



**Edades de
19-36 Meses**



Edades de 19-36 meses

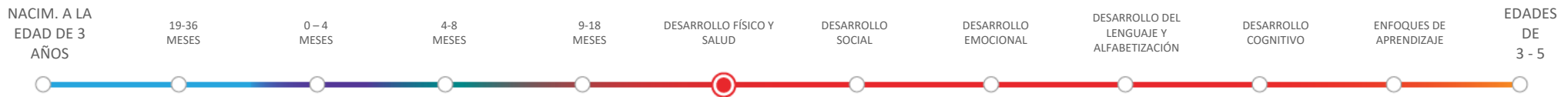
Los niños pequeños desarrollan independencia y adquieren un fuerte sentido de identidad propia. Insisten cada vez más en trabajar solos en las actividades y en ejercer control sobre su entorno. Les gusta explorar, probar y descubrir qué está sucediendo en el mundo que los rodea. Tienen un interés creciente en los libros, el arte, los juguetes y otras actividades. Aunque pasan la mayor parte de su tiempo jugando solos o con adultos, participarán en juegos paralelos con sus compañeros. Su capacidad de comunicación continúa aumentando, al igual que su comprensión del mundo que los rodea. El desarrollo durante esta etapa debe verse como una progresión. Cada niño es único: los indicadores deben esperarse a los 36 meses y los ejemplos son comportamientos que se pueden observar en cualquier momento durante este rango de edad, dependiendo del desarrollo del niño.





Desarrollo físico y salud

Indicadores	Ejemplos	Apoyos sugeridos
Los niños pequeños pueden. . .	Los niños pequeños pueden. . .	Los adultos pueden. . .
1. Desarrollo perceptivo: La capacidad en desarrollo para tomar conciencia del entorno social y físico a través de los sentidos.		
<p>1. Combinar rápida y fácilmente la información recibida de los sentidos para informar la manera en que interactúan con el medio ambiente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Identificar una manta u otros objetos conocidos con solo tocarlos. • Identificar un camión cuando lo siente enterrado debajo de la arena. • Observar las líneas que hace con un marcador en el papel. • Subir más despacio cuando llega a la cima de la escalera. • Presionar más fuerte sobre un montón de arcilla que sobre la plastilina. • Observar a un miembro de la familia dibujar un círculo y luego intentar hacerlo. • Caminar más despacio y con cuidado cuando llevan una taza de leche abierta que cuando llevan una taza tapada. • Comportamientos que conducen a los indicadores: • Disfrutar del juego rudo. • Manejar con cuidado los artículos frágiles. • Disfrutar de libros táctiles, como los libros con piel de animal falsa y peluda. • Jugar con arena y agua llenando cubos, cavando y vertiendo agua. 	<ul style="list-style-type: none"> • Permitir que el niño juegue con materiales que tienen diferentes texturas y características (por ejemplo, plastilina, agua, arena). • Usar burbujas y animar al niño a que las atrape. • Proporcionar materiales y objetos de diversos colores, olores y sonidos. • Jugar a atrapar con el niño o hacer rodar una pelota en el piso.



Desarrollo físico y salud

Indicadores	Ejemplos	Apoyos sugeridos
Los niños pequeños pueden. . .	Los niños pequeños pueden. . .	Los adultos pueden. . .
2. Motricidad gruesa: La capacidad en desarrollo de mover los músculos grandes.		
<p>2. Moverse con facilidad, coordinando movimientos y realizando una variedad de movimientos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Caminar y correr con habilidad, cambiando la velocidad y la dirección. • Patear y lanzar una pelota, pero con poco control de dirección o velocidad. • Agacharse para recoger un juguete y ponerse de pie sin problemas. • Pedalear un triciclo. • Subir escaladores y escaleras. • Caminar hacia atrás unos pocos metros. • Saltar con ambos pies al mismo tiempo. • Atrapar una pelota de tamaño mediano. • Subir las escaleras, sin aferrarse, colocando un pie en cada escalón. • Comportamientos que conducen a los indicadores: <ul style="list-style-type: none"> • Saltar desde el escalón más bajo. • Patear una pelota. • Montar sobre un juguete sin pedales, empujando con los pies en el suelo para moverse. • Subir o bajar las escaleras pisando con ambos pies en cada paso, sin agarrarse. • Atrapar una pelota grande con ambos brazos. • Saltar unas pulgadas hacia adelante. • Caminar de puntillas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hacer que el niño practique el equilibrio (p. ej., caminar sobre una línea pintada o una tira de cinta adhesiva). • Jugar juegos con el niño que requieran acciones físicas (por ejemplo, rodar, lanzar y patear pelotas; pasar por encima y debajo de objetos; perseguir). • Proporcionar grandes espacios interiores o exteriores para caminar, correr, saltar y trepar. • Proporcionar juguetes que el niño pueda empujar y tirar. • Jugar juegos que fomenten el movimiento, como "Simon dice". • Brindar oportunidades y supervisión durante las visitas a los terrenos de juego y los parques. • Proporcionar juguetes para montar (tales como un triciclo o un carro de plástico).

Desarrollo físico y salud

Indicadores

Los niños pequeños pueden. . .

Ejemplos

Los niños pequeños pueden. . .

Apoyos sugeridos

Los adultos pueden. . .

3. Motricidad fina: La capacidad en desarrollo para mover los músculos pequeños.

1. Coordinar los movimientos finos de los dedos, muñecas y manos para manipular hábilmente una amplia gama de objetos y materiales de formas complejas.
2. Usar una mano para estabilizar un objeto mientras lo manipula.

- Usar tijeras a prueba de niños en una mano para hacer recortes en un pedazo de papel.
- Colocar grandes cuentas de madera en un cordón de zapato.
- Construir una torre alta con seis o más bloques.
- Pasar las páginas de un libro de papel, una a la vez.
- Girar las tuercas y tornillos de juguete apretando y aflojando.
- Abrir una puerta girando la manilla redonda.
- Usar una mano para sostener y beber de una taza.
- Colocar una pieza de rompecabezas de madera en el lugar correcto del rompecabezas.
- Usar los dedos pulgar, índice y medio para dibujar o escribir con un creyón, marcador o lápiz.
- Comportamientos que conducen a los indicadores:
 - Doblar un pedazo de papel.
 - Volcar un contenedor dándole la vuelta.
 - Usar un creyón para dibujar líneas y círculos en una hoja de papel.

- Proporcionar materiales de arte como creyones grandes, marcadores y pinceles.
- Pedir al niño que complete actividades sencillas que usen músculos pequeños de la mano, como limpiar las mesas, colocar servilletas para los refrigerios y guardar los juguetes.
- Proporcionar juguetes que requieran coordinación de la vista con las manos, tales como rompecabezas, clasificadores de formas, bloques, juguetes de construcción, tarjetas de cordones y cuentas para ensartar.
- Usar plastilina y arcilla para ayudar al niño a desarrollar habilidades para apretar, rodar, acariciar y golpear con las manos.

Desarrollo físico y salud

Indicadores	Ejemplos	Apoyos sugeridos
Los niños pequeños pueden. . .	Los niños pequeños pueden. . .	Los adultos pueden. . .
4. Salud: El mantenimiento de un bienestar físico saludable y adecuado para la edad.		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Participar en actividad física. 2. Comenzar a practicar comportamientos de salud y seguridad. 3. Demostrar un interés cada vez mayor en participar en hábitos alimenticios saludables y en tomar decisiones alimenticias nutritivas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Participar en movimientos animados por su propia elección durante largos periodos de tiempo, tanto en espacios interiores como exteriores. • Disfrutar de actividades de movimiento más complejas (tales como correr, saltar, brincar). • Iniciar juegos de seguidillas. • Preferir estar de pie durante las actividades en lugar de estar sentados. • Cooperar con las instrucciones de seguridad, tales como tomar la mano del cuidador al cruzar la calle o al tocar animales. • Usar un casco de bicicleta cuando van en el triciclo. • Demostrar disposición para probar nuevos alimentos nutritivos cuando se le ofrecen en múltiples ocasiones. • Expresar sus preferencias sobre los alimentos, específicamente si les gusta o no, a veces en función de si el alimento es nutritivo. • A veces tomar decisiones nutritivas con el apoyo de un adulto. • Comunicarse con adultos cuando tienen hambre, sed o han tenido suficiente para comer. • Combinar frases con gestos como "quiero eso" y señalar • Poder llevar a uno de sus padres al refrigerador y señalar la comida o bebida que desea. 	<ul style="list-style-type: none"> • Pasar tiempo al aire libre. • Participar en actividades físicas juntos. • Establecer expectativas claras de comportamiento seguro antes de que comiencen las actividades. • Brindar oportunidades para que el niño pequeño practique un comportamiento seguro durante actividades como caminar y estar en la comunidad. • Enseñar al niño a cepillarse los dientes. • Introducir una amplia variedad de sabores y texturas para ayudar al niño a adaptarse de una dieta líquida a comidas sólidas. • Comer con el niño y modelar comportamientos de alimentación saludable (por ejemplo, hablar sobre los sabores de los alimentos, probar alimentos nuevos) • Durante las comidas, alentar a los niños pequeños a que digan cuando ya se sienten llenos. • El objetivo es que los niños coman lo que necesitan, no "limpiar el plato". • Proporcionar utensilios del tamaño de un niño pequeño para fomentar la autoalimentación. • Ayudar a los niños pequeños a verter líquido en tazas, según sea necesario. • Evitar sobornar a los niños pequeños cuando los aliente a probar nuevos alimentos y abstenerse de elogiar a los niños cuando se comen todo lo que tienen en el plato. • Nunca se debe abstener al niño de comida como una forma de castigo. • Dar a los niños el tiempo que necesitan para comer.

