

Normas de Aprendizaje de Pennsylvania para los Primeros Años de la Infancia (*Pennsylvania Learning Standards for Early Childhood*)

PREESCOLAR

UPDATED IN
2024

Oficina de Desarrollo
y Enseñanza Infantil



Pennsylvania
Department of Human Services

2024



Pennsylvania
Department of Education

CONTENIDO

Introducción	4
Continuidad de las Normas de Aprendizaje	7
Principios rectores	8
Formato de las Normas de Aprendizaje para la Primera Infancia	9
Habilidades fundamentales para el aprendizaje	11



ÁREA CLAVE DE APRENDIZAJE: Métodos de aprendizaje a través del juego – Construcción, organización y aplicación de conocimientos

Área de la Norma AL.1: Construcción y acopio de conocimientos	13
Área de la Norma AL.2: Organización y comprensión de la información	14
Área de la Norma AL.3: Aplicación del conocimiento	16
Área de la Norma AL.4: Aprendizaje a través de la experiencia	17
Glosario de Métodos de Aprendizaje	19



ÁREA CLAVE DE APRENDIZAJE: Desarrollo social y emocional – Habilidades interpersonales de los alumnos

Área de la Norma 16.1: Conciencia de sí mismo y autoadministración	21
Área de la Norma 16.2: Establecer y mantener relaciones	23
Área de la Norma 16.3: Toma de decisiones y comportamiento responsable	25
Glosario de desarrollo social y emocional	26



ÁREA CLAVE DE APRENDIZAJE: Desarrollo del lenguaje y la lectoescritura – Lengua y literatura en Inglés

Área de la Norma 1.1: Habilidades fundamentales	28
Área de la Norma 1.2: Lectura de texto informativo	29
Área de la Norma 1.3: Lectura de Literatura	32
Área de la Norma 1.4: Redacción	35
Área de la Norma 1.5: Hablar y escuchar	38
Glosario de desarrollo del lenguaje y la lectoescritura	40



ÁREA CLAVE DE APRENDIZAJE: Pensamiento y expresión matemáticos – Exploración, procesamiento y solución de problemas

Área de la Norma 2.1: Números y operaciones	43
Área de la Norma 2.2: Conceptos algebraicos	44
Área de la Norma 2.3: Geometría	45
Área de la Norma 2.4: Medida, datos y probabilidad	47
Glosario de expresión y pensamiento matemáticos	49



ÁREA CLAVE DE APRENDIZAJE: Pensamiento y tecnología científicos – Exploración, investigación y descubrimiento

Área de la Norma 3.1: Ciencias de la vida	52
Área de la Norma 3.2: Ciencia física	53
Área de la Norma 3.3: Ciencia de la tierra y del espacio	55
Área de la Norma 3.4: Alfabetización ambiental y sostenibilidad	56
Área de la Norma 3.5: Tecnología e ingeniería	57
Glosario de pensamiento científico y tecnología	60



ÁREA CLAVE DE APRENDIZAJE: Pensamiento de las ciencias sociales – Conexión con las comunidades

Área de la Norma 5.1:	Educación cívica y gobierno – Principios y documentos del gobierno	63
Área de la Norma 5.2:	Educación cívica y gobierno – Derechos y responsabilidades de la ciudadanía	63
Área de la Norma 5.3:	Educación cívica y gobierno – Cómo funciona el gobierno	64
Área de la Norma 6.1:	Economía – Escasez y opciones	65
Área de la Norma 6.2:	Economía – Mercados y sistemas económicos	65
Área de la Norma 6.3:	Economía – Funciones del gobierno	66
Área de la Norma 6.5:	Economía – Ingresos, utilidades y riqueza	66
Área de la Norma 7.1:	Geografía – Conocimientos básicos de geografía	67
Área de la Norma 7.2:	Geografía – Características físicas de sitios y regiones	67
Área de la Norma 8.1:	Historia – Análisis histórico y desarrollo de habilidades	68
Glosario del pensamiento de las ciencias sociales		69



ÁREA CLAVE DE APRENDIZAJE: Pensamiento y expresión creativa – Comunicación a través de las artes

Área de la Norma 9.1M:	Producción y desempeño – Música y movimiento	71
Área de la Norma 9.1D:	Producción y desempeño – Arte dramático y representación teatral	72
Área de la Norma 9.1V:	Producción y desempeño – Artes visuales	73
Área de la Norma 9.2:	Respuesta crítica a las obras en diversas disciplinas artísticas	74
Área de la Norma 9.3:	Respuesta crítica a las obras en diversas disciplinas artísticas	74
Área de la Norma 9.4:	Respuesta crítica a las obras en diversas disciplinas artísticas	75
Glosario del pensamiento y la expresión creativa		75



ÁREA CLAVE DE APRENDIZAJE: Salud, bienestar y desarrollo físico – Conociendo mi cuerpo

Área de la Norma 10.1:	Conceptos de salud	77
Área de la Norma 10.2:	Vida saludable	78
Área de la Norma 10.3:	Prevención de seguridad y lesiones	79
Área de la Norma 10.4:	Actividad física – Coordinación motriz gruesa	79
Área de la Norma 10.5:	Conceptos, principios y estrategias del movimiento – Coordinación motriz fina	80
Glosario de salud, bienestar y desarrollo físico		82

Recursos	83
--------------------	----

Desarrollo de Estándares de Aprendizaje

Los Estándares de Aprendizaje para la Primera Infancia de Pensilvania se construyeron originalmente como un proyecto conjunto de los Departamentos de Educación y Servicios Humanos. La Oficina de Desarrollo Infantil y Aprendizaje Temprano, en colaboración con la Oficina de Educación Primaria y Secundaria, ha supervisado las revisiones de los estándares.

Cada conjunto de estándares ha sido formulado con la ayuda y orientación de profesionales y especialistas en programas que representaban programas de educación infantil, distritos escolares, educación superior, líderes familiares, analistas de políticas e investigadores. Un grupo de educadores de Pensilvania, en conjunto con la Oficina de Desarrollo Infantil y Aprendizaje Temprano, creó un conjunto de Estándares Básicos de Pensilvania comenzando con Pre-Kindergarten. Los Estándares Básicos de Pensilvania comienzan en Pre-Kindergarten y continúan hasta el 12º grado. La Junta de Educación del Estado de Pensilvania adoptó los Estándares Básicos de Pensilvania en marzo de 2014. Las revisiones de 2014 incluyen actualizaciones relacionadas con los Estándares Básicos de Pensilvania; prácticas de apoyo en Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas (STEM); y tendencias de investigación actuales.

Los Estándares de Aprendizaje para la Primera Infancia se utilizan para:

- Informar a los profesionales sobre el currículo y la evaluación
- Guiar la selección de materiales instructivos y el diseño de interacciones/establecimiento de metas.
- Informar a las familias sobre las expectativas apropiadas para los niños.
- Proporcionar un marco común para el trabajo de alineación basado en la comunidad desde el nacimiento hasta el grado 3.

Los Estándares de Aprendizaje para la Primera Infancia NO se utilizan como:

- Un currículo específico
- Un medio para prohibir que los niños se trasladen de un grado o nivel de edad a otro.

INTRODUCCIÓN

Los niños nacen con una increíble capacidad y deseo de aprender. Más de 40 años de investigación confirman la importancia fundamental de la educación y el cuidado en la primera infancia para el éxito escolar y vital de los niños. Es esencial que las primeras experiencias de los niños sean sólidas, impregnadas de actividades que desarrollen habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas, una profunda comprensión sobre ellos mismos en una sociedad social, y contenido apropiado para su edad.

Las prácticas instruccionales deben integrar los dominios del desarrollo—cognitivo, social-emocional, lenguaje y físico—con enfoques de aprendizaje que permitan a los niños explorar, comprender y trascender el “aquí y ahora” para desafiarse a sí mismos, experimentar y transformar la información en contenido y habilidades significativas.

Los profesionales que interactúan con niños pequeños tienen la tarea crítica de proporcionar información y experiencias ricas. Tales experiencias construyen habilidades y comprensión en el contexto de las rutinas diarias y dentro de oportunidades de juego diseñadas intencionalmente que capturan los intereses y la curiosidad de los niños. Los Estándares de Aprendizaje de Pensilvania para la Primera Infancia están diseñados para apoyar y mejorar el entorno de aprendizaje; relaciones responsivas; currículo apropiado para la edad, la cultura y el lenguaje; y prácticas que se utilizan para evaluar a los niños, las aulas y los programas.

El Departamento de Educación y la Oficina de Desarrollo Infantil y Aprendizaje Temprano utilizan un Sistema Alineado a Estándares. El Sistema Alineado a Estándares es un conjunto colectivo de investigaciones que identifica seis elementos que, cuando se utilizan juntos, proporcionan un marco para la mejora del programa y el éxito del niño. Los elementos identificados

son estándares, evaluaciones, marco curricular, instrucción (incluidas las intervenciones), escuelas seguras y solidarias, y materiales y recursos. Un portal basado en la web que incluye más información y recursos relacionados con estos elementos es accesible en www.pdesas.org.

SISTEMA ALINEADO A ESTÁNDARES (SAS)



1. Normas

Las normas de aprendizaje proporcionan el marco para el aprendizaje. Proporcionan la información fundamental sobre lo que los niños deberían saber y hacer. Los Estándares de Aprendizaje de Pensilvania para la Primera Infancia se basan en la información aprendida previamente, creando un continuo de aprendizaje que asegura un aprendizaje consistente y vinculado que comienza en la infancia, aumentando en complejidad a medida que se extiende hasta la graduación.

Pensilvania también utiliza normas de programas que aseguran que las experiencias de los niños se ofrezcan en entornos de alta calidad. Todos los programas financiados por el estado de Pensilvania ofrecen conjuntos similares de estándares que brindan orientación sobre la operación del programa que exhibe las mejores prácticas.

2. Asesoramientos

Los profesionales deben utilizar tanto evaluaciones informales como formales para entender el progreso de los niños. En la primera infancia, las evaluaciones formativas que brindan información sobre cómo están progresando los niños permiten a los profesionales realizar adaptaciones o ajustes en los planes de aprendizaje individualizados para cada niño. Los profesionales de la primera infancia observan y evalúan a los niños utilizando los materiales que se encuentran en el entorno de aprendizaje. Los profesionales deben utilizar la información que han documentado durante la observación, junto con la información de la familia, para identificar metas y próximos pasos para el aprendizaje de los niños.

Marco curricular

Un marco curricular nos recuerda qué información debe ser enseñada a los niños pequeños dentro de cada una de las Áreas Clave de Aprendizaje. Asegura la continuidad del aprendizaje que comienza al nacer y continúa hasta la graduación. El marco curricular de Pensilvania incluye grandes ideas, preguntas esenciales, conceptos y competencias que definen aún más los estándares de aprendizaje.

4. Instrucción incluyendo intervenciones

La instrucción en los primeros años a menudo se ve diferente a la instrucción en los grados superiores. El aprendizaje ocurre en el contexto del juego y estrategias de aprendizaje activo donde los niños están involucrados en el descubrimiento concreto y práctico; la experimentación; y la interacción con materiales, sus compañeros y adultos que brindan apoyo.

Los profesionales ayudan a construir conocimiento durante estos tiempos de aprendizaje activo al diseñar actividades que se basan en el conocimiento previo de los niños para crear nuevas comprensiones e información. La instrucción directa debe combinarse con el juego iniciado por el niño para producir condiciones óptimas para el aprendizaje de los niños pequeños. Los adultos se convierten en facilitadores que interactúan con los niños durante todo el día. Los adultos hacen preguntas abiertas que animan a los niños a pensar sobre lo que viene a continuación. Con este enfoque, los adultos apoyan la creatividad, la resolución de problemas, la intuición y la inventiva de los niños (enfoques de aprendizaje) al desafiarlos y alentarlos. Los profesionales diseñan instrucción enfocada que se basa en las necesidades individuales identificadas de cada niño y aseguran que estas experiencias abarquen sus intereses, habilidades y cultura.

STEM (Ciencia Tecnología, Ingeniería, Matemáticas según sus siglas en inglés)

La educación en Ciencias, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas (STEM) es un enfoque intencional e integrador para la enseñanza y el aprendizaje,

en el que los estudiantes descubren y adquieren un conjunto completo de conceptos, competencias y habilidades de pensamiento de ciencias, tecnología, ingeniería y matemáticas que transfieren y aplican tanto en contextos académicos como en la vida real.

La educación en Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas comenzando desde el nacimiento está respaldada por investigaciones en neurociencia y otras ciencias del desarrollo. Esta investigación muestra que la arquitectura básica del cerebro de un niño se construye a través de un proceso continuo que comienza antes del nacimiento y continúa a lo largo de la adultez. La investigación también confirma que el cerebro es predominantemente receptivo para aprender matemáticas y lógica entre las edades de 1 a 4 años, y que las habilidades matemáticas tempranas son los predictores más poderosos del aprendizaje posterior. Proporcionar a los niños oportunidades para tener experiencias tempranas en STEM apoya su crecimiento académico, desarrolla habilidades tempranas de pensamiento crítico y razonamiento, y mejora el interés posterior en carreras STEM. Los cimientos del aprendizaje STEM se basan en la indagación y exploración natural de los niños pequeños, así como en actividades diseñadas intencionalmente que construyen conceptos científicos y matemáticos, y el uso efectivo de las tecnologías disponibles. Interacciones positivas en las primeras etapas de la vida, en un entorno diseñado intencionalmente para proporcionar experiencias STEM donde los niños exploren; hagan preguntas; elaboren ideas, planifiquen y prueben soluciones; y reciban apoyo de educadores ayudarán a sentar esta base. Las experiencias STEM de aprendizaje temprano se basan en los Estándares de Aprendizaje de Pensilvania para la Primera Infancia para bebés y niños pequeños y prekindergarten. Los Estándares de Ciencia, Tecnología e Ingeniería, y Alfabetización Ambiental y Sostenibilidad (STEELS) se utilizan para el jardín de infantes hasta el grado 2. Las materias STEM están respaldadas dentro de estos estándares y se indican con el símbolo,  a lo largo de las prácticas de apoyo. Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas no son materias separadas desglosadas en sus propios bloques de tiempo. Estos temas de estudio se incorporan y fomentan en todas las actividades a lo largo del día. Además, establecer esta base temprana ayudará a cerrar la brecha educativa entre el nacimiento y los 5 años y los programas educativos K-12.

Intervenciones

• Educación especial para la primera infancia

Las aulas de educación infantil deben ser inclusivas, donde los niños con discapacidades y retrasos en el desarrollo disfruten de la experiencia de aprendizaje junto a sus compañeros que se desarrollan normalmente. Los profesionales pueden necesitar adaptar o modificar el entorno del aula, las interacciones y/o los materiales y equipos para ayudar a los niños con discapacidades a participar completamente.

Los Estándares de Aprendizaje para la Primera Infancia de Pensilvania están diseñados para ser utilizados por todos los niños. El contenido dentro de estos estándares proporciona la amplitud de información desde la cual crear metas y experiencias para todos los niños que los ayudarán a alcanzar su máximo potencial mientras se capturan sus intereses y se construye sobre lo que ya saben. Los profesionales deben enfatizar y celebrar los logros de todos los niños y centrarse en lo que todos los niños pueden hacer.

• Estudiantes de inglés/Estudiantes de dos idiomas

Los niños desarrollan el lenguaje de la misma manera en que adquieren otras habilidades. Los niños aprenden idiomas nativos y segundos utilizando un estilo y ritmo individual. Las diferencias entre los que aprenden inglés y los que aprenden dos idiomas, como mezclar idiomas

o un período de silencio, son naturales. El progreso de cada niño en el aprendizaje del inglés debe ser respetado y visto como aceptable y parte del proceso continuo de aprendizaje de cualquier nueva habilidad. Los niños pueden demostrar competencia en la mayoría de los estándares utilizando su lengua nativa. El uso del idioma del hogar en el entorno del aula, y en frases simples, valida el lugar de un niño en el aula, animando al niño a verse a sí mismo como un aprendiz. Trabajar junto a adultos y compañeros que hablan inglés en experiencias de aprendizaje auténticas que respeten el idioma del hogar es un medio efectivo para aprender inglés. Al igual que todos los niños pequeños, los aprendices de inglés y los aprendices de dos idiomas se benefician del uso de visuales, materiales, y realías (objetos de la vida real utilizados en la instrucción del aula para mejorar la comprensión de los niños sobre otras culturas y situaciones de la vida real). Las habilidades necesarias para que los jóvenes aprendices de inglés y los aprendices de dos idiomas se vuelvan competentes en inglés están completamente incrustadas en los Estándares de Aprendizaje de Pensilvania para la Primera Infancia.

5. Materiales y recursos

Cada entorno de aprendizaje temprano, ya sea en un ambiente doméstico o en un aula basada en un centro, debe ser un entorno cómodo, seguro y de apoyo donde los niños puedan aprender a través de su juego. Los niños descubren y comprenden la ciencia, los estudios sociales y la información matemática cuando exploran activamente materiales e ideas que son guiados por profesionales que diseñan intencionadamente actividades que involucran a los niños en el pensamiento crítico y el procesamiento. Los niños también aprenden sobre sus propias habilidades y estilos de aprendizaje, cómo llevarse bien con los demás y cómo apreciar las contribuciones de los demás en aulas que incluyen un conjunto diverso de materiales y experiencias.

Los entornos escolares deben estar vinculados al entorno hogareño del niño, incorporando materiales culturales y étnicos y el idioma de la hogar del niño, y proporcionar experiencias que sean inclusivas para todos los niños, independientemente de su capacidad, estatus socioeconómico o antecedentes familiares. Los entornos bien diseñados demuestran un compromiso con el niño en su totalidad al ofrecer materiales y actividades que promueven el aprendizaje social, físico, cognitivo y del lenguaje. Los recursos proporcionados dentro del portal del Sistema Alineado a los Estándares (SAS) incluyen planes de lecciones creados por educadores de Pensilvania, estrategias de instrucción, recursos de medios digitales y otra información valiosa.

6. Escuelas seguras y solidarias

El elemento de escuelas seguras y de apoyo que se encuentra en el portal del Sistema Alineado a los Estándares muestra recursos y ejemplos que promueven la participación activa de los niños en un entorno de aprendizaje seguro y positivo. Las tres áreas de enfoque dentro de las escuelas seguras y de apoyo son:

El compromiso del programa es esencial para el éxito de los niños y para construir un clima positivo en el programa. El compromiso dentro de un programa es un proceso de eventos y oportunidades que llevan a los niños a adquirir las habilidades y la confianza necesarias para afrontar y sentirse seguros dentro de su entorno. Estos eventos y oportunidades incluyen relaciones, respeto por la diversidad cultural y participación familiar. Las relaciones son la conexión entre dos o más personas o grupos y su involucramiento y comportamiento hacia los demás. El respeto por la diversidad muestra una comprensión, aprecio y respuesta a las diferencias en individuos o grupos. La participación familiar incluye la participación activa en eventos del aula y de la escuela.

La seguridad—del programa se refiere a la seguridad del entorno y las actividades relacionadas con el programa, tal como lo perciben y experimentan todas las partes interesadas, incluidas las familias, cuidadores, niños, personal escolar y la comunidad. La seguridad del programa abarca tanto la seguridad emocional como la física, y está influenciada por los comportamientos positivos y negativos de los niños y el personal. La seguridad emocional se centra en la sensación de conexión, comodidad y aceptación dentro de un entorno seguro. La seguridad física asegura que los niños estén libres de peligros o circunstancias amenazantes.

Entorno—El entorno del programa se refiere al grado en que los ajustes del programa promueven la seguridad y salud infantil. El entorno incluye todos los aspectos de un programa: componentes académicos, sus apoyos y servicios de salud física y mental, y su edificio físico y ubicación dentro de una comunidad. El entorno físico examina el entorno externo y las condiciones físicas dentro de un programa. Los instrumentos de evaluación del aula que ayudan a los proveedores a evaluar la disposición del espacio interior, la provisión de materiales y actividades, y su desarrollo de horarios de clases son útiles para compartir la implementación de mejores prácticas y la alineación a los Estándares de Aprendizaje de Pensilvania para la Primera Infancia. El entorno académico es el clima establecido dentro de un programa que valora y promueve el aprendizaje y la autorrealización. El bienestar dentro de un programa apoya una buena salud física y mental, incluyendo la promoción de una dieta adecuada, ejercicio y hábitos saludables.

CONEXIONES EN LA PRIMERA INFANCIA

Los programas de atención y educación de alta calidad también promueven conexiones que aseguran el éxito escolar de los niños. Los programas que construyen relaciones con los niños y las familias y coordinan su trabajo con otros programas de aprendizaje temprano y distritos escolares crean asociaciones sólidas para el éxito.

1. Conexiones con los niños

Las relaciones son la clave para conexiones exitosas entre el adulto y el niño. Los profesionales deben tomarse el tiempo para conocer a cada niño, comprender la forma en que cada niño aprende mejor e identificar los talentos y habilidades especiales que posee cada niño. Los adultos que trabajan con niños pequeños deben ser estudiantes ellos mismos. Deben aprender sobre las experiencias y la cultura del hogar de los niños para poder diseñar entornos de aprendizaje que apoyen la conexión hogar-escuela y expandan el aprendizaje previo en nuevos conocimientos.

2. Conexiones con las familias

Las familias de niños pequeños tienen mucho que ofrecer en el proceso de aprendizaje. Cuando se forma una asociación entre profesionales y familias, la conexión se fortalece, asegurando que los niños reciban mensajes consistentes sobre el aprendizaje y el desarrollo de habilidades. Se deben ofrecer oportunidades a las familias para aprender sobre el día de sus hijos en la escuela, para proporcionar su opinión sobre la información que quieren que sus hijos aprendan y dominen, y para comprender qué pueden hacer en casa para mejorar la experiencia de aprendizaje. Para asegurar estrategias efectivas de participación familiar, los profesionales pueden consultar los Estándares de Asociaciones para el Aprendizaje.

Recursos en casa para familias como *Kindergarten, Here I Come; Kindergarten, Here I Am; Learning Is Everywhere; Building Blocks for Babies; Every Day I Learn through Play; y Recipes for Readiness* proporcionan a profesionales y familias herramientas para compartir expectativas apropiadas para la edad y conectar experiencias de aprendizaje.

La etnicidad y cultura familiar deben estar entrelazadas en la vida de un programa y aula de educación infantil. Los profesionales deben abrazar las herencias de todos los niños y proporcionar actividades, materiales y

experiencias que ayuden a los niños a ser conscientes y apreciar su propia cultura mientras aprenden y aprecian las similitudes y diferencias de los demás. Las familias pueden proporcionar experiencias y recursos culturales auténticos que apoyen la conciencia y apreciación cultural. Tales oportunidades fomentan las relaciones y asociaciones entre la familia y la escuela. Las comunicaciones con las familias deben hacerse en el idioma del hogar. Los profesionales en programas de educación temprana de alta calidad conocen y comprenden sus propias actitudes y sesgos, y son culturalmente sensibles y apoyan la diversidad.

3. Conexiones con otros programas de aprendizaje temprano

Los niños y las familias a menudo tienen otras necesidades y prioridades además de la participación en programas de educación y cuidado infantil de alta calidad. Las familias pueden necesitar coordinar los servicios de su programa de educación y cuidado infantil con los servicios de salud o los servicios de intervención temprana, así como con las experiencias escolares de sus otros hijos. Los programas dentro de una comunidad que apoyan a las familias con un punto de contacto único o ayudan a coordinar servicios para los niños demuestran una fuerte comprensión y respeto por

las familias. Los proveedores que se comunican con las escuelas vecinales para facilitar la transición a la escuela pública o que han desarrollado una relación de trabajo con su proveedor de intervención aseguran vínculos que apoyan la preparación escolar y el éxito continuo de los niños. Para asegurar estrategias efectivas de participación familiar, los profesionales pueden consultar los Estándares de Alianzas para el Aprendizaje.

4. Conexiones para el aprendizaje

Los niños pequeños hacen conexiones de aprendizaje a través de experiencias auténticas y prácticas. Los profesionales que permiten a los niños tiempo para explorar y descubrir tanto dentro como fuera, optimizan la capacidad de los niños para internalizar y generalizar el contenido al hacer sus propias conexiones con el conocimiento previo. Todos los niños, independientemente de su edad y habilidad, necesitan oportunidades para participar en actividades y experiencias prácticas que estén impregnadas de juego. Los adultos deben diseñar experiencias de aprendizaje con conexiones entre múltiples dominios. Las experiencias de aprendizaje integradas apoyan tanto el contenido como el aprendizaje social y cultural.

EL CONTINUO DE ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE

Dentro de todos los Estándares de Aprendizaje de la Primera Infancia de Pensilvania, las Áreas Clave de Aprendizaje definen los dominios o áreas del aprendizaje de los niños que aseguran un enfoque holístico de la instrucción. Todos los niños, independientemente de su edad y capacidad, deben estar expuestos a experiencias que fomenten su desarrollo de habilidades en enfoques de aprendizaje, desarrollo social y emocional, desarrollo del lenguaje y la alfabetización, bienestar y desarrollo físico, expresión creativa y las áreas cognitivas de matemáticas, ciencias y estudios sociales. Los Estándares dentro de cada Área Clave de Aprendizaje proporcionan la información que los niños deben conocer y las habilidades que los niños deben ser capaces de hacer cuando dejen el nivel de edad o grado.

Los Estándares de Aprendizaje para la Primera Infancia de Pensilvania están conectados a través de un continuo de aprendizaje y se vinculan a los estándares académicos de 3er grado. Algunas habilidades no surgirán de manera notable hasta que el niño sea mayor. Estos estándares estarán intencionalmente en blanco o identificados como emergentes.

Los profesionales que observan el desarrollo de habilidades de los niños a través de las edades y grados podrán comprender la forma secuencial en que los niños aprenden y familiarizarse con la manera en que los maestros en niveles de grado superiores apoyan el aprendizaje.

AGRUPACIÓN POR EDAD EN LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE DE PENSILVANIA PARA LA INFANCIA TEMPRANA

Estándares de Aprendizaje para Infantes y Niños Pequeños

Los Estándares de Infantes y Niños Pequeños se dividen en tres niveles de edad: infante (nacimiento hasta 12 meses), niño pequeño joven (9 meses–27 meses) y niño pequeño mayor (24 meses hasta 36 meses). Estas divisiones de edad son arbitrarias como un medio para organizar el contenido; el desarrollo de los niños muy pequeños es desigual y puede abarcar dos o los tres niveles de edad en diferentes Áreas Clave de Aprendizaje. Esto se refleja en la superposición de la edad de 9 meses–27 meses en los niños pequeños más jóvenes.

Los estándares en cada Área Clave de Aprendizaje se muestran en un continuo de Infantes y Niños Pequeños, con el contenido dentro de una misma categoría presentado juntos. Los profesionales pueden examinar cada nivel

para determinar las habilidades que mejor se adaptan al desarrollo actual de sus niños, identificando conceptos y competencias adicionales, así como prácticas de apoyo para facilitar el aprendizaje de los niños.

Cuando las hebras incluyen "emergentes", estos conceptos están comenzando a surgir, pero no se espera que sean dominados. Por ejemplo, los bebés y los niños pequeños pueden estar explorando la estimación matemática mientras interactúan con materiales, pero la instrucción intencional no sería apropiada para esa edad. Los adultos deben continuar introduciendo estos conceptos siempre que sea apropiado para el niño individual sin esperar la maestría.

Estándares de Aprendizaje para Prekindergarten

Los profesionales encontrarán las habilidades que los niños en preescolar (de tres a cinco años) están practicando y dominando dentro de los estándares de preescolar. Los niños más pequeños estarán aprendiendo el contenido, mientras que los niños mayores dominarán las habilidades y demostrarán competencia. Los entornos del aula, los materiales y las actividades que se desarrollen para esta edad serán apropiados tanto para los niños de tres como de cuatro años; las expectativas de dominio serán diferentes.

Estándares de Aprendizaje para Kindergarten

Los estudiantes que completan el jardín de infancia deben demostrar dominio de las habilidades dentro de los estándares del jardín de infancia. Este documento está diseñado para aulas de jardín de infancia de tiempo completo. Los maestros de jardín de infancia de medio tiempo necesitarán modificar la cantidad de contenido que se presenta a los niños durante el año del jardín de infancia, pero el procesamiento cognitivo que los niños deben desarrollar y la instrucción holística seguirán siendo constantes, independientemente de la duración del día en el jardín de infancia.

Es fundamental que la instrucción en kindergarten se realice a través de un enfoque de aprendizaje activo, donde los maestros utilicen estrategias de instrucción diferenciadas y se centren en los centros de aprendizaje y el juego como elementos clave del horario diario. La investigación iniciada por el niño debe ser predominante, con instrucción directa de apoyo en las áreas de contenido integrada a lo largo del día. Los niños de kindergarten deben tener oportunidades para desarrollar habilidades sociales y emocionales, habilidades físicas y su expresión creativa durante el transcurso de un día en kindergarten.

PRINCIPIOS RECTORES

Los programas de cuidados y educación de alta calidad ofrecen oportunidades de aprendizaje que tienen un impacto importante en el éxito de todos los niños. Es fundamental una relación afectuosa y sensible, con un grupo de educadores muy bien entrenados. Se espera que los profesores integren deliberadamente el conocimiento del desarrollo con las actitudes, habilidades, y conceptos que los niños necesitan para

progresar socialmente y en el ámbito académico. Los programas de cuidado y educación de alta calidad mantienen altas expectativas de desarrollo alcanzables para todos los niños, utilizando normas claras de desempeño, junto con un ciclo continuo de evaluación que se entienda y sea usado por el personal, los niños, y los padres.



Los programas de cuidados y educación de alta calidad para los primeros años de la infancia tienen un impacto importante en el futuro éxitos de los niños.



El aprendizaje, el desarrollo, y las oportunidades para los niños están sustentados cuando sus profesores(as) se han entrenado en el desarrollo y educación de los primeros años de la infancia, lo cual incluye capacitación profesional y desarrollo profesional continuo, y están bien preparados para las relaciones y trabajan con los niños y las familias.



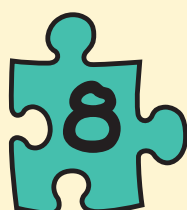
Todos los niños pueden aprender y merecer altas expectativas correspondientes a su edad, tanto individual como culturalmente.



La atención y los programas educativos para los primeros años de la infancia deberán abordar las necesidades individuales de una población diversa de niños, p.ej., niños con necesidades especiales, niños de diversos orígenes culturales, niños de todos los grupos socio-económicos.



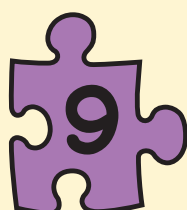
Los chiquitos aprenden mejor cuando pueden construir el conocimiento a través de juegos útiles, exploración activa del ambiente y actividades planeadas cuidadosamente.



Los programas de cuidados y educación temprana se definen por un conjunto completo de normas que optimizan el crecimiento y el desarrollo del niño a través de las áreas de aprendizaje.



El entorno de aprendizaje para los chiquitos deberá estimular y comprometer su curiosidad en el mundo que los rodea, y satisfacer sus necesidades físicas y emocionales de modo que los niños se sientan seguros y protegidos.



Deberá haber un sistema de evaluación basado en investigación que documente el crecimiento y desarrollo de los niños en relación con un conjunto definido de normas, y que se use para informar sobre la instrucción.



El desarrollo temprano del lenguaje y de la lectoescritura deberá ser apoyado e integrado en todos los aspectos del cuidado infantil y programas educativos.



El aprendizaje de los niños mejora cuando las familias, las escuelas, y las comunidades trabajan unidas.

EL FORMATO DE LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE PARA LA PRIMERA INFANCIA

Enfoques para el Aprendizaje a través del Juego, Desarrollo Social y Emocional, Desarrollo del Lenguaje y la Alfabetización, Pensamiento en Estudios Sociales, Pensamiento Creativo y Expresión, Salud, Bienestar y Desarrollo Físico.

Enfoques de aprendizaje a través del juego Construyendo, Organizando y Aplicando Conocimiento

PREGUNTAS ESENCIALES: Vinculadas a las GRANDES IDEAS y proporcionan las preguntas que apoyan la indagación de los niños.

GRANDES IDEAS: Describe la información que los niños deben adquirir en todos los niveles de edad.

ESLOGAN

ÁREA ESTÁNDAR: Organiza el contenido dentro de las ÁREAS CLAVE DE APRENDIZAJE en temas más pequeños.

APRENDIZAJE CLAVE ÁREA- Los dominios del aprendizaje que aseguran el desarrollo holista del niño

AL.1 Construyendo y Reuniendo Conocimiento

GRANDES IDEAS: Los niños construyen activamente conocimiento a través de rutinas, juego, prácticas y lenguaje. Los niños utilizan una variedad de estrategias para recopilar información basándose en su propio enfoque individualizado para el aprendizaje. **PREGUNTAS ESENCIALES:** ¿Qué estrategias se pueden usar para recopilar información? ¿Qué puedo aprender de mis experiencias cotidianas, incluido el juego?

