



de 3 a 5 AÑOS

APRENDIZAJE TEMPRANO



ESTÁNDARES ESTATALES BÁSICOS DE UTAH
PARA EL

APRENDIZAJE TEMPRANO

de 3 a 5 AÑOS



Adoptado en mayo de 2020 por la
Junta de Educación del Estado de Utah
250 East 500 South
P.O. Box 144200
Salt Lake City, Utah 84114-4200

<https://www.schools.utah.gov>



En enero de 1984, la Junta de Educación del Estado de Utah estableció una política que requiere la identificación de estándares básicos específicos que deben cumplir todos los estudiantes desde preescolar hasta el grado 12 para poder graduarse de las escuelas secundarias de Utah. La Junta de Educación del Estado de Utah actualiza periódicamente los Estándares Básicos de Utah, mientras que los padres, los maestros y las juntas escolares locales continúan controlando las opciones del plan de estudios que reflejan los valores locales.

Los Estándares Básicos de Utah están alineados con estándares de contenido científicamente comprobados. Impulsan enseñanza de alta calidad a través de expectativas integrales a nivel estatal para todos los estudiantes. Los estándares proporcionan una base para garantizar el aprendizaje dentro del aula.



JUNTA DE EDUCACIÓN DEL ESTADO DE UTAH

250 East 500 South P. O. Box 144200 Salt Lake City, UT 84114-4200

<https://schools.utah.gov/board>

<i>Distrito</i>	<i>Nombre</i>	<i>Ciudad</i>
Distrito 1	Jennie L. Earl	Morgan, UT
Distrito 2	Scott L. Hansen	Liberty, UT
Distrito 3	Laurieann Thorpe	West Valley City, UT
Distrito 4	Jennifer Graviet	South Ogden, UT
Distrito 5	Laura Belnap	Bountiful, UT
Distrito 6	Brittney Cummins	West Valley City, UT
Distrito 7	Carol Barlow Lear	Salt Lake City, UT
Distrito 8	Janet A. Cannon	Holladay, UT
Distrito 9	Cindy Davis	American Fork, UT
Distrito 10	Shawn E. Newell	Cottonwood Heights, UT
Distrito 11	Mike Haynes	South Jordan, UT
Distrito 12	Mark Marsh	Coalville, UT
Distrito 13	Scott B. Neilson	Spanish Fork, UT
Distrito 14	Mark Huntsman	Fillmore, UT
Distrito 15	Michelle Boulter	St. George, UT
	Sydnee Dickson	Superintendente Estatal de Enseñanza Pública
	Lorraine Austin	Secretario del Consejo

2/2020



Los Estándares Básicos de Aprendizaje Temprano de Utah

son un esfuerzo de colaboración entre la Junta de Educación del Estado de Utah, la Oficina de Cuidado Infantil de Utah, Head Start, Educación Superior, United Way y las escuelas públicas.

Los estándares fueron revisados de forma independiente por los administradores del distrito, maestros y administradores de la primera infancia, profesores universitarios, especialistas de la Junta de Educación del Estado, miembros de la comunidad a través de comentarios públicos y miembros de la Junta de Educación del Estado de Utah.

LÍDERES DEL COMITÉ REDACTOR

- Heather Adams, M.S.**—Especialista en programas de desarrollo profesional, Oficina de cuidado infantil de DWS
- Sheila Anderson, Ph.D.**—Profesora asociada, Universidad Estatal de Weber
- Sharlie Barber, M.Ed.**—Profesora asistente, Salt Lake Community College
- Tara Boswell, M.Ed.**—Coordinadora de preescolar, Wasatch SD
- Linda Chadburn, MA, M.Ed.**—Coordinadora de preescolar, Alpine SD
- Bryanne Gleed, M.Ed.**—Educadora de la primera infancia, USDB
- Jared Lisonbee, Ph.D.**—Datos y cumplimiento, Davis SD Head Start
- Mary Ogan, M.Ed.**—Especialista en primera infancia, contratista independiente
- Jennifer Salazar, M.Ed.**—Directora educativa, USDB

MIEMBROS DEL COMITÉ REDACTOR

- Natalie Brush, M.Ed.**—Directora ejecutiva, Asociación Head Start de Utah
- Trisha Budge, BS**—Maestra de educación especial preescolar, Weber SD
- Loreen Flanary, M.Ed.**—Especialista en maestros de preescolar, Logan SD
- Kellie Garcia, BS**—Coordinadora de preescolar, Condado de Cache SD
- LaNae Gertsch, M.Ed.**—Maestra de educación especial preescolar, Davis SD
- Robyn Giovacchini**—Supervisora de la primera infancia, Salt Lake City SD
- KC Hutton, MPub**—Especialista del programa curricular, Oficina de cuidado infantil de DWS
- Kellie Kohler, MPA**—Directora, Oficina de colaboración de Head Start
- Beverly Martínez, M.Ed.**—Coordinadora de preescolar, Carbon SD
- Emma Moench, MA**—Especialista en programas de primera infancia, Oficina de cuidado infantil de DWS
- Brittney Nelson, M.Ed.**—Coordinadora de preescolar, Washington SD
- Janae Parker, BS**—Entrenadora de enseñanza preescolar, Granite SD
- Wei Qiu, Ph.D.**—Profesor y presidente de departamento, Weber State University
- Katie Ricord, MS**—Directora ejecutiva, UAEYC
- Patricia A. Saccomano, M.Ed.**—Instructora clínica, Universidad de Utah
- Heather Thomas, M.Ed.**—Gerente de desarrollo profesional y de políticas, Oficina de cuidado infantil de DWS
- Cheryl Wright, Ph.D.**—Profesora, Universidad de Utah

ESPECIALISTAS DE LA JUNTA DE EDUCACIÓN DEL ESTADO DE UTAH

- Teresa Davenport, M.Ed.**—Especialista en educación especial preescolar
- Jamie Robinson, MS**—Especialista de preescolar a segundo grado
- Jessica Smith, BS**—Especialista en preescolar
- Liz Williams, M.Ed.**—Especialista en evaluación de ELA de primaria

FORMER UTAH STATE BOARD OF EDUCATION SPECIALISTS

- Melissa Bowe**—Especialista en educación preescolar especial
- Susan Okroy**—Preescolar a segundo grado

TABLA DE CONTENIDOS

Junta de Educación del Estado de Utah	v
Comité redactor.....	vi
INTRODUCCIÓN A LAS NORMAS DE APRENDIZAJE TEMPRANO	1
ARTES DEL LENGUAJE INGLÉS	
Introducción	4
Estándares para niños de 3 años	6
Estándares para niños de 4 años	10
Alineamiento vertical.....	15
BELLAS ARTES	
Introducción	21
Estándares para niños de 3 años	22
Estándares para niños de 4 años	25
Alineamiento vertical.....	28
EDUCACIÓN PARA LA SALUD	
Introducción	32
Estándares para niños de 3 años	34
Estándares para niños de 4 años	36
Alineamiento vertical.....	38
PRÁCTICAS DE APRENDIZAJE PERMANENTE	
Introducción	40
Estándares para niños de 3 años	43
Estándares para niños de 4 años	50
Alineamiento vertical.....	57
MATEMÁTICAS	
Introducción	66
Estándares para niños de 3 años	67
Estándares para niños de 4 años	70
Alineamiento vertical.....	73

EDUCACIÓN FÍSICA

Introducción 77
 Estándares para niños de 3 años 79
 Estándares para niños de 4 años 81
 Alineamiento vertical..... 83

CIENCIAS

Introducción 85
 Banda para la primera infancia, estándares para niños
 de 3 y 4 años..... 87
 Alineamiento vertical..... 89

ESTUDIOS SOCIALES

Introducción 91
 Estándares para niños de 3 años 92
 Estándares para niños de 4 años 95
 Alineamiento vertical..... 99

REFERENCIAS

103

Todas las ilustraciones están protegidas por derechos de autor y no pueden utilizarse fuera de este documento.

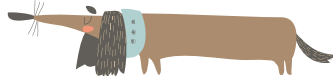
INTRODUCCIÓN

El propósito de los **Estándares de Aprendizaje Temprano de Utah**: El documento para **edades de 3 a 5 años** es para brindar a los administradores, profesionales de la primera infancia y familias de estudiantes en edad preescolar orientación y recursos con respecto a los estándares y metas apropiados para el desarrollo de niños pequeños y estudiantes. La educación infantil es integral y promueve el desarrollo cognitivo, físico, del lenguaje y socioemocional. Estos estándares fomentan la preparación escolar y sientan las bases para el éxito posterior en términos académicos y sociales.

Los Estándares de Aprendizaje Temprano han sido redactados por múltiples expertos en el campo del desarrollo de la primera infancia y están diseñados para incluir a todos los niños. Los educadores deben adaptarse a las fortalezas, conocimientos y habilidades actuales de los niños al planificar y crear experiencias para apoyar el aprendizaje y al mismo tiempo conocer los antecedentes y las necesidades específicas de cada niño. Las siguientes áreas de contenido están incluidas en los estándares:

- Artes del lenguaje inglés
- Bellas Artes
- Educación para la salud
- Prácticas de aprendizaje permanente
- Matemáticas
- Educación Física
- Ciencias
- Estudios Sociales

La implementación de estos Estándares en los programas de la primera infancia mejorará la preparación para el kindergarten y reducirá las brechas de rendimiento. Los estándares no deben usarse para excluir a los niños al momento de ingresar al jardín de infantes. Se pueden agregar conceptos relacionados cuando sea apropiado para asegurar que cada niño alcance su potencial.



PRINCIPIOS RECTORES

A través del juego, las relaciones y la enseñanza, el aprendizaje temprano brinda a los niños la oportunidad de desarrollar habilidades y conocimientos en todas las áreas de contenido. Al guiar y empoderar a los niños pequeños a través de experiencias positivas, comienzan a desarrollar habilidades de responsabilidad, perseverancia, ciudadanía, comunicación, razonamiento, cuestionamiento efectivo, entre otras.

Las mentes de los niños pequeños crecen y se desarrollan a un ritmo extremadamente rápido. Cada niño es complejo y tiene diversas necesidades. Es fundamental considerar al niño en su totalidad y fomentar el desarrollo social, intelectual, emocional, físico y del lenguaje. Los niños deben sentirse física y emocionalmente seguros y protegidos para que tenga lugar un aprendizaje eficaz.

El aprendizaje ocurre mucho antes de que los niños comiencen la escuela. Los padres y las familias son los primeros y más importantes maestros en la vida de un niño. Las alianzas sólidas entre las escuelas y las familias fomentan las relaciones positivas y el aprendizaje en el hogar.

Las oportunidades de aprendizaje ocurren durante el juego y mediante prácticas apropiadas para el desarrollo. Los maestros eficaces diseñan actividades de juego con objetivos de aprendizaje específicos en mente. Proporcionan enseñanza individualizada, intencional y diferenciada para facilitar el éxito de los estudiantes. Los maestros deben ser modelos de bondad y respeto al guiar el comportamiento de los niños.

Los niños aprenden de diversas formas. Los profesionales de la primera infancia deben comunicarse con las familias y revisar los datos y las observaciones del aula para identificar las fortalezas y necesidades de cada estudiante. Los maestros deben usar esta información para guiar la enseñanza y hacer las adaptaciones necesarias.

Los programas para la primera infancia deben acoger a todos los niños independientemente de su capacidad, cultura, idioma o antecedentes. Los educadores eficaces crean oportunidades para que sus estudiantes exploren y discutan sus características individuales únicas, experiencias y antecedentes personales a través de la participación social con sus compañeros y maestros. A través de estas actividades, los estudiantes comprenden que cada persona tiene valor, independientemente de sus similitudes o diferencias.

CÓMO USAR ESTE DOCUMENTO

Los Estándares de Aprendizaje Temprano de Utah están organizados en **ramas** que representan áreas importantes de aprendizaje dentro de las articulaciones y áreas de contenido basadas en la edad. La introducción de cada rama proporciona una visión general de los conceptos necesarios para la comprensión fundamental. Cada rama contiene **estándares**. Un estándar representa un elemento esencial del aprendizaje que se espera. Si bien algunos estándares dentro de una rama pueden ser más completos que otros, todos los estándares son esenciales para el dominio.

Cada una de las áreas generales de aprendizaje contiene la siguiente información:

- Introducción al área de contenido
- Rama
- Descripción de la rama
- Subramas y descripciones de las subramas (Artes del lenguaje inglés y Prácticas de aprendizaje permanente)
- Estándares para niños de tres y cuatro años enumerados por separado (con la excepción de Ciencias)
- Alineación vertical de estándares para niños de tres y cuatro años mostrados uno al lado del otro.

La frase “con indicaciones y apoyo” se incluye en varios estándares a lo largo del documento. Esta frase implica que la habilidad o el estándar deben estar emergiendo y que el niño debe demostrar cierta independencia para lograr esa habilidad o estándar. Los maestros monitorearán a los estudiantes mientras trabajen en estas habilidades para asegurarse de que los estén desafiando lo suficiente para crecer, al mismo tiempo que prestan atención a los niveles de frustración de los estudiantes. Los maestros pueden ofrecer más apoyo a los estudiantes brindándoles más tiempo, exposición, debate, estructura y paciencia mientras desarrollan estas habilidades.

LISTA DE ABREVIATURAS PARA ALINEACIONES VERTICALES:

- **ALI** ARTES DEL LENGUAJE INGLÉS
- **BA** BELLAS ARTES
- **EPS** EDUCACIÓN PARA LA SALUD
- **PAP** PRÁCTICAS DE APRENDIZAJE PERMANENTE
- **MAT** MATEMÁTICAS
- **EF** EDUCACIÓN FÍSICA
- **CIENCIAS**
- **ESOC** ESTUDIOS SOCIALES
- **REFERENCIAS**

ARTES DEL LENGUAJE INGLÉS (ALI)

INTRODUCCIÓN



La alfabetización es la capacidad de leer, escribir, hablar y escuchar. Cuando los estudiantes utilizan estas habilidades, comienzan a expresar y comprender ideas y opiniones, a tomar decisiones, a resolver problemas y a alcanzar metas. Alcanzar la alfabetización es un proceso de aprendizaje permanente. La alfabetización permite a los estudiantes participar plenamente en su comunidad y sociedad.

El lenguaje es la base para comprender y comunicarse en la mayoría de los aspectos de la vida. El desarrollo del lenguaje comienza en la infancia, y en los años preescolares, muchos niños ya tienen un vocabulario que incluye varios miles de palabras y continúa aumentando a un ritmo notable. Uno de los mejores indicadores del éxito en la lectura es la cantidad de palabras habladas que un niño en edad preescolar comprende y usa.

La investigación ha apoyado el uso de prácticas de alfabetización basadas en evidencia utilizando enseñanza sistemática, explícita y acumulativa al enseñar los siete componentes esenciales de la alfabetización: lenguaje oral, conciencia fonológica, método fonético, fluidez, vocabulario, comprensión y escritura. Según la investigación, se recomienda que los maestros de preescolar preparen a los niños para la enseñanza de lectura posterior. Pueden hacerlo introduciendo los cinco pilares fundamentales de la alfabetización, que incluyen la conciencia fonológica, la identificación de las letras, el conocimiento del vocabulario, los conceptos impresos y una actitud positiva hacia la lectura (Henry, 2019). La falta de conciencia fonémica es el determinante más poderoso de la probabilidad de no aprender a leer (Adams, 1998). Las primeras habilidades de conciencia fonológica generalmente se desarrollan durante los años preescolares e incluyen rimas, aliteraciones, segmentación de palabras en sílabas e identificación de los primeros sonidos de las palabras. La investigación sugiere que estas habilidades tempranas de conciencia fonológica facilitan el desarrollo del conocimiento del sonido de las letras (Cardos-Martins et al., 2011). Los niveles de conciencia fonológica pueden construirse unos sobre otros, avanzando desde la conciencia de las palabras hasta la conciencia de las sílabas, la conciencia del principio-rima y la conciencia de los fonemas individuales. “El lenguaje de los niños se desarrolla en una continuidad y se mueve de segmentos de lenguaje grandes a segmentos cada vez más pequeños”. (Cunningham y Zibulsky, 2014).

LOS ADULTOS APOYAN EL APRENDIZAJE EN ARTES DEL LENGUAJE INGLÉS CUANDO:

- Participan en conversaciones con los niños.
- Leen diariamente una variedad de textos, incluyendo géneros narrativos e informativos.
- Crean un entorno rico en lenguaje y contenido impreso, que incluye centros de lectura, comprensión auditiva, escritura y juegos de rol, gráficos alfabéticos a la altura de los ojos, etiquetas de imágenes/palabras y muestras del trabajo de los niños. Se pueden proporcionar modificaciones y apoyo en el idioma principal de los niños según sea necesario.
- Proporcionan actividades que aumentan la conciencia fonológica. La conciencia fonológica incluye conciencia fonémica, conciencia del principio-rima, conciencia de sílabas y conciencia de palabras.
- Utilizan una amplia variedad de medios y formas de presentación, que incluyen narraciones animadas y atractivas, imágenes o dibujos, carteles, presentaciones multimedia con la duración apropiada, representaciones, teatro, demostraciones, letreros, pinturas, esculturas, títeres y señas con las manos.
- Cantan una amplia variedad de canciones, incluidas aquellas que reflejen la estructura cultural del mundo.
- Proporcionan una variedad de textos como menús, libros, revistas, gráficos, hojas de registro, recetas de cocina, directorios telefónicos, diarios, programas de teatro, periódicos, mapas, folletos de instrucciones, etiquetas de películas o música, etiquetas de alimentos y productos (incluidos en diferentes idiomas) y folletos de tiendas.
- Proporcionan actividades que aumentan la conciencia del ritmo del lenguaje, como aplaudir las sílabas de los nombres de los niños u otras palabras familiares.
- Brindan oportunidades para múltiples tipos de lectura/narrar cuentos infantiles o historias con sus propias palabras.
- Mientras les leen a los niños, hacen preguntas sobre lo que puede suceder después, cómo se relaciona el libro con sus propias experiencias, cómo se sienten los personajes de la historia, etc. Animar a los niños a recrear historias usando juegos de rol o títeres.
- Suministran distintas herramientas y materiales de escritura apropiados para la edad en todas las áreas del aula, incluidos lápices delgados y cortos, crayones, marcadores, pizarrones, barras de pegamento, letras magnéticas, pinceles, etc.
- Modelan la escritura adecuada de diferentes maneras, como escribir lo que dicen los niños, etiquetar sus dibujos, escribir preguntas que se le puedan hacer a un visitante o hacer una lista de alimentos.



Estándares para niños de 3 años

Rama 1: LENGUAJE ACADÉMICO Y SOCIAL: HABLAR Y ESCUCHAR

El desarrollo del lenguaje es crucial en los años preescolares para establecer las habilidades fundamentales para el éxito académico y social futuros. Las habilidades lingüísticas incluyen la capacidad de hablar y escuchar.

- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 1.1**
Hablar en oraciones simples para comunicar deseos y necesidades.
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 1.2**
Empezar a comprender y utilizar sustantivos, verbos, preposiciones y pronombres.
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 1.3**
Empezar a hacer y responder preguntas sencillas (por ejemplo, quién, qué, dónde).
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 1.4**
Con indicaciones y apoyo, describir los atributos de personas, lugares, cosas y eventos familiares.
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 1.5**
Con indicaciones y apoyo, usar y hablar sobre vocabulario nuevo a través de textos enriquecidos, proyectos, conversación guiada y juegos.
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 1.6**
Con indicaciones y apoyo, clasificar los objetos en categorías (por ejemplo, formas, alimentos) y comenzar a discutir los puntos en común y las diferencias.
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 1.7**
Con indicaciones y apoyo, explorar los opuestos antónimos) (por ejemplo, feliz/triste, arriba/abajo, grande/pequeño).
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 1.8**
Con indicaciones y apoyo, participar en conversaciones con compañeros y adultos.
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 1.9**
Con indicaciones y apoyo, comenzar a reconocer que hay reglas para la conversación (por ejemplo, escuchar a los demás, mantenerse en el tema, turnarse para hablar).
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 1.10**
Seguir las instrucciones de un paso para completar una tarea o rutina (por ejemplo, "Busca un lugar para sentarte en la alfombra". "Pon la pelota en la canasta").

Rama 2: LECTURA

Al exponer a los niños a una amplia variedad de textos y rodearlos de un entorno rico en contenido impreso, comienzan a desarrollar habilidades de lectura fundamentales. Estas habilidades se dividen en cinco subramas: conceptos de letra impresa, conciencia fonológica, reconocimiento de palabras, recordar información y comprensión.

Subrama: CONCEPTOS DEL MATERIAL IMPRESO

Las habilidades de lectura fundamentales incluyen aprender a sostener y manipular correctamente un libro, comprender que la letra impresa tiene significado y que las ilustraciones/fotografías agregan significado a las historias.

- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 2.1**
Con indicaciones y apoyo, sostener correctamente un libro.
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 2.2**
Con indicaciones y apoyo, participar en actividades que exploren cómo la letra impresa transmite significado y cómo las ilustraciones o fotografías se relacionan con el texto.
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 2.3**
Con indicaciones y apoyo, identificar el material impreso en la vida cotidiana incluidos números, letras del alfabeto, las letras de su nombre y el material impreso de su entorno.
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 2.4**
Con indicaciones y apoyo, reconocer que el material impreso se lee de arriba hacia abajo, de izquierda a derecha y de adelante hacia atrás.
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 2.5**
Explorar la diferencia entre imágenes y palabras.
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 2.6**
Comienza en los estándares de los niños de 4 años.
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 2.7**
Comienza en los estándares de los niños de 4 años.

Subrama: CONCIENCIA FONOLÓGICA

La conciencia fonológica se refiere a la capacidad de un niño para reconocer la forma en que funciona el sonido en las palabras. Esto incluye rimar, identificar partes de palabras como sílabas, segmentar sonidos individuales (también llamados fonemas) y explorar cómo esos sonidos se combinan para formar palabras. Es importante notar que la práctica de la conciencia fonémica es auditiva y no incluye texto ni letras escritas.

- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 2.8**
Con indicaciones y apoyo, explorar sonidos (fonemas) en la lengua hablada.

- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 2.9**
Con indicaciones y apoyo, explorar las palabras que riman en canciones/libros que les resulten conocidos.
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 2.10**
Con indicaciones y apoyo, explorar las sílabas en palabras simples (por ejemplo, aplaudir las sílabas de los nombres de los niños).
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 2.11**
Comienza en los estándares para niños de 4 años.
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 2.12**
Con indicaciones y apoyo, comenzar a identificar los sonidos de las palabras.

Subrama: **RECONOCIMIENTO DE PALABRAS**

El reconocimiento de palabras en preescolar incluye el conocimiento de que las palabras se componen de letras y sonidos.

- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 2.13**
Con indicaciones y apoyo, explorar la idea de que las palabras se componen de letras y sonidos.
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 2.14**
Con indicaciones y apoyo, comenzar a identificar los nombres y sonidos de algunas letras mayúsculas y minúsculas del alfabeto, incluidas las de su propio nombre.
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 2.15**
Reconocer su propio nombre impreso.

Subrama: **RECUPERAR INFORMACIÓN**

Cuando los estudiantes pueden practicar recordando nombres de objetos con los que están familiarizados, pueden comenzar a construir el puente hacia la fluidez.

- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 2.16**
Comienza en los estándares para niños de cuatro años.

Subrama: **COMPRENSIÓN**

La comprensión se refiere a la capacidad de obtener significado del lenguaje escrito y hablado.

- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 2.17**
Con indicaciones y apoyo, escuchar con atención los textos simples.
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 2.18**
Con indicaciones y apoyo, formular y responder preguntas sencillas relacionadas con un texto, medios o información presentada oralmente.

Rama 3: ESCRITURA

La escritura se refiere a cómo los niños representan las palabras habladas con el lenguaje escrito. El desarrollo del control de la motricidad fina en la primera infancia es esencial para la escritura temprana. Las habilidades motoras finas se desarrollan a diferentes ritmos para cada niño. Formar letras legibles es una expectativa emergente para los niños de 4 años. Consulte la rama uno: Motricidad fina dentro de los estándares de educación física para obtener más información.

■ Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 3.1

Con indicaciones y apoyo, comenzar a experimentar con la escritura y representar ideas visualmente (por ejemplo, hacer garabatos, estampar, pegar dibujos en papel).

■ Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 3.2

Comienza en los estándares de los niños de cuatro años.

