



# ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE PARA PREKINDERGARTEN DEL ESTADO DE NUEVA YORK:

UN RECURSO PARA EL ÉXITO EN LA ESCUELA

# Índice

Introducción .....	3
Propósito de este documento .....	3
Principios rectores .....	4
Estudiantes con discapacidades .....	5
Estudiantes multilingües .....	5
Entender que kindergarten es un nivel de grado único .....	5
Términos y conceptos clave .....	6
Estructura organizacional .....	7
Estándares de aprendizaje para kindergarten del Estado de Nueva York .....	7
Dominio 1: Métodos para el aprendizaje .....	9
Dominio 2: Desarrollo físico y salud física .....	11
Dominio 3: Aprendizaje social y emocional .....	13
Dominio 4A: Comunicación, lenguaje y lectoescritura .....	15
Dominio 4B: Comunicación, lenguaje y lectoescritura .....	17
Dominio 5A: Aspectos cognitivos y conocimiento del mundo: Matemáticas .....	21
Dominio 5B: Aspectos cognitivos y conocimiento del mundo: Ciencias .....	24
Dominio 5C: Aspectos cognitivos y conocimiento del mundo: Estudios Sociales.....	26
Dominio 5D: Aspectos cognitivos y conocimiento del mundo: las Artes .....	30
Dominio 5E: Aspectos cognitivos y conocimiento del mundo: Tecnología, Informática y Alfabetización Digital .....	34
Planificar el plan de estudios y la enseñanza .....	35
Referencias y recursos .....	42

# Introducción

*Estándares de aprendizaje para kindergarten del Estado de Nueva York: un recurso para el éxito en la escuela* consolida todos los estándares de aprendizaje para kindergarten en un solo documento. Este recurso sigue los Estándares de aprendizaje para prekindergarten del Estado de Nueva York: un recurso para el éxito en la escuela que es la versión actualizada de las Bases de prekindergarten para los estándares de aprendizaje de Common Core del Estado de Nueva York (New York State Prekindergarten Foundation for the Common Core Learning Standards) publicadas en 2012.

## Objeto de este documento

Este recurso se desarrolló en las oficinas del Plan de Estudios y Enseñanza Infantil del Departamento de Educación del Estado de Nueva York. Está previsto para que maestros, especialistas y administradores responsables del diseño de programas para estudiantes de kindergarten lo usen como herramienta de referencia. Este recurso también es un formato uniforme para los estándares de aprendizaje en todas las áreas temáticas para que a los usuarios les sea más fácil de leer y entender. Sin embargo, se anima a los usuarios a que revisen los enunciados completos de los Estándares de aprendizaje del Estado de Nueva York donde se proporcionan vínculos dado que estos ofrecen un nivel más alto de detalle, más declaraciones introductorias e ilustran los avances graduales del aprendizaje hacia los grados superiores.

Desde una perspectiva de planificación, este documento resalta la importancia de tratar el desarrollo y el aprendizaje de niños pequeños en todas las áreas del desarrollo. Sin embargo, los Estándares de aprendizaje para kindergarten del Estado de Nueva York (NYSKLS) no es un plan de estudios, una evaluación ni un conjunto de estrategias de enseñanza.

*En lugar de prescribir un avance gradual rígido de lecciones o planes de estudio para todos los niños en todos los entornos, los estándares sirven para expresar las expectativas de lo que los niños pueden aprender y hacer como resultado de la enseñanza que no es estandarizada, sino personalizada, diferenciada, adaptada, cultural y lingüísticamente relevante y basada en el contexto. Aunque posiblemente tengamos los mismos objetivos de aprendizaje para todos los niños, nuestros medios para cumplir estos objetivos son bastante receptivos al niño individual.<sup>1</sup>*

Es con estas expectativas de fin de año que los programas y las escuelas locales pueden diseñar, ofrecer, modificar y adaptar planes de estudio y enseñanza que cumplan las necesidades de los niños basándose en dónde están a nivel de desarrollo, lingüístico, cultural y experiencial. El recurso NYSKLS proporciona:

- un marco de trabajo para todos los niños de kindergarten, sin importar las capacidades, el idioma, los antecedentes ni las necesidades diversas;
- un recurso para planificar oportunidades profesionales de aprendizaje; y
- una herramienta para centrar las discusiones sobre el aprendizaje temprano de los educadores, legisladores, familias y miembros de la comunidad.

<sup>1</sup> New York State Education Department. (2016). Introduction to the NYS Next Generation Early Learning Standards. Por Zoila Morell en colaboración con el Departamento de Educación del Estado de Nueva York. Albany, NY. <http://www.nysed.gov/common/nysed/files/introduction-to-the-nys-early-learn-ing-standards.pdf>

## Principios rectores

Los estándares de aprendizaje en este documento sirven de recurso para planificar el plan de estudios interdisciplinario y se guían por los siguientes principios:

1

Todos los niños son capaces de aprender, alcanzar y lograr un progreso del desarrollo. Estos estándares son para todos los niños, sin importar las diferencias económicas, lingüísticas y culturales, ni las competencias físicas, de aprendizaje, socioemocionales y de comunicación. Los niños se desarrollan a diferentes ritmos y cada niño es único en su propio desarrollo, crecimiento y adquisición de competencias. Se deben dar adaptaciones adecuadas y razonables, incluyendo apoyos para la lengua materna, el trauma, la conducta y la enseñanza, para facultar a todos los niños para que tengan éxito.

2

Los niños son aprendices activos. Un método primario para el aprendizaje es mediante el juego intencionado. La planificación intencional promueve experiencias de aprendizaje profundo que fomentan la participación, implican múltiples contextos y desarrollan los sentidos que ayudan a los niños a explorar su entorno.

3

El desarrollo y aprendizaje tempranos son multidimensionales. El aprendizaje de los niños es integrado y ocurre simultáneamente en todos los dominios, que están interrelacionados y son interactivos entre sí.

4

Los niños aprenden en el contexto de interacciones y relaciones con los familiares, cuidadores, educadores y otros niños en su entorno inmediato y en su comunidad.

5

La familia es un contribuyente importante en el desarrollo y aprendizaje continuos de los niños. Incluir activamente a los cuidadores en la educación temprana de los niños es esencial para el éxito en el salón de clases de la escuela primaria y para el aprendizaje futuro.

6

Estos estándares de aprendizaje se pueden usar como herramientas para facultar a las familias, a los educadores y a los cuidadores para que puedan dar un mejor apoyo y mejorar el desarrollo y aprendizaje de los niños pequeños.

7

Estos estándares de aprendizaje reconocen, respetan y aceptan los diversos orígenes de los niños, su herencia, culturas y experiencias lingüísticas.

8

Estos estándares de aprendizaje se basan en la investigación, los comentarios de las partes interesadas y la práctica efectiva para fortalecer la enseñanza y las vivencias educativas en todos los entornos. Están sistemáticamente alineados con todos los Estándares de aprendizaje de PK-12 del Estado de Nueva York.

### El Recurso NYSKLS **no**:

- Está previsto para usarse como un plan de estudios
- Está previsto para obligar a prácticas o material específicos para la enseñanza
- Pretende reprimir la creatividad de los niños, maestros, educadores o padres
- Está previsto para usarse como lista de verificación, pero puede informar el desarrollo o la selección de herramientas de evaluación y monitoreo del progreso
- Está previsto para usarse como una herramienta de evaluación
- Pretende impedir que los niños pasen a 1.º grado
- Pretende reemplazar las metas y los objetivos de los programas de educación individualizada (IEP) de los estudiantes de kindergarten con discapacidades

## Estudiantes con discapacidades

Los estudiantes de kindergarten con discapacidades y sus compañeros con el nivel típico de desarrollo son igualmente capaces de aprender, alcanzar y lograr avances en el desarrollo. Los estudiantes de kindergarten con discapacidades pueden necesitar enseñanza especialmente diseñada o servicios relacionados para tratar sus necesidades y apoyar su participación en actividades con compañeros con el nivel típico de desarrollo. Cada estudiante de kindergarten con una discapacidad tiene un IEP que documenta sus objetivos, apoyos y servicios individuales, según lo determinan sus fortalezas y necesidades. Para todas las áreas de dominio, los estudiantes de kindergarten con discapacidades pueden tener objetivos descritos en su IEP que deben estar en línea con los estándares de aprendizaje del Estado de Nueva York. Para obtener más información sobre los programas y servicios de educación especial para los estudiantes con discapacidades, visite la página web de la Oficina de Educación Especial de NYSED en <http://www.p12.nysed.gov/specialed/>. También puede encontrar más información en el [Recurso para Servicios de Apoyo para la Educación Especial de NYSED](http://www.p12.nysed.gov/earlylearning/documents/AResourcetoSpecialEducationSupportServices.pdf) (<http://www.p12.nysed.gov/earlylearning/documents/AResourcetoSpecialEducationSupportServices.pdf>).

