Estándares para preescolar de Nevada, revisión 2023

Construimos los fundamentos para la preparación y el éxito escolar desde el preescolar hasta 12.º grado (PreK-12) y en adelante

Nevada Pre-K Standards
& Early Learning Guidelines

NEVADA
Department of
Education

Departamento de Educación del estado de Nevada

Gobernador, Joe Lombardo

Superintendente de Enseñanza Pública, Jhone M. Ebert

Superintendente adjunta de la División de Desempeño Estudiantil, Ann Marie Dickson

Directora de Programas Educativos de la Oficina de Aprendizaje y Desarrollo Temprano, Patti Oya

Departamento de Educación de Nevada
Oficina de Aprendizaje y Desarrollo Temprano
700 East Fifth Street, Suite 113
Carson City, NV 89701-5096
(775) 687-9171 Fax (775) 687-9250

Agradecimientos

El Departamento de Educación de Nevada (Nevada Department of Education, NDE) desea agradecer por su arduo trabajo y contribución a este documento a las más de 100 partes interesadas que brindaron comentarios durante la revisión de 2023 de los Estándares para preescolar de Nevada. Los estándares revisados han sido diseñados como una herramienta para ayudar a los docentes con la planificación e implementación de los estándares en su plan de estudios. El NDE apoya la alineación continua de los estándares de aprendizaje temprano y otras iniciativas para mejorar la transición de los niños de los entornos de aprendizaje temprano al jardín de infantes. Nos gustaría agradecer especialmente al Grupo de trabajo de redacción de Estándares de tecnología para preescolar: Kelly Carr, Ali Cooper, Jennifer Dowlen, Emilia Gonzales, Yvonne Jacob, Samantha Richardson, Bonnie Toth y Jacqueline McCune.

Autores principales:
Tina Schennum Springmeyer

Rachel Stepina

SRI Education:
Mary Lee Porterfield

Catherine Scott-Little

Sally Shepherd

Mandy Reeve

Tabla de contenidos

Introducción a los Estándares 1
Los dominios de los Estándares 1
Una nota sobre STEAM en la primera infancia 2
¿Qué es la educación de alta calidad para la primera infancia? 3
Principios rectores 3
Práctica apropiada para el desarrollo 4
Diversidad y cultura 5
Idioma del hogar 5
Equidad 6
Inclusión 6
Formato de los Estándares de contenido para preescolar 8
Resumen de los Estándares de contenido para preescolar 8
Cómo usar los Estándares 9
La guía de los Estándares 10
Formato de los Estándares de contenido para preescolar 11
Los Estándares 12
Enfoques de aprendizaje 12
Estudios sociales 19
Salud, seguridad y desarrollo físico 27
Lenguaje y alfabetización tempranos 35
Ciencia 50
Tecnología 57
Expresión creativa 64
Matemáticas 71
Historia de los Estándares para preescolar de Nevada 81
Sistema de educación para la primera infancia de Nevada 82
Sistema de desarrollo profesional de Nevada 83
Glosario 85
Referencias 88

Esta página se ha dejado en blanco intencionalmente.

Introducción a los Estándares

Le damos la bienvenida a los Estándares para preescolar de Nevada, revisados en 2023 (en adelante, denominados “Estándares”). Los Estándares proporcionan un marco para los entornos de aula, el plan de estudios y la enseñanza basados en el juego en todas las aulas y programas de la primera infancia que atienden a niños de preescolar en todo el estado. Esto incluye los centros de cuidado infantil, los hogares de cuidado infantil familiar, Head Start, los preescolares, los programas de preescolar del distrito escolar, entre otros. Este documento cuenta con el respaldo del Departamento de Educación de Nevada.

Los Estándares se basan en los estándares para preescolar de 2010 y 2004, que establecieron que el aprendizaje y desarrollo temprano son los fundamentos en la preparación para el jardín de infantes y para el éxito a lo largo de la escuela y la vida. Esta revisión incorpora la evidencia más reciente y el conocimiento profesional sobre los conceptos, las habilidades y las destrezas fundamentales que los niños deben dominar para el final del año de preescolar. En consonancia con el enfoque de Nevada desde el nacimiento hasta el 3.er grado (Severens et al., 2022), esta revisión también incluye prácticas de apoyo para guiar a los maestros y a otros adultos en la creación de entornos, el suministro de materiales y la implementación de prácticas para apoyar el progreso de los niños en cada dominio.

Los Estándares están alineados verticalmente con los Estándares de contenido académico desde el jardín de infantes hasta el 12.º grado (K-12) de Nevada (Departamento de Educación de Nevada, s.f.) para jardín de infantes, así como con el Marco de Head Start sobre los resultados del aprendizaje temprano (Oficina Nacional de Head Start, s.f.). En previsión de futuras actualizaciones y revisiones de estos estándares, y con el compromiso de proporcionar constantemente a los educadores de la primera infancia de Nevada la información más actualizada, las tablas de alineación con las que puede haberse familiarizado se han eliminado de este documento. Puede encontrar las tablas de alineación de los estándares para el aprendizaje temprano de Nevada en línea en https://doe.nv.gov/.

Los Estándares se organizan en ocho* dominios e incluyen indicadores del aprendizaje y desarrollo temprano de los niños, ejemplos de cómo los niños podrían demostrar cada indicador y prácticas de apoyo para maestros y profesionales de la enseñanza. Los Estándares incorporan dos nuevos dominios: enfoques de aprendizaje y tecnología. Estos dominios se agregaron para sentar los fundamentos de habilidades cruciales a medida que los niños pequeños desarrollan sus propios enfoques de aprendizaje y en reconocimiento del papel central que desempeña la tecnología en la vida moderna, la recopilación de información, la resolución de problemas y las habilidades de comunicación.

Los dominios de los Estándares

1. Enfoques de aprendizaje
2. Estudios sociales
3. Salud, seguridad y desarrollo físico
4. Lenguaje y alfabetización tempranos
5. Ciencia
6. Tecnología
7. Expresión creativa
8. Matemáticas

*Un grupo de trabajo de partes interesadas a nivel estatal facilitado por el Departamento de Educación de Nevada está desarrollando actualmente los Estándares de aprendizaje socioemocional de Nevada para alinear este dominio desde los primeros años hasta el 12.º grado. Visite https://doe.nv.gov para obtener actualizaciones. El desarrollo socioemocional es fundamental para que los niños se conviertan en adultos sanos y competentes.

Una nota sobre STEAM en la primera infancia

Las investigaciones han demostrado que proporcionar una exploración práctica significativa a través de las disciplinas de ciencia, tecnología, ingeniería, artes y matemáticas (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics, STEAM) fomenta el pensamiento creativo y el aprendizaje comprometido, en especial cuando se combina con actividades de aprendizaje interdisciplinario en otros dominios, como los estudios sociales o la alfabetización. Los Estándares están organizados para reunir los dominios de Ciencia, Tecnología, Expresión creativa y Matemáticas a fin de proporcionar un enfoque en el aprendizaje STEAM. Si bien la ingeniería de la primera infancia no es un dominio del preescolar separado en este momento, muchos indicadores, ejemplos y prácticas de apoyo en las disciplinas STEAM incluyen conceptos fundamentales para la ingeniería, como el dibujo o la creación de modelos para una investigación planificada por parte de los niños.

Estas prácticas y estándares STEAM se alinean con la guía fundamental del Consejo Nacional de Investigación (National Research Council, NRC), *Marco para la educación científica desde el preescolar hasta el 12.º grado* (2012), que también informó los Estándares de contenido académico desde el preescolar hasta el 12.º grado de Nevada. Las experiencias STEAM en la primera infancia enfatizan que los niños “hagan” al participar en la indagación mientras desarrollan el lenguaje oral, la comunicación y las habilidades de pensamiento crítico. La integración intencionada de las experiencias de STEAM en todos los dominios y disciplinas de aprendizaje es fundamental para los niños en edad preescolar e incluye diversos beneficios, como las habilidades de funcionamiento ejecutivo.

¿Qué es la educación de alta calidad para la primera infancia?

Un programa de alta calidad en la primera infancia es un entorno inclusivo que ofrece servicios al más alto nivel posible para todos los niños y las familias (Consejo Asesor de la Primera Infancia de Nevada, 2019). Estos programas proporcionan un entorno seguro, al tiempo que promueven el desarrollo físico, socioemocional y cognitivo de todos los niños. Los entornos de alta calidad celebran y exploran la cultura, los orígenes y la individualidad de los niños y las familias. Los indicadores de calidad incluyen, entre otros, políticas, procedimientos y prácticas administrativas que son las recomendadas para la fuerza laboral, las familias y los niños. Esto incluiría abundantes materiales apropiados para la edad, un tamaño de grupo y proporciones adecuados para cada aula, y el uso de evaluaciones idóneas para examinar el aprendizaje y el desarrollo de los niños. Los enfoques de enseñanza son individualizados para cada niño y son activos, estimulantes y atractivos. Los estándares reflexivos sobre salud y seguridad se tienen en cuenta en el ámbito de concesión de licencias y más adelante. Las familias y los miembros de la comunidad se incluyen como socios valiosos y se los invita a participar en todos los aspectos del cuidado y la educación. Todos los indicadores de calidad se combinan para crear un entorno que conduce a los mejores resultados y al éxito de por vida para los estudiantes más jóvenes de nuestro estado.

Principios rectores

Los Estándares revisados se basan en los fundamentos establecidos por los principios rectores del desarrollo y el aprendizaje infantil, que se basan en prácticas apropiadas para el desarrollo (Asociación Nacional para la Educación Infantil [National Association for the Education of Young Children, NAEYC], 2022). Estos principios rectores se alinean con el enfoque de Nevada para niños desde el nacimiento hasta 3.er grado (B-3), y conforman la enseñanza de los educadores y los entornos del aula.

- El aprendizaje y el desarrollo de los niños están interrelacionados, y se ven afectados por sus características genéticas y experiencias. El desarrollo y el aprendizaje son procesos dinámicos que reflejan la compleja interacción entre las características biológicas de un niño y el entorno, y cada uno da forma al otro, así como a los patrones futuros de crecimiento.
- Cada dominio es importante y todos están interrelacionados. Todos los dominios del desarrollo infantil (desarrollo físico, desarrollo cognitivo, desarrollo socioemocional y desarrollo lingüístico, incluido el desarrollo bilingüe o multilingüe, así como los enfoques de aprendizaje) son importantes: cada dominio brinda apoyo a los demás y a la vez lo recibe.
- El juego es esencial para el aprendizaje y el desarrollo de los niños. El aprendizaje basado en el juego se define por la exploración práctica impulsada por la indagación y la elección centrada en el niño. Los enfoques basados en el juego promueven el aprendizaje alegre que fomenta la autorregulación, las competencias lingüísticas, cognitivas y sociales, así como el conocimiento del contenido en todas las disciplinas. El juego es fundamental para todos los niños, desde el nacimiento hasta los 8 años.
- El desarrollo de los niños progresa en patrones generalmente predecibles. Aunque se pueden identificar progresiones generales de desarrollo y aprendizaje, también se deben considerar las variaciones producto de contextos culturales, experiencias y diferencias individuales.
- Los niños son aprendices activos. Los niños aprenden de manera activa desde el nacimiento, constantemente asimilan y organizan información para crear significado a través de sus relaciones, sus interacciones con su entorno y sus experiencias en general.

- Las culturas del hogar y la comunidad de los niños tienen un gran impacto en la forma en que aprenden y se desarrollan. Asociarse con las familias fortalece el aprendizaje y el desarrollo de los niños. La motivación de los niños para aprender aumenta cuando su entorno de aprendizaje fomenta su sentido de pertenencia, propósito y voluntad. Los planes de estudio y los métodos de enseñanza se basan en los valores de cada niño al conectar sus experiencias en la escuela o el entorno de aprendizaje con su entorno familiar y comunitario.
- El aprendizaje y el desarrollo de los niños pueden aclararse, enriquecerse y ampliarse. Los niños aprenden de una manera integrada que atraviesa todas las disciplinas académicas o áreas temáticas. Debido a que los fundamentos del conocimiento de las áreas temáticas se establecen en la primera infancia, los educadores necesitan conocimiento de las áreas temáticas, una comprensión de las progresiones de aprendizaje dentro de cada área temática y conocimiento pedagógico sobre la enseñanza eficaz del contenido de cada área temática.
- Cada niño es un aprendiz individual. El desarrollo y el aprendizaje avanzan cuando se desafía a los niños a alcanzar un nivel inmediatamente superior a su dominio actual, y cuando tienen muchas oportunidades para reflexionar y practicar las habilidades recién adquiridas.
- La tecnología puede apoyar experiencias de aprendizaje de alta calidad para los niños en edad preescolar. Si se utilizan de manera responsable e intencional, la tecnología y los medios interactivos pueden ser herramientas valiosas para apoyar el desarrollo y el aprendizaje de los niños.

Práctica apropiada para el desarrollo

Las prácticas apropiadas para el desarrollo ((Developmentally appropriate practices, DAP: NAEYC, 2022) promueven el desarrollo y el aprendizaje óptimos de cada niño a través de un enfoque basado en las fortalezas y el juego para un aprendizaje alegre y comprometido.

Los educadores de la primera infancia implementan las DAP en entornos preescolares de la siguiente manera:

1) Reconocen los múltiples valores que todos los niños pequeños aportan al entorno de aprendizaje temprano como personas únicas y como miembros de familias y comunidades.

2) Aprovechan las fortalezas de cada niño.

Los educadores diseñan e implementan entornos equitativos de aprendizaje temprano para ayudar a todos los niños a alcanzar su máximo potencial en todas las áreas de contenido y en todos los dominios del desarrollo, incluido el desarrollo físico, cognitivo, de salud, social y emocional, y los enfoques de aprendizaje. Para ser apropiadas para el desarrollo, las prácticas de los educadores también deben ser apropiadas para cada niño en cuanto a la cultura, el lenguaje y la capacidad (Departamento de Educación de Nevada, 2022).

Diversidad y cultura

Aceptar la diversidad en la primera infancia es fundamental, ya que valoramos las experiencias vividas por los niños y sus familias. La diversidad en la educación para la primera infancia incluye que los niños, los padres, las familias y los colegas exploren y aprendan sobre sus orígenes y los orígenes de personas diferentes a ellos. De esta forma, desafían y destruyen estereotipos, se ven reflejados en el aula, disfrutan, aprecian y buscan las diferencias, aprenden sobre tolerancia y empatía, y descubren las muchas formas en que se puede resolver un problema o responder a una pregunta (Wardle, 2011). La diversidad incluye, entre otros aspectos, el idioma, la cultura, la raza, la capacidad, la religión, la etnia, la orientación sexual, la clase, etc. La diferencia no significa una falta; más bien, la diferencia es un valor que hay que celebrar.

Los niños pequeños necesitan espacios seguros para explorar sus pensamientos a medida que desarrollan sus identidades individuales y un sentido de pertenencia. Además, necesitan verse reflejados en los ojos de sus docentes. Los docentes de la primera infancia pueden introducir la diversidad y desafiar el pensamiento estereotipado dominante en el aula o en el hogar mediante la inclusión intencional y reflexiva de diversos materiales, juguetes y libros. La diversidad no es un plan de estudio o de lecciones, no puede limitarse a meses enteros de historia y no se trata de adoptar temporalmente símbolos culturales a través de la costumbre o la comida. Ejemplificar el respeto mutuo, la tolerancia y la aceptación de diferentes puntos de vista ayuda a los niños pequeños a comprender y promover una verdadera aula libre de prejuicios. Comprender y respetar a los demás también ayudará a desarrollar una actitud compasiva.

Idioma del hogar

Los Estándares reflejan una visión amplia del idioma en la que los niños multilingües pueden demostrar sus capacidades, conocimientos y habilidades en su lengua materna o en inglés. El desarrollo de habilidades multilingües es un componente esencial del aprendizaje y del juego de los niños en edad preescolar. Ya sea que los docentes de la primera infancia dominen o no las lenguas maternas de los niños, se debe hacer todo lo posible por reflejar sus idiomas y variedades lingüísticas tanto durante la enseñanza como durante el juego. Esto facilita las conexiones entre el idioma que se habla en el hogar y el que se habla en la escuela, y también construye los fundamentos para una conciencia interlingüística que respalda el desarrollo multilingüe y la adquisición del lenguaje de los niños.

Los niños multilingües se comunican a través de los idiomas, lo que también se conoce como “translenguaje”, ya que acceden a todos sus recursos lingüísticos para seleccionar de manera intencional y auténtica características de su identidad lingüística para la comunicación (Consejo Nacional de Docentes de Inglés, 2016). Además, las investigaciones sugieren que las prácticas de translenguaje de los docentes en las aulas de la primera infancia fomentan el desarrollo académico y social de los niños. Los contextos de aprendizaje equitativos deben reflejar, honrar y aprovechar “la diversidad lingüística en el aula como un recurso para aprender inglés y preservar las historias lingüísticas de los alumnos al mismo tiempo” (Consejo Nacional de Docentes de Inglés, 2016, p. 3). Cuando los niños pueden demostrar sus conocimientos en su lengua materna o en inglés, los docentes pueden obtener un sentido más completo de la comprensión total de los niños. Los Estándares se centran en formas específicas de incluir enfoques multilingües durante estos primeros años. En los propios estándares e indicadores, no se menciona ningún lenguaje específico como principal. Los docentes deben ser conscientes de que los niños pueden demostrar dominio de los estándares en cualquiera de sus idiomas.

Los programas de preescolar de alta calidad modelan la aceptación y el respeto de la lengua materna del niño al apoyar su uso en el aula. Este enfoque transmite el mensaje de que su cultura es importante, al tiempo que los expone a un entorno multilingüe enriquecido (López y Páez, 2021). Ofrecer un aula rica en idiomas y abrazar las culturas de los niños y sus familias es clave para ayudar a que los niños desarrollen una identidad cultural positiva y lograr su éxito en la escuela y en la vida (Derman-Sparks y Edwards, 2020). Los niños comienzan a desarrollar una comprensión más amplia de sí mismos, de sus familias y de sus comunidades en las aulas que fomentan este enfoque. Ofrecer a los niños oportunidades para aprender sobre otras culturas les brinda experiencias en las que pueden comprender las similitudes y diferencias entre ellas.

Equidad

Los educadores de la primera infancia entienden el propósito y la importancia de enseñar a los niños sobre la equidad, y que todos los niños tienen derecho de acceder a oportunidades de aprendizaje para alcanzar su máximo potencial. Los niños entienden la equidad. A menudo, sus preocupaciones están relacionadas con que todos reciban partes iguales o se aseguran de que sus compañeros tengan la misma porción u objeto que el resto del grupo. Enseñar a los niños sobre la equidad fomenta la empatía y la compasión por los demás. Enseñar a los niños a aceptar las diferencias los ayudará a resistir los prejuicios y a convertirse en adultos inclusivos a medida que se desarrollan. Modelar prácticas equitativas en el aula ayuda a los niños a ser menos egocéntricos y a apoyar más a los demás. Alentar a los niños a ser respetuosos y amables con sus compañeros mientras apoyan a una comunidad de estudiantes requiere que los docentes sean conscientes de su enfoque en la orientación y los planes de estudio. Los docentes que alcanzan un clima positivo en el aula y reflejan y modelan los principios fundamentales de equidad y justicia pueden lograr los objetivos de una enseñanza libre de prejuicios (NAEYC, 2019).

Inclusión

Las prácticas inclusivas alientan a los docentes de preescolar a integrar, adaptar y hacer modificaciones en sus rutinas diarias para crear un entorno inclusivo de calidad, que beneficie tanto a los niños con discapacidades como a los niños con desarrollo típico en su aula. Los niños deben tener la oportunidad de asistir a la escuela con sus compañeros en las aulas de educación general. La inclusión enseña a los niños sobre las diferencias y la aceptación de los demás. Los programas para la primera infancia que incluyen a niños identificados con necesidades especiales se consideran un ejemplo de buenas prácticas (Derman-Sparks y Edwards, 2020). Las investigaciones han demostrado que los niños con discapacidades y sus familias obtienen beneficios significativos al participar en programas de aprendizaje y desarrollo temprano de educación general, al igual que sus compañeros sin discapacidades (División para la Primera Infancia y NAEYC, 2009).

El programa Child Find proporciona pruebas y evaluaciones para niños que quizá tengan una discapacidad. Un equipo de personal con licencia profesional llevará a cabo una evaluación integral y multidisciplinaria. El personal revisará los resultados de la evaluación con los padres y, como equipo, determinará si el niño cumple con los requisitos de elegibilidad para recibir los servicios. Si se determina la elegibilidad, se desarrollará un Programa de Educación Individual (Individual Education Program, IEP) para determinar los servicios específicos que necesitará el niño. Los padres participan en cada paso del proceso, incluida la colocación. Los servicios de Educación especial para la primera infancia (Early Childhood Special Education, ECSE) se ofrecen a todos los niños de 3 a 5 años con discapacidades. Los distritos escolares están obligados por ley a ofrecer educación gratuita y apropiada en el entorno menos restrictivo para los alumnos elegibles antes de cumplir 3 años.

Los docentes individualizan su enseñanza para todos los estudiantes pequeños en sus programas e incorporan adaptaciones en sus aulas. Si un niño tiene un IEP, los docentes consultarán con los padres y con el docente de ECSE que sea el administrador del caso designado. El docente de ECSE implementará una enseñanza especialmente diseñada para cumplir con las metas del IEP del niño y proporcionará las adaptaciones, los ajustes y las modificaciones que hagan falta para satisfacer las necesidades individuales del niño.

La ley federal, según la Ley de Educación para las Personas con Discapacidades (Individuals with Disabilities Education Act, IDEA), exige que los niños con discapacidades sean educados con niños sin discapacidad:

> En el alcance que corresponda, los niños con discapacidades, incluidos los niños que se encuentran en instituciones públicas y privadas u otros centros de cuidado, recibirán educación con niños sin discapacidad y las clases especiales, la escolarización separada u otro tipo de separación de los niños con discapacidades del entorno educativo regular tendrán lugar solo cuando la naturaleza o la gravedad de la discapacidad de un niño es tal que no se puede lograr satisfactoriamente la educación en clases regulares con el uso de ayudas y servicios complementarios. (sección 612(a)(5) del título 20 del Código de los EE. UU. [United States Code, USC]).

La inclusión ofrece a los niños el acceso y la oportunidad de prosperar con sus compañeros. Cuando se incluye a los niños en programas que reflejan las similitudes y diferencias de las personas en el mundo real, aprenden a apreciar la diversidad. El respeto hacia los demás y su comprensión aumentan cuando los niños con diferentes capacidades y de diferentes culturas juegan y aprenden juntos.

Formato de los Estándares de contenido para preescolar

Resumen de los Estándares de contenido para preescolar

Enfoques de aprendizaje

- Estándar 1: Demostrar curiosidad e iniciativa.
- Estándar 2: Demostrar voluntad para asumir riesgos y usar flexibilidad en el pensamiento y las acciones.
- Estándar 3: Demostrar la capacidad de enfocar la atención y persistir en una actividad.
- Estándar 4: Demostrar imaginación y participar en diferentes tipos de juego.

Estudios sociales

- Estándar 1: Demostrar una conciencia básica de sí mismo como individuo dentro del contexto de un grupo y una comunidad.
- Estándar 2: Demostrar una comprensión básica de las funciones, los derechos y las responsabilidades en el aula y en el hogar.
- Estándar 3: Demostrar conocimiento de la relación entre las personas y los lugares.
- Estándar 4: Demostrar la capacidad de diferenciar entre los conceptos de pasado, presente y futuro, y reconocer que las personas y las cosas cambian con el tiempo.
- Estándar 5: Demostrar conciencia de los conceptos económicos básicos.

Salud, seguridad y desarrollo físico

- Estándar 1: Demostrar conocimientos y habilidades que contribuyan a un estilo de vida saludable.
- Estándar 2: Demostrar conocimiento de las prácticas de seguridad personal.
- Estándar 3: Demostrar habilidades motoras amplias y diferentes tipos de movimiento.
- Estándar 4: Demostrar fuerza y coordinación de las habilidades motoras finas para usar herramientas y completar tareas.

Lenguaje y alfabetización tempranos

- Estándar 1: Demostrar la capacidad de prestar atención a la comunicación de los demás y comprenderla.
- Estándar 2: Demostrar la capacidad de expresarse verbal o no verbalmente.
- Estándar 3: Usar una variedad de palabras de vocabulario durante el juego y otras actividades.
- Estándar 4: Demostrar conocimiento del alfabeto y cómo se usan las letras en el proceso de lectura.
- Estándar 5: Demostrar conocimiento de cómo se leen las palabras impresas y los libros.
- Estándar 6: Demostrar el conocimiento obtenido de cuentos, libros y otras actividades de alfabetización temprana.
- Estándar 7: Demostrar el uso de letras escritas y símbolos para comunicarse.
- Estándar 8: Demostrar conocimiento de los sonidos dentro del lenguaje hablado.

Ciencia

- Estándar 1: Demostrar la capacidad de usar los sentidos y las herramientas para explorar, hacer observaciones y predicciones.
- Estándar 2: Demostrar la capacidad de utilizar la información recopilada de diferentes maneras para llevar a cabo investigaciones.
- Estándar 3: Demostrar la capacidad de describir, analizar y sacar conclusiones sobre el resultado de una investigación.
- Estándar 4: Demostrar la capacidad de comunicarse acerca de observaciones, investigaciones y resultados.

Tecnología

- Estándar 1: Demostrar conocimiento de que los diferentes tipos de herramientas tecnológicas tienen distintos usos, incluida la tecnología digital, no digital y de asistencia.
- Estándar 2: Utilizar la tecnología para la comunicación, y para recopilar y compartir información.
- Estándar 3: Demostrar un uso seguro y responsable de la tecnología y los recursos.

Expresión creativa

- Estándar 1: Demostrar aprecio y conocimiento de diferentes tipos de expresión, creación y experiencias artísticas.
- Estándar 2: Elegir participar y expresarse a través de una variedad de experiencias creativas y artísticas.
- Estándar 3: Utilizar las artes creativas como parte de otras actividades de aprendizaje.

Matemáticas

- Estándar 1: Demostrar conocimiento de los números, las cifras y las cantidades.
- Estándar 2: Demostrar la capacidad de analizar y crear patrones y habilidades tempranas de resolución de problemas matemáticos.
- Estándar 3: Demostrar la capacidad de medir y comparar por tamaño y volumen.
- Estándar 4: Analizar y comparar figuras comunes, y utilizar el conocimiento de la posición en el espacio.

Cómo usar los Estándares

Los estándares constituyen las “ideas generales”, mientras que los indicadores representan las habilidades y los conocimientos específicos que se deben buscar a medida que los niños progresan en su aprendizaje y desarrollo. Combinados, los estándares e indicadores generalmente describen lo que los niños saben y son capaces de hacer al final del año de preescolar. Los estándares no son un plan de estudios ni una lista de verificación que se utiliza para evaluar el desarrollo y el aprendizaje de los niños. Por lo general, los niños alcanzan los hitos del desarrollo dentro de un rango de meses y algunos superarán los Indicadores al final del año de preescolar. Use los Indicadores para pensar en las fortalezas de un niño y los próximos pasos en su desarrollo: las áreas en las que el niño puede usar experiencias de aprendizaje y apoyo adicionales. Considere las oportunidades a lo largo del día para que los niños trabajen a fin de satisfacer sus necesidades individuales de desarrollo. ¿Qué actividades podría planificar? ¿Qué materiales podría aportar al entorno?

La guía de los Estándares

Los Estándares para preescolar de Nevada tienen un formato para que sean fáciles de usar. Cada estándar dentro de un dominio aparece en una barra horizontal que se extiende a lo largo de tres columnas. La primera columna incluye los indicadores para ese estándar, que son las habilidades, los comportamientos y las características que uno esperaría que los niños demostraran a medida que avanzan en el estándar. La segunda columna, o columna central, proporciona ejemplos de habilidades observables que los niños podrían demostrar en relación con el indicador. La tercera columna ofrece sugerencias de estrategias que los docentes, los profesionales de la enseñanza y las familias podrían usar para apoyar el progreso de los niños en las habilidades descritas en los indicadores y hacia el dominio del estándar.

Los dominios están codificados por colores y el color de cada dominio se incluye en el borde derecho de la página para facilitar la navegación por el documento. Las áreas de Ciencia, Tecnología, Expresión creativa y Matemáticas están en la misma familia de colores para subrayar que las habilidades y el conocimiento que los niños adquieren en estos dominios van de la mano para apoyar el enfoque STEAM. La guía de la codificación por colores se incluye a continuación, seguida de un ejemplo de un dominio con cada componente etiquetado.

Dominio	Color del dominio
Enfoques de aprendizaje	
Estudios sociales	
Salud, seguridad y desarrollo físico	
Lenguaje y alfabetización tempranos	
Ciencia	
Tecnología	
Expresión creativa	
Matemáticas	

Formato de los Estándares de contenido para preescolar

Estándares: Lo que los niños deben saber y ser capaces de hacer dentro de cada dominio.

Prácticas de apoyo: Las formas en que los docentes pueden apoyar el progreso de los niños en los indicadores.

Nombre del dominio y color principal

Indicadores: Lo que los niños deben saber y ser capaces de hacer dentro de cada estándar.

Estudios sociales

Estándar 1 de Estudios sociales:
Demostrar una conciencia básica de sí mismos como individuos dentro del contexto de un grupo y una comunidad.