■ Estándar Artes del Lenguaje Inglés 3 años 3.3

Comienza en los estándares de los niños de cuatro años.

Estándares para niños de 4 años

Rama 1: LENGUAJE ACADÉMICO Y SOCIAL: HABLAR Y ESCUCHAR

El desarrollo del lenguaje es crucial en los años preescolares para establecer las habilidades fundamentales para el éxito académico y social futuros. Las habilidades lingüísticas incluyen la capacidad de hablar y escuchar.

- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 1.1**
Hablar en oraciones de diferentes longitudes para comunicar deseos, necesidades, experiencias, pensamientos y sentimientos.
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 1.2**
Use sustantivos, verbos, preposiciones, pronombres y por adjetivos al hablar con otras personas.
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 1.3**
Empezar a hacer y responder preguntas complejas ejemplo, quién, qué, dónde, cuándo, por qué, cómo).
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 1.4**
Describir atributos de personas, lugares, cosas y feventos familiares.
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 1.5**
Usar y hablar sobre vocabulario nuevo a través de textos enriquecidos, proyectos, conversaciones guiadas y juegos.
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 1.6**
Debatir sobre cómo se pueden clasificar los objetos objetos en categorías (por ejemplo, formas, alimentos) según las similitudes y las diferencias.
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 1.7**
Identificar y nombrar opuestos (antónimos), (por ejemplo, feliz/triste, arriba/abajo, grande/pequeño).
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 1.8**
Participar en conversaciones con compañeros y adultos hablando sobre actividades, historias personales, imágenes, temas y texto.
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 1.9**
Seguir las reglas acordadas para la conversación (por ejemplo, escuchar a los demás, concentrarse en el tema y turnarse para hablar).
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 1.10**
Seguir instrucciones de dos pasos para completar una tarea o rutina (por ejemplo, "Busca tu abrigo y espérame en la puerta". "Es hora de lavarse las manos y sentarse a la mesa para prepararse para el refrigerio").

Rama 2: **LECTURA**

Al exponer a los niños a una amplia variedad de textos y rodearlos de un entorno rico en material impreso, comienzan a desarrollar habilidades fundamentales de lectura. Estas habilidades se dividen en cinco subramas: conceptos de letra impresa, conciencia fonológica, reconocimiento de palabras, recordar información y comprensión.

Subrama: **CONCEPTOS DEL MATERIAL IMPRESO**

Las habilidades de lectura fundamentales incluyen aprender a sostener y manipular correctamente un libro, comprender que la letra impresa tiene significado y que las ilustraciones/fotografías agregan significado a las historias.

- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 2.1**
Sostener correctamente un libro.
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 2.2**
Conversar acerca de que la letra impresa transmite significado y cómo las ilustraciones y las fotografías se relacionan con el texto.
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 2.3**
Identificar la letra impresa en la vida cotidiana, incluidos los números y las letras del alfabeto, las letras de su nombre y el material impreso de su entorno.
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 2.4**
Con indicaciones y apoyo, demostrar que la letra impresa se lee de arriba a abajo, de izquierda a derecha y de adelante hacia atrás.
- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 2.5**
Demostrar que las palabras habladas están representadas en el lenguaje escrito (por ejemplo, señalar palabras escritas mientras recitan una canción infantil conocida o leen una receta juntos durante una actividad de cocina).



■ **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 2.6**

Con indicaciones y apoyo, comenzar a reconocer que las letras se agrupan para formar palabras.

■ **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 2.7**

Con indicaciones y apoyo, conversar sobre el rol y del autor y el ilustrador/fotógrafo al presentar las ideas o información en un texto.

Subrama: **CONCIENCIA FONOLÓGICA**

La conciencia fonológica se refiere a la capacidad de un niño para reconocer las distintas formas en que funcionan los sonidos en las palabras. Esto incluye rimar, identificar partes de palabras como sílabas, segmentar sonidos individuales (también llamados fonemas) y explorar cómo los sonidos audibles se combinan para formar palabras. Es importante señalar que la práctica de la conciencia fonémica es auditiva y no incluye texto ni letras escritas.

■ **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 2.8**

Identificar y discriminar entre sonidos (fonemas) en el lenguaje hablado (por ejemplo) (por ejemplo, señalar una imagen que comience con el mismo sonido que “perro”).

■ **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 2.9**

Reconocer palabras que riman en canciones y libros conocidos (por ejemplo, proporcionar palabras que rimen, mostrar el pulgar hacia arriba si las palabras riman o el pulgar hacia abajo si las palabras no riman).

■ **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 2.10**

Con indicaciones y apoyo, contar las sílabas a medida que se pronuncian las palabras, (por ejemplo, aplaudir, pisar fuerte, saltar, hacer señales con las manos).

■ **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 2.11**

Con indicaciones y apoyo, combinar (unir) y segmentar (separar) palabras de una sílaba en fonemas individuales de forma auditiva (por ejemplo, segmentar: pez = / p // e // z /, combinar: /p // e // z / = pez).

■ **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 2.12**

Empezar a reconocer los sonidos iniciales de las palabras y avanzar hacia el reconocimiento de los sonidos finales de las palabras.

Subrama: RECONOCIMIENTO DE PALABRAS

El reconocimiento de palabras en preescolar incluye el conocimiento de que las palabras se componen de letras y sonidos.

- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 2.13**

Con indicaciones y apoyo, reconocer que las palabras escritas se componen por letras y sonidos.

- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 2.14**

Identificar los nombres y sonidos de algunas letras mayúsculas y minúsculas del alfabeto, incluidas las de su propio nombre.

- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 2.15**

Comenzar a reconocer algunas palabras impresas que se ven con frecuencia, (por ejemplo, su nombre, el nombre de los compañeros de clase, etiquetas en el aula).

Subrama: RECUPERAR INFORMACIÓN

Cuando los estudiantes practican recordando los nombres de los objetos con los que están familiarizados, pueden comenzar a construir un puente hacia la fluidez.

- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 2.16**

Con indicaciones y apoyo, recordar rápidamente los nombres de una serie de objetos o imágenes (por ejemplo, perro, gato, caballo, ratón, pez, mono, león).

Subrama: COMPRENSIÓN

La comprensión se refiere a la capacidad de obtener significado del lenguaje escrito y hablado.

- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 2.17**

Con indicaciones y apoyo, escuchar con atención y volver a narrar textos simples, incluida la secuencia de eventos y personajes, a través de la conversación, el arte, el movimiento o la dramatización.

- **Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 2.18**

Con indicaciones y apoyo, hacer y responder preguntas y hacer conexiones sobre el texto, el medio o la información presentada oralmente.

Rama 3: ESCRITURA

La escritura se refiere a cómo los niños representan las palabras habladas con el lenguaje escrito. El desarrollo del control de la motricidad fina en la primera infancia es esencial para la escritura temprana. Las habilidades motoras finas se desarrollan a diferentes ritmos para cada niño. Formar letras legibles es una expectativa emergente para los niños de 4 años. Consulte la rama uno: Motricidad fina dentro de los estándares de educación física para obtener más información.

■ Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 3.1

Representar ideas visualmente (por ejemplo, hacer garabatos con formas de letras, dibujos simples).

■ Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 3.2

Representar palabras habladas con lenguaje escrito usando trazos y garabatos en forma de letras.

■ Estándar Artes del Lenguaje Inglés 4 años 3.3

Imprimir algunas letras del alfabeto, incluidas las de su nombre.

Alineación vertical para edades de 3 a 5 años

ARTES DEL LENGUAJE INGLÉS (ALI)

Rama 1: LENGUAJE ACADÉMICO Y SOCIAL: HABLAR Y ESCUCHAR

El desarrollo del lenguaje es crucial en los años preescolares para establecer las habilidades fundamentales para el éxito académico y social futuros. Las habilidades lingüísticas incluyen la capacidad de hablar y escuchar.

3 AÑOS	4 AÑOS
ALI 3 años 1.1: Hablar en oraciones simples para comunicar deseos y necesidades.	ALI 4 años 1.1: Hablar en oraciones de diferentes longitudes para comunicar deseos, necesidades, experiencias, pensamientos y sentimientos.
ALI 3 años 1.2: Empezar a comprender y utilizar sustantivos, verbos, preposiciones y pronombres.	ALI 4 años 1.2: Usar sustantivos, verbos, preposiciones, pronombres y adjetivos al hablar con otros.
ALI 3 años 1.3: Empezar a hacer y responder preguntas sencillas (por ejemplo, quién, qué, dónde).	ALI 4 años 1.3: Empezar a hacer y responder preguntas complejas (por ejemplo, quién, qué, dónde, cuándo, por qué, cómo).
ALI 3 años 1.4: Con indicaciones y apoyo, describir los atributos de personas, lugares, cosas y eventos conocidos.	ALI 4 años 1.4: Describir atributos de personas, lugares, cosas y eventos familiares.
ALI 3 años 1.5: Con indicaciones y apoyo, usar y hablar sobre vocabulario nuevo a través de textos enriquecidos, proyectos, conversación guiada y juegos.	ALI 4 años 1.5: Usar y hablar sobre vocabulario nuevo a través de textos enriquecidos, proyectos, conversaciones guiadas y juegos.
ALI 3 años 1.6: Con indicaciones y apoyo, clasificar los objetos en categorías (por ejemplo, formas, alimentos) y comenzar a discutir los puntos en común y las diferencias.	ALI 4 años 1.6: Debatir sobre cómo se pueden clasificar los objetos en categorías (por ejemplo, formas, alimentos) según las similitudes y las diferencias.
ALI 3 años 1.7: Con indicaciones y apoyo, explorar los opuestos (antónimos) (por ejemplo, feliz/triste, arriba/abajo, grande/pequeño).	ALI 4 años 1.7: Identificar y nombrar opuestos (antónimos) (por ejemplo, feliz/triste, arriba/abajo, grande/pequeño).
ALI 3 años 1.8: Con indicaciones y apoyo, participar en conversaciones con compañeros y adultos.	ALI 4 años 1.8: Participar en conversaciones con compañeros y adultos hablando sobre actividades, historias personales, imágenes, temas y textos.
ALI 3 años 1.9: Con indicaciones y apoyo, comenzar a reconocer que existen reglas para la conversación (por ejemplo, escuchar a los demás, permanecer en el tema, turnarse para hablar).	ALI 4 años 1.9: Seguir las reglas acordadas para la conversación (por ejemplo, escuchar a los demás, concentrarse en el tema y turnarse para hablar).

3 AÑOS	4 AÑOS
ALI 3 años 1.10: Seguir las instrucciones de un solo paso para completar una tarea o rutina (por ejemplo, "Busca un lugar para sentarte en la alfombra." "Pon la pelota en la canasta.").	ALI 4 años 1.10: Seguir las instrucciones de dos pasos para completar una tarea o rutina (por ejemplo, "Busca tu abrigo y espérame en la puerta." "Es hora de lavarse las manos y sentarse a la mesa para el refrigerio.").

Rama 2: LECTURA

Al exponer a los niños a una amplia variedad de textos y rodearlos de un entorno rico en material impreso, comienzan a desarrollar habilidades fundamentales de lectura. Estas habilidades se dividen en cinco subramas: conceptos de letra impresa, conciencia fonológica, reconocimiento de palabras, recordar información y comprensión.

Subrama: CONCEPTOS DEL MATERIAL IMPRESO

Las habilidades de lectura fundamentales incluyen aprender a sostener y manipular correctamente un libro, comprender que la letra impresa tiene significado y que las ilustraciones/fotografías agregan significado a las historias.

3 AÑOS	4 AÑOS
ALI 3 años 2.1: Con indicaciones y apoyo, sostener correctamente un libro.	ALI 4 años 2.1: Sostener correctamente un libro.
ALI 3 años 2.2: Con indicaciones y apoyo, participar en actividades que exploren cómo la letra impresa transmite significado y cómo las ilustraciones/fotografías se relacionan con el texto.	ALI 4 años 2.2: Conversar acerca de que la letra impresa transmite significado y cómo las ilustraciones/fotografías se relacionan con el texto.
ALI 3 años 2.3: Con indicaciones y apoyo, identificar las letras impresas en la vida cotidiana, incluidos los números, las letras del alfabeto, las letras de su nombre y el contenido impreso que lo rodea.	ALI 4 años 2.3: Identificar el contenido impreso en la vida cotidiana, incluidos los números, las letras del alfabeto, las letras de su nombre y el contenido impreso que lo rodea.
ALI 3 años 2.4: Con indicaciones y apoyo, reconocer que la letra impresa se lee de arriba hacia abajo, de izquierda a derecha y de adelante hacia atrás.	ALI 4 años 2.4: Con indicaciones y apoyo, demostrar que la letra impresa se lee de arriba a abajo, de izquierda a derecha y de adelante hacia atrás.
ALI 3 años 2.5: Explorar la diferencia entre imágenes y palabras.	ALI 4 años 2.5: Demostrar que las palabras habladas están representadas en el lenguaje escrito (por ejemplo, señalar las palabras escritas mientras recita una canción infantil conocida o leen una receta juntos durante una actividad de cocina).
ALI 3 años 2.6: Comienza en los estándares de los niños de cuatro años.	ALI 4 años 2.6: Con indicaciones y apoyo, comenzar a reconocer que las letras se agrupan para formar palabras.

3 AÑOS	4 AÑOS
ALI 3 años 2.7: Comienza en los estándares de los niños de cuatro años.	ALI 4 años 2.7: Con indicaciones y apoyo, analizar el papel del autor y del ilustrador/fotógrafo al presentar las ideas o la información en un texto.

Subrama: **CONCIENCIA FONOLÓGICA**

La conciencia fonológica se refiere a la capacidad de un niño para reconocer la forma en que funcionan los sonidos en las palabras. Esto incluye rimar, identificar partes de palabras como sílabas, segmentar sonidos individuales (también llamados fonemas) y explorar cómo los sonidos audibles se combinan para formar palabras. Es importante notar que la práctica de la conciencia fonémica es auditiva y no incluye texto ni letras escritas.

3 AÑOS	4 AÑOS
ALI 3 años 2.8: Con indicaciones y apoyo, explorar sonidos (fonemas) en el lenguaje hablado.	ALI 4 años 2.8: Identificar y discriminar entre sonidos (fonemas) en el lenguaje hablado (por ejemplo, señalar una imagen que comience con el mismo sonido que «perro»).
ALI 3 años 2.9: Con indicaciones y apoyo, explorar las palabras que riman en canciones/libros familiares.	ALI 4 años 2.9: Reconocer palabras que riman en canciones/libros conocidos (por ejemplo, proporcionar palabras que riman, mostrar el pulgar hacia arriba si las palabras riman o el pulgar hacia abajo si las palabras no riman).
ALI 3 años 2.10: Con indicaciones y apoyo, explorar las sílabas en palabras simples (por ejemplo, aplaudir las sílabas de los nombres de los niños).	ALI 4 años 2.10: Con indicaciones y apoyo, contar las sílabas a medida que se pronuncian las palabras (por ejemplo, aplaudir, pisar fuerte, saltar, usar señales con las manos).
ALI 3 años 2.11: Comienza en los estándares de los niños de cuatro años.	ALI 4 años 2.11: Con indicaciones y apoyo, combinar (unir) y segmentar (separar) palabras de una sola sílaba en fonemas individuales de manera auditiva (por ejemplo, segmentar: pez = / p // e // z /, unir: / p / / e // z / = pez).
ALI 3 años 2.12: Con indicaciones y apoyo, comenzar a identificar los sonidos iniciales de las palabras.	ALI 4 años 2.12: Comenzar a reconocer los sonidos iniciales de las palabras y avanzar hacia el reconocimiento de los sonidos finales de las palabras.

Subrama: **RECONOCIMIENTO DE PALABRAS**

El reconocimiento de palabras en preescolar incluye el conocimiento de que las palabras se componen de letras y sonidos.

3 AÑOS	4 AÑOS
ALI 3 años 2.13: Con indicaciones y apoyo, explorar que las palabras están formadas por letras y sonidos.	ALI 4 años 2.13: Con indicaciones y apoyo, reconocer que las palabras escritas están formadas por letras y sonidos.
ALI 3 años 2.14: Con indicaciones y apoyo, comenzar a identificar los nombres y sonidos de algunas letras mayúsculas y minúsculas del alfabeto, incluidas las de su propio nombre.	ALI 4 años 2.14: Identificar los nombres y sonidos de algunas letras mayúsculas y minúsculas del alfabeto, incluidas las de su propio nombre.
ALI 3 años 2.15: Reconocer su propio nombre impreso.	ALI 4 años 2.15: Empezar a reconocer algunas palabras impresas que se ven con frecuencia (por ejemplo, su nombre, los nombres de sus compañeros, las etiquetas en el aula).

Subrama: **RECUPERAR INFORMACIÓN**

Cuando los estudiantes practican recordando los nombres de los objetos con los que están familiarizados, pueden comenzar a construir un puente hacia la fluidez.

3 AÑOS	4 AÑOS
ALI 3 años 2.16: Comienza en los estándares de los niños de cuatro años.	ALI 4 años 2.16: Con indicaciones y apoyo, recordar rápidamente los nombres de una serie de objetos o imágenes (por ejemplo, perro, gato, caballo, ratón, pez, mono, león).

Subrama: **COMPRENSIÓN**

La comprensión se refiere a la capacidad de obtener significado del lenguaje escrito y hablado.

3 AÑOS	4 AÑOS
ALI 3 años 2.17: Con indicaciones y apoyo, escuchar con atención los textos simples.	ALI 4 años 2.17: Con indicaciones y apoyo, escuchar con atención y volver a narrar textos simples, incluida la secuencia de eventos y los personajes a través de la conversación, el arte, el movimiento o la dramatización.
ALI 3 años 2.18: Con indicaciones y apoyo, formular y responder preguntas sencillas relacionadas con un texto, medios o información presentada oralmente.	ALI 4 años 2.18: Con indicaciones y apoyo, formular y responder preguntas y establecer conexiones sobre texto, medios o información presentada oralmente.

Rama 3: **ESCRITURA**

La escritura se refiere a cómo los niños representan las palabras habladas con el lenguaje escrito. El desarrollo del control de la motricidad fina en la primera infancia es esencial para la escritura temprana. Las habilidades motoras finas se desarrollan a diferentes ritmos para cada niño. Formar letras legibles es una expectativa emergente para los niños de 4 años. Consulte la rama uno: Motricidad fina dentro de los estándares de educación física para obtener más información.

3 AÑOS	4 AÑOS
ALI 3 años 3.1: Con indicaciones y apoyo, comenzar a experimentar con la escritura y representar ideas visualmente (por ejemplo, garabatos, sellos, pegar dibujos en papel).	ALI 4 años 3.1: Representar ideas visualmente (por ejemplo, hacer garabatos con formas de letras, dibujos simples).
ALI 3 años 3.2: Comienza en los estándares de los niños de cuatro años.	ALI 4 años 3.2: Representar palabras habladas con lenguaje escrito usando trazos y garabatos en forma de letras.
ALI 3 años 3.3: Comienza en los estándares de los niños de cuatro años.	ALI 4 años 3.3: Imprimir algunas letras del alfabeto, incluidas las de su nombre.

BELLAS ARTES (BA)



INTRODUCCIÓN

Los niños usan la creatividad para explorar, descubrir y dar sentido al mundo que los rodea. Como se describe en los Estándares del Estado de Utah, el estudio del teatro, la danza, la música y las artes visuales proporcionan un lugar para que florezca la creatividad. Las bellas artes brindan oportunidades para que los niños exploren realidades, relaciones e ideas que no se pueden aprender o demostrar simplemente con palabras o números.

Aprender bellas artes es valioso para desarrollar la curiosidad y ayudar a los niños a expresar y comunicar sus ideas y experiencias. Además, la integración de las artes en el aula apoya la participación de los niños en el aprendizaje cooperativo y la construcción de conocimiento en todas las áreas de contenido:

- La enseñanza de artes visuales mejora la preparación para la lectura.
- Las experiencias musicales apoyan la comprensión de conceptos matemáticos básicos.
- Participar en bellas artes reduce el estrés de los niños y aumenta su cognición, autoconciencia, autodirección, conciencia social y cultural, independencia, habilidades lingüísticas, desarrollo físico y socioemocional y capacidad para entender el mundo que los rodea.

La colaboración, la creatividad y la conciencia cultural son habilidades y conceptos esenciales que los niños pueden desarrollar y explorar en nuestro entorno global. Nutrir e integrar estas habilidades y conceptos proporciona la base para el éxito educativo de los niños durante toda la vida.

LOS ADULTOS APOYAN EL APRENDIZAJE EN BELLAS ARTES CUANDO ELLOS:

- Fomentan la conversación para ayudar a los niños a expresar sus ideas, emociones y comprensión de diversas formas.
- Obtienen una comprensión de las preferencias, los intereses, los antecedentes y la cultura de los niños para desarrollar la enseñanza y crear un entorno de aprendizaje atractivo.
- Animam a los niños a observar, interpretar y comprender la expresión de los demás.
- Brindan oportunidades para que los niños trabajen en colaboración con otros.
- Apoyan la autoconciencia de los niños brindándoles oportunidades para que muestren, interpreten y analicen sus obras creativas.
- Participan y siguen el ejemplo de los niños en los procesos creativos.
- Reconocen los esfuerzos y la perseverancia de los niños en la expresión artística.

Estándares para niños de 3 años

Rama 1: TEATRO

El teatro brinda oportunidades creativas para que los niños representen una variedad de eventos, personajes o historias al asumir diferentes roles, interactuar con objetos de utilería y participar en interacciones dramáticas. Los niños exploran los roles de manera individual y colaborativa al representar experiencias y observar la expresión dramática de compañeros y maestros.

■ Estándar Bellas Artes 3 años 1.1

Con indicaciones y apoyo, expresar ideas, información y sentimientos a través de los juegos de rol.

■ Estándar Bellas Artes 3 años 1.2

Con indicaciones y apoyo, presta atención a un adulto que cuenta historias o canta canciones infantiles y representa diferentes roles.

■ Estándar Bellas Artes 3 años 1.3

Imita los roles de la vida real o fingidos en el juego.

■ Estándar Bellas Artes 3 años 1.4

Con indicaciones y apoyo, comenzar a trabajar de forma independiente y cooperativa en los juegos de rol.

■ Estándar Bellas Artes 3 años 1.5

Con indicaciones y apoyo, prestar atención y mostrar valoración por la dramatización de los demás (por ejemplo, aplaudir, chocar los cinco, "buen trabajo").

■ Estándar Bellas Artes 3 años 1.6

Con indicaciones y apoyo, participar en una escena o jugar con un principio y un final.



Rama 2: DANZA

La danza les brinda a los niños la oportunidad de usar sus cuerpos para moverse con la música y expresarse a través del movimiento

- **Estándar Bellas Artes 3 años 2.1**

Moverse al ritmo de la música.

- **Estándar Bellas Artes 3 años 2.2**

Mover el cuerpo para expresar sentimientos e ideas.

- **Estándar Bellas Artes 3 años 2.3**

Demostrar autorregulación a través del equilibrio de la motricidad gruesa, la estabilidad y el control en la danza dentro de un espacio definido.

- **Estándar Bellas Artes 3 años 2.4**

Buscar diferentes formas de controlar los movimientos del cuerpo, los brazos y las piernas para desarrollar la coordinación y la movilidad.

- **Estándar Bellas Artes 3 años 2.5**

Con indicaciones y apoyo, comenzar a bailar con otros, respetando los límites del espacio y manteniendo el control corporal.

Rama 3: MÚSICA

La música ofrece a los estudiantes la oportunidad de aprender canciones, crear música, desarrollar la autoexpresión y construir un entendimiento cultural con ellos mismos y con los demás.

- **Estándar Bellas Artes 3 años 3.1**

Con indicaciones y apoyo, participar escuchando y cantando canciones sencillas y juegos con los dedos.

- **Estándar Bellas Artes 3 años 3.2**

Explorar y experimentar con instrumentos musicales.

- **Estándar Bellas Artes 3 años 3.3**

Mostrar conocimiento y aprecio por diferentes tipos de música.

- **Estándar Bellas Artes 3 años 3.4**

Con indicaciones y apoyo, expresar pensamientos, sentimientos y energía a través de la música.

- **Estándar Bellas Artes 3 años 3.5**

Con indicaciones y apoyo, comenzar a explorar canciones populares y juegos con canciones de diversas culturas.

- **Estándar Bellas Artes 3 años 3.6**

Con indicaciones y apoyo, comenzar a identificar sus canciones favoritas.