## Estudiantes multilingües

El dominio del inglés no es una precondition para cumplir cada estándar. Los niños pueden demostrar dominio de muchas de las competencias descritas en los estándares de manera bilingüe o usando su lengua materna. Los niños pueden, por ejemplo, *demostrar que están formando conocimientos de fondo* (K.AC.2) en su lengua materna. En lugar de impedir el progreso para cumplir los estándares, la lengua materna es un recurso invaluable para fomentar el aprendizaje. El uso intencional y estratégico de la lengua materna de los niños en el salón de clases de kindergarten puede, por ejemplo, mejorar la participación del estudiante, construir la base de la comprensión, apoyar la evaluación auténtica y promover la participación de los padres<sup>1</sup>. “La investigación resalta muchas ventajas permanentes asociadas con el bilingüismo. El propósito máximo de los estándares de aprendizaje sería desarrollar el potencial de los niños, de modo que obtengan y sostengan todas las ventajas posibles hasta la edad adulta. La promoción del bilingüismo y del multilingüismo a medida que los niños desarrollan dominio del inglés radica en mantenerse con ese propósito”.<sup>2</sup> Para obtener más información, consulte las [Mejores prácticas y herramientas para educadores de estudiantes de inglés/estudiantes multilingües de NYSED](http://www.nysed.gov/bilingual-ed/english-language-learnermultilingual-learner-educator-tools-and-best-practices) (<http://www.nysed.gov/bilingual-ed/english-language-learnermultilingual-learner-educator-tools-and-best-practices>).

## Entender que kindergarten es un nivel de grado único

Kindergarten es único por varios motivos. El requisito de elegibilidad según la edad significa que algunos estudiantes que ingresan pueden tener cuatro años, mientras que otros están por cumplir seis. Puede ser la primera experiencia de aprendizaje formal fuera de casa para algunos niños, mientras que es posible que otros ya hayan participado en un programa formal. Kindergarten sirve como la puerta de entrada a la escuela para los niños y sus familias, ya sea que vengán directamente del entorno de la casa o de un programa formal de preescolar. Es críticamente importante que los líderes de la escuela preparen el camino para que los maestros de kindergarten creen una comunidad afectuosa de estudiantes y garanticen un sentido de pertenencia, usen métodos de enseñanza que apoyen el desarrollo y aprendizaje de los niños, planifiquen experiencias de aprendizaje integrado y significativo dentro del plan de estudios, usen evaluaciones auténticas formativas en los diferentes dominios para informar la enseñanza, valoren las culturas e idiomas de los estudiantes, y desarrollen relaciones con las familias (adaptado de [What Does a High-Quality Kindergarten Look Like?](https://www.naeyc.org/our-work/families/what-does-high-quality-program-for-kindergarten-look-like) <https://www.naeyc.org/our-work/families/what-does-high-quality-program-for-kindergarten-look-like>).

<sup>1</sup> Adaptado de New York State Next Generation Standards Early Learning Introduction (Introducción a la enseñanza infantil con estándares de la nueva generación del Estado de Nueva York) del Departamento de Educación del Estado de Nueva York.

<sup>2</sup> Callahan, R.M., Gandara, P. (2014). *The bilingual advantage: Language, literacy and the U.S. labor market*. London: Multilingual Matters

## Términos y conceptos clave

Abajo hay una lista de términos y conceptos clave con definiciones. Se hace énfasis en estos términos y conceptos generales para garantizar una comprensión general entre los lectores del Recurso.

<b>Comunicar, comunicación y lenguaje</b>	En todos los estándares y las declaraciones de indicadores, los términos comunicar, comunicación y lenguaje significan que los niños pueden usar cualquier lenguaje o medio de expresión, incluyendo la lengua materna, una combinación de la lengua materna e inglés, lengua de señas o métodos alternativos.
<b>Continuidad y progresión</b>	El Recurso NYSKLS debe entenderse como un conjunto de progresiones de aprendizaje. Los estándares de aprendizaje de kindergarten que se describen en este documento representan expectativas razonables para el final de un año completo de enseñanza de calidad. Todos los niños aprenden a ritmos diferentes; por lo tanto, el aprendizaje infantil no es uniforme. Es posible que los educadores deban consultar los estándares relacionados debajo o arriba del nivel de kindergarten para orientar los métodos de enseñanza.
<b>Lector incipiente, lector precoz</b>	Un lector incipiente, incluyendo un lector multilingüe incipiente, va en camino a tener fluidez en la lectoescritura, antes de que se desarrollen las competencias convencionales de lectura y escritura. Un lector incipiente es uno que comienza a reconocer los sonidos de las letras, las palabras visuales familiares o representaciones simbólicas de las palabras. Un lector precoz avanzó más allá de la etapa de lector incipiente y puede aplicar algunas estrategias de lectura para interactuar con los textos. Un lector precoz comienza a monitorear su propia lectura y a autocorregirse.
<b>Dominio</b>	El término dominio se refiere a aspectos específicos del crecimiento y el cambio. Cuando se analiza el desarrollo del niño, se tienen en cuenta diversos dominios o áreas de desarrollo. Estos incluyen métodos para el aprendizaje; desarrollo físico y salud física; aprendizaje social y emocional; comunicación, lenguaje y lectoescritura; y aspectos cognitivos y conocimiento del mundo.
<b>Estándares de aprendizaje</b>	Los estándares de aprendizaje son los objetivos para los estudiantes del Estado de Nueva York. Los estándares de aprendizaje deben considerarse el destino; aprendizaje previsto idealmente para que se logre al final de un año de enseñanza.
<b>Indicadores</b>	Los indicadores son observables y demostrativos, y se pueden cumplir mediante el juego y la participación activa. Son ejemplos de cómo los estudiantes podrían demostrar que están haciendo avances hacia el estándar respectivo o alcanzándolo. Las listas de indicadores no son completas; son muestras de conductas observables que pueden exhibir los niños. Algunos estándares no tienen indicadores, mientras otros tienen varios. Los indicadores no están en un orden específico y tampoco deben usarse como lista de verificación. No todos los niños demuestran de igual manera cómo avanzan hacia el estándar.
<b>Plan de estudios</b>	El plan de estudios es el contenido, los conceptos y las competencias que los estudiantes aprenderán. El plan de estudios trata todos los dominios del aprendizaje y todos los tipos de alumnos.
<b>Enseñanza</b>	La enseñanza incluye las maneras (métodos, estrategias, entornos, material, interacciones, estructuras) que los educadores eligen para enseñar el plan de estudios, basándose en las necesidades de sus estudiantes.
<b>Evaluación</b>	La evaluación incluye los procesos que se usan para obtener más información sobre el aprendizaje y el progreso de los estudiantes. La evaluación guía e informa la enseñanza y permite que el estudiante reflexione sobre su propio aprendizaje.
<b>Texto</b>	La palabra "texto" abarca mucho más que el material impreso. Texto también se puede referir al habla, gráficas, arte visual, representaciones digitales, video y otras representaciones visuales o de audio de ideas, conceptos y experiencias.

# Estructura organizacional

## **DOMINIO 1: Métodos para el aprendizaje**

Cómo los niños se interesan en aprender y adquirir conocimientos.

## **DOMINIO 2: Desarrollo físico y salud física**

La salud física y la capacidad de los niños de participar en las actividades diarias, tanto al aire libre como bajo techo.

## **DOMINIO 3: Aprendizaje social y emocional**

La aptitud emocional y la capacidad de formar relaciones positivas que les den sentido a las experiencias de los niños en la casa, la escuela y la comunidad extendida.

## **DOMINIO 4: Comunicación, lenguaje y lectoescritura, Parte A y Parte B**

Cómo los niños entienden, crean y comunican significado.