Indicadores de desarrollo individual e identidad cultural (SS.ID.)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
SS.ID.PK1. Identificar y describir las características de uno mismo que son únicas en comparación con los demás.	Repetir su nombre completo y edad. Hablar sobre lo que les gusta y lo que no les gusta. Reconocer y nombrar el idioma o los idiomas que hablan.	• Animar a los niños a describirse a sí mismos basándose en diversas características (p. ej., rasgos físicos, edad, grupo de clase).* • Usar libros o literatura para dirigir discusiones sobre las diferencias entre las personas, las diferentes tradiciones familiares, celebraciones y rituales, e ilustrar diferentes culturas.* • Brindar oportunidades para que los niños hablen sobre lo que les gusta y lo que no les gusta.* • Poner a disposición muñecas, libros o materiales multiculturales y usarlos durante varias lecciones. Los materiales deben representar diferentes idiomas, etnias, culturas, edades, habilidades y géneros.* • Establecer conexiones entre el idioma o los idiomas maternos de los niños y el inglés con estudiantes multilingües.* • Usar libros o literatura para dirigir discusiones sobre las familias y las diferentes estructuras familiares, incluidos los acuerdos de convivencia interculturales y la vivienda compartida.* • Brindar oportunidades para que los niños compartan información sobre su familia.* • Invitar a las familias a hablar sobre sus culturas y tradiciones. • Proporcionar oportunidades y actividades planificadas para que los niños compartan eventos, rutinas, tradiciones y rituales. • Discutir y compartir sus propias rutinas y planes o eventos de fin de semana con los niños. • Incluir utilería o artefactos que reflejen las costumbres de los niños en el grupo dentro de las áreas de juegos de rol para que puedan incorporar las tradiciones de su propia familia a sus juegos de rol.* • Unirse a los juegos de rol de los niños y animarlos a hablar o representar cómo se llevan a cabo rutinas sencillas en su familia (p. ej., cuidar a un bebé, ir de compras o limpiar la casa).*
SS.ID.PK2. Identificarse como miembro de una familia.	Describir su propia estructura familiar (p. ej., quién es parte de su familia y cómo están relacionados). Hacer dibujos de su familia o etiquetar a los miembros de la familia al mirar una foto, incluidos ellos mismos. Describir su propio papel y el papel de los demás en su familia.	
SS.ID.PK3. Compartir información sobre sus prácticas familiares, costumbres y cultura.	Mostrar cómo su propia familia suele llevar a cabo actividades de rutina (p. ej., saludarse, comer juntos). Describir las tradiciones o celebraciones festivas y la comida de su propia familia. Traer artículos del hogar (p. ej., ropa, cuadros, utilería) para compartir con su grupo mientras explican las costumbres de su familia.	
SS.ID.PK4. Identificar y describir las tradiciones familiares y los rituales diarios que son importantes para su familia.	Describir las rutinas de la mañana, después de la escuela y de los fines de semana. Describir los lugares a los que su familia va junta y lo que hacen (p. ej., casas de parientes lejanos, tiendas, lugares de culto).	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

20

El símbolo de **asterisco** (*) indica que la práctica de apoyo está relacionada con el aprendizaje y el desarrollo de los niños en otro dominio.

Ejemplos: Las maneras en que los niños pueden demostrar progreso en los indicadores.

Enfoques de aprendizaje

Los estándares dentro del dominio de Enfoques de aprendizaje constituyen los fundamentos para el aprendizaje y desarrollo temprano. No abordan el conocimiento de contenidos específicos, sino que describen las actitudes y disposiciones de los niños hacia el aprendizaje a medida que interactúan con el mundo que los rodea. Las habilidades incluidas en este dominio ayudan a facilitar la adquisición de conocimientos del niño en todas las demás áreas de contenido. Gronlund y Rendon (2017) señalan que el juego abierto y dirigido por los niños tiene un papel fundamental en el desarrollo de las funciones ejecutivas a medida que los niños en edad preescolar desarrollan sus enfoques de aprendizaje.

Los niños aprenden explorando el entorno e interactuando con sus compañeros y adultos apreciados en el contexto del juego. Para apoyar la curiosidad natural de los niños y otros enfoques positivos del aprendizaje, necesitan una amplia gama de materiales y tiempo para explorar y jugar. Lo que importa, más que el producto final, es el proceso de exploración porque los niños experimentan y aprenden nuevas habilidades a través del juego. En función de su cultura, experiencias previas, disposiciones individuales, edad o nivel de desarrollo e intereses únicos, los niños pueden abordar los materiales, las actividades y las tareas nuevas y conocidas de manera diferente. A los niños pequeños les gusta explorar y crear, y tienen un sentido natural de la creatividad, la curiosidad y la persistencia.

Los Estándares de Enfoques de aprendizaje fomentan el juego y las oportunidades para que los niños expresen su curiosidad natural. Los docentes pueden facilitar los enfoques positivos del aprendizaje de los niños utilizando su conocimiento de los intereses y disposiciones individuales para conformar las interacciones y actividades, y proporcionando un entorno rico en aprendizaje con una variedad de materiales para la exploración dirigida por el niño. Los niños adquieren enfoques positivos del aprendizaje cuando los docentes brindan oportunidades y tiempo para que los niños exploren. El libro de Marilou Hyson, *Enthusiastic and Engaged Learners* (Estudiantes entusiastas y comprometidos) (2008), proporciona más información sobre cómo los niños desarrollan enfoques positivos del aprendizaje e incluye importantes estrategias en el aula para apoyar el desarrollo y el aprendizaje de los niños pequeños. Muchas de las prácticas que los docentes utilizan para apoyar a los niños en este dominio también los ayudan en el progreso de otros dominios. Estas prácticas de apoyo interdisciplinarias se indican con un asterisco (*****) en los gráficos que figuran a continuación.

Los Estándares de Enfoques de aprendizaje incluyen los siguientes:

- **Estándar 1 de Enfoques de aprendizaje:**
  Demostrar curiosidad e iniciativa.
- **Estándar 2 de Enfoques de aprendizaje:**
  Demostrar voluntad para asumir riesgos y usar flexibilidad en el pensamiento y las acciones.
- **Estándar 3 de Enfoques de aprendizaje:**
  Demostrar la capacidad de enfocar la atención y persistir en una actividad.
- **Estándar 4 de Enfoques de aprendizaje:**
  Demostrar imaginación y participar en diferentes tipos de juego.

Estándar 1 de Enfoques de aprendizaje:
Demostrar curiosidad e iniciativa.

Indicadores de curiosidad e iniciativa (A.CI)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
A.CI.PK1. Plantear preguntas y buscar nueva información relacionada con una variedad de temas, ideas y actividades.	Plantear preguntas repetitivas incluso cuando se les proporcione la misma respuesta y preguntar "¿Por qué?" cuando se les den respuestas. Explorar y considerar las respuestas que los demás dan a sus preguntas. Pedir a los adultos que lean un libro sobre un tema que les interese (p. ej., dinosaurios, camiones, mariposas).	• Proporcionar respuestas honestas y acordes al desarrollo a las preguntas y, según corresponda, animar a los niños a encontrar sus propias respuestas. • Ejemplificar en voz alta cómo pensar y encontrar respuestas a preguntas (p. ej., usar libros, preguntar a diferentes expertos, usar la computadora). • Ofrecer nuevas actividades y materiales en todas las áreas de juego del aula con regularidad. • Presentar objetos y actividades desconocidas a través de libros o literatura, canciones e imágenes.* • Utilizar libros y literatura para dirigir debates sobre temas nuevos y conocidos, especialmente los intereses expresados por los niños del grupo.* • Usar palabras de vocabulario específicamente para fomentar la iniciativa (p. ej., sugerir declaraciones en primera persona: "Veo que tú…", "Decidiste…", "Elegiste…", "Planificaste jugar…").* • Proporcionar oportunidades y actividades que fomenten la elección y la toma de decisiones. Apoyar los debates sobre las decisiones que toman los niños.
A.CI.PK2. Buscar y explorar objetos y actividades desconocidos.	Observar a un compañero jugar con algo que no hayan visto antes y luego pedir jugar con eso. Interactuar con los nuevos materiales colocados en los centros de aprendizaje. Interesarse por un tema e incorporar cosas e ideas relacionadas con el tema en las actividades a lo largo del tiempo (p. ej., fascinarse con los imanes y hablar de ellos, llevarlos consigo y probarlos con diferentes objetos en el transcurso de uno o dos días).	
A.CI.PK3. Iniciar actividades o tareas.	Pedir a sus compañeros que jueguen con ellos. Elegir un área central para jugar durante el tiempo libre. Comenzar una rutina diaria (p. ej., limpiar, lavarse las manos) sin que se los pidan.	
A.CI.PK4. Tomar decisiones y comunicar su elección a los adultos y a otros niños.	Al preguntarles dónde les gustaría jugar, indicar su elección mirando, señalando o nombrando el área de juego. Pedir a un compañero de clase materiales o juguetes que decidan que les gustaría usar.	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 2 de Enfoques de aprendizaje:
Demostrar voluntad para asumir riesgos y usar flexibilidad en el pensamiento y las acciones.

Indicadores de respuesta a los desafíos (A.RC)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
A.RC.PK1. Intentar nuevas actividades y experiencias o participar en ellas, incluso si se perciben como desafiantes.	Interesarse en construir, dibujar o crear una estructura intrincada con materiales que no han usado antes. Estar dispuestos a probar una nueva experiencia (p. ej., probar un nuevo alimento, tratar de caminar a través de una barra de equilibrio baja que el docente instaló afuera).	• Desarrollar e introducir nuevos proyectos o actividades en función de los intereses de los niños. Animar a los niños a intentar participar en ellos. • Organizar nuevas actividades con diferentes grados de dificultad para que los niños exploren. • Apoyar y proporcionar adaptaciones individualizadas para que los niños puedan acceder al entorno de aprendizaje y relacionarse con sus compañeros. • Ejemplificar cómo explorar nuevas actividades, al hablar sobre cómo se siente probar algo nuevo y demostrar cómo comenzar con una pequeña acción para probar la nueva actividad y progresar para participar más activamente en ella. • Explicar y ejemplificar actividades de resolución de problemas. • Preguntar a los niños cómo resolver problemas y debatir sobre las estrategias recomendadas. • Utilizar los libros y la literatura para dirigir los debates sobre la resolución de problemas y conflictos.* • Representar errores y permitir que los niños ayuden a resolverlos. • Animar a los niños a reconocer y corregir sus propios errores. • Publicar reglas en el aula y revisarlas con la clase periódicamente.* • Analizar las reglas que pueden ser diferentes en distintas áreas y explicar por qué.* • Usar libros o literatura e historias sociales para fomentar la gratificación diferida.* • Ejemplificar la gratificación diferida y apoyar las frustraciones de los niños al explicar verbalmente cuándo, por qué y cómo esperar algo que quieren.
A.RC.PK2. Utilizar una variedad de enfoques y estrategias para completar tareas y resolver problemas.	Usar herramientas para alcanzar algo fuera de su alcance (p. ej., usar pinzas para agarrar algo de un estante alto, el mango de una escoba para quitar algo debajo de un estante o un taburete para alcanzar un objeto). Probar diferentes formas de resolver problemas en una variedad de centros de aprendizaje. Pedir ayuda a los adultos o a sus compañeros para resolver problemas.	
A.RC.PK3. Probar diferentes estrategias para resolver conflictos u otros problemas al trabajar con otros niños.	Pedir a sus compañeros y a los adultos que los ayuden a resolver los desacuerdos entre ellos. Aceptar las sugerencias de sus compañeros y adultos cuando intenten resolver un conflicto. Negociar con los compañeros para lograr su objetivo.	
A.RC.PK4. Reconocer e intentar corregir los errores.	Pedir una nueva hoja de papel porque su escritura o dibujo no se ve como ellos querían que se viera. Darse cuenta de que un objeto es demasiado grande para ser usado de la manera que ellos pretenden y encontrar un objeto más pequeño para usar.	
A.RC.PK5. Usar las reglas de una situación como guía para el comportamiento en una situación diferente.	Explicar a sus compañeros una regla que tengan en casa. Con orientación, tomar turnos para usar los materiales en los centros de aprendizaje y luego decirle a un compañero que su docente dice que deben turnarse cuando estén jugando en el patio de recreo.	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 2 de Enfoques de aprendizaje:
Demostrar voluntad para asumir riesgos y usar flexibilidad en el pensamiento y las acciones.

Indicadores de respuesta a los desafíos (A.RC)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
A.RC.PK6. Diferir la gratificación para completar una tarea más grande.	Ayudar a poner la mesa para las comidas o los refrigerios antes de sentarse a comer. Al trabajar en un proyecto de arte, en un área de bloques o en un juego de rol, esperar para usar un material deseado en lugar de usar uno que esté disponible.	• Usar libros o literatura e historias sociales para preparar a los niños para las transiciones entre actividades.* • Desarrollar y usar un cronograma con imágenes para la rutina diaria del aula. Planificar y revisar el cronograma del aula o de la escuela.* • Advertir a los niños con anticipación que es casi la hora de pasar de una actividad a otra y usar una señal constante para alentarlos a comenzar su transición a una actividad diferente.
A.RC.PK7. Gestionar la transición entre actividades sin frustrarse.	Ayudar voluntariamente a limpiar las áreas de juego cuando sea la hora de ir a casa o la hora de comer. En el patio de recreo, hacer fila con sus compañeros de clase cuando sea el momento de entrar.	

Estándar 3 de Enfoques de aprendizaje:
Demostrar la capacidad de enfocar la atención y persistir en una actividad.

Indicadores de participación en el aprendizaje (A.EL)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
A.EL.PK1. Mantener el enfoque en las actividades durante períodos apropiados para el desarrollo.	Continuar con las actividades elegidas durante períodos cada vez más prolongados o hasta que se completen. Participar en actividades breves para todo el grupo.	• Brindar oportunidades para que los niños vuelvan a leer y continuar trabajando con los materiales a lo largo del tiempo. • Animar a los niños a regresar a las tareas después de las interrupciones y ejemplificar cómo. • Animar a los niños a expresar satisfacción por el esfuerzo y los logros (p. ej., decir afirmaciones en primera persona: “Te veo trabajando duro en la construcción de esa torre” o “Te llevó mucho tiempo terminar tu escultura”). • Proporcionar espacio en toda el aula para exhibir el trabajo de los niños.
A.EL.PK2. Persistir en las tareas y volver a participar en una actividad después de una interrupción.	Continuar con las actividades elegidas incluso cuando se les pida que pospongan la participación. Hacer una pausa en el trabajo o el juego para hablar con un compañero y luego volver a la actividad. Reconstruir una estructura de bloques después de que haya sido derribada.	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 3 de Enfoques de aprendizaje:
Demostrar la capacidad de enfocar la atención y persistir en una actividad.

Indicadores de participación en el aprendizaje (A.EL)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
A.EL.PK3. Expresar satisfacción al realizar una tarea y alcanzar un objetivo.	Llamar la atención hacia sí mismos verbalmente o a través de acciones (p. ej., sonreír, aplaudir, reír, chocar los cinco) después de terminar una tarea. Buscar a sus amigos y docentes para mostrarles el trabajo que han hecho.	• Animar a los niños a seguir intentándolo en lugar de resolver el problema por ellos (p. ej., decir cosas como: "¿Cómo puedes arreglar eso?" o "Esa es una habilidad que requiere práctica"). • Etiquetar los sentimientos y ayudar a los niños a aprender cómo manejarlos (p. ej., decir: "Veo que sientes frustración", luego ejemplificar técnicas de calma y ayudar al niño a usarlas).* • Apoyar a los niños que completan una tarea difícil juntos y celebrar cuando la completen.
A.EL.PK4. Continuar con una tarea o actividad incluso cuando sea desafiante o frustrante.	Durante un período breve, seguir tratando de terminar una tarea con la que tengan dificultades (p. ej., construir una estructura de bloques cuando los bloques se siguen cayendo, cargar algo pesado). Pedir ayuda a sus compañeros o a los adultos para completar una tarea con la que tengan dificultades.	

Estándar 4 de Enfoques de aprendizaje:
Demostrar imaginación y participar en diferentes tipos de juego.

Indicadores de juego e imaginación (A.PL)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
A.PL.PK1. Usar la imaginación en el juego social y de rol.	Asumir roles cuando jueguen solos y con otros niños. Agregar detalles cuando participen en juegos sociales o de roles.	• Proporcionar múltiples tipos de utilería en todas las áreas centrales. • Usar libros o literatura (en todas las áreas de aprendizaje) para debatir y proporcionar ejemplos del uso de la imaginación.* • Participar en juegos de rol con los niños y permitirles dirigir el juego.* • Animar a los niños a hablar y tener conversaciones con sus compañeros mientras juegan juntos.* • Conversar sobre el juego de los niños y hacer preguntas sobre los conocimientos previos que están usando en su juego.*
A.PL.PK2. Dar y seguir las instrucciones de sus compañeros durante el juego social.	Negociar los roles (p. ej., quién será cada persona) durante el juego de rol con sus compañeros. Hablar sobre cómo se hará algo durante el juego de rol (p. ej., cómo se configurará el espacio de juego, quién usará utilería específica). Esperar su turno mientras juegan con otros.	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 4 de Enfoques de aprendizaje: Demostrar imaginación y participar en diferentes tipos de juego.		
Indicadores de juego e imaginación (A.PL)	**Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:**	**Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:**
A.PL.PK3. Comunicarse de diversas maneras cuando juegan con otros niños.	Jugar al lado de sus compañeros y pedir que compartan sus juguetes. Compartir ideas sobre la construcción del juego y usar su imaginación para mejorarlo. Usar diferentes estrategias para pedirles a sus compañeros que jueguen (p. ej., verbalmente, usando el lenguaje de señas, guiándolos a un área o entregándoles un juguete).	• Permitir que los niños muevan los materiales para que puedan usarlos en diferentes centros de aprendizaje. • Leer libros sobre diferentes temas y luego colocar objetos relacionados con los temas en los centros de juego (p. ej., leer un libro sobre cómo medir la longitud de los objetos y luego colocar una cinta métrica en el lugar de los bloques).* • Debatir sobre las experiencias de vida de los niños y señalar cuándo son experiencias reales y cuándo son algo imaginario.* • Ayudar a los niños a escribir un cuento basado en una experiencia que hayan tenido.* • Discutir sobre lo real y lo simulado usando ejemplos concretos. • Participar en juegos de rol con los niños. Debatir sobre los temas que surjan durante las conversaciones, incluidos los miedos y las preocupaciones que tengan. Señalar las diferencias entre la realidad y la fantasía.
A.PL.PK4. Utilizar lo aprendido en otras disciplinas en el juego de rol.	Simular ser un autor, científico, artista, constructor, etc. y utilizar las herramientas y el vocabulario asociados con esas profesiones. Leer o escribir mientras juegan en los centros de aprendizaje (p. ej., simular que se lee un menú o anotar un pedido mientras se juega en el restaurante, mirar un mapa durante el juego con bloques).	
A.PL.PK5. Representar o crear un nuevo rol basado en experiencias de vida, incluida la colaboración con compañeros en roles relacionados.	Simular ser el papá y negociar con sus compañeros para ser otros miembros de la familia. Jugar a la tienda, al restaurante, a la oficina, a la escuela, etc. y asumir varios roles relacionados con cada escenario o lugar de trabajo.	
A.PL.PK6. Usar materiales u objetos para representar otra cosa durante el juego o cuando se representen historias.	Simular que el equipo del patio de recreo son vehículos o lugares conocidos y desconocidos (p. ej., el arenero es una excavación arqueológica y están excavando en busca de dinosaurios). Usar utilería y disfraces cuando se represente una historia conocida.	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 4 de Enfoques de aprendizaje: Demostrar imaginación y participar en diferentes tipos de juego.		
Indicadores de juego e imaginación (A.PL)	**Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:**	**Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:**
A.PL.PK7. Diferenciar entre lo simulado y lo real.	Compartir detalles sobre una experiencia real y luego decir: “¡Eso realmente sucedió!”. Cuando se les pregunte acerca de un objeto que se está usando durante el juego de simulación, indicar que lo están usando para fingir, pero que en realidad no es ese objeto (p. ej., cuando se usa un bloque como teléfono para llamar a alguien, decir “¡En realidad no es un teléfono!”). Hablar sobre un programa de televisión o una película favorita y explicar que es una fantasía.	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estudios sociales

Los Estudios sociales destacan el conocimiento que los niños adquieren sobre las personas y los lugares de su mundo a través de sus experiencias. Los niños pequeños comienzan a aprender sobre el contenido de los estudios sociales a medida que aprenden sobre su familia y su comunidad, y también a medida que aprenden sobre sí mismos y sus roles dentro de la comunidad. A medida que adquieren conocimiento de las personas, los lugares y los roles dentro de su comunidad, desarrollan conciencia de las similitudes y diferencias entre las personas que conocen, y construyen los fundamentos para su comprensión y aprecio por las diferencias culturales dentro de su comunidad. Los niños también tienen la oportunidad de observar cómo las personas de diferentes grupos hablan distintos idiomas, una característica clave de las culturas que aprenden a través de sus experiencias directas: mediante sus interacciones con su propia familia, el aula y los lugares a los que van regularmente.

Los niños comienzan a aprender cómo funcionan sus comunidades a través de las experiencias en el aula a medida que aprenden sobre los roles, los derechos y las responsabilidades. Por ejemplo, aprenden las rutinas de limpieza y su responsabilidad de guardar sus juguetes. Poco a poco amplían su conocimiento del mundo y llegan a comprender conceptos importantes incluidos en los Estándares de Estudios sociales. La declaración de posición del Consejo Nacional de Estudios Sociales (2019) *Early Childhood in the Social Studies Context* (La primera infancia en el contexto de los estudios sociales) proporciona una visión general de cómo los docentes pueden crear experiencias de aprendizaje y entornos del aula para apoyar la integración de los temas de los estudios sociales en el aprendizaje basado en el juego para los niños. Los Estándares de Estudios sociales utilizan la enseñanza basada en el juego para integrar todas las demás áreas de contenido en la forma en que los niños aprenden sobre las personas, los lugares y los roles que son importantes en su mundo. Muchas de las prácticas que los docentes utilizan para apoyar a los niños en este dominio también los ayudan en el progreso de otros dominios. Estas prácticas de apoyo interdisciplinarias se indican con un asterisco (*) en los gráficos que figuran a continuación.

Los Estándares de Estudios sociales incluyen los siguientes:

- **Estándar 1 de Estudios sociales:**
  Demostrar una conciencia básica de sí mismos como individuos dentro del contexto de un grupo y una comunidad.
- **Estándar 2 de Estudios sociales:**
  Demostrar una comprensión básica de las funciones, los derechos y las responsabilidades en el aula y en el hogar.
- **Estándar 3 de Estudios sociales:**
  Demostrar conocimiento de la relación entre las personas y los lugares.
- **Estándar 4 de Estudios sociales:**
  Demostrar la capacidad de diferenciar entre los conceptos de pasado, presente y futuro, y reconocer que las personas y las cosas cambian con el tiempo.
- **Estándar 5 de Estudios sociales:**
  Demostrar conciencia de los conceptos económicos básicos.

Estándar 1 de Estudios sociales:
Demostrar una conciencia básica de sí mismos como individuos dentro del contexto de un grupo y una comunidad.

Indicadores de desarrollo individual e identidad cultural (SS.ID)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
SS.ID.PK1. Identificar y describir las características de uno mismo que son únicas en comparación con los demás.	Repetir su nombre completo y edad. Hablar sobre lo que les gusta y lo que no les gusta. Reconocer y nombrar el idioma o los idiomas que hablan.	• Animar a los niños a describirse a sí mismos basándose en diversas características (p. ej., rasgos físicos, edad, grupo de clase).* • Usar libros o literatura para dirigir discusiones sobre las diferencias entre las personas, las diferentes tradiciones familiares, celebraciones y rituales, e ilustrar diferentes culturas.* • Brindar oportunidades para que los niños hablen sobre lo que les gusta y lo que no les gusta.* • Poner a disposición muñecas, libros o materiales multiculturales y usarlos durante varias lecciones. Los materiales deben representar diferentes idiomas, etnias, culturas, edades, habilidades y géneros.* • Establecer conexiones entre el idioma o los idiomas maternos de los niños y el inglés con estudiantes multilingües.* • Usar libros o literatura para dirigir discusiones sobre las familias y las diferentes estructuras familiares, incluidos los acuerdos de convivencia interculturales y la vivienda compartida.* • Brindar oportunidades para que los niños compartan información sobre su familia.* • Invitar a las familias a hablar sobre sus culturas y tradiciones. • Proporcionar oportunidades y actividades planificadas para que los niños compartan eventos, rutinas, tradiciones y rituales. • Discutir y compartir sus propias rutinas y planes o eventos de fin de semana con los niños. • Incluir utilería o artefactos que reflejen las costumbres de los niños en el grupo dentro de las áreas de juegos de rol para que puedan incorporar las tradiciones de su propia familia a sus juegos de rol.* • Unirse a los juegos de rol de los niños y animarlos a hablar o representar cómo se llevan a cabo rutinas sencillas en su familia (p. ej., cuidar a un bebé, ir de compras o limpiar la casa).*
SS.ID.PK2. Identificarse como miembro de una familia.	Describir su propia estructura familiar (p. ej., quién es parte de su familia y cómo están relacionados). Hacer dibujos de su familia o etiquetar a los miembros de la familia al mirar una foto, incluidos ellos mismos. Describir su propio papel y el papel de los demás en su familia.	
SS.ID.PK3. Compartir información sobre sus prácticas familiares, costumbres y cultura.	Mostrar cómo su propia familia suele llevar a cabo actividades de rutina (p. ej., saludarse, comer juntos). Describir las tradiciones o celebraciones festivas y la comida de su propia familia. Traer artículos del hogar (p. ej., ropa, cuadros, utilería) para compartir con su grupo mientras explican las costumbres de su familia.	
SS.ID.PK4. Identificar y describir las tradiciones familiares y los rituales diarios que son importantes para su familia.	Describir las rutinas de la mañana, después de la escuela y de los fines de semana. Describir los lugares a los que su familia va junta y lo que hacen (p. ej., casas de parientes lejanos, tiendas, lugares de culto).	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 2 de Estudios sociales:
Demostrar una comprensión básica de las funciones, los derechos y las responsabilidades en el aula y en el hogar.

Indicadores de ideas y prácticas cívicas (SS.CI)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
SS.CI.PK1. Identificarse como miembro de un aula o de una comunidad.	Ayudar durante las rutinas del aula (p. ej., tiempo de limpieza, regar las plantas del aula, repartir utensilios y servilletas durante la comida o refrigerio). Participar en eventos comunitarios (p. ej., desfiles, festivales, ferias). Identificar su aula o escuela cuando se les pregunte (p. ej., decir el nombre de su escuela, indicar quién es su docente).	• Proporcionar oportunidades de trabajo en el aula y rotar entre todos los niños. • Enseñar a los niños responsabilidades como limpiar sus juguetes y tirar la basura. • Debatir las modificaciones y adaptaciones que los niños con discapacidades pueden necesitar para participar en las actividades del aula y enseñar a los niños cómo incluir a sus compañeros con discapacidades en las actividades del aula.* • Hablar sobre los eventos de la comunidad y los lugares a los que los niños van con sus familias, y así ayudar a los niños a ver las conexiones entre los eventos de la comunidad o los lugares que ellos y sus compañeros describen.* • Ofrecer múltiples oportunidades para que los niños escriban su nombre (p. ej., firmar al comienzo del día, firmar el trabajo que completaron, firmar tarjetas).* • Hacer conexiones con la escritura del nombre de los niños como su firma.* • Cantar canciones y cantos que incluyan los nombres de los niños del grupo.* • Enseñar y utilizar estrategias para resolver conflictos.* • Crear y utilizar habilidades de gestión del aula para reducir los conflictos.* • Utilizar libros, literatura e historias sociales para dirigir debates sobre la resolución de conflictos.* • Dirigir los debates en clase sobre qué rutinas y reglas tener en el aula, por qué son importantes y cómo se comparan con las de nuestros hogares o comunidades.* • Publicar las reglas del aula y del área de aprendizaje y revisarlas con frecuencia. Recordarles a los niños las reglas y por qué existen.*
SS.CI.PK2. Identificar a los docentes/profesionales de enseñanza del aula y a sus compañeros por su nombre.	Identificar a los niños de su clase. Reconocer y asociar a un compañero por las letras o los símbolos que utiliza como firma. Referirse a sus compañeros y docentes/ profesionales de la enseñanza por el nombre que usan en el aula.	
SS.CI.PK3. Reconocer y resolver conflictos con los compañeros de una manera apropiada para su edad.	Pedirle a un docente o profesional de la enseñanza que los ayude durante un conflicto. Decirle a un compañero que compartirán un juguete cuando terminen de usarlo.	
SS.CI.PK4. Mostrar conciencia de las rutinas y reglas del grupo, y seguirlas.	Guardar la mochila y el abrigo cuando ingresen por primera vez al aula. Elegir un lugar para sentarse a la mesa cuando el docente les recuerde que es la hora del refrigerio. Demostrar dónde se muestran las rutinas o reglas grupales dentro del aula.	
SS.CI.PK5. Participar en la toma de decisiones en grupo.	Expresar preferencia entre una selección de actividades que el grupo está considerando. Levantar la mano o usar marcas de conteo para votar sobre una decisión grupal.	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 2 de Estudios sociales:
Demostrar una comprensión básica de las funciones, los derechos y las responsabilidades en el aula y en el hogar.