A. CURIOSIDAD E INICIATIVA

HILO

Infante (El estándar de joven niño pequeño y el estándar de niño pequeño mayor siguen después del infante)

Estándar	Conceptos y Competencias	Prácticas de Apoyo
Estándar AL.1.PK.A Explorar y hacer preguntas para buscar información significativa sobre una variedad creciente de temas, ideas y tareas.	El estudiante aprenderá: - Utilizar los sentidos para explorar y aprender del entorno. - Muestra interés e interactúa con otros sobre su trabajo o acciones. - Demostrar interés en nuevos materiales y experiencias que se introducen en el aula. - Hacer preguntas para entender algo (por ejemplo, "¿Cómo funciona eso?"). - Observar a otros jugar y pedir unirse.	El adulto: - Brindará oportunidades a los niños para explorar su entorno natural y construido por el hombre. - Hablará y describirá objetos en el entorno con los niños. (por ejemplo, árboles, corteza, hojas, flores, pétalos, tallo, buzón, comedero de aves) - Colocará objetos alrededor de la habitación para captar el interés de los niños. - Usará intencionalmente música u otras actividades sensoriales. - Involucrará a los niños en las rutinas describiendo lo que se está haciendo. - Les enseñará a los niños cómo funcionan los objetos. - Proporcionará áreas seguras donde los bebés puedan explorar.

ESTÁNDAR: Una habilidad específica que un niño debería conocer al final del rango de edad de desarrollo

CONCEPTOS Y COMPETENCIAS: Habilidades que ayudan a definir el constructo del Estándar

PRÁCTICAS DE APOYO: Los profesionales pueden emplear estas estrategias para ayudar a los niños a aprender o progresar con habilidades particulares.

LOS ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE PARA LA PRIMERA INFANCIA

Pensamiento y Expresión Científica

Se adoptaron nuevos estándares académicos para Ciencia, Tecnología e Ingeniería, Alfabetización Ambiental y Sostenibilidad por la Junta Estatal de Educación en enero de 2022. Debido a la necesidad de alinearse con los nuevos estándares de ciencia adoptados, el formato en este dominio de aprendizaje clave se verá ligeramente diferente al de los otros dominios.

Hay una nueva clasificación llamada las ideas fundamentales. Las ideas fundamentales tienen una amplia importancia dentro o a través de las disciplinas científicas o de ingeniería, proporcionan una herramienta clave para comprender o investigar ideas complejas y resolver problemas, se relacionan con preocupaciones sociales o personales, y se pueden enseñar a lo largo de múltiples niveles de grado a niveles progresivos de profundidad y complejidad.

Este es un ejemplo del nuevo formato encontrado en los Estándares de Aprendizaje para Niños Pequeños de la Primera Infancia.

Nota: el estándar se encuentra por encima de las Ideas Centrales, Conceptos y Competencias, y Prácticas de Apoyo.

3.2 PK.A: Planificar y llevar a cabo una investigación para describir y clasificar diferentes tipos de materiales según sus propiedades observables.

Ideas centrales	Conceptos y Competencias	Prácticas de apoyo
Existen diferentes tipos de materia, y la materia puede ser descrita y clasificada por sus propiedades observables.	El estudiante: • Reconocerá los diferentes tipos de materia (por ejemplo, sólido, líquido, gas). • Describirá objetos según tamaño, forma, color o propiedades de la materia. • Recogerá los objetos y clasificarlos según la forma, el color u otros atributos. • Reconocerá que la materia adopta diferentes formas dependiendo de su tipo (por ejemplo, los sólidos tienen una forma definida, los líquidos toman la forma de su recipiente, el gas carece de forma y está presente en todas partes). • Hará preguntas sobre objetos. • Utilizará los cinco sentidos y equipo simple para recopilar datos. • Hacer una predicción sobre los resultados del experimento.	El adulto hará lo siguiente: • Animar a los niños a recolectar, clasificar, clasificar y describir muchos materiales. • Dar oportunidades para clasificar por tamaño, color, forma y textura. • Usar la terminología científica de manera explícita (por ejemplo, sólido, líquido, textura). • Proporcionar a los niños varios objetos sólidos (por ejemplo, libros, cajas, lápices y guijarros) y hágales determinar la forma del objeto. • Proporcionar a los niños con vasos de agua. Dale un tazón cuadrado, un tazón circular y una taza. Déjales verter el agua del vaso en cada recipiente. Indícales que viertan el agua sobre la mesa o un suelo de baldosas. Haz que determinen la forma del agua y cómo cambia dependiendo del recipiente. • Proporcionar a los niños bolsitas. Déjalos inflar las bolsas. Átelas firmemente. Ahora perfora la bolsa. Deja que sientan el aire que sale por el pequeño agujero. • Realizar experimentos que usen sólidos, líquidos y gases (p. ej., derretir un cubito de hielo y volver a congelarlo, añadir mezcla de bebida en polvo al agua). • Solicitar predicciones sobre qué podría ocurrir al combinar una sustancia con otra. • Fomentar la documentación de observaciones en diarios con palabras o imágenes. • Fomentar la colaboración y el debate entre iguales sobre sus preguntas y observaciones. • Proporcionar varios tipos de materia para explorar en el área de ciencias o en la mesa sensorial.

HABILIDADES FUNDAMENTALES PARA APRENDER: ENFOQUES PARA APRENDER A TRAVÉS DEL JUEGO, DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

Los enfoques para aprender a través del juego y el desarrollo social y emocional se incluyen primero en nuestros estándares porque son habilidades fundamentales. Estos estándares proporcionan a los niños las habilidades necesarias para el éxito en la escuela, la vida y la carrera. Estas habilidades deben enseñarse a los niños a lo largo del día.



Métodos de aprendizaje a través del juego

Construcción, organización y aplicación de conocimientos

AL.1 Construcción y acopio de conocimientos

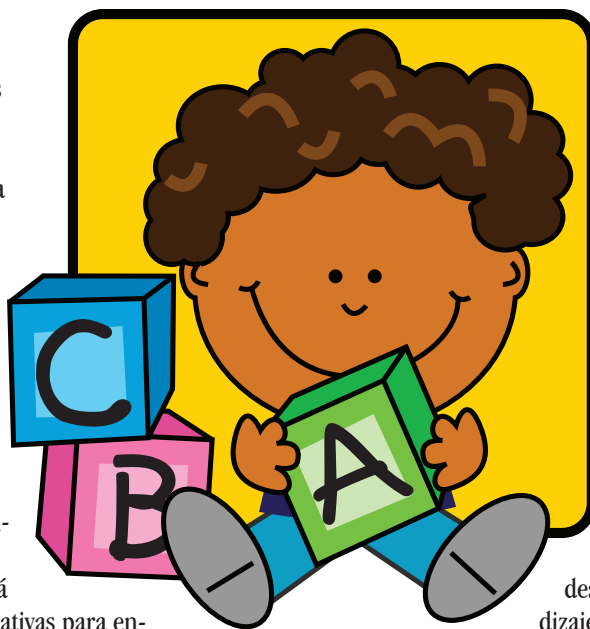
AL.2 Organización y comprensión de la información

AL.3 Aplicación de los conocimientos

AL.4 Aprendiendo a través de la experiencia

Los métodos de las Normas de Aprendizaje a través del Juego (ALPS) describen las habilidades esenciales para la vida que permiten que el niño crezca, aprenda, se desarrolle y se convierta en un miembro próspero de su comunidad. El uso y el desarrollo de estas habilidades comienzan en el nacimiento y continúan a lo largo de la vida útil. Las ALPS tratan sobre la forma en que el niño hace acopio y construye el conocimiento, organiza y comprende la información, aplica esos conocimientos, y transfiere el aprendizaje autoconstruido más allá del momento inmediato. El niño deberá desarrollar estas capacidades imperativas para entender y usar el contenido de la lectoescritura, las matemáticas, la ciencia, y las ciencias sociales, así como el bienestar emocional necesario y el éxito para toda la vida. Es esencial ofrecer a los niños oportunidades de aprendizaje óptimas que presenten el desarrollo de estas habilidades como el componente clave de las aulas del siglo veintiuno en todo nuestro estado.

A partir del momento del nacimiento, los niños saludables viven en un estado continuo de exploración, descubrimiento, y construcción de relaciones importantes con el mundo que los rodea. Estas cualidades innatas apoyan a los niños a medida que se aventuran a conectarse y entender el mundo en el que viven. Cuando se alienta a los niños a que sigan su curiosidad innata, ellos desarrollan procesos que les permiten tener éxito en la importante respuesta autoconstruida a las preguntas “¿cómo?” o “¿qué será?”. Si bien los niños siguen sus propias pistas autodirigidas, pueden no estar seguros del resultado, pero quieren correr el riesgo de averiguar lo que pasará enseguida. Esta perspectiva proporciona a los niños el gran placer de relacionarse satisfactoriamente para entender su mundo; por lo tanto, desean volver a este estado de ánimo preferido una y otra vez. Los niños disfrutan aprendiendo lo que incluye la autodirección activa, la anticipación positiva, correr riesgos, el placer, construcción



del conocimiento, absorción en el momento, y el deseo de volver a este estado de ánimo, que es lo que llamamos el juego. Por lo tanto, el juego es una poderosa herramienta de aprendizaje que le permite al niño cultivar y desarrollar el deseo de aprender durante toda la vida. El juego es el estado de ánimo natural del niño y, por lo tanto, influye en todos los campos de su desarrollo, incluidos el físico, el cognoscitivo, el del lenguaje, el social, el estético, y el emocional. E igualmente importante, el juego como un estado de ánimo focalizado provee al niño de un contexto y actitud positivos en los cuales desarrollar sus habilidades para el aprendizaje, las cuales exhibe y lo conducen al éxito durante toda la vida.

¡Juega, juega y juega más!

La mejor forma de apoyar el aprendizaje de los niños en los primeros años es proporcionándoles experiencias de aprendizaje prácticas y activas que incluyan actividades de juego. El juego permite que los niños entremezclan el conocimiento anterior y la nueva información a fin de adquirir un nuevo entendimiento y desarrollo de las habilidades. Un niño que descubre las características de las manzanas a través de la manipulación, la investigación y explorándolas, entiende la profundidad de las manzanas mejor que un niño que colorea la imagen de una manzana. Los niños pueden cooperar en el área de bloques para determinar cuántos bloques pueden ser agregados a una estructura antes de que se caiga. Este tipo de juegos mejora las secuencias del pensamiento social y creativo de los niños. Las secuencias y actividades del juego se extienden a través de todas las Áreas Clave de Aprendizaje y pueden crear el desarrollo habilidades sociales, cognoscitivas y físicas cuando está planeado y facilitado intencionalmente por las profesoras que interactúan con los niños, haciendo preguntas indefinidas para reforzar el pensamiento de los niños y la solución de problemas.

AL.1 Construcción y acopio de conocimientos

GRANDES IDEAS: Los niños construyen el conocimiento de un modo activo a través de rutinas, juego, prácticas y lenguaje. Los niños usan una variedad de estrategias para recabar información, basándose en su propio método de aprendizaje individualizado.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Qué estrategias se pueden usar para recabar la información? ¿Qué puedo aprender de mis experiencias diarias, incluido el juego?

A. CURIOSIDAD E INICIATIVA

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
AL.1 PK.A Explorar y hacer preguntas para buscar información importante acerca de un rango creciente de temas, ideas, y tareas.	El alumno: • Usará los sentidos para explorar y aprender del ambiente. • Mostrará interés e interactuará con otros sobre su trabajo o acciones. • Demostrará interés por nuevos materiales y experiencias introducidos en el aula. • Hará preguntas para entender algo. (p.ej., “¿cómo funciona eso?”) • Mirará jugar a otros y pedirá que lo dejen participar.	El adulto: • Estimulará la curiosidad de los niños a través del uso de estrategias de “provocación”, presentándoles nuevos temas o ideas. (p.ej., pedir a los niños adivinar lo que podría haber dentro de una caja o bolso; colocar nuevos materiales en la mesa sensorial y alentarlos a explorar; hacer preguntas como “¿qué será?”) • Proporcionará objetos reales que puedan ser manipulados o explorados para entender un concepto. • Responderá las preguntas de los niños con explicaciones que les ayuden a entender. • Animará a los niños a investigar las respuestas de las preguntas a través de libros y otros medios. • Alternará contantemente los materiales del aula y presentará formalmente nuevos objetos y actividades en el aula mostrando entusiasmo. (p.ej., “¡Miren lo que traje para que hagamos hoy!”)

B. ACEPTACIÓN DE RIESGOS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
AL.1 PK.B Demostrar buena disposición de participar en experiencias nuevas y desafiantes.	El alumno: • Explorará activamente nuevos materiales introducidos en el aula. • Observará a los pares ocupados en una actividad desconocida o nueva antes de participar. • Escuchará atentamente para aprender la técnica adecuada de una nueva habilidad, y luego llevar a cabo el uso de la técnica aprendida. • Expresará incomodidad al intentar algo nuevo, pero hará lo posible después de ser estimulado. • Distinguirá entre métodos apropiados e inadecuados de aprender la información. (p.ej., entenderá que saltar desde una pared alta es un modo peligroso de descubrir su altura)	El adulto: • Introducirá materiales en el aula complementando nuevos artículos con cosas familiares. • Hará peticiones explícitas para escuchar respuestas en los momentos adecuados para el aprendizaje. (p.ej., “Ahora, enciendan sus oídos”) • Dará tiempo a los niños para que preparen nuevas ideas o actividades sin esperar a que participen totalmente. • Presentará nuevos materiales y actividades explicando lo que son y dando instrucciones sobre su uso. • Describirá estrategias adecuadas para que los niños participen o exploren los materiales que pudieran presentar alguna dificultad. • Demostrará entusiasmo cuando presente los nuevos materiales. • Hará participar a los niños en situaciones de “qué pasa si” para debatir las respuestas y situaciones potencialmente peligrosas o inadecuadas.

C. ETAPAS DEL JUEGO

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
AL.1 PK.C Participar en secuencias de juego complejas con dos o más niños.	El alumno: • Usará materiales y objetos para representar otros objetos. • Iniciará el juego cooperativo con sus compañeros estableciendo roles y una representación teatral simple. (p.ej., representar el guión del consultorio de un doctor, asignando a un doctor y a los pacientes) • Extenderá las representaciones teatrales por más de un día. • Incorporará experiencias personales y temas aprendidos en las representaciones. • Participará en juegos simples con reglas y con los recordatorios y apoyo del adulto.	El adulto: • Entenderá las etapas de juego (solitario, paralelo, asociativo, y cooperativo). • Usará declaraciones como “me pregunto” para animar a los niños a extender su representación. (p.ej., “me pregunto cómo podríamos simular viajar en un tren”) • Alternará utilerías y materiales en el área de arte dramático para animar a los niños a participar con otros en el escenario de representación teatral. • Participará en representaciones teatrales con los niños y apoyará las interacciones positivas de los niños con sus pares. • Cuando sea pertinente, dejará las estructuras o utilerías teatrales para que permanezcan ahí durante varios días sin quitarlas. • Observará e indicará explícitamente cuando los niños se estén refiriendo a sus conocimientos anteriores en sus representaciones. • Observará las representaciones para usar un nuevo vocabulario, conocimiento, y/o para ideas/intereses equivocados que pudieran ser tratados a través de la enseñanza. • Hara participar a los niños en juegos simples con sus compañeros. • Cuando sea necesario, brindará apoyo para las interacciones sociales positivas. • Usará el juego cooperativo de los niños para ejemplificar y enseñar habilidades sociales claves.

AL.2 Organización y comprensión de la información

GRANDES IDEAS: Las estrategias para filtrar y organizar la información son importantes para el proceso de aprendizaje.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Cómo decido cómo prestarle atención a una información o tarea? ¿Qué estrategias uso para organizar la información?

A. PARTICIPACIÓN Y ATENCIÓN

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
AL.2 PK.A Trabajar con miras a completar una tarea, aunque sea difícil, y a pesar de las interrupciones.	El alumno: • Indicará cuando los estén distrayendo. • Indicará cuando se sienta frustrado por un desafío. • Se alejará de las distracciones para poder terminar una tarea.	El adulto: •  Guardará el trabajo de los niños para terminarlo más tarde si es necesario pasar a una nueva actividad. •  Mostrará flexibilidad durante las transiciones para dar tiempo a que los niños que trabajan en un proyecto lo terminen. •  Animará a los niños a realizar tareas que sean difíciles. • Ayudará a los niños a aprender a identificar que están distraídos. (p.ej., “veo que no terminaste tu dibujo; ¿qué te distrajo?”) • Dará a los niños tiempo suficiente para que terminen las tareas y actividades en las que están ocupados. • Minimizará las interrupciones e interferencias para que los niños se concentren en una tarea o actividad específica. • Direccionalá nuevamente a los niños hacia la tarea que están haciendo cuando se distraigan. • Enseñará explícitamente a los niños estrategias simples para permanecer ocupados. (p.ej., alejarse de los ruidos, decirse a sí mismo que hay que terminar primero y luego pasar a otra cosa)

B. ANÁLISIS DE LAS TAREAS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
AL.2 PK.B Dividir independientemente tareas simples en pasos y completarlas una a la vez.	El alumno: - Atenderá y llevará a cabo instrucciones en dos pasos. - Explicará la secuencia de una rutina. - Relacionará los pasos necesarios para realizar una tarea o actividad. - Relacionará el resultado deseado o meta final de una tarea o actividad.	El adulto: - Ofrecerá explícitamente el resultado deseado o meta final de una tarea o actividad. - Ejemplificará el objetivo de establecer y dividir las tareas en pasos usando un vocabulario explícito. (p.ej., primero, siguiente, último) - Usará instrucciones claras y concisas de manera visual y/o verbal para la realización de las tareas. - Alentará a los niños a relacionar la secuencia, los pasos, y los resultados deseados de las tareas y actividades iniciadas por ellos mismos. - Examinará los pasos de una tarea con los niños antes de pedirles que realicen la tarea y les hará recordatorios a lo largo del proceso.

C. PERSISTENCIA

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
AL.2 PK.C Intentar llevar a cabo tareas difíciles empleando estrategias conocidas y nuevas, según se necesiten.	El alumno: - Intentará realizar una tarea en más de un modo (p.ej., usando materiales en nuevas formas, aplicando el método de ensayo y error, dividiendo las tareas en pasos) antes de pedir ayuda o detenerse debido a la frustración. - Seguirá con una tarea después de manifestar su frustración. - Mostrará orgullo al finalizar una tarea difícil.	El adulto: - Animará a los niños a que desarrollen soluciones alternas para realizar una tarea difícil. - Explícitamente hablará y presentará/modelará una variedad de estrategias que pueden ser usadas para llevar a cabo una tarea desafiante. (p.ej., usando materiales en nuevas formas, aplicando el método de ensayo y error, dividiendo las tareas en pasos, pidiendo la ayuda de un par competente o adulto, hablando para sí mismo) - Ofrecerá retroalimentación específica sobre los esfuerzos de los niños para hacer tareas que presenten un reto. (p.ej., “noté que te sentías frustrado, pero seguiste intentando de todos modos”)

D. PATRONES

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
AL.2 PK.D Reconocer y extender los patrones simples.	El alumno: - Identificará patrones del entorno. (p.ej., las franjas de una bandera) - Palmeará las manos con los patrones rítmicos. - Practicará patrones repetidos simples que se extienden usando manipulables.	El adulto: - Ofrecerá una variedad de manipulables y los animará a que los usen para crear y recrear patrones. - Ejemplificará la creación de patrones simples. - Llamará la atención de los niños hacia varios patrones del entorno. (p.ej., “veo un patrón en tu camisa—rayas azules, rayas rojas, rayas azules”) - Hará que los niños se ocupen de encontrar patrones en el entorno. - Hablará de los patrones. (p.ej., “Por qué piensas que es un patrón?”; ¿“qué le falta a este patrón?”)



E. MEMORIA

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
AL.2 PK.E Retener y recordar información presentada durante un corto periodo de tiempo.	El alumno: - Relacionará información y/o experiencias del pasado. - Recordará y actualizará la información simple. (p.ej., el lugar de un protagonista en un cuento, canción, o juego si es interrumpido) - Participará en juegos de memoria. - Recordará detalles de anécdotas, sucesos, y experiencias.	El adulto:  Animará a los niños a hablar de sus experiencias y sucesos pasados.  Hará preguntas que reten a los niños a recordar los detalles de experiencias que están relatando.  Conservará la documentación de los eventos pasados a través de imágenes, fotos, videos y citas de los niños. Exhibirá y explorará esta documentación con los niños con el transcurrir del tiempo. - Ofrecerá oportunidades de participar en juegos de memoria adecuados para la edad. (p.ej., un patrón de 2–3 palmadas/pasos de baile y pedirá a los niños que los repitan en orden inverso, caminando alrededor del círculo y cada niño repite lo que los otros han dicho y lo agrega) - Animará a las familias a hacer y compartir álbumes de recuerdos destacando las experiencias pasadas de los niños. - Enseñará a los niños estrategias específicas para recordar la información. (p.ej., cantar una canción, hacer un cuadro en su mente, repetir silenciosamente)

AL.3 Aplicación del conocimiento

GRANDES IDEAS: El conocimiento y las experiencias anteriores podrán usarse para expresar y crear nuevas interpretaciones.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Cómo uso lo que ya sé para entender cosas nuevas? ¿Cómo interpreto los nuevos conocimientos?

A. PARTICIPACIÓN Y ATENCIÓN

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
AL.3 PK.A Usar la música, el arte y/o los cuentos para expresar ideas, pensamientos y sentimientos.	<i>Referencia 9.1.M.PK.E; 9.1.D.PK.E; 9.1.V.PK.E; 1.4.PK.M; 1.5.PK.E</i>	<i>Referencia 9.1.M.PK.E; 9.1.D.PK.E; 9.1.V.PK.E; 1.4.PK.M; 1.5.PK.E</i>

B. INVENCION

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
AL.2 PK.E Producir y explicar el objetivo de una nueva creación.	El alumno: - Participará en una variedad de actividades creativas. - Describirá o dibujará un producto deseado. (p.ej., creará el plano de una estructura de bloques) - Contestará las preguntas para explicar el objetivo de una creación. - Mostrará orgullo de una creación.	El adulto:  Animará a los niños a preplanear sus esfuerzos creativos.  Ofrecerá oportunidades para que los niños presenten y describan sus creaciones.  Hará preguntas referentes a las creaciones de los niños. (p.ej., “¿Cómo hiciste eso?”; “¿para qué sirve?”) - Ofrecerá oportunidades para que los niños participen en actividades creativas. - Ofrecerá retroalimentación específica sobre los esfuerzos creativos de los niños.

C. REPRESENTATION

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
AL.3 PK.C Usar materiales y objetos para representar nuevos conceptos.	El alumno: - Usará objetos discordantes para crear representaciones de objetos o actividades de la vida real. (p.ej., un bloque como teléfono, una vara como cuchara) - Usará objetos de la vida real para representar objetos de fantasía. (p.ej., una cuchara como varita mágica, una escoba como caballo volador)	El adulto:  Brindará oportunidades para que los niños usen materiales de modos no tradicionales. - Animará a los niños a describir sus acciones durante las representaciones. - Usará expresiones como “¿qué será?” para fomentar la creatividad de los niños en el uso de objetos.

AL.4 Aprendiendo a través de la experiencia

GRANDES IDEAS: Las experiencias proporcionan el contexto sobre las cuales se construye el aprendizaje.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿De qué forma una experiencia vivida en un ambiente influye en mi aprendizaje y experiencias en otro ambiente?
 ¿Cómo aprendo de mis errores y/o de las situaciones difíciles?

A. HACIENDO CONEXIONES

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
AL.4 PK.A Relacionar el conocimiento aprendido de una experiencia con una experiencia similar en un nuevo ambiente.	El alumno: - Relacionará las experiencias personales (p.ej., del hogar, culturales, de la comunidad) durante el juego, y otras actividades escolares. - Entenderá que las actividades y los eventos del hogar pueden diferir de los de la escuela. - Compartirá nuevas habilidades o tareas aprendidas o practicadas fuera del entorno escolar. (p.ej., “Mamá me enseñó cómo atarme los zapatos”, demostrará una voltereta que aprendió en una clase de gimnasia el fin de semana) - Practicará las habilidades aprendidas en una demostración de todo el grupo o representación de personajes en el centro de aprendizaje. - Aplicará una habilidad a múltiples tareas. (p.ej., usará las tazas de medir en la mesa sensorial, afuera, y en la actividad de cocina)	El adulto: - Animará a las familias a continuar las actividades escolares en casa. - Dará a las familias actualizaciones diarias sobre las actividades que ocurren en la escuela. (p.ej., tableros de mensajes diarios, boletines de noticias, sitios web del aula, diarios) - Hablará con las familias acerca de lo que los niños hacen en casa e incorporará tales objetivos en el día escolar. - Pedirá a los niños que describan las actividades extra curriculares en que participan y muestren lo que están aprendiendo. - Proveerá estuches de actividades “para llevar a casa” que se puedan llevar de acá para allá entre la escuela y la casa. - Reconocerá y valorará las diferencias que hay en la estructura de la clase y de la casa. - Proporcionará materiales en los centros que fomenten la práctica de las habilidades demostradas durante el tiempo de reunión de todo el grupo. - Observará a los niños durante el tiempo del centro de aprendizaje y documentará la práctica de sus habilidades.

B. RESILIENCIA

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
AL.4 PK.B Reconocer que todos cometemos errores y que la capacidad positiva positiva de hacer frente a los problemas dará como resultado aprender de la experiencia.	Referencia 16.1.PK.C	Referencia 16.1.PK.C

C. SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
AL.4 PK.C Intentar actividades de solución de problemas para conseguir un resultado positivo.	El alumno: • Intentará nuevos modos de llevar a cabo una tarea conocida. • Intentará realizar una tarea en más de un modo (p.ej., usando materiales en nuevas formas, aplicando el método de ensayo y error, dividiendo las tareas en pasos) antes de pedir ayuda o detenerse debido a la frustración. • Hará preguntas para aclarar problemas. • Hablará sobre las formas diferentes que se usan para llevar a cabo una tarea o solucionar un problema. • Recordará y usará una estrategia previamente satisfactoria. • Cambiará un plan si se presenta una estrategia mejor. • Observará los errores y notará la eficacia de una solución diferente. (p.ej., “Esto no funcionó porque . . .”) • Demostrará una creciente flexibilidad en una variedad de situaciones, tareas, y actividades.	El adulto: • Hablará y presentará/ejemplificará explícitamente una variedad de estrategias que pueden ser usadas para resolver problemas. (p.ej., usando materiales en nuevas formas, aplicando el método de ensayo y error, dividiendo las tareas en pasos, pidiendo la ayuda de un par competente o adulto) • Creará y brindará oportunidades para que los alumnos participen en actividades de solución de problemas. (p.ej., representación de roles) • Animará a los niños a usar los materiales que haya disponibles para solucionar problemas. (p.ej., “me pregunto qué podemos usar para hacer a nuestro edificio resistente”) • Hará participar a los alumnos en interacciones donde se usen estrategias conocidas en nuevas situaciones. • Mostrará diversos materiales y pedirá a los alumnos que realicen una tarea, permitiéndoles elegir el material que mejor se adapte a la actividad. • Hará preguntas indefinidas que requieran reflexión y pensamiento creativo. (p.ej., “¿Cómo podemos pasar esta pesada caja al suelo?”) • Observará cómo los alumnos solucionan problemas en el aula y ofrecerá ayuda cuando la necesiten. • Ofrecerá retroalimentación específica sobre el esfuerzo de los niños para resolver problemas. • Describirá los pros y los contras de las estrategias usadas por los niños para resolver un problema. • Hará preguntas para identificar si una solución funciona bien. • Permitirá que los niños practiquen la solución de un problema de modos diferentes a fin de apoyar el pensamiento flexible. (p.ej., “podemos clasificar las cuentas por el color o podemos clasificarlas por su forma. Intentemos hacerlo de otra manera”)



Glosario de métodos de aprendizaje a través del juego

Juego asociativo—Una forma de juego en la que un grupo de niños participa en actividades similares e idénticas sin una organización formal ni dirección de grupo, interacción del grupo ni meta definida; los niños podrán imitar a otros niños de otro grupo, pero cada niño actuará de manera independiente.

Atención—La capacidad de concentrarse; aceptar todos los estímulos que hay en el ambiente y concentrar la mente en una cosa.

Capacidad—La capacidad de realizar satisfactoriamente una tarea, acción, o función.

Juego cooperativo—Cualquier recreación organizada entre un grupo de niños en la cual las actividades están planeadas con el propósito de alcanzar un objetivo.

Cultura—El estilo de vida de un particular grupo social, étnico o edad de personas que incluye creencias, artes, costumbres y comportamientos.

Curiosidad—El deseo de conocer o aprender sobre algo; sed de saber.

Participación—Capacidad de expresarse físicamente, cognoscitivamente, y emocionalmente durante una actividad; sentir una conexión o un fuerte vínculo con el trabajo.

Motivación extrínseca—La motivación que proviene de factores externos a un individuo.

Iniciativa—Buena disposición y capacidad de desear vivamente dirigir una acción.

Motivación intrínseca—La motivación que proviene del interior de un individuo más que de cualquier reconocimiento exterior o externo.

Inventión—Acto de idear, crear o producir usando la imaginación (arte, música).

Memoria—La capacidad mental o facultad de retener y revivir los hechos, eventos, impresiones, etc., o de recordar o reconocer las experiencias anteriores.

Juego paralelo—Una etapa del desarrollo social; una actividad en la cual los niños juegan con juguetes como los que usan los niños que los rodean, pero el niño está absorto en su propia actividad; por lo general juega al lado de otro niño en lugar de con él.

Patrón—Un conjunto o secuencia de formas o números repetidos de manera previsible.

Persistencia—Prolongación constante de una acción a pesar de los obstáculos o dificultades.

Juego—Una actividad autoseleccionada que puede o no tener un objetivo específico.

Juego de simulación—Uso de un objeto para representar algo más mientras se le da acción y movimiento; se experimenta activamente con los roles sociales y emocionales de la vida; puede producir habilidades en muchas áreas del desarrollo.

Proximidad—El estado, cualidad, sentido, o hecho de estar cerca o al lado de; cercanía.

Resiliencia—La capacidad de enfrentarse y recuperarse de todo tipo de desafíos. Una persona prospera, madura y aumenta su competencia haciendo uso de recursos biológicos, psicológicos y ambientales.

Análisis de tareas—El proceso de dividir los comportamientos complejos en subcomportamientos más pequeños, distintos y específicos para ser realizados en cierto orden a fin de obtener el máximo éxito.

Temperamento—La combinación de características mentales, físicas, y emocionales de una persona; predisposición natural.



Desarrollo social y emocional

Habilidades interpersonales de los alumnos

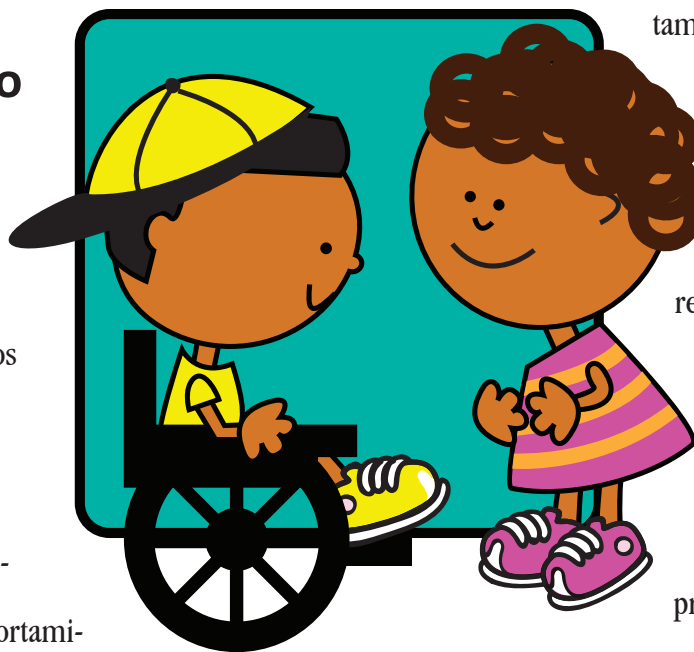
16.1 Conciencia de sí mismo y autoadministración

16.2 Establecimiento y mantenimiento de relaciones

16.3 Toma de decisiones y comportamiento responsable

Técnicas del comportamiento positivo

Todos los niños se benefician de los ambientes seguros y estimulantes, de las rutinas claras y constantes, y de los proveedores de cuidados eficientes que entienden el comportamiento de los niños como intentos de comunicar sus necesidades. Cuando a los niños se les enseñan habilidades que los ayudan a desarrollar una comunicación positiva, a hacer frente a las cosas, y a relacionarse con otros, las conductas desafiantes podrán ser evitadas. Para un grupo menor de niños, podrán aplicarse esfuerzos más enfocados a fin de atender necesidades conductuales específicas. Una población aún más pequeña de niños necesitará intervenciones más exhaustivas en colaboración con profesionales entrenados. Este método organizado por niveles con el fin de atender el compor-



tamiento contribuye a generar un entorno seguro y solidario en el cual todos los niños son respetados y valorados.

Todos los niños necesitan experiencias en sus primeros años que nutran su seguridad emocional, el concepto positivo de sí mismo y el respeto hacia los demás. El desarrollo social y emocional de los niños es reforzado cuando tienen experiencias de aula que promueven el sentido de identidad y pertenencia dentro de un ambiente de aceptación y receptivo. Los adultos apoyan la identidad y capacidad social de los niños demostrándoles respeto, usando técnicas positivas de orientación que apoyan el desarrollo del auto control y la solución de problemas interpersonales, y fomentando métodos positivos de aprendizaje e interacción con otros.

16.1 Conciencia de sí mismo y autoadministración

GRANDES IDEAS: El entendimiento de sí mismo y capacidad de regular los comportamientos y emociones está inextricablemente unido al aprendizaje y al éxito.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Cómo desarrollo sentimientos positivos de mí mismo? ¿Cómo expreso y manejo mis emociones?

