a.	Toma conciencia de las sílabas en las palabras habladas.
		2.b.	Toma conciencia de sonidos iniciales, comienzos y rimas en las palabras habladas.
		2.c.	Desarrolla comprensión de la rima.
	Reconocimiento de los elementos del material impreso	3.a.	Adquiere conocimientos de la organización del material impreso.
		3.b.	Adquiere conocimiento del alfabeto.
Escritura emergente	4.a.	Desarrolla comprensión alusiva a que la escritura representa el lenguaje hablado.	
	4.b.	Dibuja y escribe empleando un agarre cada vez más sofisticado.	

Dominio	Faceta	Código	Enunciado del estándar
 MA	Sentido numérico	1.a.	Desarrolla comprensión del orden estable sobre la secuencia de conteo y aprende a recitar los números en orden.
		1.b.	Desarrolla comprensión de la cardinalidad y correspondencia uno a uno.
		1.c.	Desarrolla la capacidad para reconocer de forma instantánea cantidades pequeñas.
		1.d.	Desarrolla la habilidad de reconocer y nombrar números escritos.
	Relaciones y operaciones numéricas	2.a.	Desarrolla comprensión de las relaciones y operaciones numéricas.
	Medidas	3.a.	Adquiere conocimientos de medición a fin de comparar y describir objetos.
		3.b.	Desarrolla la capacidad de clasificar.
		3.c.	Desarrolla comprensión de patrones.
	Geometría	4.a.	Desarrolla la capacidad para reconocer las formas y sus características.
		4.b.	Desarrolla comprensión de las relaciones espaciales.
 PW	Desarrollo motriz	1.a.	Desarrolla competencias en una variedad de habilidades locomotoras y no locomotoras.
		1.b.	Demuestra que está desarrollando el control de habilidades de motricidad fina fundamentales, incluso la coordinación entre la mano y el ojo.
		1.c.	Desarrolla habilidades motrices orofaciales.
		1.d.	Utiliza los sentidos para orientar el movimiento y las interacciones con objetos y otras personas.
	Bienestar	2.a.	Adquiere conocimientos sobre el cuerpo, sus partes y cómo funciona.
		2.b.	Demuestra prácticas saludables y de cuidado personal con independencia creciente.
		2.c.	Consume alimentos saludables y desarrolla hábitos alimentarios saludables.
		2.d.	Desarrolla conductas de descanso y sueño saludables.
		2.e.	Participa en actividades físicas preferidas y desarrolla comprensión referente a que permanecer físicamente activo es saludable.
		2.f.	Demuestra una comprensión creciente referente a las prácticas y comportamientos de seguridad.

Dominio	Faceta	Código	Enunciado del estándar
 SC	Investigación y aplicación de la ciencia	1.a.	Explora e investiga objetos y acontecimientos en el entorno.
		1.b.	Desarrolla la capacidad de razonar sobre la relación entre causa y efecto.
 SE	Conciencia de sí mismo	1.a.	Desarrolla y amplía la comprensión de sí mismo como una persona única.
		1.b.	Desarrolla comprensión de las emociones.
	Autocontrol	2.a.	Comienza a controlar sus acciones y emociones.
	Conciencia social	3.a.	Desarrolla empatía y comprensión hacia otras personas.
	Habilidades interpersonales	4.a.	Desarrolla relaciones con adultos que son seguras y de confianza.
		4.b.	Desarrolla comportamientos socialmente competentes con sus compañeros.
4.c.		Desarrolla la capacidad para usar estrategias simples a fin de resolver conflictos con sus compañeros.	
 SS	Las personas, las comunidades y su entorno	1.a.	Desarrolla concienciación sobre la cultura propia y otras características de los grupos de personas.
		1.b.	Desarrolla una comprensión básica de las necesidades y los deseos.
		1.c.	Desarrolla comprensión de que todas las personas dentro de un grupo tienen derechos y responsabilidades.
		1.d.	Desarrolla la capacidad de cuidar los materiales que se encuentran en el entorno.



Enfoques del aprendizaje

Faceta	Enunciados del estándar
1. Participación y persistencia	a. Participa en experiencias y actividades nuevas, así como desconocidas. b. Completa actividades que incluyen pasos cada vez más complejos. c. Persiste en completar una tarea en la que cada vez se requiere de más concentración.
2. Mentalidad	a. Desarrolla una mentalidad de crecimiento.

Se enumeran los indicadores en el orden en que usualmente se desarrolla cada habilidad o conocimiento, comenzando con el primer indicador que se coloca en la parte superior (bebé, en la mayoría de los casos) y finalizando con el nivel preescolar que se coloca en la parte inferior.

Los Enfoques del aprendizaje abarcan los comportamientos y actitudes que afectan la forma en cómo los niños participan en experiencias cotidianas y completan tareas, así como actividades. Este dominio cuenta con dos facetas: Participación y persistencia, al igual que con Mentalidad. Una *mentalidad de crecimiento* es la creencia de que “se pueden desarrollar las habilidades más básicas a través de la dedicación y el trabajo duro”.⁴ Estos estándares son fundamentales para el desarrollo y aprendizaje de los niños en todos los demás dominios, ya que afectan la manera en cómo los niños participan en las oportunidades de aprendizaje.





Enfoques del aprendizaje

1.a. Participa en experiencias y actividades nuevas, así como desconocidas.

Indicador	Ejemplo
Presta atención al entorno (por ejemplo, adultos/objetos/sonidos).	<ul style="list-style-type: none">• Gira la cabeza hacia un sonido nuevo.• Se estira para alcanzar un juguete nuevo.
Muestra entusiasmo cuando se le presentan experiencias y actividades nuevas, así como desconocidas.	<ul style="list-style-type: none">• Sonríe o pateo al escuchar una canción nueva.• Vocaliza su entusiasmo cuando lo llevan afuera para dar un paseo por primera vez en un carrito de cuatro asientos.
Imita habilidades o actividades nuevas demostradas por un adulto.	<ul style="list-style-type: none">• Observa a un adulto cepillándose el cabello y luego intenta usar el cepillo.
Repite una actividad nueva varias veces para ganar confianza y destreza.	<ul style="list-style-type: none">• Construye una torre de bloques varias veces.• Abre y cierra el grifo del fregadero varias veces tras enterarse de que puede alcanzarla.
Recopila información nueva, además, explora juegos y tareas nuevas con el apoyo de un adulto.	<ul style="list-style-type: none">• Camina hacia la mesa de arena y mira al maestro, espera a que el maestro le dé ánimos antes de comenzar a jugar en la arena.
Explora experiencias, tareas y juegos nuevos, así como desconocidos de forma independiente.	<ul style="list-style-type: none">• Explora sin dudar cuando se prepara una actividad nueva en el área de juego dramático.
Aplica estrategias nuevas a experiencias o actividades previas mediante el refinamiento de las acciones propias.	<ul style="list-style-type: none">• Elabora una edificación más alta con bloques al hacer una base más grande.





Enfoques del aprendizaje

1.b. Completa actividades con pasos cada vez más complejos.

Indicador	Ejemplo
Presta atención al lenguaje.	<ul style="list-style-type: none">• Voltea para mirar al cuidador que está cantando.• Patea durante el cambio de pañal mientras el cuidador le habla.
Interactúa con el cuidador.	<ul style="list-style-type: none">• Gesticula con los brazos y sonríe al cuidador al jugar "¿Dónde está el bebé?".• Agita la mano para saludar en respuesta a un adulto que saluda y dice: "Adiós".
Responde a directrices o pedidos simples.	<ul style="list-style-type: none">• Abre la boca cuando el cuidador dice: "Abre bien la boca".• Levanta la manta cuando el cuidador dice: "Dame tu manta".
Participa en rutinas cotidianas dirigidas por un adulto.	<ul style="list-style-type: none">• Responde cuando el maestro llama a los niños para leerles un cuento.• Gatea o camina hacia la mesa cuando el maestro dice: "Hora de almorzar".
Anticipa lo que sucederá en una actividad que tiene una secuencia familiar (rutina).	<ul style="list-style-type: none">• Demuestra comprender que el tiempo para jugar al aire libre viene después de la hora del cuento al tomar su abrigo una vez que el maestro termina de leer el cuento.
Sigue instrucciones de un paso de forma independiente.	<ul style="list-style-type: none">• Cuelga su abrigo en el perchero en respuesta a la instrucción del maestro.
Se apoya en un modelo para completar una actividad de varios pasos.	<ul style="list-style-type: none">• Completa los pasos para obtener un refrigerio como se indica en el cronograma visual de estos (colocar tres galletas y un trozo de queso en el plato) después de que el maestro lo ejemplifica.
Sigue instrucciones de dos pasos de forma independiente.	<ul style="list-style-type: none">• Sigue las instrucciones del maestro referentes a poner la tarjeta con el nombre en la canasta y hacer fila en la puerta.
Sigue instrucciones familiares de tres pasos.	<ul style="list-style-type: none">• Una vez que llega al salón de clase, cuelga el abrigo, se marca a sí mismo como presente y se lava las manos en respuesta a las instrucciones del maestro.
Completa una actividad desconocida de varios pasos de forma independiente.	<ul style="list-style-type: none">• Sigue un cronograma de imágenes nuevo para vestirse con el objetivo de jugar al aire libre el primer día de nieve del año escolar: primero, los pantalones para la nieve; luego, las botas; después, el abrigo y, finalmente, los guantes.• Completa la instrucción nueva dada por el maestro de guardar los juguetes, elegir un libro de una canasta y leer de forma silenciosa con un amigo sobre la alfombra (cuando no es parte de la rutina habitual).



Enfoques del aprendizaje

1.c. Persiste en completar una tarea que requiere cada vez de más concentración.

Indicador	Ejemplo
Muestra interés en las personas y cosas que se encuentran en su entorno.	<ul style="list-style-type: none">• Se voltea hacia sonidos y actividades familiares de su entorno.• Se estira para alcanzar personas u objetos que le llaman la atención.
Permanece involucrado de forma breve en interacciones con personas familiares u objetos preferidos.	<ul style="list-style-type: none">• Mantiene contacto visual con un adulto familiar que está hablando.• Participa en el juego de palmaditas con un adulto durante varios turnos.• Se concentra en un libro o un juguete interactivo durante menos de un minuto.
Reanuda su atención en una persona o actividad tras una distracción o interrupción breve.	<ul style="list-style-type: none">• Sigue la construcción con bloques tras haberse detenido para proteger su construcción cuando otro niño empuja un autito directamente al área de bloques.• Suspende el juego en la mesa sensorial para mirar a un compañero que llega; luego, lo reanuda.
Hace varios intentos para completar una tarea cuando se siente frustrado o desafiado.	<ul style="list-style-type: none">• Tiene dificultades para abrir el paquete de un refrigerio; aun así, sigue intentando tirar con más fuerza para rasgarlo y abrirlo.• Tras varios intentos fallidos, sigue intentando subir la cremallera de la chaqueta.
Realiza las tareas, actividades y experiencias de principio a fin.	<ul style="list-style-type: none">• Se concentra en el libro que el maestro lee durante la hora del cuento, todo el tiempo que este conlleva.• Trabaja en un rompecabezas hasta que todas las piezas estén en el lugar correcto.





Enfoques del aprendizaje

2.a. Desarrolla una mentalidad de crecimiento.

Indicador	Ejemplo
Explora para comprender lo desconocido.	<ul style="list-style-type: none">• Explora objetos al metérselos en la boca, agarrarlos o sacudirlos.• Golpea el agua con la mano para salpicar.
Demuestra conciencia de sus propias capacidades a fin de completar tareas o actividades simples.	<ul style="list-style-type: none">• Aleja la mano del cuidador cuando este intenta ayudarlo a ponerse los calcetines.• Sonríe, aplaude y dice: "¡Lo hice!" tras completar una tarea.
Demuestra una mentalidad referente a que el esfuerzo continuo da como resultado que las cosas difíciles sean más fáciles de hacer.	<ul style="list-style-type: none">• Insiste: "No, ¡yo lo hago!" cuando el maestro intenta ayudarlo.• Sigue girando la pieza del rompecabezas mientras aprende a trabajar con ellos.
Reconoce y expresa autoconfianza en habilidades crecientes.	<ul style="list-style-type: none">• Durante la recogida, le dice al papá: "¡Hoy subí hasta la punta del trepador!".• Lleva al maestro hacia los bloques para mostrarle la torre alta que acaba de construir.
Reconoce y participa en la celebración por las habilidades crecientes de otra persona.	<ul style="list-style-type: none">• Choca los cinco con un compañero cuando este logra meter la pelota en el aro tras varios intentos.





Desarrollo cognitivo

Faceta	Enunciados del estándar
1. Memoria	a. Desarrolla la capacidad de recordar información acerca de objetos, personas y experiencias pasadas.
2. Pensamiento simbólico	a. Demuestra capacidad creciente para pensar de forma simbólica.
3. Razonamiento y resolución de problemas	a. Emplea estrategias cada vez más complejas para resolver problemas.
4. Flexibilidad cognitiva	a. Desarrolla la capacidad de ser flexible en el pensamiento y el comportamiento propios.

Se enumeran los indicadores en el orden en que usualmente se desarrolla cada habilidad o conocimiento, comenzando con el primer indicador que se coloca en la parte superior (bebé, en la mayoría de los casos) y finalizando con el nivel preescolar que se coloca en la parte inferior.

El dominio del **Desarrollo cognitivo** se centra en la capacidad de recordar, organizar y usar la información de maneras cada vez más complejas. Las facetas incluidas en este dominio son la Memoria, el Pensamiento simbólico, el Razonamiento y resolución de problemas y la Flexibilidad cognitiva. En este dominio se incluyen dos tipos de habilidades de función ejecutiva: *la memoria de trabajo*, que gobierna la capacidad de retener y manipular distintas piezas de información durante cortos períodos, y *la flexibilidad mental*, que ayuda a los niños a mantener o desviar la atención en respuesta a demandas distintas o aplicar reglas diferentes en entornos distintos.⁵





Desarrollo cognitivo

1.a. Desarrolla la capacidad de recordar información acerca de objetos, personas y experiencias pasadas.

Indicador	Ejemplo
Responde de forma diferente a personas, eventos, objetos y sus características tanto familiares como desconocidos.	<ul style="list-style-type: none">• Se dirige hacia el cuidador familiar cuando un cuidador desconocido ingresa al entorno.• Golpea bloques de madera entre sí, se ríe mientras escucha música y abraza un juguete de peluche durante la hora de descanso.• Tira el vaso para niños al suelo y se estira para alcanzar comida durante la hora del almuerzo.
Anticipa los pasos siguientes en rutinas y juegos familiares.	<ul style="list-style-type: none">• Abre la boca cuando el cuidador levanta la cuchara, anticipando el siguiente bocado.• Sostiene el pañuelo sobre los ojos una vez que el maestro reparte los pañuelos para cantar la canción de "¿Dónde está el bebé?".
Recuerda personas, eventos y objetos durante un período mediante señales contextuales.	<ul style="list-style-type: none">• Mira la foto de un familiar cercano y dice su nombre o abraza el marco.• Recuerda cómo encender un juguete luminoso al accionar el interruptor luego de que un cuidador, con anterioridad, le haya mostrado cómo funciona.
Recuerda información durante un período más largo con o sin señales contextuales.	<ul style="list-style-type: none">• Observa que el cuidador limpia la mesa con un trapo. Al día siguiente, intenta hacerlo una vez que el cuidador saca el trapo para limpiar.• Le dice a un amigo: "Ayer, la perra de mi abuela tuvo cachorritos".
Recrea o vuelve a contar una secuencia de eventos en una actividad o rutina familiar con base en experiencias pasadas.	<ul style="list-style-type: none">• Recrea la secuencia de una historia familiar mediante el uso de mucha palabrería.• Después de almorzar, se lava las manos y selecciona un libro sin que le den indicaciones.• Le explica a un amigo cómo jugar a las escondidas.





Desarrollo cognitivo

2.a. Demuestra capacidad creciente para pensar de forma simbólica.