Indicadores de ideas y prácticas cívicas (SS.CI)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
SS.CI.PK6. Trabajar juntos para completar tareas simples con sus compañeros.	Trabajar con sus compañeros para limpiar los centros de aprendizaje. Trabajar con un compañero para completar un acertijo.	• Usar un cronograma con imágenes para mostrar las rutinas del aula. Revisar las rutinas con frecuencia. Algunos niños pueden necesitar cronogramas individuales y recordatorios más frecuentes.* • Proporcionar oportunidades con frecuencia para permitir que el grupo tome decisiones. • Proporcionar oportunidades con frecuencia para que los niños trabajen juntos en colaboración.* • Proporcionar disfraces y utilería para representar a una variedad de ayudantes de la comunidad en obras dramáticas.* • Usar libros o literatura para dirigir debates sobre los ayudantes de la comunidad.*
SS.CI.PK7. Identificar y describir las funciones de los diferentes ayudantes de la comunidad.	Simular ser un trabajador comunitario. Identificar la función de los trabajadores comunitarios por el uniforme o el equipo que utilizan. Describir los diversos trabajos o las actividades que realizan los trabajadores comunitarios.	

Estándar 3 de Estudios sociales:
Demostrar conocimiento de la relación entre las personas y los lugares.

Indicadores geográficos, de humanos y ambientales (SS.GH)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
SS.GH.PK1. Usar palabras espaciales para identificar la dirección y la ubicación.	Utilizar con precisión palabras como arriba/abajo, sobre/debajo, aquí/allá, dentro/fuera e izquierda/derecha. Seguir con precisión las instrucciones que incluyen palabras espaciales.	• Usar canciones, juegos con los dedos y juegos que fomenten seguir instrucciones espaciales.* • Realizar juegos, como “Veo, veo” o “Estoy pensando en un lugar”, para describir cosas o lugares en el aula y la comunidad, incluidas las variaciones culturales de estos juegos relevantes para la cultura de los niños. • Proporcionar oportunidades y actividades que animen a los niños a hablar, dibujar y escribir sobre su hogar o sus lugares favoritos.* • Incluir utilería en el área de bloques que anime a los niños a construir y hablar sobre modelos de su casa y otros puntos de referencia en su comunidad. Incluir vehículos de juguete y animar a los niños a usar palabras para describir posiciones y direcciones mientras mueven sus vehículos.*
SS.GH.PK2. Identificar y describir su aula, hogar o comunidad.	Describir las características de los lugares conocidos. Durante el juego, demostrar o hablar sobre las características de su propio hogar o comunidad mientras actúan y participan del juego de rol. Construir una calle conocida con bloques y describir los puntos de interés que crearon.	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 3 de Estudios sociales:
Demostrar conocimiento de la relación entre las personas y los lugares.

Indicadores geográficos, de humanos y ambientales (SS.GH)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
SS.GH.PK3. Identificar las diferencias y similitudes entre el hogar y la escuela.	Hablar sobre las reglas y rutinas en la casa y en la escuela. Describir cómo se comparan las características físicas del aula (p. ej., muebles, juguetes, habitaciones) con las características de su hogar. Durante el juego, representar o describir algo que se pueda hacer de una manera en casa y de otra manera en la escuela.	• Hablar sobre las posiciones y direcciones mientras los niños juegan y usar juguetes con ruedas durante el tiempo al aire libre.* • Brindar oportunidades para hablar sobre los hogares, el aula, la escuela y la comunidad de los niños, incluidas las similitudes y diferencias entre culturas. Usar imágenes, mapas y modelos.* • Usar libros o literatura para dirigir debates sobre las diferentes estructuras a las que las personas pueden llamar hogar.* • Proporcionar mapas, globos terráqueos y herramientas/recursos geográficos digitales/virtuales. Enseñar y modelar el uso de estas herramientas, y animar a los niños a incluirlas en sus juegos de rol.* • Utilizar libros o literatura para dirigir debates sobre cómo utilizar las herramientas y los recursos geográficos.* • Utilizar libros o literatura para dirigir debates sobre las características geográficas y el ambiente.* • Proporcionar materiales como plastilina, arena, papel de colores o cartón para que los niños puedan crear representaciones no lingüísticas de características geográficas y ambientales. • Proporcionar imágenes de la comunidad familiar y de los puntos de referencia de la zona. • Proporcionar imágenes de áreas geográficas y ambientales (p. ej., desierto o montañas). • Usar libros o literatura para dirigir debates sobre el reciclaje.* • Liderar proyectos de reciclaje. • Liderar proyectos de limpieza dentro de la escuela y el aula y en el área circundante. • Enseñar y modelar la conservación.
SS.GH.PK4. Reconocer que los compañeros viven en diferentes lugares dentro de la comunidad.	Describir lo que ven cerca de su hogar y de camino a la escuela, y comparar lo que ven con lo que ven sus compañeros. Usar materiales y objetos para representar lugares conocidos (p. ej., papel azul para representar el agua, edificios hechos de bloques para representar edificios de su comunidad).	
SS.GH.PK5. Reconocer e identificar algunas herramientas y recursos utilizados para describir las características de los lugares.	Cuando se les muestre un mapa, describir qué es y cómo se utiliza. Utilizar recursos (p. ej., mapas, mapas digitales, alfombras con indicadores) para describir o ilustrar las características de los lugares.	
SS.GH.PK6. Identificar y describir las características ambientales y geográficas de la zona donde viven.	Ofrecer ejemplos o describir las características físicas de su comunidad (p. ej., desierto o montañas, ciudad o pueblo, campo o zona minera, rural o urbana). Hablar o comparar los edificios de su entorno. Mostrar interés en aprender sobre los puntos de referencia de la comunidad y el área (p. ej., estaciones de policía, supermercados, bibliotecas, parques, museos).	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 3 de Estudios sociales:
Demostrar conocimiento de la relación entre las personas y los lugares.

Indicadores geográficos, de humanos y ambientales (SS.GH)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
SS.GH.PK7. Participar en el cuidado del mundo que los rodea.	Reciclar la mayor cantidad de basura posible y desechar adecuadamente la basura que no se pueda reciclar. Utilizar únicamente una cantidad adecuada de recursos para el aula (p. ej., pintura, papel, agua). Simular cuidar el ambiente durante los juegos.	• Proporcionar utilería en el área de juegos de rol para animar a los niños a simular que limpian y reciclan.*

Estándar 4 de Estudios sociales:
Demostrar la capacidad de diferenciar entre los conceptos de pasado, presente y futuro, y reconocer que las personas y las cosas cambian con el tiempo.

Indicadores de tiempo, continuidad y cambio (SS.TC)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
SS.TC.PK1. Describir una secuencia de eventos.	Secuenciar con precisión una serie de eventos verbalmente o usando tarjetas con imágenes. Decir con precisión lo que viene a continuación en la rutina del aula. Reconocer el comienzo y el final de un evento.	• Utilizar tarjetas de secuencia para ilustrar el orden de los pasos de una actividad. Animar a los niños a seguir las tarjetas durante la actividad.* • Desarrollar y usar un cronograma con imágenes para la rutina diaria del aula. Planificar y revisar el cronograma del aula o de la escuela con los niños.* • Revisar y conversar sobre los cambios en el cronograma diario. Permitir que los niños ayuden a actualizar el cronograma con imágenes de la clase según sea necesario, mediante la incorporación, eliminación o reorganización de las imágenes.* • Proporcionar cronogramas individuales con imágenes para los niños que los necesiten. • Planificar actividades que utilicen plantas para mostrar el crecimiento a lo largo del tiempo (p. ej., plantar diferentes tipos de semillas) y realizar un seguimiento del desarrollo y el crecimiento a lo largo del tiempo.*
SS.TC.PK2. Reconocer un cambio una secuencia de eventos.	Describir una interrupción en la rutina del aula (p. ej., describir un cambio en el momento en que la clase tiene el refrigerio debido a un evento especial, como el día de la foto). Preguntar por qué la clase está haciendo algo diferente de lo que normalmente es parte de su rutina (p. ej., por qué no salen cuando normalmente esa sería la siguiente actividad).	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 4 de Estudios sociales:
Demostrar la capacidad de diferenciar entre los conceptos de pasado, presente y futuro, y reconocer que las personas y las cosas cambian con el tiempo.

Indicadores de tiempo, continuidad y cambio (SS.TC)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
SS.TC.PK3. Reconocer los cambios que se producen a lo largo del tiempo.	Describir y hablar sobre los cambios en su propio crecimiento y los cambios que observan en las plantas o los animales. Observar los cambios en el clima de un día para otro.	• Brindar oportunidades para que los niños compartan imágenes de sí mismos desde que eran bebés hasta el presente. • Repetir actividades que midan o muestren el crecimiento de los niños y los cambios en su apariencia a lo largo del año.* • Dirigir debates sobre eventos pasados y futuros en la vida de los niños.* • Ejemplificar hablando de una experiencia pasada con los niños.* • Proporcionar utilería en las áreas de los juegos de rol que anime a los niños a representar eventos que han experimentado o experimentarán en el futuro cercano.* • Animar a los niños a dibujar y escribir sobre acontecimientos de su vida.*
SS.TC.PK4. Describir eventos que ocurrieron en el pasado inmediato o que están planeados para el futuro cercano.	Usar palabras y frases relacionadas con la cronología y el tiempo (p. ej., pasado, presente, futuro, antes, ahora, después, ayer, hoy, mañana). Describir eventos o tradiciones que sucederán en el futuro cercano (día festivo, cumpleaños, reunión familiar). Recordar eventos o actividades que ocurrieron durante el día y en la semana anterior.	

Estándar 5 de Estudios sociales:
Demostrar conciencia de los conceptos económicos básicos.

Indicadores de sistemas económicos (SS.ES)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
SS.ES.PK1. Reconocer que los recursos pueden ser limitados.	Reconocer que a veces no hay suficientes juguetes o materiales iguales para todos. Elegir jugar en otra área cuando un área de juego en particular esté llena (p. ej., jugar en el área de juegos de rol hasta que el área de bloques esté disponible). Pedirle al docente más suministros (p. ej., pintura, servilletas) cuando se agoten.	• Crear un sistema para que los niños elijan centros de aprendizaje o áreas de juego e inscribirse en áreas muy frecuentadas.* • Usar libros o literatura para dirigir debates sobre los deseos y las necesidades.* • Proporcionar oportunidades y actividades que fomenten la elección y la toma de decisiones. • Usar libros o literatura e historias sociales para enseñar a los niños cómo lidiar con las decisiones difíciles y la decepción.*

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 5 de Estudios sociales:
Demostrar conciencia de los conceptos económicos básicos.

Indicadores de sistemas económicos (SS.ES)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
SS.ES.PK2. Reconocer que las personas pueden querer algo que es diferente de algo que necesitan.	Identificar los alimentos saludables “para cualquier momento” (p. ej., verduras, frutas, cereales, proteínas) y los alimentos “para algunas ocasiones” (p. ej., galletas, caramelos, papas fritas, refrescos, otros alimentos con alto contenido de azúcar, grasa y sal). Reconocer la diferencia entre algo que es esencial para una actividad y algo que prefieren (p. ej., aceptar que un dibujo se puede pintar con la pintura que está disponible, en lugar de insistir con un color específico que no está disponible).	• Crear oportunidades en los centros de aprendizaje para fomentar los juegos de rol que incluyan el intercambio de dinero por bienes.* • Usar libros o literatura para dirigir debates sobre cómo se usa el dinero y hacer conexiones con las experiencias de la vida real de los niños.* • Proporcionar oportunidades y actividades que obliguen la elección y la toma de decisiones. • Crear oportunidades en el aula para fomentar los juegos de rol que incluyan el intercambio de dinero por bienes.* • Usar libros o literatura para dirigir debates sobre cómo se usa el dinero.*
SS.ES.PK3. Decidir entre al menos dos opciones que involucren recursos en el aula o en el hogar.	Elegir entre las opciones disponibles para el almuerzo o el refrigerio. Elegir entre los materiales disponibles (p. ej., color de pintura, papel, bloques) durante las actividades. Elegir entre las áreas de juego durante los juegos de libre elección.	
SS.ES.PK4. Reconocer que las personas usan el dinero para comprar cosas que quieren y necesitan.	Usar dinero ficticio (papel y monedas) o una tarjeta de plástico en el área de juegos de rol cuando simulen estar en un entorno donde se usa dinero (p. ej., tienda de juegos, restaurante, compras). Describir cómo ven a los miembros de su familia usando dinero o tarjetas para comprar artículos en una tienda.	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Salud, seguridad y desarrollo físico

El desarrollo físico saludable en los primeros años constituye los cimientos para el éxito posterior de los niños en la escuela, así como los resultados que duran toda la vida, como la buena salud y la productividad económica (Academia Estadounidense de Pediatría, 2022). La alimentación saludable, el cuidado personal (incluidas las habilidades de salud mental e higiene) y el ejercicio físico se encuentran entre las habilidades que ayudan a construir esos cimientos. Es importante que los niños pequeños aprendan y practiquen estas habilidades para que se conviertan en hábitos que continúen hasta la edad adulta. Durante los años preescolares, los niños desarrollan una gran fuerza muscular que incluye el uso de los músculos con control, resistencia, equilibrio y coordinación a medida que se mueven por su entorno. Los niños deben adquirir experiencia en el uso de las manos para una variedad de tareas de motricidad fina, como ensartar cuentas y construir con bloques, con el fin de desarrollar su motricidad fina y la coordinación óculo-manual, que es esencial para su capacidad de usar herramientas de escritura y otras tareas. Obtienen un mayor control de sus habilidades motoras finas más adelante en el período de la primera infancia a medida que desarrollan la coordinación óculo-manual.

Al darles la libertad de caminar, correr, brincar, trepar, saltar y participar en actividades físicas en interiores y exteriores, los niños descubren y exploran diferentes formas en las que pueden moverse. Las *Pautas de actividad física para los estadounidenses* (2018) del Departamento de Salud y Servicios Humanos de EE. UU. sugiere que los niños deben participar en una variedad de actividades físicas, incluido el juego libre activo en interiores y exteriores, moverse al ritmo de la música y participar en actividades físicas estructuradas en las que comiencen a aprender una variedad de habilidades de movimiento. Los niños de esta edad deben estar activos a lo largo del día, tanto para el desarrollo motor como para el desarrollo del cerebro que recibe el apoyo de la actividad física (Instituto de Medicina y Consejo Nacional de Investigación, 2015). El objetivo es que los niños participen en una combinación de actividades de movimiento, incluido el ejercicio ligero y vigoroso, durante unas 3 horas al día.

Los entornos diseñados para el juego psicomotriz, que incluyen actividades reflexivas y bien planificadas, así como docentes atentos y comprensivos, brindan la oportunidad para que los niños adquieran y practiquen estas habilidades esenciales. El juego psicomotriz ayuda a los niños a desarrollar la conciencia corporal, como qué tan fuertes son o qué tan rápido pueden correr. Los niños reconocen rápidamente si son más grandes o más fuertes, y adaptan su juego para evitar lastimar a los demás. Es este tipo de juego el que fomenta la competencia socioemocional. Los niños también aprenden a turnarse y a comprometerse con los compañeros que participan en el juego.

Con la atención de los docentes a los materiales de adaptación, las modificaciones y los apoyos necesarios, los niños con discapacidades o retrasos en su desarrollo motor pueden participar plenamente en actividades que desarrollen sus habilidades motoras. Para cada una de las habilidades descritas, los docentes pueden buscar el consejo de los padres o los terapeutas a fin de determinar la mejor manera de proporcionar oportunidades para que el niño desarrolle las habilidades que se indican. Muchas de las prácticas que los docentes utilizan para apoyar a los niños en este dominio también los ayudan en el progreso de otros dominios. Estas prácticas de apoyo interdisciplinarias se indican con un asterisco (*****) en los gráficos que figuran a continuación.

Los Estándares de Salud, seguridad y desarrollo físico incluyen los siguientes:

- **Estándar 1 de Salud, seguridad y desarrollo físico:**
  Demostrar conocimientos y habilidades que contribuyan a un estilo de vida saludable.
- **Estándar 2 de Salud, seguridad y desarrollo físico:**
  Demostrar conocimiento de las prácticas de seguridad personal.
- **Estándar 3 de Salud, seguridad y desarrollo físico:**
  Demostrar habilidades motoras amplias y diferentes tipos de movimiento.
- **Estándar 4 de Salud, seguridad y desarrollo físico:**
  Demostrar fuerza y coordinación de las habilidades motoras finas para usar herramientas y completar tareas.

Estándar 1 de Salud, seguridad y desarrollo físico:
Demostrar conocimientos y habilidades que contribuyan a un estilo de vida saludable.

Indicadores de salud (HSP.HE)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
HSP.HE.PK1. Practicar habilidades básicas de higiene personal.	Independientemente o con recordatorios, lavarse las manos antes de las comidas/refrigerios, después de ir al baño y después de otras actividades sucias (p. ej., jugar en la mesa de agua, trabajar con plastilina/arcilla o pintar, jugar al aire libre). Describir cómo se lavan el cuerpo en casa. Simular cepillarse los dientes durante los juegos de rol.	• Dar tiempo suficiente para que los niños completen las tareas de forma independiente. • Enseñar y ejemplificar las técnicas de lavado de manos y cuándo se deben lavar las manos. Colocar pasos ilustrados para lavarse las manos encima de los lavabos. • Demostrar las habilidades individuales necesarias para vestirse y desvestirse (p. ej., cerrar la cremallera, abotonarse) con adaptaciones apropiadas para niños con discapacidades y dar a cada niño oportunidades para practicar. • Proporcionar utilería relacionada con el cuidado personal y la higiene en los juegos de rol.* • Usar libros o literatura e historias sociales para iniciar conversaciones sobre la prevención de enfermedades.* • Proporcionar pañuelos desechables en múltiples áreas del aula. Animar a los niños a usarlos y a luego lavarse las manos después de tirar el pañuelo. • Ayudar a los niños a manejar los arrebatos emocionales etiquetando los sentimientos y ayudándolos a resolver problemas. Considerar los factores que podrían contribuir a que los niños muestren emociones fuertes (p. ej., la hora del día, los tipos de actividades que se realizan, la interrupción de las rutinas del hogar o si se han satisfecho necesidades básicas como el hambre o la sed).*
HSP.HE.PK2. Practicar un cuidado personal sencillo.	Reconocer y comunicar el hambre, la necesidad de ir al baño, la fatiga o la enfermedad. Practicar las habilidades necesarias para vestirse y desvestirse de forma independiente o con orientación o ayuda (p. ej., cerrar una cremallera, abotonarse un botón, ponerse los zapatos, ponerse y quitarse un abrigo). Realizar rutinas de aseo con una asistencia mínima. Reconocer cuando sienten emociones fuertes y, con ayuda, intentar identificar la emoción y usar estrategias para manejar esa emoción (p. ej., respirar profundamente tres veces, buscar un juguete favorito, realizar una actividad física vigorosa).	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 1 de Salud, seguridad y desarrollo físico:
Demostrar conocimientos y habilidades que contribuyan a un estilo de vida saludable.

Indicadores de salud (HSP.HE)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
HSP.HE.PK3. Practicar habilidades básicas de prevención de enfermedades.	Demostrar cómo lavarse bien las manos (p. ej., usar una cantidad adecuada de jabón, frotar vigorosamente y programar un temporizador activado por voz, cantar una canción o recitar el abecedario mientras frota y enjuaga para asegurarse de lavarse durante el tiempo adecuado). De forma independiente o con recordatorios, estornudar o toser en el codo o en un pañuelo desechable. Aplicar o recordarle al docente que ayude a aplicar protector solar antes de salir. Sonarse la nariz en un pañuelo desechable, tirarlo a la basura y luego lavarse las manos.	• Tomar fotos de los niños en el aula haciendo diferentes caras de emociones e imprimirlas para hacer un cuadro de emociones. Enseñar a los niños a señalar la imagen que representa el sentimiento que están experimentando. • Enseñar y apoyar a los niños a usar los pasos que pueden hacer para practicar habilidades de autorregulación. (p. ej., técnicas para autocalmarse o tranquilizarse).* • Crear un rincón relajante o un área tranquila en el aula para que los niños la usen y enseñarles cómo y cuándo usarla.* • Programar intencionalmente actividades que fomenten el ejercicio físico de moderado a vigoroso varias veces al día. Proporcionar modificaciones y adaptaciones para que todos los niños, incluidos los niños con discapacidades, puedan participar. • Ofrecer y fomentar los momentos de descanso. • Proporcionar agua potable y animar a los niños a rehidratarse con frecuencia. • Ofrecer alimentos nutritivos con regularidad e introducir nuevos alimentos varias veces, ya que los niños suelen necesitar estar expuestos en reiteradas ocasiones a los alimentos nuevos para aceptarlos. Debatir las características de los alimentos que se ofrecen a los niños en el aula. • Incluir a los niños en las experiencias de preparación de la comida, incluidas las tareas básicas de cocinar y poner la mesa.* • Crear un cuadro de datos para representar las comidas favoritas de la clase o las similitudes y diferencias entre los almuerzos que llevan.* • Brindar oportunidades para que los niños simulen cocinar y servir comida durante los juegos de rol. Incluir utilería que fomente la exploración de una variedad de alimentos en el área de juegos de rol.*
HSP.HE.PK4. Participar en actividades físicas de moderadas a vigorosas y juegos de motricidad gruesa a diario.	Jugar diversos juegos que requieran esfuerzo físico, como correr y jugar bruscamente. Jugar en equipos grandes al aire libre. Usar juguetes de pedal o rueda de empuje en el patio de recreo. Hacer rodar su silla de ruedas con cierta velocidad a través de una superficie accesible en el patio de recreo.	
HSP.HE.PK5. Identificar las necesidades básicas de aire, agua y alimentos.	Describir cómo nuestro cuerpo necesita comida y agua. Observar que les falta el aliento después de correr y describir cómo su cuerpo necesita aire. Beber agua con regularidad y describir cómo el agua es buena para su cuerpo. Proporcionar comida de juguete a los compañeros que dicen que tienen hambre en los juegos de rol.	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 1 de Salud, seguridad y desarrollo físico:
Demostrar conocimientos y habilidades que contribuyan a un estilo de vida saludable.

Indicadores de salud (HSP.HE)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
HSP.HE.PK6. Identificar o describir una variedad de alimentos.	Describir los cinco grupos de alimentos e identificar los alimentos que encajan en cada grupo. Nombrar sus comidas favoritas y dar una explicación sencilla de por qué les gustan esas comidas. Describir los diferentes tipos de alimentos y cuáles son los que mejor ayudan a su cuerpo a crecer.	• Crear oportunidades para ejemplificar y hablar sobre la sensación de hambre antes de las comidas y los refrigerios, y la sensación de saciedad después de comer. • Proporcionar actividades de introducción a los grupos de alimentos. • Invitar a las familias al aula para hablar sobre su cultura y los tipos de comidas que preparan en casa.* • Aprovechar las oportunidades naturales durante las comidas para hablar sobre las alergias alimentarias y la energía que obtenemos de varios alimentos.
HSP.HE.PK7. Comunicarse sobre la importancia de comer una variedad de alimentos y de elegir alimentos saludables.	Hablar sobre la importancia de comer diferentes verduras y frutas. Hablar sobre cómo la comida con proteínas los hace fuertes y mostrar sus músculos o pararse derechos para mostrar crecimiento. Con recordatorios, comunicar la importancia de limitar la cantidad de alimentos azucarados que comen.	
HSP.HE.PK8. Comunicar sentimientos de hambre y saciedad.	Decirle a un adulto que tienen hambre. Decirles a los adultos que han terminado durante las comidas y los refrigerios, incluso si no comieron toda la comida.	

Estándar 2 de Salud, seguridad y desarrollo físico:
Demostrar conocimiento de las prácticas de seguridad personal.

Indicadores de seguridad (HSP.SA)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
HSP.SA.PK1. Describir y seguir las reglas básicas de seguridad.	Seguir las reglas de seguridad en el patio de recreo (p. ej., mantenerse a una distancia segura de los columpios, tomar turnos en los juguetes con ruedas en lugar de montar con un amigo). Permanecer con el grupo cuando hagan la transición de un lugar a otro. Seguir las rutinas durante los simulacros de seguridad con orientación (p. ej., evacuación en caso de incendio).	• Usar libros, literatura e historias sociales para dirigir debates sobre las reglas de seguridad y por qué deben seguirse. Incluir historias sobre ayudantes de la comunidad.* • Planificar e implementar procedimientos de emergencia y seguridad, como simulacros de incendios, desastres y transporte. Discutir cuándo y cómo llamar al 911.

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 2 de Salud, seguridad y desarrollo físico:
Demostrar conocimiento de las prácticas de seguridad personal.

Indicadores de seguridad (HSP.SA)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
HSP.SA.PK2. Buscar la ayuda de un docente cuando estén lesionados o enfermos.	Pedir ayuda a un docente cuando se lesionen (p. ej., para cubrir los rasguños con un vendaje, pedir ayuda para lavar un corte). Mantenerse cerca de un docente cuando se sientan mal, pero no expresar que se sienten mal.	• Alentar a los niños a denunciar accidentes, lesiones y comportamientos inseguros a adultos de confianza, independientemente de lo leves que sean. • Ejemplificar y fomentar la seguridad recogiendo juguetes y limpiando los derrames.* • Proporcionar utilería relacionada con la comunidad y los ayudantes de seguridad en los centros de aprendizaje (p. ej., disfraces en los juegos de rol, ambulancias de juguete en el área de bloques).* • Invitar a los ayudantes de la comunidad a visitar la clase y hablar sobre lo que hacen.* • Proporcionar libros ilustrados y carteles que representen lo que los ayudantes de seguridad de la comunidad pueden usar y explicar por qué necesitan usar sus uniformes.*
HSP.SA.PK3. Identificar, evitar y alertar a los docentes sobre posibles peligros o riesgos para la seguridad.	Decirle a un docente cuando un juguete u otro material del aula esté roto y tenga un borde afilado o pueda ser peligroso de otra manera. Ayudar a limpiar derrames. Identificar los símbolos que se emplean para advertir sobre un peligro potencial (p. ej., símbolo de veneno, señal de alto).	
HSP.SA.PK4. Reconocer a los ayudantes de salud y seguridad de la comunidad.	Reconocer los uniformes de bombero, policía y médico o enfermero que se usan en su propia comunidad. Usar disfraces relacionados con los ayudantes de salud y seguridad de la comunidad cuando estén disponibles en los juegos de rol. Hablar sobre las responsabilidades de los ayudantes de la comunidad.	

Estándar 3 de Salud, seguridad y desarrollo físico:
Demostrar habilidades motoras amplias y diferentes tipos de movimiento.

Indicadores de motricidad gruesa (HSP.LM)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
HSP.LM.PK1. Usar los músculos grandes con control y fuerza.	Moverse de diferentes maneras (p. ej., bailar, galopar, saltar) al cantar canciones o escuchar música, con adaptaciones y modificaciones según sea necesario. Participar en juegos que requieran movimiento (p. ej., atrapar, perseguir), con adaptaciones y modificaciones según sea necesario.	• Proporcionar actividades en interiores y exteriores que fomenten el movimiento varias veces al día. • Usar canciones e historias para fomentar todo tipo de movimiento.* • Participar en juegos y actividades de movimiento físico con los niños.

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 3 de Salud, seguridad y desarrollo físico:
Demostrar habilidades motoras amplias y diferentes tipos de movimiento.

Indicadores de motricidad gruesa (HSP.LM)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
HSP.LM.PK2. Realizar actividades que combinen y coordinen movimientos musculares grandes.	Lanzar pelotas o pasar bolsas de frijoles u otros objetos a sus compañeros usando las manos o los pies, con adaptaciones y modificaciones según sea necesario. Escalar en equipo de exterior, con adaptaciones y modificaciones según sea necesario. Impulsarse a sí mismos o a sus compañeros usando juguetes con ruedas en el patio de recreo, con adaptaciones y modificaciones según sea necesario.	• Proporcionar actividades que requieran equilibrio y animar a los niños a practicar. • Introducir y fomentar varios tipos de ejercicio (p. ej., yoga, calistenia, aeróbicos). • Crear y usar carreras de obstáculos para desarrollar múltiples tipos de habilidades motoras y el uso de habilidades perceptivas a medida que los niños se mueven cerca de los obstáculos. Hablar sobre cómo están coordinando sus movimientos a medida que maniobran en la carrera. • Hacer adaptaciones y modificaciones para incluir a los niños con discapacidades motoras en actividades que requieran habilidades motoras gruesas (p. ej., carrera de obstáculos adaptada, movimientos con los brazos en lugar de con las piernas, movimientos con asistencia o apoyo). • Leer libros ilustrados y hacer recreaciones físicas de la historia.*
HSP.LM.PK3. Mantener el equilibrio al sentarse, pararse o moverse.	Mantener el equilibrio sobre un pie durante un período breve. Correr sin caerse. Caminar en línea recta, pero pueden tener dificultades para caminar en una barra de equilibrio. Sentarse con equilibrio.	
HSP.LM.PK4. Exhibir fuerza y resistencia para participar en una variedad de actividades de motricidad gruesa.	Jugar al aire libre durante períodos extensos, con oportunidades periódicas para descansar e hidratarse. Jugar juegos que requieran esfuerzo y fuerza. Mover la silla de ruedas u otro equipo de adaptación con la fuerza y la resistencia individualmente adecuadas.	
HSP.LM.PK5. Usar información perceptual (p. ej., visual-espacial) para guiar los movimientos alrededor de objetos y otras personas.	Girar hacia los lados cuando caminen entre objetos. Decir “Permiso” cuando pasen junto a alguien y el espacio no sea lo suficientemente amplio para el cuerpo de ambos.	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 4 de Salud, seguridad y desarrollo físico:
Demostrar fuerza y coordinación de las habilidades motoras finas para usar herramientas y completar tareas.