Desarrollo físico y salud

Indicadores	Ejemplos	Apoyos sugeridos
Los niños pequeños pueden. . .	Los niños pequeños pueden. . .	Los adultos pueden. . .
5. Rutinas: La capacidad en desarrollo de comprender y participar en las rutinas del cuidado personal y del sueño.		
1. Iniciar y seguir algunas rutinas de cuidado personal.	<ul style="list-style-type: none"> • Ir al lavamanos y lavarse las manos cuando ve que colocan la merienda sobre la mesa. • Buscar un pañuelo para limpiarse la nariz o llevar el pañuelo a un familiar para que lo ayude cuando el niño siente que necesita limpiarse la nariz. • Quitarse la camisa mojada cuando necesita ponerse una seca. • Ayudar a poner la mesa a la hora del almuerzo. <p><i>Comportamientos que conducen a los indicadores:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Beber de una taza sin que se derrame demasiado. • Intentar ponerse sus propios calcetines. • Quitarse los zapatos a la hora de la siesta. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar las herramientas que el niño necesita (por ejemplo, un taburete en el lavamanos, ganchos para la ropa a su alcance) para que pueda comenzar a encargarse de algunas de sus propias necesidades físicas. • Modelar, demostrar y ayudar cuando sea necesario, pero evitar presionar si el niño presenta resistencia para aprender o para utilizar nuevos comportamientos de forma independiente. • Establecer rutinas para que el niño se lave las manos y se cepille los dientes. • Dar tiempo para que el niño pequeño practique vestirse. • Animar al niño a sentirse orgulloso de sus habilidades.

Desarrollo social

Indicadores	Ejemplos	Apoyos sugeridos
Los niños pequeños pueden. . .	Los niños pequeños pueden. . .	Los adultos pueden. . .
1. Interacciones con los adultos: La capacidad en desarrollo para responder y relacionarse con las personas adultas.		
1. Interactuar con los adultos para resolver problemas o comunicar sus experiencias o ideas.	<ul style="list-style-type: none"> • Participar en la narración de cuentos. • Contar a un amigo o un vecino adulto sobre una próxima fiesta de cumpleaños. • Ayudar al docente a traer los juguetes con ruedas del patio de juegos al final del día. • Preguntarle el nombre a un visitante del salón de clases. <p><i>Comportamientos que conducen a los indicadores:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Practicar ser un adulto durante los juegos simulados, vistiéndose o usando una estufa de juego. • Ayudar a los padres a limpiar después de la merienda, poniendo en su puesto los platos de la merienda. 	<ul style="list-style-type: none"> • Decir los nombres de las personas conocidas en las fotos; hablar sobre quiénes son y qué están haciendo. • Animar al niño a saludar a los adultos por sus nombres. • Reconocer a las personas nuevas en la habitación y explicarle al niño quiénes son y por qué están allí. • Escuchar con atención e interés cuando el niño le hable y expandir los detalles de su mensaje.

Desarrollo social

Indicadores	Ejemplos	Apoyos sugeridos
Los niños pequeños pueden. . .	Los niños pequeños pueden. . .	Los adultos pueden. . .
2. Interacción con los compañeros: La capacidad en desarrollo para responder y relacionarse con otros niños.		
<p>1. Participar en un juego cooperativo simple con sus compañeros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicarse con sus compañeros mientras cavan juntos en la caja de arena. • Representar diferentes roles con sus compañeros, a veces cambiando de un rol a otro. • Construir una torre alta con uno o dos niños más. • Dar a un compañero un bloque o un trozo de vía férrea al construir. <p><i>Comportamientos que conducen a los indicadores:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Usar gestos para comunicar su deseo de jugar con un compañero. • Negarse a dejar que un compañero se monte en el columpio. • Empujar o morder cuando otro niño agarra un juguete. • Participar en interacciones complementarias, como alimentar a un animal de peluche que otro niño está sosteniendo o tirar de a un amigo que va montado en el vagón. • Unirse a un grupo de niños que están juntos en un espacio de juego y seguirlos cuando salen. 	<ul style="list-style-type: none"> • Brindar oportunidades para jugar con otros niños en una amplia gama de entornos. • Tener duplicados de los juguetes favoritos, así como juguetes para los que se necesitan dos personas para jugar. • Modelar y proporcionar las palabras para ayudar a los niños pequeños a aprender a compartir materiales entre ellos. • Proporcionar espacio para que el niño manipule materiales dentro de la misma área. • Ayudar al niño a aprender algunas palabras en el idioma materno de sus compañeros.
3. Relaciones con los compañeros: El desarrollo de las relaciones con ciertos compañeros a través de interacciones a lo largo del tiempo.		
<p>1. Desarrollar amistades con un pequeño número de niños y participar en juegos más complejos con esos amigos que con otros compañeros.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elegir jugar con un hermano en lugar de un niño menos conocido. • Demostrar tristeza cuando el amigo favorito no está un día en la escuela. • Buscar un amigo para los juegos de correr y otro amigo para construir con bloques. • Jugar al "trencito" con uno o dos amigos durante un período prolongado de tiempo, simulando que uno está manejando el tren y los otros son pasajeros. <p><i>Comportamientos que conducen a los indicadores:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Participar en juegos sociales de simulación con uno o dos amigos; por ejemplo, fingir ser un perro mientras un amigo finge ser su dueño. • Expresar interés en jugar con un niño en particular. 	<ul style="list-style-type: none"> • Brindar la oportunidad de jugar rutinariamente con los mismos niños. • Reconocer las preferencias del niño por sus compañeros de juego y fomentar sus interacciones. • Pedir al niño que preste atención a quién está presente y a quién le faltan actividades (por ejemplo, "¿Jenny estaba en el patio de recreo hoy?") • Leer libros y hablar sobre los amigos y las amistades.

Desarrollo social

Indicadores Los niños pequeños pueden. . .	Ejemplos Los niños pequeños pueden. . .	Apoyos sugeridos Los adultos pueden. . .
4. Empatía: La capacidad en desarrollo de compartir las experiencias emocionales de los demás.		
<ul style="list-style-type: none"> • Demostrar que comprenden que otras personas tienen sentimientos diferentes a los suyos. • A veces responder a la angustia de otra persona de una manera que podría hacer que esa persona se sienta mejor. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hacer un baile tonto en un intento de hacer sonreír a un compañero que llora. • Comunicar: "Lucas está triste porque Isabel agarró su taza". • Consolar a un hermano menor que está llorando dándole palmaditas en la espalda, expresando "Está bien" y ofreciéndole un refrigerio. • Comunicar "Mamá triste" cuando la madre llora durante una película. • Comunicar "La mamá de Olivia está feliz" y señalar o apuntar hacia la imagen en el libro ilustrado. • Buscar un docente para ayudar a un niño que se ha caído y está llorando. <p>Comportamientos que conducen a los indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Abrazar a un compañero que llora. • Molestar en presencia de otros que están molestos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Leer libros juntos que demuestren cómo el comportamiento de los personajes afecta a otros personajes. • Hablar sobre lo que siente el niño y sobre cómo se pueden sentir otros niños, por ejemplo, por qué lloran o por qué están molestos. • Modelar cómo consolar a otras personas.
5. Comprensión social: La comprensión en desarrollo de las respuestas, la comunicación, las expresiones emocionales y las acciones de otras personas.		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Hablar sobre sus propios deseos y sentimientos y los de otras personas. 2. Describir las rutinas conocidas. 3. Participar en episodios coordinados de juegos de simulación con sus compañeros. 4. Interactuar con adultos de maneras más complejas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencionar sus propios sentimientos o deseos, explicándolos en contraste con los de otra persona, o describiendo por qué el niño se siente como él. • Describir lo que sucede durante la rutina de acostarse u otro evento cotidiano conocido. • Entrar y salir de los juegos de simulación, decir a otros niños qué deben hacer en sus roles, o extender la secuencia (por ejemplo, preguntando "¿Quieres beber?" después de traer una hamburguesa simulada a la mesa como camarero). • Ayudar a un adulto a buscar un juguete perdido. • Hablar sobre lo que sucedió durante una experiencia pasada reciente, con la ayuda de un miembro de la familia. • Ayudar a limpiar al final del día colocando los juguetes en los lugares habituales. <p>Comportamientos que conducen a los indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Variar el juego con diferentes compañeros dependiendo de sus actividades de juego preferidas. • Imitar el comportamiento de sus compañeros y adultos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer y apoyar la necesidad de los niños pequeños de saber información sobre las personas. (por ejemplo, "Sí, tu Nana te visitó esta semana, pero se fue a casa en el avión"). • Brindar al niño la oportunidad de ayudarlo con actividades sencillas (por ejemplo, poner las servilletas sobre la mesa, recoger los juguetes). • Leer sobre diversas familias y personas. • Proporcionar tiempo y juguetes que fomenten el juego imaginativo con roles específicos (por ejemplo, cocinar y comer, médico y paciente). • Modelar y extender los juegos de simulación (por ejemplo, dibujar niños que no están involucrados, "¿Te gustaría viajar en nuestro tren, Robert?"). • Demostrar y describir cómo cooperar durante las actividades cotidianas (por ejemplo, hablar acerca de esperar su turno en la línea de pago del supermercado).