A. MANEJO DE EMOCIONES Y COMPORTAMIENTOS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
16.1 PK.A Distinguir entre emociones e identificar los modos socialmente aceptados de expresarlos.	El alumno: - Reconocerá y dará nombre a los sentimientos básicos. - Expresará sentimientos apropiados para la situación. - Expresará sentimientos verbalmente o a través del juego y la representación artística. - Nombrará una variedad de sentimientos. (p.ej., emocionado, asustado, enojado, sorprendido) - Controlará las respuestas negativas expresándose de manera apropiada. (p.ej., hablar con un compañero o con la profesora)	El adulto: - Ofrecerá materiales para la representación teatral, bloques y arte que animen a los niños a expresar sus emociones creativamente. - Leerá libros sobre sentimientos y hablará acerca de lo que los sienten los personajes y de los resultados. - Hará participar a los niños en discusiones sobre cómo se sienten cuando experimentan ciertas situaciones (tanto positivos como negativos). - Ejemplificará respuestas emocionales genuinas y apropiadas. - Usará expresiones como “siento que” o “eso debe haberte hecho sentir ...” cuando interactúe con los niños. - Alentará la expresión abierta de los sentimientos preguntando a los niños cómo se sienten. - Responderá a las señales verbales y no verbales del niño. - Usará el Modelo Pirámide para apoyar el éxito social y emocional de los niños. - Ejemplificará y explicará una estrategia calmante adecuada. (p.ej., respirar profundamente, contar despacio hasta 5, abrazarse a sí misma) - Establecerá expectativas claras de comportamiento. (p.ej., “En la escuela no lanzamos cosas. Si se sienten enojados, podrán consultar la mesa de la paz y elegir algo para trabajar”.)

B. INFLUENCIA DE LAS CARACTERÍSTICAS PERSONALES EN LA VIDA

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
16.1 PK.B Reconocer que todos tenemos rasgos personales que guían nuestro comportamiento y opciones.	El alumno: - Demostrará conciencia de sí mismo y de sus propias preferencias. - Conocerá y expresará pensamientos y sentimientos independientes. - Mostrará orgullo de sus propios logros. - Demostrará confianza en sus propias capacidades. (p.ej., “puedo patear esa pelota realmente lejos”) - Elegirá materiales y actividades basadas en preferencias e intereses personales.	El adulto: - Ofrecerá oportunidades a los niños de tomar decisiones y elegir opciones. - Pedirá a los niños que compartan sus opiniones acerca de las actividades del salón de clases y de otras experiencias. - Hará un gráfico con los gustos y aversiones de los niños. - Compartirá el entusiasmo y describirá las capacidades y preferencias del niño. (p.ej., “veo que te gusta construir con bloques”) - Exhibirá los trabajos de los niños al nivel de sus ojos. - Preguntará a los niños acerca de sus decisiones. (p.ej., “¿Por qué decidiste jugar con los Legos hoy?”)



C. RESILIENCIA

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
16.1 PK.C Reconocer que todos cometemos errores y que la capacidad positiva de hacer frente a los problemas dará como resultado aprender de la experiencia.	El alumno: - Se quedará calmado cuando algo no resulte de la forma que quería. - Se esforzará por corregir los errores. - Hará un segundo intento después de haber fallado en el primero. - Pedirá ayuda con una tarea después de un intento no acertado.	El adulto: - Animará a los niños a hablar acerca de sus errores. - Animará a los niños a pensar en una solución cuando ocurran errores. (p.ej., “¿Qué se podrá hacer para arreglarlo?”) - Ejemplificará la resiliencia reflexionando sobre sus propios errores en voz alta. - Ofrecerá un espacio tranquilo en el aula donde los niños puedan calmarse. - Propiciará un entorno positivo donde los niños puedan cometer errores sin vergüenza ni burlas. - Recordará a los niños los errores y consecuencias anteriores, animándolos a tomar opciones diferentes. - Entenderá que los niños que luchan por identificar los sentimientos básicos pueden no demostrar resiliencia hasta que desarrollen las habilidades relacionadas con las emociones básicas. - Se fijará en los éxitos de los niños y reconocerá sus esfuerzos en los momentos difíciles o frustrantes.

D. FIJACIÓN DE OBJETIVOS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
16.1 PK.D Establecer objetivos independientemente y reconocer su influencia con respecto a las opciones.	El alumno: Establecerá y hablará de objetivos para los juegos y las actividades cuando se le pregunte.	El adulto: - Usará explícitamente palabras como “objetivo”, “planes”, “logros”, “logrado”, y “cambio”. - Usará la estrategia “revisar los planes por hacer” para animarlos a planear y a debatir acerca de los objetivos y llevarlos a cabo. - Hablará de las opciones de los niños en términos de “objetivos” por alcanzar. - Ofrecerá oportunidades a los niños de tomar decisiones y elegir opciones. - Pedirá a los niños que compartan sus opiniones acerca de las actividades del salón de clases y de otras experiencias. - Hará un gráfico con los gustos y aversiones de los niños. - Compartirá el entusiasmo y describirá las capacidades y preferencias del niño. (p.ej., “veo que te gusta construir con bloques”) - Exhibirá los trabajos de los niños a la altura de sus ojos. - Preguntará a los niños acerca de sus decisiones. (p.ej., “¿Por qué decidiste jugar con los bloques hoy?”) - Ejemplificará la instauración de objetivos a lo largo del día y de la semana. (p.ej., hablará sobre los objetivos del aula, reconocerá el progreso de los niños para establecer objetivos)



16.2 Establecimiento y mantenimiento de las relaciones

GRANDES IDEAS: Las relaciones tempranas entre niño y adulto, basadas en el afecto y la confianza, preparan el camino para expectativas de toda la vida que redundan en la capacidad de los niños de aprender, respetar la autoridad del adulto y expresarse. Las interacciones positivas con los pares crean oportunidades de aprendizaje en colaboración. Las relaciones con otros proporcionan un medio de apoyo.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿De qué forma las relaciones con los adultos y con los pares me ayudan a sentirme seguro, apoyado, y exitoso?

A. RELACIONES – CONFIANZA Y AFECTO

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
16.2 PK.A Relacionarse con pares y adultos de manera socialmente aceptable.	El alumno: - Participará en una conversación recíproca con los pares y adultos conocidos. - Responderá a las preguntas e instrucciones de los adultos conocidos. - Demostrará un afecto aceptable por los adultos y pares conocidos. - Buscará la compañía de otro niño. - Usará palabras que denoten amistad. - Pedirá a otro niño que juegue con él. (p.ej., “¿quieres hacer una casa de bloques conmigo?”) - Jugará de manera cooperativa con algunos compañeros durante un periodo continuo de tiempo. - Responderá con empatía a quienes estén disgustados. - Compartirá y tomará turnos. - Respetará los sentimientos y pertenencias de otros.	El adulto: - Hablará con los niños sobre las ideas que se relacionan con sus trabajos, juegos y con la vida hogareña. - Arreglará el entorno de modo que los niños puedan trabajar juntos en las actividades. - Les dará materiales duplicados de modo que los niños puedan jugar juntos. - Establecerá tiempos para alentarlos a compartir juguetes o equipo. - Reservará grandes tramos de tiempo para el juego ininterrumpido dirigido por los niños. - Se dedicará a la enseñanza activa y a escenificar las interacciones sociales. (p.ej., por ejemplo, cómo pedir a otros jugar, a esperar su turno, la forma de compartir) - Estructurará activamente horas para las habilidades sociales. (p.ej., arte dramático, juegos en colaboración) - Dará oportunidades para conversaciones cara a cara entre niños y adultos. - Describirá los sentimientos de otros durante situaciones difíciles. (p.ej., “mira la cara de Susie”. Está triste; ¿qué podrías hacer para ayudarla a sentirse mejor?”)

B. DIVERSIDAD

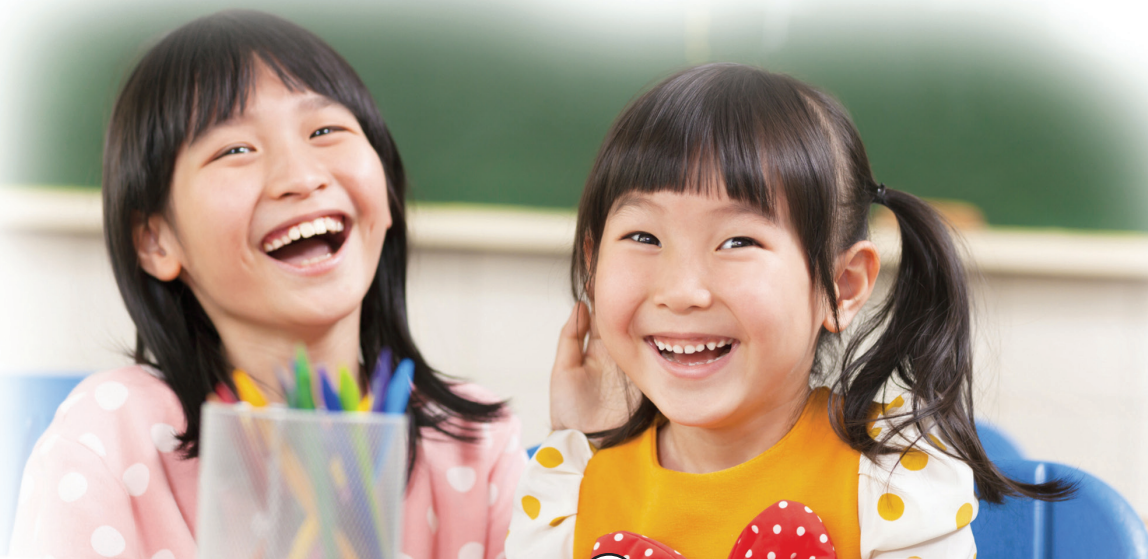
Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
16.2 PK.B Identificar semejanzas y diferencias entre él y otros.	El alumno: - Entenderá que cada persona tiene un conjunto de características únicas. - Hará dibujos de las personas, incluso autorretratos, representando partes del cuerpo, ropa, y otras características físicas. - Etiquetará las características personales. - Hablará de las semejanzas y diferencias entre él y otros. - Entenderá que las estructuras familiares pueden ser diferentes entre una familia y otra. - Entenderá que los pensamientos y los sentimientos de otros pueden diferir de los propios. - Demostrará respeto por las diferencias de los niños, incluso diferencias de pensamientos y sentimientos.	El adulto: - Dará la oportunidad de hablar y comparar características personales entre los miembros de su clase. - Animará a los miembros de las familias a ofrecer o a compartir información, materiales y actividades que reflejen las culturas de sus casas. - Incluirá materiales multiculturales, especialmente aquellos que corresponden a las culturas de los niños de la clase, en todo el salón. (p.ej., crayones del tono de la piel, libros, muñecas, ropa, accesorios, carteles) - Exhibirá cuadros/carteles y materiales mostrando a niños/familias de diferentes razas, culturas, edades, y capacidades. - Hablará explícitamente de las diferencias en pensamientos y sentimientos.

C. COMUNICACIÓN

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
16.2 PK.D Participar en una comunicación recíproca con adultos y con pares.	El alumno: - Se comunicará usando detalles relacionados con el tema del que se habla, incluidos temas de interés personal, y eventos especiales. - Planteará preguntas relacionadas con el tema del cual se está hablando. - Responderá a preguntas planteadas por adultos y pares. - Se permitirá un tiempo de espera antes de responder. - Participará tomando su turno en la conversación.	El adulto: - Repetirá explícitamente los comentarios hechos por los niños y animará a los que respondan a agregar más detalles, o a contribuir más al tema del que se está hablando. - Planteará preguntas a los niños para iniciar la conversación o animarlos a continuar con una conversación. - Hablará con los niños sobre eventos que suceden en sus vidas. - Usará las horas de la comida como una oportunidad para conversar “cara a cara” y en pequeños grupos. - Ejemplificará la participación adecuada en las discusiones, incluidas interacciones corteses, hablar o hacer preguntas un solo niño a la vez. - Incorporará “voltear y hablar” a lo largo de la rutina diaria. (p.ej., a la hora del almuerzo, los niños se voltean y hablan con un par sobre la actividad que les gustó más. Cada uno tomará un turno para hablar y escuchar. Durante la lectura en voz alta, los niños se darán vuelta y le hablarán a un par sobre lo que piensan que podría suceder en el cuento.) - Les dará tiempo para practicar las habilidades de tomar turnos. - Les pondrá recordatorios visuales en cuanto a que deberán esperar y escuchar durante las actividades de la toma de turnos.

D. MANEJO DE LOS CONFLICTOS INTERPERSONALES

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
16.2 PK.D Reconocer que los conflictos ocurren y se distinguen entre modos apropiados e inadecuados de resolverlos. <i>*Consulte también 5.2 PK.B.</i>	El alumno: - Usará palabras y acciones apropiadas para expresar sus propios deseos. - Identificará un problema y hablará de posibles soluciones. - Solucionará conflictos simples con sus pares de manera independiente. (p.ej., compartirá, tomará turnos, pedirá perdón, intentará algo más, pedirá ayuda) - Comenzará a negociar los conflictos que surjan usando palabras antes que buscar ayuda. - Usará palabras durante un conflicto en vez de responder físicamente. - Aceptará e intentará las ideas de la profesora o de otros en cuanto a nuevas estrategias para solucionar un conflicto.	El adulto: - Usará el conflicto como una oportunidad de enseñar habilidades para la de resolución de problemas. (p.ej., reconocer que los conflictos son parte normal de la vida y hay modos positivos de solucionarlos) - Estará disponible para ayudar a los niños a resolver los conflictos, en vez de apartar al niño o el juguete. - Animará a los niños a encontrar el modos correcto de resolver un conflicto. - Establecerá un área en su salón (p.ej., mesda de la paz) que los niños podrán consultar para solucionar sus conflictos. - Hablará con los niños sobre posibles estrategias para resolver los conflictos. - Leerá cuentos que impliquen resolución de conflictos. - Usará marionetas y representación teatral para hablar y demostrar la solución del conflicto. - Ejemplificará el idioma apropiado que los niños podrán usar en situaciones de conflicto. (p.ej., “estoy disgustado porque ...”)



E. APOYO – PETICIÓN DE AYUDA

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
16.2 PK.E Pedir y aceptar ofrecimientos de ayuda cuando sea necesaria o apropiada.	El alumno: - Intentará tareas de manera independiente antes de pedir ayuda. - Reconocerá cuando la ayuda es necesaria. - Reconocerá fuentes adecuadas de ayuda. (p.ej., un adulto que le sea familiar, ayudantes de la comunidad, pares) - Pedirá la ayuda del adulto para solucionar un problema o realizar una tarea. - Responderá apropiadamente a los ofrecimientos de ayuda. (p.ej., “No hay cuidado, yo puedo hacerlo”, o “Sí, gracias”).	El adulto:  Usará explícitamente palabras como “objetivo”, “planes”, “logros”, “logrado”, y “cambio”. - Animará a los niños a intentar hacer las tareas en forma independiente antes de ofrecerles su ayuda. - Crearé un ambiente de confianza dándole continuidades y previsibilidad en las rutinas cotidianas, las actividades, y el personal. - Preguntará si el niño desea ayuda antes de solucionar la situación. (p.ej., “¿Puedo ayudarte a subir ese zipper?”) - Asignará un adulto principal para cada niño cuando haya muchos adultos en el aula. - Hablará acerca de dónde pueden ir los niños en busca de ayuda cuando la necesiten. (p.ej., con un familiar adulto, ayudantes de la comunidad, pares)

16.3 Toma de decisiones y comportamiento responsable

GRANDES IDEAS: Las acciones y los comportamientos afectan positivamente o negativamente la forma en que aprendo, y cómo me llevo con otros.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Cómo desarrollo estrategias saludables para manejar mi conducta?

A. HABILIDADES DE TOMA DE DECISIONES

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
16.3 PK.A Interpretar las consecuencias de lo que elegimos.	El alumno: - Reconocerá situaciones inseguras y se lo dirá a un adulto. - Le contará a un compañero cuando se rompe una regla. - Advertirá a un compañero que hay un riesgo a la seguridad en el patio. - Animará a dos amigos que están teniendo una disputa a que “usen las palabras y busquen la solución”. - Hablará de las razones para tener reglas.	El adulto: - Dará oportunidades a los niños de crear reglas y hablar de las razones para tener reglas específicas. - Les recordará las reglas y sus consecuencias cuando algún niño ponga a prueba las reglas. - Usará las consecuencias naturales (p.ej., caerse debido a que corren en el aula) como oportunidades para hablar de las consecuencias del comportamiento.

B. ENTENDER LAS NORMAS SOCIALES (Identidad social)

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
16.3 PK.B Reconocer que hay modos socialmente aceptables de comportarse en diferentes sitios.	El alumno: - Hará transiciones entre los sitios y las personas con mínima angustia. - Hablará con voz baja mientras se halle bajo techo; y con voz alta cuando se halle al aire libre. - Cooperará tanto en actividades de grupos grandes como en grupos pequeños dirigidas por un adulto. - Aplicará las reglas del aula a nuevas situaciones. - Se adaptará a los cambios de rutinas y actividades. - Seguirá las reglas y rutinas del aula y otros entornos con recordatorios.	El adulto: - Hablará de las expectativas de diferentes entornos. (p.ej., biblioteca, baños, cafetería, aula, patio) - Hablará de las expectativas de una situación o entorno nuevo o desconocido. (p.ej., excursión escolar, visitante en el aula) - Ejemplificará el comportamiento apropiado. - Hará recordatorios visuales de las reglas y expectativas del aula. (p.ej., voz tenue, manos a mí) - Proporcionará reglas y expectativas firmes para el entorno del aula. - Animará a las familias a proporcionar reglas y expectativas sistemáticas en el ambiente del hogar.

C. PARTICIPACIÓN ACTIVA RESPONSABLE – EMPATÍA

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
16.3 PK.C Participar activamente en ayudar a otros cuando sea apropiado.	El alumno: • Responderá con empatía a quienes estén disgustados. • Reconocerá cuando alguien necesite ayuda y ofrecerá asistencia. • Respetará los intentos de otros de realizar tareas independientemente.	El adulto: • Animará a los pares a ayudarse entre sí más que ofrecer la ayuda adulta, según corresponda. • Leerá y hablará de los libros sobre empatía. • Identificará y describirá los sentimientos de otras personas, incluido el uso de señales no verbales. (p.ej., personajes de libros, pares cuando surjan las situaciones) • Ofrecerá retroalimentación específica y elogios al esfuerzo de los niños por ayudar a otros.

Glosario de desarrollo social y emocional

Participación activa—El proceso de actuar, participar, ayudar, o conectarse activamente con otros.

Comunicación—Procesos mediante los cuales la información es intercambiada entre las personas.

Habilidades de comunicación—Medios verbales y no verbales de comunicar información importante con eficiencia.

Conflicto—Incompatibilidad inherente entre dos o más personas o dos o más opciones.

Solución de conflictos—Proceso mediante el cual son solucionados los problemas que surgen a partir de un desacuerdo o choque entre ideas, principios, o personas.

Consecuencia—Un resultado positivo o negativo que resulta de la elección de una opción o decisión.

Habilidades de adaptación—Herramientas conductuales que permiten expresar sentimientos negativos de modos que no sean autodestructivos o amenazantes para otros y vencer la adversidad personal o el stress.

Cultura—Actitudes, valores, objetivos, comportamientos, interacciones y prácticas compartidas que se aprenden a través de las interacciones sociales que identifican o distinguen a los grupos.

Toma de decisiones—Proceso de llegar a una conclusión o determinación.

Diversidad—Variedad de características que hacen únicos a los individuos.

Emociones—La expresión externa e interior del estado de ánimo de una persona con base en su personalidad, humor y temperamento, lo cual influye en las relaciones y deben ser manejadas adecuadamente.

Resiliencia—La capacidad de reponerse o adaptarse fácilmente al infortunio o al cambio.

Modelo piramidal—Es usado para apoyar la competencia social y emocional en los infantes y niños chiquitos.

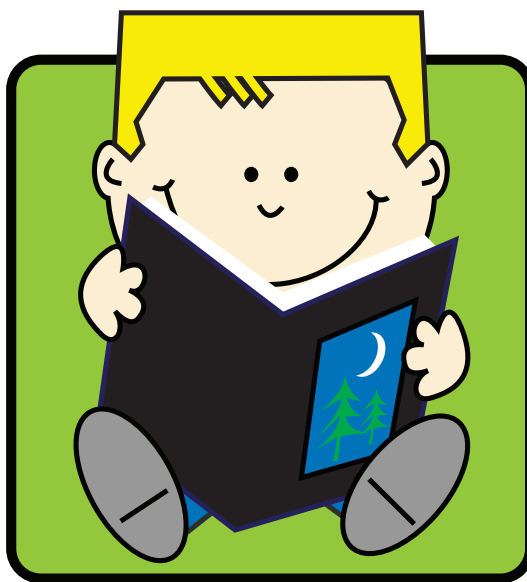


Desarrollo del lenguaje y la lectoescritura

Lengua y literatura en Inglés

- 1.1 Habilidades fundamentales
- 1.2 Lectura de textos informativos
- 1.3 Lectura de literatura
- 1.4 Escritura
- 1.5 Hablar y escuchar

La comunicación ocurre de modos diferentes. Es una forma de compartir las ideas propias y entender las ideas de otros. La lectura implica el uso de imágenes, símbolos, y texto a fin de obtener información y darle sentido, y la escritura se usa para una variedad de propósitos. Los niños deberán ser expuestos a una variedad de libros para adquirir nueva información y para su realización personal. Los niños aplican una amplia variedad de estrategias para comprender, interpretar, evaluar y apreciar el texto. Los niños extraen el sentido de sus conocimientos y experiencias anteriores, sus interacciones con otros, su conocimiento del significado de las palabras y sus estrategias de identificación de las palabras. Los niños varían su uso del lenguaje escrito y hablado para comunicarse eficazmente con otros. Uno de los primeros componentes básicos de la lectura es el conocimiento del fonema; este es uno de los mejores indicadores de los logros de la lectura inicial. Los niños deberán desarrollar este conocimiento en los primeros años al escuchar cuentos y canciones rimadas y partici-



pando en actividades de juegos de palabras.

Diversidad y cultura

Los programas actuales para los primeros años de la infancia incluyen grupos cada vez más diversos de niños, familias y profesoras que representan muchas culturas, valores y estilos de vida.

Los proveedores de cuidados tienen la oportunidad única de crear ambientes acogedores que enfatizan el respeto por la diversidad y apoyan las diferencias culturales y lingüísticas de las familias. Las profesoras deberán ayudar a asegurar la conservación de la lengua nativa del niño al mismo tiempo que apoyen la adquisición de su segundo idioma. Los programas deberán crear experiencias y oportunidades que respeten todas las culturas y valores de los niños, desarrollando estrategias creativas para incluir y extender las conexiones entre el hogar y la escuela y ofreciendo a los niños distintas formas de demostrar su aprendizaje. Tales experiencias y oportunidades aseguran el éxito de todos los niños en la escuela.

1.1 Habilidades fundamentales

GRANDES IDEAS: La lectura incipiente implica el uso de imágenes, símbolos y texto para adquirir información y obtener el significado.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Cómo adquiero y practico habilidades de prelectura?

A. MANEJO DEL LIBRO

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.1 PK.A Practicar las habilidades adecuadas para el manejo de los libros.	El alumno: - Orientará un libro correctamente. - Dará vuelta a las páginas en orden. - Usará señaladores o los dedos para seguir la letra impresa en gráficos, carteles, letra ambiental o en libros. - Practicará el seguimiento de arriba hacia abajo y de izquierda a derecha con andamiaje.	El adulto: - Ejemplificará la orientación correcta de un libro. - Ejemplificará dar vuelta a las páginas con cuidado y en orden. - Proveerá señaladores y gráficos para que los niños practiquen el seguimiento. - Reforzará el movimiento de arrib hacia abajo y de izquierda a derecha de los niños.

B. CONCEPTOS DE LOS IMPRESOS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.1 PK.B Identificar los rasgos básicos de las letras.	El alumno: - Distinguirá entre números y letras y letras y palabras. - Reconocerá y nombrará algunas letras mayúsculas y minúsculas del alfabeto.	El adulto: - Proporcionará letras ambientales en el aula. (p.ej., carteles, gráficos, muros de palabras) - Ofrecerá una variedad de materiales (p.ej., letras hechas a mano, impresas y/o digitales) para el estudio de las letras. - Brindará oportunidades en grupo y en los centros de aprendizaje para identificar letras, palabras, números, y oraciones. - Usará materiales de textos con letras impresas y digitales para efectos funcionales.

C. CONCIENCIA FONOLÓGICA

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.1 PK.C Demostrar su comprensión de las palabras habladas, de las sílabas, y de los sonidos (fonemas).	El alumno: - Reconocerá las palabras rimadas. - Reconocerá cuando dos o más palabras comienzan con el mismo sonido (aliteración). - Contará las sílabas en las palabras habladas. - Aislará y pronunciará los sonidos iniciales. - Segmentará las palabras habladas de una sola sílaba en fonemas.	El adulto: - Brindará oportunidades para que los niños experimenten y jueguen con los sonidos que hacen las palabras a través de rimas, palabras sin sentido, poemas, música y cánticos. - Leerá libros que contengan un lenguaje abundante (rimas, repeticiones y ritmo). - Dará la oportunidad de batir las palmas de las manos con las sílabas de nombres o palabras. - Jugará a rimar y a hacer juegos de sonidos. - Proveerá materiales para analizar los sonidos.

D. FONÉTICA Y RECONOCIMIENTO DE PALABRAS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.1 PK.D Desarrollar la fonética inicial y las habilidades de las palabras.	El alumno: - Asociará algunas letras con sus nombres y sonidos - Identificará palabras conocidas y letras ambientales impresas.	El adulto: - Proporcionará gráficos y mensajes matutinos para que los niños lean independientemente. - Promoverá la lectura de la estrategia del salón, como la búsqueda de letras y palabras en las letras de imprenta ambientales. - Crearé centros de aprendizaje dedicados a las letras, los sonidos, las palabras y la creación de oraciones simples. - Usará materiales de textos con letras impresas y digitales para efectos funcionales.

E. FLUIDEZ

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
Comenzando a ... • leer un texto de lector incipiente con propósito y entendimiento.	El alumno: - Recitará rimas, canciones, y textos que le son familiares mientras los sigue con un dedo o indicador. - Aplicará su conocimiento de las letras, palabras, y sonidos para leer oraciones simples. - Armará letras para formar palabras y palabras para formar oraciones y (simulará) leer las palabras o las oraciones de vuelta.	El adulto: - Proveerá una exposición determinada y juguetona de una variedad de materiales impresos. - Leerá y releerá textos diariamente. - Proporcionará centros de aprendizaje y una biblioteca para el salón de clases donde los alumnos puedan interactuar con textos para lectores principiantes. - Ofrecerá una variedad de oportunidades para que los niños participen en la prelectura. (p.ej., mensajes mañaneros, gráficos, etc.) - Usará materiales de textos impresos y digitales para efectos funcionales.

1.2 Lectura de textos informativos

GRANDES IDEAS: Los lectores eficientes usan estrategias adecuadas para construir esignificados. Los pensadores críticos interpretan, analizan, evalúan, y sintetizan la información de manera hábil y activa. Un vocabulario extenso mejora la capacidad de expresar las ideas y la información.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿De qué trata el texto realmente? ¿De qué manera la interacción con el texto promueve el pensamiento y la respuesta? ¿Por qué aprender nuevas palabras? ¿Qué estrategias y recursos usa el alumno para entender un vocabulario desconocido?

A. IDEAS Y DETALLES CLAVE – IDEA PRINCIPAL

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.2 PK.A Con indicaciones y apoyo, volver a contar los detalles claves del texto que sustenta una idea principal dada.	El alumno: - Sabrán que los detalles de un texto pueden ser usados para sustentar un tema o idea principal. - Proporcionará detalles relevantes de un texto que sustenta una idea principal dada.	El adulto:  Leerá a los niños una variedad de textos informativos. (p.ej., texto de no ficción, recetas, páginas web, menús, directorios telefónicos, mapas, etc.) - Antes de leer un texto, ofrecerá la idea principal a fin de establecer el escenario de la lectura. - Señalará los detalles que sustentan la idea principal mientras lee el texto. - Hablará sobre cómo los detalles del texto sustentan la idea principal después de leer un texto.

B. IDEAS Y DETALLES CLAVE – ANÁLISIS DE TEXTOS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.2 PK.B Contestar preguntas acerca de un texto.	El alumno: - Usará detalles específicos del texto para contestar las preguntas. - Contestará explícitamente acerca de “quién” o “de qué” trata el texto. - Contestará preguntas de “cómo” y/o “por qué” usando datos concretos del texto.	El adulto: - Ofrecerá una exposición simpática y con sentido del humor de una variedad de textos informativos. (p.ej., texto de no ficción, recetas, páginas web, menús, directorios telefónicos, mapas, etc.) - Pedirá a los niños que identifiquen los hechos del texto. - Hará preguntas como “quién”, “qué”, “cómo”, y “por qué”. - Dará indicaciones verbales y señalará imágenes para ayudarles a recordar.

C. IDEAS Y DETALLES CLAVE

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.2 PK.C Con indicaciones y apoyo, hacer conexiones entre la información leída en un texto y la experiencia personal.	El alumno: - Compartirá la experiencia personal y sus conocimientos previos que correspondan al texto. - Contribuirá con información relevante a un gráfico que muestre las letras S (saber), Q (lo que el niño quiere aprender), A (lo que el grupo aprendió). - Elegirá un texto basado en intereses y experiencias personales.	El adulto: - Proporcionará centros de aprendizaje y una biblioteca para el salón de clases donde los alumnos puedan interactuar de manera independiente con los textos para lectores principiantes. - Preguntará a los niños de qué forma se relaciona un texto con su familia, su casa, o la escuela. - Ejemplificará cómo relacionar un texto con sus propias experiencias personales. - Ofrecerá oportunidades para llenar gráficos SQA con varios temas.

E. ARTE Y ESTRUCTURA – ESTRUCTURA DEL TEXTO

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.2 PK.E Identificar la portada, la contra portada, y la página titular de un libro.	El alumno: - Relacionará que los textos están organizados en un formato previsible. - Identificará la página titular de un libro. - Identificará la portada de un libro. - Identificará la contra portada de un libro.	El adulto: - Identificará y hablará de la portada, de la contra portada, y de la página titular. - Pedirá a los niños que identifiquen la portada, la contra portada, y la página titular de un libro.

F. ARTE Y ESTRUCTURA – VOCABULARIO

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.2 PK.F Con indicaciones y apoyo, contestar preguntas sobre palabras desconocidas leídas en voz alta en un texto.	El alumno: - Participará en debates sobre palabras desconocidas. - Relacionará lo que ha entendido previamente con palabras desconocidas.	El adulto: - Introducirá el vocabulario en el contexto de los temas cuando use una variedad del texto informativos. (p.ej., texto de no ficción, recetas, páginas web, menús, directorios telefónicos, mapas, etc.) - Ejemplificará sus propias conexiones con el nuevo vocabulario. - Mostrará cómo los indicios que dan las imágenes pueden ayudarle a uno a determinar el significado de nuevas palabras.

G. INTEGRACIÓN DE CONOCIMIENTOS E IDEAS – MEDIOS DIVERSOS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.2 PK.G Con indicaciones y apoyo, contestar preguntas para relacionar las ilustraciones con la palabra escrita.	El alumno: - Volverá a contar una secuencia sencilla leída en un texto con el apoyo de las imágenes. - Hará coincidir las imágenes con las ideas, objetos, o con los pasos en una secuencia. - Describirá detalladamente las imágenes que aparecen en un texto para contestar preguntas específicas sobre el texto.	El adulto: - Ofrecerá a los niños varias experiencias para que se ocupen de relacionar las imágenes/textos (p.ej., cocinar, representación teatral, construcción, jardinería) - Ejemplificará la forma de relacionar las palabras (sustantivos y verbos) con las ilustraciones. - Ofrecerá la oportunidad de practicar las secuencias.

I. INTEGRACIÓN DE CONOCIMIENTOS E IDEAS – ANÁLISIS A TRAVÉS DE LOS TEXTOS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.2 PK.I Con indicaciones y apoyo, identificar las semejanzas y diferencias básicas entre dos textos sobre el mismo tema leídos en voz alta.	El alumno: - Reconocerá que los textos tienen componentes similares que pueden ser comparados y contrastados. (p.ej., ideas principales, detalles) - Participará en estrategias que ofrecen la oportunidad de comparar y diferenciar textos y/o componentes de textos. (p.ej., diagramas de Venn, diagramas de árbol)	El adulto: - Ofrecerá la oportunidad de participar con una variedad de textos sobre el mismo tema. - Hará preguntas en cuanto a semejanzas y diferencias después de leer dos o más textos sobre el mismo tema. - Introducirá estrategias (p.ej., diagramas de Venn, diagramas de árbol) usando materiales concretos (p.ej., aros hula, cuerdas) para comparar y diferenciar textos y componentes de textos en pequeños grupos, así como actividades individuales conducidas por la profesora.