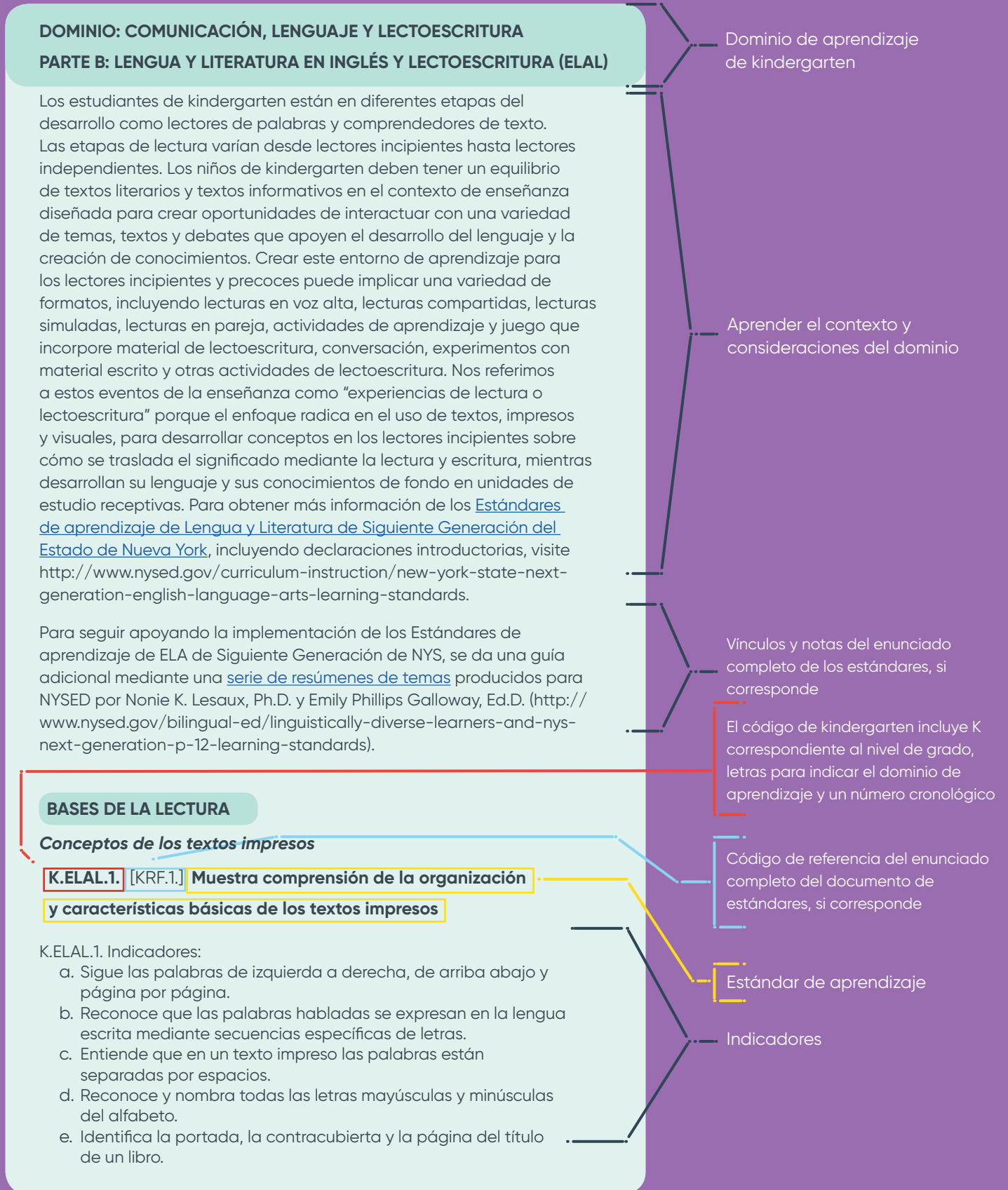
## **DOMINIO 5: Aspectos cognitivos y conocimiento del mundo (Matemáticas, Ciencias, Estudios Sociales, Artes)**

Lo que los niños necesitan saber y entender sobre su mundo y cómo aplican lo que saben.

En este documento, cada uno de los dominios clave del aprendizaje mencionados arriba se presenta con un breve enunciado de contexto o conjunto de consideraciones para ayudar en la planificación del plan de estudios, la enseñanza y la evaluación. Después del breve contexto, se dan enlaces y notas de los documentos originales de los estándares. Estos dominios se dividen en temas. Después de cada tema están los estándares de aprendizaje y, en algunos casos, un conjunto de indicadores para el estándar. Cada estándar de aprendizaje de kindergarten en este documento usa un sistema numérico que incluye K, una abreviatura del nombre del dominio de aprendizaje de kindergarten y un número asignado. Por ejemplo, K.ELAL.1. En algunos casos, se da un código de referencia adicional entre corchetes. Este código de referencia es el número de código que se usa en el enunciado completo de los estándares. Por ejemplo, K.ELAL.1 [KRF1]. Esto permite que los usuarios consulten rápidamente los documentos de los estándares completos y vean cómo existen en la continuidad de toda la gama de rangos de edades y grados.

La ilustración en la siguiente página da una explicación de la estructura.

Figura 1: Explicación de la estructura del Recurso de estándares





# Dominio 1: Métodos para el aprendizaje

## DOMINIO: MÉTODOS PARA EL APRENDIZAJE (AL)

Métodos para el aprendizaje contiene las áreas de competencias clave para estudiantes del siglo 21 que deben integrarse en el plan de estudios diario e incorporarse en las prácticas de enseñanza. Este dominio proporciona expectativas específicas de aprendizaje que apoyan las exigencias cambiantes de la fuerza laboral, desde funciones de memoria hasta un énfasis en trabajar con información nueva y resolver problemas no estructurados. Las competencias descritas por estos estándares de aprendizaje hacen énfasis en el pensamiento metacognitivo y son el resultado del entorno de aprendizaje general y de la cultura, interacciones, lenguaje y prácticas de enseñanza en los salones de clases. Por ejemplo, los educadores pueden apoyar estas áreas de competencias garantizando un entorno en el salón de clases que promueva la toma de riesgos, el pensamiento imaginativo, el desarrollo del lenguaje oral, la generación de ideas, la colaboración, la persistencia, etc. Los educadores pueden planificar oportunidades diarias para el juego planificado y no planificado, actividades receptivas y proyectos que crean oportunidades para que los niños practiquen estas competencias de manera independiente y con compañeros mientras reciben el apoyo de los adultos, sin importar el contenido que se esté enseñando. Los estudiantes multilingües pueden demostrar conocimientos de inglés, de su lengua materna o de ambos para todas las áreas de contenido.

### JUEGO Y PARTICIPACIÓN EN EL APRENDIZAJE

#### K.AL.1. Participa activamente en el juego como un medio de exploración y aprendizaje

K.AL.1. Indicadores:

- Colabora y negocia el juego con dos o más niños (por ejemplo, quién irá primero, qué papel tendrá cada uno).
- Coopera con éxito en el juego y trabaja bien con otros sin necesidad de que se le pida mayor cosa (por ejemplo, escuchar y responder a otros, ayudar).
- Usa el método de "prueba y error" para resolver una tarea, un problema, etc.
- Demuestra conciencia de las conexiones entre los conocimientos previos y los nuevos.

#### K.AL.2. Participa activamente en la resolución de problemas

K.AL.2 Indicadores:

- Identifica problemas cada vez más complejos y estrategias para resolverlos (por ejemplo, experimentación, razonamiento, investigación).
- Formula y prueba ideas, adivina, hace inferencias y hace conexiones con experiencias e información previas.
- Se comunica y relaciona con compañeros y adultos para resolver problemas.

### CREATIVIDAD E IMAGINACIÓN

#### K.AL.3. Aborda las tareas y los problemas con creatividad, imaginación o disposición para probar nuevas experiencias

K.AL.3 Indicadores:

- Usa el material/accesorios de formas nuevas para representar ideas, personajes y objetos.
- Describe o representa la diferencia entre situaciones de fantasía y la realidad.
- Busca mayor claridad para una mejor comprensión.