Desarrollo emocional

Indicadores	Ejemplos	Apoyos sugeridos
Los niños pequeños pueden. . .	Los niños pequeños pueden. . .	Los adultos pueden. . .
1. Relaciones con los adultos: El desarrollo de relaciones cercanas con ciertos adultos que brindan un cuidado constante.		
<p>1. Al explorar el entorno, de vez en cuando volver a conectarse, en una variedad de formas, con los adultos con quienes ha desarrollado una relación especial: a través del contacto visual; expresiones faciales; sentimientos compartidos; o conversaciones sobre sentimientos, actividades compartidas o planes.</p> <p>2. Cuando está angustiado, aún puede buscar estar físicamente cerca de estos adultos conocidos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Sentirse cómodos jugando al otro lado del patio de juegos lejos del docente, pero llorar para que lo recojan cuando se cae. • Decir "¡Mamá!" desde el otro lado de la habitación cuando juega con muñecas para asegurarse de que la madre le está prestando atención. • Llamar a un miembro de la familia y mirar por la ventana después que lo dejan en la escuela. • Comunica "Esta es nuestra parte favorita" al leer una historia divertida con un miembro de la familia. • Traer el libro favorito de la abuela y expresar, "¿Uno más?" para ver si leerá un libro más, a pesar de que acaba de decir: "Ya terminamos de leer. Ahora es el momento de la siesta". • Llorar y buscar a su madre cuando se cae. • Llamar la atención de su papá y comunicar "¡Mírame!" antes de demostrar con orgullo una nueva habilidad. <p><i>Comportamientos que conducen a los indicadores:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Decir: "Yo voy a la escuela. • Mamá va a trabajar", después de que lo dejan en la mañana. • Hacer un gesto de un abrazo más cuando uno de sus padres se va a trabajar. 	<ul style="list-style-type: none"> • Agacharse hasta el nivel de los ojos del niño cuando lo busque. • Hablar con el niño sobre dónde va y cuándo volverá. • Estar disponible como fuente de seguridad cuando el niño se aventure a explorar y jugar. • Alentar al niño a que pruebe una nueva actividad mientras permanece cerca para ofrecerle apoyo. • Proporcionar interacciones regulares y útiles que incluyan sostener, hablar, acurrucar, abrazar, acariciar en la espalda y otros toques físicos cuando sea adecuado.

Desarrollo emocional

Indicadores

Los niños pequeños pueden. . .

Ejemplos

Los niños pequeños pueden. . .

Apoyos sugeridos

Los adultos pueden. . .

2. Identidad de uno mismo en relación con los demás: El concepto en desarrollo de que el niño es un individuo que opera con las relaciones sociales.

1. Identificar sus sentimientos, necesidades e intereses.
2. Identificarse a sí mismo y a los demás como miembros de uno o más grupos haciendo referencia a categorías.

- Usar pronombres como yo, mí, usted, nosotros, él y ella.
- Decir su propio nombre.
- Comenzar a hacer comparaciones entre uno mismo y los demás; por ejemplo, comunicar "_____ " es un/a niño/a como yo".
- Nombrar personas de la familia.
- Señalar fotos de amigos y decir sus nombres.
- Comunicar "¡Lo hago yo solo!" cuando un padre intenta ayudarlos.
- Comportamientos que conducen a los indicadores:
- Reconocer su propia imagen en el espejo y comprender que es él mismo.
- Conocer los nombres de las personas conocidas, como un vecino.
- Demostrar comprensión o usar palabras como usted, mí, mío, él, ella, él y yo.
- Usar el nombre u otra etiqueta familiar (por ejemplo, apodo, orden de nacimiento, "hermana pequeña") cuando se refiera a sí misma.
- Reclamar todo como "mío".
- Señalarse o apuntar a sí mismo en una fotografía.
- Mostrar con orgullo a un vecino una nueva posesión.

- Apoyar las experiencias en las que el niño cuente con largos periodos de tiempo para participar en las actividades que le gustan.
- Reconocer la capacidad del niño para identificar características propias, como el tamaño, el color del cabello o el género.
- Tener fotos del niño y su familia fácilmente accesibles.
- Brindar oportunidades para que el niño pequeño interactúe con otros niños de diversas culturas, etnias y habilidades.
- Hablar sobre las diferencias físicas a medida que surjan, como las diferencias en el tono de la piel, el color de los ojos y la textura/estilo del cabello.

Desarrollo emocional

Indicadores	Ejemplos	Apoyos sugeridos
Los niños pequeños pueden. . .	Los niños pequeños pueden. . .	Los adultos pueden. . .
3. Reconocimiento de habilidad: La comprensión en desarrollo de que el niño puede tomar medidas para influir en el entorno.		
<p>1. Demostrar una comprensión de sus propias habilidades y poder referirse a dichas habilidades cuando se describen a sí mismos.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Comunicar "Cuido al conejito" después de ayudar a alimentar al conejo de la clase. Terminar de pintar un cuadro y sostenerlo para mostrárselo a un miembro de la familia. Completar por primera vez un rompecabezas difícil y aplaudir o expresar: "Soy bueno con los rompecabezas". <p>Comportamientos que conducen a los indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> Insistir en subir el cierre de una chaqueta cuando un miembro de la familia intenta ayudarlos. Señalar una pila de bloques que han hecho y decir al abuelo, "Mira". Comunicar "Estoy haciendo esto", "No hago esto", "Puedo hacer esto" o "Hice esto". Decir "Subo alto" cuando le cuenta al docente lo que sucedió durante el tiempo de juego afuera, luego correr afuera para mostrarle cómo. 	<ul style="list-style-type: none"> Reconocer el comportamiento no cooperativo o negativo como un signo de imposición. Permitir que el niño pequeño haga cosas por sí mismo y reconocer sus acciones. Facilitar el éxito del niño pequeño con nuevas actividades (por ejemplo, ponerse la ropa o los zapatos, completar un rompecabezas). Permitir que el niño tenga sus juguetes o posesiones favoritas en un lugar especial.
4. Expresión de la emoción: La capacidad en desarrollo de expresar una variedad de sentimientos a través de expresiones faciales, movimientos, gestos, sonidos o palabras.		
<p>1. Expresar y etiquetar las emociones complejas y autoconscientes, tales como el orgullo, la vergüenza, la pena y la culpa.</p> <p>2. Demostrar conciencia de sus sentimientos usando palabras para describir los sentimientos a los demás o actuando en juegos de simulación.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Esconder la cara con las manos cuando se sienten avergonzados. Usar palabras para describir los sentimientos; por ejemplo, "No me gusta eso". Comunicar "Extraño a la abuela" después de hablar por teléfono con ella. Representar diferentes emociones durante el juego simulado, "llorando" cuando fingen estar tristes y "balbuceando" cuando fingen estar felices. Expresar su culpa después de sacar un juguete del cubículo de otro niño sin permiso, intentando volver a colocarlo sin que nadie los vea. <p>Comportamientos que conducen a los indicadores:</p> <ul style="list-style-type: none"> Comunica "Mamá brava" después de que la madre les dijo que dejaran de hacer algo. Usar una o algunas palabras para describir los sentimientos a un abuelo. Expresar frustración a través de berrinches. 	<ul style="list-style-type: none"> Compartir y analizar libros e imágenes de personas que demuestran emociones. Ayudar al niño a identificar los sentimientos a medida que ocurren. Reconocer la respuesta del niño a las actividades o situaciones (por ejemplo, "Parece que no te gusta este juego").