J. ADQUISICIÓN Y USO DEL VOCABULARIO

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.2 PK.J Usar nuevo vocabulario y frases adquiridas en conversaciones y lecturas.	El alumno: - Hablará de ilustraciones usando nuevas palabras o frases del vocabulario. - Utilizará un nuevo vocabulario en el contexto de una representación teatral, rutinas diarias y conversaciones en el aula. - Comenzará a usar un nuevo vocabulario cuando haga preguntas o describa situaciones u objetos.	El adulto:  Animará a los niños a usar nuevas palabras o frases del vocabulario cuando hablen de ilustraciones u objetos reales.  Introducirá explícitamente palabras del vocabulario del Nivel II. - Proporcionará centros de aprendizaje para que los niños colaboren con palabras e ilustraciones. - Ejemplificará el uso de palabras o frases recién aprendidas. - Apoyará y reconocerá el uso de nuevas palabras o frases de parte de los niños. - Introducirá el vocabulario en el contexto de los temas cuando use una variedad de textos informativos. (p.ej., texto de no ficción, recetas, páginas web, menús, directorios telefónicos, mapas, etc.) - Escenificará la definición de las palabras introduciendo un nuevo tema, cerciorándose de proporcionar varios ejemplos que ayuden a demostrar el significado. - Animará a los niños a escuchar las nuevas palabras del vocabulario dentro del contexto del texto.

K. ADQUISICIÓN Y USO DEL VOCABULARIO

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.2 PK.K Con indicaciones y apoyo, aclarar las palabras desconocidas o frases leídas en voz alta.	El alumno: - Reconocerá las palabras o frases que no le son familiares. - Preguntará, “¿Qué significa eso?” - Hablará de conexiones entre palabras o frases familiares y desconocidas que significan cosas similares. (p.ej., hierba, césped)	El adulto: - Introducirá el vocabulario en el contexto de los temas cuando use una variedad de textos informativos. (p.ej., texto de no ficción, recetas, páginas web, menús, directorios telefónicos, mapas, etc.) - Proporcionará materiales concretos en los centros de aprendizaje para ayudar a los niños a relacionar el conocimiento anterior con las palabras o frases nuevas. - Responderá con interés y apoyo cuando los niños deseen aclarar una palabra o frase.

L. RANGO DE LECTURA

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.2 PK.C Con indicaciones y apoyo, participar activamente en el grupo de actividades de lectura con propósito y entendimiento.	El alumno: - Preguntará y responderá a preguntas sobre el texto leído en voz alta. - Compartirá el conocimiento anterior pertinente al texto leído en voz alta. - Responderá y añadirá comentarios de otros niños. - Usará las ideas obtenidas en la lectura de grupo, en otras rutinas cotidianas, en los centros de aprendizaje, y en otras actividades.	El adulto: - Leerá a los niños diariamente en grupos grandes y pequeños e individualmente. - Usará estrategias antes de la lectura para involucrar a los niños en el texto que se está leyendo. (p.ej., predecir el tema del texto usando la portada y/o las ilustraciones, recorrido por las imágenes) - Pondrá atención a las preguntas y comentarios de los niños durante la lectura. - Hará preguntas acerca del texto durante la lectura. - Proporcionará materiales y actividades del centro de aprendizaje que amplíen las ideas exploradas en las actividades de lectura en grupo. (Estas actividades pueden ser planeadas o emergentes.)

1.3 Lectura de literatura

GRANDES IDEAS: Los lectores eficientes usan estrategias adecuadas para construir esignificados. Los pensadores críticos interpretan, analizan, evalúan, y sintetizan la información de manera hábil y activa. Un vocabulario extenso mejora la capacidad de expresar las ideas y la información.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿De qué trata el texto realmente? ¿De qué manera la interacción con el texto promueve el pensamiento y la respuesta? ¿Por qué aprender nuevas palabras? ¿Qué estrategias y recursos usa el alumno para entender un vocabulario desconocido?

A. IDEAS Y DETALLES CLAVE – TEMA

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.3 PK.A Con indicaciones y apoyo, volver a contar un cuento conocido en secuencia ordenada con el apoyo de imágenes.	El alumno: Volverá a contar un cuento en orden secuencial usando varios materiales.	El adulto: - Dará la oportunidad de practicar la secuenciación con el uso de ilustraciones, tableros rígidos de fieltro, representación teatral. - Participará con los niños usando medios digitales para reforzar las habilidades de secuenciación. - Hará preguntas que apoyen el uso de las secuencias. (p.ej., “¿Qué fue lo primero que sucedió?” “¿Qué pasó después?”)

B. IDEAS Y DETALLES CLAVE – ANÁLISIS DE TEXTOS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.3 PK.B Contestar preguntas sobre un cuento en particular (quién, qué, cómo, cuándo, y dónde).	El alumno: Usará detalles específicos del cuento para contestar las preguntas.	El adulto: - Ofrecerá una exposición simpática y con sentido del humor de una variedad de textos ficticios. (p.ej., fábulas, folklore, cuentos de hadas, canciones infantiles, leyendas fantásticas, dramas, poesía, libros ilustrados, libros de cuentos) - Hará preguntas como “quién”, “qué”, “cómo”, “cuándo” y “dónde”. - Dará indicaciones verbales y señalará imágenes para ayudarles a recordar.

C. IDEAS Y DETALLES CLAVE – ELEMENTOS LITERARIOS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.3 PK.C Con indicaciones y apoyo, contestará preguntas para identificar los personajes, los escenarios, y los eventos principales de una historia.	El alumno: - Demostrará que entiende que el “escenario” consiste en donde se desarrolla la historia. - Demostrará que entiende que los “personajes” son las personas o animales que tienen un rol en la historia. - Responderá a las preguntas e indicaciones sobre los personajes, los escenarios y los eventos durante una lectura en voz alta.	El adulto: - Usará explícitamente el término “personaje” junto con indicaciones verbales o visuales (p.ej., “¿De quién se trata esta historia?”) cuando haga preguntas sobre un texto. - Usará explícitamente el término “escenario” junto con indicaciones verbales o visuales. (p.ej., “Mira esta imagen. ¿Dónde crees que ocurre esta historia?”)

D. ARTE Y ESTRUCTURA – PUNTO DE VISTA

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.3 PK.D Con indicaciones y apoyo, nombrar al autor y al ilustrador de un cuento.	El alumno: - Entenderá que un autor escribe el cuento. - Entenderá que el ilustrador dibuja las imágenes.	El adulto: - Usará explícitamente los términos “autor” e “ilustrador” junto con sus definiciones. - Les dará su crédito a los niños como “autor” e “ilustrador” de sus propios trabajos (dibujos y dictados).

E. ARTE Y ESTRUCTURA – ESTRUCTURA DEL TEXTO

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.3 PK.E Con indicaciones y apoyo, reconocerá tipos comunes de textos.	El alumno: - Entenderá que los diferentes tipos de textos son usados para diferentes objetivos. - Entenderá que un libro de cuentos tiene personajes, escenario, y las acciones asociadas con las palabras y, más a menudo, con las ilustraciones. - Entenderá que un poema consiste en palabras arregladas en patrones de sonido. (p.ej., palabras rimadas, aliteración) - Sabrán decir si un libro es de cuentos o de poemas. - Distinguirá entre lo real y la fantasía.	El adulto: - Ofrecerá una exposición simpática y con sentido del humor de una variedad de textos. (p.ej., fábulas, folklore, cuentos de hadas, canciones infantiles, leyendas fantásticas, dramas, poesía, libros ilustrados, libros de cuentos, textos de no ficción, recetas, páginas web, menús, directorios telefónicos, mapas) - Usará materiales impresos para efectos funcionales, incluidos entretenimiento y gusto. - Usará explícitamente las etiquetas para diferentes géneros. (p.ej., “libro de cuentos”, “poemas”, “ficción”, y “no ficción”)

F. ARTE Y ESTRUCTURA – VOCABULARIO

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.3 PK.F Contestará preguntas sobre palabras desconocidas tomadas de un cuento y leídas en voz alta.	El alumno: - Participará en debates sobre palabras desconocidas. - Relacionará lo que ha entendido previamente con palabras desconocidas.	El adulto: - Introducirá vocabularios en el contexto de los temas cuando usen libros de cuentos, juegos donde intervengan los dedos, canciones, o poemas. - Ejemplificará sus propias conexiones con el nuevo vocabulario. - Mostrará cómo las pistas que ofrecen las imágenes pueden ayudarle a uno a determinar el significado de nuevas palabras.

G. INTEGRACIÓN DE CONOCIMIENTOS E IDEAS – FUENTES DE INFORMACIÓN

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.3 PK.G Describir las imágenes de los libros con detalles.	El alumno: Unirá la acción y las palabras descriptivas a las ilustraciones. (p.ej., “Aquel hombre del sombrero amarillo corre rápido”)	El adulto: - Ejemplificará cómo unir la acción y las palabras descriptivas a las ilustraciones. - Hará preguntas sobre las imágenes de los libros.

H. INTEGRACIÓN DE CONOCIMIENTOS E IDEAS – ANÁLISIS DE TEXTOS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.3 PK.H Responder a preguntas con el fin de comparar y diferenciar las aventuras y experiencias de los personajes que aparecen en los cuentos que le son familiares.	El alumno: - Entenderá que los personajes dentro del mismo cuento o los personajes de cuentos diferentes pueden ser comparados y diferenciados. - Participará en estrategias que ofrecen la oportunidad de comparar y diferenciar las experiencias de los personajes. (p.ej., diagramas de Venn, diagramas de árbol, representación teatral)	El adulto: - Ofrecerá una exposición simpática y con sentido del humor de una variedad de textos ficticios. (p.ej., fábulas, folklore, cuentos de hadas, canciones infantiles, leyendas fantásticas, dramas, poesía, libros ilustrados, libros de cuentos) - Hará preguntas referentes a las semejanzas y diferencias entre las experiencias de los personajes. - Introducirá estrategias (p.ej., diagramas de Venn, diagramas de árbol) usando materiales concretos (p.ej., aros hula, cuerdas) para comparar y diferenciar textos y componentes de textos en pequeños grupos, así como actividades individuales conducidas por la profesora.

I. APRENDIZAJE Y USO DEL VOCABULARIO – ESTRATEGIAS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.3 PK.I Con indicaciones y apoyo, aclarar las palabras desconocidas o frases leídas en voz alta.	El alumno: - Reconocerá las palabras o frases que no le son familiares. - Preguntará, “¿Qué significa eso?” - Hablará de conexiones entre palabras o frases familiares y desconocidas que significan cosas similares. (p.ej., hierba, césped)	El adulto: - Introducirá el vocabulario en el contexto de los temas cuando use una variedad de textos ficticios. (p.ej., fábulas, folklore, cuentos de hadas, canciones infantiles, leyendas fantásticas, dramas, poesía, libros ilustrados, libros de cuentos) - Proporcionará materiales concretos en los centros de aprendizaje para ayudar a los niños a relacionar el conocimiento anterior con las palabras o frases nuevas. - Responderá con interés y apoyo cuando los niños deseen aclarar una palabra o frase.

J. APRENDIZAJE Y USO DEL VOCABULARIO

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.3 PK.J Usar nuevo vocabulario y frases adquiridas en conversaciones y lecturas.	El alumno: - Hablará de ilustraciones usando nuevas palabras o frases del vocabulario. - Utilizará un nuevo vocabulario en el contexto de una representación teatral, rutinas diarias y conversaciones en el aula. - Comenzará a usar un nuevo vocabulario cuando haga preguntas o describa situaciones u objetos.	El adulto:  Animará a los niños a usar nuevas palabras o frases del vocabulario cuando hablen de ilustraciones u objetos reales. - Proporcionará centros de aprendizaje para que los niños colaboren con palabras e ilustraciones. - Ejemplificará el uso de palabras o frases recién aprendidas. - Apoyará y reconocerá el uso de nuevas palabras o frases de parte de los niños. - Introducirá el vocabulario en el contexto de los temas cuando use una variedad de textos ficticios. (p.ej., fábulas, folklore, cuentos de hadas, canciones infantiles, leyendas fantásticas, dramas, poesía, libros ilustrados, libros de cuentos) - Introducirá explícitamente palabras del vocabulario del Nivel II. - Ejemplificará la definición de las palabras cuando las presente antes de un cuento, cerciorándose de proporcionar varios ejemplos que ayuden a demostrar el significado. - Animará a los niños a escuchar las nuevas palabras del vocabulario dentro del contexto del cuento.

K. RANGO DE LECTURA

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.3 PK.K Con indicaciones y apoyo, participar activamente en el grupo de actividades de lectura con propósito y entendimiento.	El alumno: - Preguntará y responderá a preguntas sobre el cuento o poema leído en voz alta. - Compartirá el conocimiento anterior acerca del texto leído en voz alta. - Responderá y añadirá comentarios de otros niños. - Usará las ideas obtenidas en las actividades de lectura de grupo, en las rutinas diarias, en los centros de aprendizaje, y en otras actividades.	El adulto: - Leerá a los niños diariamente en grupos grandes, grupos pequeños, e individualmente. - Usará estrategias antes de la lectura para involucrar a los niños en el cuento o poema que se está leyendo. (p.ej., predecir el tema del texto usando la portada y/o las ilustraciones, recorrido por las imágenes) - Pondrá atención a las preguntas y comentarios de los niños durante la lectura. - Hará preguntas acerca del cuento o poema durante la lectura. - Proporcionará materiales y actividades del centro de aprendizaje que amplíen las ideas exploradas en las actividades de lectura en grupo. (Estas oportunidades pueden ser planeadas o emergentes.)

1.4 Redacción

GRANDES IDEAS: El público y el objetivo influyen en la elección de un modelo organizativo, del lenguaje, y de las técnicas literarias de un escritor. Una investigación eficiente requiere del uso de recursos variados para adquirir o ampliar el conocimiento.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Qué hace clara y eficaz la redacción? ¿Por qué escriben los escritores? ¿Quién es el público? ¿Qué funcionará mejor para el público? ¿Dónde se puede encontrar información para responder a las preguntas?

A. INFORMATIVO/EXPLICATIVO

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.4 PK.A Dibujar o dictar para formar textos informativos/ explicativos que examinan un tema.	El alumno: - Usará las ilustraciones o el dictado para comunicar el significado sobre un tema particular. - Crearé una imagen acerca de un tema de no ficción y hablará de ello.	El adulto: - Proporcionará una variedad de materiales y oportunidades para que los niños escriban diariamente. - Animará a los niños a dibujar y hablar de sus temas de interés. - Usará revistas donde los niños puedan escribir sobre temas específicos de interés. - Escribirá las palabras de los niños en los dibujos que hagan.

B. INFORMATIVO/EXPLICATIVO – TEMA DE INTERÉS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.4 PK.B Con indicaciones y apoyo, dibujar o dictar acerca de un tema específico.	El alumno: Crearé una imagen acerca de un tema de no ficción y hablará de ello.	El adulto: - Crearé diagramas de ideas de niños sobre temas de interés para facilitar la opción de los niños de un tema en particular. - Hablará sobre el enfoque de los libros e ilustraciones que los niños ven.

C. INFORMATIVO/EXPLICATIVO – ORGANIZACIÓN

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.4 PK.C Con indicaciones y apoyo, generar ideas para comunicar la información.	El alumno: - Aportará ideas para ilustraciones y cuentos. - Dirá al adulto lo que dibujará.	El adulto: - Crearé una lista de las ideas aportadas por los niños. - Facilitará el debate entre pequeños grupos de niños interesados en un tema similar para organizar los pensamientos y las ideas.

D. INFORMATIVO/EXPLICATIVO – ORGANIZACIÓN

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.4 PK.D Con indicaciones y apoyo, hacer conexiones lógicas entre dibujo y dictado.	El alumno: - Entenderá que las palabras están relacionadas con las letras. - Trabjará con el adulto para crear palabras u oraciones que se relacionen con los dibujos.	El adulto: - Escribirá las palabras de los niños sobre las imágenes y las leerá en voz alta. - Animará a los niños a (simular) leer sus dictados.

F. INFORMATIVO/EXPLICATIVO – CONVENCIONES DEL LENGUAJE

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
Comenzando a ... Deletrear palabras fonéticamente simples.	El alumno: - Escribirá símbolos, letras, o formas parecidas a letras. - Intentará reproducir su propio nombre y/o palabras simples, con la mayoría de las letras correctas.	El adulto: - Proporcionará una variedad de materiales y oportunidades para que los niños escriban diariamente. - Animará a los niños a que escriban su nombre. - Hará que los niños piensen en cómo deletrear palabras que tienen los mismos sonidos que su nombre. - Hará que los niños firmen la entrada y la salida del día de clases. (p.ej., la asistencia)

M. NARRATIVA

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.4 PK.M Dictar narraciones para describir experiencias o eventos reales o imaginarios.	El alumno: • Usará las ilustraciones o el dictado para transmitir el significado de una experiencia o evento. • Creará una imagen acerca de una experiencia o evento y hablará de ello.	El adulto: • Proporcionará una variedad de materiales y oportunidades para que los niños escriban diariamente. • Animará a los niños a dibujar y hablar de sus experiencias. • Animará a los niños a que cuenten historias imaginadas. • Usará revistas donde los niños puedan escribir sobre experiencias e imaginaciones. • Escribirá las palabras de los niños en los dibujos que hagan. • Hará que los niños tomen turnos para dictar un mensaje diario durante el círculo.

N. NARRATIVA – ENFOQUE

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.4 PK.N Establecer sobre “quién” y de “qué” será la narración.	El alumno: • Generará ideas para escribir. • Entenderá que el “quién” de una historia se refiere a la persona, animal, u objeto animado sobre el cual hablará el cuento. • Entenderá que el “qué” de una historia se refiere a los eventos en secuencia que le suceden al referido “quien”. • Responderá cuando se le pregunte sobre “quién” o de “qué” trata un cuento, y lo seguirá cuando dibuje acerca de ello o en el dictado del cuento.	El adulto: • Usará términos explícitamente como “personaje” junto con una indicación verbal o visual (p.ej., “¿acerca de quién es este cuento?”) cuando responda a las historias de los niños o cuando comparta cuentos con ellos (hablados o leídos). • Usará términos explícitamente como “detalles” y “secuencia” junto con indicaciones verbales o visuales (p.ej., “¿De qué trata este cuento?. ¿qué sucede en tu historia?”) cuando responda a las historias de los niños o cuando comparta cuentos con ellos (hablados o leídos). • Animará a los niños a hacer un seguimiento de su generado “quién” y “qué”.

O. NARRATIVA – CONTENIDO

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.4 PK.O Con indicaciones y apoyo, describir experiencias y eventos.	El alumno: • Cuando se le indique, dará detalles (p.ej., palabras descriptivas, sentimientos, y pensamientos del personaje) a fin de seguir desarrollando un cuento. • Le dirá al adulto acerca de qué ha dibujado o escrito.	El adulto: • Pedirá a los niños que den detalles sobre sus ilustraciones o cuentos dictados. (p.ej., “¿Hacía calor ese día?” “Me pregunto cómo se sintió ella con esto”. “¿Te gustó cuando pasó eso?”) • Usará expresiones como “¿qué será?” para indicar que den más detalles. • Escribirá las palabras de los niños sobre las imágenes y las leerá en voz alta o hará que el niño repita las palabras.

P. NARRATIVA – ORGANIZACIÓN

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.4 PK.P Volver a contar un solo evento y hablar sobre los eventos en el orden en que ocurrieron.	El alumno: • Entenderá que de las historias se puede contar un evento solo. • Entenderá que un solo evento está compuesto de una serie de eventos más pequeños que no están en secuencia (antes, siguiente, final). • Responderá con una secuencia lógica de los eventos cuando se le pregunte “sobre qué” trata su cuento.	El adulto: • Dará la oportunidad de practicar la secuenciación con el uso de ilustraciones, tableros rígidos de fieltro, representación teatral, organizadores gráficos. • Participará con los niños usando medios digitales para reforzar las habilidades de secuenciación. • Preguntará a los niños “¿Qué pasó antes de eso?” • Preguntará a los niños “¿Qué pasó después?” • Preguntará a los niños “¿Y cómo acabó?”.

R. NARRATIVA – CONVENCIONES DEL LENGUAJE

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
Comenzando a ... Deletrear palabras fonéticamente simples.	El alumno: • Escribirá símbolos, letras, o formas parecidas a letras. • Intentará reproducir su propio nombre y/o palabras simples, con la mayoría de las letras correctas.	El adulto: • Proporcionará una variedad de materiales y oportunidades para que los niños escriban diariamente. • Animará a los niños a que escriban su nombre. • Hará que los niños piensen en cómo deletrear palabras que tienen los mismos sonidos que su nombre. • Hará que los niños firmen la entrada y la salida del día de clases (la asistencia).

T. PRODUCCIÓN Y DISTRIBUCIÓN DE LA REDACCIÓN – PROCESO DE REDACCIÓN

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.4 PK.T Con la guía y el apoyo de los adultos y de los pares, responder a preguntas y sugerencias, y agregando detalles según sea necesario.	El alumno: • Entenderá que los dibujos y los dictados pueden transmitir el significado a un público. • Entenderá que los cuentos deben ser cambiados para hacer que el significado sea más claro. • Compartirá el trabajo con otros. • Participará en debates sobre su trabajo. • Cuando se le indique, hará cambios para trabajar basándose en la retroalimentación.	El adulto: • Asegurará un entorno solidario donde los niños se sientan con suficiente confianza para compartir su trabajo. • Dará a los niños la oportunidad de compartir su trabajo con adultos y pares y recibir retroalimentación. (p.ej., la silla del escritor) • Dará indicaciones explícitas para animar a los pares a usar una retroalimentación tanto positiva como constructiva. (“Me gustó cuando...” “Quisiera...”, “Me pregunto si...”)

V. CÓMO REALIZAR UNA INVESTIGACIÓN

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.4 PK.V Hacer preguntas sobre temas de interés personal para obtener información; con la guía y apoyo de la profesora, localizar la información sobre el tema elegido.	El alumno: • Pedirá explicaciones al adulto o información usando las preguntas por qué, cómo, dónde y cuándo. (p.ej., “¿por qué las hojas cambian de color?” “¿Por qué a Jamal no le gusta la pizza?”) • Usará una variedad de recursos (p.ej., los adultos y los pares, libros, medios digitales, mapas, recetas, expertos) para encontrar nueva información.	El adulto: • Animará a los niños a hablar sobre temas de interés. • Compartirá la curiosidad y los intereses personales usando preguntas y enunciados como “¿Qué será?” o “Me pregunto si...” • Brindará una variedad de recursos que respondan a los intereses y consultas de los niños (p.ej., adultos y pares, libros, medios digitales, mapas, recetas, expertos). • Hará participar a los niños de manera individual o grupos de niños interesados en un tema similar de aprendizaje basado en el proyecto.

W. CREDIBILIDAD, CONFIABILIDAD, Y VALIDEZ DE LAS FUENTES

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.4 PK.W Con guía y apoyo, recordar la información de experiencias o libros.	El alumno: • Responderá a las indicaciones en cuanto a que se requieren referencias de las experiencias anteriores. • Relacionará las experiencias y el aprendizaje anterior con un tema actual.	El adulto: •  Ejemplificará la conexión de las experiencias y el aprendizaje anterior con un tema actual. • Usará indicaciones para animar a los niños a referirse a las experiencias previas en sus discusiones, dibujos, escritos, y juegos. (p.ej., “Recuerdan cuando leímos sobre...?” “¿Recuerdan cuando fuimos de excursión a la granja?”)

X. RANGO DE ESCRITURA

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
Comenzando a ... Escribir rutinariamente en plazos cortos de tiempo.	El alumno: - Participará en la redacción de oportunidades, incluidas revistas. - Pedirá al adulto “anotar las palabras” de su cuento o a su dibujo. - Pedirá consultar de nuevo el trabajo anterior.	El adulto: - Dará a los niños una variedad de materiales y oportunidades para escribir diariamente y con el tiempo. (p.ej., diarios, silla “del autor”, proyectos, letras ambientales iniciadas por el niño para el aula) - Ofrecerá oportunidades y animará a los niños a consultar de nuevo el trabajo anterior. - Animará a los niños a persistir (“sigan con eso”) en sus dibujos/dictados/escritos.

1.5 Hablar y escuchar

GRANDES IDEAS: Los oyentes activos generan el significado de lo que oyen mediante preguntas, reflexiones, respuestas, y evaluación. Los oradores eficaces preparan y comunican los mensajes a fin de dirigirse a la audiencia y al objetivo.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Qué hacen los buenos oyentes? ¿Cómo generan el significado los oyentes activos? ¿Cómo comunican eficientemente un mensaje los oradores?

A. COMPRENSIÓN Y COLABORACIÓN – DISCUSIÓN EN COLABORACIÓN

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.5 PK.A Participar en conversaciones en colaboración con pares y adultos en grupos pequeños y más grandes.	El alumno: - Se comunicará usando detalles relacionados con el tema del cual se está hablando. - Planteará preguntas relacionadas con el tema del cual se está hablando. - Se permitirá un tiempo de espera antes de responder. - Participará tomando su turno en la conversación.	El adulto: - Repetirá explícitamente los comentarios hechos por los niños y animará a los que respondan a agregar mayores detalles, o a contribuir más al tema del que se está hablando. - Animará a los niños a repetir los comentarios hechos por otros niños. - Animará a los niños a hacer preguntas para averiguar más información. - Ejemplificará la participación adecuada en las discusiones, incluidas interacciones corteses, hablar o hacer preguntas un solo niño a la vez. - Insertará oportunidades para que los niños “tomen turno para hablar” a fin de compartir sus ideas sobre un tema.

B. COMPRENSIÓN Y COLABORACIÓN – ESCUCHA CRÍTICA

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.5 PK.B Contestar preguntas sobre los detalles claves de un texto leído en voz alta o información presentada oralmente o a través de otros medios.	El alumno: Responderá a una pregunta con una respuesta o con detalles relacionados con el tema que se está discutiendo.	El adulto: - Hará participar diariamente a los niños en una conversación sobre temas de interés. - Hará preguntas como “quién”, “qué”, “cómo”, “cuándo” y “dónde”. - Pedirá a los niños que identifiquen los hechos del texto. - Invitará a los niños a hablar sobre la forma en que ellos reaccionarían a una situación si fueran el personaje del cuento.

C. COMPRENSIÓN Y COLABORACIÓN – EVALUACIÓN

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.5 PK.C Responder a lo que el orador dice en cuanto a seguir instrucciones, buscar ayuda, o recabar información.	El alumno: - Seguirá instrucciones de dos pasos. - Actuará o responderá a simples declaraciones y preguntas mostrando que entiende la intención.	El adulto:  Reforzará el cumplimiento de las instrucciones.  Animará a los niños a hacer preguntas para averiguar más información.  Dirigirá a los niños a múltiples fuentes de ayuda e información, incluidos sus pares y recursos de medios. - Animará a los niños a repetir los comentarios hechos por otros niños.

D. PRESENTACIÓN DE CONOCIMIENTOS E IDEAS – OBJETIVO, AUDITORIO, Y TAREA

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.5 PK.D Usar oraciones simples; compartir cuentos, experiencias familiares, e intereses, hablando suficientemente claro para ser entendido por la mayoría de los auditores.	El alumno: - Hablará acerca de cuentos, experiencias, e intereses usando algunos detalles. - Usará el volumen adecuado para ser oído por un grupo, prestando atención a las voces del interior y del exterior. - Usará el ritmo adecuado cuando hable.	El adulto: - Hablará con los niños y los hará participar diariamente en conversaciones de grupo e individuales. - Dirá con otras palabras la estructura de la oración o la gramática de los alumnos, repitiendo la oración correctamente. - Usará el volumen y el ritmo apropiados cuando hable. - Animará explícitamente a los niños a adaptar el volumen y a marcar el ritmo según sea adecuado para la situación. - Reconocerá los esfuerzos de los niños por compartir cuentos y experiencias.

E. PRESENTACIÓN DE CONOCIMIENTOS E IDEAS – CONTEXTO

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.5 PK.E Usar oraciones simples; expresar pensamientos, sentimientos e ideas, hablando suficientemente claro para ser entendido por la mayoría de las audiencias.	El alumno: - Expresará pensamientos, sentimientos, e ideas personales. - Usará el volumen adecuado para ser oído por un grupo, prestando atención a las voces del interior y del exterior. - Usará el ritmo adecuado cuando hable.	El adulto: - Dará tiempo a los niños para que hablen unos con otros a lo largo del día. - Usará el tiempo de la comida como una oportunidad para compartir y debatir. - Dirá con otras palabras la estructura de la oración o la gramática que dijo el alumno, repitiendo la oración correctamente. - Usará el volumen y el ritmo apropiados cuando hable. - Animará explícitamente a los niños a adaptar el volumen y a marcar el ritmo según sea adecuado para la situación. - Animará a los niños a expresar pensamientos, sentimientos, e ideas dentro de las conversaciones. (p.ej., “Cuéntame de alguna vez en que te hayas sentido asustado”) - Elogiará los esfuerzos de los niños por compartir la información.

G. CONVENCIONES DEL INGLÉS ESTÁNDAR

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
1.5 PK.G Demostrar dominio de las convenciones del inglés estándar cuando esté hablando, con base en el nivel y contenido de la educación preescolar.	El alumno: - Hablará con oraciones completas con más de tres palabras. - Usará el tiempo pasado. - Usará plurales, incluso aquellos que no terminan en “s”. - Usará pronombres. - Usará una variedad de preposiciones.	El adulto: - Hablará con los niños y los hará participar diariamente en conversaciones de grupo e individuales. - Dirá con otras palabras la estructura de la oración o la gramática de los alumnos, repitiendo la oración correctamente. - Ejemplificará el uso apropiado de las convenciones del inglés estándar. - Dirá frases tanto en la lengua materna del niño como en inglés estándar, según corresponda.



Glosario de desarrollo de las lenguas y la lectoescritura

Aliteración—Repetición de sonidos consonantes iniciales.

Antónimo—Una palabra que es el opuesto de otra palabra.

Rasgos básicos de las letras—Letras, palabras, y oraciones.

Caracterización—El método que un autor usa para revelar personajes y sus diversas personalidades.

Lectura con eco—Lectura de un texto donde un adulto o un lector con experiencia lee una línea de texto y el alumno repite la línea.

Colaboración—La acción de trabajar con alguien para producir o crear algo.

Conversaciones en colaboración—Llamadas también conversaciones recíprocas; conociendo y siguiendo las reglas de ida y vuelta de la conversación.

Comparar—Colocar juntos personajes, situaciones o ideas para mostrar rasgos comunes o diferentes en selecciones literarias.

Pistas del contexto—Información procedente de la lectura que identifica una palabra o grupo de palabras.

Convenciones del lenguaje—Mecánica, uso e integridad de la oración.

Credibilidad—La cualidad de ser creíble o digno de confianza.

Descifrar—Analizar un texto para identificar y entender la lectura individual.

Lectura dialógica—Una estrategia eficaz para mejorar el vocabulario, las habilidades verbales del lenguaje, y la comprensión.

Dictado—El acto de decir palabras en voz alta para que sean escritas.

Lectoescritura emergente—Una etapa del desarrollo del alfabetismo; comportamientos de la lectura y escritura que preceden y se desarrollan en convención y alfabetización.

Impresos ambientales—Los impresos de la vida diaria; símbolos, signos, números, colores, y logotipos que se encuentran dentro del medio ambiente.

Lenguaje expresivo—Ser capaz de comunicar mensajes usando palabras.

Evaluar—Examinar y juzgar con detenimiento.

Explicativo—Algo que hace las cosas más claras; que tiene la intención de hacer que la gente entienda algo al describirse o darle las razones de ello.

Coordinación motora fina—Demostrar mayor control de la coordinación entre las manos y la vista; utilizar las manos y los dedos como en la escritura, pintura, dibujo, modelado en arcilla, o pellizcar las pinzas para colgar la ropa en el tendedero.

Fluidez—La expresión clara, sencilla, escrita o hablada de las ideas. Libertad de identificar los problemas de las palabras que podrían dificultar la comprensión en la lectura silenciosa o la expresión de ideas en la lectura oral.

Género—Una categoría usada para clasificar las obras literarias, usualmente por la forma, la técnica o el contenido. (p.ej., prosa, poesía)

Lectura guiada—Los profesores trabajan con los alumnos a su nivel educativo para orientarlos en el uso del contexto, las señales visuales y estructurales.

Homófono—Una de dos o más palabras pronunciadas igualmente, pero diferentes en ortografía o sentido (cegar/segarr; tasa/taza).

Informativo—Algo que contiene información o detalles útiles, prácticos, o importantes.

Elementos literarios/narrativos—Técnicas esenciales usadas en la literatura (caracterización, escenario, complot, tema, problema, solución).

Dispositivos literarios—Herramientas usadas por el autor para animar y dar voz a la escritura. (p.ej., diálogo, aliteración)

Idea principal—El pensamiento más importante o central de un párrafo o sección más grande del texto, que dice al lector de qué trata el texto.

Narrativa—Una historia, real o ficticia, expresada verbalmente o por escrito.

Consonante inicial—Un sonido de la palabra que viene antes de la vocal.

Conocimiento fonémico—La capacidad de oír e identificar las partes del lenguaje hablado y dividirlo auditivamente en fonemas.

Fonema—Unidad de sonido de la palabra hablada.

Fonología—Un modo de enseñar la lectura que acentúa la relación del símbolo y el sonido; se refiere a la relación entre las letras y los sonidos de las letras de un idioma.

Conocimiento fonológico—Un término amplio que incluye la capacidad de reconocer los fonemas. Además de los fonemas, el conocimiento fonológico se refiere a unidades habladas más grandes como rimas, palabras, sílabas, e inicios y rimas.

Recorrido a través de las imágenes—Una estrategia previa a la lectura que es un examen del texto mientras se ven las imágenes para obtener una comprensión del cuento y para suscitar la relación del lenguaje con la historia antes de la lectura del cuento.