## Las prácticas

En los Estándares de aprendizaje de PK-12 del Estado de Nueva York, nuestras prácticas representan los métodos globales del aprendizaje que esperamos de los estudiantes a lo largo de su carrera educativa y posteriormente. Estos incluyen:

**Prácticas de por vida de lectores y escritores:** <http://www.nysed.gov/common/nysed/files/programs/curriculum-instruction/nys-next-generation-ela-standards.pdf#page=8>

**Prácticas de ciencias e ingeniería:** <http://www.nysed.gov/common/nysed/files/programs/curriculum-instruction/nysscien-ceintro.pdf#page=4>

**Prácticas de estudios sociales:** <http://www.nysed.gov/common/nysed/files/programs/curriculum-instruction/ss-framework-k-12-intro.pdf#page=10>

**Estándares de práctica matemática:** <http://www.nysed.gov/common/nysed/files/programs/curriculum-instruction/nys-next-generation-mathematics-p-12-standards.pdf#page=7>

**CURIOSIDAD E INICIATIVA****K.AL.4. Muestra curiosidad, interés y disposición para aprender cosas nuevas y tener nuevas experiencias**

K.AL.4. Indicadores:

- Prueba una amplia variedad de experiencias nuevas (por ejemplo, material, tareas, competencias académicas o físicas) de manera independiente y con compañeros.
- Prueba nuevas experiencias, sensoriales y de otro tipo (por ejemplo, explora, examina y experimenta con materiales, construcción, naturaleza)

**PERSISTENCIA****K.AL.5. Demuestra persistencia**

K.AL.5. Indicadores:

- Se resiste a la distracción y mantiene la atención en una tarea o actividad (por ejemplo, la enseñanza del maestro, actividades) con reorientación mínima.
- Continúa con o regresa a las actividades a pesar de las distracciones o las interrupciones.
- Persiste a pesar de la frustración o la decepción.

**K.AL.6. Demuestra competencias de organización**

K.AL.6. Indicadores:

- Organiza el material adecuadamente (por ejemplo, guarda las cosas cuando termina, organiza el material por categoría).
- Sigue rutinas organizadas (por ejemplo, recoge sus pertenencias al final del día).
- Describe e implementa múltiples pasos a seguir para una actividad o proyecto.



# Dominio 2: Desarrollo físico y salud física

## DOMINIO: DESARROLLO FÍSICO Y SALUD FÍSICA (PDH)

A muchos educadores les preocupa asegurarse de que haya un desarrollo físico adecuado y oportunidades de salud sin sacrificar el tiempo de aprendizaje cognitivo y académico. La buena noticia es que la investigación ha mostrado una fuerte relación entre la alimentación saludable, la actividad física y una mejora en el rendimiento académico. Se deben construir múltiples oportunidades en el plan de estudios diario y las rutinas para fomentar el desarrollo físico y la salud. Además de un horario diario que ofrezca suficiente tiempo para actividades físicas y salidas planificadas, los educadores pueden integrar el desarrollo físico y la salud con otros dominios del aprendizaje. Por ejemplo, pueden incorporar oportunidades de movimiento de los músculos grandes y pequeños mediante juegos, música, baile y arte; promover hábitos saludables de maneras auténticas mediante centros de aprendizaje y el juego sociodramático; y desarrollar un sentido de bienestar mediante rutinas, el diseño de un plan de estudios integrado y estrategias de enseñanza.

Para ver lo más reciente en [Estándares de aprendizaje de Educación Física de NYS](http://www.nysed.gov/curriculum-instruction/physical-education/), visite <http://www.nysed.gov/curriculum-instruction/physical-education/>.

### DESARROLLO FÍSICO

#### K.PDH.1. Usa los sentidos para apoyar y guiar el aprendizaje

K.PDH.1. Indicadores:

- Identifica imágenes, sonidos, olores, sabores y texturas.
- Compara y contrasta diferentes imágenes, sonidos, olores, sabores y texturas.
- Se comunica para hablar sobre imágenes, sonidos, olores, sabores y texturas.

#### K.PDH.2. Usa la información sensorial para planificar y ejecutar movimientos

K.PDH.2. Indicadores:

- Demuestra conciencia corporal adecuada cuando se mueve en diferentes espacios (es decir, es consciente de su propio cuerpo).
- Muestra movimientos corporales apropiados cuando lleva a cabo una tarea.
- Muestra conocimiento de los límites espaciales y la capacidad para trabajar con ellos (es decir, conciencia de las cosas a su alrededor)

#### K.PDH.3. Demuestra coordinación y control de los músculos grandes

K.PDH.3. Indicadores:

- Tiene una postura recta cuando está de pie o sentado.
- Mantiene el equilibrio cuando está sentado, de pie y en las actividades de movimiento.
- Corre, salta, camina en línea recta y brinca en un pie.
- Sube/baja escaleras usando pies alternos.
- Se pone prendas de ropa apropiadas para la edad, como camisas, jackets, pantalones zapatos, etc.

#### K.PDH.4. Combina una secuencia de habilidades de motricidad gruesa con y sin equipo

K.PDH.4. Indicadores:

- Usa equipo para su edad en el patio de recreo.
- Explora, practica y ejecuta conjuntos de habilidades (por ejemplo, lanzar, empujar, jalar, atrapar, balancearse, etc.).
- Participa en una serie de actividades o movimientos de motricidad gruesa (por ejemplo, bailar, pedalear, seguir al líder, participar en juegos/deportes).

**K.PDH.5. Demuestra coordinación ojo-mano y habilidades de motricidad fina**

K.PDH.5. Indicadores:

- a. Muestra capacidad para usar competencias de motricidad fina (por ejemplo, participa en los títeres de dedos, usa material como lápices, pinceles, utensilios para comer y tijeras sin punta de manera efectiva).
- b. Manipula objetos pequeños con facilidad (por ejemplo, mete objetos en agujeros, ensarta cuentas de madera, aplica minibloques, usa geotablas, etc.).
- c. Usa botones, zíperes, remaches, ganchos y cintas con éxito.

**CONDICIÓN FÍSICA****K.PDH.6. Participa en una variedad de actividades de condición física**

K.PDH.6. Indicadores:

- a. Participa en actividades rigurosas de motricidad gruesa (por ejemplo, marchar, brincar, correr, saltar, bailar) por períodos de tiempo cada vez más largos a medida que desarrolla las competencias y la resistencia.
- b. Participa en actividades diseñadas para fortalecer los principales grupos de músculos.
- c. Participa en actividades para promover el equilibrio y la flexibilidad.

**SALUD FÍSICA Y BIENESTAR****K.PDH.7. Demuestra competencias de cuidado personal e higiene**

K.PDH.7. Indicadores:

- a. Establece un objetivo personal de actividad física y lleva un registro del progreso del objetivo.

**K.PDH.8. Demuestra conocimiento y comprensión de hábitos saludables**

K.PDH.8. Indicadores:

- a. Reconoce la importancia de una buena nutrición, agua, descanso y sueño para estar sano.
- b. Muestra formas de autocalmarse en momentos de estrés.
- c. Habla sobre opciones de comida en relación con las alergias personales y la salud general.
- d. Relaciona las conductas saludables con la buena salud personal (por ejemplo, llevar una dieta balanceada, hacer ejercicio).

**SEGURIDAD FÍSICA****K.PDH.9. Demuestra conocimiento y comprensión de reglas de seguridad**

K.PDH.9. Indicadores:

- a. Verbaliza y demuestra reglas de seguridad (por ejemplo, seguridad en el autobús, sujetar la mano de un adulto al caminar en la acera o cerca de una calle).
- b. Entiende y comunica que algunas prácticas podrían ser inseguras (por ejemplo, jugar con fósforos, jugar cerca de una calle transitada, no usar el casco de la bicicleta).
- c. Participa en simulacros de evacuación en caso de incendio, entiende qué es la alarma y la necesidad de ir a un lugar seguro, etc.

**ADMINISTRACIÓN DE RECURSOS****K.PDH.10. Demuestra conocimiento y comprensión de los recursos de la comunidad**

K.PDH.10. Indicadores:

- a. Explica cómo obtener ayuda en situaciones de emergencia (por ejemplo, comunica el nombre y teléfono de su tutor).
- b. Identifica recursos disponibles en la casa y en la comunidad para promover la condición y la salud físicas.
- c. Describe cómo la propia familia influencia en la actividad física

# Dominio 3: Aprendizaje social y emocional

## DOMINIO: APRENDIZAJE SOCIAL Y EMOCIONAL (SEL)

Todos los niños aprenden en contextos y relaciones sociales. El aprendizaje mediante contextos y relaciones sociales es especialmente importante para los niños pequeños, convirtiendo el dominio social y emocional en una palanca clave para apoyar el aprendizaje de los niños en todos los dominios. Investigaciones numerosas revelan que el dominio efectivo de las competencias socioemocionales está asociado con un mayor bienestar y un mejor rendimiento escolar. También apoya la capacidad del cerebro de retener y trabajar con la información, concentrarse, filtrar distracciones y adaptarse. Esta área de dominio se ha vuelto cada vez más importante en todos los rangos de edad y grados, no solo para apoyar el rendimiento académico, sino también para el bienestar general durante la edad adulta. Los niños necesitan abundantes oportunidades para desarrollar y practicar las competencias sociales y emocionales, para observar y vivir modelos de conducta positiva, y para establecer y reforzar relaciones positivas con adultos y compañeros afectuosos.