Indicador	Ejemplo
Explora objetos, personas y acciones reales.	<ul style="list-style-type: none">• Da palmaditas en la boca del cuidador cuando este hace sonidos de zumbidos.• Sacude un juego de llaves.
Demuestra comprender que los objetos y las personas siguen existiendo incluso cuando ya no están a la vista.	<ul style="list-style-type: none">• Busca la comida que cayó al suelo.• Encuentra un sonajero escondido bajo una manta.• Busca a un cuidador que salió del salón.
Usa objetos según su propósito.	<ul style="list-style-type: none">• Hace caras en el espejo y da palmaditas a la imagen reflejada en este.• Toma el teléfono celular de la mamá, se lo pone a la oreja y balbucea.• Lleva un juego de llaves de juguete hacia la puerta e intenta abrirla.
Utiliza objetos y materiales de formas nuevas y no convencionales para representar otra cosa.	<ul style="list-style-type: none">• Usa bloques o Legos como un teléfono.• Se coloca una canasta en la cabeza a modo de sombrero.• Trae bloques pequeños al área de juego dramático con el objetivo de usarlos como comida para un pícnic.
Participa en juegos de simulación cada vez más complejos y secuenciados.	<ul style="list-style-type: none">• Completa dos o más pasos en un juego, como romper huevos imaginarios en una sartén y usar una cuchara para revolverlos.• Dos niños construyen un lavadero de autos para sus autitos usando bloques y luego empujan los autitos por la estructura para lavarlos.• Se señala a sí mismo y a otros dos niños y dice: "Nosotros seremos los niños que van a la escuela", después de que otro niño acomode sillas que representen los asientos de un autobús y diga: "Yo soy el chofer del autobús".
Identifica una variedad de símbolos cotidianos y sus significados.	<ul style="list-style-type: none">• Señala un semáforo en rojo y dice: "Está en rojo, detente".• Recoge una letra S de un rompecabezas del alfabeto y dice: "¡Mi nombre tiene una S!".• Sigue los íconos incluidos en un póster sobre lavado de manos para lavarse y secarse las manos.
Usa símbolos para representar pensamientos o ideas.	<ul style="list-style-type: none">• Dibuja un círculo y dice: "Este es el sol".• Hace una señal de parada y la coloca en la esquina de un bloque para detener los autos durante el juego.



Desarrollo cognitivo

3. a. Utiliza estrategias cada vez más complejas para resolver problemas.

Indicador	Ejemplo
Usa el cuerpo de forma activa para investigar sobre el mundo o alcanzar una meta.	<ul style="list-style-type: none">• Manipula el sonajero de varias maneras que hacen que haga ruido.• Rueda hacia un juguete y gruñe cuando no puede alcanzarlo.
Usa estrategias simples para resolver problemas.	<ul style="list-style-type: none">• Lloro para que el cuidador llegue cuando se le atasca una pierna.• Golpea y gira una forma en el hueco del clasificador de formas para lograr que encaje.• Prueba distintas formas de alcanzar un juguete atascado bajo un sillón.
Prueba estrategias diferentes para encontrar la solución a una pregunta, un problema o una tarea.	<ul style="list-style-type: none">• Prueba con piezas distintas de un rompecabezas hasta encontrar la que encaja.• Gira la tijera de modos distintos para cortar el papel de manera correcta.
Resuelve problemas por medio del cuestionamiento, la planificación y la realización de una secuencia de acciones.	<ul style="list-style-type: none">• Reconstruye una torre usando un bloque grande en la parte inferior después de añadir el bloque grande sobre otros más pequeños y observar cómo la torre cae.• Pregunta: "¿cómo puedo hacer una tarjeta con una imagen que sobresalga?". Luego toma pegamento, crayones y una mezcla de papel nuevo, así como trozos de papel antes de sentarse a la mesa para hacer la tarjeta.• Completa un rompecabezas simple sin ayuda al rotar las piezas y probarlas en distintos lugares para que encajen.
Explica el razonamiento detrás de la solución elegida.	<ul style="list-style-type: none">• Indica al grupo pequeño que necesitan tener al menos cuatro plastilinas en la mesa, ya que hay cuatro amigos jugando.• Explica cómo usaron marcadores en lugar de bloques para construir una chimenea para la estructura de bloques.• Pide ponerse los guantes para jugar con la nieve en la mesa sensorial y dice: "Mis manos se están poniendo muy frías".





Desarrollo cognitivo

4.a. Desarrolla la capacidad de ser flexible en el pensamiento y el comportamiento propios.

Indicador	Ejemplo
Repite una acción para causar una reacción conocida.	<ul style="list-style-type: none">• Golpea la cuchara contra la bandeja para obtener la atención del adulto.• Presiona el botón de un juguete para que suene la música.
Usa estrategias simples para resolver problemas.	<ul style="list-style-type: none">• Lloro para que el cuidador llegue cuando se le atasca una pierna.• Golpea y gira una forma en el hueco del clasificador de formas para lograr que encaje.• Prueba distintas formas de alcanzar un juguete atascado bajo un sillón.
Comienza a modificar acciones o comportamientos cuando redirige la concentración o se acomoda para una actividad nueva.	<ul style="list-style-type: none">• Hace espacio en la mesa para hacerle lugar y acomodar a un compañero que llega.• Baja la voz cuando le piden que use la voz adecuada para estar en el interior durante la transición de venir de afuera.
Aplica reglas diferentes en contextos que requieren de comportamientos distintos. ⁶	<ul style="list-style-type: none">• Intenta susurrar a sus compañeros cuando están en la biblioteca.• Se comunica con el maestro en inglés y, cuando llega un miembro de la familia, se comunica con dicho familiar en la lengua materna.
Modifica y adapta el comportamiento durante las transiciones, las rutinas cotidianas y los eventos inesperados tras la indicación de un adulto.	<ul style="list-style-type: none">• Suspense una actividad para buscar su abrigo cuando el maestro anuncia que es hora salir.• Encuentra una actividad diferente tras buscar su juguete favorito y ver que un compañero está jugando con él.





Desarrollo creativo

Faceta	Enunciados del estándar
1. Participación y expresión artísticas	a. Expresa ideas y sentimientos a través del arte visual. b. Se expresa de forma creativa a través de la música y el baile.
2. Creatividad y juego	a. Desarrolla la capacidad de expresar ideas nuevas a través del juego imaginativo e inventivo.

Se enumeran los indicadores en el orden en que usualmente se desarrolla cada habilidad o conocimiento, comenzando con el primer indicador que se coloca en la parte superior (bebé, en la mayoría de los casos) y finalizando con el nivel preescolar que se coloca en la parte inferior.

El dominio de **Desarrollo creativo** incluye habilidades relacionadas con la expresión de pensamientos, ideas y sentimientos a través de las artes visuales, el baile, la música y el juego dramático. Los estándares del Desarrollo creativo representan la incorporación de habilidades de otros dominios (como el lenguaje, la motricidad y la función ejecutiva). Además, las artes pueden usarse para demostrar las habilidades y el conocimiento a través de otros dominios. Las investigaciones muestran el impacto positivo derivado de la participación en la educación artística el cual se evidencia en el éxito académico y para toda la vida.⁷ El Desarrollo creativo cuenta con dos facetas: Participación y expresión artísticas, así como Creatividad y juego.





Desarrollo creativo

1.a. Expresa ideas y sentimientos a través del arte visual.

Indicador	Ejemplo
Demuestra preferencias, gustos y desagrados al interactuar con materiales y actividades variados.	<ul style="list-style-type: none"> • Sonríe o aplaude en respuesta al maestro cuando este usa títeres para contar una historia. • Hace muecas cuando le dan comida que tiene textura nueva. • Desparrama cereal con las manos e inmediatamente se las limpia en la ropa para quitárselo.
Analiza una variedad de materiales de artes visuales.	<ul style="list-style-type: none"> • Juega con un trozo de tela y le da forma de bola. • Garabatea sobre papel usando crayones, pintura, marcadores o tizas. • Empuja, aprieta y mete el dedo en un trozo de arcilla. • Mezcla dos colores de pintura.
Usa materiales y actividades que elige por cuenta propia para expresar ideas y sentimientos.	<ul style="list-style-type: none"> • Pinta un cielo oscuro usando colores gris y negro para mostrar un día triste. • Con marcadores de colores brillantes, dibuja una imagen alusiva a un día divertido jugando en el aspersor. • Elige elementos del centro de arte para elaborar una escena de invierno frío.
Mediante el uso de experiencias personales, planifica y desarrolla contenido en una obra de arte empleando una serie de habilidades, técnicas y materiales.	<ul style="list-style-type: none"> • Dibuja una imagen para relatar una actividad familiar reciente. • Utiliza un pincel delgado para crear el contorno de la flor favorita de su hermana y un pincel grueso para colorear la flor. • Mezcla pintura de color azul y amarilla para crear color verde cuando ya no hay pintura verde. • Usa una variedad de materiales de arte tridimensionales como cartón pluma, limpiapipas, hisopos de algodón y pajillas para recrear los animales que vio en el zoológico.
Expresa individualidad, experiencias de vida, conocimiento y capacidad a través de distintos medios artísticos.	<ul style="list-style-type: none"> • Hace un modelo sobre las etapas de la vida de una mariposa usando materiales de arte proporcionados por el maestro. • Elabora un autorretrato sobre una cartulina usando trozos de papel de construcción de distintos colores y pegamento.
Explora materiales artísticos sin límites para crear arte centrado en el proceso.	<ul style="list-style-type: none"> • Elige trozos de papel reutilizado para diseñar un <i>collage</i> de monstruos. • Elabora caras diferentes con elementos como tapas de botellas, trozos de madera, botones y lana. • Pega diversos elementos con texturas marcadas a una matriz de cartón y luego los pinta para resaltar la textura.



Desarrollo creativo

1.b. Se expresa de forma creativa a través de la música y el baile.

Indicador	Ejemplo
Responde a una serie de sonidos.	<ul style="list-style-type: none">• Responde al canto con una sonrisa.• Salta al ritmo de la música.
Explora la producción de sonidos con una variedad de objetos.	<ul style="list-style-type: none">• Golpea sobre recipientes plásticos como si fueran tambores.• Sacude las llaves.
Demuestra el uso intencional de los sonidos y la música.	<ul style="list-style-type: none">• Crea un ritmo al golpear un tazón con una cuchara.• Sacude un instrumento de forma repetitiva para seguir produciendo el sonido.• Canta parte de una canción que conoce.
Intenta mover el cuerpo o producir sonidos musicales que coincidan con distintos compases.	<ul style="list-style-type: none">• Mueve un pañuelo y el cuerpo más rápido cuando la música acelera o los mueve más lento cuando el compás de la música va más despacio.• Experimenta creando sonidos y patrones distintos al golpear un tambor de forma rápida y lenta, imitando el compás de una canción.
Crea patrones vocales o rítmicos que cada vez son más complejos (por ejemplo, volumen/dinámica, velocidad/compás, tono, ritmo, melodía) usando su propia voz o instrumentos de su elección.	<ul style="list-style-type: none">• Aplauda a un ritmo y luego lo repite.• En un xilófono, toca notas similares a las de una canción conocida mientras la tararea.• Golpea un tambor rápido y fuerte, luego suave y lento.





Desarrollo creativo

2.a. Desarrolla la capacidad de expresar ideas nuevas a través del juego imaginativo e inventivo.

Indicador	Ejemplo
Observa e imita las acciones de otras personas.	<ul style="list-style-type: none">• Imita la expresión facial del cuidador.
Al jugar, inspecciona los objetos y usa elementos cotidianos.	<ul style="list-style-type: none">• Al jugar, usa utilería realista, como una cuchara con cacerolas o sartenes.• Apila una torre usando cajas de cartón de varios tamaños.
Imita el uso que otras personas dan a objetos y materiales.	<ul style="list-style-type: none">• Toma un libro y simula leer, imitando a un hermano mayor que lee un libro.• Alimenta a la muñeca con una cuchara después de que el cuidador ejemplifica cómo alimentar a la muñeca.
Participa en secuencias de juego basadas en la comprensión de rutinas y acontecimientos cotidianos.	<ul style="list-style-type: none">• Recoge un teléfono de juguete y simula pedir el almuerzo.• En la cocina de juguete, prepara una mesa para la cena al colocar un plato y un vaso en el lugar de cada asiento.
Usa la imaginación para planificar y actuar en escenas basadas en libros, cuentos o la vida cotidiana.	<ul style="list-style-type: none">• Simula empacar una hielera para ir de campamento.• Vacía los baldes que contienen las pelotas para jugar afuera y los usa para crear una fortaleza.• Durante el recreo, dirige a sus amigos en un juego imaginario de caballos.
Participa en episodios breves de juegos imaginarios que implican pasos secuenciados, roles asignados o un plan general de juego.	<ul style="list-style-type: none">• En el área de juego dramático, trabaja con un compañero para jugar a la panadería y toman turnos para los roles de panadero y cliente.• Le dice a un compañero: "Tú eres el papá y yo soy la hermana. Lleva al bebé a dormir la siesta", mientras participan en un escenario de juego de familia juntos.



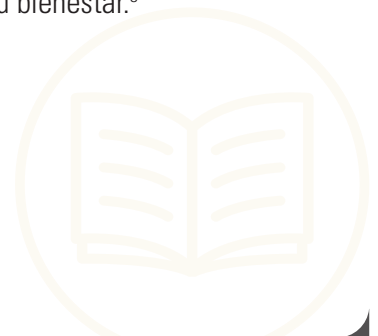


Lenguaje y capacidad de leer y escribir

Faceta	Enunciados del estándar
1. Lenguaje y comunicación	a. Demuestra comprensión de un lenguaje cada vez más complejo. b. Desarrolla y amplía la comprensión de conceptos y vocabulario. c. Se comunica mediante el uso de un lenguaje cada vez más complejo. d. Participa de conversaciones mediante el uso cada vez mayor de habilidades para tomar turnos. e. Desarrolla comprensión de textos leídos en voz alta.
2. Conciencia fonológica	a. Toma conciencia de las sílabas en las palabras habladas. b. Toma conciencia de sonidos iniciales, comienzos y rimas en las palabras habladas. c. Desarrolla comprensión de la rima.
3. Reconocimiento de los elementos del material impreso	a. Adquiere conocimientos de la organización del material impreso. b. Adquiere conocimiento del alfabeto.
4. Escritura emergente.	a. Desarrolla comprensión alusiva a que la escritura representa el lenguaje hablado. b. Dibuja y escribe empleando un agarre cada vez más sofisticado.

Se enumeran los indicadores en el orden en que usualmente se desarrolla cada habilidad o conocimiento, comenzando con el primer indicador que se coloca en la parte superior (bebé, en la mayoría de los casos) y finalizando con el nivel preescolar que se coloca en la parte inferior.

El dominio del **Lenguaje y capacidad de leer y escribir** aborda el desarrollo del lenguaje, la comunicación y las habilidades de lectura y escritura emergentes. Las facetas incluidas en este dominio son el Lenguaje y comunicación, la Conciencia fonológica, el Reconocimiento de los elementos del material impreso y la Escritura emergente. Los estándares demuestran cómo los niños desarrollan habilidades de lectura y escritura tempranas al hablar, escuchar para comprender, ampliar su vocabulario, comprender los cuentos leídos en voz alta, tomar conciencia de los sonidos en las palabras habladas, el alfabeto y las habilidades iniciales de escritura. Estas habilidades emergentes de lectura y escritura se desarrollan mediante interacciones con la familia, los cuidadores y por medio de interacciones de alta calidad con los educadores a fin de proporcionar las bases de la lectoescritura y el aprendizaje posteriores en todas las materias, así como para su bienestar.⁸





Lenguaje y capacidad de leer y escribir

1.a. Demuestra comprensión de un lenguaje cada vez más complejo.