Desarrollo emocional

Indicadores	Ejemplos	Apoyos sugeridos
Los niños pequeños pueden. . .	Los niños pequeños pueden. . .	Los adultos pueden. . .
5. Relaciones con los adultos: La capacidad en desarrollo para gestionar las respuestas emocionales, con la ayuda de otros y de manera independiente.		
<ol style="list-style-type: none"> Anticiparse a la necesidad de comodidad e intentar prepararse para los cambios en la rutina. Tener muchos comportamientos reconfortantes para elegir, dependiendo de la situación, y poder comunicar necesidades y deseos específicos. 	<ul style="list-style-type: none"> Tratar de agarrar la mano de su madre justo antes de que ella retire un vendaje de la rodilla del niño. Pedir al docente que lo sostenga en la ventana para despedirse antes de que el padre o la madre se vayan por la mañana. Enseñar al docente sustituto que les gusta que les froten la espalda durante la siesta, dándose palmaditas en la espalda mientras está acostado en el tapete. Jugar en silencio en un rincón de la habitación justo después de que los dejan, hasta que están listos para jugar con los otros niños. Pedir a uno de sus padres que les explique lo que sucederá en la cita dental del niño más tarde en el día. Comunicar "Papá siempre regresa" después de despedirse de él por la mañana. <p><i>Comportamientos que conducen a los indicadores:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Continuar confiando en los adultos para asegurarse y ayudar a controlar los sentimientos y el comportamiento. Volver a crear eventos emocionales en el juego para tratar de dominar estos sentimientos. Usar palabras para pedir ayuda específica y regular las emociones. Expresar verbalmente deseos y necesidades; por ejemplo, decir "abrázame" a un miembro de la familia cuando se sienten cansados o abrumados. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar factores específicos durante el día que ayuden al niño a comprender cuándo se van a ir (por ejemplo, "Nos vamos a ir después de comer"). Permitir que el niño pequeño satisfaga sus propias necesidades físicas o succionar usando el pulgar o un objeto reconfortante. Apoyar las transiciones de una actividad a otra mediante la preparación (por ejemplo, "En cinco minutos es hora de limpiar"). Proporcionar una sensación de control brindando opciones válidas (por ejemplo, "Puedes tomar agua o leche"). Con supervisión cercana, permitir que el niño tenga tiempo para superar sus emociones.

Desarrollo emocional

Indicadores	Ejemplos	Apoyos sugeridos
Los niños pequeños pueden. . .	Los niños pequeños pueden. . .	Los adultos pueden. . .
<p>6. Control de los impulsos: La capacidad en desarrollo para esperar a que se cumplan sus necesidades, inhibir el comportamiento potencialmente perjudicial y actuar de acuerdo con las expectativas sociales, incluso las normas de seguridad.</p>		
<p>1. A veces ejercer control voluntario sobre las acciones y expresiones emocionales.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Brincar sobre el sofá, pero dejar de saltar y bajarse cuando uno de sus padres entra a la habitación. • Experimentar la dificultad (por ejemplo, llorar, quejarse, poner mala cara) con las transiciones. • Comenzar a compartir. • Manejar mejor las transiciones cuando se preparan con anticipación o cuando el niño tiene algún control sobre lo que sucede. • Tocar una mascota suavemente sin necesidad de que se lo recuerden. • Esperar para comenzar a comer hasta que otros en la mesa también estén listos. <p><i>Comportamientos que conducen a los indicadores:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Comenzar a utilizar palabras y juegos dramáticos para describir, comprender y controlar los impulsos y sentimientos. • Comunicar "¡Mío!" y quitarle una muñeca de las manos a una compañera. • Lanzar una pieza del rompecabezas en el piso cuando tienen problemas para colocarla en su sitio. • Abrir la puerta del patio y salir corriendo, incluso después de que el docente les pide que esperen. • Comenzar a quitarle el juguete a otro niño, y detenerse cuando el docente les llama la atención. • Hablar bajito a la hora de la siesta. • Comprender y ejecutar comandos o reglas simples. • Hacer un berrinche en lugar de tratar de controlar los sentimientos fuertes. • Ser capaces de esperar su turno. 	<ul style="list-style-type: none"> • Reconocer los intentos del niño por regular y negociar (por ejemplo, "Decidiste jugar con otra muñeca cuando Maya tomó la tuya. Esa fue una buena elección"). • Leer o contar historias sobre conflictos simples y cómo los personajes los resolvieron. • Ofrecer expectativas claras sobre los comportamientos seguros y usar reglas simples que el niño pueda entender. • Preguntarle al niño dónde le gustaría jugar. • Jugar juegos simples y cantar canciones con instrucciones (por ejemplo, "Anillo alrededor de Rosie" o el más simple "Simón dice"). • Hablar con el niño sobre las reglas, los límites y las opciones y sus propósitos.

Desarrollo del lenguaje y alfabetización

Indicadores Los niños pequeños pueden. . .	Ejemplos Los niños pequeños pueden. . .	Apoyos sugeridos Los adultos pueden. . .
1. Lenguaje receptivo: La capacidad en desarrollo para entender palabras y expresiones cada vez más complejas.		
1. Demostrar comprensión del significado de los comentarios, preguntas, solicitudes o historias de los demás.	<ul style="list-style-type: none"> • Buscar un oso de peluche cuando su madre le pregunta: "¿Dónde está tu oso?". • Agarrar el cubo de bloques cuando el docente le pregunta con qué quiere jugar el niño. • Demostrar comprensión de palabras como "no" y expresiones como cuando el padre dice: "No hay más leche" o "Esos no van allí". • Conocer los nombres de la mayoría de los objetos en el entorno inmediato. • Comprender las solicitudes que incluyen preposiciones simples, tales como "Por favor, pon tu taza sobre la mesa" o "Por favor, saca tu manta de tu mochila". • Reírse cuando un adulto cuenta un chiste tonto o inventa rimas con "palabras" sin sentido. • Demostrar comprensión del significado de una historia, riéndose de las partes divertidas o haciendo preguntas. <p><i>Comportamientos que conducen a los indicadores:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Demostrar comprensión de los pronombres, como él, ella, tú, yo, mí y eso; por ejemplo, tocando su propia nariz cuando un adulto dice: "¿Dónde está tu nariz?" y luego tocando la nariz del adulto cuando dice: "¿Y dónde está mi nariz?" • A los 36 meses. Seguir las solicitudes de dos pasos sobre eventos no relacionados, tales como: "Guarda los bloques y luego elige un libro". • Responder las preguntas de los adultos; por ejemplo, comunica "manzana" cuando un padre pregunta qué comió el niño como merienda. 	<ul style="list-style-type: none"> • Indicar peticiones sencillas en inglés y en el idioma del hogar y reconocer las respuestas y acciones del niño. • Compartir historias, juegos y libros ilustrados que sean divertidos para ver, hablar o leer juntos; leer con expresión. • Usar movimientos de las manos y otros movimientos del cuerpo al cantar o contar historias. • Hablar acerca de lo que usted está haciendo (por ejemplo, "voy a lavar esta mesa y luego podemos sentarnos a comer"). • Usar lenguaje imaginativo y enfoques de juego para agregar interés y vocabulario nuevo a las rutinas ordinarias (por ejemplo, "Caminemos como elefantes grandes y pesados. Bum, bum". "¿Te gustaría caminar en zigzag o en línea recta?") • Durante las conversaciones de ida y vuelta, usar palabras interesantes con el niño en contextos que aclaren su significado (por ejemplo, "El caballo está trotando"). • Involucrar al niño a percatarse y jugar con los sonidos (por ejemplo, palabras reales y palabras sin sentido que rimen con su nombre).