Indicadores de motricidad fina (HSP.SM)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
HSP.SM.PK1. Usar los músculos de motricidad fina de la mano con fuerza y control para manipular herramientas y otros artículos pequeños.	Usar utensilios para comer y abrir recipientes con asistencia mínima y utensilios o herramientas adaptables según sea necesario. Abotonar, cerrar y atar la vestimenta, con y sin asistencia o adaptaciones. Usar tijeras (regulares o adaptables) para cortar, pero es posible que no siempre puedan cortar sobre la línea.	• Proporcionar varios tipos de tijeras y utensilios para comer (incluidas herramientas y utensilios adaptables) y permitir que los niños practiquen su uso. • Fomentar las actividades que fortalezcan la fuerza de las manos (p. ej., trabajar con arcilla y plastilina, verter agua o arena de un recipiente a otro, abrir y cerrar tapas, separar velcro fuerte, clasificar y apilar, pintar, jugar con títeres, trabajar con tableros de clavijas y rompecabezas). Proporcionar materiales adaptables según sea necesario.* • Modelar y ayudar a los niños a aprender a agarrar herramientas de escritura como lápices y crayones (incluidas las herramientas adaptativas) con el pulgar y los tres primeros dedos. • Proporcionar varios tipos de herramientas de escritura y pintura, incluidas las herramientas adaptables.* • Proporcionar materiales y actividades que fomenten la coordinación óculo-manual en todos los centros de aprendizaje, y fomentar y ejemplificar su uso (p. ej., mesa de arena, mesa de agua, bloques de mesa pequeños, cuentas y cuerdas/cordones, rompecabezas, tableros de clavijas).
HSP.SM.PK2. Usar el pulgar y los tres primeros dedos para sostener y manipular herramientas al realizar actividades como escribir, dibujar y pintar.	Sostener las herramientas de escritura con varios agarres, pero cambiar y usar el pulgar y los primeros tres dedos (un agarre cuadrúpedo) cuando se les indique. Usar lápices, crayones, pinceles y otras herramientas de escritura (incluidas las herramientas de escritura adaptativa) para hacer trazos grandes y marcas más pequeñas.	
HSP.SM.PK3. Exhibir coordinación óculo-manual al manipular objetos pequeños.	Apilar bloques y construir estructuras elaboradas. Hilar cuentas de diferentes tamaños. Verter agua u otras sustancias de un recipiente a otro con un derrame mínimo.	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Lenguaje y alfabetización tempranos

Los años preescolares son esenciales para constituir los fundamentos de la alfabetización temprana y el desarrollo del lenguaje de los niños. Los niños requieren interacciones intencionales y frecuentes con el lenguaje y actividades de alfabetización temprana a fin de desarrollar las habilidades necesarias para aprender a leer y escribir más adelante. A través de la contribución receptiva y la producción expresiva, los niños pequeños desarrollan habilidades de comunicación verbal y no verbal para expresarse. A medida que los niños adquieren vocabulario y habilidades de comunicación esenciales, crecen en su capacidad para adquirir conocimientos sobre otros temas y para interactuar con otras personas. Utilizando conceptos fundamentales de la ciencia de la lectura, la enseñanza temprana de la alfabetización durante los años preescolares es un enfoque preventivo crucial para reducir las dificultades de lectura más adelante en la vida. Las ramas de alfabetización temprana de hablar y escuchar, leer y escribir, y la conciencia fonológica se fortalecen durante los años preescolares a medida que los niños desarrollan el conocimiento del alfabeto, la conciencia de la palabra impresa y los libros, las habilidades de comprensión y más. Los docentes pueden incorporar actividades lúdicas y explícitas de alfabetización temprana en entornos de aprendizaje integrados que aprovechen las palabras impresas del entorno y ofrezcan oportunidades para que los niños jueguen y experimenten con el lenguaje y la comunicación. Al principio, las prácticas emergentes de alfabetización pueden demostrarse mediante garabatos, dibujos y escritura imitativa a medida que los niños desarrollan sus habilidades para comunicarse a través del lenguaje, la lectura y la escritura. La conciencia fonológica sigue esta etapa a medida que los niños pequeños desarrollan el sentido de las palabras como una unidad de sonido, rima, inicio, sílabas y fonemas como sonidos individuales que forman las palabras.

Los docentes deben apoyar intencionalmente las lenguas maternas de los niños, en especial, cuando trabajan con estudiantes multilingües que pueden demostrar alfabetización temprana y habilidades lingüísticas mediante el translenguaje a medida que seleccionan características lingüísticas de múltiples idiomas para comunicarse o expresarse (Sánchez y otros, 2018). Las habilidades lingüísticas y comunicativas que los niños desarrollan en sus lenguas maternas establecen los fundamentos para aprender idiomas adicionales, incluido el inglés. Los niños necesitan fundamentos sólidos en su primer idioma, ya que esas habilidades se transfieren al aprendizaje del desarrollo posterior del lenguaje. A veces, los niños pueden demostrar sus conocimientos de manera no verbal y, a veces,

usando dos idiomas a la vez. Estas características no se consideran retrasos en el desarrollo del lenguaje durante los años preescolares, a menos que sean diagnosticadas por un profesional multilingüe certificado y experimentado. Con la práctica y el apoyo multilingües continuos, los niños pequeños pueden dominar las habilidades de alfabetización temprana en cualquiera de sus idiomas. Para las familias y los niños multilingües, es fundamental fomentar el uso continuo de las lenguas maternas en el hogar y dentro de la comunidad, y también incorporar enfoques multilingües auténticos en el entorno preescolar. Los docentes deben aplicar este enfoque en todo este dominio siempre que se considere la alfabetización, el lenguaje o la comunicación tempranos. Por ejemplo, los niños pueden acceder a cualquier característica lingüística de su sistema lingüístico completo para demostrar el dominio de un estándar o indicador (pueden usar el inglés o cualquier otro idioma que hablen). Muchas de las prácticas que los docentes utilizan para apoyar a los niños en este dominio también los ayudan en el progreso de otros dominios. Estas prácticas de apoyo interdisciplinarias se indican con un asterisco (*) en los gráficos que figuran a continuación.

Los Estándares de Lenguaje y alfabetización tempranos incluyen los siguientes:

- **Estándar 1 de Lenguaje y alfabetización tempranos:**
  Demostrar la capacidad de prestar atención a la comunicación de los demás y comprenderla.
- **Estándar 2 de Lenguaje y alfabetización tempranos:**
  Demostrar la capacidad de expresarse verbal o no verbalmente.
- **Estándar 3 de Lenguaje y alfabetización tempranos:**
  Usar una variedad de palabras del vocabulario durante los juegos y otras actividades.
- **Estándar 4 de Lenguaje y alfabetización tempranos:**
  Demostrar conocimiento del alfabeto y de cómo se usan las letras en el proceso de lectura.
- **Estándar 5 de Lenguaje y alfabetización tempranos:**
  Demostrar conocimiento de cómo se leen las palabras impresas y los libros.
- **Estándar 6 de Lenguaje y alfabetización tempranos:**
  Demostrar el conocimiento obtenido de cuentos, libros y otras actividades de alfabetización temprana.
- **Estándar 7 de Lenguaje y alfabetización tempranos:**
  Demostrar el uso de letras escritas y símbolos para comunicarse.
- **Estándar 8 de Lenguaje y alfabetización tempranos:**
  Demostrar conocimiento de los sonidos dentro del lenguaje hablado.

Estándar 1 de Lenguaje y alfabetización tempranos:
Demostrar la capacidad de prestar atención a la comunicación de los demás y comprenderla.

Indicadores de comunicación receptiva (L.RC)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
L.RC.PK1. Usar señales verbales y no verbales para reconocer la comunicación de los demás.	Usar el lenguaje corporal para mostrar comprensión de la comunicación de los demás, como decir adiós con la mano después de que otra persona se despida. Durante el tiempo en grupo, después de que un docente invite a los niños a comentar sobre un tema, levantar la mano para indicar que tienen una pregunta o algo que decir, y luego hacer una pregunta cuando se les pida.	• Desarrollar la "buena escucha" fomentando un comportamiento de escucha apropiado para el desarrollo cuando los compañeros están hablando al mismo tiempo.* • Ofrecer oportunidades para que los niños demuestren que están escuchando durante las discusiones grupales, los cuentos o las lecturas de libros (p. ej., hacer movimientos para acompañar la historia, levantar la mano cuando escuchen una palabra o un personaje específico mientras se lee un libro). • Leer libros e historias multiculturales auténticas que representen la diversidad del aula, leyendo o representando cuentos en el idioma o las lenguas maternas de los niños. • Involucrar a los niños en una conversación sobre sus experiencias de fondo y hacer conexiones con sus experiencias vividas. • Guiar a los niños para que hagan comentarios y preguntas que sean relevantes para la conversación. • Animar a los estudiantes multilingües a responder en su lengua materna o de forma no verbal. • Pedir a los niños que repitan instrucciones o direcciones para fomentar la comprensión. • Para las tareas que ocurren todos los días, aprender y usar palabras en las lenguas maternas de los niños y usar imágenes que muestren qué hacer (p. ej., para limpiar, usar palabras en el idioma del niño y usar imágenes de niños limpiando en diferentes áreas del aula para ilustrar que es hora de limpiar y qué hacer). • Involucrar a los niños en charlas sobre temas que les interesen (p. ej., prestar atención a los intereses de los niños, llevar libros u objetos al aula para provocar exploraciones).
L.RC.PK2. Mostrar una conexión continua con una conversación, un debate grupal o una presentación.	Mostrar gestos no verbales (p. ej., asentir con la cabeza) y expresiones mientras los demás hablan (p. ej., sonreír, mirar al orador). Ofrecer comentarios y preguntas relevantes durante una conversación (p. ej., demostrar que están escuchando al ampliar o agregar puntos a los oradores anteriores).	
L.RC.PK3. Recordar y seguir instrucciones de dos y tres pasos.	Después de recibir instrucciones para limpiar después de la sección de arte, recoger sus crayones y colocarlos en el contenedor apropiado, y luego colocar su dibujo en su cubículo. Durante una actividad de cocina en grupos pequeños, seguir las instrucciones del docente para agregar todos los ingredientes en el tazón y luego revolverlos.	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 1 de Lenguaje y alfabetización tempranos:
Demostrar la capacidad de prestar atención a la comunicación de los demás y comprenderla.

Indicadores de comunicación receptiva (L.RC)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
L.RC.PK4. Mostrar comprensión de los libros leídos en voz alta, los cuentos o las explicaciones sobre un tema.	Volver a contar la historia en secuencia (p. ej., principio, medio, final) con sus propias palabras después de escuchar al docente leer un libro. Representar una escena o un evento de un cuento o libro durante los juegos de rol.	• Entregar a los niños tarjetas o listas de secuencias de imágenes para ayudarlos a realizar tareas que impliquen varios pasos. • Usar utilería cuando lean un libro o conversen sobre un tema. Detenerse y hacer preguntas para ver si los niños están escuchando y entendiendo. Incluir maneras para que los niños respondan verbal o no verbalmente a las preguntas (p. ej., señalar un objeto o una imagen que esté relacionado con la respuesta correcta, o responder verbalmente a la pregunta). • Brindar a los niños la oportunidad de representar cuentos y libros colocando utilería relevante en el área de juegos de rol.* • Hacer diferentes tipos de preguntas abiertas con frecuencia (p. ej., "¿Por qué crees que…?", "¿Cómo podríamos…?", "¿Qué podría pasar…?"). Usar palabras auténticas de las lenguas maternas de los niños siempre que sea posible. • Discutir temas que sean relevantes e interesantes para los niños. • Después de leer un libro o discutir un tema en el tiempo grupal, dirigir las conversaciones sobre el libro o el tema durante las rutinas diarias para proporcionar a los niños la oportunidad de recordar lo que escucharon y aprendieron (p. ej., conversar durante las comidas sobre el libro o cuento que escucharon más temprano ese día, buscar insectos en el patio de recreo después de hablar sobre diferentes tipos de insectos durante el tiempo grupal).
L.RC.PK5. Escuchar con una capacidad de atención cada vez mayor para obtener nuevos conocimientos.	Usar palabras del vocabulario nuevas en las conversaciones diarias en el aula. Concentrarse en un tema que les interese (p. ej., explicaciones de cómo un renacuajo se convierte en rana, dinosaurios, excursiones que el grupo realice).	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 2 de Lenguaje y alfabetización tempranos: Demostrar la capacidad de expresarse verbal o no verbalmente.		
Indicadores de comunicación expresiva (L.EC)	**Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:**	**Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:**
L.EC.PK1. Comunicarse para expresarse de manera detallada.	Comunicarse a través de la expresión verbal o no verbal para compartir ideas, pensamientos, deseos o necesidades. Comunicarse en su lengua materna o en inglés con otras personas. Responder preguntas sobre sus propias experiencias y ofrecer detalles y explicaciones. Responder a las preguntas de sus compañeros de manera apropiada (p. ej., cuando se les pide que pasen el crayón rojo, que le pasen el crayón rojo a su compañero). Usar gestos, objetos o palabras para expresar un punto o explicar sus pensamientos y opiniones.	• Involucrar a los niños en conversaciones sobre una amplia gama de temas y experiencias. Permitir que los niños guíen el tema de las conversaciones cuando sea apropiado. • Animar a los niños a persistir en tratar de comunicarse, incluso si su idea no se entiende de inmediato. Al comunicarse, que los niños, en general, puedan ser entendidos en su lengua materna por adultos conocidos y desconocidos. • Ampliar las conversaciones de los niños reformulando lo que dijeron y repitiéndolo con más detalle. • Animar a los niños a ampliar sus oraciones expresando sus ideas de una manera diferente o agregando detalles. • Involucrar a los niños en las conversaciones y ejemplificar habilidades de conversación apropiadas, como tomar turnos. Proporcionar recordatorios para ayudarlos a entender las expectativas de las conversaciones cuando los niños interrumpen o agregan comentarios “fuera de tema”. • Hablar con claridad y repetir palabras y frases que sean difíciles de entender para los niños. Utilizar palabras de la lengua materna de los estudiantes multilingües siempre que sea posible.
L.EC.PK2. Comunicarse en oraciones completas usando al menos tres palabras.	Hablar o hacer señas en su lengua materna con sus compañeros durante los juegos de rol mediante el uso de oraciones que tengan al menos tres palabras. Usar oraciones completas en su lengua materna cuando hablen o hagan señas durante las comidas u otras rutinas diarias.	

***** Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 2 de Lenguaje y alfabetización tempranos: Demostrar la capacidad de expresarse verbal o no verbalmente.		
Indicadores de comunicación expresiva (L.EC)	**Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:**	**Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:**
L.EC.PK3. Seguir las convenciones de conversación la mayor parte del tiempo.	Iniciar y mantener conversaciones de varios turnos con otras personas utilizando diferentes estrategias para mantener la conversación. Hacer una pausa después de hacer una pregunta para que la otra persona responda. Esperar su turno para hablar cuando participen en una conversación con más de una persona. Iniciar una conversación con otro niño. Con recordatorios, adaptar su comunicación para que encaje en la situación (p. ej., hablar en voz baja en la biblioteca, susurrar para contar un secreto, hablar fuerte para que se lo escuche al aire libre).	• Estructurar las actividades para que los niños participen en la narración de historias o en el relato de acontecimientos expresándose a través de diversos medios, como el habla, la pantomima, el señalamiento o el juego de rol. • Incorporar conversaciones auténticas en las actividades del aula al charlar con los niños regularmente para involucrarlos en el lenguaje oral. Reconocer que las convenciones culturales de conversación varían para todos los niños. • Variar el “tiempo de espera”, o la cantidad de tiempo antes de que los niños respondan, en las conversaciones con los docentes (y fomentar lo mismo en las conversaciones entre pares), para permitir las diferencias culturales y lingüísticas en las normas de conversación. • Utilizar tecnología de asistencia (p. ej., tableros de comunicación, imágenes) cuando los niños tengan dificultades para responder oralmente. • Escribir un relato grupal con la clase sobre una experiencia o actividad que la clase haya realizado en grupo. Pedir a los niños que agreguen detalles a la historia.
L.EC.PK4. Compartir ideas e información de experiencias personales y grupales.	Contar una anécdota sobre ir al parque o jugar al aire libre durante el fin de semana en el horario de ronda del lunes por la mañana. Contarles a sus padres sobre una actividad que hicieron con sus compañeros más temprano cuando los vayan a buscar.	
L.EC.PK5. Comunicarse para expresar necesidades y aclarar una palabra o afirmación cuando se malinterpreta.	Pedir usar el baño. Usar una palabra diferente para explicar lo que necesitan cuando sientan que los malinterpretaron.	

***** Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 3 de Lenguaje y alfabetización tempranos:
Usar una variedad de palabras del vocabulario durante los juegos y otras actividades.

Indicadores de vocabulario (L.V)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
L.V.PK1. Usar palabras del vocabulario con creciente especificidad y variedad para describir sentimientos, experiencias, observaciones e ideas.	Usar alguna palabra nueva que se haya discutido durante la lectura de un libro. Usar alguna palabra nueva aprendida en inglés en una oración que incluya otras palabras de su lengua materna.	• Crear un entorno de aprendizaje que refleje las culturas e idiomas de los niños en cada centro de aprendizaje, en los elementos que se exhiben en el salón y en otros materiales. • Introducir vocabulario nuevo nombrando lo que los niños están haciendo (p. ej., “Estás galopando por el patio de recreo” o “Dibujaste una criatura enorme”). • Leer en voz alta libros con nuevas palabras del vocabulario todos los días. Crear un muro de palabras, un muro de imágenes, una colección en 3D o tarjetas de acción para servir de apoyo a las palabras del vocabulario y animar a los niños a usarlas. • Ofrecer oportunidades explícitas para hablar sobre palabras nuevas durante el tiempo en grupo y otras actividades. Proporcionar la palabra en inglés y en las lenguas maternas siempre que sea posible. Involucrar a los padres y a las familias para que compartan las palabras que usan en casa.* • Ejemplificar el uso de palabras nuevas durante los juegos y otras interacciones. Usar el inglés y la lengua materna siempre que sea posible. • Animar a los niños a usar las palabras nuevas que están aprendiendo mediante la inclusión de utilería y objetos relacionados con las palabras nuevas en varias áreas del salón.* • Ejemplificar el uso de las palabras nuevas durante las actividades rutinarias. • Hacer una lista de todas las palabras nuevas que los niños aprendieron en el día o en la semana. Mirar la lista junto con los niños y darles la oportunidad de decir lo que recuerden sobre las palabras nuevas. • Ampliar lo que dicen los niños agregando un adjetivo o verbo. • Jugar juegos en los que los niños piensen en palabras con significados similares y palabras con significados opuestos.
L.V.PK2. Usar el contexto para determinar el significado de palabras desconocidas.	Mirar una imagen y hablar sobre la información que ven que está relacionada con la palabra nueva (p. ej., cuando aprendan la palabra “lupa”, ver una imagen de alguien mirando a través de la lupa objetos pequeños y una imagen de los objetos pequeños que se amplían y decir: “Hace las cosas más grandes”).	
L.V.PK3. Usar una amplia variedad de palabras para muchos propósitos.	Decir “hola” o “buenos días” cuando saluden al docente al comienzo del día. Describir lo que observan con detalle. Incorporar palabras nuevas en los juegos de rol, mientras conversan con sus compañeros o participan en juegos de rol.	
L.V.PK4. Usar palabras que describan una categoría de objetos que van juntos.	Separar las imágenes de comida en una pila y las imágenes de animales en otra pila cuando se les den una pila de imágenes y se les pida que las separen en “comida” y “animales”. Separar los autos de juguete de los camiones de juguete cuando jueguen en el área de bloques y decirle al docente: “Puse todos los autos aquí y los camiones están aquí”.	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 3 de Lenguaje y alfabetización tempranos: Usar una variedad de palabras del vocabulario durante los juegos y otras actividades.		
Indicadores de vocabulario (L.V)	**Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:**	**Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:**
L.V.PK5. Identificar palabras opuestas comunes.	Decir "frío" cuando les pregunten qué es lo opuesto a "caliente". Jugar a correr al aire libre y hablar sobre qué tan rápido o lento pueden correr. Durante los juegos de rol, cuando un compañero les entregue un bloque duro para que coloquen su muñeca en él, decir: "Eso es demasiado duro. Necesita una cama blanda".	• Pedir a los niños que separen los artículos en categorías y que usen la palabra que describe la categoría durante las actividades rutinarias (p. ej., separar los bloques y los juguetes durante el tiempo de limpieza y pedir a los niños que digan el nombre de cada grupo de artículos). • Jugar juegos en los que los niños separen los artículos en categorías y pedirles que nombren las categorías que se usan para separar. • Incluir palabras nuevas del vocabulario en las descripciones, instrucciones y en las rutinas diarias en el aula.
L.V.PK6. Usar palabras con significado similar para describir un objeto, una emoción o una acción.	Usar más de una palabra para describir la misma característica de un objeto (p. ej., "¡Mi torre de bloques es realmente grande! ¡Es enorme!", "¡Ese helado es delicioso! ¡Es realmente bueno!"). Usar más de una palabra para describir la misma acción (p. ej., "Ella empujó la silla. La tiró").	
L.V.PK7. Conversar y usar palabras nuevas del vocabulario que se aprendieron de cuentos, libros u otras actividades de alfabetización temprana.	Incorporar una palabra que escucharon durante la hora del cuento en los juegos de rol. Después de aprender una palabra nueva, buscar formas adicionales de explorar el concepto (p. ej., aprender sobre "orugas" y "capullos" en una actividad de ciencias en grupos pequeños y, luego, buscar orugas y capullos en el patio de recreo).	

***** Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 4 de Lenguaje y alfabetización tempranos:
Demostrar conocimiento del alfabeto y de cómo se usan las letras en el proceso de lectura.

Indicadores de conocimiento del alfabeto (L.AK)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
L.AK.PK1. Identificar los nombres de las letras en su propio nombre y producir el sonido de la primera letra en su propio nombre.	Señalar cada letra de su nombre y decir el nombre de la letra correcta. Decir el sonido de la primera letra en su nombre. Señalar la letra y decir el sonido de la letra.	• Dar a los niños la oportunidad de ver su nombre en letra imprenta y tener cuidado de pronunciar sus nombres como lo hacen sus familias (p. ej., etiquetar el cubículo del niño con su nombre; hacer manteles individuales con el nombre de los niños y permitirles seleccionar su propia ubicación y elegir dónde sentarse en las comidas). Hablar sobre las letras que ven en las etiquetas, nombrarlas y llamar la atención sobre las características de las letras. • Discutir los nombres de las letras en el contexto de las actividades diarias y brindar oportunidades para que los niños escuchen sonidos específicos de las letras, particularmente los sonidos iniciales, durante las rutinas diarias (p. ej., "Encuentra la primera letra de tu nombre y ponte en fila junto a ella"). Siempre que sea posible, asegurarse de incluir cartas de las lenguas maternas de los estudiantes multilingües. • Crear actividades de identificación de letras como juegos de emparejamiento y clasificación con letras minúsculas y mayúsculas o acertijos de nombres. • Llamar la atención sobre los sonidos de las letras en las palabras cuando lean un libro. • Mostrar el alfabeto a la altura de los ojos de los niños. Señalar y nombre letras específicas cuando los niños parezcan interesados o ayudarlos cuando intenten encontrar ciertas letras. • Cantar canciones, hacer juegos con los dedos y cánticos que repitan los nombres de las letras o los sonidos de las letras.* • Dar a los niños la oportunidad de hacer la forma de letras comunes con sus cuerpos y con materiales de arte, bloques y otros elementos. Hablar sobre la forma de la letra (p. ej., "¿Puedes hacer una O? Es redonda como este plato" pasando el dedo por el exterior de un plato cercano).* • Animar a los niños a notar que las palabras están hechas de letras. • Señalar las formas individuales que componen una letra y animar a los niños a imitar esas formas durante los juegos dibujándolas en el aire con el brazo o combinando formas para hacer letras con materiales cotidianos.
L.AK.PK2. Identificar y nombrar la mayoría de las letras en mayúsculas y algunas letras en minúsculas.	Manipular letras tridimensionales e identificarlas correctamente durante el juego (p. ej., letras magnéticas, letras de tela, letras de "comida"). Identificar las letras observadas en su entorno cotidiano o en las palabras impresas en su entorno (p. ej., en carteles del aula, en anuncios de comestibles, en el refrigerador de casa, en señales de tráfico o anuncios). Cuando se les muestre la forma mayúscula de una letra que conozcan, decir el nombre de la letra (p. ej., durante la sección de arte, el docente escribe su nombre en un lienzo y los niños pintan cada letra diciendo el nombre de la letra correspondiente).	
L.AK.PK3. Nombrar y producir el sonido de varias letras.	Decir el nombre y el sonido correctos de las letras cuando se les muestre un pequeño grupo de letras con las que estén familiarizados. Cuando jueguen con bloques del alfabeto, decir los nombres de muchas de las letras y el nombre del objeto en el bloque a medida que los apilan (p. ej., "A, airplane; B, baby; …" o "A, avión; B, bebé; …"). Identificar el sonido asociado con las letras de una imagen (p. ej., cuando se les muestra una imagen de un perro, hacer un sonido /p/ y exclame que es la letra "P").	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 5 de Lenguaje y alfabetización tempranos:
Demostrar conocimiento de cómo se leen las palabras impresas y los libros.

Indicadores de concienciación sobre palabras imprentas y libros (L.PB)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
L.PB.PK1. Reconocer que la palabra impresa lleva un mensaje e información.	Simular que leen señalando las palabras de un libro y recitando la historia de memoria. Escribir notas a sus amigos, docentes y otro personal de apoyo en el aula. Reconocer la palabra impresa y los símbolos utilizados para organizar las actividades del aula y mostrar comprensión de su significado (p. ej., poner los juguetes en una caja con el símbolo correcto, revisar el cronograma de imágenes para aprender la próxima actividad).	• Crear un entorno de aprendizaje rico en palabras imprentas y símbolos en el entorno que incluya una variedad diversa de libros, etiquetas, letreros y gráficos. Publicar palabras en varios idiomas y hablar sobre las diferencias y similitudes entre la forma en que aparecen las letras. • Al leer, señalar cómo funciona la palabra impresa en inglés (p. ej., moviéndose de izquierda a derecha, que los grupos de letras se llaman “palabras”). Invitar a la discusión sobre cómo esto es similar o diferente de las diversas lenguas maternas del aula. • Proporcionar diferentes tipos de libros y animar a los niños a explorar las imágenes, mirar las palabras impresas y hablar sobre lo que hay en los libros. • Etiquetar objetos y lugares comunes en el aula en inglés y en otros idiomas, y usar las etiquetas en las actividades diarias para que los niños tengan la oportunidad de entender el vínculo entre las palabras impresas y los objetos. • Alentar a los niños a reconocer y usar logotipos y letreros familiares al colocar objetos comunes en las áreas de juego (p. ej., cajas de comida en los juegos de rol, pequeñas señales de alto y otros símbolos de tráfico junto a los vehículos de juguete en el área de bloques).* • Animar a los niños a simular que se “leen” unos a otros. • Señalar los letreros dentro y alrededor del edificio (p. ej., salida, baño) y hablar sobre lo que significan.
L.PB.PK2. Reconocer la palabra impresa y los símbolos del entorno.	Reconocer los logotipos comunes de los productos. Usar los símbolos del aula en las actividades diarias (p. ej., colocar su abrigo en el perchero con la imagen de un abrigo, sacar la pintura y los pinceles de un estante con imágenes de un frasco de pintura y pinceles).	
L.PB.PK3. Indicar que los grupos de letras forman una palabra.	Preguntarle a un adulto con qué letra comienza una palabra. Señalar una palabra debajo de una imagen cuando se les pida que identifiquen la “palabra” (p. ej., en un libro con imágenes de animales y una etiqueta de palabras debajo de la imagen, señalar la palabra cuando se les pregunte “¿Dónde está la palabra para…?”). Escribir un dibujo que hayan creado usando combinaciones de letras con espaciado, sean palabras reales o sin sentido.	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 5 de Lenguaje y alfabetización tempranos: Demostrar conocimiento de cómo se leen las palabras impresas y los libros.		
Indicadores de concienciación sobre palabras imprentas y libros (L.PB)	**Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:**	**Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:**
L.PB.PK4. Identificar las partes y características del libro, como el anverso, el reverso, el título o el autor.	Sostener un libro en posición vertical mientras pasan las páginas una por una de adelante hacia atrás. Señalar el anverso y el reverso del libro. Hablar de lo que hace un autor. Compartir acerca de un libro de la clase del que fueron coautores o coilustradores (p. ej., mostrarle a otro niño un texto creado por ellos mismos y señalar partes de la historia de las que fueron responsables).	• Pedir a los niños que dicten leyendas para que el docente las escriba en sus proyectos de arte. • Modelar la forma adecuada de manipular los libros, explicar el anverso y el reverso del libro, cómo voltear el libro hacia arriba y cómo pasar las páginas. • Hablar sobre la función del autor como la persona que escribe las palabras en el libro.