Indicador	Ejemplo
Presta atención al lenguaje.	<ul style="list-style-type: none">• Sonríe, hace gorgoritos o se mueve cuando el cuidador le habla.• Voltea para mirar al cuidador que está cantando.• Patea y sonríe durante el cambio de pañal mientras el cuidador le habla.
Interactúa con el cuidador.	<ul style="list-style-type: none">• Gesticula con los brazos y sonríe al cuidador mientras juegan "¿Dónde está el bebé?"• Agita la mano para saludar en respuesta a un adulto que saluda y dice: "Adiós".
Demuestra la comprensión de pedidos y afirmaciones simples que hacen referencia a personas u objetos cercanos.	<ul style="list-style-type: none">• Abre la boca cuando el cuidador dice: "Abre bien la boca".• Mira hacia la manta cuando le preguntan: "¿Dónde está tu manta?"
Demuestra la comprensión de pedidos y afirmaciones simples que hacen referencia a personas, objetos, ideas y sentimientos.	<ul style="list-style-type: none">• Recoge la caja de los bloques cuando el maestro dice: "Vamos a guardar los bloques antes de pintar".• Encuentra el oso y se lo entrega a Jesse cuando el maestro dice: "Jesse está triste, no puede encontrar su oso".
Demuestra comprensión de conceptos complejos y oraciones más largas.	<ul style="list-style-type: none">• Dice: "¿Puedes ayudarme a ponerme las botas y los guantes?"• Sigue las instrucciones de varios pasos: "Guarden los crayones, guarden el dibujo en su espacio y vengan a sentarse en la alfombra".





Lenguaje y capacidad de leer y escribir

1.b. Desarrolla y amplía la comprensión de conceptos y vocabulario.

Indicador	Ejemplo
Presta atención al lenguaje.	<ul style="list-style-type: none">• Sonríe, hace gorgoritos o se mueve cuando el cuidador le habla.• Observa al cuidador que está leyendo o cantando.
Interactúa con el cuidador.	<ul style="list-style-type: none">• Gesticula con los brazos y sonríe al cuidador mientras juegan "¿Dónde está el bebé?"• Agita la mano para saludar en respuesta a un adulto que saluda y dice: "Adiós".
Asocia las palabras con los objetos.	<ul style="list-style-type: none">• Encuentra un camión de juguete en el contenedor cuando se le pide.• Señala la imagen de un gato y dice o hace señas de "gato" al leer con el cuidador.
Presta atención a una palabra desconocida.	<ul style="list-style-type: none">• Identifica a un animal de cuatro patas como "un perro". Entonces, el cuidador dice: "Eso no es un perro. Es una vaca". El niño repite: "Vaca".
Demuestra interés en el vocabulario nuevo y usa palabras nuevas.	<ul style="list-style-type: none">• Señala y nombra varios vehículos cuando mira un libro sobre medios de transporte. Luego, pregunta: "¿Qué es eso?", y señala un vehículo desconocido.• Arroja a una muñeca en la cama para muñecos y dice: "Tu edredón te mantendrá abrigado", tras aprender la palabra "edredón" el día anterior durante el tiempo de lectura en voz alta de la clase.• Señala a un río y le pregunta al maestro: "¿Eso es un arroyo o un río?" durante una excursión al parque.
Demuestra comprensión de las categorías de palabras (sustantivos, verbos, adjetivos, pronombres, preposiciones) y las relaciones entre los significados de las palabras.	<ul style="list-style-type: none">• Toma un camión de bomberos, un auto y una motocicleta cuando el maestro propone que coloquen algunos vehículos en la ciudad de bloques.• Cuando una canción les indica que marchen, le comenta al maestro que "Marchar es como caminar levantando las rodillas".





Lenguaje y capacidad de leer y escribir

1.c. Se comunica mediante el uso de lenguaje cada vez más complejo.

Indicador	Ejemplo
Expresa necesidades y sentimientos de varias maneras.	<ul style="list-style-type: none"> • Llora de forma diferente cuando hay que cambiarle el pañal, tiene hambre o necesita consuelo. • Usa sonidos diferentes para expresar satisfacción: gorgoritos, gorjeos, risas.
Interactúa con el cuidador.	<ul style="list-style-type: none"> • Gesticula con los brazos y sonríe al cuidador mientras juegan "¿Dónde está el bebé?" • Agita la mano para saludar en respuesta a un adulto que saluda y dice: "Adiós".
Emite sonidos de vocales y consonantes (balbucea).	<ul style="list-style-type: none"> • Dice: "Ah". • Dice "ba ba" o "ma ma ma" durante los juegos vocales. • Dice: "¡Ah, ah, ah, ah!", o "Ah ba, ah ba".
Se comunica con intención mediante palabras y gestos simples.	<ul style="list-style-type: none"> • Asiente para indicar <i>sí</i>. • Dice "más" durante el almuerzo para pedir más leche. • Levanta los brazos y dice una aproximación a "upa" cuando quiere que le levanten.
Combina palabras para formar frases simples de dos palabras.	<ul style="list-style-type: none"> • Dice: "Mamá trabaja". • Dice: "Mi juguete". • Indica: "Perro corre".
Se comunica mediante el uso de frases u oraciones simples de tres y cuatro palabras para expresar ideas o pedidos complejas.	<ul style="list-style-type: none"> • Indica: "Tengo un gatito negro", tras ver la fotografía de un gato. • Pregunta: "¿Dónde está el almuerzo?". • Dice: "Mami no casa".
Se comunica mediante el uso de oraciones que incluyen los siguientes componentes: sujeto, verbo, objeto, palabras descriptivas y preposiciones.	<ul style="list-style-type: none"> • Cuando se le muestra una imagen, la describe: "El perro negro corre alrededor de la casa". • Cuenta con quién y a qué jugó en el centro de juego dramático mediante el uso de la Comunicación aumentativa y alternativa (Augmentative and Alternative Communication, AAC).



Lenguaje y capacidad de leer y escribir

1.d. Participa de conversaciones mediante el uso cada vez mayor de habilidades para tomar turnos.

Indicador	Ejemplo
Dirige su atención a la información proporcionada por el cuidador.	<ul style="list-style-type: none">• Guarda silencio o sonrío cuando el cuidador habla.• Voltea para mirar al cuidador que está hablando o jugando con él.
Interactúa con el cuidador.	<ul style="list-style-type: none">• Imita al cuidador cuando hace ruidos de besos y toma turnos para emitir este sonido.• Balbucea o se mueve para llamar la atención del cuidador y, así, seguir con la interacción.• Gesticula con los brazos y sonrío al cuidador mientras juegan "¿Dónde está el bebé?"
Inicia y participa de comunicaciones básicas con miembros de la familia y otras personas que le resultan familiares.	<ul style="list-style-type: none">• Tironea de la ropa del cuidador para indicar que quiere que le mire.• Mira al adulto, señala la chaqueta y dice "poner" cuando quiere que le pongan la chaqueta.
Inicia y participa de la comunicación al cambiar las habilidades de comunicación a fin de adaptarse a las necesidades de la audiencia.	<ul style="list-style-type: none">• Dice "por favor" y "gracias" de manera adecuada al comunicarse con el cuidador o su compañero de juegos.• Emplea un tono de voz más alto y reduce el ritmo para comunicarse con un compañero más joven al ayudarlo con un rompecabezas.• Baja la voz hasta susurrar cuando se da cuenta que un compañero está dormido.
Sigue los patrones típicos al comunicarse con otras personas (por ejemplo, escucha a los demás, toma turnos para hablar y expresarse sobre el tema o el texto en cuestión).	<ul style="list-style-type: none">• Toma un turno en la conversación al responder una pregunta y luego hace una pregunta a cambio.• Sigue la conversación con varios intercambios y permaneciendo dentro del tema.





Lenguaje y capacidad de leer y escribir

1.e. Desarrolla comprensión de textos leídos en voz alta.

Indicador	Ejemplo
Presta atención al lenguaje.	<ul style="list-style-type: none">• Se calma al escuchar una canción de cuna o una voz conocida.• Sonríe, hace gorgoritos o se mueve cuando el cuidador le habla.
Muestra interés en libros, imágenes, canciones y rimas.	<ul style="list-style-type: none">• Observa el libro y ayuda a pasar las páginas mientras escucha que el cuidador lee.• Hace movimientos con las manos para participar mientras el cuidador canta "Las ruedas del autobús".
Participa en las actividades de lectura de libros, contar historias y cantar.	<ul style="list-style-type: none">• Señala la imagen de un perro y hace el sonido del ladrido o dice "perrito".• Termina una oración repetida cuando un adulto le lee un libro que conoce.• Pide que le canten su canción favorita y aplaude mientras cantan.
Demuestra comprender un texto leído en voz alta al responder preguntas literales.	<ul style="list-style-type: none">• Dice el nombre del protagonista cuando el maestro pregunta: "¿Quién está en esta historia?".• Vuelve a contar parte de una historia conocida cuando el maestro pregunta: "¿Qué pasó en el final?".
Demuestra comprensión de un texto leído en voz alta al responder preguntas inferenciales.	<ul style="list-style-type: none">• Responde: "Se sentía triste", cuando el maestro pregunta: "¿Cómo se sintió el cerdito cuando el lobo derribó su casa de un soplido?".• Responde: "¡No tenían pegamento!", cuando le preguntan por qué los hombres y caballos del rey no pudieron armar a Humpty Dumpty.





Lenguaje y capacidad de leer y escribir

2.a. Toma conciencia de las sílabas en las palabras habladas.

Indicador	Ejemplo
Presta atención al lenguaje y los sonidos.	<ul style="list-style-type: none"> Mientras se alimenta, se detiene o comienza a succionar en respuesta a un sonido. Se voltea hacia el cuidador cuando este habla. Mueve los brazos y las piernas al ritmo de la música.
Vocaliza sonidos.	<ul style="list-style-type: none"> Hace gorgoritos "ah, uuu" cuando le hablan. Balucea "ba, ba, ba". Imita sonidos del habla, "/p/, /m/, bbbbb".
Interactúa con el cuidador.	<ul style="list-style-type: none"> Imita al cuidador cuando hace ruidos de besos y toma turnos para emitir este sonido. Aplauda en respuesta a los aplausos del cuidador, se detiene y vuelve a aplaudir después de que el cuidador lo hace.
Imita y usa palabras simples.	<ul style="list-style-type: none"> Dice "mamá" cuando el cuidador dice: "Di mamá". Señala la imagen de un vaso para indicar que tiene sed. Utiliza la seña de <i>ayuda</i> para indicar a un adulto que necesita ayuda con la cremallera de su abrigo.
Al hablar, emplea palabras con sentido en sus frases.	<ul style="list-style-type: none"> Señala un autito de juguete y dice: "Auto azul". Le dice a un adulto: "Tengo sed".
Reconoce palabras aisladas que forman parte de una oración hablada.	<ul style="list-style-type: none"> Aplauda por cada palabra en una oración. Da palmaditas en las piernas al ritmo de las palabras de un cuento, una canción o un poema.
Combina y separa las palabras compuestas habladas.	<ul style="list-style-type: none"> Reúne las tarjetas con imágenes de una <i>hoja</i> y una <i>lata</i>. Luego, dice "hojalata". Dice "pintalabios" cuando un adulto dice: "¿Qué palabra se forma cuando juntas la palabra <i>pinta</i> y la palabra <i>labios</i>?"
Combina y separa en sílabas las palabras habladas.	<ul style="list-style-type: none"> Combina las sílabas para decir la palabra "mesa" después de que el maestro dice la palabra en dos partes: "Me-sa". Dice "balón y cesto" después de que el maestro pregunta: "¿Cuáles son las dos partes de la palabra <i>baloncesto</i>?"



Lenguaje y capacidad de leer y escribir

2.b. Toma conciencia de sonidos iniciales, comienzos y rimas en las palabras habladas.

Indicador	Ejemplo
Presta atención al lenguaje y los sonidos.	<ul style="list-style-type: none"> • Observa la boca del cuidador cuando este habla. • Escucha al cuidador cuando habla, canta o emite sonidos sin sentido. • Se da cuenta de que el sonajero emite sonidos y vuelve a agitarlo para que emita el sonido de nuevo.
Vocaliza sonidos.	<ul style="list-style-type: none"> • Emite chillidos. • Balbucea "ba, ba, ba". • Imita sonidos del habla, "/p/, /m/, bbbbb".
Interactúa con el cuidador.	<ul style="list-style-type: none"> • Imita al cuidador cuando hace ruidos de besos y toma turnos para emitir este sonido. • Aplauda en respuesta a los aplausos del cuidador, se detiene y vuelve a aplaudir después de que el cuidador lo hace.
Imita y usa palabras simples.	<ul style="list-style-type: none"> • Dice "mamá" cuando el cuidador dice: "Di mamá". • Señala la imagen de un vaso para indicar que tiene sed. • Utiliza la seña de "ayuda" para indicar a un adulto que necesita ayuda con la cremallera de su abrigo.
Al hablar, emplea palabras con sentido en sus frases.	<ul style="list-style-type: none"> • Señala un autito de juguete y dice: "Auto azul". • Le dice a un adulto: "Tengo sed".
Reconoce palabras en oraciones habladas.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplauda por cada palabra en una oración. • Da palmaditas en las piernas al ritmo de las palabras de un cuento, una canción o un poema.
Separa en sílabas las palabras habladas.	<ul style="list-style-type: none"> • Aplauda por cada sílaba al escuchar o entonar los nombres de sus compañeros. • Separa la palabra <i>nieve</i> en dos partes durante una actividad de lenguaje, "En el invierno cae <i>nie-ve</i>".
Reconoce cuando los sonidos iniciales de las palabras son iguales o diferentes.	<ul style="list-style-type: none"> • Dice: "<i>David y Dominic</i> comienzan con el mismo sonido". • Dice: "<i>Jessica y Hannah</i> no comienzan con el mismo sonido". • Levanta el pulgar cuando le preguntan: "¿<i>Pez y pato</i> comienzan con el mismo sonido?".
Aísla el sonido inicial en una palabra hablada.	<ul style="list-style-type: none"> • Dice: "Mi nombre es Michael. Empieza con /m/". • Hace el sonido /b/ cuando le preguntan: "¿Cuál es el primer sonido en la palabra <i>bate</i>?". • Levanta el pulgar cuando le preguntan: "¿Escuchas el sonido /p/ al principio de la palabra <i>perro</i>?".
Combina y separa comienzos y rimas en una palabra hablada con una sola sílaba.	<ul style="list-style-type: none"> • Dice "taza" después de que el maestro indica: "/t/-aza. ¿Cuál es la palabra?". • Separa la palabra <i>top</i> en dos partes diciendo, "/t/-op". • Dice "/p/" en respuesta a la indicación del maestro: "¿Cuál es el sonido inicial de la palabra <i>pez</i>?". Luego, dice "ez" en respuesta a la indicación del maestro: "¿Cuál es la última parte de la palabra <i>pez</i>?" Luego, dice "/p/-ez" cuando el maestro pregunta: "¿Puedes decir la palabra <i>pez</i> en dos partes?".



Lenguaje y capacidad de leer y escribir

2.c. Desarrolla comprensión de la rima.

Indicador	Ejemplo
Presta atención al lenguaje y los sonidos.	<ul style="list-style-type: none">• Se voltea hacia el cuidador cuando este habla.• Mueve los brazos y las piernas al ritmo de la música.
Vocaliza sonidos.	<ul style="list-style-type: none">• Balbucea "ba-ba-ba-ma, pa-du-pa".• Produce o imita sonidos al jugar, como "brum" para un auto, "mu" para una vaca, besos cuando le da besos a una muñeca o el sonido de la sirena de un camión de bomberos.
Interactúa con el cuidador.	<ul style="list-style-type: none">• Imita al cuidador cuando hace ruidos de besos y toma turnos para emitir este sonido.• Aplauda en respuesta a los aplausos del cuidador, se detiene y vuelve a aplaudir después de que el cuidador lo hace.
Reconoce sonidos ambientales conocidos.	<ul style="list-style-type: none">• Dice "camión de bomberos" cuando pasa uno cerca con la sirena encendida.• Dice "hora de limpiar" cuando suena la canción de transición.
Distingue entre sonidos que son iguales y diferentes.	<ul style="list-style-type: none">• Dice "mu" cuando le preguntan qué sonido hace una vaca y dice "hiiii" cuando le preguntan qué sonido hace un caballo.• Levanta el pulgar cuando le pregunta si /s/ y /s/ son iguales y baja el pulgar cuando le pregunta si /s/ y /b/ son iguales.
Repite palabras que riman.	<ul style="list-style-type: none">• Repite palabras que riman y son parte de una canción o rima infantil.• Repite "gato, pato".
Identifica palabras que riman.	<ul style="list-style-type: none">• Levanta el pulgar cuando le preguntan si <i>rana</i> y <i>lana</i> riman.• Señala las imágenes de <i>gato</i> y <i>pato</i> cuando le muestran tres imágenes: <i>gato</i>, <i>pato</i>, y <i>perro</i>.