Punto de vista—Forma en la cual un autor revela los personajes, eventos e ideas al contar una historia; la posición ventajosa desde la cual se cuenta la historia.

Conocimiento de las letras impresas—La capacidad de entender cómo funcionan las letras impresas.

Aprendizaje basado en un proyecto—Un método educativo basado en auténticas actividades de aprendizaje que ocupan el interés y la motivación del alumno.

Lectura crítica—Lectura en la que se emplea una actitud interrogativa, análisis lógico e interferencia para juzgar el valor del texto; evaluación de la importancia y suficiencia de lo que se lee; juicio de la validez o valor de lo que se lee, con base en criterios sólidos.

Conversaciones recíprocas—Llamadas también conversaciones en colaboración; conociendo y siguiendo las reglas de ida y vuelta de la conversación.

Lenguaje receptivo—Ser capaz de recibir y dar sentido a los mensajes/palabras escuchados.

Investigación—La investigación sistemática de un asunto o problema que habrá que descubrir, verificar, o revisar los hechos o principios relevantes que tienen que ver con ese asunto o problema.

Rimar—Hacer corresponder el sonido entre palabras o el final de las palabras.

Rima—Parte de una sílaba que contiene al menos una vocal y todo lo que sigue.

Lectura compartida—La profesora guía a toda la clase mediante cuentos con un alto nivel de apoyo; compartiendo y leyendo una historia juntos (lectura de eco, lectura coral o lectura para llenar un vacío).

Escritura compartida—La profesora y el alumno trabajan juntos para componer un mensaje o cuento.

Palabras de Nivel I—Palabras que raramente requieren de una instrucción directa y generalmente no tienen múltiples significados.

Palabras de Nivel II—Palabras de alta frecuencia que se presentan a lo largo de una variedad de dominios; a menudo ocurren en situaciones maduras del idioma como conversaciones y literatura para adultos; las palabras de NIVEL II también contienen múltiples significados. (p.ej., asta/hasta)

Palabras de Nivel III—Palabras de baja frecuencia que se presentan en dominios específicos (incluyen asuntos escolares, aficiones, ocupaciones, regiones geográficas, tecnología, tiempo).

Tono—La actitud del autor hacia el auditorio y los personajes (seria o humorística).

Voz—La fluidez, ritmo y vivacidad de la escritura que hacen único al escritor.



Pensamiento y expresión de las matemáticas

Exploración, procesamiento y resolución de problemas

2.1 Números y operaciones

2.2 Conceptos algebraicos

2.3 Geometría

2.4 Medida, datos, y probabilidad

Uso de objetos manipulables en los entornos de enseñanza infantil

Los juguetes u objetos pequeños pueden ser una de las herramientas de enseñanza más importantes en las aulas de los primeros años de la infancia. Las fichas, las pinzas para ropa o los bloques pequeños apoyan el aprendizaje de los niños en matemáticas y ciencia como un medio para aprender conceptos complejos. A medida que los niños combinan, clasifican, cuentan o describen las características de estos pequeños objetos, están usando estrategias activas y prácticas para la solución, exploración y experimentación de problemas y refuerzan su conocimiento e interacciones anteriores para aprender nueva información. Además, los niños aprenden control motor, patrones y modos concretos de entender las ideas abstractas. Todas las aulas deberán brindar suficientes oportunidades para que los niños tengan acceso independiente a los objetos manipulables durante la rutina diaria.

El aprendizaje de las matemáticas es un elemento clave en la educación de la Ciencia, la Tecnología, la Ingeniería, y las Matemáticas (STEM). Para entender completamente las matemáticas, los niños deberán ser capaces de relacionar los conceptos matemáticos con situaciones reales y a través de las disciplinas. Las habilidades



matemáticas se desarrollan y están basadas en las experiencias de los niños con su ambiente, sus interacciones con los adultos y otros niños, y sus observaciones diarias. A lo largo de los primeros años de vida, los niños se dan cuenta y descubren las dimensiones matemáticas de su mundo. Ellos comparan cantidades, encuentran patrones, solucionan problemas, se comunican, y encaran verdaderos problemas como el equi-

librio de un edificio alto de bloques o calcular el ángulo de una rampa para hacer rodar una pelota hacia abajo. Las matemáticas ayudan a los niños a darle sentido a su mundo y les ayudan a construir bases firmes para tener éxito en el futuro. Al hacer preguntas intencionales, los adultos pueden ayudar a promover los conceptos de STEM con los que los niños identifican objetos, hacen comparaciones, predicciones, prueban ideas, y comparten descubrimientos, todo mientras investigan su ambiente. El pensamiento matemático es fundamental e importante para el éxito académico en todas las materias. Todos los niños son capaces de desarrollar fuertes conocimientos de matemáticas en sus años más tempranos. Las materias de matemáticas y de ciencia están relacionadas con otros temas y con el mundo real. Los adultos deberán palpar la curiosidad natural de los niños y darles amplias oportunidades de ser participantes activos de su propio aprendizaje.

2.1 Números y operaciones

GRANDES IDEAS: Las relaciones matemáticas entre los números pueden ser representadas, comparadas, y comunicadas.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Cómo se utilizan las matemáticas para cuantificar, comparar, representar, y ejemplificar números?

A. PRINCIPIOS DE CONTEO Y DE CARDINALIDAD

1. CARDINALIDAD

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
2.1 PK.A.1 Conocer los nombres de los números y la secuencia del conteo.	El alumno: - Nombrará los números hasta el 10. - Contará de memoria hasta el 20. - Hará corresponder un número con un conjunto de 0 a 10 objetos - Representará varios objetos con un número escrito del 0 al 10. - Diferenciará los números de las letras. - Contará cuando se le proporcione un número específico.	El adulto: - Enseñará a los niños a contar con canciones, rimas, y cánticos. - Les proporcionará y leerá libros, poemas, cánticos con números y conceptos de números. - Usará palabras de números y numerales, incluyendo el cero en las situaciones cotidianas. - Ofrecerá experiencias con números a lo largo de las rutinas diarias como la asistencia y el calendario. - Brindará oportunidades para escribir numerales y representar números. - Jugará juegos de reconocimiento de números.

2. CONTAR

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
2.1 PK.A.2 Contar para indicar el número de objetos.	El alumno: - Percibirá el número de un solo vistazo (cuantificará visualmente) para determinar cuántos son; asignará un valor numérico a un conjunto de objetos sin contar hasta el 6. - Usará la correspondencia de uno a uno contando hasta 10. - Declarará el número total de objetos contados, demostrando que entiende que el último número nombrado dice el número de objetos contados. - Usará el conteo y los números como parte del juego y como medio para determinar la cantidad.	El adulto: - Proporcionará manipulables. (p.ej., contar osos, números magnéticos, números de enlace) - Ejemplificará estrategias para ayudar a los niños a mantener la secuencia de lo que cuentan. - Dará oportunidades diarias para que el niño cuente y recuente objetos. - Pedirá a los niños que se pasen utensilios, servilletas, tazas durante la hora de los bocadillos para reforzar la correspondencia entre ellos.

3. COMPARACIONES

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
2.1 PK.A.3 Comparar números.	El alumno: - Crearé conjuntos de objetos con cantidades iguales y diferentes. - Identificará si el número de objetos en un grupo es mayor que, menor que, o igual al número de objetos que hay en otro grupo hasta 10. - Comparará dos números entre 1 y 5 cuando se le presenten como números escritos. - Practicará el uso del vocabulario matemático para comparar números de objetos.	El adulto: - Ejemplificará el conteo y la comparación de objetos en las experiencias diarias. - Enseñará explícitamente el vocabulario matemático. (p.ej., “más que,” “menos que,” “igual a”) - Ofrecerá oportunidades de cuantificar conjuntos de objetos.

MP. PROCESOS MATEMÁTICOS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
2.1 PK.A.3 Comparar números.	El alumno: - Participará en juegos numéricos. - Persistirá en juegos numéricos. (<i>Referencia AL.2.PK.C</i>) - Cuando se le indique, comunicará el pensamiento mientras participa en el juego de figuras numéricas. - Hablará y escuchará a sus pares durante el juego de figuras numéricas. - Usará formas comunes de la representación numérica. (p.ej., dedos, marcación del conteo, puntos)	El adulto: - Se fijará en los niños que participan en el juego de figuras numéricas y describirá lo que hacen. - Hará preguntas indefinidas para animar a los niños a hablar de lo que piensan. (p.ej., ¿Cómo saben que hay seis bloques?) - Escuchará atentamente las respuestas de los niños, y las repetirá usando un lenguaje matemático claro, adecuado para su edad. - Escuchará con atención las respuestas de los niños a fin de identificar y aclarar las ideas equivocadas. - Hablará con un lenguaje de razonamiento. (p.ej., “Si eso es correcto, entonces ...” “Eso no puede ser porque si fuera, entonces ...”) - Brindará oportunidades para que los niños hablen y escuchen a sus compañeros. - Ejemplificará el razonamiento pensando en voz alta. - Pondrá su atención en el niño que piense en voz alta para involucrar a los pares en el proceso. - Reconocerá que los niños usan los dedos, los objetos concretos, o los símbolos para representar cantidades.

2.2 Conceptos algebraicos

GRANDES IDEAS: Las relaciones matemáticas pueden ser representadas como expresiones, ecuaciones, y desigualdades en situaciones matemáticas.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Cómo se representan matemáticamente las relaciones?

A. OPERACIONES Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO

1. OPERACIONES Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
2.2 PK.A.1 Entender la suma como apilar y aumentar, y entender la resta como sustraer y sacar.	El alumno: - Representará la suma y la resta con objetos, dedos, imágenes mentales, dibujos, sonidos (p.ej., palmadas), representando situaciones, explicaciones verbales, expresiones, o ecuaciones. - Explicará la suma y resta de conjuntos de objetos hasta e inclusive seis, usando el vocabulario básico de matemáticas. (p.ej., agrupar, añadir, sacar, separar, extraer) - Unirá dos conjuntos de objetos. - Separará dos conjuntos de objetos. - Añadirá objetos a un conjunto y contará un cuento de números acerca de ello.	El adulto: - Ejemplificará el uso del vocabulario de matemáticas adecuado cuando agregue objetos a un conjunto. - Ejemplificará el uso del vocabulario de matemáticas adecuado cuando extraiga objetos de un conjunto. - Usará manipulables para demostrar la unión y separación de conjuntos. - Contará historias sobre unión y separación de conjuntos.

MP. PROCESOS MATEMÁTICOS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
2.2 PK.MP Usar procesos matemáticos cuando representen relaciones.	El alumno: - Participará en juegos de matemáticas. - Persistirá en juegos de matemáticas. (<i>Referencia AL.2.PK.C</i>) - Resolverá problemas durante el juego de matemáticas. (<i>Referencia AL.4.PK.C</i>) - Cuando se le indique, comunicará lo que piensa mientras participa en el juego de matemáticas. - Hablará y escuchará a sus pares durante el juego de matemáticas. - Usará formas comunes de la representación numérica. (p.ej., dedos, marcación del conteo, puntos)	El adulto: - Se fijará en los niños que participan en el juego matemático y describirá lo que hacen. - Hará preguntas indefinidas para animar a los niños a hablar de lo que piensan. (p.ej., “Dime cómo apilaste tus pilas de objetos para hacer un montón más grande”; “me pregunto qué pasaría si te comieras a algunos de esos osos de goma”) - Escuchará atentamente las respuestas de los niños, y las repetirá usando un lenguaje matemático claro, adecuado para su edad. - Escuchará con atención las respuestas de los niños a fin de identificar y aclarar las ideas equivocadas. - Hablará con un lenguaje de razonamiento. (p.ej., “Si eso es correcto, entonces ...” “Eso no puede ser porque si fuera, entonces ...”) - Brindará oportunidades para que los niños hablen y escuchen a sus compañeros. - Ejemplificará el razonamiento pensando en voz alta. - Pondrá su atención en el niño que piense en voz alta para involucrar a los pares en el proceso. - Reconocerá que los niños usan los dedos, los objetos concretos, o los símbolos para representar cantidades.

2.3 Geometría

GRANDES IDEAS: Las relaciones geométricas pueden ser descritas, analizadas, y clasificadas con base en el razonamiento y/o visualización espacial.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Cómo son las relaciones espaciales que incluyen forma y dimensión, que se usan para dibujar, construir, ejemplificar, y representar situaciones reales o solucionar problemas? ¿Cómo puede la aplicación de los atributos de las formas geométricas apoyar el razonamiento matemático y la resolución de problemas?

A. GEOMETRÍA

1. IDENTIFICACIÓN

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
2.3 PK.A.1 Identificar y describir las formas.	El alumno: - Describirá los objetos que se hallan en el entorno usando los nombres de las formas. - Reconocerá y describirá los atributos de figuras geométricas. - Describirá las posiciones relativas a los objetos usando términos como arriba, abajo, al lado, delante de, detrás, y al lado de. - Identificará formas como las bidimensionales (desde el suelo, “piso”) o tridimensionales (sólido).	El adulto: - Usará explícitamente los nombres de las formas geométricas. - Llevará a los niños a un paseo para buscar formas geométricas en el ambiente. - Proporcionará libros sobre formas geométricas. - Proveerá plantillas de formas, rompecabezas, bloques con atributos, parquets y bloques de formas en los centros de aprendizaje. - Identificará las formas bidimensionales llamándolas por su nombre (desde el suelo, “piso”) o tridimensionales (sólido).

2. APLICACIÓN

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
2.3 PK.A.2 Analizar, comparar, crear, y componer formas.	El alumno: - Analizará y comparará formas bidimensionales y tridimensionales, de tamaños y orientaciones diferentes, usando un lenguaje informal para describir sus semejanzas, diferencias, partes, y otros atributos. - Ejemplificará algunas formas que hay en el mundo, construyéndolas a partir de componentes y dibujos. - Usará tableros con formas geométricas para crear formas con cintas de hule. - Usará formas simples para formar otras más grandes.	El adulto: - Ofrecerá experiencias para que los niños comparen los atributos de varias formas geométricas. - Proveerá plantillas de formas, rompecabezas, bloques con atributos, parquets y bloques de formas en los centros de aprendizaje. - Les dará oportunidad de hacer formas con plastilina, tableros de formas geométricas, palitos de pegar, y bloques con formas.

MP. PROCESOS MATEMÁTICOS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
2.3 PK.A.2 Usar los procesos matemáticos cuando dibujen, construyan, modelen y representen formas.	El alumno: - Participará en juegos de figuras geométricas. - Persistirá en juegos de figuras geométricas. (<i>Referencia AL.2.PK.C</i>) - Resolverá problemas durante el juego de figuras geométricas. (<i>Referencia AL.4.PK.C</i>) - Cuando se le indique, comunicará lo que piensa mientras participa en el juego de figuras geométricas. - Hablará y escuchará a sus pares durante el juego de figuras geométricas.	El adulto: - Se fijará en los niños que participan en el juego de figuras geométricas y describirá lo que hacen. - Fomentará la conciencia geométrica. (p.ej., animará a los niños a dibujar su creación de bloques antes de deshacerla) - Hará preguntas indefinidas para animar a los niños a hablar de lo que piensan. (p.ej., “me pregunto si podríamos hacer un cuadrado con nuestro montón de triángulos”) - Escuchará atentamente las respuestas de los niños, y las repetirá usando un lenguaje matemático claro, adecuado para su edad. - Escuchará con atención las respuestas de los niños a fin de identificar y aclarar las ideas equivocadas. - Hablará con un lenguaje de razonamiento. (p.ej., “Si eso es correcto, entonces ...” “Eso no puede ser porque si fuera, entonces ...”) - Brindará oportunidades para que los niños hablen y escuchen a sus compañeros. - Ejemplificará el razonamiento pensando en voz alta. - Pondrá su atención en el niño que piense en voz alta para involucrar a los pares en el proceso.



2.4 Medida, datos, y probabilidad

GRANDES IDEAS: Los atributos de las medidas pueden ser cuantificados y estimados usando las unidades de medidas tradicionales y las no tradicionales. Las relaciones y las funciones matemáticas pueden ser ejemplificadas a través de múltiples representaciones y analizadas para generar y contestar preguntas.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Por qué lo “que” medimos influye en “cómo” medimos? ¿Cómo pueden ser organizados y representados los datos a fin de que ayuden a comprender la relación que hay entre las cantidades?

A. MEDIDAS Y DATOS

1. MEDIDAS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
2.4 PK.A.1 Describir y comparar atributos cuantificables en longitud y peso de los objetos de la vida diaria.	El alumno: - Reconocerá atributos de objetos que pueden ser medidos. - Medirá objetos usando conceptos no estándar. (p.ej., manos, zapatos, hilo, bloques) - Practicará el uso de herramientas de medidas estándar. - Practicará usando el vocabulario de medidas. - Clasificará y ordenará los objetos por un atributo. - Usará palabras de números ordinales para describir la posición de los objetos (primero, segundo, último). - Comparará dos objetos con un atributo cuantificable en común para ver cuál objeto tiene “más” / “menos” del atributo y describirá la diferencia.	El adulto: - Mostrará a los niños cómo medir con artículos no estándar. - Proporcionará herramientas de medición (reglas, balanzas, tazas de medir) para que los niños exploren y usen en sus juegos. - Hablará explícitamente y ejemplificará el uso de herramientas de medición estándar, usando el vocabulario de medidas. - Hará que los niños se ocupen en experiencias de cocina. - Hará preguntas sobre las medidas. (p.ej., “¿Qué tan alto eres?”; “¿cuánto pesa esto?”; “¿cuántos pasos hay hasta a la puerta?”)

4. DATOS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
2.4 PK.A.4 Clasificar objetos y contar el número de objetos en cada categoría.	El alumno: - Clasificará hasta 10 objetos usando un atributo en las categorías. - Mostrará el número de objetos que hay en cada categoría. - Contará y comparará las cantidades de cada categoría para describir que la categoría tiene “más” / “menos” del atributo.	El adulto: - Proporcionará materiales para practicar el tipo y la clasificación. - Ejemplificará el tipo y la clasificación. - Usará indicaciones verbales. (p.ej., “Pongamos todos los crayones rojos en esta taza”) - Les dará nombre a los contenedores de almacenamiento con indicadores visuales para animar a los niños a agrupar y clasificar. - Cantará, recitará juegos donde intervengan los dedos y leerá libros que exploren diferentes categorías. (p.ej., colores, formas, animales) - Preguntará a los niños sobre la agrupación. (p.ej., “¿Por qué estas cosas van juntas?”) - Recopilará objetos para usarlos en la recopilación de datos. - Ejemplificará la organización de datos para propósitos de graficación. - Usando el lenguaje/vocabulario adecuado, ejemplificará la comparación de los datos de los diagramas y de las tablas (más, igual, menos, desigual). - Hará de las comparaciones parte de la rutina diaria (p.ej., “¿Hay más personas que caminan para ir a la escuela o hay más que van en coche?”)

MP. PROCESOS MATEMÁTICOS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
2.4 PK.MP Usar los procesos matemáticos al medir; representando, organizando y entendiendo los datos.	El alumno: - Participará en actividades que incluyen medición, representación, organización, y comprensión de los datos. - Persistirá en actividades que incluyen medición, representación, organización, y comprensión de los datos. (<i>Referencia AL.2.PK.C</i>) - Resolverá problemas en las actividades que incluyen medición, representación, organización, y comprensión de los datos. (<i>Referencia AL.4.PK.C</i>) - Cuando se le indique, comunicará lo que piensa mientras participa en las actividades que incluyen medición, representación, organización, y comprensión de los datos. - Hablará y escuchará a los compañeros durante las actividades que incluyen medición, representación, organización, y comprensión de los datos.	El adulto: - Se fijará en los niños que participan en actividades de medición y describirá lo que hacen. - Hará que los niños se ocupen en las oportunidades de medir, representar, organizar, y entender los datos. - Hará preguntas indefinidas para animar a los niños a hablar de lo que piensan. (p.ej., “Me pregunto cómo podríamos descubrir qué tipo de clima tendremos la mayor parte de este mes”) - Escuchará atentamente las respuestas de los niños, y las repetirá usando un lenguaje matemático claro, adecuado para su edad. - Escuchará con atención las respuestas de los niños a fin de identificar y aclarar las ideas equivocadas. - Hablará con un lenguaje de razonamiento. (p.ej., “Si eso es correcto, entonces ...” “Eso no puede ser porque si fuera, entonces ...”) - Brindará oportunidades para que los niños hablen y escuchen a sus compañeros. - Ejemplificará el razonamiento pensando en voz alta. - Pondrá su atención en el niño que piense en voz alta para involucrar a los pares en el proceso.



Glosario de expresión y pensamiento matemáticos

Expresión algebraica—Un grupo de números, símbolos y variables que expresan una sola serie de operaciones.

Orden ascendente—Un listado en el cual los números o términos están organizados por valores crecientes.

Atributo—Una cualidad o rasgo considerado como parte característica o inherente de alguien o algo.

Gráfico de barras—Un gráfico en el cual las barras horizontales o verticales representan datos.

Cardinalidad—El número de elementos en un conjunto u otra agrupación.

Objetos concretos—Objetos físicos usados para representar situaciones matemáticas.

Contar—Dado dos conjuntos de objetos en los cuales encontrar la suma; el alumno cuenta un conjunto y luego cuenta desde el primer conjunto al segundo conjunto (3 manzanas en un conjunto; 1 manzana en otro conjunto – el alumno dice 1 - 2 - 3 y luego 4; hay 4 en total).

Datos—Información reunida por observación, preguntas o medidas, expresada generalmente con números.

Orden descendente—Un listado en el cual los números o términos están organizados en valores decrecientes.

Gráfico—Un dispositivo ilustrado que muestra una relación entre variables o conjuntos de datos.

Manipulables—Amplia variedad de materiales físicos, objetos, y provisiones que los alumnos usan para propiciar el aprendizaje de las matemáticas.

Medida no estándar—Una medida que no está determinada por el uso de unidades estándar (broches para papel, bloques).

Operaciones numéricas—Colocar, dar valor, sentido de número, contar, correspondencia, comparación, ordenación de números, suma/resta (uniendo/separando conjuntos).

Sentido de los números—Comprensión de los números y sus cantidades.

Número ordinal—Un número entero que nombra la posición de un objeto en una secuencia.

Pictograma—Un gráfico que usa cuadros o símbolos para representar datos.

Valor de lugar—El valor de la posición de un dígito en una cifra.

Probabilidad—La medida de la probabilidad de que ocurra un evento.

Reflexión—Una transformación que crea un reflejo exacto de una figura en el lado opuesto de una línea.

Seriación—Acomodar objetos en orden por tamaño o posición en el espacio (acomodarlos en una serie de patrones).

Sentido espacial—Construir y manipular representaciones mentales de dos y tres objetos dimensionales.

Medida estándar—Una medida determinada mediante el uso de unidades estándar. (p.ej., pulgadas, pies, libras, tazas, pintas, galones, centímetros, metros, kilos, mililitros, litros)

Subitizar—Percibir el número (de un grupo de artículos) de un solo vistazo y sin contarlos.

Símbolo—Un signo usado para representar algo.

Simetría—Atributo de una forma o relación; el reflejo exacto de una forma en los lados opuestos de una línea o lugar divisorio.

Tridimensional—Implica o se relaciona con tres dimensiones o aspectos, dando la ilusión de profundidad.

Bidimensional—Que tiene únicamente dos dimensiones, especialmente longitud y anchura.

Números enteros—Un conjunto de números que consiste en contar números y cero.



Pensamiento Científico y Tecnología

Exploración, Investigación Científica y Descubrimiento

3.1 Ciencias de la Vida

3.2 Ciencia Física

3.3 Ciencia de la Tierra y el Espacio

3.4 Alfabetización Ambiental y Sostenibilidad

3.5 Tecnología e Ingeniería

Los niños nacen con una curiosidad natural y habilidades innatas en ciencia y matemáticas para interpretar y responder al mundo. Los niños aprenden sobre conceptos de Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas (STEM) a través del juego. Exploran, experimentan, inventan, diseñan y prueban soluciones, y forman ideas sobre cómo funciona el mundo. La tecnología, la ingeniería y las matemáticas son la aplicación de la ciencia al diseño, creación y construcción de cosas. Los niños, que reciben oportunidades para realizar experimentos, recopilar datos y sacar conclusiones, están desarrollando habilidades que apoyan el descubrimiento sobre el mundo natural y la indagación científica. Los adultos apoyan la ciencia en el juego al proporcionar un entorno atractivo y facilitar de manera adecuada. El juego científico se ve potenciado por objetos naturales. Los entornos de aprendizaje temprano de alta calidad proporcionan a los niños la estructura necesaria para aprovechar su deseo natural de explorar, construir y cuestionar. Los adultos deben reconocer y apoyar a los niños en la extensión de su curiosidad a través del proceso científico de indagación, observación, formulación de preguntas, formación de hipótesis, investigación, recopilación de datos, formulación de conclusiones y construcción de ideas que conducen a nuevas preguntas.

Los adultos fomentan la investigación científica cuando las aulas o entornos de aprendizaje están estructurados para promover la curiosidad. La investigación científica es la búsqueda activa del conocimiento y ocurre con mayor éxito cuando los adultos crean intencionalmente actividades y experiencias que permiten a los niños



usar el conocimiento previamente aprendido para entender nueva información. Uno de los roles del adulto durante esta exploración activa es apoyar el pensamiento de los niños al hacer preguntas abiertas. Las preguntas abiertas fomentan la resolución de problemas y apoyan el aprendizaje de los niños sobre el mundo que les rodea. Las preguntas abiertas son una estrategia más efectiva para fomentar el aprendizaje y el pensamiento crítico en comparación con las preguntas cerradas, que normalmente resultan en respuestas cortas que no proporcionan información

sobre el pensamiento de los niños. Cuando los entornos de aprendizaje están estructurados para promover la curiosidad, los niños utilizan estrategias que se basan en la investigación científica.

El Método Científico

El método científico es una forma en que los científicos estudian y aprenden cosas. Implica hacer una observación e identificar un problema, recopilar datos, formular una hipótesis y probar la hipótesis. A veces, el problema o la hipótesis cambian a medida que realizas experimentos. El método científico puede ser utilizado por los niños sobre temas y preguntas que les interesen.

Pasos del Método Científico

1. Realizar una observación e identificar un problema.
2. Reunir datos
3. Hacer una hipótesis
4. Poner a prueba la hipótesis
5. Hacer cambios

El proceso de diseño de ingeniería

Según la Asociación Nacional para la Educación de Niños Pequeños (NAEYC por sus siglas en inglés), añadir prácticas de ingeniería al aula de preescolar introduce formalmente a los niños pequeños en el proceso de diseño. El diseño es el “estudio de la estética y la utilidad de los elementos en nuestra vida diaria” (Bequette & Bequette 2012, 40). Mientras que los diseñadores profesionales generalmente tienen un elaborado proceso de múltiples pasos para crear y mejorar sus planes para resolver problemas, se necesita un enfoque simplificado para diseñadores novatos para los niños pequeños.

La Ingeniería es Elemental desarrolló un proceso de diseño de ingeniería de cinco pasos para estudiantes de primaria (Museo de Ciencia, Boston 2018):

1. Preguntar—para identificar el problema y las soluciones de los demás.
2. Imagina: generar ideas y seleccionar una solución para probar.
3. Planificar—especificar el diseño y los materiales
4. Crear—hacer y probar un modelo
5. Mejorar: preguntar cómo el diseño puede ser aún mejor y comenzar el ciclo de nuevo

NAEYC desarrolló un proceso de diseño de cuatro pasos ligeramente modificado para niños en edad preescolar:

- Encontrar un problema: Identificar un problema o necesidad. Preguntar por qué es importante y cómo han abordado otros el problema.
- Imaginar y planificar: Generar ideas para soluciones. Dibujar posibles planes. Escoger uno para construir. Enumerar y reunir los materiales necesarios.
- Crear: Referirse al plan y construir un modelo o prototipo. Compartir el modelo para obtener comentarios o probar el prototipo.
- Mejorar: Analizar el modelo o prototipo con otros. ¿Cómo podría mejorarse? Rediseñar en base a la retroalimentación.

3.1 Ciencias de la Vida

GRANDES IDEAS: Los seres vivos poseen características únicas que los diferencian de los seres inertes. Las características de los seres vivos pueden ser observadas y estudiadas.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿En qué se diferencian los seres vivos de los no vivos? ¿Cuáles son las similitudes, diferencias y patrones de los seres vivos?

ORGANIZACIÓN DEL FLUJO DE MATERIA Y ENERGÍA EN LOS ORGANISMOS

3.1 PK.A: Utilizar observaciones para identificar y describir qué necesitan las plantas y los animales (incluidos los humanos) para sobrevivir.

Ideas principales	Conceptos y Competencias	Prácticas de apoyo
Hay diferencias entre los seres vivos y los no vivos. Todos los seres vivos tienen necesidades básicas que les permiten vivir y crecer.	El estudiante aprenderá a: • Clasificar los objetos en seres vivos y no vivos. • Clasificar los seres vivos comunes en plantas y animales. • Decir que los seres vivos necesitan aire, alimento y agua para sobrevivir. • Observar el efecto de la oscuridad y la luz en el crecimiento de las plantas. • Indicar las partes de una persona, un animal o una planta. • Dibujar un dibujo de una persona, un animal o una planta incluyendo la mayoría de las características observables principales. • Hacer preguntas sobre objetos, organismos y eventos. • Utilizar los cinco sentidos y equipo sencillo para recopilar datos. • Recoger objetos durante un paseo por la naturaleza. • Describir las observaciones con precisión. • Comparar observaciones con otros. • Hacer una predicción sobre el resultado del experimento.	El adulto hará lo siguiente: • Incluir animales y plantas vivos junto con representaciones no vivas de animales y plantas (por ejemplo, imágenes/pósteres y animales de plástico). • Mostrar granjas de lombrices, comederos de pájaros o montículos de hormigas para observación. • Leer libros sobre seres vivos y no vivos. • Configurar una mesa de ciencias o un área de exploración, equipada con cosas tanto vivas como no vivas. • Proporcionar seres vivos dentro del aula que los niños cuiden activamente (por ejemplo, plantas no tóxicas, mascota del aula). • Discutir explícitamente lo que los seres vivos necesitan para sobrevivir. • Proporcionar imágenes y objetos reales para la observación. • Discutir los nombres de las partes (por ejemplo, raíz, tallo, yema o pezuña, ala, garra). • Fomentar la documentación de observaciones en diarios con palabras y/o imágenes. • Proporcionar herramientas para la exploración (por ejemplo, lupa, microscopio, pinzas, goteros y balanza). • Utilizar el tiempo al aire libre como oportunidades para explorar e investigar el entorno. • Proporcionar materiales para que los niños clasifiquen, examinen y exploren en la mesa de ciencias. • Comparar y contrastar plantas y animales. • Discutir cómo las plantas y los animales son similares y diferentes. • Fomentar la colaboración y la discusión entre compañeros sobre sus preguntas y observaciones. • Animar a los niños a hacer predicciones sobre experimentos y observaciones simples.
Las plantas y los animales crecen y cambian.	El estudiante hará lo siguiente: • Observar y documentar el crecimiento de un ser vivo a través de dibujos, escritura y/o fotos. • Describir los cambios en las personas y los animales a lo largo del tiempo (por ejemplo, perder dientes, crecer fuera de la ropa, germinación de frijoles). • Cuidado de plantas y animales en el aula. • Identificar los cambios que ocurren en los animales durante las estaciones.	El adulto hará lo siguiente: • Fomentar la documentación de la observación en los diarios con palabras e imágenes. • Mostrar imágenes que muestren ciclos de vida. • Proporcionar oportunidades para observar cambios en las plantas y los animales. • Configurar una mesa de ciencias y un área de exploración. • Realizar caminatas por la naturaleza durante diferentes estaciones y señala las diferencias en las observaciones de plantas y animales. • Leer libros sobre animales y sus adaptaciones a las estaciones cambiantes.

3.2 Ciencia Física

GRANDES IDEAS: Las propiedades físicas nos ayudan a entender el mundo.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Cuáles son las propiedades físicas de los objetos? ¿Cómo se descubren las propiedades físicas de los objetos? ¿Qué efecto tiene la energía en las propiedades físicas de los objetos?

ESTRUCTURA Y PROPIEDADES DE LA MATERIA

3.2 PK.A: Planificar y llevar a cabo una investigación para describir y clasificar diferentes tipos de materiales según sus propiedades observables.