Desarrollo del lenguaje y alfabetización

Indicadores Los niños pequeños pueden. . .	Ejemplos Los niños pequeños pueden. . .	Apoyos sugeridos Los adultos pueden. . .
2. Lenguaje expresivo: La capacidad en desarrollo para entender palabras y expresiones cada vez más complejas.		
<ol style="list-style-type: none"> Comunicarse de manera comprensible para la mayoría de los adultos que hablan el mismo idioma que ellos. Combinar palabras en oraciones sencillas. Demostrar la capacidad de seguir algunas reglas gramaticales del idioma del hogar. 	<ul style="list-style-type: none"> Usar el tiempo pasado, aunque no siempre correctamente; por ejemplo, "Papi ido a trabajar", "se cayeó". Usar los pronombres posesivos, aunque no siempre correctamente; por ejemplo, "Ese es tuyo auto" o "Su Megan". Usar algunas preposiciones, como "sobre" la mesa. Hablar sobre lo que hará en el futuro, como "Voy a comprar un gatito". Usar un número creciente de palabras. (18 meses-aproximadamente 15-25 palabras, 24 meses-aproximadamente 50-75 palabras, 36 meses aproximadamente 300-1000 palabras) Usar la forma plural de los sustantivos, aunque no siempre correctamente; por ejemplo, "mans" y "mouses". Expresar "El tío viene a recogerme". <p><i>Comportamientos que conducen a los indicadores:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Tener la tendencia a comunicarse sobre los objetos, acciones y eventos que están aquí y ahora. Usar algunas palabras para referirse a más de una cosa; por ejemplo, "noche-noche" para referirse a la hora de dormir o para describir la oscuridad. Usar muchas palabras nuevas cada día. Comenzar a combinar algunas palabras en minifrases para expresar deseos, necesidades o intereses; por ejemplo, "más leche", "perrito grande", "no noche-noche" o "ir adiós". Comenzar a agregar artículos antes de los sustantivos, como "un libro" o "la taza". Usar su propio nombre cuando se refiere a sí mismo. (18-24 meses; Parques 2004) Hacer preguntas con entonaciones elevadas al final, como ¿"El perrito va?" Comunicarse usando oraciones de tres a cinco palabras, como "¿Papá, ir a la tienda?" o "Querer más arroz". 	<ul style="list-style-type: none"> Animar al niño a "hablar como un niño grande" y utilizar palabras para resolver conflictos. Reconocer que los niños que están aprendiendo inglés pueden mezclar palabras de diferentes idiomas en la misma oración; repetir lo que dice el niño usando todas las palabras en el mismo idioma. Apoyar el desarrollo del niño y el uso de su idioma materno al incluir libros y grabaciones en el idioma en el área de escuchar, aprendiendo algunas frases en ese idioma para utilizarlas con el niño. Hacer espacio para la participación del niño cuando cuente, cante o recite cuentos y canciones. Involucrar al niño en conversaciones de ida y vuelta. Escuchar con paciencia y atención, deteniéndose para esperar sus respuestas. Promover el uso de la comunicación no verbal cuando haya retraso en el lenguaje (por ejemplo, usar movimientos, signos, sonidos y expresiones faciales). Proporcionar el nombre de un objeto que el niño está mirando, señalando o con el que está jugando. Pedir al niño que repita una o más palabras o que le muestre lo que quiere decir, si usted no es capaz de entender lo que el niño dice. Aceptar la gramática y la pronunciación del niño. Concentrarse en lo que el niño está tratando de decir, no en cómo lo dice.

Desarrollo del lenguaje y alfabetización

Indicadores Los niños pequeños pueden. . .	Ejemplos Los niños pequeños pueden. . .	Apoyos sugeridos Los adultos pueden. . .
3. Habilidades de comunicación y conocimiento: La capacidad en desarrollo para comunicarse de manera verbal y no verbal.		
<p>1. Participar en conversaciones de ida y vuelta que contengan varios turnos, con cada turno basándose en lo que se dijo en el turno anterior.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Persistir en tratar de lograr que un miembro de la familia responda repitiendo, hablando más alto, ampliando lo que dijo el niño o tocando al adulto. • Repetir parte de lo que acaba de decir un padre para continuar la conversación. • Hacer comentarios durante una conversación de que la otra persona tiene dificultades para comprender; por ejemplo, cambiar de tema repentinamente o usar pronombres sin dejar en claro de qué se está hablando. • Responder las preguntas de los adultos, como "¿Qué es eso?" y "¿A dónde fue?". • Comenzar a crear temas comprensibles para un compañero de conversación. • A veces frustrarse si un miembro de la familia no entiende lo que el niño intenta comunicar. • Participar en la interacción de ida y vuelta con los adultos, hablando, retroalimentando y agregando lo que se dijo originalmente. <p><i>Comportamientos que conducen a los indicadores:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Hacer y responder preguntas simples, como "¿Qué es eso?". • Decir "¿eh?" cuando interactúa con su abuela para mantener la interacción. • Repetir o agregar lo que acaba de decir si el docente no responde de inmediato. • Participar en interacciones cortas de ida y vuelta con un amigo adulto, respondiendo a los comentarios, preguntas e indicaciones. • Responder casi inmediatamente después de que un padre termina de hablar para continuar la interacción. • Frustrarse si un vecino o amigo no entiende lo que el niño está tratando de comunicar. • Intentar continuar la conversación, incluso cuando el adulto no lo entienda de inmediato, tratando de utilizar diferentes palabras para comunicar el significado. • Mantener una conversación sobre un tema durante uno o dos turnos, generalmente sobre algo que está aquí y ahora. • Responder verbalmente a las preguntas o comentarios de los adultos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Hacer preguntas. • Brindar oportunidades para entablar una conversación con otro compañero o dentro de un grupo pequeño. • A Reconocer y validar los estilos y dialectos de conversación que pueden ser diferentes y arraigados en la cultura o experiencia personal del niño pequeño. • Reconocer las contribuciones de los niños pequeños a la conversación y luego ampliarlas haciendo preguntas u ofreciendo información y extensiones de sus ideas. • Resistir la tentación de apresurarse o interrumpir al niño mientras piensa en cómo decir algo. • Usar formas alternativas de comunicarse cuando sea necesario (por ejemplo, lenguaje de señas, gestos). • Enmarcar las conversaciones en torno a los intereses del niño. • Proporcionar materiales que fomenten las interacciones cara a cara (tales como libros, titeres, muñecas, espejos).

Desarrollo del lenguaje y alfabetización

Indicadores Los niños pequeños pueden. . .	Ejemplos Los niños pequeños pueden. . .	Apoyos sugeridos Los adultos pueden. . .
4. Interés en el material impreso: El creciente interés en trabajar con el material impreso que se encuentra en los libros y en el entorno.		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Escuchar, hacer preguntas o hacer comentarios mientras le están leyendo en voz alta. 2. Hojear los libros por su propia cuenta. 3. Hacer garabatos en papel y fingir que está leyendo lo que está escrito. 	<ul style="list-style-type: none"> • Disfrutar que le lean en voz alta y hojear los libros por su propia cuenta. • Fingir leer libros a animales de peluche contando una historia relacionada con las imágenes y volteando el libro para mostrar la imagen a los animales de peluche, tal como lo hace el docente cuando le lee a un pequeño grupo de niños. • Hablar sobre la visita a la biblioteca y preguntar cuándo será la próxima visita. • Recitar gran parte de su libro favorito de memoria mientras lo "lee" a otros o a sí mismo. • Intentar tener cuidado con los libros. <p><i>Comportamientos que conducen a los indicadores:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Moverse detrás del docente para mirar por encima de su hombro las imágenes, cuando hay varios niños apiñados. • Pasar una por una las páginas de un libro. • Escuchar mientras un miembro de la familia lee libros cortos ilustrados en voz alta. • Hacer una pregunta sobre una historia; por ejemplo, "¿El oso va?" cuando pasa de una página a la siguiente. 	<ul style="list-style-type: none"> • Elegir libros que invitan a la interacción (por ejemplo, que tengan texturas para palpar, solapas para levantar). • Modelar el entusiasmo por la lectura. • Pedir al niño que nombre a las personas y las cosas en las imágenes. • Proporcionar libros de páginas grandes para que el niño las manipule y se "lea" a sí mismo. • Pedir al niño que seleccione un libro para que lo lean juntos. • Leer libros con imágenes y vocabulario rico y descriptivo, incluso libros en el idioma materno del niño. • Ayudar al niño a hacer conexiones entre las historias y las imágenes de los libros y sus propias experiencias. • Leer juntos todos los días, uno a uno, o con otros. • Ayudar al niño a cuidar y respetar los libros.