NYSED desarrolló referencias de aprendizaje de los estudiantes para apoyar el desarrollo social y emocional para los grados K-12. Las referencias de K-12 están organizadas por franjas de grados. Las referencias están agrupadas para los grados kindergarten-3.º grado. Para consultar las [Referencias de aprendizaje socioemocional de NYS](http://www.p12.nysed.gov/sss/documents/NYSSELBenchmarks.pdf), visite <http://www.p12.nysed.gov/sss/documents/NYSSELBenchmarks.pdf>.

### COMPETENCIAS DE CONCIENCIA PROPIA Y AUTOCONTROL

#### K.SEL.1. Identifica y controla las emociones y la conducta

K.SEL.1 Indicadores:

- a. Reconoce y describe emociones y cómo están relacionadas con la conducta [1A.1a].
- b. Demuestra control de la conducta impulsiva [1A.1b].

#### K.SEL.2. Reconoce las cualidades personales y el apoyo externo

K.SEL.2. Indicadores:

- a. Describe las cosas que le gustan y las que no le gustan, necesidades, deseos, fortalezas, retos y opiniones [1B.1a].
- b. Demuestra relaciones positivas y busca ayuda de adultos significativos (por ejemplo, maestros, familiares, miembros de la comunidad).
- c. Muestra confianza y orgullo por la lengua materna, las culturas y las capacidades.

#### K.SEL.3. Muestra competencias relacionadas con alcanzar los objetivos personales y académicos

K.SEL.3. Indicadores:

- a. Se describe a sí mismo usando varias características diferentes.
- b. Se identifica a sí mismo como parte de una familia e identifica una conexión con al menos un adulto significativo.
- c. Demuestra conocimiento de su propia singularidad y habilidades (por ejemplo, talentos, intereses, preferencias, etc.).
- d. Muestra autoconfianza intentando realizar tareas nuevas sin pedir ayuda ni refuerzo.
- e. Identifica las cosas que le gustan y las que no le gustan, necesidades y deseos, fortalezas y retos.

**CONCIENCIA SOCIAL Y RELACIONES CON LOS DEMÁS****K.SEL.4. Reconoce los sentimientos y perspectivas de otros**

K.SEL.4. Indicadores:

- a. Identifica el rango de sentimientos que una persona siente con el tiempo y reconoce que los sentimientos cambian.
- b. Ofrece apoyo a otro niño o muestra preocupación cuando un compañero se ve afectado.
- c. Reconoce que otros pueden vivir las situaciones de manera diferente a sí mismo [2A.1a].
- d. Usa competencias para escuchar para identificar los sentimientos y las perspectivas de otros [2A.1b]

**Nota:** En un entorno receptivo cultural y lingüísticamente, los estudiantes muestran progreso hacia esta meta de diferentes maneras.

**K.SEL.5. Desarrolla relaciones positivas con sus compañeros**

K.SEL.5. Indicadores:

- a. Interactúa con otros niños (por ejemplo, en el juego, la conversación, actividades, etc.).
- b. Comparte material y juguetes con otros niños.
- c. Tiene interacciones mediante la cooperación, ayudando y sugiriendo ideas nuevas para jugar.

**K.SEL.6. Reconoce las similitudes y diferencias individuales y de grupo**

K.SEL.6. Indicadores:

- a. Describe cualidades positivas en otros [2B.1b].
- b. Reconoce y acepta las similitudes y diferencias de los compañeros.

**K.SEL.7. Usa la comunicación y las competencias sociales para interactuar de manera efectiva con otros**

K.SEL.7. Indicadores:

- a. Identifica formas de trabajar y jugar bien con otros [2C.1a].
- b. Demuestra adaptabilidad y conducta social adecuada en la escuela [2C.1b].

**K.SEL.8. Demuestra la capacidad para evitar, manejar y resolver conflictos interpersonales de maneras constructivas**

K.SEL.8. Indicadores:

- a. Identifica problemas y conflictos que suelen tener los compañeros [2D.1a].
- b. Identifica métodos para resolver los conflictos de manera constructiva [2D.1b].
- c. Demuestra competencias prosociales para la resolución de problemas en interacciones sociales

**COMPETENCIAS PARA LA TOMA DE DECISIONES****K.SEL.9. Considera factores éticos, de seguridad y sociales en la toma de decisiones**

K.SEL.9. Indicadores:

- a. Comprende y sigue rutinas y reglas.
- b. Explica por qué las acciones que lastiman a otros están mal [3A.1a].
- c. Identifica normas sociales y consideraciones de seguridad que guían la conducta [3A.1b].

**K.SEL.10. Aplica competencias de toma de decisiones para tratar responsablemente con las situaciones académicas y sociales diarias**

K.SEL.10. Indicadores:

- a. Participa en la toma de decisiones del salón de clases.
- b. Elige de forma positiva cuando interactúa con los compañeros de clase [3B.1b].

**K.SEL.11. Contribuye al bienestar de la escuela y la comunidad**

K.SEL.11. Indicadores:

- a. Identifica y cumple papeles que contribuyen al salón de clases [3C.1a].
- b. Identifica y cumple papeles adecuados para la cultura y la comunidad.

**ADAPTABILIDAD****K.SEL.12. Se adapta al cambio**

K.SEL.12. Indicadores:

- a. Se separa fácilmente de su padre/madre o cuidador.
- b. Hace la transición, con apoyo mínimo, entre las actividades de rutina y resultados nuevos/inesperados.
- c. Cuando es apropiado, ajusta su conducta a diferentes entornos o eventos.
- d. Usa múltiples estrategias de adaptación para afrontar el cambio.

# Dominio 4A: Comunicación, lenguaje y lectoescritura

**DOMINIO: COMUNICACIÓN, LENGUAJE Y LECTOESCRITURA****PARTE A: MÉTODOS PARA LA COMUNICACIÓN (AC)**

Desarrolla una base sólida para el lenguaje oral en inglés o en las lenguas maternas del niño lo que contribuye para aprender a leer. Los niños pequeños necesitan escuchar bastantes conversaciones y practicar hablar con adultos y compañeros para fortalecer las competencias de comunicación. Cuando los niños oyen y usan bastante lenguaje sustancialmente dentro de los marcos de enseñanza, interacciones espontáneas y juego, aprenden conceptos nuevos, crean conocimientos base y adquieren significado del texto impreso. La familiaridad con la conversación y el habla sienta la base para la comprensión de lectura.

La comunicación es una puerta para que los niños se expresen, regulen su conducta, se sientan comprendidos y se conecten con otros. A los niños se les debe animar a que usen los idiomas con los que se sienten más cómodos, especialmente cuando describen eventos, repiten historias y juegan. Métodos para la comunicación no es un evento de enseñanza aislado y está integrado en todo el plan de estudios.

Los Estándares de aprendizaje de Lengua y Literatura en Inglés (ELA) de Nueva Generación del Estado de Nueva York no incluyen Métodos para la comunicación, sin embargo, estas áreas son vitales hasta 2.º grado. Para apoyar más la implementación de estos estándares, se da más guía mediante una [serie de resúmenes temáticos](http://www.nysed.gov/bilingual-ed/linguistically-diverse-learners-and-nys-next-generation-p-12-learning-standards) producidos para NYSED por Nonie K. Lesaux, Ph.D. y Emily Phillips Galloway, Ed.D. (<http://www.nysed.gov/bilingual-ed/linguistically-diverse-learners-and-nys-next-generation-p-12-learning-standards>).

**MOTIVACIÓN****K.AC.1. Demuestra motivación para comunicarse**

K.AC.1. Indicadores:

- a. Experimenta y juega con el lenguaje.
- b. Participa en actividades del lenguaje en grupos grandes, grupos pequeños o de manera independiente (por ejemplo, cuentacuentos, juego dramático, canto y títeres con los dedos).
- c. Hace preguntas para adquirir conocimientos.
- d. Escucha de manera atenta para una variedad de propósitos (por ejemplo, para disfrutar, para obtener información, para hacer una tarea, para enterarse de lo que pasó, para seguir instrucciones).
- e. Inicia conversaciones, tanto verbales como no verbales.
- f. Hace elecciones sobre cómo comunicar las ideas que quiere compartir (por ejemplo, gestos, dibujos, escritura, lengua materna, lengua de señas, hablar).