Rama 4: ARTES VISUALES

Las artes visuales brindan oportunidades sensoriales, expresivas y sociales mediante el uso de diversos medios y materiales para crear dibujos, imágenes o arte en 3D

■ Estándar Bellas Artes 3 años 4.1

Mostrar interés y crear obras de arte utilizando una variedad de herramientas (crayones, rotuladores, tijeras, etc.) y materiales (arcilla, hojas, cartón, etc.).

■ Estándar Bellas Artes 3 años 4.2

Reconocer colores básicos (por ejemplo, rojo, amarillo, azul, naranja, morado y verde).

■ Estándar Bellas Artes 3 años 4.3

Con indicaciones y apoyo, explorar e identificar las características físicas del entorno, incluidos los colores, las texturas y la luz.

■ Estándar Bellas Artes 3 años 4.4

Con indicaciones y apoyo, hablar con sus compañeros o con adultos sobre la obra de arte que crearon.

■ Estándar Bellas Artes 3 años 4.5

Con indicaciones y apoyo, seleccionar objetos de arte para exhibir, incluyendo pinturas, fotos de diseño de bloques, esculturas, etc.

Estándares para niños de 4 años

Rama 1: **TEATRO**

El teatro brinda oportunidades creativas para que los niños representen una variedad de eventos, personajes o historias al asumir diferentes roles, interactuar con objetos de utilería y participar en interacciones dramáticas. Los niños exploran los roles de manera individual y colaborativa al representar experiencias y observar la expresión dramática de compañeros y maestros.

- **Estándar Bellas Artes 4 años 1.1**
Identificar y expresar ideas, información y sentimientos a través del arte dramático (por ejemplo, contando historias y jugando juegos de fantasía).
- **Estándar Bellas Artes 4 años 1.2**
Usar diálogos, acciones y objetos para contar una historia.
- **Estándar Bellas Artes 4 años 1.3**
Asumir los roles de personajes en situaciones de juegos de rol o historias a través de la dramatización, los objetos de utilería y el lenguaje.
- **Estándar Bellas Artes 4 años 1.4**
Con indicaciones y apoyo, trabajar de forma independiente y cooperativa en los juegos de rol.
- **Estándar Bellas Artes 4 años 1.5**
Con indicaciones y apoyo, prestar atención y mostrar aprecio por la dramatización de los demás.
- **Estándar Bellas Artes 4 años 1.6**
Con indicaciones y apoyo, representar una historia con un comienzo, un desarrollo y un final.

Rama 2: DANZA

La danza le brinda a los niños la oportunidad de usar sus cuerpos para moverse con la música y expresarse a través del movimiento.

- **Estándar Bellas Artes 4 años 2.1**
Moverse con diferentes patrones de compás y ritmo en la música.
- **Estándar Bellas Artes 4 años 2.2**
Utilizar el movimiento creativo para demostrar sentimientos, ideas, conceptos y contar historias.
- **Estándar Bellas Artes 4 años 2.3**
Con indicaciones y apoyo, comenzar, detenerse y responder a las señales musicales.
- **Estándar Bellas Artes 4 años 2.4**
Con indicaciones y apoyo, buscar diferentes formas de mover el cuerpo, los brazos y las piernas, y comenzar a mover partes del cuerpo, de a una por vez.
- **Estándar Bellas Artes 4 años 2.5**
Con indicaciones y apoyo, baile para y con otros mientras respetando el espacio y manteniendo el control corporal.

Rama 3: MÚSICA

La música ofrece a los estudiantes la oportunidad de aprender canciones, crear música, desarrollar la autoexpresión y construir un entendimiento cultural con ellos mismos y con los demás.

- **Estándar Bellas Artes 4 años 3.1**
Participar en actividades musicales escuchando, cantando y creando música.
- **Estándar Bellas Artes 4 años 3.2**
Mostrar un reconocimiento cada vez mayor de los diversos componentes de la música en términos de dinámica (alto/bajo), tono (alto/bajo) y duración (largo/corto, rápido/lento).
- **Estándar Bellas Artes 4 años 3.3**
Demostrar elementos de la música rebotando o aplaudiendo al ritmo y conversar acerca de cómo los hace sentir eso.
- **Estándar Bellas Artes 4 años 3.4**
Expresar pensamientos, sentimientos y energía a través de la música.
- **Estándar Bellas Artes 4 años 3.5**
Con indicaciones y apoyo, comenzar a cantar canciones de diversas culturas.
- **Estándar Bellas Artes 4 años 3.6**
Con indicaciones y apoyo, compartir una canción favorita.

Rama 4: ARTES VISUALES

Las artes visuales brindan oportunidades sensoriales, expresivas y sociales mediante el uso de diversos medios y materiales para crear dibujos, imágenes o arte en 3D.

■ Estándar Bellas Artes 4 años 4.1

Crear obras de arte que reflejen experiencias utilizando distintas herramientas (crayones, marcadores, tijeras, etc.) y materiales (arcilla, hojas, cartulina, etc.).

■ Estándar Bellas Artes 4 años 4.2

Reconocer y nombrar colores (por ejemplo, rojo, amarillo, azul, violeta, naranja, verde, negro, blanco, marrón, rosa y gris).

■ Estándar Bellas Artes 4 años 4.3

Explorar, identificar y describir las características físicas del entorno, incluidos los colores, las texturas y la luz.

■ Estándar Bellas Artes 4 años 4.4

Hablar con sus compañeros o con adultos sobre su arte y su proceso creativo.

■ Estándar Bellas Artes 4 años 4.5

Con indicaciones y apoyo, mostrar su agradecimiento seleccionando objetos de arte para exhibir, incluidas pinturas, fotos de diseño de bloques, esculturas, etc., y comenzar a explicar las razones para seleccionar la obra de arte preferida.



Alineación vertical para edades de 3 a 5 años

BELLAS ARTES (BA)

Rama 1: TEATRO

El teatro brinda oportunidades creativas para que los niños representen una variedad de eventos, personajes o historias al asumir diferentes roles, interactuar con objetos de utilería y participar en interacciones dramáticas. Los niños exploran los roles de manera individual y colaborativa al representar experiencias y observar la expresión dramática de sus compañeros y maestros.

3 AÑOS	4 AÑOS
BA 3 años 1.1: Con indicaciones y apoyo, expresar ideas, información y sentimientos a través de los juegos de rol.	BA 4 años 1.1: Identificar y expresar ideas, información y sentimientos a través del arte dramático (por ejemplo, contando historias y jugando a la fantasía).
BA 3 años 1.2: Con indicaciones y apoyo, prestar atención a un adulto que cuenta historias o canta canciones infantiles y representa diferentes roles.	BA 4 años 1.2: Usar diálogos, acciones y objetos para contar una historia.
BA 3 años 1.3: Imitar los roles de la vida real o fingidos en el juego.	BA 4 años 1.3: Asumir los roles de personajes en situaciones de juegos de rol o historias a través de la dramatización, los objetos de utilería y el lenguaje.
BA 3 años 1.4: Con indicaciones y apoyo, comenzar a trabajar de forma independiente y cooperativa en los juegos de rol.	BA 4 años 1.4: Con indicaciones y apoyo, trabajar de forma independiente y cooperativa en el juego de rol.
BA 3 años 1.5: Con indicaciones y apoyo, prestar atención y mostrar aprecio por la dramatización de los demás (por ejemplo, aplaudir, chocar los cinco, "buen trabajo").	BA 4 años 1.5: Con indicaciones y apoyo, prestar atención y mostrar aprecio por la dramatización de los demás.
BA 3 años 1.6: Con indicaciones y apoyo, participar en una escena o jugar con un principio y un final.	BA 4 años 1.6: Con indicaciones y apoyo, representar una historia con un comienzo, un desarrollo y un final.

Rama 2: DANZA

La danza les brinda a los niños la oportunidad de usar sus cuerpos para moverse con la música y expresarse a través del movimiento.

3 AÑOS	4 AÑOS
BA 3 años 2.1: Moverse al ritmo de la música.	BA 4 años 2.1: Moverse con diferentes patrones de compás y ritmo en la música.
BA 3 años 2.2: Mover el cuerpo para expresar sentimientos e ideas.	BA 4 años 2.2: Utilizar el movimiento creativo para demostrar sentimientos, ideas, conceptos y contar historias.
BA 3 años 2.3: Demostrar autorregulación a través del equilibrio de la motricidad gruesa, la estabilidad y el control en la danza dentro de un espacio definido.	BA 4 años 2.3: Con indicaciones y apoyo, comenzar, detenerse y responder a las señales musicales.
BA 3 años 2.4: Buscar diferentes formas de controlar los movimientos del cuerpo, los brazos y las piernas para desarrollar coordinación y movilidad.	BA 4 años 2.4: Con indicaciones y apoyo, buscar diferentes formas de mover el cuerpo, los brazos y las piernas, y comience a mover las partes del cuerpo una a una.
BA 3 años 2.5: Con indicaciones y apoyo, comenzar a bailar con los demás respetando los límites del espacio y manteniendo el control del cuerpo.	BA 4 años 2.5: Con indicaciones y apoyo, bailar para y con los demás respetando el espacio y manteniendo el control del cuerpo.

Rama 3: **MÚSICA**

La música ofrece a los estudiantes la oportunidad de aprender canciones, crear música, desarrollar la autoexpresión y construir un entendimiento cultural con ellos mismos y con los demás.

3 AÑOS	4 AÑOS
BA 3 años 3.1: Con indicaciones y apoyo, participar escuchando y cantando canciones sencillas y juegos con los dedos.	BA 4 años 3.1: Participar en actividades musicales escuchando, cantando y creando música.
BA 3 años 3.2: Explorar y experimentar con instrumentos musicales.	BA 4 años 3.2: Mostrar un reconocimiento cada vez mayor de los diversos componentes de la música en términos de dinámica (alto/bajo), tono (alto/bajo) y duración (largo/corto, rápido/lento).
BA 3 años 3.3: Mostrar conocimiento y valoración de diferentes tipos de música.	BA 4 años 3.3: Demostrar elementos de la música rebotando o aplaudiendo al ritmo y conversar acerca de cómo los hace sentir eso.
BA 3 años 3.4: Con indicaciones y apoyo, expresar pensamientos, sentimientos y energía a través de la música.	BA 4 años 3.4: Expresar pensamientos, sentimientos y energía a través de la música.
BA 3 años 3.5: Con indicaciones y apoyo, comenzar a explorar canciones populares y juegos con canciones de diversas culturas.	BA 4 años 3.5: Con indicaciones y apoyo, comenzar a cantar canciones de diversas culturas.
BA 3 años 3.6: Con indicaciones y apoyo, comenzar a identificar sus canciones favoritas.	BA 4 años 3.6: Con indicaciones y apoyo, compartir una canción favorita.

Rama 4: **ARTES VISUALES**

Las artes visuales brindan oportunidades sensoriales, expresivas y sociales mediante el uso de diversos medios y materiales para crear dibujos, imágenes o arte en 3D.

3 AÑOS	4 AÑOS
BA 3 años 4.1: Mostrar interés y crear obras de arte utilizando una variedad de herramientas (crayones, marcadores, tijeras, etc.) y materiales (arcilla, hojas, cartón, etc.).	BA 4 años 4.1: Crear obras de arte que reflejen experiencias utilizando una variedad de herramientas (crayones, marcadores, tijeras, etc.) y materiales (arcilla, hojas, cartón, etc.).
BA 3 años 4.2: Reconocer colores básicos (por ejemplo, rojo, amarillo, azul, naranja, violeta y verde).	BA 4 años 4.2: Reconocer y nombrar colores (por ejemplo, rojo, amarillo, azul, violeta, naranja, verde, negro, blanco, marrón, rosa y gris).
BA 3 años 4.3: Con indicaciones y apoyo, explorar e identificar las características físicas del entorno, incluidos los colores, las texturas y la luz.	BA 4 años 4.3: Explorar, identificar y describir las características físicas del entorno, incluidos los colores, las texturas y la luz.
BA 3 años 4.4: Con indicaciones y apoyo, hablar con sus compañeros o con adultos sobre la obra de arte que crearon.	BA 4 años 4.4: Hablar con sus compañeros o con adultos sobre su arte y su proceso creativo.
BA 3 años 4.5: Con indicaciones y apoyo, seleccionar objetos de arte para exhibir, incluidas pinturas, fotos de diseño de bloques, esculturas, etc.	BA 4 años 4.5: Con indicaciones y apoyo, mostrar valoración seleccionando objetos de arte para exhibir, incluidas pinturas, fotos de diseño de bloques, esculturas, etc., y comenzar a explicar las razones para seleccionar la obra de arte preferida.



EDUCACIÓN PARA LA SALUD (EPS)



INTRODUCCIÓN

El éxito de los niños pequeños de Utah está fuertemente ligado a su salud. El objetivo de la educación para la salud es ayudar a los educadores de la primera infancia y a las familias a desarrollar niños sanos y responsables, con conocimientos y habilidades que los lleven a tener comportamientos saludables de por vida. La inclusión de prácticas de salud en la educación de un niño contribuye positivamente a su capacidad para aprender, concentrarse y lograr la salud y el bienestar a lo largo de su vida. Los Estándares de Aprendizaje Temprano para Educación para la salud de Utah son una introducción a la salud física, mental, emocional y social.

Los estándares de salud constan de cuatro ramas:

El desarrollo humano se centra en la independencia en el cuidado y la higiene personal. Los niños con experiencia en el establecimiento de hábitos y rutinas para cuidar y proteger sus cuerpos de una manera apropiada para el desarrollo tienden a tener un crecimiento y desarrollo más saludables (Britto et al., 2017).

Los fundamentos de la salud y factores protectores de un yo sano se centran en aprender las características de las relaciones seguras y saludables con compañeros y adultos de confianza (por ejemplo, padre, tutor, familiar, maestro, consejero, clérigo). Los niños con experiencia en la construcción de factores de protección sólidos a través de relaciones recíprocas positivas tienen menos probabilidades de desarrollar enfermedades mentales o trastornos por uso de sustancias (Shonkoff et al., 2012).

La salud mental y emocional se centra en la conciencia y el cuidado de la salud mental y emocional de uno mismo y de los demás. Los niños con experiencia en el uso de estrategias para identificar y manejar sus pensamientos, sentimientos y comportamientos han demostrado ser más hábiles en la autorregulación y el autocontrol (Montroy et al., 2016; Schore, 2015).

La nutrición se centra en comprender la importancia de los alimentos nutricionales para la salud durante toda la vida, incluidas las opciones de alimentos, como la identificación de alimentos más o menos saludables y cómo nutrir adecuadamente el cuerpo. Una nutrición adecuada está relacionada con la preparación para el aprendizaje, el rendimiento académico, la salud emocional, el apoyo al sistema inmunológico y la reducción de la aparición de muchas enfermedades (Britto et al., 2017).

LOS ADULTOS APOYAN EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN PARA LA SALUD CUANDO ELLOS :

- Animar al niño a participar en las rutinas de la hora de dormir, incluido el cepillado de los dientes, etc.
- Proporcionan ejemplos de lo que es y no es un buen amigo.
- Brindan sugerencias para turnarse de manera apropiada.
- Hablan sobre los alimentos en el medioambiente y conversan acerca de alimentos saludables para la merienda.
- Ayudan a los niños a reconocer sus sentimientos y les enseñan formas apropiadas de manejarlos.

Estándares para niños de 3 años

Rama 1: **DESARROLLO HUMANO**

Los estudiantes aprenderán independencia en las habilidades básicas de higiene y comprenderán diferentes tipos de contacto.

■ Estándar Educación para la Salud 3 años 1.1

Participar y desarrollar la higiene y el cuidado personal.

■ Estándar Educación para la Salud 3 años 1.2

Desarrollar conciencia entre formas de contacto apropiado e inapropiado.

Rama 2: **FUNDAMENTOS DE LA SALUD Y FACTORES DE PROTECCIÓN DE UNA PERSONA SALUDABLE**

Los estudiantes aprenderán las características de las relaciones seguras y saludables.

■ Estándar Educación para la Salud 3 años 2.1

Con indicaciones y apoyo, reconocer a los adultos de confianza (por ejemplo, padre, tutor, familiar, maestro, consejero, clérigo) y describir cómo reconocer las características que los hacen confiables y seguros.

■ Estándar Educación para la Salud 3 años 2.2

Identificar y practicar cómo hacer amigos y ser un buen amigo, llamando a sus compañeros por su nombre y participando en juegos paralelos y asociativos.

■ Estándar Educación para la Salud 3 años 2.3

Con indicaciones y apoyo, comenzar a unirse, mantener la interacción e interactuar cooperativamente con los demás al compartir, turnarse, resolver conflictos y reconocer las necesidades de los demás.

■ Estándar Educación para la Salud 3 años 2.4

Con indicaciones y apoyo, prestar atención y demostrar aprecio por las acciones o decisiones de los demás (por ejemplo, felicitar a los demás).

Rama 3: SALUD MENTAL Y EMOCIONAL

Los estudiantes identificarán emociones y reaccionarán apropiadamente a diferentes emociones

- **Estándar Educación para la Salud 3 años 3.1**

Con indicaciones y apoyo, expresar, identificar y etiquetar emociones (por ejemplo, feliz, triste, enojado, asustado) y sensaciones (por ejemplo, sed, hambre, calor, frío, cansancio).

- **Estándar Educación para la Salud 3 años 3.2**

Con indicaciones y apoyo, comenzar a demostrar métodos para calmarse (por ejemplo, respiración profunda, contar hasta diez, atención plena).

- **Estándar Educación para la Salud 3 años 3.3**

Con indicaciones y apoyo, comenzar a desarrollar el autocontrol al regular los propios impulsos y sentimientos, seguir instrucciones simples, esperar turnos, hacer la transición entre actividades y cumplir con las limitaciones.

Rama 4: NUTRICIÓN

Los estudiantes comprenderán por qué la elección de alimentos es importante para la salud.

- **Estándar Educación para la Salud 3 años 4.1**

Comenzar a identificar la diferencia entre opciones de alimentos saludables y menos saludables.

- **Estándar Educación para la Salud 3 años 4.2**

Comenzar a identificar por qué es importante comer alimentos saludables.

- **Estándar Educación para la Salud 3 años 4.3**

Con indicaciones y apoyo, probar nuevos alimentos de una variedad de grupos de alimentos.



Estándares para niños de 4 años

Rama 1: **DESARROLLO HUMANO**

Los estudiantes aprenderán independencia en las habilidades básicas de higiene y comprenderán diferentes tipos de contacto.

■ Estándar Educación para la Salud 4 años 1.1

Demostrar independencia en la higiene y el cuidado personal.

■ Estándar Educación para la Salud 4 años 1.2

Con indicaciones y apoyo, distinguir entre formas de contacto apropiado e inapropiado.

Rama 2: **FUNDAMENTOS DE LA SALUD Y FACTORES DE PROTECCIÓN DE UNA PERSONA SALUDABLE**

Los estudiantes aprenderán las características de las relaciones seguras y saludables.

■ Estándar Educación para la Salud 4 años 2.1

Con indicaciones y apoyo, identifique a adultos de confianza (por ejemplo, padre, tutor, pariente, maestro, consejero, clérigo) y describir cómo reconocer las características que los hacen confiables y seguros.

■ Estándar Educación para la Salud 4 años 2.2

Identificar y practicar cómo hacer amigos y ser un buen amigo desarrollando y usando habilidades de amistad con compañeros y participando en juegos cooperativos.

■ Estándar Educación para la Salud 4 años 2.3

Con indicaciones y apoyo, unirse, invitar e interactuar cooperativamente con otros, compartiendo, tomando turnos, resolviendo conflictos y reconociendo las necesidades de los demás.

■ Estándar Educación para la Salud 4 años 2.4

Con indicaciones y apoyo, prestar atención y demostrar aprecio por las acciones u opciones de los demás (por ejemplo, felicitar a los demás).

Rama 3: SALUD MENTAL Y EMOCIONAL

Los estudiantes identificarán emociones y reaccionarán apropiadamente a diferentes emociones.

■ **Estándar Educación para la Salud 4 años 3.1**

Expresar, identificar y etiquetar emociones propias y de los demás (por ejemplo, feliz, triste, enojado, asustado, frustrado, aburrido) y sensaciones (por ejemplo, sed, hambre, calor, frío, cansancio).

■ **Estándar Educación para la Salud 4 años 3.2**

Con indicaciones y apoyo, comenzar a demostrar métodos para calmarse (por ejemplo, respiración profunda, contar hasta diez, atención plena).

■ **Estándar Educación para la Salud 4 años 3.3**

Con indicaciones y apoyo, desarrollar y practicar el autocontrol regulando los propios impulsos y sentimientos, siguiendo instrucciones simples, esperando turnos, haciendo la transición entre actividades y cumpliendo con las limitaciones.

Rama 4: NUTRICIÓN

Los estudiantes comprenderán por qué la elección de alimentos es importante para la salud.

■ **Estándar Educación para la Salud 4 años 4.1**

Identificar distintos alimentos saludables.

■ **Estándar Educación para la Salud 4 años 4.2**

Identificar por qué es importante comer alimentos saludables y comenzar a clasificarlos en grupos de alimentos.

■ **Estándar Educación para la Salud 4 años 4.3**

Con indicaciones y apoyo, probar nuevos alimentos de una variedad de grupos de alimentos.



Alineación vertical para edades de 3 a 5 años

EDUCACIÓN PARA LA SALUD (EPS)

Rama 1: DESARROLLO HUMANO

Los estudiantes aprenderán independencia en las habilidades básicas de higiene y comprenderán diferentes tipos de contacto.

3 AÑOS	4 AÑOS
EPS 3 años 1.1: Participar y desarrollar la higiene y el cuidado personal.	EPS 4 años 1.1: Mostrar independencia en la higiene y el cuidado personal.
EPS 3 años 1.2: Desarrollar conciencia entre formas de contacto apropiado e inapropiado.	EPS 4 años 1.2: Con indicaciones y apoyo, distinguir entre formas de contacto apropiado e inapropiado.

Rama 2: FUNDAMENTOS DE LA SALUD Y FACTORES DE PROTECCIÓN DE UNA PERSONA SALUDABLE

Los estudiantes aprenderán las características de las relaciones seguras y saludables.

3 AÑOS	4 AÑOS
EPS 3 años 2.1: Con indicaciones y apoyo, reconocer a los adultos de confianza (por ejemplo, padre, tutor, familiar, maestro, consejero, clérigo) y describir cómo reconocer las características que los hacen confiables y seguros.	EPS 4 años 2.1: Con indicaciones y apoyo, identificar a los adultos de confianza (por ejemplo, padre, tutor, pariente, maestro, consejero, clérigo) y describir cómo reconocer las características que los hacen confiables y seguros.
EPS 3 años 2.2: Identificar y practicar cómo hacer amigos y ser un buen amigo llamando a sus compañeros por su nombre y participando en juegos paralelos y asociados.	EPS 4 años 2.2: Identificar y practicar cómo hacer amigos y ser un buen amigo desarrollando y usando habilidades de amistad con compañeros y participando en juegos cooperativos.
EPS 3 años 2.3: Con indicaciones y apoyo, comenzar a unirse, mantener interacciones e interactuar cooperativamente con otros compartiendo, tomando turnos, resolviendo conflictos y reconociendo las necesidades de los demás.	EPS 4 años 2.3: Con indicaciones y apoyo, unirse, invitar e interactuar cooperativamente con otros, compartiendo, tomando turnos, resolviendo conflictos y reconociendo las necesidades de los demás.
EPS 3 años 2.4: Con indicaciones y apoyo, prestar atención y demostrar aprecio por las acciones o decisiones de los demás (por ejemplo, felicitar a los demás).	EPS 4 años 2.4: Con indicaciones y apoyo, prestar atención y demostrar aprecio por las acciones o decisiones de los demás (por ejemplo, felicitar a los demás).

Rama 3: SALUD MENTAL Y EMOCIONAL

Los estudiantes identificarán emociones y reaccionarán apropiadamente a diferentes emociones.