Desarrollo cognitivo

Indicadores	Ejemplos	Apoyos sugeridos
Los niños pequeños pueden. . .	Los niños pequeños pueden. . .	Los adultos pueden. . .
1. Causa y efecto: La comprensión en desarrollo de que un evento produce otro.		
1. Demostrar la comprensión de causa y efecto, haciendo predicciones sobre lo que podría suceder, y reflexionar sobre lo que causó que algo sucediera.	<ul style="list-style-type: none"> • Comunicar “Ella extraña a su mamá” cuando una niña llora porque su madre se fue por la mañana. • Hacer una predicción sobre lo que sucederá después en la historia cuando se le pregunta: “¿Qué crees que sucederá después?” • Responder a un abuelo cuando pregunta: “¿Qué crees que dirá tu madre cuando le des tu foto?” • Ver un vendaje en la rodilla de un compañero y preguntar: “¿Qué pasó?” • Caminar sin hacer ruido cuando el bebé está dormido. <p><i>Comportamientos que conducen a los indicadores:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Rodar carritos de diferentes tamaños por el tobogán. 	<ul style="list-style-type: none"> • Ayudar al niño a comprender los efectos de las acciones en los demás (por ejemplo, “Jasmine está triste porque la empujaste ¿Cómo podemos hacerla sentir mejor?”). • Brindar muchas oportunidades para que el niño más pequeño observe y practique la causa y el efecto (por ejemplo, juguetes de empujar y tirar, cajas llenas, cajas de sorpresa, artículos rodantes por una colina o un tubo). • Proporcionar materiales que emitan sonidos (por ejemplo, recipientes con arroz o frijoles, maracas). • Fomentar los experimentos con causa y efecto (por ejemplo, “¿Cuántos bloques podemos apilar antes de que la torre se caiga?”). • Controlar y limitar la cantidad de tiempo de pantalla en los niños menores de dos años. Usar la tecnología juntos y comentar lo que el niño está haciendo y viendo.

Desarrollo cognitivo

Indicadores	Ejemplos	Apoyos sugeridos
Los niños pequeños pueden. . .	Los niños pequeños pueden. . .	Los adultos pueden. . .
2. Relaciones espaciales: La comprensión en desarrollo de cómo las cosas se mueven y encajan en el espacio.		
<ol style="list-style-type: none"> Predecir cómo encajarán y se moverán las cosas en el espacio sin tener que probar todas las soluciones posibles. Demostrar comprensión de las palabras utilizadas para describir el tamaño y las ubicaciones en el espacio. 	<ul style="list-style-type: none"> Entregar el camión grande a un compañero que se lo pide. Usar palabras como grande y pequeño. Armar un rompecabezas con tres o cuatro piezas separadas. Sacar la cuchara de servir de la bandeja cuando se le pide la cuchara grande, aunque haya cucharas pequeñas en la bandeja. Apilar los anillos en un poste con el anillo más grande en la parte inferior y el anillo más pequeño en la parte superior, sin demasiado ensayo y error. Señalar el palo de un compañero cuando el docente pregunta cuál es el palo más largo. Comprender las peticiones que incluyen preposiciones simples; por ejemplo, "Por favor, pon tu taza sobre la mesa" o "Por favor saca tu manta de la mochila". Moverse alrededor de un obstáculo cuando va de un lugar a otro. <p><i>Comportamientos que conducen a los indicadores:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Completar un rompecabezas de tres piezas recortadas separadas, como un círculo, un cuadrado y un triángulo. Colocar muchas clavijas en un tablero. Voltear un libro hacia arriba después de darse cuenta de que está al revés. Colocar cuatro tazas de anidación en el orden correcto, incluso si le toma un par de intentos. Armar un rompecabezas de dos piezas; por ejemplo, una imagen de una flor cortada en dos pedazos. 	<ul style="list-style-type: none"> Brindar la oportunidad de jugar con arena, agua y recipientes para verter, llenar, recoger, pesar y volcar. Graficar y hablar sobre los cambios en la altura y el peso del niño. Usar palabras relacionadas con el tamaño y la posición al describir los objetos. Proporcionar cosas para que el niño pueda deslizar, meter debajo y esconder detrás, utilizando preposiciones y otro vocabulario de espacio cuando lo haga.

Desarrollo cognitivo

Indicadores	Ejemplos	Apoyos sugeridos
Los niños pequeños pueden. . .	Los niños pequeños pueden. . .	Los adultos pueden. . .
3. Imitación: La capacidad en desarrollo de reflejar, repetir y practicar las acciones de los demás, ya sea de forma inmediata o posterior.		
<p>1. Volver a representar múltiples pasos de las acciones de otros que ha observado anteriormente.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Volver a representar los pasos de una celebración familiar a la que asistió el niño el fin de semana pasado. • Pretender prepararse para el trabajo o la escuela preparando el desayuno, empackando el almuerzo, agarrando un bolso y diciendo adiós antes de salir por la puerta. <p><i>Comportamientos que conducen a los indicadores:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Repetir la palabra más importante de una oración que un padre acaba de comunicar. • Imitar la última palabra o las últimas palabras de lo que acaba de decir un adulto; por ejemplo, decir "taza" o "una taza" después de que el cuidador dice "Eso es una taza" o dice "Papá, adiós" después de que la madre dice: "Papá se despidió". • Copiar varias acciones que el niño no puede verse haciendo, como arrugar la nariz. • Decir "bip, bip, bip, bip" cuando escucha afuera el camión de la basura. • Representar algunos pasos de una rutina familiar, tales como pretender llenar la bañera, bañar a una muñeca y secarla. • Imitar las palabras que el adulto le ha expresado al niño anteriormente, no inmediatamente después de escucharlas. • Imitar dos nuevas acciones de un miembro de la familia; por ejemplo, colocar una mano sobre la cabeza y señalar con la otra mano. • Imitar la forma en que un miembro de la familia se comunica usando los mismos gestos, palabras únicas y entonación. 	<ul style="list-style-type: none"> • Fomentar la imitación y el juego de simulación proporcionando juguetes que se puedan utilizar para el juego de simulación (por ejemplo, muñecas, platos, carritos, camiones o bloques). • Fomentar la imaginación uniéndose al juego de fantasía del niño pequeño (por ejemplo, asumiendo un papel y siguiendo las instrucciones del niño pequeño; hacer sugerencias). • Brindar oportunidades para que el niño pequeño explore y practique de manera segura las tareas que ha observado (por ejemplo, lavar los platos, barrer, alimentar a una muñeca). • Modelar los sonidos que hacen los animales o los automóviles cuando juegan con niños pequeños.

Desarrollo cognitivo

Indicadores	Ejemplos	Apoyos sugeridos
Los niños pequeños pueden. . .	Los niños pequeños pueden. . .	Los adultos pueden. . .
4. Sentido de los números: La comprensión en desarrollo de los números y las cantidades.		
<p>1. Demostrar cierta comprensión de que los números representan cantidades y demostrar comprensión de las palabras que identifican cuánto.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Elegir un objeto de un cuadro o señalar la imagen con solo uno de algo. • Buscar en el tazón y sacar dos pedazos de pera cuando su madre dice: "Agarra solamente dos". • Comenzar a contar desde el uno, a veces señalando el mismo elemento dos veces al contar, o usando números fuera de orden; por ejemplo, "uno, dos, tres, cinco, ocho". • Usar los dedos para contar una pequeña cantidad de artículos. • Observar un plato y responder rápidamente "dos", sin tener que contar, cuando un adulto pregunta cuántos trozos de queso hay. • Levantar dos dedos cuando se le pregunta: "Muéstrame dos" o "¿Cuántos años tienes?" • Identificar "más" con conjuntos de hasta cuatro elementos, sin necesidad de contarlos. • Usar palabras más específicas para comunicar cuántos, como poco o mucho. <p><i>Comportamientos que conducen a los indicadores:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Agarrar dos tazas del armario cuando juega en el área de limpieza con un amigo • Mirar o señalar al niño con un trozo de manzana en su servilleta cuando el docente le pregunta: "¿Quién tiene solo un trozo de manzana?" • Dar a su abuela una galleta de una pila de muchas cuando le pide "una". 	<ul style="list-style-type: none"> • Practicar contar con el niño señalando elementos en los libros de números. • Usar números cuando habla y durante las rutinas cotidianas (p. ej., "¿Necesitas uno o dos zapatos para ir al parque?" o "¿Deseas una o dos galletas?") • Usar palabras numéricas del primer idioma del niño. • Cantar canciones y recitar rimas infantiles y juegos con los dedos que incluyan números. • Aprovechar las oportunidades para contar con el niño, y señalar las cantidades de cosas que hay en el entorno.