**Nota:** Los estudiantes multilingües pueden demostrar esta competencia en inglés, en su lengua materna o en ambos.

### CONOCIMIENTOS DE FONDO

#### K.AC.2. Desarrolla conocimientos de fondo mediante la comunicación

K.AC.2. Indicadores:

- Hace preguntas relacionadas con un artículo, evento o experiencia en particular.
- Identifica correctamente los significados de las palabras en la lectura en voz alta, en la conversación y en las descripciones de los artículos de uso diario en el mundo a su alrededor.
- Intenta usar correctamente el vocabulario nuevo.
- Hace comparaciones con palabras y conceptos.

### VISUALIZACIÓN

#### K.AC.3 Demuestra que comprende lo que observa

K.AC.3. Indicadores:

- Describe con precisión lo que ve.
- Hace preguntas relacionadas con texto visual y observaciones.
- Hace inferencias o saca conclusiones basándose en información de elementos visuales, incluyendo observación de situaciones, compañeros y adultos (por ejemplo, ve a otro niño llorando y dice "él está triste").
- Reflexiona sobre los documentos de progreso en el aprendizaje

### VOCABULARIO

#### K.AC.4. Demuestra un aumento en el vocabulario receptivo en todos los dominios

K.AC.4. Indicadores:

- Entiende y sigue las instrucciones habladas.
- Identifica las imágenes relacionadas con palabras (por ejemplo, señala el dibujo correcto en un libro si se le pide).
- Responde/reacciona a preguntas/comentarios indicando que entendió el mensaje (por ejemplo, lenguaje corporal gestos, expresiones faciales y palabras, incluyendo el uso de la lengua materna).
- Expresa comprensión de las palabras usadas en la lectura en voz alta, en las conversaciones y en las descripciones de los artículos de uso diario en el mundo.

#### K.AC.5. Demuestra un aumento en el vocabulario expresivo en todos los dominios

K.AC.5. Indicadores:

- Usa expresiones faciales, lenguaje corporal, gestos, lengua materna o lengua de señas para participar en conversaciones recíprocas.
- Usa cada vez más palabras más complejas en las conversaciones.
- Usa palabras nuevas y raras que le presentan adultos o compañeros.
- Usa el volumen y la velocidad apropiados de modo que se entienda el mensaje expresado verbalmente.
- Inicia conversaciones sobre un libro, una situación, un evento o un texto impreso en el entorno.

### REPRESENTAR

#### K.AC.6. Demuestra su capacidad de representar ideas usando una variedad de métodos

K.AC.6. Indicadores:

- Usa expresiones faciales, lenguaje corporal, gestos o lengua de señas para expresar ideas.
- Usa los objetos existentes para representar objetos deseados o imaginados en el juego o de otra manera deliberada.
- Usa medios visuales para representar una experiencia real.
- Revisa y reflexiona sobre sus propias representaciones.
- Escribe o dibuja para comunicar significados con compañeros y adultos durante el juego.



# Dominio 4B: Comunicación, lenguaje y lectoescritura

## DOMINIO: COMUNICACIÓN, LENGUAJE Y LECTOESCRITURA

### PARTE B: LENGUA Y LITERATURA EN INGLÉS Y LECTOESCRITURA (ELAL)

Los estudiantes de kindergarten están en diferentes etapas del desarrollo como lectores de palabras y comprendedores de texto. Las etapas de lectura varían desde lectores incipientes hasta lectores independientes. Los niños de kindergarten deben tener un equilibrio de textos literarios y textos informativos en el contexto de enseñanza diseñada para crear oportunidades de interactuar con una variedad de temas, textos y debates que apoyen el desarrollo del lenguaje y la creación de conocimientos. Crear este entorno de aprendizaje para los lectores incipientes y precoces puede implicar una variedad de formatos, incluyendo lecturas en voz alta, lecturas compartidas, lecturas simuladas, lecturas en pareja, actividades de aprendizaje y juego que incorpore material de lectoescritura, conversación, experimentos con material escrito y otras actividades de lectoescritura. Nos referimos a estos eventos de la enseñanza como “experiencias de lectura o lectoescritura”, porque el centro radica en el uso de textos, impresos y visuales, para desarrollar conceptos en los lectores incipientes sobre cómo se traslada el significado mediante lectura y escritura, mientras crean su lenguaje y sus conocimientos de fondo en unidades de estudio que respondan a estos planteamientos.

Para obtener más información sobre los [Estándares de aprendizaje ELA de Nueva Generación del Estado de Nueva York](http://www.nysed.gov/curriculum-instruction/new-york-state-next-generation-english-language-arts-learning-standards), incluyendo los enunciados introductorios, visite <http://www.nysed.gov/curriculum-instruction/new-york-state-next-generation-english-language-arts-learning-standards>.

Para seguir apoyando la implementación de los Estándares de aprendizaje de ELA de Sigüiente Generación de NYS, se da una guía adicional mediante una [serie de resúmenes de temas](http://www.nysed.gov/bilingual-ed/linguistically-diverse-learners-and-nys-next-generation-p-12-learning-standards) producidos para NYSED por Nonie K. Lesaux, Ph.D. y Emily Phillips Galloway, Ed.D. (<http://www.nysed.gov/bilingual-ed/linguistically-diverse-learners-and-nys-next-generation-p-12-learning-standards>).

#### BASES DE LA LECTURA

##### Conceptos de los textos impresos

#### **K.ELAL.1. [KRF.1] Demuestra comprensión de la organización y de las características básicas de los textos impresos** K.ELAL.1. Indicadores:

- Sigue las palabras de izquierda a derecha, de arriba abajo y página por página.
- Reconoce que las palabras habladas se expresan en la lengua escrita mediante secuencias específicas de letras.
- Entiende que en un texto impreso las palabras están separadas por espacios.
- Reconoce y nombra todas las letras mayúsculas y minúsculas del alfabeto.
- Identifica la portada, la contracubierta y la página del título de un libro.

**Nota:** Los estudiantes multilingües pueden demostrar este estándar cuando reconocen la organización y las características básicas de los textos impresos en inglés o en su propia lengua materna, incluso si estos no siguen un formato de izquierda a derecha, de arriba abajo.

**Conciencia fonológica****K.ELAL.2. [KRF.2] Demuestra una comprensión incipiente de las palabras habladas, de las sílabas y los sonidos (fonemas)**

K.ELA.2. Indicadores:

- Reconoce y produce palabras habladas que riman.
- Combina y divide las sílabas en palabras habladas.
- Combina y divide el comienzo y las rimas de palabras habladas.

**Fonética y reconocimiento de palabras****K.ELAL.3. [KRF.3] Sabe y aplica competencias de fónica y análisis de palabras al decodificar palabras**

KRF.3. Indicadores:

- Demuestra correspondencia de letras y sonidos uno a uno produciendo el sonido principal o el más frecuente de cada consonante.
- Decodifica sonidos de vocales cortas con ortografía habitual.
- Decodifica algunas palabras de una sílaba que se escriben regularmente.
- Leer a primera vista palabras comunes frecuentes.

**Nota:** Los alumnos multilingües pueden demostrar este estándar cuando reconocen que las letras tienen sonidos parecidos y diferentes en inglés y su lengua materna.

**Fluidez****K.ELAL.4. [KRF.4] Interactúa con textos de nivel incipiente y las lecturas en voz alta para demostrar comprensión**

**Nota:** La palabra "texto" abarca mucho más que el material impreso. Texto también se puede referir al habla, gráficas, arte visual, representaciones digitales, video y otras representaciones visuales o de audio de ideas, conceptos y experiencias.

**LECTURA****Ideas e información clave****K.ELAL.5. [KR.1] Desarrolla y responde preguntas sobre un texto****K.ELAL.6. [KR.2] Repite historias o comparte información clave de un texto**

**Nota:** Los estudiantes no verbales pueden repetir las historias usando lenguaje de señas o un guion gráfico con métodos alternativos. Los estudiantes multilingües también pueden usar un guion gráfico o volver a contar una historia en inglés, sus lenguas maternas o ambos.