3 AÑOS	4 AÑOS
EPS 3 años 3.1: Con indicaciones y apoyo, expresar, identificar y etiquetar emociones (por ejemplo, feliz, triste, enojado, asustado) y sensaciones (por ejemplo, sed, hambre, calor, frío, cansancio).	EPS 4 años 3.1: Expresar, identificar y etiquetar las emociones propias y de los demás (por ejemplo, feliz, triste, enojado, asustado, frustrado, aburrido) y sentimientos (por ejemplo, sed, hambre, calor, frío, cansancio).
EPS 3 años 3.2: Con indicaciones y apoyo, comenzar a demostrar métodos para calmarse (por ejemplo, respiración profunda, contar hasta diez, atención plena).	EPS 4 años 3.2: Con indicaciones y apoyo, comenzar a demostrar métodos para calmarse (por ejemplo, respiración profunda, contar hasta diez, atención plena).
EPS 3 años 3.3: Con indicaciones y apoyo, comenzar a desarrollar el autocontrol regulando los propios impulsos y sentimientos, siguiendo instrucciones sencillas, esperando turnos, haciendo la transición entre actividades y cumpliendo con las limitaciones.	EPS 4 años 3.3: Con indicaciones y apoyo, desarrollar y practicar el autocontrol regulando los propios impulsos y sentimientos, siguiendo instrucciones simples, esperando turnos, pasando de una actividad a otra y cumpliendo con las limitaciones.

Stand 4: NUTRICIÓN

Los estudiantes comprenderán por qué la elección de alimentos es importante para la salud.

3 AÑOS	4 AÑOS
EPS 3 años 4.1: Comenzar a identificar la diferencia entre opciones de alimentos saludables y menos saludables.	EPS 4 años 4.1: Identificar distintos alimentos saludables.
EPS 3 años 4.2: Comenzar a identificar por qué es importante comer alimentos saludables.	EPS 4 años 4.2: Identificar por qué es importante comer alimentos saludables y comenzar a clasificarlos en grupos de alimentos.
EPS 3 años 4.3: Con indicaciones y apoyo, probar nuevos alimentos de una variedad de grupos de alimentos.	EPS 4 años 4.3: Con indicaciones y apoyo, probar nuevos alimentos de una variedad de grupos de alimentos.

PRÁCTICAS DE APRENDIZAJE PERMANENTE (PAP)

INTRODUCCIÓN

Las prácticas de aprendizaje permanente son clave para el éxito de los estudiantes e incluyen habilidades para fomentar las interacciones sociales y académicas de los niños, así como para apoyar el deseo del niño de aprender. Los Enfoques del Aprendizaje incluyen los conceptos de curiosidad, participación, interés en el aprendizaje, independencia, flexibilidad, perseverancia, imaginación y resolución de problemas. El desarrollo social incluye la autoconciencia, la regulación y el reconocimiento de las emociones, la capacidad de respuesta emocional y la capacidad de interactuar con los demás de manera eficaz en entornos sociales. Estas habilidades fundamentales son esenciales para el éxito del aprendizaje. La primera infancia es un período de tiempo sensible en el que se adquieren estas habilidades de aprendizaje para toda la vida (National Scientific Council on the Developing Child, 2007).

“Existe abundante evidencia de que cuando los distritos y las escuelas se comprometen explícita y significativamente a enfocarse en el desarrollo integral de los estudiantes como una parte central de su crecimiento académico, el éxito académico y el bienestar de los estudiantes aumentan poderosamente juntos” (Comisión Nacional de Asuntos Sociales, Desarrollo emocional y académico, 2019). Cuando los niños participan activamente a través del juego, la exploración y la indagación, se apoyan las necesidades sociales, emocionales, físicas y académicas del niño como ser integral.

El aprendizaje ocurre naturalmente a través del juego y tiene muchos beneficios para que los niños mejoren su desarrollo general. El juego promueve el aprendizaje con alegría, lo que fomenta la autorregulación, el lenguaje, las competencias cognitivas y sociales, así como el conocimiento del contenido en todas las disciplinas, y es esencial para todos los niños, desde el nacimiento hasta los 8 años (Yogman, et al. (2018). Todos los niños pequeños necesitan oportunidades diarias constantes para jugar, tanto en el interior como en el exterior. En todas sus formas, incluido el juego físico, el juego con objetos, el juego simbólico o de roles, el juego de construcción y los juegos con reglas, el juego apoya el aprendizaje de los niños (Asociación Nacional para la Educación de Niños Pequeños [NAEYC] 2020).

La promoción de enfoques fundamentales para el aprendizaje y la interacción social saludable prepara la arquitectura y el desarrollo del cerebro. Estas habilidades proporcionan una base para un aprendizaje óptimo.

Los Estándares de Aprendizaje Temprano apoyan las aspiraciones de la Junta de Educación del Estado de Utah para la Práctica de Aprendizaje Permanente identificadas en el documento Utah’s Portrait of a Graduate (2019) (Retrato de un Graduado de Utah). En los Estándares de Aprendizaje Temprano, se abordan dos áreas de Prácticas de Aprendizaje Permanente: Enfoques del Aprendizaje e interacción y desarrollo social.

Los Enfoques del Aprendizaje describen los procesos subyacentes involucrados en el aprendizaje efectivo durante la primera infancia (Vitiello y Greenfield, 2017) y durante toda la vida (McCoy et al., 2019). Participar en oportunidades de aprendizaje que desafían a los niños a avanzar en sus conocimientos y habilidades promueve la motivación y la perseverancia en el aprendizaje. A medida que los niños tienen la oportunidad de participar y explorar con alegría, desarrollan un amor por el aprendizaje de por vida (Hyson, 2008). A medida que los niños crecen, desarrollan estrategias cada vez más organizadas y complejas para atraer y centrar la atención en las experiencias de aprendizaje, procesar información, regular la conducta y coordinar estos procesos para construir nuevos conocimientos (National Research Council, 2000).

Los Estándares de los Enfoques del Aprendizaje brindan oportunidades para que los niños desarrollen iniciativa y perseverancia, creatividad y curiosidad, y estrategias efectivas para la autorregulación.

Los Estándares de Interacción Social y Desarrollo son esenciales para el éxito del aprendizaje de los niños. Ho y Funk (2018) identifican investigaciones que sugieren que los niños con habilidades socioemocionales saludables “tienden a ser más felices, muestran una mayor motivación para aprender, tienen una actitud más positiva hacia la escuela, participan con más entusiasmo en las actividades de clase y demuestran un mayor rendimiento académico que otros compañeros no tan sanos mentalmente”. Para muchos niños, el preescolar puede ser su primera experiencia en un entorno social estructurado no familiar. Están comenzando a adquirir esas habilidades que les permitirán tomar conciencia de sí mismos, reconocer y regular las emociones, construir relaciones, desarrollar la participación social y practicar la resolución de conflictos. Aunque muchas de estas habilidades se aprenderán y perfeccionarán al interactuar con sus compañeros, los niños se benefician de la orientación que reciben de adultos expertos y comprensivos para desarrollar un sentido de pertenencia.



LOS ADULTOS APOYAN EL APRENDIZAJE PERMANENTE CUANDO:

- Fomentan el equilibrio y estilos de vida saludables.
- Enseñan estrategias para desarrollar el pensamiento crítico y la resolución de problemas.
- Ayudan a los niños a desarrollar habilidades cívicas para ser responsables, sensatos y serviciales.
- Crean un entorno de aprendizaje que inspira una sensación de asombro, disfrute, curiosidad y creatividad.
- Reconocen y respetan las diferencias en los contextos culturales relacionados con la forma en que los niños juegan y dan sentido a sus experiencias. Proporcionan materiales que son culturalmente relevantes y que incluyen a los niños que integran la comunidad de aprendizaje.
- Utilizan actividades y preguntas abiertas para brindar oportunidades para que los niños tomen decisiones, fomenten la reflexión y resuelvan problemas.
- Brindan oportunidades y materiales diarios para juegos abiertos dirigidos por niños.
- Utilizan estrategias adecuadas de observación, evaluación y documentación para identificar el conocimiento y el interés previos para planificar intencionalmente las experiencias de investigación.
- Reconocen los procesos y el esfuerzo que los niños usan cuando se involucran en el aprendizaje o experimentan el éxito.
- Interactúan con los niños individualmente de forma regular.
- Obtienen una comprensión de las preferencias, los intereses, los antecedentes y la cultura de los niños.
- Incluyen oportunidades a lo largo del día para brindar retroalimentación positiva, afirmativa y de apoyo a los niños.
- Proporcionan enseñanza directa sobre las habilidades apropiadas de interacción social.
- Diseñan actividades que requieran interacción social.
- Demuestran técnicas de resolución de problemas en las relaciones.
- Reconocen, respetan y validan la expresión de los niños de todas las emociones como oportunidades de enseñanza.

Estándares para niños de 3 años

PRÁCTICAS DE APRENDIZAJE PERMANENTE: ENFOQUES DEL APRENDIZAJE

En los enfoques de los estándares de aprendizaje, los niños desarrollan la autorregulación y el funcionamiento ejecutivo, la participación en el aprendizaje (iniciativa y perseverancia) y la creatividad y la curiosidad.

Rama 1: **AUTORREGULACIÓN Y FUNCIONAMIENTO EJECUTIVO**

La autorregulación, que es la capacidad de regular el propio comportamiento al relacionarse con los demás y en el entorno de aprendizaje, es una tarea clave del desarrollo de los años preescolares. El funcionamiento ejecutivo incluye las habilidades de aprendizaje esenciales de concentración de la atención, memoria de trabajo, procesamiento de información y reflexión.

■ **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 3 años 1.1**

Con indicaciones y apoyo, comenzar a desarrollar la capacidad de autorregular comportamientos externos (por ejemplo, durante la música y el movimiento, los estudiantes aprenderán cómo poner su cuerpo en movimiento y cómo detenerse, cómo notar cuando están cansados o necesitan estar activos).

■ **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 3 años 1.2**

Con indicaciones y apoyo, comienzan a desarrollar la capacidad de centrar la atención en los componentes clave de un objeto o tarea (*ing Focus-atención*, por ejemplo, seguir la secuencia de una historia o una conversación).

■ **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 3 años 1.3**

Con indicaciones y apoyo, comenzar a desarrollar estrategias para conectar y recordar información (*Memoria de trabajo y procesamiento de información*, por ejemplo, revisar las imágenes en el cronograma diario para ver qué actividad viene antes del recreo).

■ **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 3 años 1.4**

Con indicaciones y apoyo, comenzar a desarrollar la capacidad de reconocer y mostrar conciencia de los procesos de pensamiento (*Reflexión*, por ejemplo, el niño explica que hizo una respiración profunda para ayudarse a calmarse).

Rama 2: PARTICIPACIÓN EN EL APRENDIZAJE (INICIATIVA Y PERSEVERANCIA)

La participación en el aprendizaje es la forma en que los niños continúan desarrollando la capacidad de explorar y participar activamente en el entorno de aprendizaje. Esta participación implica apoyar al niño mientras desarrolla la exploración y el descubrimiento autodirigidos y orientados a objetivos.

Subrama: INICIATIVA

La iniciativa implica que los niños desarrollen continuamente las habilidades para participar en el aprendizaje, la planificación y la implementación de estrategias para lograr sus objetivos.

- **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 3 años 2.1**

Con indicaciones y apoyo, comenzar a expresar un plan simple e identificar los pasos para realizar una tarea o mantener el juego (por ejemplo, los niños dibujan o describen lo que quieren hacer durante el juego).

- **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 3 años 2.2**

Con indicaciones y apoyo, desarrollar una capacidad cada vez mayor para explorar el entorno inmediato a través de la observación, la experimentación o haciendo preguntas simples (por ejemplo, notar, explorar y hablar sobre cómo las plantas en el patio de recreo cambian con las estaciones).

- **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 3 años 2.3**

Con indicaciones y apoyo, desarrollar una capacidad cada vez mayor para conectar nueva información o experiencias con conocimientos previos (por ejemplo, hacer conexiones sobre similitudes entre las experiencias del hogar y el aula).

Subrama: PERSEVERANCIA

La perseverancia describe la capacidad del niño para concentrarse en participar con materiales y actividades de aprendizaje durante períodos de tiempo cada vez mayores. Los maestros apoyan a los niños a medida que aprenden que cometer errores y probar diferentes estrategias es parte del proceso de aprendizaje. Los maestros apoyan la perseverancia mientras ayudan a los niños a reconocer su capacidad para completar tareas desafiantes o difíciles.

- **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 3 años 2.4**

Con indicaciones y apoyo, desarrollar una capacidad cada vez mayor y disposición para participar en una tarea seleccionada por él mismo a través de desafíos o dificultades (por ejemplo, el niño continúa trabajando en un rompecabezas apropiado para su edad, incluso cuando tiene dificultades para manipular las piezas).

- **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 3 años 2.5**

Con indicaciones y apoyo, desarrollar la capacidad de mantener la participación en el aprendizaje activo, actividades para grupos pequeños y grandes, trabajando solo o cooperativamente.

Rama 3: CREATIVIDAD Y CURIOSIDAD

La rama de creatividad y curiosidad se enfoca en apoyar la curiosidad y la creatividad natural de los niños mientras exploran y aprenden sobre el mundo que los rodea. Los adultos animan a los niños a desarrollar la flexibilidad y la originalidad al utilizar materiales y actividades para investigar sus entornos inmediatos.

■ Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 3 años 3.1

Con indicaciones y apoyo, descubrir respuestas y soluciones a preguntas para ampliar sus conocimientos y habilidades.

■ Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 3 años 3.2

Con indicaciones y apoyo, comenzar a participar en estrategias para la resolución de problemas (por ejemplo, identificar causa y efecto y los primeros pasos necesarios para resolver un problema).

■ Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 3 años 3.3

Con indicaciones y apoyo, explorar diversas formas de usar materiales durante el juego y la exploración (por ejemplo, un bloque se puede usar como teléfono en el juego de rol).

■ Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 3 años 3.4

Con indicaciones y apoyo, mostrar flexibilidad al abordar tareas abiertas (por ejemplo, estar dispuesto a experimentar y arriesgarse a probar una nueva idea o enfoque).

PRÁCTICAS DE APRENDIZAJE PERMANENTE: INTERACCIÓN Y DESARROLLO SOCIAL

El desarrollo social incluye la autoconciencia, la regulación y el reconocimiento de las emociones, la capacidad de respuesta emocional y la capacidad de interactuar con los demás de manera eficaz en entornos sociales.

Rama 4: **CONCIENCIA DE SÍ MISMO**

Los niños identifican sus características personales y fomentan la confianza en sí mismos al abordar las tareas.

■ **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 3 años 4.1**

Demostrar conciencia de identidad, incluida información personal, características, preferencias y habilidades (por ejemplo, nombre, edad, padre/cuidador, miembros de la familia, género, atributos físicos, preferencias).

■ **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 3 años 4.2**

Participar en actividades organizadas o autoseleccionadas explorando materiales de aprendizaje, incluidos equipos para interiores y exteriores (por ejemplo, elección independiente de actividades).

■ **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 3 años 4.3**

Comenzar a demostrar conciencia de los límites personales (por ejemplo, moverse cuando se le pida que le dé espacio personal a otro niño).

■ **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 3 años 4.4**

Comunicar deseos y necesidades con acciones o palabras.

■ **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 3 años 4.5**

Comenzar a contribuir y enorgullecerse de la comunidad del aula (por ejemplo, participar en trabajos en el aula).



Rama 5: EMOCIONES

Los niños identifican y regulan sus emociones, manejan el estrés, muestran autodisciplina y reconocen las experiencias emocionales de los demás. Las emociones están incluidas en los Estándares de Educación para la Salud y son imperativas para las Prácticas de Aprendizaje Permanente. Los Estándares de Salud Emocional que se encuentran en la Rama 3 de Educación para la Salud se incorporan a continuación.

- **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 3 años 5.1**

En entornos familiares, separarse del padre o cuidador y volver a reunirse con una angustia mínima (por ejemplo, un niño se separa de un cuidador sin llorar).

- **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 3 años 5.2**

Reconocer que se experimentan diferentes sentimientos a lo largo del día.

- **Estándar de Prácticas para la Salud 3 años 3.1**

Con indicaciones y apoyo, expresar, identificar y etiquetar emociones (por ejemplo, feliz, triste, enojado, asustado) y sensaciones (por ejemplo, sed, hambre, calor frío, cansancio).

- **Estándar de Prácticas para la Salud 3 años 3.2**

Con indicaciones y apoyo, comenzar a mostrar métodos para calmarse (por ejemplo, respiración profunda, contar hasta diez, atención plena).

- **Estándar de Prácticas para la Salud 3 años 3.3**

Con indicaciones y apoyo, comenzar a desarrollar el autocontrol al regular los propios impulsos y sentimientos seguir instrucciones simples, esperar turnos, hacer la transición entre actividades y cumplir con las limitaciones.

Rama 6: RELACIONES

Los niños desarrollan relaciones a través de la comunicación y la participación social. Los niños comienzan a aprender a cooperar y resolver conflictos con sus compañeros y adultos.

Subrama: COMUNICACIÓN

La comunicación comienza con la conciencia de los demás, el aprendizaje de las señales sociales y la construcción de relaciones. Las relaciones saludables están incluidas en los Estándares de Educación para la Salud y son imperativas para las Prácticas de Aprendizaje Permanente. Los Estándares de Relaciones que se encuentran en la Rama 2 de Educación para la Salud se incorporan a continuación.

■ Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 3 años 6.1

Con indicaciones y apoyo, comenzar a responder de manera apropiada al tono de voz, expresiones faciales y gestos de compañeros y adultos.

■ Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 3 años 6.2

Con indicaciones y apoyo, comenzar a participar en conversaciones con compañeros o adultos.

■ Estándar de Prácticas para la Salud 3 años 2.2

Identificar y practicar cómo hacer amigos y ser un buen amigo llamando a sus compañeros por su nombre y participando en juegos paralelos.

Subrama: **PARTICIPACIÓN SOCIAL**

Los niños desarrollan habilidades sociales apropiadas a medida que aprenden a negociar amistades, participar en juegos e interactuar cooperativamente. Las relaciones saludables están incluidas en los Estándares de Educación para la Salud y son imperativas para las Prácticas de Aprendizaje Permanente. Los Estándares de Relaciones que se encuentran en la Rama 2 de Educación para la Salud se incorporan a continuación.

- **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 3 años 6.3**

Con indicaciones y apoyo, mostrar interés en sus compañeros con gestos no verbales positivos (por ejemplo, un niño sonrío o se acerca a otro niño).

- **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 3 años 6.4**

Con indicaciones y apoyo, mostrar conciencia y respeto por el espacio de los demás.

- **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 3 años 6.5**

Con indicaciones y apoyo, comenzar a jugar con otros mientras mantiene el autocontrol.

- **Estándar de Prácticas para la Salud 3 años 2.3**

Con indicaciones y apoyo, comenzar a unirse, mantener interacciones e interactuar cooperativamente con otros compartiendo, tomando turnos, resolviendo conflictos y reconociendo las necesidades de los demás.

- **Estándar de Prácticas para la Salud 3 años 2.4**

Con indicaciones y apoyo, prestar atención y demostrar aprecio por las acciones o decisiones de los demás (por ejemplo, felicitar a los demás).

Subrama: **RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS / SOLUCIÓN DE PROBLEMAS**

Los niños comenzarán a reconocer que existen problemas y aprenderán a resolver conflictos simples utilizando habilidades de comunicación y resolución de problemas.

- **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 3 años 6.6**

Desarrollar conciencia sobre la comunicación o las acciones adecuadas cuando surgen problemas sociales para identificar el problema y explorar soluciones básicas (por ejemplo, cómo llamar la atención de alguien de manera adecuada, cómo expresar la frustración de manera apropiada, cómo buscar la ayuda de un adulto).

Estándares para niños de 4 años

PRÁCTICAS DE APRENDIZAJE PERMANENTE: ENFOQUES DEL APRENDIZAJE

En los enfoques de los estándares de aprendizaje, los niños desarrollan la autorregulación y el funcionamiento ejecutivo, la participación en el aprendizaje (iniciativa y perseverancia) y la creatividad y la curiosidad.

Rama 1: **AUTORREGULACIÓN Y FUNCIONAMIENTO EJECUTIVO**

La autorregulación, que es la capacidad de regular el propio comportamiento al relacionarse con los demás y en el entorno de aprendizaje, es una tarea clave del desarrollo de los años preescolares. El funcionamiento ejecutivo incluye las habilidades de aprendizaje esenciales de concentración de la atención, memoria de trabajo, procesamiento de información y reflexión.

■ Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 4 años 1.1

Con indicaciones y apoyo, mostrar una capacidad cada vez mayor para autorregular comportamientos externos (por ejemplo, seguir instrucciones simples, esperar turnos y hacer la transición entre actividades).

■ Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 4 años 1.2

Con indicaciones y apoyo, mostrar una capacidad cada vez mayor para centrar la atención en componentes clave y significativos de un objeto o tarea (la atención enfocada, por ejemplo, ordenar y clasificar objetos en categorías y proporcionar respuestas sobre el tema).

■ Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 4 años 1.3

Con indicaciones y apoyo, desarrollar estrategias cada vez más efectivas para conectar y recordar información (la memoria de trabajo y el procesamiento de la información, por ejemplo, usar el diálogo interno, contarles a otros los eventos del día).

■ Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 4 años 1.4

Con indicaciones y apoyo, desarrollar la capacidad de reconocer y mostrar conciencia de los procesos de pensamiento (Reflexión, por ejemplo, el niño explica qué estrategias se utilizan para construir con bloques).

Rama 2: PARTICIPACIÓN EN EL APRENDIZAJE (INICIATIVA Y PERSEVERANCIA)

La participación en el aprendizaje es la forma en que los niños continúan desarrollando la capacidad de explorar y participar activamente en el entorno de aprendizaje. Esta participación implica apoyar al niño mientras desarrolla la exploración y el descubrimiento autodirigidos y orientados a objetivos.

Subrama: INICIATIVA

La iniciativa implica que los niños desarrollen continuamente las habilidades para participar en el aprendizaje, la planificación y la implementación de estrategias para lograr sus objetivos.

- **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 4 años 2.1**

Con indicaciones y apoyo, planificar los múltiples pasos necesarios e identificar estrategias a utilizar para lograr una meta o guiar el juego.

- **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 4 años 2.2**

Mostrar una capacidad cada vez mayor para investigar su entorno inmediato mediante el uso de distintas herramientas, preguntas y estrategias para comprender mejor sus intereses y experiencias (por ejemplo, descubrir por qué las lombrices salen a la superficie cuando llueve).

- **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 4 años 2.3**

Desarrollar una capacidad cada vez mayor para conectar nueva información o experiencias con conocimientos previos a través de interacciones con maestros, compañeros y el entorno (por ejemplo, ayudar a crear las reglas del aula utilizando la experiencia previa con reglas del aula o el hogar).

Subrama: PERSEVERANCIA

La perseverancia describe la capacidad del niño para concentrarse en participar con materiales y actividades de aprendizaje durante períodos de tiempo cada vez mayores. Los maestros apoyan a los niños a medida que aprenden que cometer errores y probar diferentes estrategias es parte del proceso de aprendizaje. Los maestros apoyan la perseverancia mientras ayudan a los niños a reconocer su capacidad para completar tareas desafiantes o difíciles.

- **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 4 años 2.4**

Desarrollar una capacidad y voluntad cada vez mayores para continuar con una tarea a través de desafíos o dificultades (por ejemplo, continuar construyendo en el área de bloques incluso si el niño tiene dificultades para encontrar una pieza que necesita).

- **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 4 años 2.5**

Desarrollar la capacidad de mantener la participación en el aprendizaje activo, realizando actividades para grupos grandes y pequeños, trabajando solo o cooperativamente.

Rama 3: CREATIVIDAD Y CURIOSIDAD

La rama de creatividad y curiosidad se enfoca en apoyar la curiosidad y la creatividad natural de los niños mientras exploran y aprenden sobre el mundo que los rodea. Los adultos animan a los niños a desarrollar la flexibilidad y la originalidad al utilizar materiales y actividades para investigar sus entornos inmediatos.

■ **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 4 años 3.1**

Hacer y responder preguntas para encontrar información adicional sobre materiales, desafíos y actividades que experimentan en su entorno inmediato para ampliar sus conocimientos y habilidades.

■ **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 4 años 3.2**

Con indicaciones y apoyo, mostrar una capacidad cada vez mayor para participar en distintas estrategias de resolución de problemas (por ejemplo, reconocer causa y efecto, usar prueba y error, hacer predicciones e identificar pasos para la resolución de problemas).

■ **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 4 años 3.3**

Explorar y utilizar materiales durante el juego y la exploración de formas nuevas y diferentes (por ejemplo, una caja de cartón se convierte en una nave espacial, un coche de carreras o una cueva).

■ **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 4 años 3.4**

Mostrar flexibilidad al abordar las tareas abiertas (por ejemplo, estar dispuesto a experimentar y arriesgarse a probar una nueva idea o enfoque).