Estándar 6 de Lenguaje y alfabetización tempranos: Demostrar el conocimiento obtenido de cuentos, libros y otras actividades de alfabetización temprana.		
Indicadores de comprensión (L.C)	**Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:**	**Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:**
L.C.PK1. Hacer preguntas o comentarios relacionados con los detalles de una historia.	Hacer preguntas sobre algo que sucedió en una historia que estén escuchando. Señalar cuando el docente omite o cambia un detalle de una historia que han escuchado varias veces.	• Leer con frecuencia libros de ficción y no ficción a grupos o niños individuales y permitirles responder a preguntas o ampliar los temas dentro de los libros. • Involucrar a los niños en la lectura de las palabras impresas del entorno. Ejemplificar y fomentar las preguntas sobre el propósito del mensaje. • Al leer una historia, hacer una pausa y plantear preguntas sobre lo que está sucediendo en la historia. Usar utilería o imágenes para ilustrar los personajes o conceptos que se incluyen en la historia para ayudar a los niños a comprender y comunicarse sobre lo que está sucediendo en la historia.
L.C.PK2. Volver a contar una historia colocando al menos dos eventos en la secuencia apropiada.	Decir: “Primero fueron al parque, luego hicieron un picnic” cuando se les pregunte qué sucedió en una historia. Usar utilería para recrear una historia con un compañero en el área de juegos de rol.	

***** Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 6 de Lenguaje y alfabetización tempranos:
Demostrar el conocimiento obtenido de cuentos, libros y otras actividades de alfabetización temprana.

Indicadores de comprensión (L.C)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
L.C.PK3. Predecir lo que podría suceder a continuación en una historia.	Dar una respuesta cuando un docente deje de contar una historia que no hayan escuchado antes y preguntar: "¿Qué creen que sucederá después?". Ofrecer ideas sobre lo que creen que un personaje podría hacer a continuación.	• Discutir los detalles sobre el principio, el medio y el final de una historia mientras leen un libro. • Pedir a los niños que hagan libros usando imágenes de miembros de la familia y otros objetos conocidos que se encuentren en revistas, catálogos y palabras impresas del entorno (p. ej., imágenes de recortes de catálogos y etiquetas de comidas favoritas). • Crear libros que detallen viajes y eventos compartidos con la clase. Incluir escrituras, dibujos y trabajos de arte de los niños. Incluir explicaciones sencillas de una o dos palabras de las imágenes en inglés y en la lengua materna. • Usar cronogramas con imágenes en toda el aula para las rutinas diarias. • Animar a los niños a volver a contar historias de sus propias ilustraciones o de otras ilustraciones. • Colocar utilería relacionada con historias familiares en el área de juegos de rol para que los niños puedan representar la historia.* • Tener a mano en toda el aula libros que reflejen las experiencias socioculturales de los niños en el hogar y en sus comunidades. • Animar a los niños a explicar los libros que alguien les leyó con sus propias palabras. Preguntarles qué les gusta o qué no les gusta de las historias y los personajes. • Crear espacios cómodos y acogedores en diferentes partes del aula para que los niños lean. Abastecer estas áreas con una variedad de materiales de lectura. Proporcionar tiempo para animar a los niños a mirar libros por su cuenta.
L.C.PK4. Recordar información y responder preguntas relacionadas con un evento, texto o imágenes relacionadas consigo mismos y el mundo que los rodea.	Recitar frases predecibles en un libro (p. ej., "Oso pardo, oso pardo, ¿qué ves ahí?"). Recordar correctamente el personaje principal de la historia que se les leyó. Decirle a la clase dónde se fueron de vacaciones al mostrar una imagen durante la sección de compartir y contar.	
L.C.PK5. Utilizar imágenes para adquirir significado y seguir una dirección pictórica simple.	Mirar las imágenes de un libro y contar la historia basándose en lo que ven en las imágenes. Seguir las instrucciones de la imagen junto al fregadero cuando se laven las manos antes del almuerzo. Ilustrar una representación de una secuencia de eventos que recuerdan de una historia y volver a contar la historia a un compañero o al docente. Organizar tarjetas con imágenes que muestren eventos de una historia para demostrar, en términos generales, cómo se desarrollan los eventos de la historia.	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 7 de Lenguaje y alfabetización tempranos:
Demostrar el uso de letras escritas y símbolos para comunicarse.

Indicadores de escritura (L.W)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
L.W.PK1. Dibujar para expresar ideas, pensamientos o intereses.	Hacer un dibujo de su familia. Dibujar una escena de su parte favorita de una historia conocida.	• Proporcionar acceso y oportunidades para usar una variedad de herramientas y materiales de escritura (p. ej., palo en la tierra, tarjetas rasca y gana con una varilla, pintura y papel, el dedo en una bandeja de arena, marcadores y papel). • Proporcionar oportunidades de escritura dentro de las rutinas diarias (p. ej., hoja de registro diaria para practicar la escritura de los nombres). Dar sugerencias a los niños sobre cómo escribir sus nombres u otras letras cuando escriban. • Fomentar la práctica de la escritura en actividades de juego (p. ej., colocar blocs de notas y lápices en el área de juegos de rol, ayudar a los niños a escribir colocando una etiqueta en su estructura de bloques para explicar de qué se trata).* • Crear oportunidades para usar herramientas de escritura en actividades al aire libre (p. ej., agua y pinceles o tiza para las aceras, papel para dibujar observaciones). • Animar a los niños a registrar historias o experiencias de la vida a través del dibujo o la escritura. • Proporcionar guías del alfabeto, plantillas o tarjetas de palabras para que los niños seleccionen cuándo quieran trazar o copiar letras. Incluir letras de las lenguas maternas. • Ejemplificar cómo escribir (p. ej., de izquierda a derecha, de arriba a abajo). • Proporcionar diarios como una opción y tiempo para la escritura creativa. Preguntarles a los niños qué les gustaría anotar en su diario y ayudarlos a decidir cómo escribir o dibujar lo que quieren comunicar.
L.W.PK2. Experimentar con herramientas y materiales de escritura para una variedad de propósitos.	Usar crayones, marcadores, lápices de colores, pinceles o tizas. Crear un menú de juguete para el área de la cocina.	
L.W.PK3. Recrear formas básicas que forman letras o dibujar las formas mientras miran un modelo.	Crear círculos, cuadrados y triángulos siguiendo las líneas que ven de un patrón o ejemplo. Mirar el modelo de un círculo o de un cuadrado y dibujar una forma que se parezca al modelo. Dibujar formas en el aire y hablar sobre la letra que intentaron formar.	
L.W.PK4. Escribir para una variedad de propósitos usando marcas cada vez más sofisticadas.	Garabatear para escribir una historia cerca de una ilustración que hayan hecho. Simular que escriben en los juegos de rol (p. ej., “escribir” un pedido cuando simulan estar en un restaurante, hacer marcas debajo de las opciones para el almuerzo para registrar lo que les gustaría comer). Imitar la escritura de un adulto que hayan observado (p. ej., escribir grupos de formas similares a letras separadas por espacios, tratar de escribir en una línea).	
L.W.PK5. Utilizar la aproximación en forma de letra para escribir el nombre.	Escribir la primera letra de su nombre seguida de garabatos para el resto de su nombre en diferentes lugares (p. ej., en su trabajo de arte o en una hoja de registro).	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 7 de Lenguaje y alfabetización tempranos: Demostrar el uso de letras escritas y símbolos para comunicarse.		
Indicadores de escritura (L.W)	**Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:**	**Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:**
L.W.PK6. Compartir ideas, información de experiencias y opiniones para la escritura de la clase.	Sugerir el título de un cuento que un grupo pequeño le está dictando al docente. Contribuir con detalles y opiniones a medida que el docente dirige una actividad de escritura compartida (p. ej., agregar información sobre lo que el grupo hizo en una excursión mientras el grupo escribe sobre la experiencia).	
L.W.PK7. Dictar palabras, frases u oraciones a un adulto que las escriba.	Pedirle a un adulto que escriba el pie de foto de un dibujo que hicieron. Pedirle al docente que escriba una nota para su madre o su padre.	

Estándar 8 de Lenguaje y alfabetización tempranos: Demostrar conocimiento de los sonidos dentro del lenguaje hablado.		
Indicadores de conciencia fonológica (L.PA)	**Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:**	**Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:**
L.PA.PK1. Repetir palabras que rimen.	Cantar una canción que incluya palabras que rimen. Repetir una serie de palabras sin sentido que rimen con su nombre u otra palabra.	• Leer libros y cantar canciones con palabras que rimen y señalar las palabras que riman. • Animar a los niños a participar cuando lean libros de rimas predecibles. • Jugar juegos que les pidan a los niños que digan tantas palabras como puedan que comiencen con una letra determinada (p. ej., “Veo con mi ojito algo que comienza con…”). • Animar a los niños a practicar rimas con juegos de palabras inventadas o sin sentido.
L.PA.PK2. Identificar los sonidos iniciales de algunas palabras habladas con las que están familiarizados.	Cuando se les dé una palabra conocida, identificar el primer sonido de la palabra (p. ej., decir “m” cuando se les pregunte “¿Con qué sonido comienza la palabra ‘mesa’?”). Identificar el primer sonido en su propio nombre.	

***** Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 8 de Lenguaje y alfabetización tempranos: Demostrar conocimiento de los sonidos dentro del lenguaje hablado.		
Indicadores de conciencia fonológica (L.PA)	**Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:**	**Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:**
L.PA.PK3. Identificar dos o más palabras habladas que comparten el mismo sonido inicial.	Cuando alguien dice tres palabras, dos de las cuales comienzan con el mismo sonido, identificar las dos que comienzan con el mismo sonido (p. ej., cuando se les pregunte qué palabras comienzan con el mismo sonido, decir "bate" y "botella" pero no "lluvia"). Indicar correctamente que "sol" y "serpiente" son palabras que comienzan con el mismo sonido.	• Jugar juegos para ayudar a los niños a desarrollar la conciencia de las palabras más largas y las palabras más cortas al dividirlas en sílabas. • Usar la actividad física, como aplaudir o saltar, para animar a los niños a identificar las partes o sílabas de los nombres de los niños u otros objetos en el aula. • Identificar palabras compuestas en las lenguas maternas de los niños y animarlos a jugar con palabras conocidas, nuevas y sin sentido.
L.PA.PK4. Identificar distintas partes de las palabras cortas y palabras largas.	Decir su nombre en voz alta y reconocer que suena más largo o más corto que el nombre de un compañero (p. ej., Zacharias y Ann comparan sus nombres). Aplaudir las sílabas de las palabras que varían en longitud. Juntar dos palabras para formar una sola (p. ej., "gira" y "sol" para hacer "girasol"). Identificar el nombre de un compañero que tenga la misma longitud que el suyo. Reconocer que "luz" y "mar" son palabras cortas y de una sola sílaba.	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Ciencia

El dominio de Ciencias (Science) es la “S” en STEAM (Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Artes y Matemáticas) y es el punto de partida para la sección STEAM de los estándares. Las experiencias STEAM apropiadas para el desarrollo de la primera infancia guían e involucran a los niños pequeños en su curiosidad natural de explorar críticamente y hacer preguntas sobre el mundo que los rodea. Los docentes/profesionales de la enseñanza pueden basarse intencionalmente en los intereses de los niños al enseñar los conceptos STEAM de razonamiento e indagación (Asociación Nacional de Docentes de Ciencias [National Science teachers Association, NSTA], 2014). El dominio de STEAM de los niños se desarrolla con el tiempo a medida que participan en exploraciones STEAM que cumplen con múltiples estándares de aprendizaje, a través de una combinación de sus propias investigaciones y la orientación de los docentes/profesionales de la enseñanza a lo largo del camino. Los docentes pueden preparar el escenario para STEAM configurando el entorno con una amplia gama de materiales de usos múltiples que se pueden utilizar para la construcción, proporcionando problemas creativos de ingeniería para que los niños los resuelvan y haciendo preguntas abiertas mientras los niños formulan hipótesis, diseñan, experimentan, analizan, informan y vuelven a intentar (Linder y Eckhoff, 2020).

Los niños en edad preescolar son científicos naturales, llenos de curiosidad sobre el mundo y cómo funciona (Larimore, 2020). Aprenden conceptos científicos y refinan sus habilidades de observación e indagación haciendo ciencia a través del juego activo y la exploración de su entorno. Los docentes pueden profundizar el interés de los niños y desarrollar sus habilidades y conocimientos en esta área apoyando, ampliando y proporcionando vocabulario para el ciclo de indagación. Practicar el proceso científico en el preescolar planteando preguntas, haciendo predicciones, recopilando datos, analizando los resultados y sacando conclusiones capitaliza y desarrolla la curiosidad natural de los niños, y les da el vocabulario y las experiencias que los prepararán para el éxito en el jardín de infantes y en adelante (NSTA, 2014). Los docentes pueden diseñar las preguntas y observaciones científicas preguntándose u observando cosas en voz alta a medida que plantean preguntas o formulan observaciones para incorporar el lenguaje en las exploraciones. Esta práctica desarrolla el lenguaje oral de los niños y los anima

a preguntarse también en voz alta a medida que formulan sus propios pensamientos y comienzan a preguntarse u observar. Los docentes pueden usar enfoques multilingües para dar vida a la ciencia en las lenguas maternas de los niños y apoyar las conexiones interlingüísticas que faciliten la creación de significado para todos los niños pequeños.

El informe de la NAEYC, *10 consejos para apoyar el aprendizaje de las ciencias de los niños* (Lan, s.f.), ofrece orientación sobre cómo los docentes pueden crear experiencias de aprendizaje y entornos en el aula para apoyar la exploración científica al darles a los niños tiempo y espacio para explorar, encontrar respuestas a preguntas juntos, aprender de los errores e incluso, a veces, hacer un poco de desorden. Los docentes también pueden aplicar los Estándares de Ciencias en otras áreas y dominios de contenido, lo cual les da a los niños la oportunidad de observar y descubrir a medida que aprenden otras habilidades. Los conceptos de ciencia pueden enseñarse e integrarse en otros dominios de aprendizaje y desarrollo. Por ejemplo, una actividad de alfabetización integrada puede incluir la lectura conjunta de un libro de ficción, luego identificar un desafío o problema que los personajes experimentaron en la historia y desafiar a los niños a resolver creativamente el problema de la historia aplicando conceptos de STEAM. Muchas de las prácticas que los docentes utilizan para apoyar a los niños en este dominio también los ayudan en el progreso de otros dominios. Estas prácticas de apoyo interdisciplinarias se indican con un asterisco (*****) en los gráficos que figuran a continuación.

Los Estándares de ciencias incluyen los siguientes:

- **Estándar 1 de Ciencias:**
  Demostrar la capacidad de usar los sentidos y las herramientas para explorar, hacer observaciones y predicciones.
- **Estándar 2 de Ciencias:**
  Demostrar la capacidad de utilizar la información recopilada de diferentes maneras para llevar a cabo investigaciones.
- **Estándar 3 de Ciencias:**
  Demostrar la capacidad de describir, analizar y sacar conclusiones sobre el resultado de una investigación.
- **Estándar 4 de Ciencias:**
  Demostrar la capacidad de comunicarse acerca de las observaciones, las investigaciones y los resultados.

Estándar 1 de Ciencias:
Demostrar la capacidad de usar los sentidos y las herramientas para explorar, hacer observaciones y predicciones.

Indicadores de exploración, observación e hipótesis (S.EO)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
S.EO.PK1. Usar el olfato, el tacto, la vista, el oído y el gusto para hacer observaciones.	Explorar las características de la naturaleza utilizando los cinco sentidos. Sostener objetos nuevos o desconocidos para aprender más sobre ellos. Escuchar sonidos que den pistas sobre las características de los objetos, los seres vivos y los procesos (p. ej., escuchar cómo se deja salir aire de un globo, escuchar cómo se arruga el papel).	• Brindar oportunidades para que los niños exploren el mundo natural usando los cinco sentidos.* • Proporcionar una variedad de herramientas (p. ej., lupas, reglas, balanzas, pinzas, cámaras, grabadoras) para apoyar la investigación y la observación. Proporcionar herramientas de adaptación para niños con discapacidades. • Enseñarles a los niños a usar herramientas y a registrar observaciones.* • Animar a los niños a compartir sus pensamientos e ideas sobre sus observaciones.* • Brindar a los niños oportunidades para clasificar en función de las observaciones que hacen durante las experiencias en el aula. Hablar sobre las categorías que se usan para separar objetos y cómo decidir qué va en cada uno de los grupos respectivos.* • Señalar y hablar sobre los procesos que ocurren en el aula (p. ej., las plantas que crecen, las sobras de pan que se endurecen, el hielo que se derrite).* • Plantear preguntas a los niños para ayudarlos a hacer predicciones basadas en sus observaciones (p. ej., “¿Qué crees que sucederá si…?”, “¿Cómo crees que irán juntos?”, “¿Cuál crees que será más rápido/más ruidoso/más pesado?”).* • Animar a los niños a registrar las observaciones del clima, los árboles y otras plantas en el patio de recreo durante un período prolongado, y a hablar sobre los cambios que ocurren.* • Leer libros sobre temas relacionados con la ciencia (p. ej., la naturaleza, el clima, las herramientas) y hablar sobre los objetos y procesos relacionados que observan en el aula (p. ej., leer un libro sobre peces y proporcionar un pez dorado en una pecera para que los niños lo observen).*
S.EO.PK2. Utilizar herramientas para observar y describir objetos, el entorno y los procesos.	Usar lupas, reglas, balanzas, binoculares, telescopios o pinzas para observar objetos. Tomar fotografías del entorno del aula con una cámara digital y describir las características del aula que ven en las imágenes. Con el apoyo del docente, usar herramientas para registrar y describir los procesos (p. ej., un termómetro para medir la temperatura del agua fría o tibia y el hielo que se está derritiendo, una regla para medir el crecimiento de las plantas).	
S.EO.PK3. Utilizar las observaciones y la información para notar patrones, crear grupos basados en las similitudes o diferencias observadas o hacer predicciones.	Utilizar imanes para agrupar objetos que sean atraídos por los imanes. Poner objetos en el agua y ver cuáles flotan y cuáles se hunden. Separar los objetos que flotan juntos en un grupo. Dejar caer objetos de diferentes pesos desde diferentes alturas para ver qué hay de distinto en la forma en que caen.	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 1 de Ciencias:
Demostrar la capacidad de usar los sentidos y las herramientas para explorar, hacer observaciones y predicciones.

Indicadores de exploración, observación e hipótesis (S.EO)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
S.EO.PK4. Hacer predicciones utilizando el conocimiento y la experiencia previos.	Hacer predicciones sobre el clima. Decidir si la clase puede salir haciendo una predicción basada en el conocimiento del clima del día anterior. Referirse a algo que escucharon leer en un libro para hacer predicciones sobre lo que sucederá (p. ej., predecir que el pan que están horneando crecerá basándose en haber escuchado al docente leer un libro sobre cómo una panadería hace pan).	• Leer libros de ficción y no ficción para inspirar la investigación y la resolución de problemas (p. ej., leer un libro sobre insectos y hacer observaciones de insectos en el patio de recreo, leer un libro que muestre a los niños usando imanes con diferentes objetos y luego darles a los niños imanes para que prueben con diferentes objetos en el aula, leer un libro que incluya sonidos de animales e invitar a los niños a producir estos sonidos con sus propias voces u otros objetos del aula).* • Fomentar el vocabulario para describir qué tan rápido o lento caen los objetos y debatir por qué.* • Animar a los niños a hacer predicciones sobre su entorno, el clima, las estaciones o la temperatura.

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 2 de Ciencias:
Demostrar la capacidad de utilizar la información recopilada de diferentes maneras para llevar a cabo investigaciones.

Indicadores de investigación científica (S.SI)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
S.SI.PK1. Mostrar curiosidad y hacer preguntas sobre las cosas que les interesan que se pueden responder a través de una investigación.	Hacer preguntas sobre por qué suceden las cosas. Llamar la atención sobre algo que hayan observado y señalar lo que les parezca interesante.	• Brindar oportunidades para que los niños experimenten con diferentes materiales. Hablar sobre lo que sucede cuando hacen cambios o actúan sobre los materiales de diferentes maneras (p. ej., qué sucede cuando hacen rodar pelotas por pendientes de diferentes alturas o ángulos, qué sucede cuando usan diferentes objetos frente a una luz para hacer sombras).* • Brindar oportunidades para que los niños experimenten con el agua de diferentes formas. • Utilizar gráficos con imágenes para ilustrar los pasos de una investigación. Consultar la tabla de imágenes cuando se realice una investigación para que los niños puedan seguir la lectura.*
S.SI.PK2. Describir algunos de los pasos o materiales necesarios para una investigación o experimento.	Reunir los materiales que se necesitan para investigar algo en lo que estén interesados. Hacer binoculares con los puños y sostenerlos frente a los ojos para explicar que necesitan ver más de cerca a las aves durante un paseo por la naturaleza.	
S.SI.PK3. Realizar investigaciones sencillas y recopilar información a través de observaciones para ver qué sucede.	Probar diferentes acciones para ver qué sucede durante los juegos y otras actividades regulares a fin de investigar informalmente cómo funcionan las cosas o cómo se relacionan entre sí. Participar en investigaciones prácticas con la orientación del docente.	• Incorporar las lenguas maternas de los niños para presentar materiales científicos de manera multilingüe. • Escuchar las conversaciones abiertas de los niños para saber qué les interesa y planificar una investigación para ayudarlos a explorar sus intereses (p. ej., cuando los niños observen hormigas en el patio de recreo, ayudarlos a establecer una investigación para ver si las hormigas se sienten más atraídas por la comida o por un objeto no comestible dejando ambos cerca del hormiguero y observando lo que hacen las hormigas).*

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 3 de Ciencias:
Demostrar la capacidad de describir, analizar y sacar conclusiones sobre el resultado de una investigación.

Indicadores de análisis y conclusiones (S.AC)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
S.AC.PK1. Analizar las observaciones de una investigación para desarrollar una explicación o conclusión.	Hacer preguntas sobre cómo funciona algo durante una observación o investigación. Comparar los resultados de una investigación que tuvo más de un resultado (p. ej., comparar las observaciones sobre las plantas que crecen a la luz del sol con las observaciones sobre las plantas que crecen en la oscuridad). Ofrecer sus propios pensamientos sobre lo que observan al final de una investigación.	• Ejemplificar en voz alta cómo pensar sobre las observaciones, analizar la información y sacar conclusiones durante una investigación (p. ej., "Veo que… Me pregunto por qué vemos eso. Tal vez sea porque…"). • Hacer preguntas a los niños sobre lo que están observando durante la investigación y animarlos a recordar sus observaciones anteriores cuando vean el final de la actividad o los resultados.
S.AC.PK2. Describir las posibles relaciones de causa y efecto a partir de la observación o el conocimiento previo.	Usar palabras como "porque", "antes", "después" y "durante" al hacer una observación en una investigación. Explicar por qué creen que algo cambió o sucedió durante una investigación. Utilizar el conocimiento previo para desarrollar ideas sobre lo que podría haber sucedido en una observación (p. ej., después de escuchar la lectura de un libro sobre cómo el sol ayuda a las plantas a crecer, señalar que las plantas que están en la oscuridad no crecen porque no tienen luz solar).	• Usar utilería de la investigación cuando hablen sobre la investigación y pedir a los niños que compartan sus ideas sobre lo que podría haber causado los resultados que observaron (p. ej., después de hacer una investigación para combinar diferentes colores de pintura, mostrar a los niños recipientes con los colores originales y el color que se creó cuando combinaron pinturas, y preguntarles qué creen que sucedió).* • Analizar los datos visuales y tridimensionales, como los artículos que se recolectaron en un frasco a lo largo del tiempo durante un estudio, e invitar a los niños a analizar las conclusiones finales sobre el resultado y lo que los datos muestran o significan.

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 4 de Ciencias:
Demostrar la capacidad de comunicarse acerca de las observaciones, las investigaciones y los resultados.

Indicadores de comunicación científica (S.SC)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
S.SC.PK1. Crear imágenes, diagramas o modelos 3D para representar los planos de una investigación.	Hacer un dibujo para mostrar cómo llevarán a cabo una investigación (p. ej., las herramientas que utilizarán, lo que harán). Crear un modelo 3D a partir de los materiales disponibles para representar un proceso que les interese o que planeen investigar (p. ej., utilizar materiales de su aula para establecer un modelo de una investigación).	• Ayudar a los niños a desarrollar un modelo o dibujo de lo que planean hacer para llevar a cabo una investigación y comparar el resultado final con el modelo que habían planeado. Tomar notas a medida que los niños dictan qué componentes del modelo representan. • Proporcionar una tabla de objetos que flotan y objetos que se hunden para que los niños grafiquen los artículos después de separarlos.*
S.SC.PK2. Ilustrar o describir observaciones, resultados y conclusiones o explicaciones de una investigación o de actividades relacionadas con la ciencia.	Clasificar pilas separadas de artículos similares en función de lo que observaron durante una investigación (p. ej., colocar todos los artículos que flotaron en el agua juntos, separados de los artículos que se hundieron). Hacer un dibujo o crear un modelo para registrar los resultados de su investigación. Crear un gráfico para ilustrar los resultados de una investigación (p. ej., el número de objetos que se hunden o flotan cuando se dejan caer al agua). Compartir si su predicción fue correcta o incorrecta y por qué.	• Al debatir sobre una investigación, ejemplificar cómo comunicar los planes para la investigación (p. ej., dibujar, hacer gráficos o crear un modelo 3D que los niños puedan ver para ilustrar el proceso). Incorporar a los niños en el proceso de ilustración del proceso de investigación.* • Ejemplificar el uso de palabras del vocabulario de contenido científico al discutir observaciones, planificar investigaciones y analizar resultados. Enfatizar o explicar las palabras específicas del vocabulario para que los niños las noten. Animar a los niños a usar las palabras durante la actividad.* • Usar la lengua materna de los niños para apoyar las conexiones interlingüísticas entre las palabras del vocabulario en su lengua materna y en inglés durante una investigación. Buscar la opinión de los padres cuando sea necesario para ayudar a desarrollar el vocabulario multilingüe.* • Ejemplificar el uso de adjetivos descriptivos y vocabulario científico cuando se habla de objetos, materiales, organismos, eventos y procesos. Animar a los niños a usar las mismas palabras descriptivas cuando compartan sus observaciones e ideas.* • Proporcionar materiales para que los niños creen su diario científico para dibujar, escribir o dictar sus hallazgos a partir de sus experimentos e investigaciones científicas.* • Ejemplificar cómo comunicar los resultados de las investigaciones a través del dictado grupal, el trabajo colaborativo en una tabla, gráfico o dibujo de los resultados.*
S.SC.PK3. Usar palabras de contenido científico durante la indagación e investigación científica.	Usar palabras como “investigar”, “descubrir”, “observar”, “experimentar”, “causa”, “efecto” o “predicción”. Seguir una tabla con imágenes que ilustre los pasos de una investigación utilizando palabras de vocabulario científico para describir el proceso.	
S.SC.PK4. Usar adjetivos descriptivos y vocabulario científico para describir objetos, materiales, organismos, eventos y procesos.	Usar palabras como “pesado”, “liviano”, “rápido”, “lejos”, “cerca”, “muchos”, “pocos”, “grande”, “pequeño”, “vivo” o “no vivo” para describir lo que han observado. Reunir objetos y describirlos usando adjetivos que los organicen por sus características similares (p. ej., elementos por textura que son ásperos, suaves o lisos).	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Tecnología

La tecnología representa la “T” en STEAM y es el segundo dominio de la sección STEAM de los estándares para preescolar. Aunque los niños participan en las disciplinas STEAM a través de los juegos diarios, los principios fundamentales de STEAM no se pueden cumplir sin docentes y profesionales de la enseñanza bien informados que involucren explícitamente a los niños en la exploración de la tecnología durante los años preescolares. Los niños en edad preescolar con una comprensión del desarrollo de la tecnología se benefician de habilidades cognitivas y sociales mejoradas a medida que exploran, simulan fantasías, crean sus propias herramientas tecnológicas, participan activamente en actividades desafiantes y más (Departamento de Educación [Education Department, ED] de EE. UU. y Departamento de Salud y Servicios Humanos [Health and Human Services, HHS] de EE. UU., 2016). Los docentes deben usar prácticas y principios apropiados para el desarrollo a fin de integrar intencionalmente la tecnología y los dominios de contenido en las actividades diarias de los niños pequeños.

Este nuevo dominio de Tecnología se agregó a los Estándares para preescolar de Nevada en 2023. La alfabetización y la ciudadanía digitales son habilidades necesarias para que los niños en edad preescolar aprendan en el mundo actual, cada vez más centrado en la tecnología. Al usar la tecnología, los niños desarrollan una variedad de habilidades que incluyen el pensamiento creativo, la resolución de problemas, la motricidad fina, la alfabetización y el sentido numérico. También aprenden a usar la tecnología de manera segura y responsable al participar en actividades apropiadas con orientación. No se supone que los docentes sean expertos en la implementación de actividades tecnológicas de inmediato en sus aulas. La Asociación Nacional para la Educación Infantil (NAEYC) y el Centro Fred Rogers para el Aprendizaje Temprano y los Medios Infantiles de Saint Vincent College (2012) publicaron la siguiente declaración de posición que respalda el uso de la tecnología digital para los niños pequeños:

> La tecnología y los medios interactivos son herramientas que pueden promover el aprendizaje y el desarrollo eficaces cuando los educadores de la primera infancia los utilizan intencionalmente, dentro del marco de una práctica apropiada para el desarrollo, a fin de apoyar las metas de aprendizaje establecidas para cada niño. (p. 5)

Los medios interactivos y la tecnología digital pueden tener muchos beneficios cuando se utilizan como herramientas de aprendizaje apropiadas para la edad que se integran intencionalmente en actividades lúdicas para aumentar el acceso a la información (ED y HHS, 2016). El uso de aplicaciones sencillas puede ayudar a los niños a desarrollar las habilidades de alfabetización digital necesarias para ayudarlos a convertirse en ciudadanos digitales.