Lenguaje y capacidad de leer y escribir

3.a. Adquiere conocimientos de la organización del material impreso.

Indicador	Ejemplo
Demuestra interés en los libros.	<ul style="list-style-type: none">• Toca y mira libros; luego, se los lleva a la boca.• Presta atención durante la lectura compartida de libros.
Elige libros para que un adulto se los lea.	<ul style="list-style-type: none">• Señala su libro preferido cuando tiene que elegir entre dos opciones.• Le lleva un libro al cuidador para que se lo lea.
Demuestra comprensión referente a las portadas de los libros cuando los elige por su cuenta con el fin de inspeccionarlos de forma independiente.	<ul style="list-style-type: none">• Toma un libro con imágenes de perros en la portada y lo coloca en el suelo. Toma otro libro con imágenes de camiones en la portada y lo lleva al <i>puff</i> para leerlo.
Orienta los libros de forma correcta y pasa las páginas de principio a fin cuando lee.	<ul style="list-style-type: none">• Coloca el libro al derecho si está del revés.• Comienza en la primera página de un cuento y pasa las páginas mientras simula leerle a una muñeca.
Conoce algunas características de los libros, como la portada, el autor y el ilustrador.	<ul style="list-style-type: none">• Dice: "Él dibuja las imágenes", cuando el maestro pregunta: "¿Cuál es el trabajo del ilustrador?".• Indica: "Quiero leer el libro sobre el oso grande y el ratón pequeño. Es el que tiene una fresa en la portada".
Demuestra comprensión de la organización del libro y materiales impresos en libros de ficción y no ficción.	<ul style="list-style-type: none">• Busca en un libro de no ficción para identificar el insecto que encontró en el patio de juegos.• Mueve el índice de izquierda a derecha sobre las palabras en un libro grande mientras el maestro lee la historia.





Lenguaje y capacidad de leer y escribir

3.b. Adquiere conocimiento del alfabeto.

Indicador	Ejemplo
Reconoce cuando un adulto señala el material impreso.	<ul style="list-style-type: none"> • Da palmaditas a las páginas del libro mientras el cuidador lee y señala las palabras. • Con la vista, sigue el dedo del maestro cuando este señala el material impreso al mismo tiempo que lee en voz alta.
Dice de memoria los nombres de algunas letras (sin ayuda del material impreso).	<ul style="list-style-type: none"> • Canta o indica la canción del alfabeto. • Repite las letras de su nombre.
Reconoce la primera letra y el sonido de su nombre y, además, menciona algunas letras por su nombre.	<ul style="list-style-type: none"> • Señala las letras <i>J</i> y <i>N</i> en un rompecabezas y dice: "Las letras <i>J</i>, <i>N</i> forman parte de mi nombre <i>Ja'Quon</i>". • Busca la primera letra de su nombre en el libro del abecedario. • Juega con las letras magnéticas que conforman su nombre en una bandeja y menciona algunas de las letras.
Reconoce algunas letras y sus sonidos, además de las incluidas en su nombre.	<ul style="list-style-type: none"> • Observa la letra <i>E</i> y dice: "Ezra, ese es tu nombre". • Señala la letra <i>S</i> en un cartel de STOP. • Mueve el brazo para formar una <i>X</i> y pregunta: "¿Es esta una <i>X</i>, /ks/?".
Demuestra comprensión alusiva a que las letras pueden ser mayúsculas y minúsculas.	<ul style="list-style-type: none"> • Señala las letras y dice: "Esta es una <i>A</i> grande y esta es una <i>a</i> pequeña". • Empareja las letras en mayúscula y minúscula cuando juega con letras de los materiales manipulativos.
Identifica y nombra 18 letras mayúsculas y 15 minúsculas.	<ul style="list-style-type: none"> • Señala y nombra las letras cuando las observa en materiales impresos en su entorno.





Lenguaje y capacidad de leer y escribir

4.a. Desarrolla comprensión alusiva a que la escritura representa el lenguaje hablado.

Indicador	Ejemplo
Sigue objetos con la vista y se enfoca en un objeto o una persona. ⁹	<ul style="list-style-type: none"> • Con la vista, sigue objetos en movimientos. • Contempla sus manos. • Se estira para alcanzar un juguete. • Observa el libro mientras el cuidador lee.
Nota símbolos y señales del entorno que conoce.	<ul style="list-style-type: none"> • Reconoce un cartel de STOP o el logo de una tienda o restaurante que conoce.
Garabatea o dibuja marcas.	<ul style="list-style-type: none"> • Hace trazos gruesos con un pincel, marcadores o crayones. • Dibuja con los dedos en la arena. • Garabatea con tizas en un caballete o en la acera.
Imita a los adultos si leen o escriben.	<ul style="list-style-type: none"> • Simula leerles a los animales de peluche señalando las imágenes y pasando las páginas de un libro. • Simula escribir un mensaje de texto en un teléfono de juguete. • Garabatea una lista de víveres.
Reconoce que el material impreso transmite un mensaje.	<ul style="list-style-type: none"> • Pinta una imagen y le pide al maestro: "¿Puedes escribir mi nombre en ella y así sabemos que es mía?". • Señala el cuaderno del cuidador y pregunta: "¿Qué estás escribiendo?".
Interpreta lo que dice su propia letra para otras personas.	<ul style="list-style-type: none"> • Levanta una tarjeta y dice: "¡Aquí dice te amo, mami!". • Garabatea una lista de compras y luego se la lee a un amigo.
Usa una combinación de dibujos, dictado y escritura emergente para distintos propósitos.	<ul style="list-style-type: none"> • Dibuja una imagen para mostrar lo que hizo en el patio de juegos y escribe un tipo de aproximación a las letras para describirlo. • Elabora un menú con letras o aproximaciones de estas para cada artículo. • Dibuja una imagen y luego se la describe al maestro a fin de que este escriba la descripción en una hoja de papel.





Lenguaje y capacidad de leer y escribir

4.b. Dibuja y escribe usando un agarre cada vez más sofisticado.

Indicador	Ejemplo
Transfiere objetos de una mano a otra.	<ul style="list-style-type: none"> • Transfiere una maraca de una mano a otra.
Sostiene un objeto con una mano y lo manipula con la otra.	<ul style="list-style-type: none"> • Sostiene un libro de cartón y pasa las páginas. • Sostiene una caja pequeña con una mano y busca adentro con la otra.
Hace marcas y garabatos tomando la herramienta de escritura contra la palma de la mano empleando un agarre de puño (agarre palmar).	<ul style="list-style-type: none"> • Usa un crayón para hacer marcas en un trozo de papel. • Dibuja líneas ondulantes en la acera con tiza.
Garabatea y dibuja tomando la herramienta de escritura con el pulgar y los dedos de una mano (agarre de cinco dedos).	<ul style="list-style-type: none"> • Sostiene un crayón con el pulgar y los dedos de una mano mientras simula que escribe su nombre con garabatos.
Imita los trazos previos a la escritura (, -, +, O) usando un agarre inconsistente de tres o cuatro dedos con la mano dominante para sostener una herramienta de escritura.	<ul style="list-style-type: none"> • Después de ver a otra persona haciéndolo, dibuja un círculo empleando un agarre de cuatro dedos con la mano dominante. • Copia una serie de líneas y símbolos después de que el maestro los ejemplifica.
Copia las letras de su nombre y de otras palabras importantes con aproximaciones a las letras y algunas verdaderas empleando un agarre estable de tres dedos.	<ul style="list-style-type: none"> • Copia la palabra STOP de un cartel de parada en la puerta del salón de clases. • Copia su nombre en la hoja de asistencia cuando entra al salón de clases.
Escribe las letras de su nombre con aproximaciones de letras y algunas verdaderas empleando un agarre estable de tres dedos.	<ul style="list-style-type: none"> • Sostiene la herramienta de escritura empleando un agarre estable de tres dedos y escribe su nombre en una imagen con algunas aproximaciones de letras.





Matemáticas

Faceta	Enunciados del estándar
1. Sentido numérico	a. Desarrolla comprensión del orden estable de la secuencia de conteo y aprende a recitar los números en orden. b. Desarrolla comprensión de la cardinalidad y correspondencia uno a uno. c. Desarrolla la capacidad para reconocer de forma instantánea cantidades pequeñas. d. Desarrolla la habilidad de reconocer y nombrar números escritos.
2. Relaciones y operaciones numéricas	a. Desarrolla comprensión de las relaciones y operaciones numéricas.
3. Medidas	a. Adquiere conocimientos de medición a fin de comparar y describir objetos. b. Desarrolla la capacidad de clasificar. c. Desarrolla comprensión de patrones.
4. Geometría	a. Desarrolla la capacidad de reconocer las formas y sus características. b. Desarrolla comprensión de las relaciones espaciales.

Se enumeran los indicadores en el orden en que usualmente se desarrolla cada habilidad o conocimiento, comenzando con el primer indicador que se coloca en la parte superior (bebé, en la mayoría de los casos) y finalizando con el nivel preescolar que se coloca en la parte inferior.

El dominio referente a **Matemáticas** incluye estándares dentro de las facetas de Sentido numérico, Relaciones y operaciones numéricas, Geometría y Medidas. Es imprescindible que los niños terminen el preescolar teniendo experiencias de desarrollo relativas a contar usando la secuencia numérica, ya que los números son el tema central de todas las matemáticas.¹⁰ Las matemáticas tienen muchas conexiones con el resto de los dominios del crecimiento y desarrollo, como el lenguaje y la capacidad de recordar información de memoria. Las ideas y habilidades matemáticas desarrolladas a partir de las experiencias cotidianas en la primera infancia sirven de base para el aprendizaje futuro y la vida cotidiana.





Matemáticas

1.a. Desarrolla comprensión del orden estable de la secuencia de conteo y aprende a recitar los números en orden.

Indicador	Ejemplo
Reconoce y dice algunos números.	<ul style="list-style-type: none">Levanta un dedo o intenta decir <i>uno</i> cuando le preguntan: "¿Cuántos años tienes?".Levanta dos dedos o dice <i>dos</i> en su segundo cumpleaños.Canta mencionando algunos números durante la canción de contar.
Recita partes pequeñas de la secuencia de conteo.	<ul style="list-style-type: none">Dice: "Uno, dos, tres, ¡salta!", y entonces salta.Dice: "Uno, dos, uno, dos", mientras juega con los juguetes.
Recita la secuencia de conteo hasta cinco con algunos errores.	<ul style="list-style-type: none">Recita o indica: "Uno, dos, tres, cinco".Dice: "Uno, dos, cinco, ¡arranquen!".
Recita la secuencia de conteo hasta cinco de forma precisa y después de cinco con algunos errores.	<ul style="list-style-type: none">Dice: "Uno, dos, tres, cuatro, cinco", mientras espera en fila para lavarse las manos.Recita: "Uno, dos, tres, cuatro, cinco, nueve, diez".Señala: "Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete".
Recita la secuencia de conteo hasta 10 en unidades de forma precisa y más allá del 10 con algunos errores.	<ul style="list-style-type: none">Entona del uno al diez en orden mientras marcha.Indica los números del uno al diez de forma precisa.Intenta cantar del 1 al 20, pero dice algunos números de la decena en desorden.
Recita la secuencia de conteo hasta el 20 por unidades en orden y de forma precisa.	<ul style="list-style-type: none">Recita o indica los números del 1 al 20 de forma precisa.





Matemáticas

1.b. Desarrolla comprensión de la cardinalidad y correspondencia uno a uno.

Indicador	Ejemplo
Discrimina y compara cantidades de objetos.	<ul style="list-style-type: none">• Sostiene un bloque en cada mano y suelta uno cuando le ofrecen un tercero.• Ve que un compañero tiene dos galletas, una en cada mano. Luego, mira su mano y observa que tiene una galleta, entonces, se estira para tomar otra.
Muestra conciencia o presta atención a las cantidades cuando interactúa con objetos.	<ul style="list-style-type: none">• Dice "más" y "no queda nada" cuando se comió toda la comida.• Deja de introducir bloques en el contenedor una vez que está lleno.
Usa palabras o acciones para demostrar que está consciente de las cantidades.	<ul style="list-style-type: none">• Usa palabras como <i>uno, dos, tres</i> mientras toma los crayones para colorear.• Pide más plastilina y se molesta cuando no hay más.• Dice "un montón" cuando mira a varios bloques.
Dice los números o usa señas para contar los objetos que se encuentran en grupos pequeños, de uno a cuatro objetos.	<ul style="list-style-type: none">• Mete la mano en un tazón y saca una zanahoria cuando el maestro dice: "Solo toma una".• Comienza a contar con <i>uno</i>. En ocasiones, señala el mismo objeto dos veces al contar.• Cuenta cuatro galletas para que coincida con la imagen de referencia en la tarjeta.
Dice los números o usa señas para contar hasta 10 objetos, personas o eventos a fin de determinar la cantidad.	<ul style="list-style-type: none">• Cuenta la cantidad de autos sobre la alfombra: "Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis".• Cuenta las servilletas para la hora del refrigerio y dice un número en voz alta mientras coloca cada una sobre la mesa.• Cuenta la cantidad de niños en el centro de juego dramático para averiguar si hay lugar para unirse.
Comprende que el último número dicho corresponde a la cantidad de objetos contados.	<ul style="list-style-type: none">• Durante los juegos de motricidad gruesa, se mueve la cantidad de pasos equivalente al número que figura en un cubo de números grande.• Dice "diez servilletas" cuando le preguntan cuántas servilletas se entregaron en el refrigerio.• Cuenta los crayones de una caja: "Uno, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho". Luego dice "ocho" cuando le preguntan cuántos crayones hay en la caja.



Matemáticas

1.c. Desarrolla la capacidad para reconocer de forma instantánea cantidades pequeñas.

Indicador	Ejemplo
Presta atención a las cantidades y se percata cuando se añade o quita un objeto.	<ul style="list-style-type: none">• Sigue los camiones de juguete con la vista a medida que los agregan a la alfombra de juegos durante el tiempo boca abajo.• Lloro cuando quitan los juguetes de la alfombra de juegos y se estira para alcanzar uno.
Reconoce un objeto solo como "uno".	<ul style="list-style-type: none">• Toma un panecillo de la canasta cuando el maestro dice: "Solo toma uno".• Dice o indica "una" cuando el maestro levanta una pelota y pregunta: "¿Cuántas pelotas ves?".
Reconoce un conjunto de uno a tres objetos o acontecimientos y puede decir cuántos son sin contar.	<ul style="list-style-type: none">• Tira un dado y dice "tres" al observar el formato de 3 puntos.• Comenta que un compañero tomó dos galletitas.• Dice cuántos bloques tiene de alto una torre de tres bloques sin contarlos.
Identifica cantidades pequeñas de hasta cinco objetos sin contarlos.	<ul style="list-style-type: none">• Dice: "Ese auto tiene cuatro ruedas", sin contar cada una de ellas.• Reconoce cinco dedos sin contarlos.• Indica: "Tres amigos están esperando por el columpio" sin contarlos.

1.d. Desarrolla la habilidad de reconocer y nombrar números escritos.

Indicador	Ejemplo
Reconoce algunos números escritos.	<ul style="list-style-type: none">• Señala el número uno en un reloj e indica "uno".• Señala los números en un libro a medida que el cuidador los nombra.
Nombra algunos números escritos.	<ul style="list-style-type: none">• Nombra los números de una ruleta mientras juega una partida.• Juega con números magnéticos y dice "dos" cuando mueve el número dos.
Asocia una cantidad con el número escrito, hasta el cinco.	<ul style="list-style-type: none">• Empareja las tarjetas con imágenes de número con las de cantidades.• Toma cinco bloques para construir una torre cuando le muestran el número cinco.
Nombra algunos números escritos del uno al diez.	<ul style="list-style-type: none">• Nombra los números hasta el ocho mientras arma un rompecabezas numérico.• Coloca marcadores en una tarjeta de bingo que correspondan al número que se indica, todos se encuentran entre el uno y el diez.• Salta en el número correcto cuando el maestro lo nombra.