Ideas principales	Conceptos y Competencias	Prácticas de apoyo
Existen diferentes tipos de materia, y la materia puede ser descrita y clasificada por sus propiedades observables.	El estudiante hará lo siguiente: - Reconocer los diferentes tipos de materia (por ejemplo, sólido, líquido, gas). - Describir objetos según tamaño, forma, color o propiedades de la materia. - Recoger objetos y clasificarlos según su forma, color u otros atributos. - Reconocer que la materia adopta diferentes formas dependiendo de su tipo (por ejemplo, los sólidos tienen una forma definida, los líquidos toman la forma de su recipiente, el gas carece de forma y está presente en todos lados). - Hacer preguntas sobre objetos. - Usar los cinco sentidos y equipo simple para recolectar datos. - Hacer una predicción sobre los resultados del experimento.	El adulto hará lo siguiente: - Animar a los niños a recoger, clasificar, clasificar y describir muchos materiales. - Proporcionar oportunidades para clasificar por tamaño, color, forma y textura. - Utilizar vocabulario científico de manera explícita (por ejemplo, sólido, líquido, textura). - Proporcionar a los niños varios objetos sólidos (p. ej., libros, cajas, lápices y piedras) y haz que determinen la forma del objeto. - Proporcionar a los niños vasos de agua. Darles un tazón cuadrado, un tazón circular y una taza. Dejarles verter el agua del vaso a cada contenedor. Indícales que viertan el agua sobre la mesa o un piso de baldosas. Hacer que determinen la forma del agua y cómo cambia dependiendo del contenedor. - Proporcionar a los niños bolsitas. Dejarlos inflar las bolsitas. Atarlas bien. Ahora perforar la bolsa. Dejar que sientan el aire que sale por el pequeño agujero. - Realizar experimentos que utilicen sólidos, líquidos y gases (por ejemplo, derretir un cubo de hielo y volver a congelarlo, añadir mezcla para bebida en polvo al agua). - Pedir predicciones sobre lo que podría suceder cuando una sustancia se combina con otra. - Fomentar la documentación de observaciones en los diarios con palabras y/o imágenes. - Fomentar la colaboración y la discusión entre pares sobre sus preguntas y observaciones. - Proporcionar varios tipos de materia para explorar en el área de ciencias o en la tabla sensorial.
La materia puede cambiar dependiendo de la temperatura.	El estudiante hará lo siguiente: - Señalar cuando ocurre un cambio en la materia. - Observar las diferencias en el agua (p. ej., un cubo de hielo o la nieve deritiéndose y congelándose). - Observar los cambios en las sustancias alimenticias durante la cocción. - Experimentar con cambios en la materia. - Experimentar con cambios en las sustancias al ser combinadas.	El adulto hará lo siguiente: - Proporcionar materiales para que los niños mezclen y combinen (por ejemplo, hielo, nieve, agua). - Cocinar con niños y hablar sobre los cambios que ocurren cuando se combinan los alimentos. - Hacer preguntas para provocar la discusión de observaciones. - Hablar sobre los cambios observables en la materia (por ejemplo, helado a temperatura ambiente, mezclar bicarbonato de sodio y vinagre, agitar crema en un frasco para hacer mantequilla).

FUERZAS Y MOVIMIENTO

3.2 PK.A: Participar en investigaciones para determinar si una solución de diseño funciona como se pretende para cambiar la velocidad o dirección de un objeto con un empuje o un tirón.

Ideas principales	Conceptos y Competencias	Prácticas de Apoyo
Empujar o tirar de un objeto puede cambiar la velocidad o dirección de su movimiento y puede empezar o detenerlo.	El estudiante hará lo siguiente: - Comentar sobre la velocidad o dirección de los objetos durante el juego. - Demostrar un entendimiento de rápido, lento, atrás, adelante, comenzar y parar. - Utilizar los cinco sentidos y equipos simples para recopilar datos. - Experimentar con objetos o ideas para obtener un resultado. - Hacer predicciones sobre un resultado (por ejemplo, ¿qué podría pasar con una cometa cuando el viento sopla o se desacelera?). - Describir las observaciones con precisión. - Comparar observaciones con otros. - Empujar o tirar de objetos con diferentes tamaños, formas y pesos. <i>Referencia 3.5.PK.M</i>	El adulto hará lo siguiente: - Describir la velocidad o dirección de los objetos en relación con empujar y jalar mientras los niños participan en el juego. - Animar a los niños a extender su pensamiento haciendo preguntas de "por qué" y "qué pasaría si". - Fomentar la colaboración y la discusión entre los compañeros sobre sus preguntas y observaciones. - Animar los niños a hacer predicciones sobre experimentos simples. - Fomentar la documentación de observaciones en diarios con palabras y/o imágenes. - Utiliza el tiempo del centro como oportunidades para explorar e investigar las propiedades de una variedad de materiales. - Comparar y contrastar objetos.

TIPOS DE INTERACCIONES

3.2 PK.B: Participar en investigaciones para comparar los efectos de diferentes intensidades o diferentes direcciones de empujes y tirones sobre el movimiento de un objeto.

Ideas principales	Conceptos y Competencias	Prácticas de apoyo
Los empujes y tirones pueden tener diferentes fuerzas y direcciones, y cuando los objetos se tocan o chocan, se empujan entre sí y pueden cambiar su movimiento.	El estudiante hará lo siguiente: - Demostrar una comprensión de empujar y jalar. - Participa en actividades que involucren cambios en la fuerza y la dirección en el empuje y la tracción de objetos y discute los resultados. - Hacer predicciones sobre un resultado (por ejemplo, ¿qué podría pasarle a un coche que se empuja hacia arriba o hacia abajo por una colina?). - Describir las observaciones con precisión. - Comparar las observaciones con las de otros. - Empujar o tirar de objetos utilizando diferentes fuerzas y direcciones.	El adulto hará lo siguiente: - Facilitar actividades para que los niños se involucren con diferentes fuerzas o direcciones de empujes y tirones sobre el movimiento de objetos. - Describir el movimiento de los objetos en relación con la fuerza y la dirección de empujar y tirar mientras los niños participan en el juego. - Intencionalmente utilizar las palabras empujar, tirar, fuerza y palabras direccionales. - Animar a los niños a extender su pensamiento haciendo preguntas de "por qué".

CONSERVACIÓN DE LA ENERGÍA Y TRANSFERENCIA DE ENERGÍA

3.2 PK.C: Reconocer que la luz del sol tiene un efecto en la superficie de la tierra.

Ideas principales	Conceptos y Competencias	Prácticas de apoyo
La luz solar calienta la superficie de la tierra.	El estudiante hará lo siguiente: - Entender la superficie de la tierra podría incluir rocas, arena, suelo, agua. - Participar en investigaciones sobre el efecto del sol en la superficie de la tierra.	El adulto hará lo siguiente: - Proporcionar experiencias para que los niños observen las formas en que el sol afecta la superficie de la tierra. - Discutir explícitamente cómo el sol afecta la superficie de la tierra.

3.2 PK.D: Participar en investigaciones simples que reducirán el efecto de calentamiento de la luz solar.

Ideas principales	Conceptos y competencias	Prácticas de apoyo
Colocar un objeto entre el sol y la superficie de la tierra reducirá el efecto de calentamiento de la luz solar.	El estudiante hará lo siguiente: - Comentar sobre el impacto que tiene un objeto cuando se coloca entre el sol y la superficie de la tierra (por ejemplo, paraguas, toldos y tiendas). - Utilizar herramientas y materiales para diseñar y construir una estructura que reduzca el efecto de calentamiento de la luz solar en un área. <i>Referencia 3.5.PK.M</i>	El adulto hará lo siguiente: Proporcionar materiales y oportunidades para que los niños generen ideas sobre un problema y prueben soluciones.

3.3 Ciencia de la Tierra y del Espacio

GRANDES IDEAS: La tierra, que es parte de un sistema solar más grande, consiste en estructuras, procesos y ciclos que afectan a sus habitantes.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Qué estructuras, procesos y ciclos componen la tierra? ¿Cómo afectan las diversas estructuras, procesos y ciclos a los habitantes de la tierra? ¿Cómo sabemos que la tierra es parte de un sistema solar más grande?

CLIMA Y TIEMPO

3.3 PK.A: Identificar las estaciones que corresponden con condiciones observables e identificar cómo el clima afecta la vida diaria.

Ideas principales	Conceptos y Competencias	Prácticas de apoyo
Las estaciones corresponden con condiciones observables y el clima afecta la vida diaria.	El estudiante deberá hacer lo siguiente: - Nombrar las cuatro estaciones y una condición observable para esa estación (por ejemplo, hojas que caen, nieve, lluvia, brotes en los árboles o hierba verde). - Asociar tipos de ropa o actividades con las condiciones climáticas de cada temporada (por ejemplo, usamos un paraguas cuando llueve; usamos abrigos, sombreros, bufandas y manoplas cuando hace frío afuera). - Utilizar un termómetro como herramienta para medir la temperatura. - Hablar sobre los eventos climáticos actuales que afectan a la comunidad.	El adulto hará lo siguiente: - Hacer caminatas por la naturaleza para observar las condiciones meteorológicas. - Hablar sobre las condiciones climáticas diariamente. - Proporcionar oportunidades para clasificar imágenes de actividades, ropa y juguetes según los tipos de clima y las estaciones con las que estarían relacionados (por ejemplo, trineo con nieve, traje de baño con sol). - Colgar un termómetro al aire libre y leerlo diariamente para determinar la temperatura. - Hablar sobre el propósito de un termómetro. - Hablar sobre y graficar los cambios en la temperatura y la vestimenta de los niños (por ejemplo, "¿Cuántos llevaron sus botas hoy?"). - Proporcionar diferentes tipos de ropa de temporada en el área de juego dramático.



3.4 Alfabetización Ambiental y Sostenibilidad

GRANDES IDEAS: Las personas viven en un entorno. Las personas comparten el entorno con otros seres vivos. Las personas son impactadas y tienen impacto en el entorno.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Cómo puedo describir mi entorno inmediato? ¿De qué maneras puedo utilizar el entorno? ¿Cómo afecta lo que hago (positivo o negativo) a mi entorno?

SISTEMAS Y RECURSOS AGRÍCOLAS Y AMBIENTALES

3.4 PK.A: Identificar los recursos naturales disponibles para las personas en su vida diaria.

Ideas principales	Conceptos y Competencias	Prácticas de apoyo
Los seres vivos, incluidos los seres humanos, necesitan agua, aire y recursos de la tierra; y viven en lugares que tienen las cosas que necesitan.	El estudiante hará lo siguiente: - Decir que los seres vivos necesitan aire, comida y agua para sobrevivir. - Entender que las cosas que usamos pueden estar hechas de cosas que se encuentran en el entorno. - Emparejar artículos simples utilizados por las personas con su recurso natural (por ejemplo, leche con vaca, madera para construir con árbol, lana con oveja). - Entender que los recursos naturales son materiales que provienen del medio ambiente y son utilizados por las personas. - Discutir y usar elementos naturales recolectados del entorno inmediato. - Etiquetar las necesidades humanas como aire, comida, agua, refugio, ropa.	El adulto hará lo siguiente: - Proporcionar seres vivos en el aula que los niños cuiden activamente (por ejemplo, plantas no tóxicas, mascota del aula). - Discutir explícitamente lo que los seres vivos necesitan para sobrevivir. - Utilizar textos, incluyendo medios digitales, para explorar cómo los recursos naturales se convierten en artículos que las personas utilizan para sobrevivir. - Establecer conexiones para los niños entre los elementos utilizados en el aula/casa y los recursos de los que provienen. - Involucrarse en la jardinería y utiliza los alimentos cultivados para las comidas y bocadillos. - Recolectar y utilizar agua lluvia dentro del aula. - Explícitamente utilizar "recurso natural" y definirlo usando términos que los niños entenderán. - Utilizar textos, incluido el medio digital, para explorar cómo los recursos naturales se convierten en elementos que las personas utilizan para sobrevivir. - Involucrar a los niños en discusiones sobre las necesidades humanas.

SOSTENIBILIDAD Y ADMINISTRACIÓN

3.4 PK.D: Participar en actividades que reduzcan el impacto de los humanos en el medio ambiente local.

Ideas principales	Conceptos y Competencias	Prácticas de apoyo
Las cosas que las personas hacen impactan el mundo que las rodea. Las personas pueden tomar decisiones que reduzcan esos impactos.	El estudiante hará lo siguiente: - Identifica cómo la basura puede tener un impacto negativo en el medio ambiente. - Participar en experimentos que muestran cómo la basura puede impactar el medio ambiente. - Identificar formas en que se debe manejar la basura. - Clasificar los residuos en aquellas cosas que se pueden reciclar y aquellas cosas que no se pueden reciclar. - Practicar el reciclaje como parte de la rutina del aula.	El adulto hará lo siguiente: - Crear experimentos sobre el impacto de la basura en el medio ambiente. - Mostrar imágenes y videos sobre el impacto de varios tipos de contaminación en el medio ambiente. - Modelar y fomentar la limpieza de basura encontrada en el entorno inmediato. - Proporcionar contenedores de reciclaje para que los niños los usen. - Fomentar "reducir, reutilizar y reciclar" dentro del aula.

3.5 Tecnología e Ingeniería

GRANDES IDEAS: La tecnología impacta la vida diaria y puede ser utilizada como una herramienta para explorar y comprender el mundo, así como para comunicarse entre sí. Los medios (por ejemplo, música, libros, mapas, programación de TV, periódicos, revistas, películas, Internet, aplicaciones, publicidad) construidos con la tecnología disponible transmiten un mensaje que puede ser leído, interpretado y evaluado.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Cómo elijo la tecnología correcta para una tarea? ¿Puedo usar varias tecnologías de manera adecuada? ¿Cómo leo, interpreto y evalúo los medios?

APLICACIÓN, MANTENIMIENTO Y EVALUACIÓN DE PRODUCTOS Y SISTEMAS TECNOLÓGICOS

3.5 PK.A: Identificar y usar símbolos cotidianos.

Ideas principales	Conceptos y competencias	Prácticas de apoyo
Los diseños pueden ser transmitidos a través de bocetos, dibujos o modelos físicos. Estas presentaciones son útiles para comunicar ideas para las soluciones de un problema. <i>Referencia 9.1.V PK.E</i>	El estudiante hará lo siguiente: - Etiquetar símbolos que incluyen señales de tránsito, símbolos para personas con discapacidades e íconos en una pantalla. - Utilizar símbolos para representar o comunicar una idea o una solución a un problema.	El adulto hará lo siguiente: - Proporcionar oportunidades para explorar diferentes símbolos cotidianos en el aula y en el entorno escolar. - Describe ejemplos de símbolos y sus significados.

3.5 PK.C: Identificar varias tecnologías utilizadas en la vida cotidiana.

Ideas principales	Conceptos y Competencias	Prácticas de apoyo
La tecnología impacta la vida diaria y se puede usar como una herramienta para entender el mundo y comunicarse con los demás.	El estudiante hará lo siguiente: - Etiquetar la tecnología con el vocabulario apropiado al usarla o mostrarla (por ejemplo, teléfono, teléfono celular, computadora, TV, cámara, tableta, lector de libros electrónicos, pizarra inteligente). - Discutir experiencias personales con la tecnología.	El adulto hará lo siguiente: - Proporcionar equipos tecnológicos que los niños puedan usar de forma independiente o con el apoyo de un adulto. - Mostrar imágenes que reflejen la tecnología en uso. - Utilizar términos adecuados para la tecnología y discute cómo se puede usar cada uno.

3.5 PK.E: Explicar los efectos útiles y dañinos de la tecnología.

Ideas principales	Conceptos y Competencias	Prácticas de apoyo
El uso de la tecnología impacta a los humanos y al medio ambiente.	El estudiante hará lo siguiente: - Etiquetar la tecnología con el vocabulario apropiado cuando se use o se muestre (por ejemplo, teléfono, teléfono celular, computadora, TV, cámara, tableta, lector de e-books, pizarra inteligente). - Discutir experiencias personales con la tecnología. - Identificar cómo la tecnología afecta la vida diaria. - Describir diferentes tipos de tecnología. - Discute cómo el uso de la tecnología podría ser útil o perjudicial.	El adulto hará lo siguiente: - Proporcionar ejemplos de tecnología y cómo impacta a los humanos y al medio ambiente. - Crear gráficos para ilustrar la diferencia entre los usos útiles y perjudiciales de la tecnología.

3.5 PK.K: Usar herramientas de manera segura para completar tareas.

Ideas principales	Conceptos y competencias	Prácticas de apoyo
Las herramientas se pueden usar para lograr una tarea. Las herramientas son cualquier cosa utilizada para extender la capacidad humana, también conocidas como tecnología.	El estudiante hará lo siguiente: - Identificar diferentes herramientas. - Utilizar herramientas para el propósito para el cual fueron diseñadas. - Hablar de las maneras en que se pueden usar herramientas de forma segura. - Seguir las reglas establecidas (p. ej., límite de tiempo, manipulación cuidadosa, guardado) al usar herramientas. - Elegir herramientas apropiadas para la tarea identificada.	El adulto hará lo siguiente: - Proporcionar herramientas que los niños puedan usar de forma independiente o con la ayuda de un adulto (ej. Tijeras, crayones, marcadores, computadoras, tabletas, etc.). - Analizar el propósito previsto de varias herramientas. - Establecer reglas para el uso de herramientas usando la participación de los niños y ser consistente al aplicar las reglas. - Durante las discusiones en clase, identificar herramientas digitales que podrían ayudar a los alumnos a averiguar más. - Emplear herramientas digitales disponibles para mejorar la enseñanza/ el aprendizaje, fomentando la colaboración y la interacción entre adultos y niños, así como entre iguales.

DISEÑO Y PENSAMIENTO DE DISEÑO EN LA EDUCACIÓN EN TECNOLOGÍA E INGENIERÍA

3.5 PK.M: Demostración de habilidades esenciales del proceso de diseño de ingeniería.

Ideas principales	Conceptos y Competencias	Prácticas de apoyo
El proceso de diseño de ingeniería tiene pasos que deben seguirse.	El estudiante hará lo siguiente: - Identificar los pasos del proceso de diseño de ingeniería (Preguntar, Imaginar, Planificar, Crear, Mejorar). - Participar en actividades que utilizan los pasos del proceso de diseño de ingeniería. - Preguntar – Definir el problema. - Imaginar – Lluvia de ideas sobre posibles soluciones. - Planificar-Investigar ideas y explorar posibilidades. Establecer criterios y restricciones. Considerar soluciones alternativas y seleccionar un enfoque. - Crear – Desarrollar una propuesta de diseño. Hacer o modelar un prototipo. Probar y evaluar. - Mejorar – Refinar el diseño, crear la solución, comunicar los resultados.	El adulto hará lo siguiente: - Brindar oportunidades a los estudiantes para que utilicen el proceso de diseño de ingeniería. - Enseñar los pasos del proceso de diseño de ingeniería. - Aprovechar la curiosidad natural de los estudiantes para iniciar y guiar el uso del proceso de diseño de ingeniería. - Preguntar - Responden a las preguntas que hacen los estudiantes y pueden distinguir cuándo aprovechar las oportunidades para participar en el proceso de diseño. - Imaginar – Involucra a los estudiantes en oportunidades de lluvia de ideas y evita juzgar las ideas. - Planificar – Animar a los estudiantes a investigar sus ideas y hacer preguntas de “¿qué pasaría si?”. Proporcionar materiales para la representación del plan. - Crear – Proporcionar materiales. - Mejorar – Hacer preguntas abiertas y proporcionar oportunidades para que los estudiantes reflexionen.

3.5 PK.N: Participar en investigaciones simples para determinar cómo funcionan las cosas.

Ideas principales	Conceptos y competencias	Prácticas de apoyo
Hacer preguntas, escuchar, discutir y probar predicciones ayudan a entender cómo funcionan las cosas.	El estudiante hará lo siguiente: - Involucrarse es escuchar, cuestionar y discutir. - Hacer preguntas sobre cómo funcionan las cosas. - Observar y discutir cómo funcionan las cosas. - Desmontar las cosas y volver a juntarlas.	El adulto hará lo siguiente: - Sé receptivo a las preguntas que hacen los estudiantes. - Facilitar oportunidades que permitan a los estudiantes explorar de manera segura cómo funcionan las cosas. - Proveer recursos como libros y medios digitales que exploren cómo funcionan las cosas.

3.5 PK.S: Aplicar conceptos, principios y procesos de diseño a través del juego y la exploración.

Ideas principales	Conceptos y Competencias	Prácticas de apoyo
Siempre hay más de una solución posible a un problema. El juego y la exploración son importantes para probar múltiples soluciones.	<i>Referencia 3.5.PK.M</i> <i>Referencia AL1.PK.A, AL2.PK.C, AL3.PK.B, AL3.PK.C, AL4.PK.C.</i>	<i>Referencia 3.5.PK.M</i> <i>Referencia AL1.PK.A, AL2.PK.C, AL3.PK.B, AL3.PK.C, AL4.PK.C.</i>

INTEGRACIÓN DE CONOCIMIENTOS, TECNOLOGÍAS Y PRÁCTICAS

3.5 PK.X: Desarrollar un plan para completar una tarea.

Ideas principales	Conceptos y Competencias	Prácticas de Apoyo
Las tareas se pueden dividir en pasos y completar una a la vez.	<i>Referencia AL2.PK.B</i>	<i>Referencia AL2.PK.B</i>

NATURALEZA Y CARACTERÍSTICAS DE LA TECNOLOGÍA Y LA INGENIERÍA

3.5 PK.CC: Discutir los roles de los científicos, ingenieros, tecnólogos y otros que trabajan con tecnología.

Ideas principales	Conceptos y Competencias	Prácticas de apoyo
Hay muchas carreras que utilizan tecnología.	El estudiante hará lo siguiente: - Actuar roles de científicos, ingenieros, tecnólogos y otros que trabajan con tecnología. - Examinar y explorar diferentes carreras y discutir las similitudes y diferencias en la forma en que esas carreras utilizan la tecnología.	El adulto hará lo siguiente: - Leer libros, tanto de ficción como de no ficción, que describen los trabajos de las personas. - Invitar a científicos, ingenieros y tecnólogos a la clase para hablar sobre sus trabajos. - Organizar excursiones. - Agrega accesorios y ropa a las áreas de juego que representen a científicos, ingenieros, tecnólogos y otros que trabajan con tecnología. - Describir diferentes carreras y explicar cómo estas carreras utilizan la tecnología. - Proporcione ejemplos de cómo personas con diferentes especialidades pueden colaborar para diseñar, crear, construir y probar un producto o sistema.



Glosario del Pensamiento Científico

Característica – Una característica o cualidad que pertenece típicamente a una persona, lugar o cosa y sirve para identificarlo.

Clima – Las condiciones meteorológicas que prevalecen en un área en general o durante un largo período.

Energía – La capacidad de un cuerpo o sistema para realizar trabajo.

Flujo de energía – El flujo de energía es la forma en que la energía se desplaza a través de circuitos o una cadena alimentaria.

Experimento – Una prueba realizada para aprender algo o para descubrir si algo funciona o es verdadero.

Hecho – Información que ha sido verificada objetivamente.

Fuerza – Fuerza o energía como un atributo de la acción o el movimiento físico.

Forma – La forma o configuración visible de algo.

Función – Una actividad o propósito natural para o destinado a una persona o cosa.

Hipótesis – Una afirmación sujeta a verificación o prueba como una premisa a partir de la cual se extrae una conclusión.

Consulta – Un proceso sistemático para utilizar conocimientos y habilidades para adquirir y aplicar nuevos conocimientos.

Investigación – La acción de investigar algo o a alguien; examen formal o sistemático.

Ciclo de Vida – La serie de cambios en la vida de un organismo, incluyendo la reproducción.

Materia – La sustancia o sustancias de las cuales consiste o está compuesta cualquier objeto físico.

Modelo – Una descripción, analogía o representación de algo que nos ayuda a entenderlo mejor (por ejemplo, un modelo físico, un modelo conceptual, un modelo matemático).

Movimiento – La acción o el proceso de moverse o ser movido.

Organismo – Un animal, planta o forma de vida unicelular individual.

Patrones – Procesos repetidos que se exhiben de diversas maneras; frecuencias identificables del elemento y/o la forma.

Predicción – Declarar o indicar de antemano; especialmente prever en base a la observación, experiencia o razón científica.

Propiedades – La característica que se puede utilizar para describir un objeto o sustancia.

Ciencia – Búsqueda de comprensión del mundo natural mediante la indagación y la experimentación.

Científico – Una persona que está estudiando o tiene conocimientos expertos de una o más de las ciencias naturales o físicas.

Especie – Un grupo de organismos individuales que son capaces de cruzarse para producir descendencia fértil en la naturaleza.

Sustancias – Cualquier tipo de materia o material.

Sistema – Un grupo de objetos relacionados que trabajan juntos para lograr un resultado deseado.

Temperatura – El grado o la intensidad de calor presente en una sustancia u objeto, especialmente expresado según una escala comparativa y mostrado por un termómetro o percibido por el tacto.

Glosario de Medio Ambiente y Ecología

Adaptación – Características especiales y heredadas que ayudan a un organismo a sobrevivir en su entorno y que se desarrollan a lo largo del tiempo.

Ecosistema – Una comunidad biológica de organismos interactuantes y su entorno físico.

Basura – Materiales de desecho arrojados descuidadamente o depositados accidentalmente en un lugar inapropiado. Arrojar basura es contra la ley.

Recursos Naturales – Esos materiales en bruto suministrados por la Tierra y sus procesos. Los recursos naturales incluyen nutrientes, minerales, agua, plantas, animales, etc.

Recursos no renovables – Materiales naturales como petróleo, gas, carbón, etc. que se consideran agotables debido a su escasez, el gran tiempo requerido para su formación o su rápida disminución.

Contaminación – Sustancias perjudiciales depositadas en el aire, el agua o la tierra, que conducen a un estado de suciedad, impureza o insalubridad.

Reciclar# – Hacer materiales como vidrio, aluminio, papel, acero y plástico en nuevos productos.

Reducir – Disminuir la cantidad de desechos que producimos comprando solo lo que necesitamos, evitando productos desechables y comprando productos que no estén sobreempaquados.

Recurso renovable# – Un recurso que ocurre naturalmente y que tiene la capacidad de ser reabastecido a través de procesos naturales; el sol, el viento, los árboles y los animales son recursos renovables.

Reutilizar – Para extender la vida de un artículo utilizándolo de nuevo, reparándolo o creando nuevos usos para él.

Sostenible – Conservar un equilibrio ecológico evitando el agotamiento de los recursos naturales.

Gestión de Residuos # – La recolección, transporte, procesamiento, reciclaje, o eliminación y monitoreo de materiales de desecho.

Glosario de Tecnología e Ingeniería

Solución de Diseño – El proceso de crear un plano o plan detallado para la implementación de una solución específica a un problema o desafío.

Ingeniero – Un ingeniero concibe, diseña y crea equipos o procesos para resolver problemas económicos, ambientales o sociales.

Proceso de Diseño de Ingeniería – El proceso es un conjunto de pasos que nos guían - o a cualquier ingeniero profesional, científico o matemático - a través de la resolución de un problema.

Tecnólogo – Un experto en tecnología moderna, especialmente en tecnología relacionada con una actividad o industria particular.

Tecnología e Ingeniería# #- El estudio disciplinario combinado del mundo diseñado por el ser humano, cuyo objetivo es desarrollar individuos con un amplio conocimiento y capacidades que vean las interacciones entre la tecnología, la ingeniería y la sociedad, y que puedan usar, crear y evaluar tecnologías actuales y emergentes.

Herramientas – Cualquier cosa utilizada para extender la capacidad humana también se refiere como tecnología.

STEELS Hub: STEELS Standards - SAS (pdesas.org) una-visión-general-de-los-estándares-desarrollados-por-el-estado-para-la-literacidad-tecnológica-y-de-ingeniería-otra (5).pdf



Pensamiento de las Ciencias sociales

Cómo conectarse con las comunidades

- 5.1 Educación cívica y gobierno – Principios y documentos del gobierno
- 5.2 Educación cívica y gobierno – Derechos y responsabilidades de la ciudadanía
- 6.1 Economía – Escasez y opciones
- 6.3 Economía – Funciones del gobierno
- 6.5 Economía – Ingresos, utilidades, y riqueza
- 7.1 Geografía – Conocimientos básicos de geografía
- 7.2 Geografía – Características físicas de lugares y regiones
- 8.1 Historia – Análisis histórico y desarrollo de habilidades

Aulas incluyentes

Las aulas de los primeros años de la infancia deberán ser incluyentes, donde los niños con discapacidades y retardo del desarrollo disfruten aprendiendo experiencias junto a sus pares, generalmente en desarrollo.

Cuando las profesoras, los especialistas, y las familias trabajan juntos para entender y adaptar las estrategias, materiales, y/o entorno de enseñanza a las necesidades únicas de los niños, cada niño podrá experimentar el éxito. Los adultos deberán celebrar los logros de los niños y apreciar lo que éstos pueden aprender y hacer.



El fundamento de las ciencias sociales, economía, historia y el funcionamiento del gobierno comienzan con las experiencias personales de los niños y la comprensión inicial de sí mismos en relación con sus familias, hogares y escuelas. Gradualmente, los alumnos amplían su entendimiento

para incluir comunidades y un mundo más grande. A medida que

crece su percepción, amplían este alcance para entender la forma en que los sistemas funcionan en conjunto. Los adultos facilitan el desarrollo de la habilidad de los estudios sociales de los niños cuando los ayudan a participar activamente en investigaciones para construir el conocimiento y el entendimiento.

Educación cívica y gobierno

GRANDES IDEAS: Aprender a ser un buen ciudadano le ayuda a uno a contribuir a la sociedad de un modo importante.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Qué reglas y consecuencias son importantes? ¿Puedo identificar algunos símbolos estadounidenses?

5.1 PRINCIPIOS Y DOCUMENTOS DEL GOBIERNO

A. ESTADO DE DERECHO

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
5.1 PK.A Establecer reglas y sus consecuencias.	El alumno: - Describirá las reglas del salón de clases. - Explicará una consecuencia por romper una regla del salón de clases.	El adulto: - Hablará de las reglas con los niños. - Explicará el objetivo de las reglas (seguridad, respeto). - Comenzará a introducir juegos que tengan reglas. - Leerá libros (ficticios y no ficticios) que apoyen el acatamiento de las reglas. - Crearé una gráfica de reglas para la clase.

F. SÍMBOLOS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
5.1 PK.F Identificar símbolos estadounidenses básicos. (p.ej., bandera de EE.UU.)	El alumno: - Identificará imágenes, dibujos u objetos que son símbolos de Estados Unidos. - Identificará la bandera estadounidense. - Reproducirá la bandera estadounidense usando materiales de arte.	El adulto: - Exhibirá la bandera estadounidense en el aula. - Exhibirá dibujos de símbolos estadounidenses. - Leerá libros que se refieren a los símbolos de Estados Unidos. - Hablará sobre los días festivos que se relacionan con los Estados Unidos.

5.2 DERECHOS Y RESPONSABILIDADES DE LA CIUDADANÍA

A. DERECHOS CÍVICOS Y RESPONSABILIDADES

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
5.2 PK.A Identificar la auto afiliación de un grupo como la clase o la familia.	El alumno: - Mostrará conciencia de su rol como miembro de un grupo. - Participará en actividades de toma de decisiones en grupo. - Participará en las responsabilidades de la familia y el aula. - Hablará sobre las responsabilidades en el hogar. - Trabjará en cooperación con otros niños para lograr un resultado.	El adulto: - Hablará con los niños sobre sus familias. - Crearé una tabla con una lista de los miembros de la familia y el trabajo que cada persona hace para ayudar a la familia. - Hará participar a los niños en reuniones y toma de decisiones de la clase. - Proporcionará a los niños trabajos y responsabilidades de la clase. - Les dará a hacer actividades que requieran jugar en cooperación.

B. CONFLICTO Y RESOLUCIÓN

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
5.2 PK.B Identificar un problema y hablar de posibles soluciones con la ayuda de un adulto. <i>*Consulte también 16.2 PK.D.</i>	El alumno: - Identificará una o dos soluciones para un problema. - Intentará solucionar un conflicto con un compañero. - Trabjará con un compañero para desarrollar una solución para un problema. (p.ej., modos de compartir la plastilina cuando no haya suficiente) - Sugerirá soluciones simples para los conflictos que más a menudo se basan en las propias necesidades y deseos.	El adulto: - Observará y animará los intentos de los niños de solucionar sus propios problemas. - Proveeré retroalimentación para las soluciones que se intentaron. - Reforzará las soluciones que han sido acertadas. - Llevaré a cabo reuniones de grupo para hablar de las formas de solucionar los problemas o conflictos de la clase

C. LIDERAZGO Y SERVICIO PÚBLICO

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
Comenzando a ... Identificar proyectos/ actividades de aula que apoyen el liderazgo y el servicio.	El alumno: - Mostrará interés por las oportunidades de liderazgo. - Elegirá a un líder para un proyecto del aula. - Pedirá ser el líder operativo. - Solicitará ayudar a la profesora.	El adulto: - Ejemplificará las habilidades de mando positivas. - Proporcionará retroalimentación positiva cuando los niños asuman roles de mando. - Leerá libros sobre personas que son líderes.

5.3 CÓMO FUNCIONA EL GOBIERNO

C. SERVICIOS DEL GOBIERNO

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
5.3 PK.C Identificar a los trabajadores de la comunidad a través de sus uniformes y equipo.	El alumno: - Hará corresponder las descripciones del trabajo de las personas en una comunidad con imágenes que ilustren el trabajo. - Representará roles de los trabajadores de la comunidad en la representación teatral. - Transmitirá experiencias personales al describir el trabajo que hacen los trabajadores de la comunidad.	El adulto: - Leerá libros, ficticios y no ficticios, que describan los trabajos de las personas. - Invitará al aula a los trabajadores de la comunidad para que hablen de su trabajos. - Organizará excursiones escolares a la estación de bomberos, comisaría, y otros sitios de la comunidad. - Incluirá utilerías y ropa de los trabajadores de la comunidad en las áreas de juego.

F. LOS CONFLICTOS Y EL SISTEMA JUDICIAL

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
5.3 PK.F Identificar comportamientos apropiados para los ciudadanos responsables de las aulas.	El alumno: - Usará voz baja mientras se halle bajo techo; y voz alta cuando se halle al aire libre. - Cooperará tanto en actividades de grupos grandes como en grupos pequeños dirigidas por un adulto. - Seguirá las reglas y las rutinas del aula. - Responderá con empatía a quienes estén disgustados. - Reconocerá cuando alguien necesite ayuda y ofrecerá asistencia. - Respetará los intentos de otros de realizar tareas independientemente.	El adulto: - Hablará de lo que significa ser un ciudadano responsable del salón de clases. - Ejemplificará el comportamiento responsable. - Proporcionará reglas y expectativas firmes para el entorno del aula. - Animará a los pares a ayudarse entre sí más que ofrecer la ayuda adulta, según corresponda. - Leerá y hablará de los libros sobre empatía. - Ofrecerá retroalimentación específica sobre el esfuerzo de los niños de ser ciudadanos responsables.