La NAEYC y el Centro Fred Rogers (2012) también ofrecen varias pautas para usar con éxito las herramientas digitales con niños en edad preescolar:

- Los docentes deben tener la intención de incorporar la tecnología en cualquier plan de clase.
- Los dispositivos electrónicos deben usarse de una manera que promueva experiencias de aprendizaje activas y prácticas.
- Los planes de clase deben hacer hincapié en la visualización o el uso conjunto junto con los docentes y los compañeros.
- Los docentes deben tomarse el tiempo para observar el uso de la tecnología por parte de los niños con el fin de identificar posibles problemas, evaluar los resultados del aprendizaje y adaptarse en consecuencia.

Estos estándares definen la tecnología en términos generales como la creación y el uso de herramientas para cumplir un propósito, y no simplemente se limitan a los dispositivos digitales basados en pantallas. Además, este dominio no requiere el uso individual de dispositivos digitales por parte de los niños y los estándares se pueden cumplir sin usar tiempo de pantalla en absoluto. Cuando se utilizan dispositivos basados en pantallas en el aula, los docentes deben considerar cuidadosamente las investigaciones y recomendaciones actuales para el uso digital activo frente al pasivo por parte de los niños, los límites de tiempo en pantalla para los niños pequeños y otras orientaciones a medida que evoluciona la tecnología. Las herramientas tecnológicas, al igual que todos los demás materiales del aula, deben apoyar el aprendizaje y no utilizarse como una actividad aislada. Por lo tanto, muchas de las prácticas que los docentes utilizan para apoyar a los niños en este dominio también ayudan al progreso de los niños en otros dominios. Estas prácticas de apoyo interdisciplinarias se indican con un asterisco (*) en los gráficos que figuran a continuación.

En este contexto, los nuevos Estándares de Tecnología exploran la tecnología digital, la tecnología no digital y la tecnología de asistencia. A menos que se especifique lo contrario en el estándar o indicador, el término “tecnología” puede adaptarse para encajar en cualquiera de estos tres tipos de tecnología:

1. La tecnología digital incluye, entre otros elementos, cámaras, altavoces, computadoras, tabletas, teclado y mouse, pantallas de proyección, pizarras inteligentes, teléfonos inteligentes, etc.
2. La tecnología no digital incluye, entre otros elementos, representaciones ficticias o simbólicas de un dispositivo digital, herramientas de escritura, libros, otros objetos creados por adultos o niños para ayudar a resolver un problema, etc.
3. La tecnología de asistencia incluye, entre otros elementos, lentes, audífonos, prótesis, lectores de pantalla, reconocimiento de voz, bastones para caminar, sillas de ruedas, etc.

Los Estándares de Tecnología incluyen los siguientes:

- **Estándar 1 de Tecnología:**
  Demostrar conocimiento de que los diferentes tipos de herramientas tecnológicas tienen distintos usos, incluida la tecnología digital, no digital y de asistencia.
- **Estándar 2 de Tecnología:**
  Utilizar la tecnología para la comunicación, y para recopilar y compartir información.
- **Estándar 3 de Tecnología:**
  Demostrar un uso seguro y responsable de la tecnología y los recursos.

Estándar 1 de Tecnología:
Demostrar conocimiento de que los diferentes tipos de herramientas tecnológicas tienen distintos usos, incluida la tecnología digital, no digital y de asistencia.

Indicadores de la tecnología como herramienta (T.TT)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
T.TT.PK1. Identificar una variedad de herramientas de tecnología digital y sus usos.	Nombrar las herramientas de tecnología digital utilizadas en el aula o en el hogar (p. ej., teléfonos inteligentes, tabletas, computadoras). Simular que escriben en un teclado para enviar un mensaje durante los juegos de rol. Seleccionar libros de cuentos digitales para leer o para se lean. Dictar una historia para que se escriba en una computadora o tableta.	• Identificar los nombres de las herramientas de tecnología digital tal como se utilizan en el aula (por un docente u otros niños). • Invitar a las familias a explorar las herramientas de tecnología digital con los niños en noches de tecnología en familia especiales. • Discutir con los niños los símbolos que se usan en las diferentes plataformas de tecnología digital y lo que significan. • Pedir a los niños que localicen los auriculares para que puedan escuchar un cuento en línea.* • Observar y comentar las discusiones de los niños sobre las experiencias con las herramientas de tecnología digital en el hogar. • Observar y comentar sobre el uso que hacen los niños de las herramientas de tecnología digital imaginaria a lo largo del día. • Usar libros electrónicos u otras herramientas de tecnología digital con los niños durante la hora del cuento.* • Señalar las herramientas de tecnología no digital en toda el aula y en el entorno exterior, y señalar el propósito o uso de cada una. • Proporcionar acceso a dispositivos y aplicaciones que fomenten la creatividad y permitan que los niños se expresen. • Proporcionar una variedad de herramientas para escribir, dibujar y pintar.* • Proporcionar materiales (p. ej., libros, ilustraciones, figuras) que representen una variedad de habilidades físicas y tecnologías de asistencia en uso. • Hacer preguntas para ampliar la participación de los niños con los materiales que representan diferentes habilidades físicas.
T.TT.PK2. Identificar una variedad de herramientas de tecnología no digital y sus usos.	Combinar una fila de bloques para que sirva como rampa para automóviles y camiones en el área de bloques. Inventar y construir objetos simples en estructuras más complejas. Medir los objetos con reglas y anotar la longitud o la altura. Participar en actividades creativas prácticas y otras actividades analógicas que no sean digitales. Hacer dibujos con un palo en la tierra.	
T.TT.PK3. Identificar una variedad de herramientas de tecnología de asistencia y sus usos.	Identificarse a sí mismo, a sus compañeros, a sus familiares o a los docentes que usan lentes para ayudarse a ver. Fijarse en la ilustración de un niño en silla de ruedas durante la hora del cuento. Describir la tecnología de asistencia que hayan notado en la comunidad (p. ej., una persona que camina con un bastón o usa audífonos).	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 1 de Tecnología:
Demostrar conocimiento de que los diferentes tipos de herramientas tecnológicas tienen distintos usos, incluida la tecnología digital, no digital y de asistencia.

Indicadores de la tecnología como herramienta (T.TT)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
		• Leer historias con personajes con diversas habilidades físicas y usando una variedad de dispositivos de asistencia. Hacer preguntas a los niños para conectar las historias con sus propias experiencias.* • Debatir y demostrar el uso de la tipografía braille y un lector de pantalla. • Debatir y demostrar que la configuración de la pantalla se puede modificar para adaptarse a las discapacidades visuales. • Incluir imágenes interactivas para apoyar la comunicación no verbal entre niños y adultos o compañeros.* • Utilizar recursos de enseñanza-aprendizaje no digitales como libros, pizarras, gráficos, mapas, modelos, etc. mientras se enseñan conceptos a los niños.* • Introducir palabras del vocabulario que incluyan “digital” y “analógico”.* • Brindar oportunidades para que los niños usen diferentes formas de tecnología de asistencia. • Dirigir discusiones que alienten a los niños a resolver desafíos de la vida real e identificar herramientas de asistencia que podrían ayudar.*

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 2 de Tecnología:
Utilizar la tecnología para la comunicación, y para recopilar y compartir información.

Indicadores de comunicación a través de la tecnología (T.CT)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
T.CT.PK1. Usar la tecnología para comunicar información, con la ayuda del docente.	Grabar un mensaje o una de voz para un miembro de la familia o un ser querido. Crear un dibujo digital. Ayudar a seleccionar letras en el teclado para enviar un mensaje. Dictar un mensaje para que el docente lo escriba a un miembro de su familia o compañero. Escribir un mensaje de texto para un compañero en un teléfono inteligente ficticio. Hacer un dibujo para comunicar un mensaje o una idea.	• Mostrar imágenes y videos de entornos, espacios y lugares que los niños no podrían visitar físicamente para ampliar el conocimiento y las conexiones con un concepto o tema unitario. • Proporcionar programas informáticos interactivos y abiertos para que los niños los utilicen. • Documentar los dibujos de los niños y crear libros digitales con fotos para explorar la narración digital. • Usar aplicaciones y juegos que se centren en habilidades específicas basadas en estándares. • Usar aplicaciones y programas informáticos que promuevan la curiosidad y el asombro, y que no enfaticen los ejercicios o las prácticas de carácter repetitivo. • Proporcionar acceso a herramientas digitales con audio, video y gráficos para crear o comunicar ideas con sus pares. • Animar a los niños a explorar otras culturas mediante el uso de herramientas digitales o trayendo artefactos para que los niños hagan conexiones con su propia cultura o con una que hayan aprendido.* • Discutir y ejemplificar para los niños cuándo y cómo obtener información a través de la tecnología. • Proporcionar una variedad de programas apropiados para la edad de los niños para ayudarlos a aprender a manipular el mouse y el teclado con el fin de acceder a la información.
T.CT.PK2. Usar la tecnología para explorar y responder preguntas sobre el mundo, con la ayuda del docente.	Usar una cámara real o ficticia para documentar y recopilar información durante una búsqueda de fotografías. Usar la tecnología de voz para realizar una búsqueda en Internet. Usar imágenes en línea para aprender sobre un nuevo animal o hábitat. Visitar un zoológico, museo, acuario u otro lugar virtual.	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 2 de Tecnología:
Utilizar la tecnología para la comunicación, y para recopilar y compartir información.

Indicadores de comunicación a través de la tecnología (T.CT)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
T.CT.PK3. Usar herramientas tecnológicas para compartir ideas.	Seleccionar las fotos favoritas que tomaron y mostrarlas a un compañero. Pedir al docente que los ayude a compartir una idea (p. ej., enviarle a un cuidador una imagen de una estructura que hayan construido). Crear un libro con dibujos e historias para documentar una experiencia.	• Alentar a los alumnos multilingües a crear historias en su lengua materna que puedan compartir con sus compañeros en el aula y con su familia en casa.* • Involucrar a los niños con otros programas de la primera infancia mediante el uso de una plataforma de video. Los niños pueden visitar las aulas de los demás a través de una plataforma virtual y aprender sobre la ciudad en la que viven.* • Proporcionar juegos o programas que estén alineados con el tema o los conceptos que los niños están aprendiendo en el aula.

Estándar 3 de Tecnología:
Demostrar un uso seguro y responsable de la tecnología y los recursos.

Indicadores de uso seguro de la tecnología (T.SU)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
T.SU.PK1. Practicar un comportamiento seguro al usar herramientas digitales y acceder a recursos.	Usar auriculares o parlantes a un volumen adecuado para no dañar la audición. Seguir las indicaciones verbales o visuales básicas mientras aprenden a usar nuevos programas. Usar cuidadosamente un mouse o teclado al usar una computadora real o ficticia. Abrir y navegar por programas de aprendizaje digital conocidos. Operar diferentes herramientas tecnológicas (p. ej., teclado, pantalla táctil, mouse, activado por voz).	• Ayudar a los niños a entender la importancia de usar la tecnología de manera responsable. Establecer reglas y límites de tiempo en el aula. • Ejemplificar y seguir las reglas establecidas en el aula. • Proporcionar actividades para ayudar a los niños a aprender a usar la tecnología. • Introducir palabras del vocabulario que se utilizan al codificar.* • Ejemplificar las técnicas para el uso de la tecnología. • Proporcionar aplicaciones o programas seguros a los que los niños puedan acceder o que puedan usar en el aula.

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 3 de Tecnología: Demostrar un uso seguro y responsable de la tecnología y los recursos.		
Indicadores de uso seguro de la tecnología (T.SU)	**Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:**	**Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:**
T.SU.PK2. Manejar la tecnología digital con cuidado y responsabilidad.	Encender o apagar la alimentación de un dispositivo tecnológico conocido en el aula. Tener en cuenta que es posible que un adulto necesite enchufar algo para cargar el dispositivo. Ajustar el volumen o usar auriculares sin ayuda. Usar un temporizador para limitar el tiempo frente a la pantalla. Manejar la tecnología con cuidado y con las rutinas básicas establecidas por el docente. Demostrar destreza motora fina al manipular el teclado o el mouse. Desarrollar la coordinación óculo-manual.	• Brindar tiempo a los niños para que aprendan a navegar por la tecnología que están utilizando. • Mostrar soportes visuales para ayudar a los niños a acceder a la pantalla. • Animar a los niños a jugar juntos en un programa para apoyar y fomentar el juego cooperativo.* • Proporcionar instrucciones pictóricas fáciles para que los niños las usen. Ayudarlos a acceder a los programas en la computadora. • Alentar a los niños si se sienten frustrados al tener problemas para usar la tecnología. • Proporcionar a los niños expectativas claras sobre cómo manejar los dispositivos cuidadosamente con ambas manos. • Presentar las contraseñas a los niños, y discutir su significado y cómo se usan. • Ayudar a los niños a crear su propia contraseña para usar en el aula. • Proporcionar actividades que respalden las habilidades de codificación para que los niños participen durante el tiempo en las estaciones de trabajo.
T.SU.PK3. Reconocer que se utilizan contraseñas (o códigos) para acceder a la tecnología digital.	Respetar los límites impuestos por el docente para interactuar de manera segura con la tecnología.	
T.SU.PK4. Reconocer que los dispositivos digitales influyen en nuestro mundo y cambian con el tiempo.	Reconocer el impacto del acceso digital y cómo eso les proporciona más información y oportunidades.	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Expresión creativa

El dominio de Expresión creativa representa la “A” de “artes” en STEAM y es el tercer dominio de esta sección. Las artes encajan perfectamente en la indagación y la resolución de problemas naturalmente integradas en la ciencia, la tecnología, la ingeniería y las matemáticas (STEM). Los beneficios de adoptar un enfoque STEAM incluyen que los niños conecten activamente su aprendizaje en áreas STEM a través de las artes, lo que aumenta la comprensión, el procesamiento cognitivo y las habilidades de pensamiento crítico (Instituto de Educación en Artes y STEAM, s.f.). La incorporación de oportunidades para la expresión creativa a través de las artes respalda las habilidades creativas de resolución de problemas y pensamiento de diseño (Robelen, 2011). A través de la provisión intencional de materiales y oportunidades para explorar e incorporar la expresión creativa a lo largo del día, los docentes en el aula de preescolar pueden fomentar las habilidades STEAM de los niños en preparación para el jardín de infantes y en adelante.

Los Estándares de expresión creativa respaldan la inclinación natural de los niños pequeños a expresar la interpretación y comprensión de su mundo a través del movimiento, la música, el juego de rol, la pintura, el dibujo y actividades similares. Fomentar la expresión creativa de los niños apoya su desarrollo en todos los ámbitos. Los investigadores coinciden en que la participación de los niños en las artes tiene efectos positivos en su desarrollo socioemocional y cognitivo, su desarrollo físico y sus enfoques positivos del aprendizaje, y estos efectos persisten luego de los años preescolares (p. ej., Brown y otros, 2017; Greene y Sawilowsky, 2018; Phillips y otros, 2010). El proceso creativo es más importante que el producto, ya que los niños aprenden a expresarse a través de experiencias artísticas. Los docentes pueden incorporar la expresión creativa a lo largo del día preescolar y en todos los dominios del aprendizaje y del desarrollo al proporcionar oportunidades para la exploración autodirigida de los niños junto con la enseñanza intencional. Muchas de las prácticas que los docentes utilizan para apoyar a los niños en este dominio también los ayudan en el progreso de otros dominios. Estas prácticas de apoyo interdisciplinarias se indican con un asterisco (*) en los gráficos que figuran a continuación.

Los Estándares de Expresión creativa incluyen los siguientes:

- **Estándar 1 de Expresión creativa:**
  Demostrar aprecio y conocimiento de los diferentes tipos de expresión, creación y experiencias artísticas.
- **Estándar 2 de Expresión creativa:**
  Elegir participar y expresarse a través de una variedad de experiencias creativas y artísticas.
- **Estándar 3 de Expresión creativa:**
  Utilizar las artes creativas como parte de otras actividades de aprendizaje.

Estándar 1 de Expresión creativa:
Demostrar aprecio y conocimiento de los diferentes tipos de expresión, creación y experiencias artísticas.

Indicadores de apreciación de la expresión artística (C.AP)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
C.AP.PK1. Indicar interés o preferencias en formas artísticas creativas.	Elegir dibujar o pintar durante las actividades de libre elección. Participar en un juego de rol con amigos en el centro de juegos de rol. Pedir una canción favorita a la hora de la ronda. Repetir un movimiento de baile que hayan visto o en el que hayan participado anteriormente.	• Proporcionar suficiente tiempo, espacio y materiales, tanto en interiores como en exteriores, para que los niños exploren el juego de rol, la música, la danza o el movimiento, y las artes visuales a su manera. • Pedir a los niños que seleccionen su canción o baile favorito durante las actividades grupales. • Observar, comentar y participar en las actividades planificadas y espontáneas de los niños de cantar, bailar, jugar y demás actividades de expresión creativa. • Usar un vocabulario simple que sea específico del tipo de arte cuando se refiera a la danza o al movimiento creativo, al arte visual, al juego de rol o la música.* • Ejemplificar haciendo preguntas o compartiendo pensamientos sobre una obra de expresión creativa.* • Hablar sobre las maneras apropiadas de mostrar aprecio por las obras de expresión creativa y ejemplificar tales maneras.* • Conversar con los niños los pasos y las opciones involucradas en la creación de un trabajo de arte visual o de representación.* • Identificar y ejemplificar los nombres y usos de las herramientas utilizadas para crear diversas formas de arte (p. ej., pinceles, instrumentos musicales).* • Pedir a los niños que describan su creación artística, incluidas las decisiones que tomaron y los pasos que dieron durante el proceso creativo.*
C.AP.PK2. Expresarse creativamente a través de diferentes formas de arte.	Realizar diferentes tipos de movimiento para ilustrar diferentes emociones mientras el docente toca música. Dibujar o pintar una imagen para ilustrar una idea o emoción. Expresar nuevas ideas o emociones al actuar durante los juegos de rol.	
C.AP.PK3. Mostrar respeto por el trabajo creativo de los demás.	Señalar su pintura favorita que se exhibe en el aula. Aplaudir el espectáculo de títeres de los amigos. Expresar interés y hacer preguntas sobre los trabajos de arte de sus compañeros. Describir o señalar las características que pueden no gustar del arte de alguien mientras usa palabras educadas.	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 1 de Expresión creativa:
Demostrar aprecio y conocimiento de los diferentes tipos de expresión, creación y experiencias artísticas.

Indicadores de apreciación de la expresión artística (C.AP)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
C.AP.PK4. Utilizar palabras sencillas del vocabulario específicas de la forma de arte para expresar pensamientos sobre las creaciones artísticas.	Describir los colores, patrones, texturas y materiales utilizados para crear un trabajo de arte visual (p. ej., "Tiene colores brillantes y líneas grandes", "Esto está hecho de arcilla lisa"). Nombrar los instrumentos musicales disponibles en el aula. Identificar el vestuario y la utilería necesarios para representar una historia favorita.	• Proporcionar ejemplos y analizar cómo las características de las artes visuales, la música, la danza o movimiento y el juego de rol pueden expresar sentimientos e ideas (p. ej., la música suave con un ritmo lento puede ser tranquilizadora, los colores brillantes pueden asociarse con la felicidad).* • Proporcionar a los niños representaciones visuales de varias formas de arte (p. ej., pinturas, fotografías, estatuas) de diferentes tradiciones culturales.* • Proporcionar una variedad de instrumentos musicales en el área de música del aula e invitar a los niños y a las familias a compartir instrumentos de sus diversas culturas.* • Incluir música y baile en el tiempo grupal y en el juego al aire libre. • Proporcionar ejemplos y analizar la música y la danza o el movimiento de diversas tradiciones culturales.*
C.AP.PK5. Describir, comentar y hacer preguntas sobre las artes visuales, la música, la danza y el teatro.	Reconocer varias formas de arte (p. ej., fotografías, estatuas, pinturas, dibujos). Describir un tipo de baile o movimiento que les haya gustado. Mostrar o contar los pasos que siguieron para hacer sus propios trabajos de arte.	

Estándar 2 de Expresión creativa:
Elegir participar y expresarse a través de una variedad de experiencias creativas y artísticas.

Indicadores de autoexpresión a través del arte (C.SE)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
C.SE.PK1. Hacer diferentes tonos y ritmos musicales usando la voz, el cuerpo o los instrumentos.	Aplaudir para crear un ritmo durante una actividad de rima. Jugar juegos de canto con sus compañeros o como parte de una actividad grupal. Describir el tempo de una canción favorita diciendo que es "rápida" o "lenta". Experimentar con la vocalización en respuesta a una historia o canción.	• Proporcionar una variedad de instrumentos (p. ej., maracas, palos rítmicos, campanas, panderetas, tambores) con el fin de que los niños los usen para la experimentación musical.* • Introducir instrumentos musicales de diversas culturas, lo cual permite a los niños escuchar cómo se utilizan en una pieza musical y también experimentar con ellos para hacer música. • Cantar un tono o hacer un sonido e invitar a los niños a repetirlo o a hacer eco de él.

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 2 de Expresión creativa:
Elegir participar y expresarse a través de una variedad de experiencias creativas y artísticas.

Indicadores de autoexpresión a través del arte (C.SE)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
C.SE.PK2. Reconocer y seleccionar una variedad de canciones sencillas, juegos con los dedos, juegos musicales y actividades musicales, de manera individual y en grupo.	Pedir canciones favoritas o juegos con los dedos en el momento del grupo. Involucrar a sus compañeros en juegos y actividades musicales durante todo el día. Cantar canciones o tararear melodías para sí mismos durante las actividades de libre elección.	• Incorporar canciones sencillas o juegos de canto en el tiempo de grupo, el tiempo de libre elección, las rutinas del aula y las transiciones.* • Pedir a las familias que traigan música que les guste, incluso música que represente sus culturas y tradiciones.* • Tocar música de diferentes culturas y tradiciones, y debatir sobre ella.* • Ejemplificar diferentes maneras de cantar y acompañar canciones (p. ej., hacer movimientos o aplaudir al cantar o escuchar canciones). • Cantar o tocar canciones sencillas en la lengua materna de los estudiantes multilingües.* • Presentar una variedad de experiencias musicales para que los niños escuchen en el aula, incluida música clásica, instrumental y música infantil. • Permitir que los niños con diferencias sensoriales experimenten la música de diferentes maneras (p. ej., que coloquen su mano sobre un instrumento para sentir las vibraciones, que vean a otros reflejando el volumen y el tempo de la música con sus movimientos). • Ejemplificar y analizar una variedad de estilos de danza y movimiento.* • Pedir a los niños que usen la danza o el movimiento creativo para representar una idea o emoción reciente. • Ejemplificar y discutir cómo hacer coincidir la velocidad de los pasos o movimientos de baile con el tempo de la música. • Animar a los niños con diferentes habilidades motoras a participar en el movimiento creativo con movimientos modificados que se ajusten a sus habilidades motoras (p. ej., golpear la pierna con la mano en lugar de pisar fuerte). • Observar la incorporación del movimiento creativo de los niños en las actividades de juego de rol.*
C.SE.PK3. Seleccionar y escuchar una variedad de canciones de diversas culturas.	Solicitar cantar canciones que representen diversas culturas durante el tiempo en ronda. Compartir una canción que canten con su familia en casa. Aplaudir, moverse o cantar canciones de diversas culturas que se escuchan a lo largo del día.	
C.SE.PK4. Identificar y tocar una variedad de instrumentos musicales.	Participar en una banda de instrumentos rítmicos. Acompañar la música sencilla con instrumentos o palmas. Nombrar los instrumentos musicales disponibles en el aula.	
C.SE.PK5. Tomar canciones conocidas e improvisar para cambiar las palabras, los sentimientos, el sonido de la voz o la dinámica.	Experimentar cambiando el tono y el volumen de una canción aprendida en clase. Sustituir las palabras nuevas cuando canten una canción conocida.	
C.SE.PK6. Moverse al tempo o ritmo de la música para crear o participar en actividades de baile.	Moverse al ritmo de la música en actividades individuales y grupales de danza o movimiento. Responder a los cambios en el tempo de la música cambiando la forma en que se mueven (p. ej., acelerar cuando la música se vuelve más rápida). Bailar y aplaudir al ritmo de un tambor o una banda rítmica.	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 2 de Expresión creativa:
Elegir participar y expresarse a través de una variedad de experiencias creativas y artísticas.

Indicadores de autoexpresión a través del arte (C.SE)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
C.SE.PK7. Expresarse creativamente a través del movimiento.	Moverse o bailar para representar una idea o emoción específica. Demostrar imaginación a través del movimiento creativo en los juegos de rol (p. ej., gato saltando sobre la pelota, rana saltando al nenúfar, lanzamiento de un cohete al espacio).	• Pedir a los niños que hagan un dibujo o cuenten historias de sus propias experiencias como estímulo para los juegos de rol.* • Ayudar a los niños a dramatizar historias de sus experiencias culturales y personales pidiéndoles a las familias que compartan historias.* • Contar o leer un cuento como punto de partida para el juego de rol al incluir utilería relacionada con el cuento en el área de juegos de rol o al animar a los niños a asumir los roles de la historia.* • Leer cuentos e incluir utilería de diversas tradiciones culturales con el fin de promover oportunidades para que los niños incluyan diversos personajes y temas en sus juegos de rol.* • Analizar y crear experiencias que muestren cómo los elementos técnicos (p. ej., utilería, disfraces) ayudan a preparar el escenario para representar roles, definir personajes y contar historias.* • Proporcionar una variedad de disfraces y utilería para que los niños exploren y los usen en el desarrollo de historias de juegos de rol.* • Hablar sobre las experiencias personales o compartidas de los niños en clase como punto de partida para un trabajo de arte que amplíe esa experiencia.* • Analizar los personajes de cuentos favoritos de los niños y pedirles que creen una representación de arte visual de los personajes.* • Proporcionar materiales de arte adaptables para que todos los niños los usen (p. ej., pinceles de fácil agarre, caballetes de mesa para sostener papel para dibujar, tijeras adaptables). • Invitar a los niños a dibujar o pintar para representar sus estados de ánimo o emociones actuales o favoritas.*
C.SE.PK8. Representar escenas basadas en libros, cuentos, canciones, la vida cotidiana o la imaginación durante el juego.	Escuchar las historias y utilizarlas como punto de partida para los juegos de rol. Durante el tiempo de actividad, inventar nuevos roles a partir de experiencias e historias conocidas. Dirigir a sus compañeros o seguir las instrucciones de sus compañeros en la creación de escenarios de los juegos de rol. Simular ser su personaje favorito de una historia o programa conocido.	
C.SE.PK9. Usar ropa elegante o disfraces y otra utilería en los juegos de rol.	Seleccionar un disfraz que represente un papel o personaje del que estén actuando. Usar utilería durante los juegos de rol para representar un papel o personaje.	
C.SE.PK10. Asumir el papel de una persona, animal o cosa conocida y hablar en el idioma o tono apropiado para esa persona, animal o cosa.	Simular ser un animal favorito moviéndose y haciendo sonidos como el animal (p. ej., maullando como un gato, pisoteando como un elefante). Experimentar cambiando el tono de voz para simular que es el docente u otro adulto conocido.	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 2 de Expresión creativa:
Elegir participar y expresarse a través de una variedad de experiencias creativas y artísticas.

Indicadores de autoexpresión a través del arte (C.SE)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
C.SE.PK11. Seleccionar materiales y crear trabajos de arte visual que expresen o representen experiencias, ideas, sentimientos y fantasías utilizando diversos medios sin un modelo.	Crear un trabajo de arte que amplíe una experiencia (p. ej., dibujar animales después de una excursión al zoológico, hacer un dibujo de lo que hicieron con su familia para unas vacaciones culturales). Pintar, dibujar, esculpir o crear un collage para representar a un personaje favorito de una historia conocida. Seleccionar colores específicos y crear dibujos o pinturas para retratar el estado de ánimo actual o una variedad de estados de ánimo o emociones.	• Animar a los niños con dificultades sensoriales a probar diferentes formas de materiales de arte (p. ej., arcilla, pintura para los dedos, calcomanías). • Proporcionar una variedad de materiales abiertos que incluyan colores y texturas comunes en diversas culturas. Animar a los niños a usarlos creativamente en el juego de rol, la música, la danza o el movimiento y las artes visuales.*

Estándar 3 de Expresión creativa:
Utilizar las artes creativas como parte de otras actividades de aprendizaje.