Matemáticas

2.a. Desarrolla comprensión de las relaciones y operaciones numéricas.

Indicador	Ejemplo
Se percata de los cambios en la cantidad de objetos (en especial, aquellos que pueden detectarse visualmente con facilidad).	<ul style="list-style-type: none">• Agrega pelotas a un contenedor y lo tira cuando está lleno.• Sostiene una galleta con una mano y sonríe cuando le entregan una segunda galleta para la mano vacía.
Utiliza palabras o acciones para demostrar que comprende los conceptos "más", "todo" y "nada".	<ul style="list-style-type: none">• Dice: "¡No queda nada!", cuando el tazón está vacío.• Indica "más" cuando el adulto trae más pelotas.
Demuestra comprender que el hecho de agregar objetos a un grupo resultará en que este sea más grande.	<ul style="list-style-type: none">• Agrega más fichas de ositos a una colección de fichas e indica: "Yo tengo más".• Tiene una rebanada de manzana en su plato, agrega otra y dice "dos".
Demuestra comprender que el hecho de quitar objetos de un grupo resultará en que este sea más pequeño.	<ul style="list-style-type: none">• Dice: "No tendré tantos, entonces", luego de que el maestro dice: "Tienes cinco autos. Puedes darle uno a un amigo".
Compara dos grupos pequeños de objetos (hasta cinco) al emparejar o contar mediante el uso de un lenguaje como "más que", "menos que" o "igual" para describir la relación entre los grupos.	<ul style="list-style-type: none">• Al poner la mesa, se percata de que hay más servilletas que cucharas, así que consigue más cucharas.• Le da dos marcadores a un amigo y se queda con dos, luego dice: "Tenemos lo mismo".• Señala la columna que tiene menos cuando mira un gráfico de sus comidas favoritas: manzanas y bananas.
Comprende que un grupo de objetos puede separarse en grupos más pequeños, así como combinarse en un solo grupo.	<ul style="list-style-type: none">• Cuenta la cantidad de niños y la cantidad de niñas presentes y luego los cuenta juntos para determinar cuántos son en total.
Suma y resta con un conjunto total de hasta seis objetos concretos.	<ul style="list-style-type: none">• Indica de forma precisa el número de monitos, quitando uno con cada verso al cantar "Cinco monitos" y lo personifica con monos de juguete.• Indica "seis" cuando le preguntan: "En este momento hay cinco personas en nuestra mesa de refrigerios. ¿Cuántas personas habrá si llega Lilly?".



Matemáticas

3.a. Adquiere conocimientos de medición a fin de comparar y describir objetos.

Indicador	Ejemplo
Inspecciona los objetos.	<ul style="list-style-type: none">• Se lleva un mordedor a la boca.• Suelta un animal de peluche y lo ve caer.• Golpea un juguete.
Demuestra que es consciente del tamaño o la longitud de los objetos mediante palabras y acciones.	<ul style="list-style-type: none">• Suelta una pelota más pequeña para recoger otra más grande que el cuidador hace rodar hacia dónde está.• Indica "mamá" al referirse a animales grandes y "bebé" cuando hace referencia a los más pequeños.
Describe objetos según las características medibles (por ejemplo, tamaño, longitud y peso) usando palabras como "grande", "pequeño", "pesado" y "largo"; sin embargo, no siempre lo hace de forma correcta.	<ul style="list-style-type: none">• Intenta levantar una caja con juguetes y dice: "Pesado".• Dice "pelota grande" cuando un adulto rueda una pelota hacia dónde está.• Dice: "Este globo es liviano".
Describe y compara objetos mediante características medibles (por ejemplo, longitud, tamaño y peso) usando palabras como "mayor", "menor", "más pesado" y "más largo".	<ul style="list-style-type: none">• Coloca dos bloques de tamaño diferente lado a lado y dice: "Este es más grande", señalando el bloque más largo.• Usa una cinta métrica y simula medir objetos en el salón de clases mientras hace comentarios sobre la diferencia de tamaños, diciendo cosas como: "La ventana es más pequeña que la mesa".
Ordena los objetos según las diferencias visibles en sus características (por ejemplo, de mayor a menor).	<ul style="list-style-type: none">• Alinea cinco autos según la longitud visible del más corto al más largo.





Matemáticas

3.b. Desarrolla la capacidad de clasificar.

Indicador	Ejemplo
Nota las diferencias entre personas, objetos y lugares familiares y desconocidos.	<ul style="list-style-type: none">Mira de uno al otro entre un cuidador que usa anteojos y otro que no los usa; luego, se estira para alcanzar los anteojos.Se percata cuando un cuidador distinto entra al salón.
Empareja dos objetos que son iguales y selecciona objetos similares de un grupo.	<ul style="list-style-type: none">Empareja dos camiones de bomberos que son idénticos.En la mesa del almuerzo, señala que Seema y Jackson tienen platos azules.Con ayuda, retira todos los bloques rojos de la cubeta de bloques.
Clasifica objetos en dos o más grupos según sus similitudes o diferencias.	<ul style="list-style-type: none">Coloca los autitos de juguete en un grupo y los aviones en otro.Coloca todos los ganchos de color rojo en un tazón, los de color blancos en otro y los de color verde en un tercer tazón.Clasifica los bloques en tres grupos: cilindros, prismas rectangulares y cubos.
Ordena y clasifica los objetos según una o más de sus características (por ejemplo, color, tamaño, forma).	<ul style="list-style-type: none">Clasifica y cuenta los osos en dos grupos, en uno los rojos y en otro los azules; luego, dentro de cada grupo, separa los osos más grandes de los más pequeños.Clasifica los bloques según su forma y los guarda en el estante correspondiente a la hora de ordenar y dice: "Coloqué todos los bloques redondos juntos".

3.c. Desarrolla comprensión de patrones.

Indicador	Ejemplo
Comienza a hacer movimientos repetitivos.	<ul style="list-style-type: none">Emite gorgoritos de forma repetitiva al interactuar con un adulto.Patea varias veces un libro de tela que adentro tiene papel arrugado y hace ruido.
Copia un patrón repetitivo.	<ul style="list-style-type: none">Mueve los brazos al son del canto del maestro "Cabeza, hombros, rodillas y pies".Usa bloques con patrones de colores para copiar el patrón de una imagen.Enuncia un patrón repetitivo en un juego de rimas: "Debajo de un botón-tón-tón, había un ratón-tón-tón".
Reconoce, duplica y amplía patrones simples (esto se conoce como el patrón de alternancia simple [ABAB]) usando características como el color, la forma o el tamaño.	<ul style="list-style-type: none">Siguiendo el ejemplo del maestro, coloca los osos en una fila con el patrón grande, pequeño, grande, pequeño.Nota un patrón que alterna en los mosaicos del suelo y se lo señala a un amigo.



Matemáticas

4.a. Desarrolla la capacidad de reconocer las formas y sus características.

Indicador	Ejemplos
Explora las propiedades de los objetos.	<ul style="list-style-type: none">• Se lleva un mordedor a la boca.• Suelta un animal de peluche y lo ve caer.• Golpea un juguete.
Empareja formas u objetos que son visualmente similares de alguna manera.	<ul style="list-style-type: none">• Encaja la forma redonda del rompecabezas en el espacio redondo del tablero del rompecabezas.• Coloca el bloque triangular en el espacio triangular que corresponde en un juguete para clasificar formas.
Reconoce formas básicas (es decir, círculo, triángulo, cuadrado o rectángulo de tamaños diferentes).	<ul style="list-style-type: none">• Señala la forma correcta en un rompecabezas cuando el maestro pregunta: "¿Dónde hay un cuadrado?".• Encuentra cosas en el entorno que son circulares, como los platos del desayuno, el fondo de las tazas, neumáticos y el extremo de la manguera del jardín.• Cubre las formas correctas cuando las indican en voz alta al jugar una partida de bingo de formas.
Comprende y usa los nombres de las formas al identificar los objetos.	<ul style="list-style-type: none">• Nombra las formas circulares, cuadradas y triangulares cuando arma un rompecabezas.• Le pregunta a un amigo: "¿Puedo tomar otro bloque cuadrado?".• Señala un cartel y dice: "Eso es un rectángulo".
Usa objetos bidimensionales y tridimensionales para representar objetos del mundo real.	<ul style="list-style-type: none">• En la hora del almuerzo, identifica una naranja como una pelota.• Cuando construye un castillo con bloques, usa uno redondo para el túnel.• Usa un plato a modo de volante.
Reconoce y compara las formas con orientaciones y tamaños distintos.	<ul style="list-style-type: none">• Dice: "Este bloque es un rectángulo, como la puerta".• Identifica que la galleta y el plato sobre el que se encuentra son círculos.
Usa formas para crear objetos o imágenes.	<ul style="list-style-type: none">• Crea la imagen de una casa usando algunas formas básicas, como un rectángulo para la edificación, un triángulo para el techo y un círculo para el sol.• Pega dos círculos y un rectángulo en un papel para hacer un auto.



Matemáticas

4.b. Desarrolla comprensión de las relaciones espaciales.

Indicador	Ejemplo
Analiza los movimientos de su cuerpo y de los objetos en el entorno circundante.	<ul style="list-style-type: none">• Observa a los niños moverse en el salón.• Suelta un osito de peluche y lo ve caer.• Mueve el cuerpo a través del espacio al rodar, balancearse o gatear.
Inspecciona y demuestra cómo las cosas encajan y se mueven en el espacio.	<ul style="list-style-type: none">• Empuja autitos de juguete distintos sobre la alfombra y observa cada uno hasta que se detienen.• Gira formas de maneras diferentes para intentar encajarlas en un juguete para clasificar formas.• Completa un rompecabezas con algunas piezas entrelazadas.
Comienza a usar y responde a palabras o acciones que describen la posición o dirección de un objeto.	<ul style="list-style-type: none">• Dice "se cayó" cuando un amigo derriba la torre de bloques.• Mira debajo de la mesa cuando el cuidador dice: "¿Puedes recoger el tenedor que cayó debajo de la mesa?"
Demuestra comprensión de las posiciones en el espacio al usar palabras referentes a la posición (preposiciones) y al seguir instrucciones de un adulto.	<ul style="list-style-type: none">• Dice: "Siéntate a mi lado".• Se hace camino en un trayecto con obstáculos cuando un adulto dice: "Ve por debajo del puente y luego alrededor del trepador".• Indica: "Guardamos el auto dentro del garaje".





Desarrollo y bienestar físicos

Faceta	Enunciados del estándar
1. Desarrollo motriz	<ul style="list-style-type: none">a. Desarrolla competencia en una variedad de habilidades locomotrices y no locomotrices.b. Demuestra que está desarrollando el control de habilidades de motricidad fina fundamentales, incluso la coordinación entre la mano y el ojo.c. Desarrolla habilidades motrices orofaciales.d. Utiliza los sentidos para orientar el movimiento y las interacciones con objetos y otras personas.
2. Bienestar	<ul style="list-style-type: none">a. Adquiere conocimiento sobre el cuerpo, sus partes y cómo funciona.b. Demuestra prácticas saludables y de cuidado personal con independencia creciente.c. Consume alimentos saludables y desarrolla hábitos alimentarios saludables.d. Desarrolla conductas de descanso y sueño saludables.e. Participa en actividades físicas preferidas y desarrolla comprensión referente a que permanecer físicamente activo es saludable.f. Demuestra una comprensión creciente referente a las prácticas y comportamientos de seguridad.

Se enumeran los indicadores en el orden en que usualmente se desarrolla cada habilidad o conocimiento, comenzando con el primer indicador que se coloca en la parte superior (bebé, en la mayoría de los casos) y finalizando con el nivel preescolar que se coloca en la parte inferior.

El dominio de **Desarrollo y bienestar físicos** aborda las habilidades locomotrices y no locomotrices, así como las prácticas saludables que son esenciales para el desarrollo general de los niños. Cada niño se desarrolla siguiendo una ruta común, pero con diferencias individuales en el ritmo de desarrollo.¹¹ Las facetas de Desarrollo motriz y Bienestar son habilidades que los niños desarrollan cuando participan en oportunidades cotidianas y constantes al momento de jugar, tanto en el interior como en el exterior. Los estándares describen el desarrollo de músculos grandes y pequeños, junto con hábitos saludables como el cuidado personal, la nutrición, la conducta de descanso y las prácticas de seguridad. Estas habilidades forman parte de las rutinas cotidianas del niño e incluyen la capacidad para realizar movimientos, tocar, sujetar y manipular objetos, así como de participar en actividades de forma segura.





Desarrollo y bienestar físicos

1.a. Desarrolla competencia en una variedad de habilidades locomotrices y no locomotrices.

Indicador	Ejemplo
Comienza a mover la cabeza, los brazos, las piernas y el torso.	<ul style="list-style-type: none"> Levanta la cabeza cuando está boca abajo. Intenta colocarse boca arriba cuando está boca abajo. Abraza los peluches contra su pecho.
Mueve la cabeza, los brazos, las piernas y el torso con intención.	<ul style="list-style-type: none"> Levanta el pecho cuando está boca abajo empujándose con los antebrazos y luego con los brazos rectos. Se estira para alcanzar un juguete mientras está sentado. Corre el cuerpo para intentar moverse hacia el cuidador.
Analiza los movimientos y posiciones del cuerpo nuevos.	<ul style="list-style-type: none"> Se balancea hacia delante y hacia atrás sobre los codos, luego sobre las manos y las rodillas. Se sienta sin apoyo mientras juega con un juguete. Se cambia de posición de sentado a boca abajo o apoyado sobre las manos y rodillas. Aplauda con entusiasmo por una canción.
Mueve todo el cuerpo para lograr un objetivo.	<ul style="list-style-type: none"> Gatea y luego se sube a los muebles, de igual manera, se desplaza esquivando los muebles. Mueve todo el cuerpo para alcanzar un juguete. Baila con "El baile del pollito".
Se para de forma independiente.	<ul style="list-style-type: none"> Se pone de pie sin apoyo. Se para solo de forma breve en la mesa sensorial.
Amplía el uso de posiciones y movimientos corporales diferentes (por ejemplo, caminar, girar, correr, saltar) con coordinación y equilibrio.	<ul style="list-style-type: none"> Da pasos independientes. Se pone en cuclillas para recoger otro bloque con el fin de agregarlo a la pila que ya recogió. Gira en círculos.
Demuestra habilidades locomotrices y no locomotrices empleando control, coordinación y equilibrio con y sin objetos.	<ul style="list-style-type: none"> Se para en un solo pie para pasar por encima de un charco. Patea la pelota para que regrese al maestro. Sube o baja escalones, un escalón a la vez, pisando de lado y sosteniéndose de la barandilla. Se inclina, gira y estira cuando sigue a un adulto que hace ejercicios.



Desarrollo y bienestar físicos

1.b. Demuestra que está desarrollando el control de habilidades de motricidad fina fundamentales, incluso la coordinación entre la mano y el ojo.