PRÁCTICAS DE APRENDIZAJE PERMANENTE: INTERACCIÓN Y DESARROLLO SOCIAL

El desarrollo social incluye la autoconciencia, la regulación y el reconocimiento de las emociones, la capacidad de respuesta emocional y la capacidad de interactuar con los demás de manera eficaz en entornos sociales.

Rama 4: CONCIENCIA DE SÍ MISMO

Los niños identifican sus características personales y fomentan la confianza en sí mismos al abordar las tareas.

■ **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 4 años 4.1**

Demostrar conciencia de identidad, incluida información personal, características, preferencias y habilidades (por ejemplo, nombre, edad, padre/cuidador, miembros de la familia, género, atributos físicos, preferencias), y participar en discusiones respetuosas sobre similitudes y diferencias con otros.

■ **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 4 años 4.2**

Participar en actividades organizadas o autoseleccionadas explorando materiales de aprendizaje, incluido equipos para exteriores (por ejemplo, un niño elige pintura o marcadores para las obras de arte).

■ **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 4 años 4.3**

Comenzar a mantener los límites personales mientras participa en movimiento o actividades diarias en el aula.

■ **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 4 años 4.4**

Comunicar deseos y necesidades, incluidos pensamientos y sentimientos, con acciones o palabras.

■ **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 4 años 4.5**

Comenzar a contribuir y enorgullecerse de la comunidad del aula (por ejemplo, ofrecerse como voluntario para ayudar a otros).

Rama 5: EMOCIONES

Los niños identifican y regulan sus emociones, manejan el estrés, muestran autodisciplina y reconocen las experiencias emocionales de los demás. Las emociones están incluidas en los Estándares de Educación para la Salud y son imperativas para las Prácticas de Aprendizaje Permanente. Los Estándares de Salud Emocional que se encuentran en la Rama 3 de Educación para la Salud se incorporan a continuación.

- **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 4 años 5.1**
Separarse de los padres o cuidadores y volver a reunirse sin estrés.
- **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 4 años 5.2**
Reconocer que los sentimientos pueden cambiar y que se experimentan diferentes sentimientos a lo largo del día.
- **Estándar Educación para la Salud 4 años 3.1**
Expresar, identificar y etiquetar emociones propias y de los demás (por ejemplo, feliz, triste, enojado, asustado, frustrado, aburrido) y sensaciones (por ejemplo, sed, hambre, calor, frío, cansancio).
- **Estándar Educación para la Salud 4 años 3.2**
Con indicaciones y apoyo, comenzar a demostrar métodos para calmarse (por ejemplo, respiración profunda, contar hasta diez, atención plena).
- **Estándar Educación para la Salud 4 años 3.3**
Con indicaciones y apoyo, desarrollar y practicar el autocontrol regulando los propios impulsos y sentimientos, siguiendo instrucciones simples, esperando turnos, haciendo la transición entre actividades y cumpliendo con las limitaciones.



Rama 6: RELACIONES

Los niños desarrollan relaciones a través de la comunicación y la participación social. Los niños comienzan a aprender a cooperar y a resolver conflictos con sus compañeros y adultos.

Subrama: COMUNICACIÓN

La comunicación comienza con la conciencia de los demás, el aprendizaje de las señales sociales y la construcción de relaciones. Las relaciones saludables están incluidas en los Estándares de Educación para la Salud y son imperativas para las Prácticas de Aprendizaje Permanente. Los Estándares de Relaciones que se encuentran en la Rama 2 de Educación para la Salud se incorporan a continuación.

■ Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 4 años 6.1

Con indicaciones y apoyo, responder apropiadamente al tono de voz, las expresiones faciales y los gestos de compañeros y adultos.

■ Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 4 años 6.2

Con indicaciones y apoyo, comunicarse con los demás atendiendo y respondiendo a compañeros y adultos individualmente o en grupo (por ejemplo, turnarse en la conversación).

■ Estándar Educación para la Salud 4 años 2.2

Identificar y practicar cómo hacer amigos y ser un buen amigo desarrollando y usando habilidades de amistad con compañeros y participando en juegos cooperativos.

Subrama: PARTICIPACIÓN SOCIAL

Los niños desarrollan habilidades sociales apropiadas a medida que aprenden a negociar amistades, participar en juegos e interactuar cooperativamente. Las relaciones saludables están incluidas en los Estándares de Educación para la Salud y son imperativas para las Prácticas de Aprendizaje Permanente. Los Estándares de Relaciones que se encuentran en la Rama 2 de Educación para la Salud se incorporan a continuación.

- **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 4 años 6.3**

Muestre interés en sus compañeros llamando su atención de formas apropiadas (por ejemplo, llamar a un niño por su nombre o darle una palmada en el hombro).

- **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 4 años 6.4**

Mantener la conciencia el y respetar espacio personal de los demás.

- **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 4 años 6.5**

Comenzar a mantener el autocontrol durante el juego con otros.

- **Estándar Educación para la Salud 4 años 2.3**

Con indicaciones y apoyo, unirse, invitar e interactuar cooperativamente con otros, compartiendo, tomando turnos, resolviendo conflictos y reconociendo las necesidades de los demás.

- **Estándar Educación para la Salud 4 años 2.4**

Con indicaciones y apoyo, prestar atención y demostrar aprecio por las acciones o decisiones de los demás (por ejemplo, felicitar a los demás).

Subrama: RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS / SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

Los niños comenzarán a reconocer que existen problemas y aprenderán a resolver conflictos simples utilizando habilidades de comunicación y resolución de problemas.

- **Estándar de Prácticas de Aprendizaje Permanente 4 años 6.6**

Utilizar la comunicación o las acciones adecuadas cuando surjan problemas sociales para identificar el problema y explorar soluciones básicas (por ejemplo, cómo llamar la atención de alguien de manera adecuada, cómo expresar la frustración de manera apropiada, cómo buscar la ayuda de un adulto).

Alineación vertical para edades de 3 a 5 años

APRENDIZAJE PERMANENTE (PAP)

PRÁCTICAS DE APRENDIZAJE PERMANENTE: ENFOQUES DEL APRENDIZAJE

En los enfoques de los estándares de aprendizaje, los niños desarrollan la autorregulación y el funcionamiento ejecutivo, la participación en el aprendizaje (iniciativa y perseverancia) y la creatividad y la curiosidad.

Rama 1: **AUTORREGULACIÓN Y FUNCIONAMIENTO EJECUTIVO**

La autorregulación, que es la capacidad de regular el propio comportamiento al relacionarse con los demás y en el entorno de aprendizaje, es una tarea clave del desarrollo de los años preescolares. El funcionamiento ejecutivo incluye las habilidades de aprendizaje esenciales de concentración de la atención, memoria de trabajo, procesamiento de información y reflexión.

3 AÑOS	4 AÑOS
PAP 3 años 1.1: Con indicaciones y apoyo, comenzar a desarrollar la capacidad de autorregular comportamientos externos (por ejemplo, durante la música y el movimiento, los estudiantes aprenderán cómo poner su cuerpo en movimiento y cómo detenerse, cómo notar cuando están cansados o necesitan estar activos).	PAP 4 años 1.1: Con indicaciones y apoyo, mostrar una capacidad cada vez mayor para autorregular comportamientos externos (por ejemplo, seguir instrucciones simples, esperar turnos y hacer la transición entre actividades).
PAP 3 años 1.2: Con indicaciones y apoyo, comenzar a desarrollar la capacidad de centrar la atención en componentes clave de un objeto o tarea (la atención enfocada, por ejemplo, seguir la secuencia de una historia o una conversación).	PAP 4 años 1.2: Con indicaciones y apoyo, mostrar una capacidad cada vez mayor para enfocar la atención en componentes clave y significativos de un objeto o tarea (la atención enfocada, por ejemplo, ordenar y clasificar objetos en categorías y proporcionar respuestas sobre el tema).
PAP 3 años 1.3: Con indicaciones y apoyo, comenzar a desarrollar estrategias para conectar y recordar información (la memoria de trabajo y el procesamiento de información, por ejemplo, revisar las imágenes en el cronograma diario para ver qué actividad viene antes del recreo).	PAP 4 años 1.3: Con indicaciones y apoyo, desarrollar estrategias cada vez más efectivas para conectar y recordar información (la memoria de trabajo y el procesamiento de la información, por ejemplo, hablar con uno mismo, contarles a otros los eventos del día).

3 AÑOS	4 AÑOS
<p>PAP 4 años 1.4: Con indicaciones y apoyo comenzar a desarrollar la capacidad de reconocer y mostrar conciencia de los procesos de pensamiento (Reflexión, por ejemplo, el niño explica que respiró hondo para ayudarse a calmarse).</p>	<p>PAP 4 años 1.4: Con indicaciones y apoyo, desarrollar la capacidad de reconocer y mostrar conciencia de los procesos de pensamiento (Reflexión, por ejemplo, el niño explica qué estrategias se utilizan para construir en bloques).</p>

Rama 2: PARTICIPACIÓN EN EL APRENDIZAJE (INICIATIVA Y PERSEVERANCIA)

La participación en el aprendizaje es la forma en que los niños continúan desarrollando la capacidad de explorar y participar activamente en el entorno de aprendizaje. Esta participación implica apoyar al niño mientras desarrolla la exploración y el descubrimiento autodirigidos y orientados a objetivos.

Subrama: INICIATIVA

La iniciativa implica que los niños desarrollen continuamente las habilidades para participar en el aprendizaje, la planificación y la implementación de estrategias para lograr sus objetivos.

3 AÑOS	4 AÑOS
PAP 3 años 2.1: Con indicaciones y apoyo, comenzar a expresar un plan simple e identificar los pasos para realizar una tarea o mantener el juego (por ejemplo, los niños dibujan o describen lo que quieren hacer durante el juego).	PAP 4 años 2.1: Con indicaciones y apoyo, planificar los múltiples pasos necesarios e identificar estrategias a utilizar para lograr una meta o para guiar el juego.
PAP 3 años 2.2: Con indicaciones y apoyo, desarrollar una capacidad cada vez mayor para explorar el entorno inmediato a través de la observación, la experimentación o haciendo preguntas simples (por ejemplo, observa, explora y habla sobre cómo las plantas en el patio de recreo cambian con las estaciones).	PAP 4 años 2.2: Demostrar una capacidad cada vez mayor para investigar su entorno inmediato mediante el uso de diversas herramientas, preguntas y estrategias para comprender mejor sus intereses y experiencias (por ejemplo, descubrir por qué las lombrices salen a la superficie cuando llueve).
PAP 3 años 2.3: Con indicaciones y apoyo, desarrollar una capacidad cada vez mayor para conectar nueva información o experiencias con conocimientos previos (por ejemplo, establecer conexiones sobre similitudes entre las experiencias del hogar y el aula).	PAP 4 años 2.3: Desarrollar una capacidad cada vez mayor para conectar nueva información o experiencias con conocimientos previos a través de interacciones con maestros, compañeros y el entorno (por ejemplo, ayudar a desarrollar las reglas del aula utilizando la experiencia previa con las reglas en el aula o en el hogar).

Subrama: **PERSEVERANCIA**

La perseverancia describe la capacidad del niño para concentrarse en participar con materiales y actividades de aprendizaje durante períodos de tiempo cada vez mayores. Los adultos apoyan a los niños mientras aprenden que cometer errores y probar diferentes estrategias es parte del proceso de aprendizaje. Los adultos apoyan la perseverancia mientras ayudan a los niños a reconocer su capacidad para completar tareas desafiantes o difíciles.

3 AÑOS	4 AÑOS
<p>PAP 3 años 2.4: Con indicaciones y apoyo, desarrollar una capacidad y una disposición cada vez mayores para participar en una tarea que él mismo seleccione a través de desafíos o dificultades (por ejemplo, el niño continúa trabajando en un rompecabezas apropiado para su edad, incluso cuando experimenta dificultades para manipular las piezas).</p>	<p>PAP 4 años 2.4: Desarrollar una capacidad y una disposición cada vez mayores para continuar con una tarea a través de desafíos o dificultades (por ejemplo, el niño continúa construyendo en el área de bloques incluso cuando tiene dificultades para encontrar una pieza que necesita).</p>
<p>PAP 3 años 2.5: Con indicaciones y apoyo, desarrollar la capacidad de mantener la participación en actividades de aprendizaje activo para grupos pequeños y grandes, trabajando solo o cooperativamente.</p>	<p>PAP 4 años 2.5: Desarrollar la capacidad de mantener la participación en actividades de aprendizaje activo para grupos pequeños y grandes, trabajando solo o en forma cooperativa.</p>

Rama 3: CREATIVIDAD Y CURIOSIDAD

La rama de creatividad y curiosidad se enfoca en apoyar la curiosidad y la creatividad natural de los niños mientras exploran y aprenden sobre el mundo que los rodea. Los adultos animan a los niños a desarrollar la flexibilidad y la originalidad al utilizar materiales y actividades para investigar sus entornos inmediatos.

3 AÑOS	4 AÑOS
PAP 3 años 3.1: Con indicaciones y apoyo, descubrir respuestas y soluciones a preguntas para ampliar conocimientos y habilidades.	PAP 4 años 3.1: Hacer y responder preguntas para buscar información adicional sobre materiales, desafíos y actividades que experimentan en su entorno inmediato para ampliar sus conocimientos y habilidades.
PAP 3 años 3.2: Con indicaciones y apoyo, comenzar a participar en estrategias de resolución de problemas (por ejemplo, identificar la causa y el efecto y los primeros pasos necesarios para resolver un problema).	PAP 4 años 3.2: Con indicaciones y apoyo, mostrar una capacidad cada vez mayor para participar en una variedad de estrategias de resolución de problemas (por ejemplo, reconocer causa y efecto, utilizar prueba y error, hacer predicciones e identificar pasos para la resolución de problemas).
PAP 3 años 3.3: Con indicaciones y apoyo, explorar una variedad de formas de usar los materiales durante el juego y la exploración (por ejemplo, un bloque se puede usar como teléfono en un juego de rol).	PAP 4 años 3.3: Explorar y utilizar materiales durante el juego y la exploración de formas nuevas y diferentes (por ejemplo, una caja de cartón se convierte en una nave espacial, un coche de carreras o una cueva).
PAP 3 años 3.4: Con indicaciones y apoyo, mostrar flexibilidad al abordar tareas abiertas (por ejemplo, estar dispuesto a experimentar y arriesgarse a probar una nueva idea o enfoque).	PAP 4 años 3.4: Mostrar flexibilidad al abordar las tareas abiertas (por ejemplo, estar dispuesto a experimentar y arriesgarse a probar una nueva idea o enfoque).

PRÁCTICAS DE APRENDIZAJE PERMANENTE: INTERACCIÓN Y DESARROLLO SOCIAL

El desarrollo social incluye la autoconciencia, la regulación y el reconocimiento de las emociones, la capacidad de respuesta emocional y la capacidad de interactuar con los demás de manera eficaz en entornos sociales.

Rama 4: CONCIENCIA DE SÍ MISMO

Los niños identifican sus características personales y fomentan la confianza en sí mismos a medida que abordan las tareas con eficacia.

3 AÑOS	4 AÑOS
PAP 3 años 4.1: Demostrar conciencia de identidad, incluida información personal, características, preferencias y habilidades (por ejemplo, nombre, edad, padre/cuidador, miembros de la familia, género, atributos físicos, preferencias).	PAP 4 años 4.1: Demostrar conciencia de identidad, incluida información personal, características, preferencias y habilidades (por ejemplo, nombre, edad, padre/cuidador, miembros de la familia, género, atributos físicos, preferencias), y participar en discusiones respetuosas sobre similitudes y diferencias con otros.
PAP 3 años 4.2: Participe en actividades autoseleccionadas u organizadas explorando materiales de aprendizaje, incluidos equipos para interiores y exteriores (por ejemplo, elección independiente de actividades).	PAP 4 años 4.2: Participar en actividades autoseleccionadas u organizadas explorando materiales de aprendizaje, incluido el equipo para exteriores (por ejemplo, un niño elige pintura o marcadores para las obras de arte).
PAP 3 años 4.3: Comenzar a demostrar conciencia de los límites personales (por ejemplo, moverse cuando se le pida que le dé espacio personal a otro niño).	PAP 4 años 4.3: Comenzar a mantener sus límites personales mientras participa en actividades de movimiento o en el aula.
PAP 3 años 4.4: Comunicar deseos y necesidades con acciones o palabras.	PAP 4 años 4.4: Comunicar deseos y necesidades, incluidos pensamientos y sentimientos, con acciones o palabras.
PAP 3 años 4.5: Comenzar a contribuir y enorgullecerse de la comunidad del aula (por ejemplo, participar en trabajos en el aula).	PAP 4 años 4.5: Comenzar a contribuir y enorgullecerse de la comunidad del aula (por ejemplo, ofrecerse como voluntario para ayudar a otros).

Rama 5: EMOCIONES

Los niños identifican y regulan sus emociones, manejan el estrés, muestran autodisciplina y reconocen las experiencias emocionales de los demás. Las emociones están incluidas en los Estándares de Educación para la Salud y son imperativas para las Prácticas de Aprendizaje Permanente. Los Estándares de Salud Emocional que se encuentran en la Rama 3 de Educación para la Salud se incorporan a continuación.

3 AÑOS	4 AÑOS
PAP 3 años 5.1: En entornos familiares, separarse del padre o cuidador y volver a reunirse con una angustia mínima (por ejemplo, un niño se separa de un cuidador sin llorar).	PAP 4 años 5.1: Separarse de los padres o cuidadores y volver a reunirse sin estrés.
PAP 3 años 5.2: Reconocer que se experimentan diferentes sentimientos a lo largo del día.	PAP 4 años 5.2: Reconocer que los sentimientos pueden cambiar y que se experimentan diferentes sentimientos a lo largo del día.
EPS 3 años 3.1: Con indicaciones y apoyo, expresar, identificar y etiquetar emociones (por ejemplo, feliz, triste, enojado, asustado) y sensaciones (por ejemplo, sed, hambre, calor, frío, cansancio).	EPS 4 años 3.1: Expresar, identificar y etiquetar las emociones propias y de los demás (por ejemplo, feliz, triste, enojado, asustado, frustrado, aburrido) y sentimientos (por ejemplo, sed, hambre, calor, frío, cansancio).
EPS 3 años 3.2: Con indicaciones y apoyo, comenzar a demostrar métodos para calmarse (por ejemplo, respiración profunda, contar hasta diez, atención plena).	EPS 4 años 3.2: Con indicaciones y apoyo, comenzar a demostrar métodos para calmarse (por ejemplo, respiración profunda, contar hasta diez, atención plena).
EPS 3 años 3.3: Con indicaciones y apoyo, comenzar a desarrollar el autocontrol regulando los propios impulsos y sentimientos, siguiendo instrucciones sencillas, esperando turnos, haciendo la transición entre actividades y cumpliendo con las limitaciones.	EPS 4 años 3.3: Con indicaciones y apoyo, desarrollar y practicar el autocontrol regulando los propios impulsos y sentimientos, siguiendo instrucciones simples, esperando turnos, pasando de una actividad a otra y cumpliendo con las limitaciones.

Rama 6: RELACIONES

Los niños desarrollan relaciones a través de la comunicación y la participación social. Los niños comienzan a aprender a cooperar y resolver conflictos con sus compañeros y adultos.

Subrama: COMUNICACIÓN

La comunicación comienza con la conciencia de los demás, el aprendizaje de las señales sociales y la construcción de relaciones. Las relaciones saludables están incluidas en los Estándares de Salud y son imperativas para las Prácticas de Aprendizaje Permanente. Los estándares de relación que se encuentran en el capítulo 2 de Educación para la salud se incorporan a continuación.

3 AÑOS	4 AÑOS
PAP 3 años 6.1: Con indicaciones y apoyo, comenzar a responder apropiadamente al tono de voz, expresiones faciales y gestos de compañeros y adultos.	PAP 4 años 6.1: Con indicaciones y apoyo, responder apropiadamente al tono de voz, expresiones faciales y gestos de compañeros y adultos.
PAP 3 años 6.2: Con indicaciones y apoyo, comenzar a participar en conversaciones de ida y vuelta con compañeros o adultos.	PAP 4 años 6.2: Con indicaciones y apoyo, comunicarse con los demás prestando atención y respondiendo a sus compañeros y adultos individualmente o en grupo (por ejemplo, turnándose para conversar).
EPS 3 años 2.2: Identificar y practicar cómo hacer amigos y ser un buen amigo llamando a sus compañeros por su nombre y participando en juegos paralelos.	EPS 4 años 2.2: Identificar y practicar cómo hacer amigos y ser un buen amigo desarrollando y usando habilidades de amistad con compañeros y participando en juegos cooperativos.



© iStock

Subrama: **PARTICIPACIÓN SOCIAL**

Los niños desarrollan habilidades sociales apropiadas a medida que aprenden a negociar amistades, participar en juegos e interactuar cooperativamente. Las relaciones saludables están incluidas en los Estándares de Educación para la Salud y son imperativas para las Prácticas de Aprendizaje Permanente. Los Estándares de Relaciones que se encuentran en la Rama 2 de Educación para la Salud se incorporan a continuación.

3 AÑOS	4 AÑOS
PAP 3 años 6.3: Con indicaciones y apoyo, mostrar interés en sus compañeros con gestos no verbales positivos (por ejemplo, un niño le sonreirá o se acercará a otro niño).	PAP 4 años 6.3: Mostrar interés en sus compañeros llamando su atención de manera apropiada (por ejemplo, llamar a un niño por su nombre o darle una palmada en el hombro).
PAP 3 años 6.4: Con indicaciones y apoyo, mostrar conciencia y respetar el espacio personal de los demás.	PAP 4 años 6.4: Mantener la conciencia y respetar el espacio personal de los demás.
PAP 3 años 6.5: Con indicaciones y apoyo, comenzar a jugar con los demás mientras mantiene el autocontrol.	PAP 4 años 6.5: Comenzar a mantener el autocontrol durante el juego con otros.
EPS 3 años 2.3: Con indicaciones y apoyo, comenzar a unirse, mantener interacciones e interactuar cooperativamente con otros compartiendo, tomando turnos, resolviendo conflictos y reconociendo las necesidades de los demás.	EPS 4 años 2.3: Con indicaciones y apoyo, unirse, invitar e interactuar cooperativamente con otros, compartiendo, tomando turnos, resolviendo conflictos y reconociendo las necesidades de los demás.
EPS 3 años 2.4: Con indicaciones y apoyo, prestar atención y demostrar aprecio por las acciones u opciones de los demás (por ejemplo, felicitar a los demás).	EPS 4 años 2.4: Con indicaciones y apoyo, prestar atención y demostrar aprecio por las acciones u opciones de los demás (por ejemplo, felicitar a los demás).

Subrama: **RESOLUCIÓN DE CONFLICTOS / SOLUCIÓN DE PROBLEMAS**

Los niños comenzarán a reconocer que existen problemas y aprenderán a resolver conflictos simples utilizando habilidades de comunicación y resolución de problemas.

3 AÑOS	4 AÑOS
PAP 3 años 6.6: Desarrollar conciencia de la comunicación o las acciones apropiadas cuando surjan problemas sociales para identificar el problema y explorar soluciones básicas (por ejemplo, cómo llamar la atención de alguien de manera apropiada, cómo expresar la frustración de manera apropiada, cómo buscar la ayuda de un adulto).	PAP 4 años 6.6: Utilizar la comunicación o las acciones adecuadas cuando surjan problemas sociales para identificar el problema y explorar soluciones básicas (por ejemplo, cómo llamar la atención de alguien de manera apropiada, cómo expresar la frustración de manera apropiada, cómo buscar la ayuda de un adulto).

MATEMÁTICAS (MAT)



INTRODUCCIÓN

Las matemáticas son una forma de pensar sobre patrones, relaciones y buscar múltiples soluciones a problemas. El conocimiento de los niños sobre los conceptos matemáticos y el lenguaje se utiliza en todos los ámbitos del aprendizaje.

Los niños aprenden mejor las matemáticas cuando sus intereses naturales y su curiosidad se nutren a través de la enseñanza intencional. Los entornos de aprendizaje de calidad deben centrarse en experiencias prácticas reales durante el juego y la interacción con otros para incorporar experiencias matemáticas bien diseñadas. Los niños en edad preescolar deben experimentar entornos ricos en lenguaje que les ayuden a conectar conceptos matemáticos, habilidades de resolución de problemas y de razonamiento con conocimientos previos.