Economía

GRANDES IDEAS: El dinero puede ser usado para comprar bienes y servicios, o puede ser ahorrado. La gente toma decisiones sobre cómo gastar el dinero con base en diferentes influencias.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Cómo puedo usar el dinero? ¿Qué influye en las decisiones que tomo con respecto a gastar lo que he ganado?

6.1 ESCASEZ Y OPCIONES

A. ESCASEZ Y OPCIONES

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
Comenzando a... Identificar cómo la escasez influye en las opciones.	El alumno: - Entenderá que algunos recursos son limitados. - Notará cuando los materiales se estén agotando. (p.ej., “necesitamos más papel en el área de arte”) - Ofrecerá compartir sus materiales cuando los materiales estén escasos. (p.ej., una espátula en la mesa sensorial) - Mostrará preferencia por un material/centro, pero elegirá un material/centro diferente cuando los materiales estén escasos o el centro esté lleno.	El adulto: - Hablará sobre cómo resolver situaciones cuando no hay suficientes materiales necesarios para trabajar. - Usará las lluvias de ideas en el aula para obtener los recursos que están limitados. (p.ej., papel para el arte, madera para el área de construcción)

B. RECURSOS LIMITADOS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
Comenzando a... Identificar lo que la familia quiere y necesita.	El alumno: - Identificará lo que la gente necesita para sobrevivir. - Demostrará conciencia de sus propias preferencias. - Identificará sus deseos personales.	El adulto: - Hará participar a los niños en debates acerca de las necesidades humanas. - Animará a los niños a hablar de sus preferencias. - Distinguirá explícitamente entre necesitar y querer.

D. INCENTIVOS Y OPCIÓN

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
6.1 PK.D Identificar una opción basada en el interés individual.	El alumno: - Tomará una decisión y explicará la razón de su elección. - Expresará su razón de elegir jugar en un centro en particular que muestre interés en materiales o en personas específicas.	El adulto: - Ofrecerá la oportunidad de tomar decisiones y elegir opciones. (p.ej., crear un sistema de cupones donde los niños recopilen vales que puedan ser comercializados, eligiendo qué vales poner prioritariamente en las opciones proporcionadas). - Permitirá que los niños elijan sus propias opciones durante la hora del centro de aprendizaje y preguntará por qué los niños han elegido un centro particular. - Compartirá el entusiasmo y describirá el interés del niño. (p.ej., “veo que hoy elegiste componentes básicos otra vez; deben gustarte mucho los bloques”)

6.2 MERCADOS Y SISTEMAS ECONÓMICOS

C. PUBLICIDAD Y MEDIOS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
Comenzando a... Identificar la publicidad que nos anima a comprar cosas.	El alumno: - Reconocerá logotipos (impresos ambientales) de negocios locales. - Hablará de la publicidad. (p.ej., radio, impresos, TV)	El adulto: - Hablará de lo que son los anuncios y cómo envían el mensaje. - Hablará y pondrá ejemplos de una variedad de anuncios. - Animará a los niños a compartir la publicidad de los productos que ellos quieren o necesitan. - Conducirá un experimento usando productos similares con diferente publicidad (p.ej., uno usa un personaje conocido) a fin de provocar un debate sobre la influencia de la publicidad.

D. INCENTIVOS Y OPCIÓN

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
6.2 PK.D Explicar cómo se usa el dinero.	El alumno: - Identificará que el dinero se usa para comprar cosas. - Declarará que el dinero puede ser ahorrado. - Usará dinero de juguete mientras participa en actividades de representación teatral. - Practicará el intercambio de dinero de juguete por mercancías.	El adulto:  Pondrá en escena situaciones que impliquen el uso de dinero de juguete. (p.ej., un banco, una tienda de comestibles, un restaurante)  Usará los nombres de monedas y de la moneda corriente.  Ofrecerá la oportunidad de manejar dinero real.  Introducirá el objetivo de un banco, creando oportunidades para que los niños usen la banca en sus experiencias del aula. - Crearé un sistema de vales donde los niños recopilen vales que puedan ser comercializados por provisiones o baratijas.

6.3 FUNCIONES DEL GOBIERNO

D. EL ROL DEL GOBIERNO EN EL COMERCIO INTERNACIONAL

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
6.3 PK.D Identificar productos producidos en la localidad.	El alumno: - Nombrará los artículos que vienen de las granjas, fábricas, y/o empresas dentro de la comunidad. - Hablará acerca de los productos que pueden encontrarse cerca de sus casas.	El adulto:  Invitará a empresarios locales para que compartan sus conocimientos sobre los productos que producen.  Llevará a los niños a una excursión escolar a una granja, fábrica, o negocio local y observará/hablará sobre la forma en que se hacen los productos.  Traerá productos locales para usar/mostrar en el aula.

6.5 INGRESOS, UTILIDADES, Y RIQUEZA

A. FACTORES QUE INFLUYEN EN LOS SALARIOS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
6.5 PK.A Distinguir entre trabajo y juego.	El alumno: - Responderá que los adultos trabajan para ganar dinero. - Relatará que el trabajo implica realizar una actividad que es elegida y dirigida por alguien más, y tiene un objetivo específico. - Relatará que el juego es una actividad autoseleccionada que puede tener o no tener un objetivo específico.	El adulto:  Proporcionará muchas oportunidades para que los niños jueguen con materiales sin un propósito predeterminado. - A lo largo del día, proporcionará actividades dirigidas tanto por el niño como por la profesora. - Hablará acerca de que la gente realiza muchos diferentes tipos de trabajos para ganar dinero. - Compartirá aficiones personales e intereses.

C. TIPOS DE NEGOCIOS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
6.5 PK.A Identificar los negocios locales.	El alumno: - Participará en una dramatización relacionada con un negocio local. (p.ej., tienda de animales, peluquería, restaurante) - Describirá a dónde van los clientes para adquirir mercancías o servicios específicos. (p.ej., alimentos comprados en la tienda de comestibles; martillo y clavos comprados en la ferretería)	El adulto:  Invitará a expertos locales (p.ej., dueños de comercios o trabajadores) para que visiten el aula y compartan sus conocimientos sobre el servicio o las mercancías que venden o producen.  Hará una excursión escolar o un viaje virtual a un negocio local.  Dará un paseo alrededor de la vecindad para identificar los negocios de la comunidad. - Proporcionará materiales de los negocios locales durante la representación teatral.

Geografía

GRANDES IDEAS: Los lugares pueden ser representados usando una variedad de herramientas.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Qué herramientas me ayudan a entender la ubicación de los sitios y las cosas? ¿Cómo puedo representar la ubicación de los sitios y las cosas?

7.1 CONOCIMIENTOS BÁSICOS DE GEOGRAFÍA

A. HERRAMIENTAS GEOGRÁFICAS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
7.1 PK.A Explicar cómo es que un mapa sea una representación de sitios.	El alumno: • Usará un mapa simple. • Usará los materiales que haya disponibles (p.ej., bloques) para representar edificios, caminos o casas. • Durante el juego, incluirá representaciones de caminos, cuerpos de agua y edificios. • Hablará de las herramientas que se usan para localizar sitios. • Usará el término “mapa”.	El adulto: •  Mostrará y hablará de los propósitos de diversas herramientas que sirven para localizar sitios. (p.ej., mapas, globos terrestres, cartas de evacuación) •  Hablará acerca de los dispositivos digitales que nos ayudan a llevarnos de un lugar al otro. (p.ej., GPS) • Hablará sobre cómo llegar de un sitio a otro. • Hará participar a los niños en escenarios de juego que usan mapas simples. (p.ej., búsqueda del tesoro, búsqueda del tesoro del pirata)

B. UBICACIÓN DE SITIOS Y REGIONES

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
Comenzando a ... Describir la ubicación de sitios en la casa, escuela, y comunidad para tener un entendimiento de la ubicación relativa.	El alumno: • Describirá la ubicación de artículos/áreas en el aula y áreas de la casa. • Usará la direccionalidad, el tamaño y la posición (p.ej., izquierdo, derecho, primero, último, pequeño, grande, parte superior, parte inferior) para describir la ubicación. • Colocará imágenes de artículos comunes de la casa en las habitaciones correspondientes a la distribución de una planta. • Escuchará las instrucciones y recogerá los artículos.	El adulto: • Animará a los niños a moverse de varios modos (p.ej., trepar, saltar y rodar) de modo que experimenten su posición en el espacio. • Señalará dónde se localizan las cosas. • Usará izquierda y derecha y otros términos direccionales. • Pedirá a los niños que describan dónde se ubican algunos artículos específicos en el aula, en la escuela, y en la casa.

7.2 CARACTERÍSTICAS FÍSICAS DE LUGARES Y REGIONES

A. CARACTERÍSTICAS FÍSICAS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
7.2 PK.A Describir las características de su hogar a fin de adquirir una comprensión de las características físicas.	El alumno: • Describirá características simples de su casa. (p.ej., el tipo de vivienda, dónde se localiza, lo que hay cerca) • Identificará sitios que le son familiares en la vecindad. • Describirá características simples de las estructuras de las empresas o de la comunidad. (p.ej., el tipo de vivienda, dónde se localiza, lo que hay cerca)	El adulto: • Pedirá a los niños que describan su casa y lo que hay cerca de ella. • Comparará tipos de casas. • Hablará sobre el término “dirección”. • Hará preguntas a los niños sobre qué sitios visitan en su comunidad. • Mostrará y hablará de imágenes de los negocios locales dentro de las cercanías. • Hará que los niños indaguen basándose en un proyecto sobre su comunidad.

Historia

GRANDES IDEAS: Las experiencias pasadas y las ideas nos ayudan a darle sentido al mundo.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿En qué formas pueden ser puestos en secuencia los eventos? ¿Cómo uso las experiencias y eventos pasados para entender el presente?

8.1 ANÁLISIS HISTÓRICO Y DESARROLLO DE HABILIDADES

A. CONTINUIDAD Y CAMBIO CON EL PASO DEL TIEMPO

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
8.1 PK.A Identificar una secuencia de eventos a lo largo de un día.	El alumno: • Demostrará que entiende el pasado, el presente, y el futuro. (p.ej., hoy es __, ayer fue __, y mañana será __, recordará información del pasado inmediato, imágenes en secuencia de sí mismo desde el nacimiento hasta el presente) • Describirá la rutina diaria. (p.ej., qué pasa primero, antes del almuerzo, después del almuerzo, al final del día) • Mostrará anticipación de los eventos programados con regularidad. • Usará palabras para describir el tiempo. (p.ej., ayer, hoy, mañana, en punto)	El adulto: • Hablará sobre lo que pasa durante el día y la semana. • Usará explícitamente la terminología para etiquetar eventos y rutinas. (p.ej., hoy, mañana, ayer, siguiente, más tarde, hace mucho) • Establecerá y mantendrá una rutina constante. • Pedirá a los niños que recuerden lo que pasó anoche o ayer. • Exhibirá un cuadro del horario de la rutina diaria. • Usará calendarios para hablar sobre lo que pasó en el pasado y lo que pasará en el futuro. • Dará acceso a relojes de pared, temporizadores y relojes de pulsera. • Se ocupará de actividades intergeneracionales. (p.ej., visitar el cuarto de los infantes, tener la visita de los abuelos)

C. INVESTIGACIÓN

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
8.1 PK.C Entender que la información proviene de muchas fuentes, como libros, computadoras, y periódicos.	El alumno: • Dará nombre a los tipos de medios y qué información se puede adquirir de ellos. (p.ej., recetas de un libro de cocina, precios de un anuncio) • Localizará la información sobre temas identificados usando algunos medios. (p.ej., música, libros, mapas, programación de TV, periódicos, revistas, películas, Internet, aplicaciones, publicidad)	El adulto: • Proveerá una variedad de recursos sobre temas que interesan a los niños. (p.ej., libros, imágenes, objetos auténticos) • Ejemplificará el uso de los recursos para conseguir información. • Apoyará a los niños (p.ej., les hará preguntas, los animará a pensar) mientras estos trabajan en un proyecto basado en la investigación. • Hablará de los recursos que usamos para obtener información específica. (p.ej., recetas de un libro de cocina, precios de un anuncio)



Glosario del pensamiento de las ciencias sociales

EDUCACIÓN CÍVICA Y GOBIERNO

Autoridad—Derecho de controlar o dirigir las acciones de otros, legitimado por la ley, moralidad, costumbre o consentimiento.

Ciudadano—Miembro de una sociedad política que, por lo tanto, debe lealtad y tiene derecho a la protección del gobierno.

Derechos cívicos—Los derechos que pertenecen a un individuo en virtud de ciudadanía.

Comunidad—Un grupo de personas que comparte una herencia social, histórica, regional o cultural en común.

Conflicto—Incompatibilidad inherente entre dos o más personas o dos o más opciones.

Resolución de conflictos—Proceso mediante el cual son solucionados los problemas que surgen a partir de un desacuerdo o choque entre ideas, principios, o personas.

País—Las fronteras o divisiones políticas aceptables o reconocidas en todo el mundo.

Proceso de toma de decisiones—Un método organizado para tomar decisiones.

Gobierno—Instituciones y procedimientos a través de los cuales se rige un territorio y su pueblo.

Ley—El sistema de reglas que un país o comunidad en particular reconocen como la regulación de las acciones de sus miembros.

Liderazgo—Estado o condición de uno que guía o gobierna.

Servicio público—Servicio comunitario; un servicio que es realizado a beneficio del público.

Estado—Una república; una nación; un poder civil.

ECONOMÍA

Servidores de una comunidad—Cualquier grupo o individuo que desempeña un papel en la comunidad como son los doctores, enfermeras, dentistas, profesores, padres, bomberos, policías, recolectores de basura, oficiales del control de animales.

Competencia—La rivalidad entre las personas y/o empresas por los recursos y/o los consumidores.

Consumidor—Uno que compra o alquila bienes o servicios y los usa.

Costo—Lo que se da cuando se hace una elección monetaria y/o no monetaria.

Demanda—Las diferentes cantidades de un recurso, bien o servicio que los compradores potenciales están dispuestos y son capaces de comprar a varios precios durante un periodo específico de tiempo.

Bienes—Objetos que pueden satisfacer los deseos de la gente.

Familia—Grupo de personas que viven juntas bajo un mismo techo; un grupo de individuos cuyas decisiones económicas están interrelacionadas.

Dinero—Un medio de cambio.

Recurso natural—Algo que se encuentra en la naturaleza que puede ser usado para producir un producto (p.ej., tierra, agua, carbón).

Precio—Cantidad que la gente paga a cambio de un bien o servicio particular.

Productor—Uno que fabrica bienes.

Ganancia—Ingreso total menos costos totales.

Escasez—Una cantidad pequeña e inadecuada.

Servicios—Acciones que tienen valor para otros.

Demanda—Las diferentes cantidades de un recurso, bien o servicio que los vendedores potenciales están dispuestos y son capaces de vender a varios precios durante un periodo específico de tiempo.

Salario—Un pago regular fijo que un empleador paga generalmente sobre una base diaria o semanal.

Necesidades—Deseos que pueden ser satisfechos al consumir bienes, servicios o actividades de ocio.

GEOGRAFÍA

Clima—Patrones y tendencias a largo plazo de los elementos meteorológicos y condiciones atmosféricas.

Cultura—La forma de vida de un grupo de personas, la cual incluye las costumbres, creencias, artes, instituciones y visión del mundo. La cultura se adquiere a través de muchos medios y siempre está cambiando.

Medio ambiente—Todo en y sobre la superficie de la Tierra y su atmósfera dentro de las cuales existen organismos, comunidades, u objetos.

Herramientas geográficas—Herramientas usadas por los geógrafos para organizar e interpretar la información. Las herramientas van desde las muy simples (mapas y globos) hasta las más complejas (sistemas de información geográfica, pirámides demográficas, imágenes de satélite, y gráficos del clima).

Lugar—Un área con características humanas y físicas distintivas; estas características le dan significado y carácter y lo distinguen de otras áreas.

Recurso—Un aspecto del medio ambiente físico que la gente valora y usa para satisfacer la necesidad de combustible, alimento, productos industriales, o algo más de valor.

HISTORIA

Documento—Un escrito formal que proporciona información o actúa como registro de acontecimientos o arreglos.

Fuentes de medios—Diversas formas de comunicación masiva como televisión, radio, revistas, periódicos e Internet.

Pensamiento y expresión creativa

Comunicación a través de las artes

- 9.1.M Producción y desempeño – Música y movimiento
- 9.1.D Producción y desempeño – Arte dramático y representación teatral
- 9.1.V Producción y desempeño – Artes visuales
- 9.2 Contexto histórico y cultural de las obras en diversas disciplinas artísticas
- 9.3 Respuesta crítica a las obras en las disciplinas artísticas
- 9.4 Respuesta estética a las obras en diversas disciplinas artísticas

Lectoescritura de medios digitales

La lectoescritura de medios incluye capacidades que permiten a la gente analizar, evaluar, y crear mensajes en una variedad de formas. En la actualidad, los niños crecen en una era digital y se enfrentan cada vez más con nuevos tipos de medios digitales y tecnología. Algunos ejemplos actuales incluyen tabletas electrónicas, computadoras, cámaras digitales, videograbadoras, y una variedad de tecnologías auxiliares para niños con necesidades especiales. Es responsabilidad de las educadoras y familias entender que los medios digitales pueden ser una herramienta educativa valiosa cuando se usa apropiadamente. El uso adecuado de los medios no deberá sustituir a las experiencias concretas ni a las interacciones personales, pero podrán ser usados como extensión del juego y de las interacciones. Por ejemplo, las conferencias de video pueden ser usadas durante el día escolar para conectar a los padres con sus hijos. Se recomienda a las educadoras y a las familias que participen en las oportunidades de desarrollo profesional para entender el rol y



los usos educativos de los medios digitales.

El pensamiento y la expresión creativa son un componente importante en las experiencias de la enseñanza de los primeros años de la infancia de los niños. A los niños a quienes se les brinda la oportunidad de desarrollar su imaginación y creatividad a través de una variedad de medios, aprenden a expresar su individualidad en los intereses, capacidades y conocimiento. Cuando ven el trabajo de otros, los niños también aprenden a apreciar y a respetar las diferencias de las culturas y puntos de vista. La expresión creativa influye en la capacidad de crecimiento de los niños como solucionadores creativos de problemas y les proporciona perspicacia acerca del mundo que los rodea. Las profesoras deberán apoyar el aprendizaje creativo proporcionando experiencias concretas, orientadas a través de un proceso de juego que estimule a los niños a usar su imaginación y a experimentar con nuevas ideas y materiales.

9.1.M Producción y desempeño – Música y movimiento

GRANDES IDEAS: La música puede ser usada para expresar e iniciar respuestas estéticas y físicas.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Cómo puedo expresar mis pensamientos, sentimientos, e ideas a través de la música y el movimiento?

A. ELEMENTOS Y PRINCIPIOS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
9.1.M PK.A Conocer y usar los elementos y principios básicos de la música y el movimiento.	El alumno: • Practicará diferentes formas de ritmos musicales y baile. • Explorará los instrumentos de ritmo. • Usará los instrumentos de ritmo como es debido. • Participará en actividades de música y movimiento dirigidas por la profesora. • Participará en actividades de movimiento en grupo demostrando su conocimiento del espacio compartido. • Demostrará que comprende el significado de rápido, lento, voz alta y voz suave.	El adulto: • Usará explícitamente el vocabulario para elementos y principios de la música y el movimiento. (p.ej., ritmo, espacio, tiempo, tono) • Ejemplificará el uso apropiado de los instrumentos. • Llamará la atención a los diversos cambios y estilos de música a medida que los niños escuchan. • Proveerá experiencias a través de actividades con grupos grandes y pequeños que se concentren en elementos y principios del movimiento.

B. DEMOSTRACIÓN

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
9.1.M PK.B Responder a diferentes tipos de música y baile a través de la participación y el debate.	El alumno: • Participará en actividades de música y movimiento dirigidas por la profesora. • Cantará canciones, cánticos, y juegos de dedos que le son familiares. • Bailará diferentes tipos de música. • Hablará de sus experiencias con la música y el movimiento.	El adulto: • Tocar una variedad de tipos de música para escuchar y participar. • Presentará a los niños una variedad de canciones, juegos de dedos y ritmos. • Animará a los niños a hablar de sus experiencias. • Proporcionará actividades para grupos grandes y pequeños que se concentren en la participación del movimientos y la música.

E. REPRESENTACIÓN

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
9.1.M PK.E Usar la imaginación y la creatividad para expresarse a través de la música y el baile.	El alumno: • Iniciar actividades de música y movimiento. • Seleccionará el área de música y movimiento durante la libre opción. • Improvisará canciones y patrones rítmicos. • Cambiará las palabras o la tonada de las canciones conocidas para crear nuevas canciones. • Usará el cuerpo para representar formas en el espacio, juegos donde intervienen los dedos, o cuentos.	El adulto: • Creará oportunidades para que los niños se expresen a través de una variedad de formas de música y a través del baile o movimientos del cuerpo. • Animará a los niños a ser creativos mientras cantan, cambiando palabras, finales de canciones, etc. • Usará juegos de dedos e historias que los niños puedan representar utilizando sus cuerpos.

J. TECNOLOGÍES

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
9.1.M PK.E Usar la imaginación y la creatividad para expresarse a través de la música y el baile.	El alumno: • Iniciará actividades de música y movimiento. • Seleccionará el área de música y movimiento durante la libre opción. • Improvisará canciones y patrones rítmicos. • Cambiará las palabras o la tonada de las canciones conocidas para crear nuevas canciones. • Usará el cuerpo para representar formas en el espacio, juegos donde intervienen los dedos, o cuentos.	El adulto: • Creará oportunidades para que los niños se expresen a través de una variedad de formas de música y a través del baile o movimientos del cuerpo. • Animará a los niños a ser creativos mientras cantan, cambiando palabras, finales de canciones, etc. • Usará juegos de dedos e historias que los niños puedan representar utilizando sus cuerpos.

9.1.D Producción y desempeño – Obra y representación teatral

GRANDES IDEAS: La representación teatral es un modo de interpretar la realidad y la fantasía.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Cómo puedo expresar mis pensamientos, sentimientos, e ideas a través de la representación teatral?

B. DEMONSTRACIÓN

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
9.1.D PK.B Recrear una experiencia de representación teatral para un auditorio.	El alumno: • Crear varias inflexiones de voz y expresiones faciales en la representación. • Cambiará la inflexión de voz al estar recreando varios personajes. • Dirigirá a los pares o seguirá las instrucciones de los pares sobre esquemas de representación teatral. • Representará cuentos con la guía del adulto.	El adulto: • Escenificará el uso de varias inflexiones de voz y expresiones faciales durante la lectura en voz alta. • Proporcionará utilerías y trajes relacionados con los cuentos favoritos. • Participará como público en los eventos de representación teatral, brindando elogios y aplausos. • Desarrollará actividades teatrales dirigidas por la profesora. (p.ej., la representación de un cuento o de una obra corta para un evento especial)

E. REPRESENTACIÓN

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
9.1.D PK.E Usar la imaginación y la creatividad para expresarse a través del arte dramático.	El alumno: • Usará objetos discordantes para crear representaciones de objetos o actividades de la vida real. • Representará fantasías y experiencias verídicas a través de la simulación. • Imitará roles de personas, animales u objetos observados en las experiencias de la vida. • Usará utilerías o trajes durante la representación teatral. • Creará utilerías de los materiales disponibles.	El adulto: • Creará situaciones donde el niño pueda representar roles o situaciones familiares. (p.ej., la vida de la casa, tienda de comestibles, restaurantes) • Hará preguntas y hará sugerencias para extender la representación teatral hacia nuevas direcciones. • Les dará oportunidad de llevar a cabo una representación teatral tanto dentro como fuera del aula. • Proporcionará ropa, materiales, y utilerías que faciliten el juego de simulación.

9.1.V Producción y desempeño – Artes visuales

GRANDES IDEAS: Las artes visuales permiten la expresión de intereses, capacidades, y conocimientos.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Cómo puedo expresar mis pensamientos, sentimientos, e ideas a través de las artes visuales?

A. ELEMENTOS Y PRINCIPIOS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
9.1.V PK.A Conocer y usar elementos básicos de las artes visuales.	El alumno: - Participará en actividades de artes visuales dirigidas por la profesora. - Elegirá el centro de arte durante la libre opción. - Demostrará que entiende las palabras “color”, “forma”, y “línea”. - Crearé un cuadro usando diferentes colores, variando la intensidad de los trazos y combinando los colores.	El adulto: - Usará explícitamente el vocabulario para elementos de artes visuales. (p.ej., color, forma, línea) - Hará que los materiales de arte sean accesibles para los niños a lo largo del día. - Proporcionará una variedad de materiales de arte. - Ejemplificará el uso apropiado de los materiales de arte. - Señalará los elementos básicos de las artes visuales en una variedad de trabajos artísticos. - Proveerá experiencias a través de actividades con grupos grandes y pequeños que se concentren en los elementos de las artes visuales.

B. DEMONSTRACIÓN

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
9.1.V PK.B Combinar una variedad de materiales para crear una obra de arte.	El alumno: - Participará en actividades de artes visuales dirigidas por la profesora. - Elegirá el centro de arte durante la libre opción. - Usará una variedad de materiales. (p.ej., tiza, pintura, crayones, lápices, marcadores, madera, plastilina) - Hará dibujos para explorar y ampliar los temas del aula.	El adulto: - Hará que los materiales de arte sean accesibles para los niños a lo largo del día. - Proporcionará una variedad de materiales de arte. - Alternará los materiales de arte para ofrecer una variedad de experiencias. - Dará oportunidad a los niños de usar materiales tridimensionales. (p.ej., arcilla, plastilina, madera) - Permitirá que los proyectos individuales o de grupo se extiendan por varios días. - Exhibirá los trabajos artísticos de los niños.

E. REPRESENTACIÓN

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
9.1.V PK.E Combinar una variedad de materiales para crear una obra de arte.	El alumno: - Participará en actividades artísticas dirigidas por la profesora. - Elegirá el centro de arte durante la libre opción. - Dibujará un autorretrato. - Crearé una obra de arte para representar un objeto, animal, o persona reales o imaginarios. - Usará una cantidad cada vez más grande de detalles y hará representaciones más realistas. - Elegirá diferentes materiales de arte para representar diferentes tipos de pensamientos o sentimientos	El adulto:  Permitirá que los proyectos individuales o de grupo se extiendan por varios días.  Relacionará las actividades artísticas con otras experiencias del aula.  Animará a los niños a hablar acerca de sus trabajos de arte. - Hará que los materiales de arte sean accesibles para los niños a lo largo del día. - Proporcionará una variedad de materiales de arte. - Alternará los materiales de arte para ofrecer una variedad de experiencias. - Proporcionará materiales de arte multiculturales para que los usen en la autorrepresentación. - Animará a los niños a usar materiales para la expresión individual de sentimientos o pensamientos. - Exhibirá los trabajos artísticos de los niños.

J. TECNOLOGÍAS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
9.1.V PK.J Usar una variedad de tecnologías para producir obras de arte.	El alumno: • Explorará una variedad de materiales y herramientas de arte. • Participará en actividades de artes visuales dirigidas por la profesora. • Elegirá el centro de arte durante la libre opción. • Usará los materiales y las herramientas de arte como es debido. • Manipulará materiales en una variedad de formas (p.ej., para machacar, repujar, cortar, apisonar). • Usará las aplicaciones de medios digitales adecuadas para su edad a fin de crear trabajos de arte. • Usará dispositivos de grabación (p.ej., cámara digital, videgrabadora) para capturar los trabajos en progreso y obras de arte terminadas.	El adulto:  Usará dispositivos de grabación (p.ej., cámara digital, videgrabadora) para capturar y compartir el proceso creativo y las obras de arte terminadas. • Hará que los materiales de arte sean accesibles para los niños a lo largo del día. • Proporcionará una variedad de materiales de arte. • Alternará los materiales de arte para ofrecer una variedad de experiencias. • Invitará a un experto local (p.ej., artista, escultor, conservador de museo) como orador invitado. • Llevará a los niños en una excursión escolar a un museo de arte.

9.2 Contexto histórico y cultural de las obras en diversas disciplinas artísticas

GRANDES IDEAS: Cada cultura tiene sus propias formas de arte.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Puedo identificar los instrumentos y/o las formas de arte de otra cultura?

D. PERSPECTIVA

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
9.2 PK.D Explicar que los instrumentos o las formas de arte representan perspectivas culturales.	El alumno: • Explorará instrumentos de diferentes culturas • Participará en debates acerca de dónde provienen diversos instrumentos y formas de arte. • Identificará culturas representadas por varias formas de arte.	El adulto: • Exhibirá muchos tipos de trabajos artísticos. • Compartirá una variedad de formas de música y de movimiento, usando explícitamente el vocabulario apropiado para etiquetar las formas. (p.ej., jazz, clásico, hip-hop, gente) • Tocaré muchos tipos de música. • Hablaré sobre las culturas representadas por formas de arte e instrumentos como jeroglíficos (egipcio), maracas (español). • Leeré libros acerca de una variedad de culturas, señalando las semejanzas y diferencias de la formas de arte.

9.3 Respuesta crítica a las obras de diversas disciplinas artísticas

GRANDES IDEAS: La gente evalúa el arte con base en una variedad de características.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Puedo explicar lo que me hace sentir una forma particular de arte? ¿Puedo exponer los motivos que explican mis sentimientos sobre una forma particular de arte?

F. IDENTIFICACIÓN

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
9.3 PK.F Reconocer y nombrar una variedad de formas de arte.	El alumno: • Identificará una foto, pintura, dibujo, baile y canciones.	El adulto: • Exhibirá las obras de arte de los niños y de los profesionales en todas partes del salón de clases al nivel de los ojos de los niños. • Hablará acerca de varios tipos y características de fotografías, pinturas, bailes, representaciones teatrales.

G. RESPUESTA CRÍTICA

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
9.3 PK.G Formular y compartir una opinión sobre los productos artísticos de otros.	El alumno: • Observará, aplaudirá o comentará las obras de otros. • Dará su opinión sobre el trabajo de arte cuando se le pregunte, “¿De qué piensas que trata esto?”	El adulto: • Brindará oportunidades para que los niños trabajen en actividades creativas en grupos o individualmente. • Ejemplificará y animará a los niños a comentar sobre las obras de otros.

9.4 Respuesta estética a las obras de diversas disciplinas artísticas

GRANDES IDEAS: Las obras de arte pueden significar cosas diferentes para diferentes personas.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Cómo expreso mi respuesta a una obra de arte?

B. RESPUESTA EMOCIONAL

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
9.4 PK.B Demostrar una respuesta emocional al ver o crear diversos trabajos de arte.	El alumno: • Responderá a través del lenguaje corporal, la expresión facial o el lenguaje hablado. • Responderá al trabajo de otros a través del tarareo, balanceo, golpecitos de los pies. • Responderá en tiempos apropiados (risa, suspiro) a la actuación de otros.	El adulto: • Preguntará a los niños cómo los hacen sentir las ilustraciones. • Exhibirá en el aula el trabajo artístico de los niños y de los profesionales. • Proporcionará una amplia variedad de materiales de arte para que los niños los usen a lo largo del día. • Preguntará a los niños cómo los hacen sentir la música o el movimiento. • Proporcionará una amplia variedad de materiales musicales y de movimiento para que los niños los usen a lo largo del día. • Proporcionará una amplia variedad de materiales de arte dramático y representación teatral para que los niños los usen a lo largo del día.

Glosario de Expresión y Pensamiento Creativos

Estética—Una rama de la filosofía que se concentra en la naturaleza de la belleza, la naturaleza y valor de las artes y los procesos de indagación y respuestas humanas que estos producen.

Respuesta estética—Una respuesta filosófica ante las obras de arte.

Opciones artísticas—Selecciones hechas por artistas para comunicar significados.

Recursos artísticos—Un activo externo de la comunidad (p.ej., representaciones, exposiciones, ejecutantes, artistas).

Evaluar—Analizar y determinar la naturaleza y calidad del proceso/producto a través de medios adecuados para la forma de arte.

Comunidad—Un grupo de personas que comparte una herencia social, histórica, regional o cultural en común.

Crear—Producir obras de arte usando materiales, técnicas, procesos, elementos, principios, y análisis.

Cultura—La forma de vida de un particular grupo social, étnico o edad de personas que incluye creencias, costumbres, artes y comportamientos.

Elementos—Componentes centrales que apoyan los principios de las artes.

Género—Un tipo de categoría (p.ej., música: ópera, oratoria; teatro: tragedia, comedia; baile: moderno, ballet; artes visuales: pastorales, escenas de la vida diaria).

Humanidades—La rama de aprendizaje que se relaciona con las bellas artes, literatura, idiomas, filosofía y ciencia cultural. Las humanidades conciernen al entendimiento e integración del pensamiento y logros humanos.

Multimedia—El uso combinado de medios, como películas, cd-roms, televisión, radio, imprenta e Internet para entretenimiento y publicidad.

Obras de arte originales—Baile, música, teatro, y piezas de artes visuales creados por actores o artistas visuales.