Indicador	Ejemplo
Sigue objetos con la vista, además se centra en un objeto o en una persona. ¹²	<ul style="list-style-type: none"> Mira cómo se mueven sus manos. Gira la cabeza y observa a su madre entrar por la puerta. Mira el sonajero, moviendo ambos ojos al mismo tiempo cuando el cuidador lo mueve de un lado a otro. Mira un trozo pequeño de cereal.
Usa una mano para deslizar, alcanzar y agarrar objetos.	<ul style="list-style-type: none"> Cierra la mano alrededor del dedo de un adulto cuando el adulto coloca el dedo en la palma del niño. Batea un juguete que cuelga.
Usa una o ambas manos para alcanzar, sostener, sacudir y soltar objetos.	<ul style="list-style-type: none"> Agarra un sonajero usando toda la mano y lo sacude. Sostiene un animal de peluche con ambas manos y se lo lleva al pecho. Golpea un vaso para niños sobre la mesa.
Coordina la vista y las manos para usar una o ambas manos de forma específica, a fin de alcanzar y sostener objetos estables, así como para moverlos. ¹³	<ul style="list-style-type: none"> Mientras sostiene un bloque en una mano, alcanza otro con la mano libre. Recoge cereal con las yemas de los dedos pulgar e índice. Transfiere una maraca de una mano a otra. Señala una torre de bloques con el dedo índice y la derriba.
Logra realizar una múltiples tareas o acciones con el uso coordinado de los brazos, las manos y los dedos.	<ul style="list-style-type: none"> Pasa las páginas de un libro de cartón. Coloca las cuentas para enhebrar en un contenedor y luego lo vuelca sobre el suelo. Usa un tenedor para comer macarrones. Levanta tres dedos y dice "tres".
Realiza tareas que requieren de movimientos precisos y la coordinación del uso de las manos, los dedos y las muñecas para manipular objetos y herramientas.	<ul style="list-style-type: none"> Enhebra cuentas para hacer un collar. Abrocha los botones de los pantalones. Usa tijeras para recortar formas mientras sostiene el papel con la otra mano. Escribe letras usando un agarre estable de tres dedos.

Nota: El desarrollo del agarre se encuentra en el estándar 4.b. que hace referencia al Lenguaje y capacidad de leer y escribir.



Desarrollo y bienestar físicos

1.c. Desarrolla habilidades motrices orofaciales.

Indicador	Ejemplo
Usa la boca y la lengua para inspeccionar objetos.	<ul style="list-style-type: none">• Se lleva un mordedor a la boca para explorar la textura irregular.• Usa el labio superior para limpiar la comida de una cuchara.
Toma y mastica pequeños bocados o trozos de comida.	<ul style="list-style-type: none">• Mastica trozos pequeños de comida con texturas diferentes como galletas, pedacitos de queso y porciones de banana.• Muerde un trozo de pan.
Coordina las acciones de beber, masticar y tragar.	<ul style="list-style-type: none">• Alterna entre beber un trago de un vaso y comer de una cuchara o tenedor, masticar y tragar.• Bebe mediante el uso de una pajilla.
Demuestra habilidades motrices orofaciales complejas.	<ul style="list-style-type: none">• Sopla un juguete para hacer burbujas.• Sopla un <i>kazoo</i> de juguete.• Habla con la suficiente claridad como para que un adulto que no lo conoce entienda lo que dice.• Intenta decir un trabalenguas como Pablito clavó un clavito.





Desarrollo y bienestar físicos

1.d. Utiliza los sentidos para orientar el movimiento y las interacciones con objetos y otras personas.

Indicador	Ejemplo
Utiliza los sentidos para inspeccionar objetos.	<ul style="list-style-type: none">• Con la boca, inspecciona juguetes y otros objetos del entorno.• Sigue sombras con los ojos o al girar la cabeza.• Sacude un sonajero de forma repetitiva para seguir emitiendo el sonido.
Usa la percepción de la profundidad para guiar los movimientos.	<ul style="list-style-type: none">• Se mueve alrededor de los juguetes y otros niños mientras se desplaza por el salón hacia el cuidador.• Mientras se desplaza por el salón, lo inspecciona en busca de obstáculos.• Reconoce un cambio en la profundidad cuando se acerca a una escalera y disminuye la velocidad.
Utiliza la técnica de prueba y error para descubrir cómo el cuerpo se adecúa y mueve en el espacio.	<ul style="list-style-type: none">• Gatea sobre un almohadón para alcanzar un juguete.• Se mete en una caja de cartón grande.• Pasa de una marcha de oso a apoyarse sobre las manos y rodillas para atravesar un túnel.
Interactúa de distintas maneras con objetos o materiales según la información perceptiva que recibe de estos. ¹⁴	<ul style="list-style-type: none">• Sostiene objetos pesados más cerca del cuerpo.• Camina más lento sobre el mantillo que sobre el concreto.• Aminora la velocidad al llevar un vaso de agua a la mesa con el fin de evitar derramarla.
Demuestra una conciencia espacial que le permite coordinar movimientos, acciones e interacciones con otras personas.	<ul style="list-style-type: none">• Pasa de caminar por en medio del pasillo hacia una pared cuando se acerca un compañero.• Corre alrededor de conos, caja de arena y columpios cuando juega afuera.





Desarrollo y bienestar físicos

2.a. Adquiere conocimiento sobre el cuerpo, sus partes y cómo funciona.

Indicador	Ejemplo
Muestra conciencia de su cuerpo.	<ul style="list-style-type: none">• Se chupa los dedos de los pies, las manos y los dedos.• Se agarra los pies y rueda de un lado a otro.• Se toca la cara al verse en un espejo.
Cuando se lo solicitan, señala partes del cuerpo básicas.	<ul style="list-style-type: none">• Señala la cabeza, los ojos, las orejas, la boca y la nariz, o al escuchar la canción cabeza, hombros, rodillas y pies.• Cuando se lo solicitan, señala la pierna de una muñeca.
Cuando se lo solicitan, nombra, señala y mueve partes del cuerpo.	<ul style="list-style-type: none">• Dice: "Me duele la rodilla", y se señala la rodilla raspada.• Mueve las partes del cuerpo correctas cuando juega a Simón dice.
Identifica y describe las funciones de las partes del cuerpo.	<ul style="list-style-type: none">• Indica: "¡Las piernas me ayudan a correr rápido!".• Dice: "Veo con los ojos y escucho con las orejas".





Desarrollo y bienestar físicos

2.b. Demuestra prácticas saludables y de cuidado personal con independencia creciente.

Indicador	Ejemplo
Comunica una necesidad de cuidado.	<ul style="list-style-type: none"> • Lloro cuando tiene hambre. • Se pone inquieto cuando necesita un cambio de pañal.
Se tranquiliza y duerme tras realizar la rutina habitual para dormir.	<ul style="list-style-type: none"> • Relaja el cuerpo y se duerme cuando lo arrojan con una manta y acuestan en la cuna. • Cierra los ojos y se queda tranquilo en la cuna después de que el cuidador lee un libro, reproduce música suave y apaga las luces.
Coopera para vestirse, comer y realizar la rutina de higiene básica.	<ul style="list-style-type: none"> • Ayuda al meter los brazos en las mangas del abrigo cuando lo visten para salir. • Usa los dedos para comer cereales o galletas. • Aplauda bajo el chorro de agua del fregadero mientras un adulto le ayuda a lavarse las manos.
Participa en las tareas de cuidado personal (por ejemplo, lavarse las manos, vestirse, cuidado dental).	<ul style="list-style-type: none"> • Intenta soplar cuando un adulto le pone un pañuelo de papel en la nariz. • Se pone el abrigo para salir e intenta subir la cremallera. • Intenta cepillarse los dientes tras colocar pasta dental sobre el cepillo.
Inicia las tareas de cuidado personal (por ejemplo, lavarse las manos, vestirse, ir al baño).	<ul style="list-style-type: none"> • Indica que necesita ir al baño y, antes de ir, pide a un adulto que le ayude a desabrochar los botones. • Toma un pañuelo de papel después de estornudar. • Pide ayuda para ponerse los calcetines.
Realiza las tareas de cuidado personal de forma independiente (por ejemplo, lavarse las manos, vestirse, ir al baño).	<ul style="list-style-type: none"> • Después de ir al baño, se lava bien las manos con agua y jabón, además, las seca con una toalla de papel. • Va al baño por su cuenta sin el recordatorio de un adulto. • Se pone el abrigo y los pantalones para la nieve.





Desarrollo y bienestar físicos

2.c. Consume alimentos saludables y desarrolla hábitos alimentarios saludables.

Indicador	Ejemplo
Participa en las rutinas de alimentación.	<ul style="list-style-type: none"> • Llora cuando tiene hambre y se calma una vez que come. • Intenta agarrar el biberón mientras lo alimentan.
Muestra interés y prueba alimentos nuevos cuando se los ofrecen.	<ul style="list-style-type: none"> • Se estira para alcanzar la cuchara después de probar el puré de banana. • Patea en la silla alta cuando el cuidador dice: "¡Tengo algo rico para comer!".
Comunica a los adultos cuando tiene hambre, sed o ya comió lo suficiente.	<ul style="list-style-type: none"> • Sacude la cabeza para decir "no" cuando le ofrecen más comida. • Después de jugar afuera, indica "agua" para pedir de beber.
Consume una variedad de alimentos nutritivos de todos los grupos alimenticios.	<ul style="list-style-type: none"> • Prueba cada uno de los distintos alimentos que se ofrecen en el plato a la hora de comer.
Distingue entre los alimentos nutritivos y no nutritivos.	<ul style="list-style-type: none"> • Crea un <i>collage</i> de alimentos saludables mediante la clasificación de imágenes de alimentos saludables y no saludables. • Simula ir de compras y elige frutas, así como vegetales cuando le piden que tome alimentos saludables.
Demuestra una comprensión básica de que comer una variedad de alimentos ayuda a que el cuerpo crezca y permanezca saludable.	<ul style="list-style-type: none"> • Dice: "Mi cuerpo necesita agua para estar saludable". • Le dice al maestro: "Como zanahorias porque ayudan a mis ojos". • Indica: "La leche fortalece mis huesos".





Desarrollo y bienestar físicos

2.d. Desarrolla conductas de descanso y sueño saludables.

Indicador	Ejemplo
Participa en períodos de sueño y vigilia.	<ul style="list-style-type: none"> Durante el día, duerme cada cierto tiempo.
Se tranquiliza y duerme tras realizar la rutina habitual para dormir.	<ul style="list-style-type: none"> Relaja el cuerpo y se duerme cuando lo arrojan con una manta y acuestan en la cuna. Cierra los ojos y se queda tranquilo en la cuna después de que el cuidador lee un libro, reproduce música suave y apaga las luces.
Durante el día y con la ayuda de un adulto, descansa o duerme la siesta cada cierto tiempo.	<ul style="list-style-type: none"> Se quita los zapatos y se recuesta en la cuna que el maestro prepara después del almuerzo. Sigue las instrucciones del maestro para mirar un libro en silencio después de jugar afuera.
Reconoce y comunica que se siente cansado o necesita tomar un descanso de las actividades.	<ul style="list-style-type: none"> Se frota los ojos y dice: "Estoy cansado". Pide su manta favorita y se dirige al rincón acogedor del salón de clases. Se sienta en un banco y toma un descanso tras jugar a perseguirse.

2.e. Participa en actividades físicas preferidas y desarrolla comprensión referente a que permanecer físicamente activo es saludable.

Indicador	Ejemplo
Interactúa con adultos en actividades físicas.	<ul style="list-style-type: none"> Agita los brazos y las piernas, y se dirige hacia el juguete que sostiene el cuidador. Patea en la silla alta mientras espera por el cereal para bebés.
Participa en juegos físicos activos usando habilidades de movimientos sencillas.	<ul style="list-style-type: none"> Gatea y trepa por encima y por debajo. Aplauda y da pisadas fuertes para participar en las canciones de movimiento.
Durante el día, participa en múltiples actividades físicas.	<ul style="list-style-type: none"> Pedalea un triciclo alrededor del gimnasio. Sube por la escalera del tobogán.
Participa en actividades físicas estructuradas y no estructuradas que promueven la actividad aeróbica, el fortalecimiento muscular y de los huesos.	<ul style="list-style-type: none"> Corre mientras juega a perseguirse con sus amigos en el patio de juegos. Se mueve con rapidez a través de un trayecto con obstáculos armado por el maestro. Durante la hora grupal, baila al ritmo de una canción rápida.
Demuestra una comprensión básica referente a que la actividad física ayuda a que el cuerpo se desarrolle y a permanecer saludable.	<ul style="list-style-type: none"> Dice: "Correr rápido fortalece mi corazón".



Desarrollo y bienestar físicos

2.f. Demuestra una comprensión creciente sobre prácticas y comportamientos de seguridad.

Indicador	Ejemplo
Responde de forma diferente a personas, entornos o experiencias familiares y desconocidos.	<ul style="list-style-type: none">• Se asusta al escuchar ruidos fuertes.• Busca el consuelo de uno de sus padres cuando está angustiado.• Gatea para alejarse de una persona desconocida.
Colabora o suspende un comportamiento como respuesta a una instrucción concerniente a la seguridad.	<ul style="list-style-type: none">• Cuando se lo piden, deja de meterse en la boca objetos diferentes los alimentos.• Deja de lanzar arena cuando un adulto dice: "No lances arena".
Cumple con las reglas básicas de seguridad con la ayuda de algunos recordatorios por parte de un adulto.	<ul style="list-style-type: none">• Gira el cuerpo para lanzarse por el tobogán con los pies hacia adelante.• Durante un simulacro de incendios, se une a otros niños en la fila.• Al caminar, sostiene las tijeras con la punta hacia abajo.
Comunica la importancia de las reglas de seguridad y las consecuencias.	<ul style="list-style-type: none">• Dice: "No corras en el salón de clases. Puedes lastimarte o lastimar a un amigo".• Señala la imagen de un policía y dice: "Ellos te ayudan cuando estás perdido".





Ciencia

Faceta	Enunciados del estándar
1. Investigación y aplicación de la ciencia	a. Explora e investiga objetos y acontecimientos del entorno. b. Desarrolla la capacidad de razonar sobre la relación entre causa y efecto.

Se enumeran los indicadores en el orden en que usualmente se desarrolla cada habilidad o conocimiento, comenzando con el primer indicador que se coloca en la parte superior (bebé, en la mayoría de los casos) y finalizando con el nivel preescolar que se coloca en la parte inferior.

El dominio de la **Ciencia** está conformado por una sola faceta: Investigación y aplicación de la ciencia. "Las investigaciones demuestran que los niños tienen un sentido innato por la investigación científica".¹⁵ Las habilidades fundamentales de inspección, investigación y razonamiento incluidas en este dominio brindan oportunidades ilimitadas para vincular la enseñanza y las experiencias científicas con los intereses y capacidades de los niños. Los ejemplos comprendidos en este dominio demuestran cómo vincular los indicadores con las disciplinas científicas, incluidas las ciencias de la tierra, de la vida y físicas.





Ciencia

1.a. Explora e investiga objetos y eventos en el entorno.

Indicador	Ejemplo
<p>Observa e inspecciona objetos mediante el uso de los sentidos, así como una amplia variedad de acciones simples (sostener, patear, manipular).</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Con la boca, inspecciona juguetes y otros objetos del entorno. • Cuando ve un juguete, lo mira, sonrío, emite gorgoritos o balbucea. • Sigue sombras con los ojos o la cabeza.
<p>Explora y manipula objetos de forma intencional a fin de descubrir qué sucede y cómo funcionan las cosas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Empuja un autito de juguete en una rampa, luego lo suelta para ver cómo se desliza hacia abajo. • Suelta mantillo desde diferentes alturas y posiciones de un tobogán. • Cava en busca de piedras y las apila en el suelo. • Sacude un instrumento de forma repetitiva para seguir produciendo el sonido.
<p>Participa en observaciones enfocadas y exploraciones intencionadas de objetos y acontecimientos del entorno.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Contempla los pájaros que se encuentran en el comedero. • Usa un vaso medidor para recoger agua y verterla en otro recipiente.
<p>Hace preguntas acerca de objetos y acontecimientos del entorno, además, participa en la manipulación constante y compleja de objetos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Pregunta: "¿Cómo se transformó la oruga en mariposa?" • Pregunta: "¿Qué le sucedió a la nieve?", cuando esta comienza a derretirse. • Se percata de que las sombras de los juegos en el patio cambian durante las horas de la mañana y la tarde, y pregunta "¿por qué?" • Experimenta con verter agua en contenedores de tamaños distintos a lo largo de varios días en la mesa del agua.
<p>Participa en investigaciones, hace comparaciones entre dos o más objetos o acontecimientos, y hace predicciones con base en las observaciones previas.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Mientras juega en la mesa del agua, dice: "Tengo que llenar el biberón. Necesito uno de esos (señala un embudo) o se derramará". • Experimenta con la emisión de sonidos y patrones diferentes al usar múltiples objetos como tambores, y se percata de que los objetos más grandes producen sonidos más graves en comparación a los objetos más pequeños.