LOS ADULTOS APOYAN EL APRENDIZAJE EN MATEMÁTICAS CUANDO ELLOS:

- Les dan a los niños el tiempo adecuado para explorar y experimentar con material manipulativo antes de comenzar la enseñanza planificada por el maestro.
- Diseñan experiencias en las que los niños exploran y experimentan su entorno para identificar relaciones espaciales, por ejemplo: "¿Cuántos niños caben dentro del castillo en el área exterior?"
- Modelan y fomentan el lenguaje matemático correcto a lo largo del día.
- Utilizan lenguaje matemático para ampliar la comprensión de los niños dentro del contexto de sus experiencias, por ejemplo: "¿Quieres medio vaso de leche o un vaso lleno de leche?" o "¿Quieres más uvas o menos de las que tengo?"
- Exploran la suma y la resta, y comparan objetos usando atributos medibles (largo, ancho o tamaño) en el contexto del juego en el aula o actividades guiadas por el maestro.
- Integran experiencias matemáticas, incluidas historias, cánticos y canciones para reforzar conceptos matemáticos como "Cinco ranitas manchadas", "Cinco patitos" y "Los tres cabritos Gruff".
- Proporcionan distintos tipos de materiales manipulativos en los centros de matemáticas.
- Integran las matemáticas a lo largo del día (por ejemplo, contar bocadillos, identificar formas, ordenar objetos por longitud o tamaño).
- Diseñan experiencias hogareñas para incorporar habilidades matemáticas (por ejemplo, contar los pasos desde la cama hasta la puerta, contar sillas, buscar formas en muebles, buscar patrones en el mantel).
- Utilizan diversas herramientas para incorporar conceptos matemáticos (por ejemplo, nivel freático, caja de arena, plastilina, bloques).

Estándares para niños de 3 años

Rama 1: **CONTEO Y CARDINALIDAD**

El conteo y la cardinalidad incluyen la capacidad de identificar números por nombre, contar en secuencia, usar correspondencia uno a uno y describir cantidades de objetos contados.

■ **Estándar de Matemáticas 3 años 1.1**

Contar hasta diez de uno en uno.

■ **Estándar de Matemáticas 3 años.1.2**

Reconocer que los números tienen una secuencia conocida (por ejemplo, "1, 2, 3, 4, 5. ¿Qué viene después?").

■ **Estándar de Matemáticas 3 años 1.3**

Empezar a reconocer la diferencia entre letras y números.

■ **Estándar de Matemáticas 3 años 1.4**

Empezar a nombrar los números escritos del 0 al 5.

■ **Estándar de Matemáticas 3 años 1.5**

Comenzar a desarrollar una comprensión de la relación entre algunos números y cantidades mediante el uso de correspondencia uno a uno.

■ **Estándar de Matemáticas 3 años 1.6**

Empezar a señalar y contar hasta cinco objetos.

■ **Estándar de Matemáticas 3 años 1.7**

Comenzar a responder a la pregunta "¿Cuántos?".

Rama 2: OPERACIONES Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO

Las operaciones y el pensamiento algebraico involucran la identificación y experimentación de patrones simples, la comprensión de la suma como la idea de juntar y sumar, y la comprensión de la resta como la idea de separar y quitar.

- **Estándar de Matemáticas 3 años 2.1**

Comienza en el estándar de 4 años.

- **Estándar de Matemáticas 3 años 2.2**

Comienza en el estándar de 4 años.

- **Estándar de Matemáticas 3 años 2.3**

Comienza en el estándar de 4 años.

- **Estándar de Matemáticas 3 años 2.4**

Comienza en el estándar de 4 años.

- **Estándar de Matemáticas 3 años.2.5**

Identificar patrones simples en el entorno y comenzar a duplicar y extender patrones simples (por ejemplo, ababab).

Rama 3: MEDICIÓN Y DATOS

La medición y los datos implican la capacidad de describir y comparar atributos medibles de objetos, clasificar objetos y contar el número de objetos en cada categoría.

- **Estándar de Matemáticas 3 años 3.1**

Identificar y describir atributos medibles (por ejemplo, grande, pequeño, alto, bajo).

- **Estándar de Matemáticas 3 años 3.2**

Comienza en el estándar de 4 años.

- **Estándar de Matemáticas 3 años 3.3**

Clasificar y ordenar objetos en categorías dadas, incluyendo color, tamaño, forma, etc.

- **Estándar de Matemáticas 3 años 3.4**

Con indicaciones y apoyo, comparar la cantidad de objetos en cada categoría para identificar qué grupos contienen más o menos, o son iguales.

Rama 4: GEOMETRÍA

La geometría implica la capacidad de identificar, describir, comparar y crear formas.

■ Estándar de Matemáticas 3 años 4.1

Unir, señalar y comenzar a identificar formas básicas por su nombre.

■ Estándar de Matemáticas 3 años 4.2

Comienza en el estándar de 4 años.

■ Estándar de Matemáticas 3 años 4.3

Comienza en el estándar de 4 años.

■ Estándar de Matemáticas 3 años 4.4

Con indicaciones y apoyo, comenzar a identificar atributos de formas bidimensionales básicas (por ejemplo, un rectángulo tiene dos lados largos y dos lados cortos).

■ Estándar de Matemáticas 3 años 4.5

Explorar formas usando una variedad de medios (por ejemplo, bloques, pegamentos, plastilina/arcilla, materiales de arte).

■ Estándar de Matemáticas 3 años 4.6

Explorar la combinación de formas básicas para representar un objeto (por ejemplo, usar un cuadrado y un triángulo para hacer una casa).

Estándares para niños de 4 años

Rama 1: **CONTEO Y CARDINALIDAD**

El conteo y la cardinalidad incluyen la capacidad de identificar por nombre, contar en secuencia, usar correspondencia uno a uno y describir cantidades de objetos contados.

- **Estándar de Matemáticas 4 años 1.1**
Contar hasta 20 de uno en uno.
- **Estándar de Matemáticas 4 años 1.2**
En la secuencia del 1 al 10, identificar los números que vienen antes o después de otro.
- **Estándar de Matemáticas 4 años 1.3**
Contar una cantidad de objetos del 0 al 10 y comenzar a asociarlos con un número escrito.
- **Estándar de Matemáticas 4 años 1.4**
Nombrar los números escritos del 0 al 10.
- **Estándar de Matemáticas 4 años 1.5**
Usar correspondencia uno a uno al contar objetos hasta diez.
- **Estándar de Matemáticas 4 años 1.6**
Al contar objetos hasta diez, comprender que el último número contado en un conjunto indica cuántos.
- **Estándar de Matemáticas 4 años 1.7**
Contar dos conjuntos de objetos hasta 10 y determinar cuál tiene más.

Rama 2: OPERACIONES Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO

Las operaciones y el pensamiento algebraico involucran la identificación y juntar y sumar, y la comprensión de la resta como la idea de separar y quitar.

■ **Estándar de Matemáticas 4 años 2.1**

Comprender y representar la suma hasta cinco (sumar o juntar) y la resta (quitar o separar) con objetos concretos, con los dedos, movimiento y dibujos sencillos.

■ **Estándar de Matemáticas 4 años 2.2**

Con indicaciones y apoyo, resolver problemas verbales de suma y resta creados por el maestro usando hasta cinco objetos concretos para representar el problema (por ejemplo, "Tráeme tres bloques, ahora tráeme dos más. ¿Cuántos bloques tenemos?").

■ **Estándar de Matemáticas 4 años 2.3**

Separar los números menores o iguales a cinco usando objetos con diferentes atributos (por ejemplo, 5 se pueden dividir en conjuntos de 2 azules y 3 amarillos o 1 cuadrado y 4 círculos).

■ **Estándar de Matemáticas 4 años 2.4**

Usar objetos concretos para hacer sumas de 5 usando cantidades del 0 al 5. (Por ejemplo, 0 y 5 forman un conjunto de 5, 2 y 3 forman un conjunto de 5.)

■ **Estándar de Matemáticas 4 años 2.5**

Duplicar, extender y crear patrones simples (por ejemplo, ababab).

Rama 3: MEDICIÓN Y DATOS

La medición y los datos implican la capacidad de describir y comparar atributos medibles de objetos, clasificar objetos y contar el número de objetos en cada categoría.

■ **Estándar de Matemáticas 4 años 3.1**

Describir objetos usando vocabulario específico para atributos medibles (por ejemplo, longitud [largo/corto], peso [pesado/liviano], tamaño [grande/pequeño] y distancia [cerca/lejos]).

■ **Estándar de Matemáticas 4 años 3.2**

Comparar directamente dos objetos usando atributos medibles (por ejemplo, longitud [más largo/más corto], peso [más pesado/más liviano] y tamaño [más grande/más pequeño]).

■ **Estándar de Matemáticas 4 años 3.3**

Clasificar/ordenar objetos en categorías dadas (por ejemplo, color, tamaño, forma) por atributos específicos.

■ **Estándar de Matemáticas 4 años 3.4**

Comparar la cantidad de objetos en cada categoría para identificar qué grupos contienen más o menos, o son iguales.

Rama 4: GEOMETRÍA

La geometría implica la capacidad de identificar, describir, comparar y crear formas.

■ Estándar de Matemáticas 4 años 4.1

Describir objetos en el entorno usando nombres de formas e identificar las posiciones relativas de estos objetos usando términos como arriba, abajo, al lado, delante, detrás y al lado.

■ Estándar de Matemáticas 4 años 4.2

Identificar y nombrar formas básicas sin importar su tamaño u orientación (la forma en que se gira o se voltea el objeto).

■ Estándar de Matemáticas 4 años 4.3

Empezar a explorar que las formas pueden ser bidimensionales (planas) o tridimensionales (sólidas).

■ Estándar de Matemáticas 4 años 4.4

Describir atributos de formas bidimensionales básicas, incluido el tamaño, el número de lados, el número de esquinas, etc.

■ Estándar de Matemáticas 4 años 4.5

Crear formas básicas usando una variedad de medios (por ejemplo, bloques, pegatinas, plastilina/arcilla, materiales de arte).

■ Estándar de Matemáticas 4 años 4.6

Explorar la combinación de formas básicas para crear nuevas formas (por ejemplo, dos triángulos forman un rombo).

Alineación vertical para edades de 3 a 5 años

MATEMÁTICAS (MAT)

Rama 1: CONTEO Y CARDINALIDAD

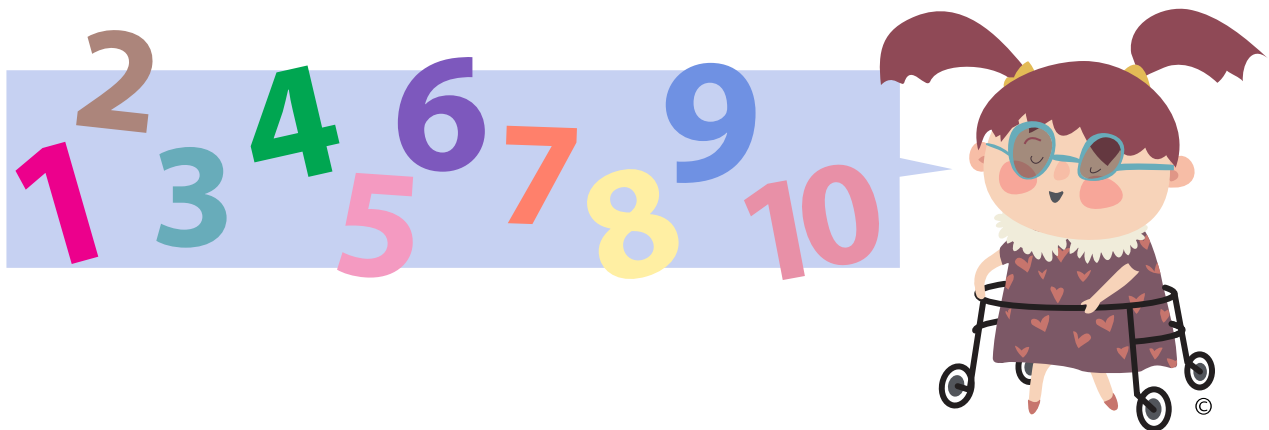
El conteo y la cardinalidad incluyen la capacidad de identificar números por nombre, contar en secuencia, usar correspondencia uno a uno y describir cantidades de objetos contados.

3 AÑOS	4 AÑOS
MAT 3 años 1.1: Contar hasta diez de uno en uno.	MAT 4 años 1.1: Contar hasta 20 de uno en uno.
MAT 3 años 1.2: Reconocer que los números tienen una secuencia conocida (por ejemplo, "1, 2, 3, 4, 5. ¿Qué viene después?").	MAT 4 años 1.2: En la secuencia del 1 al 10, identificar los números que vienen antes o después de otro.
MAT 3 años 1.3: Empezar a reconocer la diferencia entre letras y números.	MAT 4 años 1.3: Contar una cantidad de objetos del 0 al 10 y comenzar a asociarlos con un número escrito.
MAT 3 años 1.4: Empezar a nombrar los números escritos del 0 al 5.	MAT 4 años 1.4: Nombrar los números escritos del 0 al 10.
MAT 3 años 1.5: Comenzar a desarrollar una comprensión de la relación entre algunos números y cantidades mediante el uso de correspondencia uno a uno.	MAT 4 años 1.5: Utilizar la correspondencia uno a uno al contar objetos hasta diez.
MAT 3 años 1.6: Empezar a señalar y contar hasta cinco objetos.	MAT 4 años 1.6: Cuando cuente objetos hasta diez, comprender que el último número contado en un conjunto indica cuántos.
MAT 3 años 1.7: Comenzar a responder a la pregunta "¿Cuántos?".	MAT 4 años 1.7: Contar dos conjuntos de objetos hasta 10 para determinar cuál tiene más.

Rama 2: OPERACIONES Y PENSAMIENTO ALGEBRAICO

Las operaciones y el pensamiento algebraico involucran la identificación y experimentación con patrones simples, la comprensión de la suma como la idea de juntar y sumar, y la comprensión de la resta como la idea de separar y quitar.

3 AÑOS	4 AÑOS
MAT 3 años 2.1: Comienza en el estándar de 4 años.	MAT 4 años 2.1: Comprender y representar la suma hasta cinco (sumar o juntar) y la resta (quitar o separar) con objetos concretos, dedos, movimiento y dibujos sencillos.
MAT 3 años 2.2: Comienza en el estándar de 4 años.	MAT 4 años 2.2: Con indicaciones y apoyo, resolver problemas de suma y resta creados por el maestro usando hasta cinco objetos concretos para representar el problema (por ejemplo, "Tráeme tres bloques, ahora tráeme dos más. ¿Cuántos bloques tenemos?").
MAT 3 años 2.3: Comienza en el estándar de 4 años.	MAT 4 años 2.3: Separar los números menores o iguales a cinco usando objetos con diferentes atributos (por ejemplo, 5 se puede dividir en conjuntos de 2 azules y 3 amarillos o 1 cuadrado y 4 círculos).
MAT 3 años 2.4: Comienza en el estándar de 4 años.	MAT 4 años 2.4: Usar objetos concretos para hacer sumas de 5 usando cantidades del 0 al 5 (por ejemplo, 0 y 5 forman un conjunto de 5, 2 y 3 forman un conjunto de 5).
MAT 3 años 2.5: Identificar patrones simples en el entorno y comenzar a duplicar y extender patrones simples (por ejemplo, ababab).	MAT 4 años 2.5: Duplicar, ampliar y crear patrones simples (por ejemplo, ababab).



Rama 3: MEDICIÓN Y DATOS

La medición y los datos implican la capacidad de describir y comparar atributos medibles de objetos, clasificar objetos y contar el número de objetos en cada categoría.

3 AÑOS	4 AÑOS
MAT 3 años 3.1: Identificar y describir atributos medibles (por ejemplo, grande, pequeño, alto, bajo).	MAT 4 años 3.1: Describir objetos usando vocabulario específico para atributos medibles (por ejemplo, longitud [largo/corto], peso [pesado/liviano], tamaño [grande/pequeño] y distancia [cerca/lejos]).
MAT 3 años 3.2: Comienza en el estándar de 4 años.	MAT 4 años 3.2: Comparar directamente dos objetos usando atributos medibles (por ejemplo, longitud [más largo/más corto], peso [más pesado/más liviano] y tamaño [más grande/más pequeño]).
MAT 3 años 3.3: Clasificar los objetos en categorías determinadas, incluido el color, el tamaño, la forma, etc.	MAT 4 años 3.3: Clasificar/ordenar objetos en categorías dadas (por ejemplo, color, tamaño, forma) por atributos específicos.
MAT 3 años 3.4: Con indicaciones y apoyo, comparar la cantidad de objetos en cada categoría para identificar qué grupos contienen más o menos, o son iguales.	MAT 4 años 3.4: Comparar el número de objetos en cada categoría para identificar qué grupos contienen más o menos, o son iguales.

Rama 4: **GEOMETRÍA**

La geometría implica la capacidad de identificar, describir, comparar y crear formas.

3 AÑOS	4 AÑOS
MAT 3 años 4.1: Unir, señalar y comenzar a identificar formas básicas por su nombre.	MAT 4 años 4.1: Describir objetos en el entorno usando nombres de formas e identificar las posiciones relativas de estos objetos usando términos como arriba, abajo, al lado, delante, detrás y al lado.
MAT 3 años 4.2: Comienza en el estándar de 4 años.	MAT 4 años 4.2: Identificar y nombrar formas básicas sin importar su tamaño u orientación (la forma en que se gira o se voltea el objeto).
MAT 3 años 4.3: Comienza en el estándar de 4 años.	MAT 4 años 4.3: Empezar a explorar que las formas pueden ser bidimensionales (planas) o tridimensionales (sólidas).
MAT 3 años 4.4: Con indicaciones y apoyo, comenzar a identificar los atributos de formas básicas de dos dimensiones (por ejemplo, un rectángulo tiene dos lados largos y dos lados cortos).	MAT 4 años 4.4: Describir los atributos de las formas bidimensionales básicas, incluido el tamaño, el número de lados, el número de esquinas, etc.
MAT 3 años 4.5: Explorar formas usando una variedad de medios (por ejemplo, bloques, pegatinas, plastilina/ arcilla, materiales de arte).	MAT 4 años 4.5: Crear formas básicas usando una variedad de medios (por ejemplo, bloques, pegatinas, plastilina/ arcilla, materiales de arte).
MAT 3 años 4.6: Explorar la combinación de formas básicas para representar un objeto (por ejemplo, usar un cuadrado y un triángulo para hacer una casa).	MAT 4 años 4.6: Explorar la combinación de formas básicas para crear nuevas formas (por ejemplo, dos triángulos forman un rombo).

EDUCACIÓN FÍSICA (EF)



INTRODUCCIÓN

El objetivo de la educación física es desarrollar niños sanos y responsables que tengan el conocimiento, las habilidades y la disposición para trabajar juntos, pensar críticamente y participar en diversas actividades que conduzcan a un estilo de vida saludable de por vida. El desarrollo físico es fundamental para desarrollar la autoestima, la confianza, el estado físico y el bienestar de los niños. Las investigaciones nos dicen que los niños que están físicamente activos durante 60 minutos al día (24 horas), son más saludables, tienen una mayor confianza en sí mismos, aprenden de manera más efectiva y tienen menos probabilidades de estar ausentes (Asociación Nacional para el Deporte y la Educación Física [NASPE], 2011). A medida que los niños perfeccionan sus movimientos físicos, desarrollan habilidades de pensamiento de orden superior que son necesarias para el futuro éxito social y académico. Los niños desarrollan habilidades para la vida mediante la participación en actividades cooperativas y competitivas.

La educación física de calidad utiliza experiencias apropiadas para el desarrollo para crear competencia y confianza en diversas actividades como deportes, baile, recreación al aire libre y aptitud física. El énfasis debe estar en brindar éxito y disfrute a todos los niños. Los niños necesitan un tiempo de juego integral, con oportunidades para desarrollar tanto la motricidad gruesa como fina.

Definiciones:

- Las habilidades motoras se definen como movimientos de los músculos pequeños y grandes.
 - ▶ Las habilidades motoras gruesas, que incluyen caminar, patear, brincar, galopar, correr, deslizarse y saltar, son la base del movimiento.
 - ▶ Las habilidades motoras finas, que incluyen el agarre de pinza con dos dedos y la manipulación de objetos pequeños, apoyan el desarrollo de las habilidades previas a la escritura.
- Las habilidades locomotoras incluyen caminar, brincar, correr, saltar, galopar y deslizarse.
- Las habilidades no locomotoras incluyen el equilibrio sobre un pie, mover partes del cuerpo de forma aislada, agacharse, rotar y girar.

LOS ADULTOS APOYAN EL APRENDIZAJE EN EDUCACIÓN FÍSICA CUANDO ELLOS:

- Alientan, desafían y fortalecen continuamente las habilidades motoras gruesas y finas de los niños al enseñar, modelar y brindar muchas oportunidades para:
 - ▶ Correr, galopar, lanzar, atrapar, brincar, patear, bailar, saltar, trepar, jalar, transportar, estirar, rotar, girar y mover partes aisladas del cuerpo.
 - ▶ Practican construir con bloques grandes y pequeños, moldear arcilla, usar tijeras o tenazas, ensartar cuentas, colocar clavijas en agujeros, armar rompecabezas, usar un mouse de computadora y usar una variedad de utensilios de escritura (lápices, crayones, marcadores) y medios de arte (pintura, estampación, manipulación de arcilla, estampación).
- Participan en actividades de motricidad fina y gruesa junto a los niños.
- Enseñan, modelan y mantienen las reglas de seguridad adecuadas.
- Brindan oportunidades para el juego organizado y espontáneo.

Estándares para niños de 3 años

Rama 1: HABILIDADES MOTRICES Y MOVIMIENTO

El desarrollo de las habilidades motoras incluye movimientos de los músculos pequeños y grandes. Las habilidades motoras gruesas incluyen caminar, patear, brincar, galopar, correr, deslizarse, brincar y saltar. Las habilidades motoras finas incluyen actividades para fortalecer la mano y la muñeca, lo que ayuda a los estudiantes a comenzar a desarrollar habilidades previas a la escritura.

Subrama: MOTRICIDAD GRUESA

■ Estándar Educación Física 3 años 1.1

Participar en actividades que desarrollen el control y el equilibrio durante el movimiento que mueve al niño de un lugar a otro (por ejemplo, caminar hacia adelante en línea recta, brincar, correr y detenerse, cambiar de dirección y saltar sobre objetos bajos).

■ Estándar Educación Física 3 años 1.2

Participar en actividades que desarrollen la coordinación y el equilibrio en movimientos que no mueven al niño de un lugar a otro (por ejemplo, mantener el equilibrio sobre un pie y mover partes del cuerpo de forma aislada).

■ Estándar Educación Física 3 años 1.3

Participar en actividades que desarrollen el control de los músculos grandes para manipular objetos (por ejemplo, lanzar y atrapar una pelota, usar un palo para mover una pelota, montar juguetes con ruedas).

Subrama: MOTRICIDAD FINA

■ Estándar Educación Física 3 años 1.4

Manipular piezas u objetos pequeños (piezas de un rompecabezas, cubos, tenazas, etc.) y construir con diversos bloques.

■ Estándar Educación Física 3 años 1.5

Con indicaciones y apoyo, desarrollar el control de los músculos pequeños hacer líneas, círculos y garabatos con herramientas de escritura (por ejemplo, tiza, crayones, pintura, marcadores, herramientas digitales).

■ Estándar Educación Física 3 años 1.6

Comienza en el estándar de 4 años.

■ Estándar Educación Física 3 años 1.7

Comienza en el estándar de 4 años.

Rama 2: MOVIMIENTO Y RENDIMIENTO EFICIENTES

El movimiento y el rendimiento eficientes se logran demostrando un mayor control sobre los movimientos corporales y una conciencia de los límites personales.

■ Estándar Educación Física 3 años 2.1

Comenzar a demostrar conciencia de que existen límites personales.

Rama 3: LA ACTIVIDAD FÍSICA COMO HERRAMIENTA PARA EL BIENESTAR

Los niños identificarán actividades que les brinden satisfacción y placer al participar y reflexionar sobre la actividad física y cómo esta puede promover una vida de bienestar.

■ Estándar Educación Física 3 años 3.1

Reconocer cómo el ejercicio y la actividad física influyen en nuestro bienestar físico y emocional (por ejemplo, sentir el cambio en la respiración o el ritmo cardíaco, hablar sobre cómo ayuda a nuestros músculos y cuerpo, preguntar qué actividades físicas disfruta un niño).