Desarrollo cognitivo		
Indicadores	Ejemplos	Apoyos sugeridos
Los niños pequeños pueden. . .	Los niños pequeños pueden. . .	Los adultos pueden. . .
5. Clasificación: La capacidad en desarrollo de agrupar, clasificar, categorizar, conectar y tener expectativas de objetos y personas de acuerdo con sus atributos.		
<ol style="list-style-type: none"> Agrupar objetos en varias pilas basadas en un atributo a la vez. Agrupar las cosas que son similares, pero no idénticas, aunque a veces estas etiquetas estén demasiado generalizadas. 	<ul style="list-style-type: none"> Identificar algunos colores cuando se nombran; por ejemplo, sacar una bola roja de la cesta de bolas de varios colores cuando su madre pregunta por la bola roja. Hacer tres pilas de piezas de Tangram en varias formas, como un círculo, un cuadrado y un triángulo. Elegir dos osos grandes de un recipiente que contiene dos osos grandes y osos pequeños, incluso si los osos grandes son de diferentes colores. Clasificar los bloques de colores primarios en tres pilas: una roja, una amarilla y una azul. Señalar diferentes imágenes de casas en un libro, a pesar de que todas las casas se ven diferentes. Colocar todos los animales de peluche blandos en una pila y todos los animales de juguete de plástico duro en otra pila y etiquetar las pilas como "animales blandos" y "animales duros". Llamar a todos los animales de cuatro patas en la granja "vacas", aunque algunos en realidad sean ovejas y otros sean caballos. <p><i>Comportamientos que conducen a los indicadores:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Señalar o apuntar a la vaca de plástico de aspecto real cuando su padre levanta unos cuantos animales de juguete y dice: "¿Quién dice 'mu'?" Clasificar tres tipos diferentes de juguetes; por ejemplo, durante el tiempo de limpieza, colocar las piezas del rompecabezas en la caja del rompecabezas, los bloques en el recipiente de bloques y los animales de juguete en la canasta. Demostrar comprensión de para qué se supone que se deben utilizar los objetos familiares, como saber que un sombrero es para ponérselo y que un triciclo es para montarse. Elegir de una pila de cartas una carta que coincida con otra. Señalar o apuntar a todas las tazas verdes en la mesa del almuerzo. Llamar a los animales grandes "mamá" y a los animales pequeños "bebé". Ayudar a sus padres a clasificar la ropa en dos montones: ropa blanca y ropa de colores. Volver a colocar el marcador rojo en la lata roja, el marcador azul en la lata azul y el marcador amarillo en la lata amarilla cuando termina de colorear. Hacer coincidir una forma con otra. 	<ul style="list-style-type: none"> Proporcionar juguetes o colecciones que puedan organizarse y clasificarse (p. ej., animales de plástico, bloques, clasificadores de formas, artículos de la naturaleza, pelotas). Fomentar la clasificación y el emparejamiento, señalando las similitudes y diferencias entre diversos objetos (por ejemplo, "Esta pieza es azul. Busquemos otra pieza que sea azul"). Proporcionar rompecabezas de formas simples con espacios que coincidan con la pieza del rompecabezas. Usar palabras para describir objetos que se relacionan con su color, forma, textura y tamaño. Jugar juegos de combinación y hacerle preguntas al niño sobre similitudes y diferencias.

Desarrollo cognitivo		
Indicadores	Ejemplos	Apoyos sugeridos
Los niños pequeños pueden. . .	Los niños pequeños pueden. . .	Los adultos pueden. . .
6. Juego simbólico: La capacidad en desarrollo para utilizar acciones, objetos o ideas para representar otras acciones, objetos o ideas.		
<ol style="list-style-type: none"> Participar en juegos de fantasía que involucren varios pasos secuenciados, roles asignados y un plan general. A veces fingir imaginando un objeto sin necesidad de que el objeto concreto se encuentre presente 	<ul style="list-style-type: none"> Asignarse roles a sí mismo y a los demás cuando juegan en el área de juego teatral (por ejemplo, "Yo seré el papá, tú serás el bebé"), aunque el niño no permanezca siempre en su papel durante la secuencia del juego. Alinear una fila de sillas y decir "¡Todos a bordo! Se va el tren". Usar dos marcadores para representar a las personas en la casa de muñecas moviéndolas mientras caminan. Revolver masa de pastel mientras se sostiene una cuchara imaginaria o se sirve en un plato un burrito invisible. Comunicarse consigo mismo durante los juegos de simulacro para describirse a uno mismo las acciones; por ejemplo, "Ahora revuelvo la sopa". Planear con otros niños lo que van a fingir antes de comenzar a jugar; por ejemplo, "¡Juguemos a los perritos!". Fingir ser un bebé durante el juego teatral porque hay un nuevo bebé en casa. Construir una pequeña ciudad con bloques y luego usar el camión de bomberos de juguete para pretender apagar un incendio en la ciudad. <p><i>Comportamientos que conducen a los indicadores:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Usar los animales de peluche para jugar al "veterinario" un día y luego para jugar al "granjero" al día siguiente. Decir "Hora de noche-noche" a una muñeca mientras juegan a las casitas. Completar tres o más acciones en una secuencia de juego de simulacro de manera que las acciones tengan un comienzo, un medio y un final, tales como bañar a la muñeca, ponerle el pijama y acostarla a dormir. Imaginar que la muñeca o el animal de peluche tiene sentimientos, como hacer un ruido quejumbroso para indicar que un cachorro de peluche está triste. Hacer que los animales de peluche se muevan, como si estuvieran vivos, durante los juegos de simulacro. Participar en juegos de simulacro extendidos que tengan un tema, tal como una fiesta de cumpleaños o un médico. Usar cosas abstractas para representar otras cosas en los juegos de simulacro; por ejemplo, usar masa o arena para representar un pastel de cumpleaños y palos o pajitas para representar las velitas. 	<ul style="list-style-type: none"> Brindar oportunidades para los juegos de simulacro con juguetes de fantasía sencillos, como muñecas, peluches, platos y bloques. Intentar representar diferentes roles de simulacro durante el juego, tal como alentar al niño a cocinar comida imaginaria y que luego todos finjan comérsela. Animar al niño a utilizar otros objetos para sustituir o representar lo real, tal como utilizar un palo como si fuera una caña de pescar o usar una chaqueta de almohada.

Desarrollo cognitivo

Indicadores	Ejemplos	Apoyos sugeridos
Los niños pequeños pueden. . .	Los niños pequeños pueden. . .	Los adultos pueden. . .
7. Resolución de problemas: La capacidad en desarrollo para participar en un esfuerzo decidido para alcanzar una meta o descubrir cómo funciona algo.		
<p>1. Resolver algunos problemas sin tener que probar físicamente todas las soluciones posibles y posiblemente pedir ayuda cuando sea necesario.</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Ignorar un palo que es demasiado corto para alcanzar un objeto deseado y elegir un palo que parece ser lo suficientemente largo. • Apilar solamente los cubos con agujeros en el poste de apilamiento, ignorando los bloques en forma de cubo sin agujeros que están mezclados dentro el mismo recipiente. • Colocar la pieza del triángulo en el rompecabezas sin necesidad de probarlo en el agujero redondo o cuadrado. • Pedir ayuda para abrir la tapa de un frasco de pintura. • Pedir a un compañero que lo ayude a mover las vías del tren para que el niño pueda construir una torre de bloques en el piso. • Pedir o hacerle señas a un padre para que ayude al niño a amarrarse el cordón del zapato. <p><i>Comportamientos que conducen a los indicadores:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Usar un palo para cavar en la caja de arena cuando no es capaz de encontrar una palita • Usar una herramienta para resolver un problema, tal como utilizar la escoba de juguete para sacar un carrito de debajo del sofá, utilizar una base de rompecabezas de madera como bandeja para llevar todas las piezas del rompecabezas a otro lugar, o utilizar el carrito de compras de juguetes para recoger los bloques de madera y moverlos al estante para guardarlos. • Moverse hacia la puerta e intentar girar la perilla después de que un padre se va a trabajar por la mañana. • Imitar un método para resolver problemas que ha observado que otra persona utilizó antes. • Tirar de los cordones de los zapatos para desamarrárselos. • Completar un rompecabezas con tres piezas recortadas separadas, tales como un círculo, un cuadrado y un triángulo, aunque el niño pueda intentar colocar el triángulo en el agujero cuadrado antes de colocarlo en la abertura del triángulo. 	<ul style="list-style-type: none"> • Esperar hasta que el niño pequeño indique que necesita ayuda antes de ayudar, y ayudarlo solamente lo necesario. • Hablar en voz alta sobre cómo usted o el niño pequeño resolvieron un problema. • Proporcionar un entorno seguro y apoyar los intentos del niño para resolver los problemas. • Permitir que el niño demuestre su creatividad e imaginación resolviendo los problemas a su manera, tal como permitir que los materiales o juguetes se usen de una manera no convencional. • Demostrar deleite en los logros, las habilidades recién adquiridas y las habilidades que el niño pequeño ha desarrollado. • Hacer preguntas abiertas que alienten al niño a predecir lo que pudiera suceder o pensar en otras soluciones.