Ciencia

1.b. Desarrolla la capacidad de razonar sobre la relación entre causa y efecto.

Indicador	Ejemplo
Repite acciones simples para lograr que sucedan las cosas.	<ul style="list-style-type: none"> • Inspecciona objetos llevándoselos a la boca, chocándolos, sacudiéndolos o golpeándolos. • Patea un móvil de forma repetitiva para lograr que se mueva. • Golpea o patea el agua para salpicar.
Repite una acción para causar una reacción conocida.	<ul style="list-style-type: none"> • Presiona el interruptor de la luz para encenderla y apagarla. • Sacude un juguete para escuchar el sonido que emite. • Presiona el botón de un juguete para que los personajes salgan.
Actúa de forma intencionada según los objetos para lograr que sucedan las cosas.	<ul style="list-style-type: none"> • Suelta una pelota desde alturas y posiciones diferentes, y observa cómo cambia la forma en que rebota. • Tira de una cuerda unida a un juguete para acercarlo.
Demuestra comprender que los acontecimientos tienen una causa.	<ul style="list-style-type: none"> • Dice: "Lucille se cayó", cuando ve llorar a una compañera. • Sopla a través de una varilla para hacer burbujas con el objetivo de producirlas.
Hace predicciones con base en las acciones sobre los objetos a fin de causar un efecto.	<ul style="list-style-type: none"> • Predice que una canica se moverá por el túnel con rapidez si se levanta uno de los extremos. • Responde: "Ya no será amarilla", cuando el maestro pregunta: "¿Qué sucederá si agregamos pintura azul a la pintura amarilla?". • Señala las nubes de tormenta y dice: "Va a llover".
Hace inferencias, generalizaciones y explicaciones (que pueden no ser correctas) con base en conocimientos o evidencias previas.	<ul style="list-style-type: none"> • Dice: "Si te acercas mucho, la abeja te picará". • Planta semillas y dice: "Ahora debemos esperar a que crezcan". • Recoge una piedra grande y dice: "Esta es tan pesada como mi hermano bebé".





Desarrollo socioemocional

Faceta	Enunciados del estándar
1. Conciencia de sí mismo	a. Desarrolla y amplía la comprensión de sí mismo como una persona única. b. Desarrolla comprensión de las emociones.
2. Autocontrol	a. Comienza a controlar sus acciones y emociones.
3. Conciencia social.	a. Desarrolla empatía y comprensión hacia otras personas.
4. Habilidades interpersonales	a. Desarrolla relaciones con adultos que son seguras y de confianza. b. Desarrolla comportamientos socialmente competentes con sus compañeros. c. Desarrolla la capacidad para usar estrategias simples a fin de resolver conflictos con sus compañeros.

Se enumeran los indicadores en el orden en que usualmente se desarrolla cada habilidad o conocimiento, comenzando con el primer indicador que se coloca en la parte superior (bebé, en la mayoría de los casos) y finalizando con el nivel preescolar que se coloca en la parte inferior.

El dominio de **Desarrollo socioemocional** abarca las habilidades que reflejan el desarrollo emocional de los niños y su capacidad creciente para hacerse camino de forma eficaz en los mundos sociales mediante las interacciones con adultos y compañeros. Este dominio incluye un enfoque en las capacidades en desarrollo de los niños con el objetivo de que se reconozcan a sí mismos como personas únicas, comprendan las emociones, desarrollen empatía, así como relaciones seguras y de confianza con adultos, entre otras habilidades interpersonales con sus compañeros. Las facetas incluyen la Conciencia de sí mismo, el Autocontrol, la Conciencia social y las Habilidades interpersonales. Las investigaciones indican que las habilidades tempranas en las áreas de desarrollo socioemocional durante la primera infancia son fundamentales para el éxito a largo plazo de los niños en las áreas académicas, laborales, sociales y de función ejecutiva.^{16 17}





Desarrollo socioemocional

1.a. Desarrolla y amplía la comprensión de sí mismo como una persona única.

Indicador	Ejemplo
Muestra conciencia de sí mismo y de los demás.	<ul style="list-style-type: none">• Usa las manos para inspeccionar los rasgos faciales del cuidador.• Sostiene la mirada al verse en un espejo.• Gira la cabeza y sostiene la mirada cuando el cuidador le habla.
Comienza a comprender que es una persona separada de los demás.	<ul style="list-style-type: none">• Lloro cuando el cuidador sale del salón.• Reacciona cuando escucha que dicen su nombre.
Se reconoce a sí mismo como una persona única que tiene características distintivas.	<ul style="list-style-type: none">• Se reconoce a sí mismo en el espejo o en fotografías.• Se toca el cabello y luego toca el cabello del cuidador.
Muestra conciencia de sí mismo como una persona que pertenece a uno o más grupos.	<ul style="list-style-type: none">• Señala y nombra a los miembros de su familia en las fotografías.• Se refiere a sí mismo por su nombre o usando los pronombres <i>mí</i> y <i>yo</i>.
Compara sus propias características con las de otras personas.	<ul style="list-style-type: none">• Le dice al maestro: "Zahara es más alta que yo".• Dice: "Yo tengo cabello rojo y tú lo tienes castaño".• Le dice a otro niño: "Yo soy un niño grande".
Identifica la diversidad en las características humanas y cómo las personas son similares y diferentes al mismo tiempo.	<ul style="list-style-type: none">• Nota a un niño con una discapacidad física y pregunta: "¿Por qué usa un andador?".• Escucha a un padre hablar con su hijo en un idioma que desconocido cuando lo dejan y pregunta: "¿Qué están diciendo?".
Aprueba las similitudes y diferencias entre sí mismo y otras personas.	<ul style="list-style-type: none">• Escucha cuando un compañero comparte una historia sobre una celebración en familia.• Le comenta a otro niño: "Me gustan tus botas de vaquero".





Desarrollo socioemocional

1.b. Desarrolla comprensión de las emociones.

Indicador	Ejemplo
Demuestra múltiples emociones mediante expresiones faciales, gestos, movimientos o sonidos.	<ul style="list-style-type: none">• Expresa miedo o angustia al llorar o poniendo el cuerpo rígido.• Aparta la cabeza de la cuchara para indicar que no le gusta la comida.• Mira al cuidador que conoce y le sonríe para demostrar su afecto.
Expresa múltiples emociones de forma no verbal y posiblemente con algunas palabras que conoce.	<ul style="list-style-type: none">• Sonríe o choca los cinco después de que sucede algo positivo.• Llora y grita "¡mío!" cuando un compañero le quita su juguete favorito.
Comienza a demostrar conciencia de sus propias emociones a fin de satisfacer sus necesidades y deseos, tanto de forma verbal como no verbal.	<ul style="list-style-type: none">• Le dice a un adulto de confianza "estoy triste" o "me siento bien".• Pide o se estira para alcanzar su manta favorita para calmarse.• Aplauda y dice "lo hice" tras completar una tarea.
Reconoce e identifica sus propias emociones y las emociones de otras personas.	<ul style="list-style-type: none">• Le dice al maestro: "Juanita estaba contenta cuando su mamá vino a buscarla".• Identifica que el personaje de un cuento está molesto.





Desarrollo socioemocional

2.a. Comienza a controlar sus acciones y emociones.

Indicador	Ejemplo
Se expresa y actúa por impulso.	<ul style="list-style-type: none">• Lloro cuando tiene hambre, está cansado o tiene el pañal mojado.• Se aparta de la fuente de sobreestimulación.• Toca o inspecciona los materiales cuando el maestro sonrío para animarle.
Se consuela a sí mismo a través de diversos medios, incluso busca la ayuda de un adulto conocido.	<ul style="list-style-type: none">• Se calma a sí mismo al chuparse los dedos o con un chupete, o al abrazar un peluche o una manta.• Se desplaza hacia una persona conocida en busca de consuelo.
Acepta los límites y las opciones ofrecidas por los adultos a fin de orientar su comportamiento.	<ul style="list-style-type: none">• Elige una opción cuando un adulto se la ofrece: "Puedes tomar mi mano o caminar a mi lado".• Acepta un juguete diferente que el maestro le da cuando el que quiere no está disponible.
Controla sus acciones y expresiones emocionales.	<ul style="list-style-type: none">• Acepta el cambio de actividad cuando el maestro dice: "Es hora de ordenar los bloques, luego almorzaremos".• Le dice a un compañero: "No me gusta cuando tocas mi plastilina".
Usa los sentidos para regular sus reacciones y concentrarse.	<ul style="list-style-type: none">• Inhala profundamente y exhala despacio.• Visita el rincón acogedor del salón y estruja un animal de peluche cuando se siente frustrado.
Demuestra la capacidad de postergar la gratificación por períodos cortos.	<ul style="list-style-type: none">• Se distrae a sí mismo cantando o haciendo caras mientras espera en fila su turno para usar el columpio.• Si su centro de actividad preferido está lleno, mira alrededor para encontrar otras áreas que estén disponibles.





Desarrollo socioemocional

3.a. Desarrolla empatía y comprensión hacia otras personas.

Indicador	Ejemplo
Reacciona a las expresiones emocionales de otras personas.	<ul style="list-style-type: none">• Iguale la expresión facial del cuidador.• Sonríe en respuesta a otro niño que ríe con alegría.• Lloro o hace gestos cuando otro niño llora con intensidad.
Demuestra comprender lo que otras personas sienten.	<ul style="list-style-type: none">• Dice "feliz" y señala la imagen de un niño sonriendo en un libro.• Dice: "Llora por su mamá".
Responde de manera cariñosa ante la angustia y a las ideas de otras personas.	<ul style="list-style-type: none">• Consuela a un bebé que llora ofreciéndole su juguete favorito.• Le ofrece un pañuelo de papel a una niña y se sienta junto a ella.• Dibuja una imagen para un niño que se siente angustiado.
Empatiza y comprende las perspectivas de otras personas.	<ul style="list-style-type: none">• Expresa compasión hacia un amigo que se siente triste.• Dice "ups" cuando choca con la torre de bloques de otro niño y luego lo ayuda a recoger los bloques.• Ofrece ayuda a un compañero que está molesto por haber derramado la leche.





Desarrollo socioemocional

4.a. Desarrolla relaciones con adultos que son seguras y de confianza.

Indicador	Ejemplo
Responde de forma diferente a los adultos familiares y desconocidos.	<ul style="list-style-type: none"> • Se voltea hacia el sonido de un adulto conocido. • Deja de llorar cuando ve a un cuidador conocido.
Expresa sus emociones y participa en interacciones con adultos familiares.	<ul style="list-style-type: none"> • Patea durante el cambio de pañal mientras el cuidador le habla. • Gesticula con los brazos y sonríe al cuidador mientras juegan "¿Dónde está el bebé?" • Establece contacto visual y levanta los brazos para que lo alcen.
Inicia interacciones con adultos familiares y busca proximidad estrecha con ellos.	<ul style="list-style-type: none"> • Saluda a un adulto con la mano. • Juega en la mesa sensorial de manera independiente, pero se asegura de que el cuidador esté cerca. • Dice "papá" desde el otro lado de la habitación mientras juega con los bloques para asegurarse de que el papá le está prestando atención. • Le lleva un libro al cuidador y se sienta en su regazo.
En un entorno familiar, se separa de los adultos conocidos sintiendo muy poca angustia.	<ul style="list-style-type: none"> • Al llegar a la escuela, se despide de su padre o madre. • Sonríe y saluda a su abuela cuando lo busca en el salón de clase. • Cuando su papá comienza a despedirse para irse, hace gestos para que le dé otro abrazo.
Cuando lo necesita, busca ayuda de adultos de confianza.	<ul style="list-style-type: none"> • Le pide ayuda al cuidador para alcanzar un rompecabezas del estante. • Le hace señas al cuidador para pedir ayuda con la resolución de un conflicto con un compañero. • Dice: "¿Puedes ayudarme a subir al pasamanos?"
Interactúa de inmediato con adultos de confianza; sin embargo, comienza a participar en algunas interacciones positivas con adultos que conoce poco.	<ul style="list-style-type: none"> • Dice: "¡Mira esto!, y le muestra a uno de los padres voluntarios el dibujo que hizo. • Responde a la pregunta del cuidador y continúa con la conversación. • Le pregunta al cuidador si puede ayudarlo a cavar un túnel en la caja de arena e interactúa de forma colaboradora con este al jugar juntos.



Desarrollo socioemocional

4.b. Desarrolla comportamientos socialmente competentes con sus compañeros.

Indicador	Ejemplo
Muestra interés en otros niños.	<ul style="list-style-type: none">• Establece contacto visual con otro niño.• Toca la boca o el cabello de otro niño.• Observa a otro niño que está acostado sobre una manta cerca.
Repite acciones que provocan respuestas sociales por parte de otras personas.	<ul style="list-style-type: none">• Imita una sonrisa en respuesta a otro niño que sonríe.• Reacciona a otro niño con balbuceos.
Participa en interacciones con sus compañeros durante períodos cortos.	<ul style="list-style-type: none">• En la mesa de agua, se alterna con un compañero para verter cucharadas de agua.• Rueda una pelota con otro niño.• Abraza a un compañero.
Participa en juegos cooperativos y asociativos simples con sus compañeros.	<ul style="list-style-type: none">• Juega en la mesa de plastilinas, amasa bolas de plastilina e intercambia herramientas con el compañero que tiene sentado al lado.• Simula que cocina alimentos en la estufa de juguete con otro niño.• Sostiene la varita de burbujas para otra niña a modo de que ella pueda soplar y hacer burbujas.
Interactúa con los compañeros en juegos más complejos que requieren de una planificación, simulación, coordinación de roles y cooperación.	<ul style="list-style-type: none">• Invita a uno o más niños a interpretar un cuento conocido una vez que el maestro lo leyó en voz alta.• Simula ser la tía en un juego de roles y mantiene este personaje durante toda la secuencia del juego.• Le dice a otro niño: "¡No puedes hablar! Eres el perro, ¿recuerdas?", mientras juegan a la casita.





Desarrollo socioemocional

4.c. Desarrolla la capacidad de utilizar estrategias simples para resolver conflictos con sus pares.

Indicador	Ejemplo
Reacciona al conflicto.	<ul style="list-style-type: none">• Lloro o se aparta cuando un compañero le quita un juguete.• Mira a un maestro o adulto de confianza al experimentar algún conflicto.
Mediante acciones, expresa sus sentimientos en una situación de conflicto.	<ul style="list-style-type: none">• Derriba la torre de bloques de un compañero cuando ambos quieren el mismo bloque.• Corre a esconderse en el rincón de libros cuando un grupo pequeño de compañeros no le da un turno.
En una situación de conflicto, identifica y comunica sus necesidades.	<ul style="list-style-type: none">• Le dice al maestro: "Ella no comparte", cuando otra niña toma todos los bloques y se niega a compartir.
Utiliza múltiples estrategias simples para resolver los conflictos con sus compañeros.	<ul style="list-style-type: none">• Le sugiere a otro niño que construyan juntos una casa a fin de resolver la contienda de control sobre algunos bloques preferidos.• Le dice a otro niño: "No me gusta cuando empujas".





Estudios sociales

Faceta	Enunciados del estándar
1. Las personas, las comunidades y su entorno	<ul style="list-style-type: none">a. Desarrolla concienciación sobre la cultura propia y otras características de los grupos de personas.b. Desarrolla una comprensión básica de las necesidades y los deseos.c. Desarrolla comprensión de que todas las personas dentro de un grupo tienen derechos y responsabilidades.d. Desarrolla la capacidad de cuidar los materiales que se encuentran en el entorno.

Se enumeran los indicadores en el orden en que usualmente se desarrolla cada habilidad o conocimiento, comenzando con el primer indicador que se coloca en la parte superior (bebé, en la mayoría de los casos) y finalizando con el nivel preescolar que se coloca en la parte inferior.