**K.ELAL.7. [KR.3] Identifica personajes, entornos, eventos importantes en una historia, o pedazos de información en un texto****Destreza y estructura****K.ELAL.8. [KR.4] Identifica palabras específicas que expresan sentimientos y sentidos****K.ELAL.9. [KR.5] Identifica textos literarios e informativos**

**Nota:** Los siguientes son ejemplos de tipos de textos literarios e informativos.

LITERARIOS: libros de dibujos, cuentos, drama, poesía, ficción, cuentos de hadas, canciones infantiles, cuentos populares, relatos fantásticos y otros textos literarios

INFORMATIVOS: libros de dibujos, no ficción, biografías, autobiografías, libros y artículos de ciencias, arte, historia, estudios sociales e información presentada en tablas, gráficas o mapas, en fuentes impresas o digitales

**K.ELAL.10.** [KR.6] **Nombra al autor y al ilustrador de un texto, y define las funciones de cada uno al presentar las ideas**

*Integración de conocimientos e ideas*

**K.ELAL.11.** [KR.7] **Describe la relación entre las ilustraciones y el texto**

**K.ELAL.12.** [KR.8] **Identifica información específica para apoyar las ideas en un texto**

**K.ELAL.13.** [KR.9] **Hace conexiones entre sí mismo, el texto y el mundo**

**ESCRITURA**

**Nota:** Los estudiantes multilingües pueden demostrar competencias de escritura en inglés, en su lengua materna o en ambos.

**K.ELAL.14.** [KW.1] **Usa una combinación de dibujos, dictado, expresión oral o escritura incipiente para decir una opinión sobre un tema familiar o experiencia personal y dice un motivo para respaldar esa opinión**

**K.ELAL.15.** [KW.2] **Usa una combinación de dibujos, dictado, expresión oral o escritura incipiente para nombrar un tema familiar y dar información**

**K.ELAL.16.** [KW.3] **Usa una combinación de dibujos, dictado, expresión oral o escritura incipiente para narrar un evento o eventos en secuencia.**

**K.ELAL.17.** [KW.4] **Crea una respuesta a un texto, autor o experiencia personal (por ejemplo, dramatización, obra de arte o poema)**

**K.ELAL. 18.** [KW.6] **Desarrolla preguntas y participa en investigación y exploración compartidas para responder preguntas y desarrollar y compartir conocimientos**

**K.ELAL. 19.** [KW.7] **Recuerda y representa información relevante de experiencias o reúne información de fuentes dadas para responder una pregunta de varias maneras (por ejemplo, dibujos, expresión oral o escritura incipiente)**

**HABLAR Y ESCUCHAR**

**Nota:** Los estudiantes multilingües pueden demostrar competencias de escritura en inglés, en su lengua materna o en ambos.

*Comprensión y colaboración*

**K.ELAL.20.** [KSL.1] **Participa en conversaciones colaborativas con diferentes compañeros y adultos en grupos pequeños y grandes y mientras juega** K.ELAL.20. Indicadores:

- a. Sigue las reglas acordadas para las conversaciones, incluyendo escuchar a los otros, esperar su turno, no desviarse del tema.
- b. Participa en conversaciones mediante múltiples intercambios.
- c. Considera las diferencias individuales cuando se comunica con otros.

**K.ELAL.21.** [KSL.2] **Participa en una conversación sobre características de diversos textos y formatos**

**K.ELAL.22.** [KSL.3] **Desarrolla y responde preguntas para aclarar lo que dice la persona que está hablando**

*Presentación de conocimientos e ideas*

**K.ELAL.23.** [KSL.4] **Describe personas, lugares, cosas y eventos familiares en detalle**

**K.ELAL.24.** [KSL.5] **Crea o usa elementos visuales existentes para apoyar las descripciones**

**K.ELAL.25.** [KSL.6] **Expresa pensamientos, sentimientos e ideas**

**LENGUAJE****Convenciones de inglés académico/lenguaje para aprender**

**K.ELAL.26. [KL.1] Demuestra dominio de las convenciones de la gramática del inglés académico y su uso al escribir o hablar** \*Organizado en franjas de grados. Estas competencias agrupadas están en el [Apéndice A](#) al final del documento de estándares. Para Competencias básicas de las convenciones y las Competencias básicas de puntuación y ortografía de los grados P-2, se espera que el estudiante sepa y pueda usar estas competencias para finales de 2.º grado.

**K.ELAL.27. [KL.2] Demuestra dominio de las convenciones del uso de mayúsculas, puntuación y ortografía del inglés académico y su uso al escribir o hablar** \*Organizado en franjas de grados. Estas competencias agrupadas están en el [Apéndice A](#) al final del documento de estándares. Para Competencias básicas de las convenciones y las Competencias básicas de puntuación y ortografía de los grados P-2, se espera que el estudiante sepa y pueda usar estas competencias para finales de 2.º grado.

**Adquisición y uso de vocabulario**

**K.ELAL.28. [KL.4] Explora y usa vocabulario nuevo y palabras y frases de múltiples significados en experiencias auténticas (incluyendo, entre otros, los indicadores de abajo)**

K.ELAL.28. Indicadores:

- Identifica significados nuevos de palabras conocidas y los aplica correctamente (por ejemplo, saber que "duck" es un ave y aprender el verbo "duck" [agacharse]).
- Usa las inflexiones y los afijos más frecuentes (por ejemplo, -ed, -s, re-, un-, pre-, -ful, -less) como una indicación para el significado de una palabra.

**K.ELAL.29. [KL.5] Explora y habla sobre las relaciones de las palabras y los significados de las palabras**

K.ELAL.29. Indicadores:

- Ordena objetos habituales en categorías (por ejemplo, formas, comidas) para entender los conceptos que representa la categoría.
- Demuestra una comprensión de verbos y adjetivos habituales relacionándolos con sus opuestos (antónimos).
- Usa palabras para identificar y describir el mundo, haciendo conexiones entre las palabras y sus usos (por ejemplo, lugares en casa que son *coloridos*).
- d. Explora variaciones entre los verbos que describen la misma acción general (por ejemplo, *caminar*, *marchar*, *galopar*) actuando los significados.

**K.ELAL.30. [KL.6] Usa palabras y frases adquiridas en conversaciones, cuando lee y le leen, y respondiendo a textos**



# Dominio 5A: Aspectos cognitivos y conocimiento del mundo: Matemáticas

## DOMINIO: ASPECTOS COGNITIVOS Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO MATEMÁTICAS (MATE)

El aprendizaje de matemáticas en kindergarten se enfoca en la exploración de conceptos. El tiempo de enseñanza en kindergarten se enfoca en desarrollar un sentido numérico, incluyendo representar y comparar números, y reconocer y describir figuras y usando relaciones espaciales. Se debe dedicar más tiempo en kindergarten a desarrollar un sentido numérico que a cualquier otro tema.

El material manipulativo como modelos físicos de decenas y unidades, y los modelos visuales como bonos de números, son partes importantes del salón de clases de kindergarten. El razonamiento matemático y el vocabulario se integran en todo el plan de estudios, conectando el material manipulativo y modelos visuales con símbolos escritos y métodos matemáticos.

Para obtener más información sobre los [Estándares de aprendizaje de Matemáticas de Nueva Generación del Estado de Nueva York](#), incluyendo enunciados introductorios, sugerencias para conectar los [Estándares para la práctica matemática](#) con el contenido matemático, conexiones dentro del grado y progresiones de coherencia, visite <http://www.nysed.gov/curriculum-instruction/new-york-state-next-generation-mathematics-learning-standards>.

Para obtener más información sobre las progresiones del aprendizaje en matemáticas, visite [The University of Arizona, Institute for Mathematics and Education Progression Documents](#) (<http://ime.math.arizona.edu/progressions/>).

### CONTAR Y CARDINALIDAD

*Sabe los nombres de los números y la secuencia de conteo*

**K.MATH.1. [NY-K.CC.1.] Cuenta hasta 100 de uno en uno y de diez en diez**

**Nota:** Los estudiantes multilingües pueden demostrar esta competencia contando en sus lenguas maternas.

**K.MATH.2. [NY-K.CC.2.] Cuenta hasta 100 de uno en uno comenzando en cualquier número (en lugar de comenzar en 1)**

**K.MATH.3. [NY-K.CC.3.] Escribe los números del 0 al 20; representa una cantidad de objetos con un número escrito 0-20 (con 0 representando cero objetos)**

Nota: Cuando escriben, es frecuente que los estudiantes reviertan los números en esta etapa (por ejemplo, que escriban E en lugar de 3).