Desarrollo cognitivo

Indicadores	Ejemplos	Apoyos sugeridos
Los niños pequeños pueden. . .	Los niños pequeños pueden. . .	Los adultos pueden. . .
8. Memoria: La capacidad en desarrollo para almacenar y luego recuperar la información sobre las experiencias pasadas.		
<ol style="list-style-type: none"> Anticipar las series de pasos en las actividades, eventos o rutinas conocidas. Recordar las características del entorno o las personas que lo rodean. Describir brevemente o representar eventos ocurridos recientemente. 	<ul style="list-style-type: none"> Decir "tobogán enorme" después de una visita a un parque del vecindario. Decir a un padre cuando lo recogen en la escuela: "Hoy brincamos en los charcos". Recordar un evento ocurrido en el pasado, como el momento en que un miembro de la familia llegó a la escuela y preparó un refrigerio. Identificar qué niño está ausente de la escuela ese día mirando alrededor de la mesa de merendar y descubriendo quién falta. Representar una ida al supermercado tomando un carrito, colocando comida y pagando por la comida. Sacar su almohada del cubículo, anticipándose a la hora de la siesta, tan pronto como termina el almuerzo. <p><i>Comportamientos que conducen a los indicadores:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Decir "miau" cuando una tía o un tío señalan la imagen del gato y le preguntan qué dice el gato. Entregarle a otro niño un objeto que le pertenece. Recordar dónde deben guardarse los juguetes en el salón de clases. Encontrar un juguete escondido, incluso cuando está escondido debajo de dos o tres mantas. Expresar "mamá" cuando el docente le pregunta quién empacó la merienda del niño. 	<ul style="list-style-type: none"> Proporcionar fotos y libros ilustrados de eventos familiares pasados, animales comúnmente vistos o cosas de interés para el niño. Proporcionar rutinas flexibles, pero predecibles y un horario diario. Volver a leer los libros favoritos y cantar canciones favoritas repetidamente para ayudar al niño a recordar las palabras. Recordar con el niño un evento especial que haya disfrutado. Mientras cuenta la historia, usar preguntas y pausas para alentar al niño a completar los detalles. Jugar juegos de escondite con el niño.

Desarrollo cognitivo		
Indicadores	Ejemplos	Apoyos sugeridos
Los niños pequeños pueden. . .	Los niños pequeños pueden. . .	Los adultos pueden. . .
9. Mantenimiento de la atención: La capacidad en desarrollo de atender a personas y cosas mientras interactúa con los demás y explora el entorno y los materiales de juego.		
1. Demostrar a veces capacidad para prestar atención a más de una cosa a la vez.	<ul style="list-style-type: none"> Tener en cuenta, durante el tiempo de limpieza, que ha puesto un carrito en el contenedor de basura y volver a colocarlo en el lugar adecuado. Buscar y encontrar un libro favorito y pedirle a un familiar adulto que se lo lea. Golpear la plastilina con un martillo mientras habla con un compañero. <p><i>Comportamientos que conducen a los indicadores:</i></p> <ul style="list-style-type: none"> Jugar solo con juguetes durante varios minutos a la vez antes de pasar a diferentes actividades. Sentarse en el regazo de uno de sus padres para leer juntos un libro. 	<ul style="list-style-type: none"> Mantener los juguetes y objetos en lugares específicos para que el niño pueda buscar y encontrar cosas particulares. Ofrecer algunos juguetes a la vez para ayudar al niño a participar en períodos más largos de juego con un solo juguete, lo cual permite un mejor enfoque para explorar y jugar de manera más creativa. Brindar tiempo adecuado para que el niño pequeño explore y se involucre en las actividades Cuando la atención del niño se desvía de una historia, un rompecabezas u otra actividad, volver a enfocarlo suavemente con una pregunta o un comentario interesante. Invitar al niño pequeño que tiene un período de atención corto a jugar con un niño que tenga un período de atención más largo para promover un enfoque de juego más sostenido.
10. Regulación del comportamiento. La capacidad en desarrollo para gestionar acciones y comportamientos con el apoyo de los adultos y de manera independiente.		
1. Gestionar las acciones y los comportamientos con el apoyo de adultos conocidos.	<ul style="list-style-type: none"> Comenzar a gestionar y ajustar las acciones y el comportamiento con la guía de adultos conocidos que usan palabras o signos como "Para" o "No" durante el conflicto con un compañero, en lugar de golpear. Decirle al adulto cuando tiene hambre o está cansado. Participar y seguir las rutinas diarias con el apoyo de adultos conocidos. Comunicar verbal o no verbalmente las necesidades básicas. Gestionar las demoras cortas para satisfacer las necesidades físicas con el apoyo de adultos conocidos. Aprender y seguir algunas reglas básicas para gestionar las acciones y los comportamientos en entornos conocidos, como tomar la mano de un adulto al cruzar la calle. 	<ul style="list-style-type: none"> Preparar a los niños pequeños para las transiciones entre actividades mediante una advertencia de cinco minutos y haciéndoles saber lo que sucederá después (por ejemplo, que pronto será el momento de limpiar). Dar a los niños pequeños opciones simples como "Puedes comer rodajas de manzana o de naranja". Asegurarse de que las opciones que se ofrecen sean aceptables, sin importar cuál elija el niño Asegurarse de que el entorno respalde la autorregulación conductual del niño (p. ej., que los juguetes, materiales y equipos al alcance de los niños sean seguros y adecuados; duplicados de sus juguetes favoritos; suficiente espacio para el juego activo; lugares para uno o para pocos niños).



Enfoques de aprendizaje

Indicadores	Ejemplos	Apoyos sugeridos
Los niños pequeños pueden. . .	Los niños pequeños pueden. . .	Los adultos pueden. . .
1. Iniciativa y curiosidad. Un interés en temas y actividades variadas, un deseo de aprender e independencia en el aprendizaje.		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Demostrar iniciativa emergente durante las interacciones, experiencias y exploraciones. 2. Demostrar interés y curiosidad por los objetos, materiales o eventos. 	<ul style="list-style-type: none"> • Prepararse para o iniciar algunas actividades sin ser dirigido por nadie más, tal como prepararse para la próxima actividad o llevar una pelota a un niño nuevo en el patio de recreo. • Involucrar a otros en interacciones o actividades compartidas. • Demostrar iniciativa al tomar decisiones o expresar preferencias. • Intentar realizar actividades desafiantes con o sin ayuda de un adulto. • Demostrar entusiasmo por probar cosas nuevas. • Participar en nuevas experiencias, hacer preguntas y experimentar con cosas o materiales nuevos, tal como recoger hojas y piñones en el otoño. • Hacer preguntas sobre qué son las cosas, cómo se usan o qué está sucediendo. • Experimentar con diferentes formas de utilizar nuevos objetos o materiales. • Demostrar conciencia e interés por los cambios en el entorno, como los cambios en la disposición de la habitación, el clima o las actividades habituales. 	<ul style="list-style-type: none"> • Proporcionar un entorno y materiales que sean seguros para que un niño pequeño explore. • Ofrecer juguetes abiertos, como cajas y bloques, que puedan manipularse físicamente de varias maneras. • Dejar que los niños pequeños hagan las cosas a su manera. Intentar algo, fallar y, a veces, frustrarse un poco, apoyando la exploración y aceptación del ensayo y error. • Animar a los niños pequeños a participar tanto como sea posible en las rutinas (por ejemplo, que se suban ellos mismos los pantalones cuando se están vistiendo). • Introducir nuevos materiales y dejar que los niños los exploren solos. • Hacer preguntas abiertas y mantener las conversaciones animadas.
2. Creatividad. La capacidad en desarrollo para participar creativamente en el juego y las interacciones con los demás.		
<ol style="list-style-type: none"> 1. Usar la creatividad para aumentar la comprensión y el aprendizaje. 2. Demostrar imaginación en el juego y en las interacciones con los demás. 	<ul style="list-style-type: none"> • Combinar objetos o materiales de formas nuevas e inesperadas. • Demostrar deleite en crear algo nuevo. • Prestar atención a las cosas nuevas o inusuales. • Demostrar disposición para participar en nuevas actividades o experiencias. • Utilizar el lenguaje de manera creativa, a veces inventando palabras o rimas. • Utilizar la imaginación para explorar posibles usos de objetos y materiales. • Utilizar materiales como papel, pintura, crayones o bloques para hacer cosas nuevas. 	<ul style="list-style-type: none"> • Por ejemplo, introducir objetos que se puedan utilizar para representar elementos de la vida real (por ejemplo, usar un pequeño bloque de madera como teléfono). • Conectar el juego imaginario de los niños pequeños con tramas familiares de libros de cuentos y situaciones de la vida real. • Participar en juegos de simulación con bebés y niños pequeños. Extender los juegos de simulacro haciendo preguntas como, "¿Qué pasa después?" o "Oh, mira, aquí hay una concha. Me pregunto si podremos utilizar esto en nuestra historia". • Proporcionar materiales seguros y atractivos que los niños pequeños puedan utilizar para la expresión creativa (por ejemplo, instrumentos de ritmo simples, bufandas, crayones, tiza, pintura con los dedos, diferentes tipos de papel para pintar, plastilina, materiales para collage). • Aprovechar las habilidades sociales emergentes, modelando turnos y cooperación durante los juegos con niños pequeños.