El dominio de **Estudios sociales** está vinculado al desarrollo socioemocional en la primera infancia, comenzando con la comprensión de sí mismo y ampliándose a la comprensión de las otras personas en el hogar, la escuela y la comunidad. El dominio de Estudios sociales está conformado por una sola faceta: Las personas, las comunidades y su entorno. "Por medio de los Estudios sociales, los niños inspeccionan y hacen preguntas acerca de los sistemas sociales, las normas y valores sociales abstractos que afectan las relaciones humanas, así como las interacciones en la vida cotidiana".¹⁸





Estudios sociales

1.a. Desarrolla concienciación sobre la cultura propia y otras características de los grupos de personas.

Indicador	Ejemplo
Muestra conciencia de sí mismo y de los demás.	<ul style="list-style-type: none">• Gira la cabeza y sostiene la mirada cuando el cuidador le habla.• Se mira en un espejo.
Demuestra preferencia por los adultos que conoce y reconoce acciones, así como rutinas familiares.	<ul style="list-style-type: none">• Llora cuando uno de los padres deja al niño con un cuidador que conoce poco.• Sonríe y pateo cuando el cuidador se acerca a él con un abrigo justo antes de salir a jugar.
Identifica a otros y a sí mismo como personas que pertenecen a uno o más grupos según las características visibles.	<ul style="list-style-type: none">• Se pone de pie cuando el maestro les pide a los niños hacerlo si están vestidos de verde porque el también anda vestido de verde.• Nombra a los miembros de la familia, incluso a sí misma.
Demuestra comprensión de las experiencias, rutinas y tradiciones de su familia.	<ul style="list-style-type: none">• Simula preparar la cena "como el abuelo Joe" en el área de quehaceres domésticos.• Cuenta que todos los sábados en la mañana van a la tienda de comestibles.• Sostiene una muñeca de cerca y dice: "Shhhhh, no llores".
Identifica las tradiciones de su familia, así como la cultura y costumbres de otras personas.	<ul style="list-style-type: none">• Después de que un amigo cuenta que antes de comer esperan a que todos los miembros de la familia se sienten a la mesa, él comenta: "En casa también hacemos eso".• Dice: "Amina siempre tiene una bufanda en la cabeza, pero yo solo uso una bufanda cuando me visto elegante o si tengo frío".





Estudios sociales

1.b. Desarrolla una comprensión básica de las necesidades y los deseos.

Indicador	Ejemplo
Indica sus necesidades a otras personas.	<ul style="list-style-type: none">• Lloro cuando tiene hambre.• Busca a un adulto familiar cuando necesita consuelo.
Busca ayuda y comienza a satisfacer las necesidades físicas visibles.	<ul style="list-style-type: none">• Tira de los pantalones o la camiseta del cuidador cuando quiere que lo alcen.• Pide "ayuda" cuando quiere un juguete que está fuera de su alcance.• Cuando tiene hambre, señala un refrigerio que está en la encimera y dice "galleta".
Identifica y expresa sus necesidades y deseos.	<ul style="list-style-type: none">• Le pide al cuidador que lo abrigue cuando tiene frío.• Dice o indica: "¡Quiero ir al patio de juegos!".
Muestra conciencia de que los compañeros o los adultos familiares tienen necesidades y deseos.	<ul style="list-style-type: none">• Le entrega plastilina a una compañera para que pueda unirse a la actividad.• Le da a su amigo parte de su refrigerio cuando este dice: "Tengo hambre".
Reconoce que, debido a los recursos limitados, no pueden satisfacerse todas las necesidades y deseos.	<ul style="list-style-type: none">• Le dice a una compañera que necesita elegir otra cosa porque el espacio de los bloques está lleno.• Dice: "¡No puedo mirar el libro de los autos porque Cory lo tiene!".• Elige otro color de pintura cuando el cuidador dice: "Se terminó la pintura roja, pero puedes elegir otro color".





Estudios sociales

1.c. Desarrolla comprensión de que todas las personas dentro de un grupo tienen derechos y responsabilidades.

Indicador	Ejemplo
Responde a los cambios en la voz, la expresión o las señales visuales de los adultos.	<ul style="list-style-type: none">Le sonríe al cuidador cuando este le habla.
Muestra conciencia de las personas y objetos familiares en su propio entorno.	<ul style="list-style-type: none">Gatea hacia la maestra cuando ella lee un cuento.Emite gritos de alegría cuando el cuidador trae la silla alta para la hora del refrigerio.
Responde a las instrucciones cuando lo redirigen.	<ul style="list-style-type: none">Gira y cambia de una posición de arrodillado a sentado en la silla cuando el maestro le dice: "Siéntate bien, por favor".
Participa de rutinas simples.	<ul style="list-style-type: none">Después del refrigerio de la mañana, se sienta para la hora del cuento.Después de ir al baño, va al fregadero a lavarse las manos.
Sigue reglas simples.	<ul style="list-style-type: none">Durante la hora del cuento, se queda en su espacio personal.Espera al maestro en la puerta para salir.
Identifica reglas simples en la escuela y el hogar.	<ul style="list-style-type: none">Señala el ícono de <i>tomar turnos</i> que figura en el cartel de reglas de la clase para recordarle a un compañero que hay que tomar turnos.Le dice a un amigo que lanzó un bloque: "No debes lanzar bloques. No es seguro".
Cumple con sus responsabilidades y deberes.	<ul style="list-style-type: none">Realiza la tarea asignada de apagar la luz cuando la clase sale del salón.Después del almuerzo, deshecha los envoltorios.
Cumple con las reglas para promover el bien común.	<ul style="list-style-type: none">Le susurra a un amigo: "Debemos hablar con una voz baja en el pasillo para no importunar a las otras clases".Recita una regla de la clase: "Cuidamos este espacio", mientras limpia su sector del refrigerio antes de pasar a otra actividad.



Estudios sociales

1.d. Desarrolla la capacidad de cuidar de los materiales en el entorno.

Indicador	Ejemplo
Interactúa con objetos del entorno circundante.	<ul style="list-style-type: none">• Inspecciona un objeto llevándose a la boca.• Golpea los objetos entre sí.
Coloca los materiales en un contenedor.	<ul style="list-style-type: none">• Ayuda al cuidador a colocar los bloques de nuevo en la caja.• Deja caer juguetes de agua en una cubeta.
Regresa los materiales al lugar correspondiente.	<ul style="list-style-type: none">• Cuando terminó de leerlo, pone el libro de vuelta en el canasto.• Durante el tiempo de limpieza, hace coincidir los bloques con las imágenes que figuran en los estantes a fin de guardarlos en el estante correcto.
Muestra conciencia de su propia responsabilidad en el cuidado del entorno.	<ul style="list-style-type: none">• Le da una toalla de papel a un compañero para ayudar a limpiar un derrame.• Participa en el momento de la limpieza con recordatorios limitados.
Demuestra responsabilidad en el uso y cuidado de los recursos.	<ul style="list-style-type: none">• Coloca las tapas a los marcadores para que no se sequen.• Cierra el grifo inmediatamente después de lavarse las manos, en vez de dejarlo abierto para el próximo niño en la fila.• Pasa las páginas de los libros con cuidado para no romperlas.



Notas a pie de página

1. Adaptado de la Oficina de Head Start. (2015). *Head Start Early Learning Outcomes Framework: Ages Birth to Five*, p. 3. Extraído el 2 de diciembre de 2022, de <https://eclkc.ohs.acf.hhs.gov/sites/default/files/pdf/elof-ohs-framework.pdf>
2. **National Association for the Education of Young Children** (Asociación Nacional para la Educación Infantil). (2019). *Professional Standards and Competencies for Early Childhood Educators*. Extraído el 2 de diciembre de 2022, de <https://www.naeyc.org/resources/position-statements/professional-standards-competencies>
3. **Maryland State Department of Education** (Departamento de Educación del estado de Maryland) y **Ohio Department of Education** (Departamento de Educación de Ohio) con apoyo de **Johns Hopkins University Center for Technology in Education** (Centro para la Tecnología en la Educación de la Universidad Johns Hopkins), en colaboración con **WestEd**. (2015). *Early Learning Assessment: Ohio's Early Childhood Comprehensive Assessment System*, p. 200.
4. Mackie, S. y Rives, J. (8 de marzo de 2018). *Growth Mindset Definition*. **Growth Mindset Institute**. Extraído el 2 de diciembre de 2022, de <https://www.growthmindsetinstitute.org/2018/03/08/growth-and-fixed-mindset-definition/>
5. **Center on the Developing Child at Harvard University**. (24 de marzo de 2020). *Executive Function & Self-regulation*. Extraído el 2 de diciembre de 2022, de <https://developingchild.harvard.edu/science/key-concepts/executive-function/>
6. Oficina de Head Start. (2015). *Head Start Early Learning Outcomes Framework: Ages Birth to Five*, p. 19. Extraído el 2 de diciembre de 2022, de <https://eclkc.ohs.acf.hhs.gov/sites/default/files/pdf/elof-ohs-framework.pdf>
7. **Education Commission of the States**. (2021). *The Arts Count Series*. Extraído el 2 de diciembre de 2022, de <https://www.ecs.org/initiatives-projects/arts-education-partnership/the-arts-count-series/>
8. **National Research Council**. (2015). *Education Commission Committee on the Science of Children Birth to Age 8: Deepening and Broadening the Foundation for Succession of the States. Board on Children, Youth, and Families; Institute of Medicine* (Instituto de Medicina); **National Academies Press (US)**.
9. **Wisconsin Department of Public Instruction** (Departamento de Enseñanza Pública de Wisconsin). (2017). *Wisconsin Model Early Learning Standards Fifth Edition*, p. 22. Extraído el 2 de diciembre de 2022, de https://dpi.wi.gov/sites/default/files/imce/early-childhood/wmels_5theditionfinal.pdf

10. **National Research Council.** (2009). *Mathematics Learning in Early Childhood: Paths Toward Excellence and Equity.* Washington, DC: *The National Academies Press.* <https://doi.org/10.17226/12519>
11. **National Research Council.** (2015). *Transforming the Workforce for Children Birth Through Age 8: A Unifying Foundation.* Washington, DC: *The National Academies Press.* <https://doi.org/10.17226/19401>
12. **Wisconsin Department of Public Instruction** (Departamento de Enseñanza Pública de Wisconsin). (2017). *Wisconsin Model Early Learning Standards Fifth Edition*, p. 22. Extraído el 2 de diciembre de 2022, de https://dpi.wi.gov/sites/default/files/imce/early-childhood/wmels_5theditionfinal.pdf
13. Adaptado de **The Mississippi Department of Education** (Departamento de Educación de Mississippi). (2018). *Mississippi Early Learning Standards for Classrooms Serving Infants Through Four-Year-Old Children*, p. 29. Extraído el 2 de diciembre de 2022, de <https://mdek12.org/OSE/EC>
14. Adaptado de la Oficina de Head Start. (2015). *Head Start Early Learning Outcomes Framework: Ages Birth to Five*, p. 19. Extraído el 2 de diciembre de 2022, de <https://eclkc.ohs.acf.hhs.gov/sites/default/files/pdf/elof-ohs-framework.pdf>
15. Rood, E.; Hadani, H.; y Liberman, B. (2020). *Reimagining school readiness: A position paper with key findings.* **Bay Area Discovery Museum**, p. 5 Extraído el 2 de diciembre de 2022, de https://newtheme2018.wpenginepowered.com/wp-content/uploads/2020/04/School_Readiness_Position_Paper_WORKING_v2.pdf p 5.
16. **Harvard Center on the Developing Child.** (2022). *What is Executive Function? And How Does it Relate to Child Development?* Extraído de <https://developingchild.harvard.edu/resources/what-is-executive-function-and-how-does-it-relate-to-child-development/>
17. Jones, D.E.; Greenberg, M. y Crowley, M. (2015). *Early Social-Emotional Functioning and Public Health: The Relationship Between Kindergarten Social Competence and Future Wellness.* American Journal of Public Health 105, p. 2283-2290, <https://doi.org/10.2105/AJPH.2015.302630>
18. **National Council for the Social Studies.** (2019). *Early Childhood in the Social Studies Context.* Extraído el 1 de julio de 2021, de <https://www.socialstudies.org/position-statements/early-childhood-social-studies-context>

Miembros del grupo de redacción y revisores de contenido

Cori Adams	Kim Davis	Camille Harris	Michael Lanstrum	Teri Peasley	Theresa Stewart
Jamie Aken	Jen Dennison	Jennifer Hartman	Lynne Lawson	Stacy Pennington	Carol Striskovic
Erica Alemdar	Cara Mia Duncan	Natalie Hemminger	Justen Leach	Phyllis Peterson	Diane Stuart
Maymuna Ali	Renee Eddy	Amy Hocker	Tina Lemon	Natasha Repp	Kim Swart
Erin Alloggia	Michelle Elia	Amy Hodge	Sara Linder	Carla Rhoades	Izetta Thomas
Laura Amato	Shelly Engram	Jennine Hoover	Renee Linn	Ron Rogers	Jamie Thompson
LaTosha Anderson	Bette Feist	Sherri Horner	Kevin Lorson	Sherry Roush	Qianna Tidmore
Melissa Anderson	Molly Fender	Jennifer Horwitz	Elizabeth Lute	Donna Ruhland	Samantha Tincher
Kris Bartel	Jill Finnan	Bernice Howard	Tiffany Madden	Elizabeth Sailer Agnew	Lisa Tobin
Sheri Beach	Valerie Fisher	Sophie Hubbell	Peter Mangione	Holly Scheibe	Teresa Tocchi
Carol Beasley	Kelly Foster	Amanda Hughes	Rachel McAnespie	Susan School	Christina Tomazinis
Brian Bickley	Lisa Garofalo	Therese Hunt	Linda McKean	Abagale Schrickel-Sempkowski	Heidi Triggs
Mallory Boykin	Maureen Garrity	Lydia Hunter	LaVon McLeod	Katie Seifried	Carolyn Turner
Rebecca Bunt	Nicole Gay	Vicki Jacobs	Joanna Menolasino	Courtney Seman	Michelle Vent
Barbara Burden	Angie Gibbs	Tasha Johnson	Heather Mix	Melanie Senter	Christine Warner
Lisa Burleson-Longino	Lisa Golden	Jeesun Jung	Raymond Muller	Tiara Shaw	Kara Waldron
MaryBeth Bush	Kara Goodwin	Sara Kaltenbach	Ryan Murphy	Kathy Shelton	Lindsey Watling
Tonya Byous	Karen Goulandris	Rock Kauser	Randi Myers	Kimberly Shibley	Lisa Welsh
Lauren Colapietro	Rolf Grafwallner	Tammy Kinnison	Ross "Chad" Nunamaker	Donna Shields	Lorie West
Ann Connelly	Wendy Grove	Brittany Kinstler	Vanessa Ohlinger	Megan Shuler	Vicki Willett
Laura Coyne	Joseph Guillaume	Alexis Kirk	Tisha Owen	Bailee Smith	Heidi Wilson
Karen Crockett	Lexi Haas	Keely Kirkbride	Jameka Parker	Maggie Sponseller	Amy Wolfe
Juana Cuervo	Tyfanie Hampshire	Rachel Konerman	Kimberly Pasene	Jennifer Statzer	Cathern Zeiger
Garri Davis	Hillary Harper	Lindsay Lambert	Jennifer Pasvanis		Osnat Zur

Organizaciones miembro asesoras

Council of Chief State School Officers

OCAI

Oficina de Head Start, región V

Ohio Association for the Education of Young Children

Ohio Department of Developmental Disabilities

Ohio Department of Education

Ohio Department of Health

Ohio Department of Job and Family Services

Ohio Department of Medicaid

Ohio Department of Mental Health and Addiction Services

Ohio Division for Early Childhood

Ohio Education Association

Ohio Federation of Teachers

State Support Team Region 12

Zero to Three

Agradecimientos

Agradecemos a los siguientes programas de educación para la primera infancia, su personal y las familias por la oportunidad de grabar videos, así como por las imágenes incluidas en este documento, los materiales de capacitación y las guías de recursos. ¡Apreciamos su generosidad!

Edwards Creative Learning Center Inc.

Gifted Hands Where It All Begins

Schoenbaum Family Center, The Ohio State University (presentados en la portada)

Stiles Family Center, South-Western City School District

Ohio

Department of Education
Department of Job and Family Services