Estilo—Una manera de expresión distintiva o característica.

Técnica—Habilidades específicas y detalles empleados por un artista, artesano o actor en la producción de diversas disciplinas artísticas.

Timbre—Una cualidad exclusiva del sonido.

Artes visuales—Formas de arte que son principalmente visuales en naturaleza, como cerámica, dibujo, pintura, escultura.

Salud, bienestar y desarrollo físico

Conociendo mi cuerpo

10.1 Conceptos de salud

10.2 Vida saludable

10.3 Seguridad y prevención de lesiones

10.4 Actividad física – Coordinación de la motricidad gruesa

10.5 Conceptos, principios, y estrategias del movimiento – Coordinación de las habilidades motoras finas

¡Levántate y muévete!

La obesidad es una preocupación cada vez mayor hasta para los mismos chiquitos. Las investigaciones indican que incluso los parvulitos comen alimentos inadecuados con demasiadas calorías. Los programas para la primera infancia tienen la oportunidad única de influir en los hábitos alimenticios sanos y actividades físicas de los niños. Las profesoras necesitan planificar las oportunidades adecuadas para que los niños hagan ejercicio y participen en juegos activos. Además de ocupar a los niños en juegos al aire libre, incluidos juegos de movimientos activos y canciones como parte de la rutina, también pueden extender el tiempo para que los niños hagan ejercicio todos los días. Los proveedores deberán planear cuidadosamente menús que ofrezcan alimentos sanos y limitar los bocadillos y suplementos, como el postre, y cambiarlos



por selecciones nutritivamente adecuadas. Las profesoras que trabajan con sus administradores de programa y con las familias para introducir y sustentar opciones y hábitos saludables, influyen en el desarrollo continuo de los niños y en su éxito escolar.

Las profesoras deberán poner el ejemplo de practicar actividades sanas y seguras y promover estilos de vida saludables para los niños. Además, las oportunidades de realizar juegos activos en el interior y al aire libre donde los niños usen sus cuerpos, proporcionan los cimientos para adquirir hábitos saludables para toda la vida. La salud, la seguridad, y la capacidad de aprender de los niños están inextricablemente unidas. Las actividades de salud y protección, integradas a lo largo del día, proporcionan un medio para apoyar el proceso de conocimiento de los niños.

10.1 Conceptos de salud

GRANDES IDEAS: Tener conciencia de los conceptos de salud proporciona los cimientos para tomar decisiones sanas.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Tengo un conocimiento básico de mi cuerpo? ¿Puedo identificar los conceptos básicos de salud que ayuden a mi cuerpo a desarrollarse?

B. INTERACCIÓN DE LOS SISTEMAS DEL CUERPO

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
10.1 PK.B Identificar y localizar partes de cuerpo.	El alumno: - Participará en juegos y canciones de identificación de partes del cuerpo. (p.ej., Hokey Pokey) - Señalará las partes básicas del cuerpo cuando se le pregunte. - Dibujará imágenes que incluyan algunas partes del cuerpo. - Participará en discusiones sobre las funciones de partes específicas del cuerpo.	El adulto: - Dará la oportunidad de señalar las partes del cuerpo cuando se le pregunte. - Proveerá muñecos y rompecabezas con partes del cuerpo. - Realizará bosquejos del cuerpo y agregará detalles de las partes del cuerpo. - Proporcionará experiencias que destaquen las funciones de algunas partes del cuerpo. (p.ej., colocará una jeringa para pavo en la mesa de agua y hablará sobre la forma en que el corazón late, jugará un juego de identificación de olores)

C. NUTRICIÓN

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
10.1 PK.C Identificar alimentos que mantengan sano a nuestro cuerpo.	El alumno: - Identificará alimentos sanos y perjudiciales. - Clasificará alimentos por sus grupos de alimento. (p.ej., frutas, verduras, lácteos) - Hará elecciones de alimentos sanos.	El adulto: - Proporcionará una variedad de opciones sanas para la hora de los bocadillos o de la comida. - Crearé un juego de clasificación de imágenes de alimentos sanos y perjudiciales. - Etiquetará recipientes de almacenamiento en su casa por categoría de grupo de alimentos con el fin de alentar la clasificación de los alimentos. - Hablará de la importancia de hacer elecciones de alimentos sanos. - Ejemplificará cómo comer sanamente. - Les mostraré <i>MyPlate</i> (Mi plato) cerca de la hora de comer para fomentar las porciones saludables de alimentos. - Proporcionará una variedad de alimentos e imágenes que incluyan alimentos étnicos (p.ej., tortillas mexicanas, lasaña, frijoles pintos, rosquillas de pan, chile) para que los niños los clasifiquen. - Dará ejemplos de comidas saludables. - Participará en <i>Color Me Healthy</i> (Píntame saludable) u otro desarrollo profesional específico de la nutrición.

D. ALCOHOL, TABACO, Y SUSTANCIAS QUÍMICAS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
10.1 PK.D Identificar y hablar del propósito de la medicina.	El alumno: - Identificará que la medicina puede ser usada para mantenerse sano. - Hablará de las veces en que la medicina puede ser necesaria. - Hablará de prácticas de seguridad relacionadas con el uso de las medicinas adecuadas.	El adulto: - Brindará oportunidades para que los niños hablen de lo que pasa cuando estamos enfermos y lo que hacemos para sentirnos mejor. - Hablará de los puntos positivos y negativos del uso de las medicinas. - Recordará a los niños que sólo tomen las medicinas que les dé un adulto en el que confíen. - Hablará del propósito de las tapas de seguridad de los frascos de medicina. - Hablará de lo que los niños deberán hacer si se encuentran con una medicina sin vigilancia. - Ejemplificará el uso adecuado de las medicinas. (p.ej., almacenamiento apropiado en botiquines, revisar dos veces las medicinas que le van a asignar al niño)

E. PROBLEMAS DE SALUD Y PREVENCIÓN DE ENFERMEDADES

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
10.1 PK.E Identificar y hablar sobre problemas comunes de salud.	El alumno: - Participará en discusiones sobre enfermedades infecciosas (p.ej., resfriados, gripe, varicela, conjuntivitis) y enfermedades no infecciosas. (p.ej., asma, alergias) - Hablará sobre el término “gérmenes”. - Participará en actividades que ejemplifican la propagación de gérmenes.	El adulto: - Usará los momentos apropiados para el aprendizaje (p.ej., cuando muchos niños están ausentes debido a gripe, niños que necesitan un inhalador) con el fin de hablar de diferentes tipos de enfermedades. - Hablará acerca de la prevención de enfermedades. - Hará participar a los niños en experiencias prácticas que ejemplifiquen la propagación de gérmenes. - Les leerá libros sobre enfermedades específicas y prevención de las mismas.

10.2 Vida saludable

GRANDES IDEAS: Los niños necesitan elegir opciones sanas para optimizar su potencial de aprendizaje.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Cuáles son las cosas que puedo hacer para mantenerme saludable?

A. PRÁCTICAS DE SALUD, PRODUCTOS, Y SERVICIOS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
10.2 PK.A Identificar prácticas fundamentales para la buena salud.	El alumno: - Practicará rutinas de higiene básicas con el recordatorio de los adultos. (p.ej., lavarse las manos, cepillarse los dientes, cubrirse la nariz y la boca cuando estornuda) - Explicará que necesitamos comer bien, descansar y hacer ejercicio para mantenernos sanos. - Identificará a las personas que nos ayudan a mantenernos sanos. (p.ej., doctor, enfermera, o dentista; maestro de gimnasia) - Identificará prácticas específicas que apoyan el desarrollo y las funciones del cuerpo. (p.ej., ejercicio, buena nutrición, descanso)	El adulto:  Invitará al aula a expertos de salud de la localidad (p.ej., dentistas, doctores, enfermeras, entrenadores físicos) para hablar sobre la forma en que nos ayudan a mantenernos sanos. - Ofrecerá oportunidades durante el programa diario para practicar rutinas de higiene. - Crearé centros de aprendizaje que apoyen prácticas saludables. - Les mostraré <i>MyPlate</i> (Mi plato) cerca de la hora de comer para fomentar las porciones saludables de alimentos. - Animaré a los niños a que descansen para ayudar a sus cuerpos a mantenerse saludables. - Ejemplificaré y animaré a los niños a que hagan ejercicio y lleven a cabo juegos activos. - Leeré libros acerca de cómo permanecer sano.

E. LA SALUD Y EL MEDIO AMBIENTE

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
10.2 PK.E Identificar factores ambientales que afectan la salud.	El alumno: - Hablará de las plantas, los insectos y los animales que pudieran ser dañinos; compartirá experiencias personales cuando venga al caso. - Identificará las sustancias dañinas. - Hablará acerca de cómo protegemos nuestros cuerpos en distintas temporadas. (p.ej., usará protector solar en verano y ropa caliente en invierno)	El adulto:  Leerá libros sobre las plantas, los insectos y los animales que pudieran ser dañinos.  Llevará a un experto local (p.ej., profesional de fumigación, profesor de bachillerato o catedrático universitario, florista) como orador invitado. - Dará nombre explícitamente a las plantas que haya dentro del aula como “no tóxicas” y explicará lo que eso significa. - Hablará con los niños sobre sustancias y objetos dañinos. - Reconocerá y usará el momento apropiado para el aprendizaje para hablar sobre la forma de mantenerse seguro en un ambiente natural. (p.ej., evitar los nidos de insectos en el patio; evitar a los perros callejeros; aplicarse protector solar)

10.3 Seguridad y prevención de lesiones

GRANDES IDEAS: El conocimiento de prácticas seguras e inseguras proporciona la base para una toma de decisiones sana.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Cuáles son las cosas que puedo hacer para mantenerme a mí y a otros seguros?

A. PRÁCTICAS SANAS Y SEGURAS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
10.3 PK.A Reconocer prácticas seguras e inseguras.	El alumno: - Identificará y seguirá reglas de seguridad básicas. (p.ej., en el patio, en el aula, en las excursiones escolares, al cruzar la calle) - Identificará las consecuencias de un comportamiento inseguro. - Identificará y evitará las prácticas inseguras. (p.ej., jugar con cerillos, hablar con extraños) - Explicará cómo los ayudantes de la comunidad (p.ej., bomberos, policías) pueden mantenernos seguros.	El adulto: - Hablará de reglas básicas. (p.ej., cruzar la calle, peligroso hablar con extraños, seguridad en los asientos de los vehículos, seguridad en el agua, seguridad al andar en bicicleta) - Leerá libros sobre prácticas seguras e inseguras. - Hablará sobre las consecuencias de un comportamiento inseguro. - Llevará a un experto local (p.ej., oficial de policía, bombero, personal administrativo de emergencias) como orador invitado. - Llevará utilerías de los trabajadores de seguridad para el área de representación teatral.

B. RESPUESTAS DE EMERGENCIA

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
10.3 PK.B Reconocer situaciones de emergencia y hablar sobre las respuestas adecuadas.	El alumno: - Identificará procedimientos para una variedad de emergencias. (p.ej., incendio, tornado, intruso, emergencia médica) - Participará en discusiones que distinguen entre emergencias y no emergencias. - Practicará procedimientos de emergencia.	El adulto: - Practicará hacer llamadas al 911. - Demostrará y practicará “DETENERSE, TIRARSE AL PISO, GIRAR” y procedimientos de emergencia. - Practicará los procedimientos de evacuación de emergencia e incendio. - Leerá libros sobre situaciones de emergencia. - Llevará a un experto local (p.ej., oficial de policía, bombero, personal administrativo de emergencias) como orador invitado. - Ofrecerá retroalimentación específica después de practicar procedimientos de emergencia.

10.4 Actividad física – Coordinación de la motricidad gruesa

GRANDES IDEAS: Los niños adquieren control sobre sus cuerpos y movimientos corporales a través de experiencias activas y exploración.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Cómo controló y coordinó mi cuerpo durante las actividades y juegos de motricidad de los músculos grandes?

A. CONTROL Y COORDINACIÓN

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
10.4 PK.A Demostrar coordinación de los movimientos del cuerpo en el juego activo.	El alumno: - Combinará movimientos de los músculos grandes con el uso de equipo. (p.ej., montará un triciclo, usará los pies para pedalear; atraparé una pelota; lanzará una bolsa de alubias o pelota por encima del hombro; dará una patada a una pelota) - Se moverá y detendrá con control. - Usará el equipo de motricidad de los músculos grandes en el exterior. - Correrá con control y dirección. - Participará en juegos de motricidad de los músculos grandes. (p.ej., Hokey Pokey, Puente de Londres, Simón dice) - Realizará una variedad de movimientos junto a y con un compañero.	El adulto: - Proporcionará pelotas livianas que quepan fácilmente en la mano. Animará al niño a lanzar con una mano. - Proporcionará objetivos para que los niños lancen aros de hula-hula o cestas. - Incluirá juguetes y equipo que alienten el juego activo. (p.ej., vehículos con dirección de tres y cuatro ruedas, pelotas, trepadores y resbaladillas, barras de equilibrio, rampas) - Proporcionará tiempo en el exterior diariamente. - Crearé oportunidades para que los niños participen en juegos de motricidad de los músculos grandes que involucren a los compañeros. - Incorporaré actividades de movimiento de <i>I Am Moving, I Am Learning</i> o el desarrollo de otro profesional de actividad física. - Participaré en actividades físicas con los niños.

B. EQUILIBRIO Y FUERZA

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
10.4 PK.B Exhibir equilibrio mientras avanza por la tierra o usando el equipo.	El alumno: - Participará en actividades motrices de los músculos gruesos que requieren fuerza y equilibrio. (p.ej., marchar, saltar, correr, saltar, bailar, caminar de puntillas) - Caminará sobre una barra de equilibrio. - Subirá escaleras alternando los pies. - Participará en una carrera de obstáculos pasando por túneles, o por encima y por debajo del equipo.	El adulto: - Brindará espacio y oportunidades para que los niños caminen, corran y trepen. - Brindará oportunidades para que los niños participen en actividades motrices de los músculos gruesos. (p.ej., bailar y moverse al ritmo de la música, sacudir una bolsa de alubias) - Incluirá actividades motrices de los músculos gruesos durante las horas de transición. (p.ej., saltar la tabla, saltar cinco veces mientras espera para lavarse las manos) - Incluirá canciones y juegos motrices. (p.ej., <i>Skip to My Lou</i> y <i>The Farmer in the Dell</i>) - Crearé carreras de obstáculos para practicar los movimientos motrices de los músculos gruesos.

10.5 Conceptos, principios, y estrategias del movimiento – Desarrollo de las habilidades motoras finas

GRANDES IDEAS: La práctica de las habilidades motoras finas ayuda a los niños a desarrollar la coordinación de manos-ojos, fuerza, y a controlar el uso de las herramientas.

PREGUNTAS ESENCIALES: ¿Cómo utilizo mis manos y dedos para manipular los objetos? ¿Cómo desarrollo la coordinación de las manos con la vista?

A. FUERZA, COORDINACIÓN, Y CONTROL DE LOS MÚSCULOS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
10.5 PK.A Usar manos, dedos y muñecas para manipular objetos.	El alumno: - Practicará habilidades manuales de auto ayuda (usar el zipper, abrochar, abotonar). - Practicará el uso de las tijeras. - Usará tenazas o pinzas para recoger objetos. - Manipulará objetos más pequeños. (p.ej., clavijas en un tablero perforado, piezas de rompecabezas, ensartado de cuentas)	El adulto: - Animará a los niños y les dará tiempo para que se vistan de manera independiente. - Dará oportunidades para usar las tijeras - Suministrará tenazas y pinzas para agarrar objetos. - Proporcionará una variedad de objetos más pequeños para manipular.

B. COORDINACIÓN DE LA VISTA CON LAS MANOS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
10.5 PK.B Coordinar la vista con el movimiento de las manos para realizar una tarea.	El alumno: - Representará juegos de dedos con manos y dedos. - Usará tijeras para cortar en línea recta. - Realizará habilidades de autoayuda como usar el zipper, abrocharse o abotonarse. - Manipulará objetos más pequeños. (p.ej., clavijas en un tablero perforado, piezas de rompecabezas, ensartado de cuentas) - Usará herramientas para verter. (p.ej., embudos, succionadores de líquidos, y jarras)	El adulto: - Enseñará y animará a los niños a participar en juegos de dedos. - Dará oportunidades para usar las tijeras para cortar tiras. - Animará a los niños y les dará tiempo para que se vistan de manera independiente. - Suministrará tenazas y pinzas para agarrar objetos. - Proporcionará una variedad de objetos más pequeños para manipular. - Brindará oportunidades para que los niños viertan agua o leche y se sirvan sus propios alimentos.

C. USO DE HERRAMIENTAS

Norma	Conceptos y capacidades	Prácticas de apoyo
10.5 PK.C Usar herramientas que requieran que el uso de dedos, manos, y/o muñecas para llevar a cabo una tarea.	El alumno: • Usará implementos de escritura y dibujo con agarre funcional (agarre de pinza). • Usará una variedad de herramientas de arte (p.ej., palillos para pegamento, cepillos para pintura, tijeras) para un objetivo específico. • Usará utensilios (p.ej., escoba, cepillo con recogedor de polvo, herramientas de jardinería) para realizar trabajos en el aula. • Usará cubiertos para comer con propiedad. • Usará una taza o vaso para beber.	El adulto: • Dará muchas oportunidades para que los niños escriban y dibujen. • Mantendrá un centro de arte con una variedad de utensilios de arte que sean accesibles para los niños. • Proporcionará herramientas adecuadas para el tamaño de los niños para hacer trabajos en el aula. • Animará a los niños para que usen cubiertos y tazas para beber apropiadamente durante la hora de los bocadillos y la hora de comer.



Glosario de salud, bienestar y desarrollo físico

Agilidad—Un componente del acondicionamiento físico que se relaciona con la capacidad de cambiar rápidamente la posición de todo el cuerpo en el espacio con velocidad y precisión.

Equilibrio—Un componente relacionado con el acondicionamiento físico que se relaciona con el mantenimiento del equilibrio mientras se está inmóvil o en movimiento.

Sistemas corporales—Un grupo de órganos que funcionan conjuntamente para realizar ciertas tareas.

Coordinación—Un componente relacionado con la habilidad del acondicionamiento físico que se relaciona con la capacidad de usar los sentidos junto con las partes del cuerpo al realizar tareas motoras suavemente y con precisión.

Diferencias del desarrollo—Los alumnos se hallan en diferentes niveles de su desarrollo motor, cognoscitivo, emocional, social y físico. El estatus del desarrollo de los alumnos afectará su capacidad de aprender o mejorar.

Adecuado desde el punto de vista del desarrollo—El desarrollo y el cambio de las habilidades motoras se presentan de una manera ordenada y secuencial y están relacionadas con la edad y la experiencia.

Direcciones—Hacia adelante, hacia atrás, izquierda, derecha, arriba, abajo.

Movimiento de los músculos finos—Acción que implica los pequeños músculos de las manos y muñecas.

Flexibilidad—Un componente relacionado con la salud de la condición física que se relaciona con el rango de movimiento disponible en una articulación.

Salud—Un estado de completo bienestar físico, mental y social; no es simplemente la ausencia de un mal y enfermedad.

Educación para la salud—Programa planificado y secuencial de estudios e instrucción para el 12° grado que ayuda a los alumnos a desarrollar conocimiento, actitudes y habilidades relacionados con las dimensiones físicas, mentales, emocionales y sociales de la salud.

Motricidad de los músculos grandes—Las capacidades requeridas para controlar los músculos grandes del cuerpo para caminar, correr, sentarse, gatear, y otras actividades.

Movimiento locomotriz—Movimientos que producen desplazamiento físico del cuerpo, por lo general identificados por la transferencia del peso vía los pies. Los pasos locomotores básicos son caminar, correr, saltar, y brincar, así como las combinaciones rítmicas irregulares de cabriolar, deslizar, y galopar.

Manipular—Manejar o controlar, generalmente de una manera hábil.

Habilidades motrices—Capacidades sin condición física que mejoran con la práctica y están relacionadas con la capacidad propia de realizar deportes específicos y otras tareas motoras (servir en el tenis, lanzar la pelota en el baloncesto).

Habilidades del movimiento—Capacidad para realizar movimientos no locomotores, locomotores y manipulables que son la base para participar en actividades físicas.

My Plate (Mi plato)—Una señal visual para ayudar a los consumidores a adoptar hábitos de comida saludables, animándolos a confeccionar un plato sano, de acuerdo con las pautas alimenticias de 2010 para los estadounidenses.

Movimiento sin locomoción—Movimientos que no producen el desplazamiento físico del cuerpo.

Nutrición—La suma total de los procesos implicados en la ingesta y el uso de sustancias alimenticias mediante las cuales se logra el crecimiento, la reparación, y el mantenimiento del cuerpo.

Actividad física—Movimiento corporal que es producido por la contracción del músculo esquelético y que aumenta considerablemente el consumo de energía.

Educación física—Programa de planes de estudio e instrucción planeado, secuencial, y con base en el movimiento que ayuda a los alumnos a desarrollar conocimientos, actitudes, habilidades motrices, habilidades de autodirección y confianza necesarios para adaptarse y mantener una vida físicamente activa.

Acondicionamiento físico—Un conjunto de atributos que la gente tiene o adquiere y que está relacionado con su capacidad de realizar una actividad física.

Fortaleza—La cualidad o estado de ser fuerte; tener poder corporal o muscular; vigor.

Educación sobre seguridad—Programa planificado y secuencial de estudio e instrucción que ayuda a los alumnos a desarrollar los conocimientos, actitudes y confianza que son necesarios para protegerlos de lesiones.

Recursos

MÉTODOS DE APRENDIZAJE A TRAVÉS DEL JUEGO

- Berk, L., Hirsh-Pasek, K., Michnick Golinkoff, R., & Singer, D. (2008). *A Mandate for Playful Learning in Preschool: Presenting the Evidence*. New York, N.Y.: Oxford University Press.
- Bush, D., Drew, W. & Neil, M. (2013). *From Play to Practice: Connecting Teachers' Play to Children's Learning*. Washington, D.C.: National Association for the Education of Young Children.
- Duncan, J. & Lockwood, M. (2008). *Learning through Play: A Work-Based Approach for the Early Years Professional*. New York, N.Y.: Continuum.
- Gonzalez-Mena, J., & Eyer, D.W. (2011). *Infants, Toddlers, and Caregivers: A Curriculum of Respectful, Responsive, Relationship-Based Care and Education*. New York: McGraw-Hill.
- Jones, E. & Reynolds, G. (2011). *The Play's the Thing: Teachers' Roles in Children's Play* (2nd Edition). New York, N.Y.: Teacher's College Press.
- National Scientific Council on the Developing Child National Forum on Early Childhood Policy and Programs. *Building the Brain's "Air Traffic Control" System: How Early Experiences Shape the Development of Executive Function*. Working Paper 11. February, 2011. Retrieved from www.developingchild.harvard.edu.
- Parten, M (1932). "Social participation among preschool children." *Journal of Abnormal and Social Psychology* 28 (3): 136–147.
- Roopnarine, J. & Johnson, J. (2012). *Approaches to early childhood education* (6th ed.). Columbus, Ohio: Prentice Hall.
- Rouse, Longo, Trickett. *Fostering Resilience in Children*, Bulletin #875-99; Retrieved 7/09 from [Ohioline.ag.ohio-state.edu](http://ohioline.ag.ohio-state.edu).
- White, J. (2008). *Being, Playing and Learning Outdoors: Making Provision for High Quality Experiences in the Outdoor Environment*. New York, N.Y.: Routledge.

DESARROLLO SOCIAL Y EMOCIONAL

- Bailey, B.A. (2011). *Managing Emotional Mayhem: The Five Steps for Self-Regulation*. Oviedo, Fla.: Loving Guidance, Inc.
- Center for Social and Emotional Foundations for Early Learning, www.vanderbilt.edu/csefel/index.html.
- CASEL: Collaborative for Academic, Social and Emotional Learning: www.casel.org.
- Technical Assistance Center on Social and Emotional Intervention (TACSEI), www.challengingbehaviors.org.
- Blair, K., Lee, I., Cho, S., & Dunlap, G. (2010). "Positive behavior support through family-school collaboration for young children." *Topics in Early Childhood Special Education*, 31, 22–36.
- Bowman, B. & Moore, E. (2012). *School Readiness and Social-Emotional Development: Perspectives on Cultural Diversity*. Washington, D.C.: National Association for the Education of Young Children.
- Derman-Sparks, L. & Olsen Edwards, J. (2010). *Anti-Bias Education for Young Children and Ourselves*. Washington, D.C.: National Association for the Education of Young Children.
- Epstein, A. (2009). *Me, You, Us Social-Emotional Learning in Preschool*. Ypsilanti, Mich.: High Scope Press.
- Galinsky, E. (2010). *Mind in the Making: The Seven Essential Life Skills Every Child Needs*. New York, N.Y.: Harper Studio.
- Jones, Stephanie. M., & Bouffard, Suzanne. M. (2012). "Social and Emotional Learning in Schools From Programs to Strategies." *Social Policy Report*, v. 26 (4).
- "Role of Relationships." *Young Children Journal*. November 2012.
- Vance, E. & Jimenez Weaver, P. (2009). *Class Meetings: Young Children Solving Problems Together*. Washington, D.C.: National Association for the Education of Young Children.

DESARROLLO DEL LENGUAJE Y LA LECTOESCRITURA

- Literacy and Head Start <http://curry.edschool.virginia.edu/go/wil/home.html>.
- Florida Center for Reading Research <http://www.fcrr.org/>.
- World-Class Instructional Design and Assessment (WIDA) Consortium <http://www.wida.us/>.
- Collins, M. "Sagacious, Sophisticated, and Sedulous: The Importance of Discussing 50-Center Words with Preschoolers." *Young Children Journal*. National Association for the Education of Young Children, November 2012.
- Collins, M. & Schickedanz, J. (2013). *So Much More than the ABCs: The Early Phases of Reading and Writing*. Washington, D.C.: National Association for the Education of Young Children.
- Halgunseth, L.C. & Peterson, A. (2009). *Family engagement, diverse families, and early childhood education programs: An integrated review of the literature*. Washington, D.C.: National Association for the Education of Young Children.
- Hutton, Thaashida L. "Three Tiers of Vocabulary and Education." *Super Duper Handy Handouts*. (2008) Number 182. Retrieved from www.superduperinc.com.
- Milner, H.R. (Ed.). *Diversity and education: Teachers, teaching, and teacher education*. Springfield, Illinois: Charles C. Thomas Publishers, Ltd.
- Nemeth, K. (2012). *Basics of Supporting Dual Language Learners: An Introduction for Educators of Children from Birth through Age 8*. Washington, D.C.: National Association for the Education of Young Children.

Nilles, V. & Rios, F. (2009). *Principles of practice for working with English Language Learners*.

Otto, Beverly. *Language Development in Early Childhood* (3rd Edition). Prentice-Hall. February 2009.

Tabors, P. (2008). *One Child, Two Languages*. Baltimore, Md.: Brookes Publishing.

PENSAMIENTO Y EXPRESIÓN DE LAS MATEMÁTICAS

Brenneman, K., Stevenson-Boyd, J., & Frede, E. (March 2009). *Math and Science in Preschool: Policies and Practice*. National Institute for Early Education Research. Retrieved from <http://nieer.org/resources/policybriefs/20.pdf>

Carruthers, E. & Worthington, M. (2011). *Developing Children's Mathematical Graphics: Supporting Early Mathematical Thinking*. New York, N.Y.: Open University Press.

Charlesworth, R. & Lind, K. (2009). *Math & Science for Young Children*. Belmont, Calif.: Wadsworth.

Charlesworth, R. (2011). *Experiences in Math for Young Children* (6th Edition). Boston, Mass.: Wadsworth.

Copley, J. (2010). *The Young Child and Mathematics* (2nd Edition). Washington, D.C.: National Association for the Education of Young Children.

Cross, C., Woods, T., & Schweingruber, H. (2009). *Mathematics Learning in Early Childhood: Paths Toward Excellence and Equity*. Committee on Early Childhood Mathematics; National Research. Washington, D.C.: National Academies Press.

Foundation for the Future. *Strengthening STEM Education in the Early Years: A Plan for Increasing the Number of Skilled Pre-K-6 STEM Educators in the Greater Boston Region*. Wheelock College Aspire Institute, 2010.

Moomaw, S. (2013). *Teaching STEM in the Early Years: Activities*

for Integrating Science, Technology, Engineering, and Mathematics. St. Paul, Mn.: Red Leaf Press.

National Institute for Early Education Research (2009). *Yet More Evidence: It's Time to Strengthen Math, Science in Pre-K*. Retrieved from <http://nieer.org/>.

Pollman, M.J. (2010). *Blocks and Beyond: Strengthening Early Math and Science Skills through Spatial Learning*. Baltimore, Md.: Brookes Publishing.

Rogow, F. & Scheibe, C. (2012). *The Teacher's Guide to Media Literacy Critical Thinking in a Multimedia World*. Thousand Oaks, Calif.: Corwin.

Sarama, J. & Clements, D. (2009). *Early Childhood Mathematics Education Research: Learning Trajectories for Young Children*. New York, N.Y.: Routledge.

Shillady, A. (2012). *Spotlight on Young Children: Exploring Math*. Washington, D.C.: National Association for the Education of Young Children.

Shillady, A. & Schoenberg Muccio, L. (2012). *Spotlight on Young Children and Technology*. Washington, D.C.: National Association for the Education of Young Children.

Mathematics in the Early Years. Young Children Journal, May 2009.

Technology and Young Children. Young Children Journal. May 2012.

PENSAMIENTO CIENTÍFICO

Chard, S., Katz, L., & Kogan, Y. (2013). *Engaging Children's Minds: The Project Approach* (3rd Edition). Westport, Conn.: Praeger.

DeVries, R. & Sales, C. (2011). *Ramps & Pathways: A Constructivist Approach to Physics with Young Children*. Washington, D.C.: National Association for the Education of Young Children.

Foundation for the Future. *Strengthening STEM Education in the Early Years: A Plan for Increasing the Number of Skilled Pre-K-6 STEM Educators in the Greater Boston Region*. Wheelock College Aspire Institute, 2010.

Pica, R. (2009). *Jump into science: Active learning for preschool children*. Beltsville, Md.: Gryphon House.

Saracho, O. & B. Spodek, Eds. (2008). *Contemporary Perspectives on Science and Technology in Early Childhood Education*. Charlotte, N.C.: Information Age Publishing.

Shillady, A. (2011). *Spotlight on Young Children and Nature Books*. Washington, D.C.: National Association for the Education of Young Children.

PENSAMIENTO DE LAS CIENCIAS SOCIALES

National Council for the Social Studies: www.ncss.org

Gartrell, D. (2011). *Education for a Civil Society: How Guidance Teaches Young Children Democratic Life Skills*. Washington, D.C.: National Association for the Education of Young Children.

Koralek, D. & Mindes, G. (2012). *Spotlight on Young Children and Social Studies*. Washington, D.C.: National Association for the Education of Young Children.

Social Studies in Early Childhood Education: Designing Curriculum to Meet Standards with Evidence-Based Practices (DVD). Arlitt Instructional Media.

PENSAMIENTO Y EXPRESIÓN CREATIVOS

Copeland, S. & Schwartz, S. (2010). *Connecting Emergent Curriculum and Standards in the Early Childhood Classroom: Strengthening Content and Teaching Practice*. New York, N.Y.: Teacher's College Press.

Edwards, C., Gandini, L., & Forman, G. (2011). *The Hundred Languages of Children: The Reggio Emilia Experience in Transformation* (3rd Edition). Westport, Conn.: Praeger.

Grennon Brooks, J. (2011). *Big Science for Growing Minds: Constructivist Classrooms for Young Thinkers*. New York, N.Y.: Teacher's College Press.

Harris Helm, J., Katz, L. (2011). *Young Investigators: The Project Approach in the Early Years*. (2nd Edition). New York, N.Y.: Teacher's College Press, Washington, D.C.: National Association for the Education of Young Children.

Lewin-Benham, A. (2011). *Twelve Best Practices for Early Childhood Education: Integrating Reggio and Other Inspired Approaches*. New York, N.Y.: Teacher's College Press.

Mulcahey, C. (2009). *The Story in the Picture: Inquiry and Art making with Young Children*. New York, N.Y.: Teacher's College Press.

Vea Vecchi (2010). *Art and Creativity in Reggio Emilia: Exploring the Role and Potential of Ateliers in Early Childhood Education*. New York, N.Y.: Routledge.

SALUD, BIENESTAR Y DESARROLLO FÍSICO

Caring for Our Children: National Health and Safety Performance Standard; Guidelines for Early Care and Education Programs (3rd Edition). (2011).

Keystone Kids Go <http://panen.org/keystone-kids-go>.

http://www.nrckids.org/CFOC3/PREVENTING_OBESITY/index.htm.

Model Child Care Health Policies (MCCHP). Retrieved from www.eclkc-healthychildcarepa.org.

My Plate <http://www.choosemyplate.gov/>.

Nutrition and Physical Activity Self-Assessment for Child Care (NAPSACC).

<http://www.centert.org/index.cfm?fa=opinterventions.intervention&intervention=napsacc&page=intent>.

Aronson, S. (2012). *Healthy Young Children: A Manual for Programs* (5th Edition). Washington, D.C.: National Association for the Education of Young Children.

Preventing Childhood Obesity in Early Care and Education Programs (2nd Edition). (2012). Aurora, Col.: American Academy of Pediatrics.

Oficina de Desarrollo y Enseñanza Infantil



Pennsylvania

Department of Human Services



Pennsylvania

Department of Education