Indicadores transversales de expresión artística (C.CD)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
C.CD.PK.1. Participar en actividades musicales que incluyan matemáticas, ciencias o conocimientos de alfabetización temprana.	Aplaudir o tocar un instrumento para contar hasta 20. Cantar o gesticular una canción sobre las estaciones. Participar en juegos musicales que exploran el vocabulario y el conocimiento de las palabras.	• Incorporar música en el conteo y otras actividades relacionadas con las matemáticas.* • Presentar a los niños canciones sobre las estaciones y otros aspectos del mundo natural.* • Involucrar a los niños en juegos musicales en los que ellos puedan demostrar su conocimiento de las palabras y el vocabulario (p. ej., una canción sobre los colores en la que los niños que están usando prendas con el color nombrado se paran o se sientan).* • Invitar a las familias, a los miembros de la comunidad y a los profesionales a compartir obras de arte creativas de su cultura o comunidad.* • Proporcionar a los niños reproducciones visuales de artes creativas que representen una variedad de países y culturas diferentes.* • Invitar a los niños a contribuir con trabajos de arte visual, canciones o bailes a las experiencias de juegos de rol.*
C.CD.PK.2. Participar en actividades de arte creativas de diferentes culturas.	Participar en bailes de diferentes países y culturas. Explorar instrumentos musicales y canciones de diferentes países. Crear trabajos de arte visuales inspirados en el arte creativa de una cultura o de un país en particular.	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 3 de Expresión creativa: Utilizar las artes creativas como parte de otras actividades de aprendizaje.		
Indicadores transversales de expresión artística (C.CD)	**Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:**	**Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:**
C.CD.PK.3. Combinar aspectos de la música, el movimiento, las artes visuales o el juego de rol en actividades de expresión creativa.	Pintar o hacer dibujos para ilustrar un tema de juego de rol. Bailar o moverse al ritmo mientras tocan instrumentos rítmicos.	• Invitar a los niños a dibujar o pintar para ilustrar su canción favorita. • Ejemplificar describiendo el color, la forma, la textura y otras características de una pintura u otro trabajo de arte visual.* • Proporcionar a los niños herramientas de dibujo y pintura para que las usen en la representación de una cantidad específica.*
C.CD.PK.4. Utilizar las actividades de artes visuales como medio para expresar sentimientos, pensamientos, conocimientos y habilidades en áreas de contenido como las artes del lenguaje, las ciencias y las matemáticas.	Comunicar el significado y la intención de una canción a través del dibujo o la pintura. Identificar el color, la forma y la textura a través de experiencias artísticas. Dibujar o pintar para representar un número específico (cantidad), una planta o animal, o un proceso del mundo natural.	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Matemáticas

El dominio de Matemáticas es la “M” en STEAM y el dominio final en los estándares. Al igual que en los otros dominios STEAM, los niños pequeños desarrollan habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas, pensamiento simbólico, habilidades de visualización y espaciales, y relaciones concretas con los números a través de las matemáticas. Los niños de 3 a 5 años están estableciendo relaciones concretas con los números y el conteo en su vida diaria y construyendo una alfabetización matemática inicial a través de conversaciones comprometidas con adultos que construyen sus experiencias de aprendizaje con materiales físicos. Los niños en edad preescolar, por ejemplo, participan en la resolución de problemas, el razonamiento y la comunicación mientras comparan sus juguetes favoritos con los que tienen otros niños o cuentan sus bocadillos del tazón a la hora del refrigerio. Los niños en edad preescolar también demuestran una alfabetización matemática apropiada para el desarrollo cuando notan que es posible que un área central esté llena porque cuatro amigos ya están allí, por lo que toman una decisión diferente sobre dónde ir a continuación. La práctica apropiada para el desarrollo es una consideración crucial para los docentes cuando planifican experiencias matemáticas que se basan en experiencias STEAM integradas.

Los niños pequeños reflexionan y desarrollan su curiosidad natural y su conocimiento matemático informal mientras exploran el mundo que los rodea. Clements y Sarama (2020) muestran cómo los niños llegan a comprender los conceptos matemáticos y las trayectorias de aprendizaje que describen cómo progresan estas habilidades. Los estándares e indicadores en este dominio incluyen varios objetivos numéricos basados en la habilidad o el comportamiento que se demuestra, que van del 1 al 5, al 10 y hasta al 20. La investigación de los conceptos matemáticos de la primera infancia apoya las diversas metas según sea apropiado para el desarrollo. Los niños desarrollan su comprensión de conceptos como las relaciones espaciales, el tamaño, la cantidad y el conteo a través de interacciones con los materiales, su entorno y amigos, familiares y docentes. Los docentes pueden aclarar y ampliar la comprensión

y las habilidades matemáticas de los niños de múltiples maneras a lo largo del día, como mediante la configuración del entorno de aprendizaje a fin de brindar oportunidades para que los niños exploren conceptos de cantidad, forma, tamaño, etc. en múltiples centros de actividad. Los docentes pueden incorporar conceptos matemáticos en actividades de alfabetización temprana, actividades musicales y centros de exploración en otros dominios. Los docentes también pueden entretejer el diálogo matemático y las palabras del vocabulario en las conversaciones y las rutinas del aula, como al prepararse para el refrigerio o al contar a los niños para la asistencia. Los Estándares de Matemáticas brindan orientación a los docentes y los equipan con herramientas para apoyar la comprensión de estos conceptos por parte de los niños. Las prácticas que los docentes utilizan para apoyar a los niños en este dominio también ayudan al progreso de los niños en otros dominios. Estas prácticas de apoyo interdisciplinarias se indican con un asterisco (*****) en los gráficos que figuran a continuación.

Los Estándares de Matemáticas incluyen los siguientes:

- **Estándar 1 de Matemáticas:**
  Demostrar conocimiento de los números, las cifras y las cantidades.
- **Estándar 2 de Matemáticas:**
  Demostrar la capacidad de analizar y crear patrones y habilidades tempranas de resolución de problemas matemáticos.
- **Estándar 3 de Matemáticas:**
  Demostrar la capacidad de medir y comparar por tamaño y volumen.
- **Estándar 4 de Matemáticas:**
  Analizar y comparar formas comunes, y utilizar el conocimiento de la posición en el espacio.

Estándar 1 de Matemáticas:
Demostrar conocimiento de los números, las cifras y las cantidades.

Indicadores de número y cantidad (M.NQ)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
M.NQ.PK1. Recitar los números del 1 al 20.	Cantar canciones y participar en cánticos que incluyan decir la secuencia numérica entre el 1 y el 10. Contar de memoria hasta 20. Decir con palabras o señas los números del 1 al 20 en el orden correcto.	• Proporcionar a los niños una amplia variedad de materiales (bloques, objetos manipulables y colecciones) para apoyar la exploración y el desarrollo de conceptos matemáticos.* • Pedir a los niños que respondan a la pregunta "¿Cuántos?" en relación con varios objetos concretos. • Jugar juegos de reconocimiento de números. • Incorporar actividades de conteo en las rutinas y actividades del aula.* • Preguntarles a los niños hasta cuánto pueden contar. • Incluir juegos con los dedos como "Cinco monitos" en el tiempo grupal y durante todo el día.* • Contar hacia atrás con los niños a medida que se retiran los objetos de un conjunto. • Dirigir actividades en grupos pequeños y grandes relacionadas con el conteo de objetos, la creación de conjuntos y la respuesta a preguntas como "¿Cuántos?" • Animar a los niños a trabajar juntos para contar objetos.* • Hacerles a los niños la pregunta "¿Cuántos?" sobre la cantidad de materiales con los que están trabajando a lo largo del día, como "¿Cuántos bloques hay en tu torre?". • Contar con errores intencionales y pedir a los niños que identifiquen y corrijan los errores. • Fomentar a los niños a realizar actividades de conteo independientes y colaborativas a lo largo del día. • Incorporar preguntas y actividades relacionadas con las matemáticas en la lectura de libros y otras actividades de alfabetización temprana.*
M.NQ.PK2. Contar hacia atrás del 5 al 1.	Participar en juegos con los dedos, como "Cinco monitos", que requieran contar hacia atrás. Contar hacia atrás del 5 al 1 durante el juego para lanzar un cohete ficticio. Contar hacia atrás del 5 al 1 mientras el docente levanta todos sus dedos de una mano y quita uno a la vez.	
M.NQ.PK3. Asignar el nombre al siguiente número de la serie numérica hasta 10.	Proporcionar la respuesta correcta a la pregunta "¿Qué viene después?" durante una actividad de conteo en el aula. Ofrecer el siguiente número de la serie mientras un compañero cuenta las servilletas para el refrigerio. Identificar el siguiente número de una serie de números hasta 10.	
M.NQ.PK4. Reconocer los errores en el conteo de los demás y autocorregir el propio conteo.	Reetiquetar como "cinco" un conjunto de bloques contados incorrectamente como cuatro. Autocorregirse el conteo al jugar. Proporcionar el orden numérico correcto para un compañero que se ha saltado números en su conteo de objetos o de memoria.	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 1 de Matemáticas:
Demostrar conocimiento de los números, las cifras y las cantidades.

Indicadores de número y cantidad (M.NQ)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
M.NQ.PK5. Identificar y usar los números relacionados con el orden o la posición del primero al quinto.	Seleccionar correctamente el cuarto oso de una fila de osos. Responder correctamente a la pregunta "¿Quién es el tercer niño en la fila?" mientras la clase se prepara para salir.	• Pedir a los niños que cuenten los materiales que se necesitan para una actividad grupal (p. ej., "¿Cuántos platos necesitaremos para el refrigerio?"). • Proporcionar a los niños materiales como pequeñas colecciones de objetos o fotos de objetos en diferentes disposiciones. Pedir a los niños que identifiquen la cantidad, luego preguntar cómo llegaron a ese número. • Crear juegos en donde los niños emparejen conjuntos que tengan el mismo número de objetos. • Entregar tarjetas con números y el número de objetos para que los niños exploren.* • Mostrar números que representen el número de objetos en un conjunto de objetos en el aula (p. ej., el número 2 al lado de un acuario que tiene dos peces).* • Proporcionar dados o fichas de dominó y fomentar su uso durante los juegos individuales o grupales. • Proporcionar papel y marcadores, lápices, crayones, etc. para que los niños los usen en la exploración de conceptos matemáticos.* • Ejemplificar la conexión entre una palabra o un número de conteo y un objeto. • Hacer preguntas de "más que, menos que" a lo largo del día (p. ej., durante la hora del refrigerio preguntar: "¿Quién tiene más? ¿Alguien tiene menos? ¿Cómo lo sabes?"). • Ejemplificar las actividades de subitización durante el tiempo de grupos pequeños. • Identificar y nombrar el conjunto de números en letreros o libros.
M.NQ.PK6. Contar hasta 10 objetos diciendo el nombre del número en el orden correcto y emparejando cada objeto con un solo nombre de un número.	Usar el conteo y los números como parte del juego como medio para determinar la cantidad. Contar un grupo de seis muñecas moviendo cada una a medida que se cuentan para realizar un seguimiento de las contadas y las que quedan. Tocar cada bloque y decir el nombre del número mientras cuentan un conjunto de cuatro bloques.	
M.NQ.PK7. Contar usando la correspondencia uno a uno y responder las preguntas "¿Cuántos?" para un grupo de hasta 10 objetos dispuestos en línea recta.	Contar correctamente un conjunto de siete bloques dispuestos en una línea para proporcionar la respuesta a la pregunta del docente "¿Cuántos?". Contar tres autos dándole uno a cada niño para que responda a un compañero que preguntó cuántos autos necesitarán para que todos en el grupo tengan uno. Contar cada objeto una vez.	
M.NQ.PK8. Reconocer de inmediato y asignar un nombre al número de objetos en un conjunto de hasta cinco.	Responder correctamente a la pregunta "¿Cuántos?" cuando se les muestre brevemente un grupo de cuatro objetos y responder correctamente de nuevo cuando los objetos estén en una disposición diferente. Subitizar el número de objetos sin contarlos realmente.	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 1 de Matemáticas:
Demostrar conocimiento de los números, las cifras y las cantidades.

Indicadores de número y cantidad (M.NQ)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
M.NQ. PK8., continuación	Jugar un juego de dados con sus compañeros y determinar rápidamente cuántos espacios mover después de tirar el dado. Responder correctamente a la pregunta "¿Cuántos?" cuando se le muestre brevemente una tarjeta con hasta cinco puntos y contar para verificar si es correcto.	• Señalar los números entre el 0 y el 10 que sean visibles a lo largo de su rutina diaria en el hogar y la escuela, y animar a los niños a observar los números en el mundo que los rodea. • Brindar a los niños oportunidades para hacer coincidir objetos con números.
M.NQ.PK9. Manipular un conjunto de objetos para contar un número especificado de hasta 10 objetos.	Contar correctamente un conjunto de objetos basándose en preguntas como: "¿Puedes darme cinco bloques?". Crear un conjunto de objetos que tenga el mismo número de objetos en un conjunto que se proporciona como ejemplo.	
M.NQ.PK10. Identificar correctamente el número restante de objetos en un conjunto de hasta cuatro objetos después de agregar o quitar un objeto.	Tener cuatro objetos y darle uno a un compañero, y luego responder correctamente al docente que pregunta: "¿Cuántos tienes ahora?". Tomar un objeto y tomar un objeto adicional de una canasta, y luego decir: "¡Ahora tengo dos!".	
M.NQ.PK11. Comparar dos o más conjuntos de hasta 10 objetos e identificar con precisión qué conjuntos son iguales y cuáles tienen más o menos objetos.	Seleccionar correctamente el conjunto que tiene más objetos cuando se muestran dos conjuntos, uno con cinco y otro con ocho objetos. Identificar los conceptos de "más que, menos que" al comparar dos grupos de objetos. Seleccionar correctamente dos conjuntos iguales cuando se muestran dos conjuntos con el mismo número de objetos y un conjunto con más o menos objetos.	
M.NQ.PK12. Reconocer y leer algunos de los números entre el 0 y el 10.	Señalar el número correcto en respuesta a las preguntas del docente en las actividades de lectura grupales e individuales. Reconocer y decir o hacer señas de la palabra numérica para los números en el entorno.	

***** Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 1 de Matemáticas:
Demostrar conocimiento de los números, las cifras y las cantidades.

Indicadores de número y cantidad (M.NQ)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
M.NQ.PK13. Hacer coincidir el número de objetos de un conjunto con el número correcto entre 1 y 5.	Hacer coincidir cinco bloques con el número 5 en una actividad individual o en grupos pequeños. Contar el número de amigos en un centro de actividades y hacerlo coincidir con el número presentado para ese centro.	
M.NQ.PK14. Escribir, dibujar o crear objetos para representar los números entre el 0 y el 5.	Dibujar objetos para que coincidan con el número presentado en una actividad de grupo pequeño. Dictar el número de líneas que un docente debe hacer en el papel para representar un número.	

Estándar 2 de Matemáticas:
Demostrar la capacidad de analizar y crear patrones y habilidades tempranas de resolución de problemas matemáticos.

Indicadores de patrones y operaciones (M.PO)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
M.PO.PK1. Separar los objetos por atributos como el tamaño y la forma.	Separar los bloques cuadrados de los bloques triangulares durante el juego. Separar un grupo de objetos de más de una manera. Separar los juguetes del más pequeño al más grande. Al recolectar pelotas en el patio de recreo, separar las pelotas grandes en una caja y las pequeñas en otra caja.	• Proporcionar una amplia variedad de objetos manipulables y materiales para que los niños exploren en términos de forma, color y otros atributos. • Ofrecer oportunidades para que los niños clasifiquen objetos durante las rutinas diarias, como limpiar.* • Brindar oportunidades para que los niños observen patrones que ocurren naturalmente en los entornos interiores y exteriores. • Usar materiales de arte y manipulables con los niños para crear patrones, e invitarlos a extender los patrones o crear nuevos. Pedirles que expliquen el patrón.* • Leer cuentos, cantar canciones y actuar poemas y juegos con los dedos que impliquen patrones y contar.* • Usar gráficos u otros carteles con patrones reconocibles para exhibirlos en la habitación.
M.PO.PK2. Reconocer, replicar y ampliar patrones repetitivos simples.	Identificar patrones que se repiten (p. ej., rojo, naranja, rojo, naranja). Alinear mosaicos, marcadores u otros objetos para que coincidan con un ejemplo que tenga un patrón de color (p. ej., azul, rojo, verde) y, a continuación, agregar objetos de color adicionales para repetir el mismo patrón (p. ej., azul, rojo, verde, azul, rojo, verde).	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 2 de Matemáticas:
Demostrar la capacidad de analizar y crear patrones y habilidades tempranas de resolución de problemas matemáticos.

Indicadores de patrones y operaciones (M.PO)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
M.PO. PK2., continuación	Repetir un patrón de acuerdo con el color, el tamaño o la forma mientras usan objetos manipulables o ensartan cuentas. Predecir lo que viene a continuación cuando se muestra un patrón AB simple.	• Decir en voz alta lo que están pensando mientras resuelven un problema matemático a lo largo de las rutinas regulares del aula. • Resaltar los problemas matemáticos que ocurren naturalmente durante el juego libre de los niños, como pedirles que cuenten los bloques que tienen en su edificio después de haber agregado dos más a su pila. • Estimular el pensamiento y el análisis haciendo preguntas abiertas como: “¿Cómo sabes cuántos niños pueden sentarse en la mesa de arte?”. • Cantar canciones de conteo que incluyan restar un objeto a lo largo de cada verso, como “Cinco patitos”. • Leer libros que incorporen conceptos de suma y resta a lo largo de la historia.*
M.PO.PK3. Crear su propio patrón simple e identificar la unidad central del patrón repetitivo.	Alinear bloques, autos y pelotas en una fila e identificar el patrón repetido para un compañero (p. ej., bloque, bloque, pelota, auto, bloque, bloque…). Hacer marcas seguidas usando marcadores o crayones de diferentes colores para crear un patrón de color repetido y decir con palabras o señas el orden del patrón de color repetido.	
M.PO.PK4. Resolver problemas simples de suma y resta (donde la respuesta es cinco o menos), usando objetos para representar el problema.	Participar en juegos de dedos o rimas grupales que ilustren sumas y restas simples con los dedos u objetos. Identificar el número de bloques en una pila o fila a medida que agregan o quitan uno. Responder correctamente a las preguntas de “cuántos” cuando un docente pregunta sobre cómo agregar o quitar un objeto del grupo o conjunto de objetos con los que los niños están jugando. Contar un grupo de tres objetos y un grupo de dos objetos, y determinar que tienen cinco objetos.	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 3 de Matemáticas:
Demostrar la capacidad de medir y comparar por tamaño y volumen.

Indicadores de medición (M.ME)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
M.ME.PK1. Comparar u ordenar hasta cinco objetos en función de sus atributos medibles, como la altura o el peso.	Organizar bloques por altura y describir las diferencias. Comparar el peso de dos muñecas y comentar cuál es más pesada.	• Incorporar oportunidades para medir o comparar las características físicas de los objetos durante las actividades de ciencia, cocina y arte.* • Pedir a los niños que, durante el tiempo de juego libre en los centros, describan los atributos medibles de los materiales que están utilizando.* • Crear juegos en los que los niños ordenen los objetos manipulables por un atributo medible. • Brindar oportunidades para que los niños pesen y comparen el peso de objetos comunes del aula. • Observar y comentar cuando los niños comparen objetos durante su juego. • Hablar sobre los conceptos de medición durante las experiencias cotidianas (p. ej., “Esta mesa está llena de niños”, “¿Esta caja contendrá todos estos autos?”).
M.ME.PK2. Usar lenguaje comparativo para describir la longitud, el tamaño o el peso de dos o más objetos (p. ej., el más corto, el más pesado, el más grande).	Organizar un grupo de bloques del más corto al más largo. Medir el agua, la arena u otros materiales en un recipiente sensorial con diferentes recipientes o tazas medidoras. Determinar qué compañeros son más bajos o más altos que los demás.	
M.ME.PK3. Medir la longitud de un objeto utilizando otro objeto o grupo de objetos.	Medir objetos en el aula o durante el tiempo al aire libre. Crear una línea de bloques para medir una muñeca, una caja u otro objeto del aula. Decidir cuántos bloques se necesitarán para medir la longitud del aula.	

Estándar 4 de Matemáticas:
Analizar y comparar formas comunes, y utilizar el conocimiento de la posición en el espacio.

Indicadores de geometría y sentido espacial (M.GS)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
M.GS.PK1. Identificar formas básicas como círculos, triángulos, cuadrados y rectángulos, independientemente de su tamaño u orientación.	Identificar círculos, cuadrados, rectángulos y triángulos en letreros o imágenes en el aula. Usar formas básicas cuando dibujen. Encontrar ejemplos de diferentes tamaños de círculos u otras formas en las palabras impresas del entorno o en los materiales del aula.	• Colocar en el aula letreros e imágenes que muestren formas básicas en diferentes tamaños y orientaciones. • Proporcionar materiales en una amplia variedad de formas 2D y 3D en diferentes tamaños para apoyar la exploración de la geometría y los principios geométricos.

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 4 de Matemáticas:
Analizar y comparar formas comunes, y utilizar el conocimiento de la posición en el espacio.

Indicadores de geometría y sentido espacial (M.GS)	Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:	Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:
M.GS.PK2. Nombrar, describir y comparar formas en términos de longitud de lados, número de lados y número de ángulos.	Describir los cuadrados por el número de lados y ángulos al identificar bloques o formas en libros o en el entorno. Seleccionar el bloque en forma de triángulo cuando se les pida que elijan un bloque con tres lados y explicar por qué se seleccionó el bloque específico.	• Dar a los niños oportunidades para crear imágenes y otros tipos de arte que incorporen diferentes formas.* • Identificar formas en el aula y en entornos exteriores, y hablar de ellas utilizando vocabulario asociado con la geometría.* • Proporcionar imágenes que representen varias combinaciones de formas y pedir a los niños que seleccionen, manipulen y combinen formas para que coincidan con las imágenes. • Pedir a los niños que identifiquen la posición de los objetos en los libros, el entorno del aula, el entorno natural y las imágenes. • Pedir a los niños que creen formas tridimensionales usando una variedad de materiales. • Jugar juegos que les pidan a los niños que se muevan en diferentes direcciones y cambien su posición en relación con los objetos en el aula.* • Usar palabras de posición con un objeto, como “afuera”, “adentro”, “delante”, “detrás”, “debajo”, “arriba”, “al lado” y “encima”, para jugar con los niños en el aula.
M.GS.PK3. Identificar formas básicas 2D y 3D en el entorno.	Nombrar formas básicas incrustadas en figuras más complejas en el entorno del aula (p. ej., letreros, imágenes). Utilizar plastilina, arcilla y otros materiales de piezas sueltas para crear estructuras 2D o 3D. Identificar conos, cilindros y esferas en el aula y en el patio de recreo.	
M.GS.PK4. Crear y construir formas a partir de componentes.	Combinar bloques triangulares para formar cuadrados o rectángulos. Seleccionar diferentes formas de mosaicos para formar la representación de un objeto, como una casa o un muñeco de nieve.	
M.GS.PK5. Seleccionar, combinar, girar y voltear formas para que coincidan con un ejemplo.	Hacer coincidir un ejemplo que muestre diferentes formas seleccionando y organizando mosaicos o recortes de diferentes formas en las mismas posiciones que el ejemplo. Crear una torre de bloques de diferentes formas para que coincida con un ejemplo de torre construida por el docente.	

* Este símbolo indica que esta práctica se puede utilizar en otros dominios (o dominios interdisciplinarios).

Estándar 4 de Matemáticas: Analizar y comparar formas comunes, y utilizar el conocimiento de la posición en el espacio.		
Indicadores de geometría y sentido espacial (M.GS)	**Ejemplos: Los niños harán o podrán hacer lo siguiente:**	**Prácticas de apoyo: Los docentes/profesionales de la enseñanza harán lo siguiente:**
M.GS.PK6. Comprender y utilizar el lenguaje relacionado con la direccionalidad y la posición de los objetos.	Identificar correctamente la posición de objetos o formas que están por encima o por debajo de otros objetos o formas en el entorno del aula, libros e imágenes. Utilizar objetos de la clase para mostrar las posiciones (p. ej., autos encima, fuera, dentro, debajo, al lado de los bloques). Seguir las instrucciones sobre cómo moverse en una dirección o cambiar su posición en relación con un objeto (p. ej., “Pon tu mano encima del libro”, “Párate al lado de la silla”).	

Historia de los Estándares para preescolar de Nevada

Los Estándares para preescolar de Nevada se establecieron cuando un grupo de profesionales de la primera infancia del Departamento de Educación de Nevada (NDE) y distritos escolares locales, Head Start y cuidado infantil que representaban a este estado asistieron a la Academia de Educadores de la Primera Infancia del Departamento de Educación de EE. UU. en Los Ángeles en noviembre de 2002. Este grupo central de profesionales se convirtió en el núcleo del Comité Directivo para el desarrollo de los Estándares para preescolar de Nevada. El Comité Directivo se reunió en diciembre de 2002 para diseñar un marco y un cronograma para el desarrollo de los estándares de Nevada. El NDE y la Oficina de Cuidado y Educación Temprana (Office of Early Care and Education, OECE) proporcionaron el liderazgo y la financiación para este proceso de desarrollo a través de fondos de calidad del Fondo para el Desarrollo del Cuidado Infantil (Child Care Development Fund, CCDF). El comité recopiló y revisó los estándares de otros estados, así como los de Head Start y los estándares desarrollados por CTB/McGraw-Hill.

El Comité Directivo desarrolló una lista de partes interesadas en todo el estado para invitarlas a participar en el desarrollo e implementación de los Estándares para preescolar. Se enviaron invitaciones para asistir a la primera reunión a más de 150 educadores de la primera infancia que representaban a agencias y programas estatales.

A los participantes se les entregaron copias de los estándares de otros estados para que los revisaran, así como una copia de los Estándares Académicos de Nevada y de los Indicadores de Progreso para el Jardín de Infantes. Se identificaron las siguientes áreas de contenido/dominios: Lenguaje/Alfabetización; Desarrollo físico/Salud; Artes creativas; Ciencia; Matemática; y Estudios socioemocionales/sociales.

Los equipos de redacción se dividieron en las áreas o dominios de contenido y se desarrollaron, refinaron y revisaron los borradores de los estándares. Se recopilaron diversos aportes de los educadores de la primera infancia de Nevada a través de grupos de enfoque, respuestas escritas y correos electrónicos. Se llevaron a cabo grupos focales en Las Vegas, Carson City, Elko, Ely y Reno. El Comité Directivo examinó los aportes. En diciembre de 2003, el Comité Directivo finalizó los Estándares para preescolar.

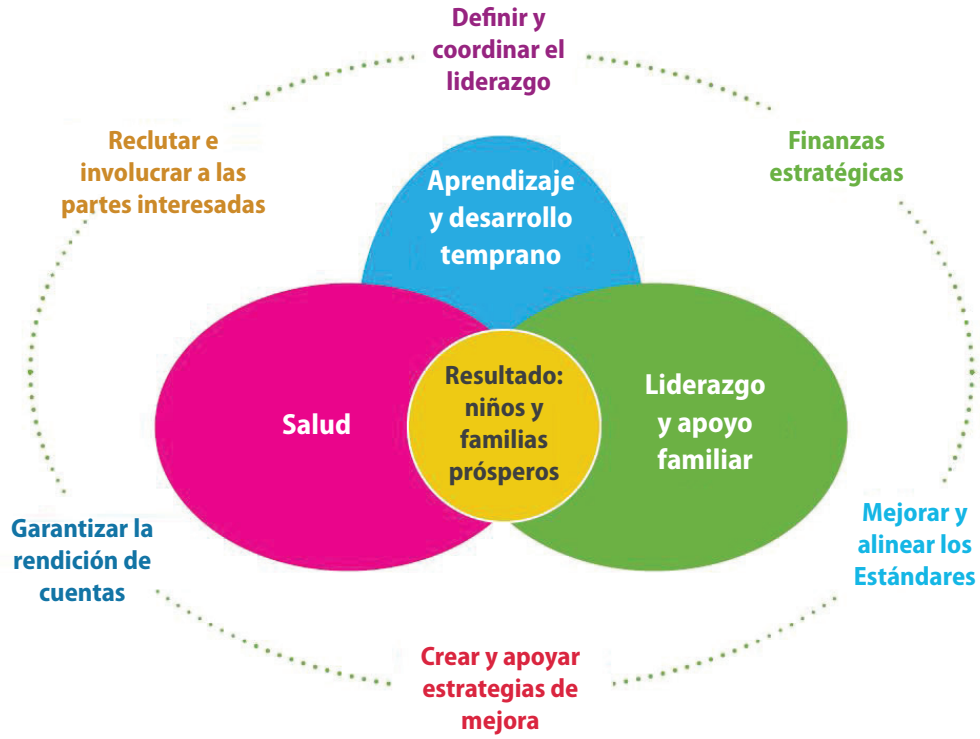
Los miembros del Comité Directivo original se reunieron en el otoño de 2009 para discutir el proceso de revisión de los Estándares para preescolar de Nevada. Se asignó un grupo de trabajo, facilitado por el Consultor de Educación para la Primera Infancia del NDE y el Coordinador Estatal de Estándares para Preescolar, para elaborar un borrador con los siguientes objetivos: (1) diseñar un documento fácil de usar que combine la información y los recursos valiosos proporcionados en las guías y estándares anteriores para los docentes y las familias en un documento completo; (2) realinear los Estándares para preescolar con las revisiones apropiadas desde el jardín de infantes hasta el 12 o. grado mediante el trabajo con especialistas en planes de estudio del NDE desde el jardín de infantes hasta el 12 o. grado a fin de mantener los vínculos con el jardín de infantes y los grados primarios; y (3) revisar los documentos de otros estados para crear un formato apropiado que integre y conecte fácilmente las pautas estatales de aprendizaje temprano para bebés y niños pequeños que se están desarrollando actualmente. Después de su finalización, el borrador fue revisado por el Comité Directivo original y enviado a otros profesionales de la primera infancia en todo el estado para recibir comentarios y aportes por escrito y por correo electrónico. El Comité Directivo finalizó los Estándares revisados para preescolar de Nevada en febrero de 2010 y el Departamento de Educación los adoptó en junio de 2010.