Estándares para niños de 4 años

Rama 1: HABILIDADES MOTRICES Y MOVIMIENTO

El desarrollo de las habilidades motoras incluye movimientos de los músculos pequeños y grandes. Las habilidades motoras gruesas incluyen caminar, patear, brincar, galopar, correr, deslizarse, brincar y saltar. Las habilidades motoras finas incluyen actividades para fortalecer la mano y la muñeca, lo que ayuda a los estudiantes a comenzar a desarrollar habilidades previas a la escritura.

Subrama: MOTRICIDAD GRUESA

■ Estándar Educación Física 4 años 1.1

Demostrar control y equilibrio durante el movimiento que mueve al niño de un lugar a otro (por ejemplo, caminar hacia adelante en línea recta, brincar, correr y detenerse, cambiar de dirección y saltar sobre objetos bajos).

■ Estándar Educación Física 4 años 1.2

Demostrar coordinación y equilibrio en el movimiento que no mueve al niño de un lugar a otro (por ejemplo, mantener el equilibrio sobre un pie y mover partes del cuerpo de forma aislada).

■ Estándar Educación Física 4 años 1.3

Demostrar control de los músculos grandes para manipular objetos (por ejemplo, lanzar y atrapar una pelota, usar un palo para mover una pelota, montar juguetes con ruedas).

Subrama: MOTRICIDAD FINA

■ Estándar Educación Física 4 años 1.4

Demostrar control de muñeca, mano y dedo (por ejemplo, enroscar y quitar tapas, abrochar, cerrar, empujar un objeto, usar tijeras, crear arte).

■ Estándar Educación Física 4 años 1.5

Sostener un lápiz y otras herramientas de escritura con una pinza para principiantes (agarre del pulgar al dedo índice).

■ Estándar Educación Física 4 años 1.6

Demostrar coordinación ojo-mano (por ejemplo, verter desde un objeto a otro, golpear un objeto inmóvil).

■ Estándar Educación Física 4 años 1.7

Demostrar la coordinación ojo-mano mediante la creación de trazos sencillos de escritura a mano, como líneas rectas y que se cruzan, círculos y otras formas sencillas, utilizando una variedad de herramientas de escritura.

Rama 2: **MOVIMIENTO Y RENDIMIENTO EFICIENTES**

El movimiento y el rendimiento eficientes se logran demostrando un mayor control sobre los movimientos corporales y una conciencia de los límites personales.

■ **Estándar Educación Física 4 años 2.1**

Comenzar a mantener los límites personales mientras participa en actividades de movimiento.

Rama 3: **LA ACTIVIDAD FÍSICA COMO HERRAMIENTA PARA EL BIENESTAR**

Los niños identificarán actividades que les brinden satisfacción y placer al participar y reflexionar sobre la actividad física y cómo esta puede promover una vida de bienestar.

■ **Estándar Educación Física 4 años 3.1**

Reconocer cómo el ejercicio y la actividad física influyen en nuestro bienestar físico y emocional (por ejemplo, sentir el cambio en la respiración o el ritmo cardíaco, hablar sobre cómo ayuda a nuestros músculos y cuerpo, preguntar qué actividades físicas disfruta un niño).



Alineación vertical para edades de 3 a 5 años

EDUCACIÓN FÍSICA (EF)

Rama 1: **HABILIDADES MOTRICES Y MOVIMIENTO**

El desarrollo de las habilidades motoras incluye movimientos de los músculos pequeños y grandes. Las habilidades motoras gruesas incluyen caminar, patear, brincar, galopar, correr, deslizarse, brincar y saltar. Las habilidades motoras finas incluyen actividades para fortalecer la mano y la muñeca, lo que ayuda a los estudiantes a comenzar a desarrollar habilidades previas a la escritura.

Subrama: **MOTRICIDAD GRUESA**

3 AÑOS	4 AÑOS
EF 3 años 1.1: Participar en actividades que desarrollen el control y el equilibrio durante el movimiento que mueve al niño de un lugar a otro (por ejemplo, caminar hacia adelante en línea recta, brincar, correr y detenerse, cambiar de dirección y saltar sobre objetos bajos).	EF 4 años 1.1: Demostrar control y equilibrio durante el movimiento que mueve al niño de un lugar a otro (por ejemplo, caminar hacia adelante en línea recta, brincar, correr y detenerse, cambiar de dirección y saltar sobre objetos bajos).
EF 3 años 1.2: Participar en actividades que desarrollen la coordinación y el equilibrio en movimientos que no muevan al niño de un lugar a otro (por ejemplo, mantener el equilibrio sobre un pie y mover partes del cuerpo de forma aislada).	EF 4 años 1.2: Demostrar coordinación y equilibrio en el movimiento que no mueva al niño de un lugar a otro (por ejemplo, mantener el equilibrio sobre un pie y mover partes del cuerpo de forma aislada).
EF 3 años 1.3: Participar en actividades que desarrollen el control de los músculos grandes para manipular objetos (por ejemplo, lanzar y atrapar una pelota, usar un palo para mover una pelota, montar juguetes con ruedas).	EF 4 años 1.3: Demostrar el control de los músculos grandes para manipular objetos (por ejemplo, lanzar y atrapar una pelota, usar un palo para mover una pelota, montar juguetes con ruedas).

Subrama: **MOTRICIDAD FINA**

3 AÑOS	4 AÑOS
EF 3 años 1.4: Manipular piezas u objetos pequeños (piezas de rompecabezas, cubos entrelazados, tenazas, etc.) y construir con diversos bloques.	EF 4 años 1.4: Demostrar el control de la muñeca, la mano y los dedos (por ejemplo, cerrar y abrir las tapas, abrochar, subir una cremallera, empujar un objeto, usar tijeras, crear arte).
EF 3 años 1.5: Con indicaciones y apoyo, desarrollar el control de los músculos pequeños haciendo líneas, círculos y garabatos con herramientas de escritura (por ejemplo, tiza, crayones, pintura, marcadores, herramientas digitales).	EF 4 años 1.5: Sostener un lápiz y otras herramientas de escritura con un agarre inicial de pinza (agarre del pulgar al dedo índice).
EF 3 años 1.6: Comienza en el estándar de 4 años.	EF 4 años 1.6: Demostrar coordinación ojo-mano (por ejemplo, verter de un objeto a otro, golpear un objeto inmóvil).
EF 3 años 1.7: Comienza en el estándar de 4 años.	EF 4 años 1.7: Demostrar la coordinación ojo-mano creando de forma independiente trazos simples de escritura a mano, como líneas rectas e intersecadas, círculos y otras formas simples utilizando una variedad de herramientas de escritura.

Rama 2: **MOVIMIENTO Y RENDIMIENTO EFICIENTES**

El movimiento y el rendimiento eficientes se logran demostrando un mayor control sobre los movimientos corporales y una conciencia de los límites personales.

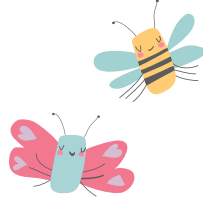
3 AÑOS	4 AÑOS
EF 3 años 2.1: Comenzar a demostrar conciencia de que existen límites personales.	EF 4 años 2.1: Comenzar a mantener límites personales mientras participa en actividades de movimiento.

Rama 3: **LA ACTIVIDAD FÍSICA COMO HERRAMIENTA PARA EL BIENESTAR**

Los niños identificarán actividades que les brinden satisfacción y placer al participar y reflexionar sobre la actividad física y cómo puede promover una vida de bienestar.

3 AÑOS	4 AÑOS
EF 3 años 3.1: Reconocer cómo el ejercicio y la actividad física influyen en nuestro bienestar físico y emocional (por ejemplo, sentir el cambio en la respiración o la frecuencia cardíaca, hablar sobre cómo ayuda a nuestros músculos y cuerpo, preguntar qué actividades físicas disfruta un niño).	EF 4 años 3.1: Reconocer cómo el ejercicio y la actividad física influyen en nuestro bienestar físico y emocional (por ejemplo, sentir el cambio en la respiración o la frecuencia cardíaca, hablar sobre cómo ayuda a nuestros músculos y cuerpo, preguntar qué actividades físicas disfruta un niño).

CIENCIAS



INTRODUCCIÓN

Estos Estándares de Ciencias para el Aprendizaje Temprano están alineados con los estándares de Educación en Ciencias e Ingeniería de K– 12 de Utah (SEEd) de 2019. Los estándares de Ciencias se basan en lo que es la ciencia, cómo se aprende la ciencia y las múltiples dimensiones del trabajo científico. Los niños pequeños quedan cautivados al descubrir y explorar su mundo natural. Insisten en que los profesores y los miembros de la familia respondan a sus preguntas sobre el mundo que les rodea. Las preguntas que hacen los niños sobre cómo vuelan los insectos, qué es una sombra o qué sucede cuando se mezclan los colores de la pintura se transforman en hipótesis sobre su mundo. Utilizan sus sentidos y herramientas científicas para observar, recopilar e interpretar datos y sacar conclusiones. Comunicar sus hallazgos de manera informal en conversaciones o mediante la documentación de resultados lleva a los niños a hacer nuevas preguntas y continuar el ciclo de investigación científica.

Al cultivar este sentido de asombro, los adultos pueden ayudar a los niños a convertirse en pensadores científicos. A medida que aprenden sobre el mundo que los rodea, incluido el clima, la luz, los seres vivos, la materia y el movimiento, los niños pequeños comienzan a ver patrones y a comprender los procesos que afectan su entorno personal. Los adultos pueden apoyar este aprendizaje planificando actividades de aprendizaje experiencial apropiadas para el desarrollo que permitan a los niños utilizar las Tres Dimensiones de la Ciencia (National Research Council, 2012).

Las tres dimensiones del aprendizaje de las ciencias nos ayudan a dar sentido a todo lo que la ciencia hace y representa. Estas incluyen:

1. Prácticas de ciencia e ingeniería (qué hacen los estudiantes)
2. Conceptos transversales (cómo piensan los estudiantes)
3. Ideas básicas disciplinarias (lo que saben los estudiantes)



En conjunto, estos representan cómo se usa la ciencia para dar sentido a los fenómenos, y son más significativos cuando se aprenden en conjunto.

Prácticas de ciencia e ingeniería: Estas prácticas se refieren a las cosas que hacen los científicos e ingenieros y cómo funcionan. Los científicos hacen mucho más que formular hipótesis y probarlas con experimentos. Se involucran en curiosidades, diseño, modelado, construcción, comunicación y colaboración.

Conceptos transversales: La comprensión de conceptos transversales nos permite establecer conexiones entre diferentes materias y utilizar la ciencia en diversos entornos. Se extienden a través de disciplinas y demuestran cómo las ideas específicas se unen en principios generales, como la planificación y la realización de investigaciones para determinar patrones de causa y efecto.

Ideas básicas disciplinarias: Las ideas centrales se asocian tradicionalmente con el conocimiento científico y áreas temáticas específicas dentro de la ciencia. Estas ideas centrales están organizadas dentro de las ciencias físicas, de la vida y de la tierra.

Cada estándar se enmarca en las tres dimensiones de la ciencia para representar un resultado de aprendizaje científico cohesivo y multifacético. Los conceptos transversales se subrayan en todos los estándares.

Muchos estándares contienen énfasis adicional y declaraciones a modo de ejemplo. Las declaraciones con énfasis resaltan una parte requerida y necesaria del aprendizaje del estudiante para satisfacer ese estándar. Las declaraciones de ejemplo ayudan a aclarar el significado del estándar y no son necesarias para la enseñanza.

Los Estándares de Ciencias para el Aprendizaje Temprano se combinan en una Banda de Aprendizaje Temprano para estudiantes de tres y cuatro años. Es necesario considerar los niveles de desarrollo de cada niño al planificar e implementar actividades de aprendizaje de las ciencias.

LOS ADULTOS APOYAN EL APRENDIZAJE EN CIENCIAS CUANDO ELLOS:

- Permiten que los niños exploren su entorno y hagan preguntas mientras lo hacen.
- Guían a los niños en discusiones sobre, “¿Qué crees que pasará si...?”
- Señalan los cambios en el entorno de los niños, incluido el clima, las estaciones, etc.
- Proporcionan a los niños un lenguaje para describir lo que ven, oyen, tocan, saborean, etc.
- Construyen rampas, fuertes, palancas, etc. con los niños y les permiten descubrir lo que sucederá al usarlos.
- Modelan y apoyan el vocabulario asociado con el proceso científico.
- Apoyan la curiosidad de los niños en la exploración de su entorno fomentando la resolución de problemas y el descubrimiento.



Estándares para niños de 3 y 4 años

RAMA 1: CLIMA

El clima es la combinación de luz solar, viento, nieve o lluvia y temperatura en un lugar particular en un momento particular. Los humanos pueden planificar y prepararse para diferentes condiciones climáticas.

■ Estándar Ciencias 3–4 años 1.1

Obtener y comunicar información sobre las condiciones meteorológicas locales y observables mientras explora y describe los patrones encontrados en diferentes estaciones. Enfatizar la observación y el reconocimiento de datos. Los ejemplos de datos pueden incluir soleado, nublado, ventoso, lluvioso, nevado, frío o cálido.

■ Estándar Ciencias 3–4 años 1.2

Obtener y comunicar información sobre patrones de comportamiento humano en diferentes condiciones climáticas. Enfatizar la observación y el reconocimiento de datos. Los ejemplos de datos pueden incluir ropa, alimentos, seguridad y otras preparaciones para el clima esperado.

RAMA 2: LUZ

La luz solar tiene un efecto sobre las superficies. Los objetos se pueden ver cuando hay luz disponible para iluminarlos. Se requiere luz para el crecimiento de las plantas.

■ Estándar Ciencias 3–4 años 2.1

Planificar y realizar una investigación utilizando los cinco sentidos para determinar el efecto de la luz solar en diferentes superficies y materiales. Los ejemplos podrían incluir determinar si el efecto es caliente o frío o si una superficie es clara u oscura.

■ Estándar Ciencias 3–4 años 2.2

Realizar una investigación para mostrar el efecto de la luz en la iluminación de objetos. Enfatizar que los objetos se pueden ver cuando hay luz disponible para iluminarlos. Los ejemplos podrían incluir observaciones sobre la luz al navegar por una habitación con las luces apagadas en comparación con las luces encendidas.

■ Estándar Ciencias 3–4 años 2.3

Planificar y llevar a cabo una investigación para determinar el efecto de la luz solar y el agua en el crecimiento de las plantas. Los ejemplos podrían incluir el cultivo de plantas en lugares iluminados u oscuros.

RAMA 3: SERES VIVOS

Los seres vivos (plantas y animales, incluidos los humanos) dependen de su entorno para obtener lo que necesitan, incluidos alimentos, agua y refugio, para sobrevivir. Los patrones de comportamiento entre padres e hijos pueden ayudar a los animales, incluidos los humanos, a sobrevivir.

- **Estándar Ciencias 3–4 años 3.1**

Obtener y comunicar información sobre el efecto del agua y los alimentos en los seres vivos. Los ejemplos podrían incluir las plantas que dependen del agua para vivir y los animales que dependen del agua y los alimentos para vivir.

- **Estándar Ciencias 3–4 años 3.2**

Obtener y comunicar información sobre el patrón entre los seres vivos y los lugares donde viven. Enfatizar que los seres vivos necesitan agua, aire y recursos, y que viven en lugares que tienen las cosas que necesitan para sobrevivir.

- **Estándar Ciencias 3–4 años 3.3**

Obtener y comunicar información sobre los patrones de comportamiento que ayudan a los humanos y animales a sobrevivir cuando son jóvenes. Los ejemplos de patrones de comportamiento podrían incluir que los padres respondan a las necesidades, proporcionen refugio y sustento y garanticen la seguridad de sus hijos.

RAMA 4: MATERIA Y MOVIMIENTO

Todas las cosas están hechas de materia. Diferentes tipos de materia, como la madera, el metal y el agua, tienen diferentes propiedades que pueden observarse, describirse y clasificarse. Empujar o tirar de un objeto puede cambiar la velocidad o la dirección de un objeto en movimiento.

- **Estándar Ciencias 3–4 años 4.1**

Planificar y realizar una investigación para clasificar diferentes tipos de materiales en base a patrones en sus propiedades observables. Los ejemplos podrían incluir la clasificación de materiales en función de propiedades similares como el color, la dureza, la textura o si los materiales son sólidos o líquidos.

- **Estándar Ciencias 3–4 años 4.2**

Planificar y llevar a cabo una investigación para determinar la causa y el efecto de la velocidad o dirección de un objeto cuando se lo empuja o jala. Los ejemplos podrían incluir hacer que una canica u otro objeto se mueva una distancia determinada, siga un camino en particular o derribe otros objetos.

Alineación vertical para edades de 3 a 5 años

CIENCIAS

RAMA 1: CLIMA

El clima es la combinación de la luz del sol, el viento, la nieve o la lluvia y la temperatura en un lugar en particular en un momento específico. Los humanos pueden planificar y prepararse para diferentes condiciones climáticas

BANDA DE LA PRIMERA INFANCIA: NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS
CIENCIAS 3–4 años 1.1: Obtener y comunicar información sobre las condiciones meteorológicas locales y observables mientras explora y describe los <u>patrones</u> encontrados en diferentes estaciones. Enfatizar la observación y el reconocimiento de datos. Los ejemplos de datos pueden incluir soleado, nublado, ventoso, lluvioso, nevado, frío o cálido.
CIENCIAS 3–4 años 1.2: Obtener y comunicar información sobre <u>patrones</u> de comportamiento humano en diferentes condiciones climáticas. Enfatizar la observación y el reconocimiento de datos. Los ejemplos de datos pueden incluir ropa, alimentos, seguridad y otras preparaciones para el clima esperado.

RAMA 2: LUZ

La luz solar tiene un efecto sobre las superficies. Los objetos se pueden ver cuando hay luz disponible para iluminarlos. Se requiere luz para el crecimiento de las plantas

BANDA DE LA PRIMERA INFANCIA: NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS
CIENCIAS 3-4 años 2.1: Planificar y llevar a cabo una investigación utilizando los cinco sentidos para determinar el <u>efecto</u> de la luz solar en diferentes superficies y materiales. Los ejemplos podrían incluir determinar si el efecto es caliente o frío o si una superficie es clara u oscura.
CIENCIAS 3–4 años 2.2: Planificar y realizar una investigación para mostrar el <u>efecto</u> de la luz en la iluminación de objetos. Enfatizar que los objetos se pueden ver cuando hay luz disponible para iluminarlos. Los ejemplos podrían incluir observaciones sobre la luz al navegar por una habitación con las luces apagadas en comparación con las luces encendidas.
CIENCIAS 3–4 años 2.3: Planificar y llevar a cabo una investigación para determinar el <u>efecto</u> de la luz solar y el agua en el crecimiento de las plantas. Los ejemplos podrían incluir el cultivo de plantas en lugares iluminados u oscuros.

RAMA 3: SERES VIVOS

Los seres vivos (humanos, animales y plantas) dependen de su entorno para obtener lo que necesitan, incluidos alimentos, agua y refugio, para sobrevivir. Los patrones de comportamiento entre padres e hijos pueden ayudar a los humanos y animales a sobrevivir.

BANDA DE LA PRIMERA INFANCIA: NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS

CIENCIAS 3-4 años 3.1: Obtener y comunicar información sobre el efecto del agua y los alimentos en los seres vivos. Los ejemplos podrían incluir las plantas que dependen del agua para vivir, los humanos y los animales que dependen del agua y los alimentos para vivir.

CIENCIAS 3 a 4 años 3.2: Obtener y comunicar información sobre el patrón entre los seres vivos y los lugares donde viven. Enfatizar que los seres vivos necesitan agua, aire y recursos, y que viven en lugares que tienen las cosas que necesitan para sobrevivir. Los ejemplos podrían incluir comida y refugio.

CIENCIAS 3-4 años 3.3: Obtener y comunicar información sobre los patrones de comportamiento que ayudan a los humanos y animales a sobrevivir cuando son jóvenes. Los ejemplos de patrones de comportamiento podrían incluir que los padres respondan a las necesidades, proporcionen refugio y sustento y garanticen la seguridad de sus hijos.

RAMA 4: MATERIA Y MOVIMIENTO

Todas las cosas están hechas de materia. Diferentes tipos de materia, como la madera, el metal y el agua, tienen diferentes propiedades que pueden observarse, describirse y clasificarse. Empujar o tirar de un objeto puede cambiar la velocidad o la dirección de un objeto en movimiento.

BANDA DE LA PRIMERA INFANCIA: NIÑOS DE 3 Y 4 AÑOS

CIENCIAS 3-4 años 4.1: Planificar y realizar una investigación para clasificar diferentes tipos de materiales en base a patrones en sus propiedades observables. Los ejemplos podrían incluir la clasificación de materiales en función de propiedades similares como el color, la dureza, la textura o si los materiales son sólidos o líquidos.

CIENCIAS 3-4 años 4.2: Planificar y llevar a cabo una investigación para determinar la causa y el efecto de la velocidad o dirección de un objeto cuando se lo empuja o jala. Los ejemplos podrían incluir hacer que una canica u otro objeto se mueva una cierta distancia, siga un camino en particular o derribe otros objetos.





ESTUDIOS SOCIALES (ESOC)

INTRODUCCIÓN

El propósito principal de los estudios sociales es preparar a los niños para que se conviertan en ciudadanos informados y comprometidos en un mundo culturalmente diverso, que cambia rápidamente e interdependiente. Los niños aprenderán sobre diversas culturas, idiomas y habilidades, así como la importancia de incluir a todas las personas.

Para muchos niños, el preescolar puede ser su primera experiencia en un entorno social estructurado y no familiar. Como tales, están comenzando a adquirir habilidades en colaboración, resolución de problemas, toma de decisiones y ciudadanía. Aunque muchas de estas habilidades se aprenderán y perfeccionarán al interactuar con sus compañeros, los niños se benefician de la guía de adultos expertos y comprensivos.

A medida que los niños desarrollan relaciones con sus cuidadores y compañeros, comienzan a comprender las estructuras sociales dentro de sus escuelas. A medida que maduran, esto se expandirá para incluir a sus comunidades, su país y el mundo. Comprenderán y apreciarán las estructuras y normas sociales que crean una comunidad y su papel como participante activo.

LOS ADULTOS APOYAN EL APRENDIZAJE EN ESTUDIOS SOCIALES CUANDO ELLOS:

- Fomentan el debate frecuente en el aula.
- Aprenden sobre las preferencias, los intereses, los antecedentes y la cultura de los niños. Los adultos comparten información sobre sí mismos y encuentran puntos en común con los niños y otras personas.
- Respetan la cultura familiar de los niños y mantienen una actitud respetuosa al interactuar con los demás.
- Animam a los niños a respetar e incluir a todos sus compañeros, a apreciar las diferencias y a satisfacer las necesidades de los demás.
- Reconocen los esfuerzos de los niños y las contribuciones en el salón de clases.
- Brindan enseñanza directa sobre las habilidades apropiadas de interacción social con comentarios específicos.
- Diseñan actividades que fomentan la interacción social.
- Diseñan comportamientos que cuidan el medioambiente.
- Explican la importancia de la seguridad y por qué esa práctica es importante.
- Brindan a los niños opciones y oportunidades para votar.
- Modelan el uso saludable de la tecnología, y respaldan el uso de tecnología de asistencia.
- Siguen el ejemplo los niños, juegan con ellos a su nivel y fomentan el juego cooperativo.

Estándares para niños de 3 años

Rama 1: CULTURA Y DIVERSIDAD

Los programas de aprendizaje temprano deben incluir experiencias que permitan el estudio de la cultura y la diversidad cultural. Los estudiantes tendrán la oportunidad de compartir los atributos de su familia con sus compañeros y discutir similitudes y diferencias.

■ Estándar de Estudios Sociales 3 años 1.1

Con indicaciones y apoyo, reconocer las diferencias y los puntos en común en la cultura, los grupos étnicos y las habilidades dentro del aula y las comunidades inmediatas (por ejemplo, idioma, estructura familiar, tradiciones, discapacidades).

Rama 2: TIEMPO, CONTINUIDAD Y CAMBIO

Los programas de aprendizaje temprano deben incluir experiencias que permitan el estudio del pasado y el presente. Los estudiantes identificarán cambios a lo largo del tiempo en ellos mismos, su familia y la comunidad y explorarán cómo estos cambios los afectan.

■ Estándar de Estudios Sociales 3 años 2.1

Con indicaciones y apoyo, identificar ejemplos de cambios a lo largo del tiempo relacionados con el crecimiento y las experiencias personales (por ejemplo, hablar, vestirse, alimentarse, aprender a ir al baño, estatura, horario diario).

Rama 3: PERSONAS, LUGARES Y AMBIENTES

Los programas de aprendizaje temprano deben incluir experiencias que permitan el estudio de personas, lugares y entornos. Los estudiantes aprenderán cómo cuidar y proteger su hogar y el entorno escolar, la tierra y cómo interactuar de manera segura dentro de su escuela y comunidad.

■ Estándar de Estudios Sociales 3 años 3.1

Reconocer a las personas y los lugares dentro del hogar, el aula, la escuela, el vecindario y la comunidad.

■ Estándar de Estudios Sociales 3 años 3.2

Con indicaciones y apoyo, identificar y seguir los procedimientos de seguridad para la escuela y distintos entornos (por ejemplo, simulacros de seguridad, cruces peatonales, cinturones de seguridad, cascos).

■ Estándar de Estudios Sociales 3 años 3.3

Con indicaciones y apoyo, describir formas de cuidar el entorno del hogar y la escuela y la tierra (por ejemplo, reciclar, usar papel y usar agua solo cuando sea necesario, colocar la basura en el bote de basura).

Rama 4: DESARROLLO E IDENTIDAD INDIVIDUAL

Los programas de aprendizaje temprano deben incluir experiencias que permitan el estudio del desarrollo y la identidad individuales. Los estudiantes adquirirán conciencia de su identidad personal, incluidas sus habilidades y preferencias.

- **Estándar de Estudios Sociales 3 años 4.1**

Demostrar conciencia de identidad, incluida información personal, características, preferencias y habilidades (por ejemplo, nombre, edad, padre/cuidador, miembros de la familia, género, atributos físicos, preferencias).

Rama 5: INDIVIDUOS, GRUPOS E INSTITUCIONES

Los programas de aprendizaje temprano deben incluir experiencias que permitan el estudio de las interacciones entre individuos, grupos e instituciones. Los estudiantes trabajarán en cooperación con otros y contribuirán a la comunidad del salón de clases.

- **Estándar de Estudios Sociales 3 años 5.1**

Con indicaciones y apoyo, interactuar cooperativamente con otros compartiendo, tomando turnos, resolviendo conflictos y reconociendo las necesidades de los demás.

- **Estándar de Estudios Sociales 3 años 5.2**

Con indicaciones y apoyo, participar en la comunidad del aula interactuando con otros niños y adultos en un entorno formal o grupal (por ejemplo, seguir las reglas establecidas, participar en una variedad de roles en el aula, cuidar los materiales del aula).

Rama 6: PODER, AUTORIDAD Y GOBIERNO

Los programas de aprendizaje temprano deben incluir experiencias que permitan el estudio de cómo las personas crean y cambian las estructuras de poder, autoridad y gobierno. Los estudiantes contribuirán a desarrollar las reglas y procedimientos del salón de clases y participarán en la selección de actividades del salón de clases.

- **Estándar de Estudios Sociales 3 años 6.1**

Con indicaciones y apoyo, participar en el proceso democrático que se aplica a la comunidad del aula (por ejemplo, reconocer la importancia de las reglas, ayudar con el desarrollo de reglas, proponer soluciones a los problemas del aula y participar en la votación de las actividades).

Rama 7: PRODUCCIÓN, DISTRIBUCIÓN Y CONSUMO

Los programas de aprendizaje temprano deben incluir experiencias que permitan el estudio de cómo las personas se organizan y contribuyen a una familia y una comunidad. Los estudiantes identificarán las diferencias entre deseos y necesidades y el propósito del empleo.

- **Estándar de Estudios Sociales 3 años 7.1**

Con indicaciones y apoyo, analizar la diferencia entre las necesidades básicas (por ejemplo, comida, refugio y ropa) y deseos (por ejemplo, juguetes, juegos y golosinas).

- **Estándar de Estudios Sociales 3 años 7.2**

Comenzar a reconocer que las personas tienen trabajos para satisfacer sus necesidades, incluidas las propias, el aula y la comunidad.

Rama 8: CIENCIA, TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD

Los programas de aprendizaje temprano deben incluir experiencias que permitan el estudio de las relaciones entre ciencia, tecnología y sociedad. Los estudiantes identificarán los usos de tecnologías simples (por ejemplo, lápices, tijeras, cucharas) y tabletas y computadoras electrónicas. Los estudiantes comprenderán cómo usar la tecnología de manera segura y cómo afecta el aprendizaje y la vida.

- **Estándar de Estudios Sociales 3 años 8.1**

Con indicaciones y apoyo, identificar cómo la tecnología simple y electrónica afecta la forma en que las personas viven, trabajan, viajan, se comunican y juegan.

- **Estándar de Estudios Sociales 3 años 8.2**

Con indicaciones y apoyo, reconocer la importancia de equilibrar el tiempo de los medios con otras actividades.



Estándares para niños de 4 años

Rama 1: **CULTURA Y DIVERSIDAD**

Los programas de aprendizaje temprano deben incluir experiencias que permitan el estudio de la cultura y la diversidad cultural. Los estudiantes tendrán la oportunidad de compartir los atributos de su familia con sus compañeros y discutir similitudes y diferencias.

■ Estándar de Estudios Sociales 4 años 1.1

Reconocer las diferencias y puntos en común en la cultura, los grupos étnicos y las habilidades dentro del salón de clases y comunidades inmediatas (por ejemplo, idioma, estructura familiar, tradiciones, discapacidades).

Rama 2: **TIEMPO, CONTINUIDAD Y CAMBIO**

Los programas de aprendizaje temprano deben incluir experiencias que permitan el estudio del pasado y el presente. Los estudiantes identificarán cambios a lo largo del tiempo en ellos mismos, su familia y la comunidad y explorarán cómo estos cambios los afectan.

■ Estándar de Estudios Sociales 4 años 2.1

Identificar ejemplos de cambios a lo largo del tiempo en temas como el yo, la familia y la comunidad y cómo estos cambios pueden afectarlos (por ejemplo, cambios en la familia, el aula o el vecindario).

Rama 3: PERSONAS, LUGARES Y AMBIENTES

Los programas de aprendizaje temprano deben incluir experiencias que permitan el estudio de personas, lugares y entornos. Los estudiantes aprenderán cómo cuidar y proteger su hogar y el entorno escolar, la tierra y cómo interactuar de manera segura dentro de su escuela y comunidad.

■ Estándar de Estudios Sociales 4 años 3.1

Reconocer personas y lugares en entornos familiares y discutir lo que se gana a través de interacciones (por ejemplo, comprar comida en la tienda, recibir paquetes del cartero).

■ Estándar de Estudios Sociales 4 años 3.2

Identificar y seguir los procedimientos de seguridad para la escuela y diversos entornos (por ejemplo, simulacros de seguridad, cruces de peatones, cinturones de seguridad, cascos).

■ Estándar de Estudios Sociales 4 años 3.3

Describir formas de cuidar el entorno del hogar, la escuela y la tierra (por ejemplo, reciclar, usar papel y agua solo cuando sea necesario, colocar la basura en el bote de basura).

Rama 4: DESARROLLO E IDENTIDAD INDIVIDUAL

Los programas de aprendizaje temprano deben incluir experiencias que permitan el estudio del desarrollo y la identidad individuales. Los estudiantes adquirirán conciencia de su identidad personal, incluidas sus habilidades y preferencias.

- **Estándar de Estudios Sociales 4 años 4.1**

Demostrar conciencia de identidad, incluida información personal, características, preferencias y habilidades (por ejemplo, nombre, edad, padre/cuidador, miembros de la familia, género, atributos físicos, preferencias), y participar en discusiones respetuosas sobre similitudes y diferencias con otros.

Rama 5: INDIVIDUOS, GRUPOS E INSTITUCIONES

Los programas de aprendizaje temprano deben incluir experiencias que permitan el estudio de las interacciones entre individuos, grupos e instituciones. Los estudiantes trabajarán en cooperación con otros y contribuirán a la comunidad del salón de clases.

- **Estándar de Estudios Sociales 4 años 5.1**

Comenzar a demostrar independencia al interactuar cooperativamente con otros compartiendo, tomando turnos, resolviendo conflictos, aceptando las consecuencias de las acciones y reconociendo las necesidades de los demás.

- **Estándar de Estudios Sociales 4 años 5.2**

Participar en la comunidad del aula interactuando con otros niños y adultos en un entorno formal o grupal (por ejemplo, seguir las reglas establecidas, participar en diversos roles en el aula, cuidar los materiales del aula).

Rama 6: PODER, AUTORIDAD Y GOBIERNO

Los programas de aprendizaje temprano deben incluir experiencias que permitan el estudio de cómo las personas crean y cambian las estructuras de poder, autoridad y gobierno. Los estudiantes contribuirán a desarrollar las reglas y procedimientos del salón de clases y participarán en la selección de actividades del salón de clases.

- **Estándar de Estudios Sociales 4 años 6.1**

Participar en el proceso democrático que se aplica a la comunidad del aula (por ejemplo, reconocer la importancia de las reglas, ayudar a desarrollar las reglas, proponer soluciones a los problemas del aula y participar en la votación de actividades).

Rama 7: PRODUCCIÓN, DISTRIBUCIÓN Y CONSUMO

Los programas de aprendizaje temprano deben incluir experiencias que permitan el estudio de cómo las personas se organizan y contribuyen a la familia y la comunidad. Los estudiantes identificarán las diferencias entre deseos y necesidades y el propósito del empleo.

- **Estándar de Estudios Sociales 4 años 7.1**

Identificar la diferencia entre las necesidades básicas (por ejemplo, comida, refugio, ropa) y deseos (por ejemplo, juguetes, juegos, golosinas).

- **Estándar de Estudios Sociales 4 años 7.2**

Con indicaciones y apoyo, explicar que las personas tienen trabajos para satisfacer sus necesidades, incluidas las propias, el aula y la comunidad.

Rama 8: CIENCIA, TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD

Los programas de aprendizaje temprano deben incluir experiencias que permitan el estudio de las relaciones entre ciencia, tecnología y sociedad. Los estudiantes identificarán los usos de tecnologías simples (por ejemplo, lápices, tijeras, cucharas) y tabletas y computadoras electrónicas. Los estudiantes comprenderán cómo usar la tecnología de manera segura y cómo afecta el aprendizaje y la vida.

- **Estándar de Estudios Sociales 4 años 8.1**

Describir cómo la tecnología simple y electrónica afecta la forma en que las personas viven, trabajan, viajan, se comunican y juegan.

- **Estándar de Estudios Sociales 4 años 8.2**

Reconocer la importancia de equilibrar el tiempo en los medios con otras actividades.



Alineación vertical para edades de 3 a 5 años

ESTUDIOS SOCIALES (ESOC)

Rama 1: CULTURA Y DIVERSIDAD

Los programas de aprendizaje temprano deben incluir experiencias que permitan el estudio de la cultura y la diversidad cultural. Los estudiantes tendrán la oportunidad de compartir los atributos de su familia con sus compañeros y discutir similitudes y diferencias.

3 AÑOS	4 AÑOS
ESOC 3 años 1.1: Con indicaciones y apoyo, reconocer las diferencias y los puntos en común en la cultura, los grupos étnicos y las habilidades dentro del aula y las comunidades inmediatas (por ejemplo, el idioma, la estructura familiar, las tradiciones, las discapacidades).	ESOC 4 años 1.1: Reconocer las diferencias y los puntos en común en la cultura, los grupos étnicos y las habilidades dentro del aula y las comunidades inmediatas (por ejemplo, el idioma, la estructura familiar, las tradiciones, las discapacidades).

Rama 2: TIEMPO, CONTINUIDAD Y CAMBIO

Los programas de aprendizaje temprano deben incluir experiencias que permitan el estudio del pasado y el presente. Los estudiantes identificarán cambios a lo largo del tiempo en ellos mismos, su familia y la comunidad y explorarán cómo estos cambios los afectan.

3 AÑOS	4 AÑOS
ESOC 3 años 2.1: Con indicaciones y apoyo, identificar ejemplos de cambios a lo largo del tiempo relacionados con el crecimiento y las experiencias personales (por ejemplo, hablar, vestirse, alimentarse, aprender a ir al baño, estatura, horario diario).	ESOC 4 años 2.1: Identificar ejemplos de cambios a lo largo del tiempo en temas que incluyan a uno mismo, la familia y la comunidad y cómo estos cambios pueden afectarlos (por ejemplo, cambios en la familia, el aula o el vecindario).

Rama 3: **PERSONAS, LUGARES Y AMBIENTES**

Los programas de aprendizaje temprano deben incluir experiencias que permitan el estudio de personas, lugares y entornos. Los estudiantes aprenderán a cuidar y proteger su hogar y el ambiente escolar, la tierra ya interactuar de manera segura dentro de su escuela y comunidad.

3 AÑOS	4 AÑOS
ESOC 3 años 3.1: Reconocer a las personas y los lugares dentro del hogar, el aula, la escuela, el vecindario y la comunidad.	ESOC 4 años 3.1: Reconocer personas y lugares en entornos familiares y analizar lo que se gana a través de las interacciones (por ejemplo, comprar alimentos en la tienda, recibir paquetes del cartero).
ESOC 3 años 3.2: Con indicaciones y apoyo, identificar y seguir los procedimientos de seguridad para la escuela y distintos entornos (por ejemplo, simulacros de seguridad, cruces peatonales, cinturones de seguridad, cascos).	ESOC 4 años 3.2: Identificar y seguir los procedimientos de seguridad para la escuela y diversos entornos (por ejemplo, simulacros de seguridad, cruces de peatones, cinturones de seguridad, cascos).
ESOC 3 años 3.3: Con indicaciones y apoyo, describir formas de cuidar el entorno del hogar y la escuela y la tierra (por ejemplo, reciclar, usar papel y usar agua solo cuando sea necesario, colocar la basura en el bote de basura).	ESOC 4 años 3.3: Describir formas de cuidar el entorno del hogar, la escuela y la tierra (por ejemplo, reciclar, usar papel y agua solo cuando sea necesario, colocar la basura en el bote de basura).

Rama 4: **DESARROLLO E IDENTIDAD INDIVIDUAL**

Los programas de aprendizaje temprano deben incluir experiencias que permitan el estudio del desarrollo y la identidad individuales. Los estudiantes adquirirán conciencia de su identidad personal, incluidas sus habilidades y preferencias.

3 AÑOS	4 AÑOS
ESOC 3 años 4.1: Demostrar conciencia de identidad, incluida información personal, características, preferencias y habilidades (por ejemplo, nombre, edad, padre/cuidador, miembros de la familia, género, atributos físicos, preferencias).	ESOC 4 años 4.1: Demostrar conciencia de identidad, incluida información personal, características, preferencias y habilidades (por ejemplo, nombre, edad, padre/cuidador, miembros de la familia, género, atributos físicos, preferencias), y participar en discusiones respetuosas sobre similitudes y diferencias con otros.

Rama 5: **INDIVIDUOS, GRUPOS E INSTITUCIONES**

Los programas de aprendizaje temprano deben incluir experiencias que permitan el estudio de las interacciones entre individuos, grupos e instituciones. Los estudiantes trabajarán en cooperación con otros y contribuirán a la comunidad del salón de clases.

3 AÑOS	4 AÑOS
ESOC 3 años 5.1: Con indicaciones y apoyo, interactuar cooperativamente con otros compartiendo, tomando turnos, resolviendo conflictos y reconociendo las necesidades de los demás.	ESOC 4 años 5.1: Comenzar a demostrar independencia al interactuar cooperativamente con otros compartiendo, tomando turnos, resolviendo conflictos, aceptando las consecuencias de las acciones y reconociendo las necesidades de los demás.
ESOC 3 años 5.2: Con indicaciones y apoyo, participar en la comunidad del aula interactuando con otros niños y adultos en un entorno formal o grupal (por ejemplo, seguir las reglas establecidas, participar en diversos roles en el aula, cuidar los materiales del aula).	ESOC 4 años 5.2: Participar en la comunidad del aula interactuando con otros niños y adultos en un entorno formal o grupal (por ejemplo, seguir las reglas establecidas, participar en diversos roles en el aula, cuidar los materiales del aula).

Rama 6: **PODER, AUTORIDAD Y GOBIERNO**

Los programas de aprendizaje temprano deben incluir experiencias que permitan el estudio de cómo las personas crean y cambian las estructuras de poder, autoridad y gobierno. Los estudiantes contribuirán al desarrollo de las reglas y procedimientos del salón y participarán en la selección de actividades del salón.

3 AÑOS	4 AÑOS
ESOC 3 años 6.1: Con indicaciones y apoyo, participar en el proceso democrático que se aplica a la comunidad del aula (por ejemplo, reconocer la importancia de las reglas, ayudar con el desarrollo de reglas, proponer soluciones a los problemas del aula y participar en la votación de las actividades).	ESOC 4 años 6.1: Participar en el proceso democrático que se aplica a la comunidad del aula (por ejemplo, reconocer la importancia de las reglas, ayudar a desarrollar las reglas, proponer soluciones a los problemas del aula y participar en la votación de actividades).

Rama 7: PRODUCCIÓN, DISTRIBUCIÓN Y CONSUMO

Los programas de aprendizaje temprano deben incluir experiencias que permitan el estudio de cómo las personas se organizan y contribuyen a la familia y la comunidad. Los estudiantes identificarán las diferencias entre deseos y necesidades y el propósito del empleo.

3 AÑOS	4 AÑOS
ESOC 3 años 7.1: Con indicaciones y apoyo, analizar la diferencia entre las necesidades básicas (por ejemplo, comida, refugio y ropa) y deseos (por ejemplo, juguetes, juegos y golosinas).	ESOC 4 años 7.1: Identificar la diferencia entre las necesidades básicas (por ejemplo, comida, refugio, ropa) y deseos (por ejemplo, juguetes, juegos, golosinas).
ESOC 3 años 7.2: Comenzar a reconocer que las personas tienen trabajos para satisfacer sus necesidades, incluidas las propias, el aula y la comunidad.	ESOC 4 años 7.2: Con indicaciones y apoyo, explicar que las personas tienen trabajos para satisfacer sus necesidades, incluidas las propias, el aula y la comunidad.

Rama 8: CIENCIA, TECNOLOGÍA Y SOCIEDAD

Los programas de aprendizaje temprano deben incluir experiencias que permitan el estudio de las relaciones entre ciencia, tecnología y sociedad. Los estudiantes identificarán los usos de tecnologías simples (por ejemplo, lápices, tijeras, cucharas) y tabletas y computadoras electrónicas. Los estudiantes comprenderán cómo usar la tecnología de manera segura y cómo afecta el aprendizaje y la vida.

3 AÑOS	4 AÑOS
ESOC 3 años 8.1: Con indicaciones y apoyo, identificar cómo la tecnología simple y electrónica afecta la forma en que las personas viven, trabajan, viajan, se comunican y juegan.	ESOC 4 años 8.1: Describir cómo la tecnología simple y electrónica afecta la forma en que las personas viven, trabajan, viajan, se comunican y juegan.
ESOC 3 años 8.2: Con indicaciones y apoyo, reconocer la importancia de equilibrar el tiempo de los medios con otras actividades.	ESOC 4 años 8.2: Reconocer la importancia de equilibrar el tiempo en los medios con otras actividades.

REFERENCIAS

ARTES DEL LENGUAJE INGLÉS

- Adams, M. J. (1994). *Beginning to read: Thinking and learning about print*. MIT press.
- Cardoso-Martins, C., Mesquita, T. C. L., & Ehri, L. (2011). Letter names and phonological awareness help children to learn letter–sound relations. *Journal of experimental child psychology*, 109(1), 25-38. <https://doi.org/10.1016/j.jecp.2010.12.006>
- Cunningham, A. E., & Zibulsky, J. (2014). *Book Smart: How to Support Successful, Motivated Readers*. Oxford University Press.
- Henry, M. K. (2010). *Unlocking literacy: Effective decoding & spelling instruction*. (2nd Ed.). Paul H Brookes Publishing Company.
- Paulson, L. H., & Moats, L. C. (2018). *LETRS for early childhood educators*. (2nd Ed.). Cambium Learning.

SALUD

- Britto, P. R., Lye, S. J., Proulx, K., Yousafzai, A. K., Matthews, S. G., Vaivada, T., Perez-Escamilla, R., Rao, N., Ip, P., Fernald, L. C.H., Macmillan, H. Hanson, M., Wachs, T. D., Yao, H., Yoshikawa, H., Cerezo, A., Leckman, J. F., Bhutta, Z. A., & Early Childhood Interventions Review Group, for the Lancet Early Childhood Development Series Steering Committee. (2017). Nurturing care: promoting early childhood development. *The Lancet*, 389(10064), 91-102. [https://doi.org/10.1016/S0140-6736\(16\)31390-3](https://doi.org/10.1016/S0140-6736(16)31390-3)
- Montroy, J. J., Bowles, R. P., Skibbe, L. E., McClelland, M. M., & Morrison, F. J. (2016). The development of self-regulation across early childhood. *Developmental psychology*, 52(11), 1744. <https://doi.org/10.1037/dev0000159>
- Shonkoff, J. P., Garner, A. S., Siegel, B. S., Dobbins, M. I., Earls, M. F., McGuinn, L., Pascoe, Wood, D. L.. (2012). The lifelong effects of early childhood adversity and toxic stress. *Pediatrics*, 129(1), e232-e246. <https://doi.org/10.1542/peds.2011-2663>
- Schore, A. N. (2015). *Affect regulation and the origin of the self: The neurobiology of emotional development*. Routledge.

PRÁCTICAS DE APRENDIZAJE PERMANENTE

- Ho, J., & Funk, S. (2018). Preschool: Promoting Young Children's Social and Emotional Health. *YC Young Children*, 73(1), 73-79.
- Hyson, M. (2008). *Enthusiastic and engaged learners: Approaches to learning in the early childhood classroom*. Teachers College Press.

- McCoy, D. C., Gonzalez, K., & Jones, S. (2019). Preschool Self-Regulation and Preacademic Skills as Mediators of the Long-Term Impacts of an Early Intervention. *Child development*, 90(5), 1544-1558. <https://doi.org/10.1111/cdev.13289>
- National Association for the Education of Young Children (Forthcoming Fall 2020). *NAEYC Position Statement on Developmentally Appropriate Practice*. NAEYC.
- National Commission on Social, Emotional, and Academic Development. (2019). *From a Nation at Risk, to a Nation at Hope: Recommendations from the National Commission on Social, Emotional, and Academic Development*. Nation at Hope. <http://nationathope.org/report-from-the-nation/>
- National Scientific Council on the Developing Child (2007). *The Science of Early Childhood Development: Closing the Gap Between What We Know and What We Do*. Center on the Developing Child. <https://developingchild.harvard.edu/resources/the-science-of-early-childhood-development-closing-the-gap-between-what-we-know-and-what-we-do/>
- National Research Council. (2000). *From neurons to neighborhoods: The science of early childhood development*. National Academies Press.
- Utah State Board of Education (2019). *Utah's Portrait of a Graduate*. Utah State Board of Education. <https://www.schools.utah.gov/portraitgraduate>
- Vitiello, V. E., & Greenfield, D. B. (2017). Executive functions and approaches to learning in predicting school readiness. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 53, 1-9. <https://doi.org/10.1016/j.appdev.2017.08.004>
- Yogman, M., Garner, A., Hutchinson, J., Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., & Committee on Psychosocial Aspects of Child and Family Health. (2018). The power of play: A pediatric role in enhancing development in young children. *Pediatrics*, 142(3), e20182058. <https://doi.org/10.1542/peds.2018-2058>

EDUCACIÓN FÍSICA

- Clark, J. E., Clements, R. L., Guddemi, M., Morgan, D. W., Pica, R., Pivarnik, J. M., Rudisill, M., & Virgilio, S. J. (2002). *Active start: A statement of physical activity guidelines for children birth to five years*. AAHPERD Publications, PO Box 385, Oxon Hill, MD 20750-0385 Stock no. 304-10254.

CIENCIAS

- National Research Council. (2012). *A framework for K–12 science education: Practices, crosscutting concepts, and core ideas*. National Academies Press.





Junta de Educación del Estado de Utah
250 East 500 South
P.O. Box 144200
Salt Lake City, UT 84114-4200

Sydnee Dickson, Ed.D.
Superintendente estatal de enseñanza pública