Sistema de educación para la primera infancia de Nevada

El Sistema para la primera infancia de Nevada está dirigido por cuatro departamentos a nivel estatal que administran servicios a través de, aproximadamente, 10 divisiones u oficinas estatales diferentes, además de entidades no gubernamentales que apoyan el trabajo. Además, hay más de 20 coaliciones, iniciativas o comisiones a nivel estatal que supervisan, asesoran o apoyan a estas entidades y programas.

En 2009, se estableció el Consejo Asesor de la Primera Infancia (Early Childhood Advisory Council, ECAC) mediante una ordenanza firmada por el gobernador Gibbons. En 2011, el gobernador Sandoval firmó el Proyecto de Ley 79 que establece el Consejo en la legislación estatal. Los miembros del Consejo incluyen un grupo diverso de representantes de empresas, comunidades, educación, gobierno, organizaciones sin fines de lucro, padres y proveedores designados por el Gobernador, y que siguen los requisitos de la Ley Head Start para los Consejos Asesores Estatales.

La visión del ECAC de Nevada es que, durante los primeros ocho años de vida, los niños de Nevada gozarán de seguridad, salud y bienestar, y el sistema apoyará a los niños y a las familias para que alcancen su máximo potencial. El Plan estratégico del Consejo proporciona orientación y estrategias de implementación para hacer realidad esta visión. En cooperación con la Junta Estatal de Educación, el Consejo es responsable de establecer pautas para medir la preparación escolar de los niños.



Sistema de desarrollo profesional de Nevada

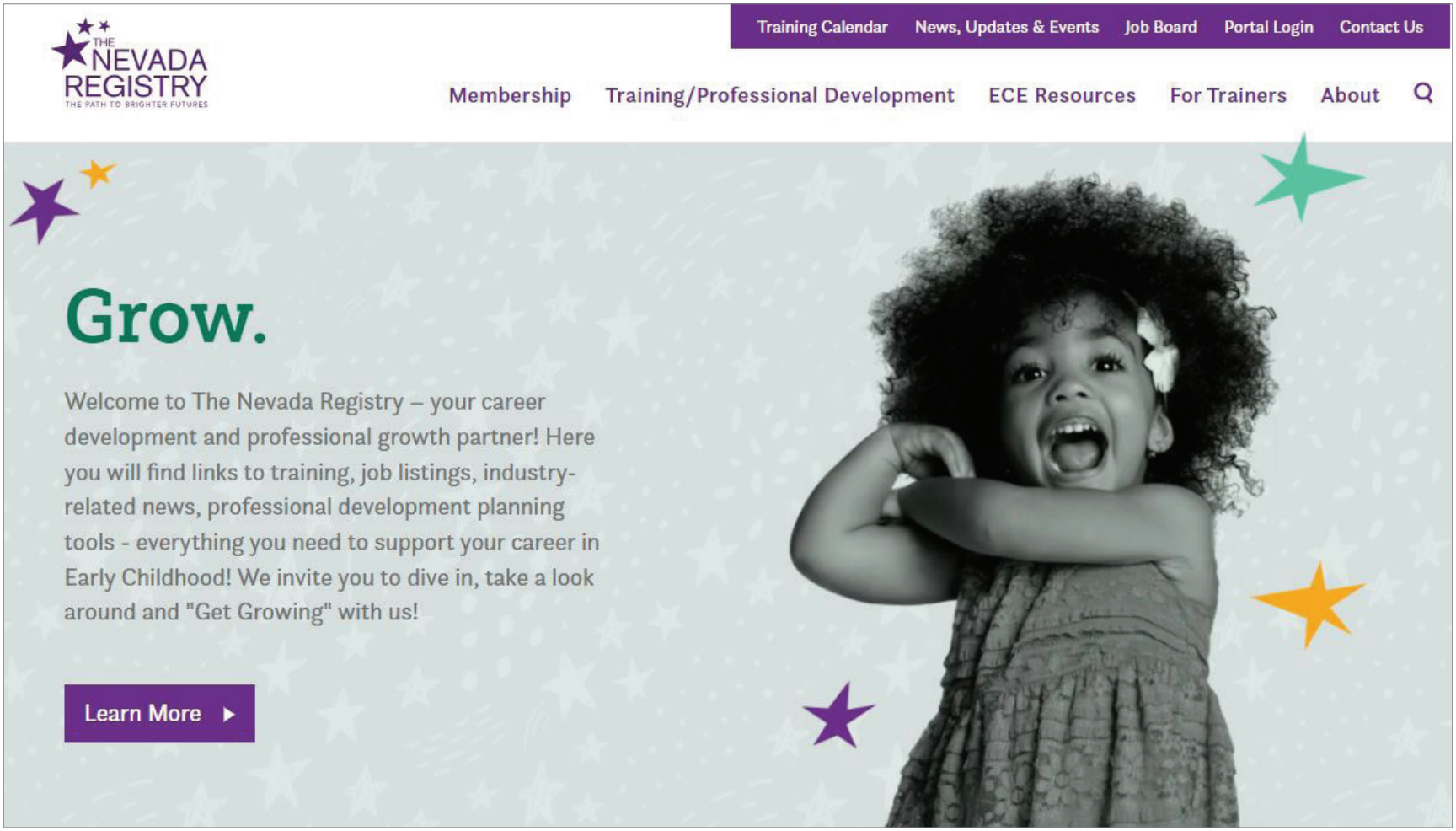
Al servir a los educadores de la primera infancia en todo Nevada, el Registro de Nevada es un sistema de datos de la fuerza laboral que captura información importante sobre la fuerza laboral de cuidado y educación infantil (Early Care and Education, ECE) en Nevada a través de la disposición de la Escalera profesional, el apoyo a la fuerza laboral, la aprobación de capacitaciones y la recopilación de datos. Además de ser un sistema de datos de la fuerza laboral para el estado de Nevada, el Registro de Nevada es un sistema de reconocimiento y desarrollo profesional que ayuda a brindar apoyo a las carreras de los educadores de ECE. Como anfitrión de la Escalera profesional de Cuidado y educación temprana de Nevada, el Registro de Nevada recopila, valida y almacena los logros profesionales y educativos de los educadores de ECE en todo el estado y destaca esos logros a través de la disposición de la Escalera profesional. Al proporcionar un único punto de acceso, el Registro de Nevada sirve como un centro de intercambio de información para la fuerza laboral de ECE al ofrecer herramientas de planificación de desarrollo profesional, incluido un Plan de Desarrollo Profesional en línea, y alberga un sitio web integral que contiene un calendario en línea de capacitaciones aprobadas, una página de noticias relacionadas con la industria, una bolsa de trabajo estatal y recursos/información de la comunidad. El Registro de Nevada también opera el sistema de aprobación de capacitaciones en todo el estado para todas las capacitaciones informales basadas en la comunidad (no para créditos universitarios) en Nevada.

Dentro del sistema de desarrollo profesional se encuentran las Áreas de Conocimiento Básico (Core Knowledge Areas, CKA) y las Competencias de Nevada, las cuales se alinean con los Estándares y Competencias profesionales para Educadores de la primera infancia de la Asociación Nacional para la Educación Infantil (NAEYC) (2020). Las CKA y los niveles de competencia apoyan el marco de la Escalera profesional y proporcionan los fundamentos para el sistema de desarrollo profesional. Proporcionan una hoja de ruta para el crecimiento profesional individual que se vuelve cada vez más especializado a medida que se alcanzan niveles más altos de educación formal. La finalización de la educación formal en ECE da como resultado un avance a lo largo de la Escalera profesional.

Las CKA establecieron un conjunto de estándares para la ECE que respaldan el profesionalismo de la fuerza laboral de la primera infancia. Forman la base de conocimientos que todo educador de la primera infancia que trabaja con niños pequeños y sus familias debe construir para proporcionar un acceso equitativo a los entornos de aprendizaje y cuidado de alta calidad para todos los niños pequeños, desde el nacimiento hasta los 8 años. Las CKA también proporcionan los fundamentos para la autoevaluación y la reflexión que ayuda a los profesionales a determinar las áreas de competencia profesional y las áreas para un mayor crecimiento. Las CKA constituyen los fundamentos de las Competencias básicas de Nevada.

Mientras que las CKA son un conjunto de áreas de contenido que definen lo que los educadores de ECE deben saber y entender para proporcionar experiencias de calidad a los niños, las Competencias básicas son un conjunto de habilidades observables que reflejan el conocimiento y la comprensión de los educadores de las CKA. Las competencias identifican las habilidades en los niveles inicial, intermedio y avanzado de profesionalismo relacionadas con la provisión de ECE de alta calidad, y ayudan a estandarizar las expectativas para los educadores de ECE. Las competencias se basan en estándares aceptados en el ámbito nacional y en las mejores prácticas en el ámbito de la educación de la primera infancia.

Las CKA también son una parte importante del sistema de aprobación de capacitaciones de Nevada y se reflejan en todas las capacitaciones aprobadas por el Registro de Nevada; esto también incluye las capacitaciones de los Estándares para preescolar. El conocimiento de los Estándares para preescolar está incluido dentro de las Competencias básicas. Mientras que los Estándares para preescolar funcionan como una guía para los resultados de los niños, las Competencias básicas se enfocan en los resultados preferidos para los adultos que cuidan y educan a los niños pequeños. Las investigaciones han establecido desde hace mucho tiempo que los docentes de niños en la primera infancia que tienen más educación formal proporcionarán entornos de aprendizaje de mayor calidad (Whitebook, 2003). Las aulas de la primera infancia que respaldan las mejores prácticas proporcionarán experiencias para los niños pequeños que los ayudarán a alcanzar las metas establecidas en los Estándares para preescolar de Nevada.



Glosario

Actuación: el proceso por el cual un individuo utiliza todo su ser (cuerpo, mente, voz y emociones) para interpretar y realizar el papel de un personaje imaginado o asumido.

Actuar: el proceso por el cual un individuo utiliza todo su ser (cuerpo, mente, voz y emociones) para interpretar y realizar el papel de un personaje imaginado o asumido.

Aliteración: repetición de la misma letra o sonido al principio de dos o más palabras consecutivas una cerca de la otra, como en "mi mamá me mima".

Apropiadamente: relevante para el tema de discusión.

Aproximación en forma de letra: símbolos (garabatos) que se asemejan a letras.

Artes visuales: incluye una variedad de medios como la pintura, el dibujo, la escultura con arcilla y la construcción con papel maché u otros materiales.

Artes: danza, teatro, artes visuales, música.

Atributo: características de un objeto, como el color, la forma, el tamaño, etc.

Atributos medibles: características que se pueden cuantificar (representar con un número), como el tamaño, la forma, el peso o el número de lados de un objeto.

Bidimensional (2D): objetos que tienen longitud y anchura, pero no profundidad; formas como cuadrados, triángulos y círculos. Una figura bidimensional es aquella que se puede representar en una cuadrícula de coordenadas.

Cantidad: el número de unidades que hay en un conjunto (es decir, una cantidad o el resultado del conteo).

Cardiorrespiratorio: implica la capacidad del corazón y los pulmones para suministrar oxígeno a los músculos que trabajan durante un período extenso.

Cifras: símbolos convencionales que representan números (p. ej., "1" es la cifra de "uno").

Clasificar: colocar o asignar objetos en dos o más grupos sobre la base de al menos una característica.

Clasificar: ordenar o formar grupos por características o atributos similares.

Comparar: pensar en las similitudes y diferencias; describir la relación entre dos o más objetos.

Comprometerse: estar involucrado u ocupado.

Consumidor: una persona que compra y usa bienes y servicios.

Correspondencia uno a uno: vincular un solo nombre de número con un solo objeto a la vez.

Costo: cualquier cosa a la que se renuncia cuando se toma una decisión.

Creativo: expresar ideas o productos originales e imaginativos.

Criterios: una característica física o estándar en el que se basa un juicio.

Datos: información representada en forma de símbolos, objetos, sonidos o información recopilada para responder a una pregunta.

Demostrar: mostrar, hacer con la acción.

Dictar: registrar la palabra hablada de alguna manera, como cuando un niño le cuenta su historia a un docente y el docente la escribe en un papel o en una computadora.

Dinero: cualquier cosa ampliamente aceptada como pago final por bienes y servicios, lo que incluye dinero, monedas o cheques.

Dirigir: controlar o guiar, como en el juego dramático u otros tipos de juego.

Disfraces: vestimenta de un actor que denota o sugiere un personaje.

Diversidad: variedad en los atributos de los individuos en un grupo, como un aula compuesta por niños con diferentes habilidades y antecedentes.

Ecosistema: sistema de relaciones entre organismos en un ambiente y entre organismos y el ambiente.

Elección: una selección de un conjunto de opciones.

Etiquetar: nombrar, expresar o verbalizar.

Experimento: utilizar una variedad de herramientas de manera exploratoria. Por ejemplo, los niños necesitan familiarizarse y sentirse cómodos con una variedad de herramientas de escritura en la alfabetización.

Exploración de datos: experiencia informal con datos mediante la recopilación, organización, representación y comparación de la información.

Explorar: investigar un tema, objeto o característica del entorno que sea de interés.

Extender: continuar un patrón más allá de lo que se muestra.

Fonética: sistema por el cual los símbolos representan sonidos en un sistema de escritura alfabético.

Géneros: tipos de literatura (p. ej., poesía, ficción, no ficción).

Geometría: el área de las matemáticas que involucra la forma, el tamaño, la posición y la dirección, y describe y clasifica el mundo físico en el que vivimos.

Habilidades manipulativas: movimiento que ocurre en conjunción con un objeto (p. ej., apilar bloques, trabajar con arcilla).

Habilidades motoras: utilización de los músculos del cuerpo para representar una forma de movimiento.

Identificar: distinguir señalando, gesticulando, vocalizando o verbalizando.

Improvisar: componer, recitar o actuar espontáneamente.

Instrumentos musicales: cualquier instrumento utilizado en una orquesta o banda, e instrumentos sencillos utilizados en el aula, incluidos los instrumentos rítmicos como tambores, baquetas rítmicas, panderetas e instrumentos melódicos simples como un xilófono.

Investigar: observar y hacer preguntas sobre algo.

Medición: cuantificación del volumen, área, longitud, altura, peso y otros atributos medibles de un objeto.

Medio: categorías para agrupar trabajos de arte según los materiales utilizados (p. ej., dibujo, pintura, escultura).

Motricidad fina: movimientos con los músculos pequeños de las manos y las muñecas.

Motricidad gruesa: movimientos de los grupos musculares grandes que son responsables de movimientos como correr, saltar y lanzar.

Número: unidad que pertenece a un sistema matemático utilizado para contar, medir, ordenar y etiquetar; el significado de un número, palabra o número.

Números ordinales: números que indican la posición de un objeto en una secuencia (primer, segundo, tercero, etc.).

Operaciones (matemáticas): combinaciones básicas de números y estrategias para el cálculo, como la suma y la resta.

Orden: organizar objetos o números para mostrar un aumento o disminución progresivo de una característica específica.

Organizar: disponer la información en orden con el fin de ver relaciones, a menudo utilizando gráficos y tablas.

Orientación (geometría): la posición o disposición de un objeto en el espacio o en relación con otros objetos.

Participar: unirse, compartir e involucrarse.

Patrón: secuencia de colores, formas, objetos, sonidos o movimientos que se repite en una disposición regular; los patrones son una forma de que los niños pequeños reconozcan el orden y organicen su mundo.

Pensamiento creativo: buscar soluciones a los problemas de diversas maneras.

Posición: el lugar donde un objeto, persona o cosa está en relación con otros.

Procesos: progresión de actividades utilizando una variedad de técnicas (p. ej., tomar fotografías, revelar la cinta y luego imprimir las fotografías).

Prosa: cualquier cosa que no esté escrita en forma de poesía.

Reconocer: identificar respectivamente; distinguir señalando, gesticulando, vocalizando o verbalizando.

Recuento de memoria: recitar los nombres de los números en orden o secuencia (p. ej., cantar una canción de conteo).

Reglas de conversación: tomar turnos, mantenerse en el tema y abstenerse de interrumpir.

Responder: exhibir una acción (p. ej., verbalmente, pictóricamente).

Secuencia: disposición de acontecimientos o acciones en un orden progresivo a lo largo del tiempo.

Sentido espacial: conciencia de los niños de sí mismos y de los objetos (como las formas geométricas) en relación con su entorno. Incluye la comprensión de la disposición y las posiciones de las formas y las personas.

Sentido numérico: la capacidad de entender los números, las formas de representar los números y las relaciones entre los números. El sentido numérico es mucho más que contar: implica la capacidad de pensar y trabajar con números fácilmente y de comprender sus usos (contar, medir, ordenar y etiquetar) y sus relaciones.

Símbolos y palabras impresas en el entorno: palabras impresas y otros símbolos, distintos de los libros, que se encuentran en el entorno físico, como letreros de calles, vallas publicitarias, cajas de cereales, bebidas, logotipos comerciales, etc.

Técnicas: métodos utilizados en la creación de trabajos de arte (p. ej., aplicar pintura espesa y opaca frente a diluir la pintura para obtener transparencia).

Tecnología: creación y uso de una herramienta para cumplir un propósito, incluidas herramientas digitales (p. ej., computadoras, tabletas, teléfonos inteligentes), herramientas no digitales (p. ej., libros, lápices, crayones) y herramientas de asistencia (p. ej., lentes, lectores de pantalla, sillas de ruedas).

Tempo: velocidad (utilizada en la música).

Texto expositivo: texto o discurso que tiene la intención de exponer o explicar un concepto o procedimiento.

Translenguaje: se refiere a “hacer” el lenguaje accediendo a todo el sistema lingüístico (ya sea multilingüe o monolingüe) para seleccionar características específicas de las lenguas para comunicarse. El acceso a este único repertorio lingüístico unitario incorporado permite a los niños pequeños utilizar cualquiera de sus lenguas dentro de diversos contextos comunicativos a medida que crean significado. Este punto de vista expresa que los niños pequeños no tienen identidades lingüísticas separadas, incluso si los componentes de su sistema lingüístico incluyen múltiples lenguas (MuDiLe, 2017).

Tridimensional (3D): objetos que tienen longitud, anchura y profundidad; figuras sólidas como cubos, esferas y cilindros.

Ubicación: donde un objeto está en el espacio.

Unir: encontrar dos objetos que tengan al menos una característica en común.

Utilería: cualquier objeto utilizado en juegos de rol, como muebles, utensilios, adornos y posesiones personales.

Verificar: el proceso de demostrar o probar que una respuesta es correcta.

Referencias

Adolph, K. E., & Berger, S. E. (2015). Physical and motor development. In M. H. Bornstein & M. E. Lamb (Eds.), *Developmental science: An advanced textbook* (7th ed.; pp. 261–333). Psychology Press.

American Academy of Pediatrics. (2022). *Early childhood health and development*. https://www.aap.org/en/patient-care/early-childhood/early-childhood-health-and-development/

Brown, E. D., Garnett, M. L., Anderson, K. E., & Laurenceau, J.-P. (2017). Can the arts get under the skin? Arts and cortisol for economically disadvantaged children. *Child Development, 88*(4), 1368–1381. https://doi.org/10.1111/cdev.12652

Clements, D. H., & Sarama, J. (2020). *Learning and teaching early math: The learning trajectories approach* (3rd ed.). Routledge. https://doi.org/10.4324/9781003083528

Coppens, A. D., Silva, K. G., Ruvalcaba, O., Alcalá, L., López, A., & Rogoff, B. (2014). Learning by observing and pitching in: Benefits and processes of expanding repertoires. *Human Development, 57*(2-3), 150–161. https://doi.org/10.1159/000356770

Division for Early Childhood & National Association for the Education of Young Children. (2009). *Early childhood inclusion* [Joint position statement]. https://www.decdocs.org/position-statement-inclusion

Derman-Sparks, L., & Edwards, J. O. (with Goins, C. M.). (2020). *Anti-bias education for young children and ourselves* (2nd ed.). National Association for the Education of Young Children.

Derman-Sparks, L., & Edwards, J. O. (with Goins, C. M.). (2021). Teaching about identity, racism, and fairness: Engaging young children in anti-bias education. *American Educator, 44*(4), 35–40. https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1281980.pdf

Division for Early Childhood. (2014). *DEC recommended practices*. http://www.dec-sped.org/dec-recommended-practices

Donohue, C., & Schomburg, R. (2017). Technology and interactive media in early childhood programs: what we've learned from five years of research, policy, and practice. *Young Children, 72*(4), 72–78.

Greene, M. L., & Sawilowsky, S. (2018). Integrating the arts into head start classrooms produces positive impacts on kindergarten readiness. *Early Childhood Research Quarterly, 45*, 215–223. https://doi.org/10.1016/j.ecresq.2018.01.003

Gronlund, G., & Rendon, T. (2017). *Saving play: Addressing standards through play-based learning in preschool and kindergarten*. RedLeaf Press.

Hernandez, M. W., Estrera, E., Markovitz, C. E., Muyskens, P., Bartley, G., Bollman, K., Kelly, G., & Silberglitt, B. (2015). *Uses of technology to support early childhood practice* (OPRE Report 2015-38). U.S. Department of Health and Human Services, Administration for Children and Families, Office of Planning, Research and Evaluation. https://www.acf.hhs.gov/sites/default/files/documents/opre/useoftechfullreport_non_508_edited.pdf

Hyson, M. (2008). *Engaged and enthusiastic learners: Approaches to learning in the early childhood classroom.* Teachers College Press, Columbia University; National Association for the Education of Young Children.

Institute for Arts Integration and STEAM. (n.d.). *What is STEAM education? The definitive guide for K–12 schools.* https://artsintegration.com/what-is-steam-education-in-k-12-schools/

Institute of Medicine & National Research Council. (2015). Transforming the workforce for children birth through age 8: A unifying foundation. The National Academies Press. https://doi.org/10.17226/19401

Kaiser, B., & Rasminsky, J. S. (2020). Valuing diversity: Developing a deeper understanding of all young children's behavior. *Teaching Young Children, 13*(2), 20–23.

Kelty, N. E., & Wakabayashi, T. (2020). Family engagement in schools: parent, educator, and community perspectives. *Sage Open, 10*(4). https://doi.org/10.1177/2158244020973024

Lan, Y.-C. (n.d.). *10 tips to support children's science learning*. National Association for the Education of Young Children. https://www.naeyc.org/our-work/families/support-science-learning

Larimore, R. A. (2020). Preschool science education: A vision for the future. *Early Childhood Education Journal, 48*(6), 703–714. https://doi.org/10.1007/s10643-020-01033-9

Linder, S. M., & Eckhoff, A. (2020). *Breaking down STEAM for young children. Part 3: Questioning. Asking questions and being problem solvers. Teaching Young Children, 13*(5). https://www.naeyc.org/resources/pubs/tyc/aug2020/breaking-down-steam

López, L. M., & Páez, M. M. (2021). *Teaching dual language learners: What early childhood educators need to know*. Paul H. Brookes Publishing.

MuDiLe. (2017, October 11). Ofelia García – *Translanguaging* [Video]. YouTube. https://www.youtube.com/watch?v=5l1CcrRrck0

National Academies of Sciences, Engineering, and Medicine. (2018). *How people learn II: Learners, contexts, and cultures*. The National Academies Press. https://nap.nationalacademies.org/catalog/24783/how-people-learn-ii-learners-contexts-and-cultures

National Association for the Education of Young Children. (2019). *Advancing equity in early childhood education* [Position Statement]. https://www.naeyc.org/resources/position-statements/equity

National Association for the Education of Young Children. (2020). *Professional standards and competencies for early childhood educators* [Position statement]. https://www.naeyc.org/sites/default/files/globally-shared/downloads/PDFs/resources/position-statements/standards_and_competencies_ps.pdf

National Association for the Education of Young Children. (2022). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth through age 8* (4th ed.).

National Association for the Education of Young Children & Fred Rogers Center for Early Learning and Children's Media at Saint Vincent College. (2012). *Technology and interactive media as tools in early childhood programs serving children from birth through age 8* [Position statement]. https://www.naeyc.org/sites/default/files/globally-shared/downloads/PDFs/resources/position-statements/ps_technology.pdf

National Council for the Social Studies. (2019). *Early childhood in the social studies context* [NCSS position statement]. https://www.socialstudies.org/position-statements/early-childhood-social-studies-context

National Council of Teachers of English. (2016). *Equity and early childhood education: Reclaiming the child* [Research policy brief]. https://cdn.ncte.org/nctefiles/equityearlyedbrief.pdf

National Research Council. (2012). *A Framework for K–12 Science Education: Practices, crosscutting concepts, and core ideas.* The National Academies Press. https://nap.nationalacademies.org/catalog/13165/a-framework-for-k-12-science-education-practices-crosscutting-concepts

National Science Teachers Association. (2014). *NSTA position statement: Early childhood science education.* http://static.nsta.org/pdfs/PositionStatement_EarlyChildhood.pdf

Nevada Department of Education. (n.d.). *Nevada academic content standards.* https://doe.nv.gov/Standards_and_Instructional_Support/

Nevada Department of Education. (2022). *Nevada developmentally appropriate practice kindergarten policy statement.* https://doe.nv.gov/uploadedFiles/ndedoenvgov/content/OELD/ECE_Professionals/Birth_to_3rd_Grade_Projects/DAP_K_PolicyStatementWithCoverLetter.pdf

Nevada Early Childhood Advisory Council. (2019). *2019 Needs Assessment State of Nevada Preschool Development Grant Birth Through Five*. http://nvecac.com/wp-content/uploads/2020/06/PDG_Needs_-Assessment_-Final_-ADA_6.24.20.pdf

Office of Head Start. (n.d.). *Interactive Head Start Early Learning Outcomes Framework: Ages Birth to Five*. U.S. Department of Health and Human Services, Administration for Children and Families. https://eclkc.ohs.acf.hhs.gov/interactive-head-start-early-learning-outcomes-framework-ages-birth-five

Phillips, R. D., Gorton, R. L., Pinciotti, P., & Sachdev, A. (2010). Promising findings on preschoolers' emergent literacy and school readiness in arts-integrated early childhood settings. *Early Childhood Education Journal, 38*(2), 111–122. https://doi.org/10.1007/s10643-010-0397-x

Reid, J. L., Scott-Little, C., & Kagan, S. L. (2019). Diverse children, uniform standards: Using early learning and development standards in multicultural classrooms. *Young Children, 74*(5), 46–54.

Robelen, E. W. (2011). Building STEAM: Blending the arts with STEM subjects. *Education Week, 31*(13), 8–9. https://www.edweek.org/

Rumenapp, J. C., Morales, P. Z., & Lykouretzos, A. M. (2018). Building a cohesive multimodal environment for diverse learners. *Young Children, 73*(5), 72–78.

Sánchez, M. T., García, O., & Solorza, C. (2018). Reframing language allocation policy in dual language bilingual education. *Bilingual Research Journal, 41*(1), 37–51. https://doi.org/10.1080/15235882.2017.1405098

Severens, A., Stepina, R., Edgington, K., & Hall, C. (2022). *Developmentally appropriate practice: Kindergarten Policy Statement* [PowerPoint slides]. Nevada Department of Education. https://doe.nv.gov/uploadedFiles/ndedoenvgov/content/Boards_Commissions_Councils/State_Board_of_Education/2023/January/Item8_SBE_DAP_K_Presentation.pdf

Shonkoff, J. P., Garner, A. S., Committee on Psychosocial Aspects of Child and Family Health, & Committee on Early Childhood, Adoption, and Dependent Care. (2012). Technical report: The lifelong effects of early childhood adversity and toxic stress. *Pediatrics, 129*(1): e232–e246. https://doi.org/10.1542/peds.2011-2663

U.S. Department of Education & U.S. Department of Health and Human Services. (2016). Guiding principles for use of technology with early learners. In *Early learning and educational technology policy brief*. https://tech.ed.gov/earlylearning/principles/

U.S. Department of Health and Human Services. (2018). *Physical activity guidelines for Americans* (2nd ed.). https://health.gov/sites/default/files/2019-09/Physical_Activity_Guidelines_2nd_edition.pdf#page=32

Wardle, F. (2011). Responding to racial and ethnic diversity in early childhood programs. *Child Care Information Exchange, 198*, 68–71.

Weiland, C., & Yoshikawa, H. (2013). Impacts of a prekindergarten program on children's mathematics, language, literacy, executive function, and emotional skills. *Child Development, 84*(6), 2112–2130. https://doi.org/10.1111/cdev.12099

Whitebook, M. (2003). *Bachelor's degrees are best: Higher qualifications for pre-kindergarten teachers lead to better learning environments for children*. The Trust for Early Education. https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED480817.pdf

Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J. Hirsh-Pasek, K., & Golinkoff, R. M. (2018). The power of play: A pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics, 142*(3), Article e20182058. https://doi.org/10.1542/peds.2018-2058

Zosh, J. M., Hopkins, E. J., Jensen, H., Liu, C., Neale, D., Hirsh-Pasek, K., Solis, S. L., & Whitebread, D. (2017). *Learning through play* [White paper]. The LEGO Foundation. https://cms.learningthroughplay.com/media/wmtlmbe0/learning-through-play_web.pdf

Nevada Pre-K Standards
& Early Learning Guidelines

NEVADA
Department of
Education