*Cuenta para decir la cantidad de objetos*

**K.MATH.4. [NY-K.CC.4.] Comprende la relación entre los números y las cantidades hasta 20; conecta el contar con la cardinalidad**

**K.MATH.5. [NY-K.CC.4a.] Cuando cuenta objetos, dice los nombres de los números en el orden estándar, relacionando cada objeto con uno y solo un número y cada número con uno y solo un objeto (correspondencia 1:1)**

**K. MATH.6. [NY-K.CC.4b.] Comprende que el último número que dice es la cantidad de objetos contados (cardinalidad); la cantidad de objetos es la misma sin importar cómo estén ordenados o el orden en que se contaron**

**K.MATH.7. [NY-K.CC.4c.] Comprende el concepto de que cada número sucesivo se refiere a una cantidad que es uno más**

**K.MATH.8.** [NY-K.CC.4d.] **Comprende el concepto de los números ordinales (primero a décimo) para describir la posición relativa y la magnitud de los números enteros**

**K.MATH.9.** [NY-K.CC.5a.] **Responde preguntas de contar usando hasta 20 objetos ordenados en una línea, una matriz rectangular y un círculo; responde preguntas de contar usando hasta 10 objetos en una configuración desordenada** (por ejemplo: "¿Cuántos \_\_\_\_\_ hay?")

**Nota:** Los estudiantes no verbales pueden demostrar esta competencia usando una tarjeta de respuestas, objetos, un programa de computadora o los dedos.

**K.MATH.10.** [NY-K.CC.5b] **Dado un número del 1–20, cuenta esa cantidad de objetos**

### Compara números

**K.MATH.11.** [NY-K.CC.6.] **Identifica si la cantidad de objetos en un grupo es mayor que (más que), menor que (menos que) o igual a (lo mismo que) la cantidad de objetos en otro grupo** (por ejemplo, usar estrategias de relacionar y contar)

Nota: Incluye grupos hasta de diez objetos.

**K.MATH.12.** [NY-K.CC.7.] **Compara dos números entre 1 y 10 presentados como numerales escritos** (por ejemplo, 6 es mayor que 2)

## OPERACIONES Y RAZONAMIENTO ALGEBRAICO

**Comprende la suma como unir y agregar a, y comprende la resta como quitar y desarmar**

**K.MATH.13.** [NY-K.OA.1.] **Representa la suma y la resta usando objetos, dedos, monedas, dibujos, sonidos, actuando las situaciones, explicaciones verbales, expresiones, ecuaciones u otras estrategias**

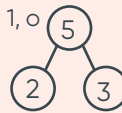
Nota: No es necesario que los dibujos muestren detalles, pero sí deben mostrar las matemáticas en el problema.

**K.MATH.14.** [NY-K.OA.2a.] **Suma y resta hasta 10** (por ejemplo, usando objetos o dibujos para representar el problema)

**K.MATH.15.** [NY-K.OA.2b.] **Resuelve problemas verbales de suma y resta hasta 10** (por ejemplo, usando objetos o dibujos para representar el problema)

**K.MATH.16.** [NY-K.OA.3.] **Descompone números menores que o iguales a 10 en pares en más de una manera; registra cada descomposición con un dibujo o una ecuación**

(por ejemplo, con objetos o dibujos, por ejemplo,  $5 = 2 + 3$  y  $5 = 4 + 1$ , o



**K.MATH.17.** [NY-K.OA.4.] **Halla el número que hace 10 cuando se le da un número del 1 al 9; registra la respuesta con un dibujo o una ecuación** (por ejemplo, usando objetos o dibujos)

**K.MATH.18.** [NY-K.OA.5.] **Suma y resta con fluidez hasta 5**

Nota: Sumar y restar *con fluidez* hasta 5 en kindergarten significa que los estudiantes pueden hallar sumas y diferencias hasta 5 razonablemente rápido, y decirlo o escribirlo. Es posible que algunos estudiantes todavía tengan que usar los dedos o hacer dibujos. Para obtener más información sobre la fluidez, consulte [Grados K–5, Contar y cardinalidad y Operaciones y razonamiento algebraico](#), págs. 18–19 y [Súmalo](#), págs. 182–195.

### Entiende patrones simples

**K.MATH.19.** [NY-K.OA.6.] **Duplica, extiende y crea patrones simples usando objetos concretos**

**NÚMEROS Y OPERACIONES EN BASE DIEZ**

*Trabaja con los números del 11 al 19 para obtener bases para el valor posicional*

**K.MATH.20.** [NY-K.NBT.1.] **Compone y descompone los números del 11 al 19 en diez unidades y una, dos, tres, cuatro, cinco, seis, siete, ocho o nueve unidades** (por ejemplo, usando objetos o dibujos)

Nota: Diez marcos, tiras con diez unidades y algunas unidades sueltas, y dibujos matemáticos pueden ser útiles para este trabajo.

**MEDICIÓN Y DATOS**

*Describe y compara atributos medibles*

**K.MATH.21.** [NY-K.MD.1.] **Describe los atributos medibles de un objeto, como longitud o peso, usando vocabulario adecuado** (por ejemplo, pequeño, grande, corto, largo, vacío, lleno, pesado, liviano)

**K.MATH.22.** [NY-K.MD.2.] **Compara directamente dos objetos con un atributo medible habitual y describe la diferencia**

*Clasifica objetos y cuenta el número de objetos de cada categoría*

**K.MATH.23.** [NY-K.MD.3.] **Clasifica objetos en categorías dadas; cuenta los objetos en cada categoría y clasifica las categorías por conteo**

Nota: Limite los conteos por categoría a que sean menores que o iguales a 10.

**K.MATH.24.** [NY-K.MD.4.] **Explora monedas (de uno, cinco, diez y veinticinco centavos) y comienza a identificar las monedas de 1 centavo y las de 10 centavos**

Nota: "Explorar" indica que el tema es un concepto importante que sienta las bases para el avance gradual hacia el dominio en los grados posteriores. La repetición de experiencias con estos conceptos, con inmersión en lo concreto, es vital.

**GEOMETRÍA**

*Identifica y describe figuras (cuadrados, círculos, triángulos, rectángulos, hexágonos, cubos, conos, cilindros y esferas)*

**K.MATH.25.** [NY-K.G.1.] **Describe objetos en el entorno usando nombres y figuras, y describe las posiciones relativas de estos objetos usando términos como arriba, abajo, a un lado, delante de, detrás y junto a**

**K.MATH.26.** [NY-K.G.2.] **Dice los nombres de las formas sin importar su orientación o tamaño general**

**K.MATH.27.** [NY-K.G.3.] **Comprende la diferencia entre las figuras bidimensionales (sobre un plano, "planas") y las tridimensionales ("sólidos")**

*Analiza, compara, clasifica y compone figuras*

**K.MATH.28.** [NY-K.G.4.] **Analiza, compara y clasifica figuras bidimensionales y tridimensionales, en diferentes tamaños y orientaciones, usando lenguaje informal para describir sus similitudes, diferencias, partes y otros atributos**

(por ejemplo, número de lados, número de vértices/"esquinas" o tener lados que miden lo mismo)

**K.MATH.29.** [NY-K.G.5.] **Modela objetos en su entorno construyendo o dibujando figuras** (por ejemplo, usando bloques para construir una representación simple en el salón de clases)

Nota: A los estudiantes se les debe enseñar a modelar objetos construyendo y dibujando formas; sin embargo, cuando responden una pregunta, los estudiantes pueden elegir modelar el objeto construyéndolo o dibujando la forma.

**K.MATH.30.** [NY-K.G.6.] **Compone figuras grandes a partir de figuras simples** (por ejemplo, une dos triángulos para hacer un rectángulo)

# Dominio 5B: Aspectos cognitivos y conocimiento del mundo: Ciencias

## DOMINIO: ASPECTOS COGNITIVOS Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO CIENCIAS (SCI)

Los estudiantes de kindergarten sienten asombro por el mundo natural y les causan curiosidad los fenómenos naturales. Los educadores pueden fomentar la inclinación natural de los niños pequeños hacia la exploración científica, el descubrimiento y la experimentación por medio de planificar unidades y temas integrados que respondan a los planteamientos. La inclusión de temas de ciencias e investigación científica les da a los niños tiempo para desarrollar preguntas, hacer y comentar predicciones, hacer experimentos prácticos y observaciones, registrar observaciones, y comparar y describir sus ideas.

Para obtener más información de los [Estándares de aprendizaje de Ciencias del Estado de Nueva York](http://www.nysed.gov/curriculum-instruction/science-learning-standards), visite <http://www.nysed.gov/curriculum-instruction/science-learning-standards>.

### LA MATERIA Y SUS INTERACCIONES

#### **K.SCI.1. [K-PS1-1.] Planifica y hace una investigación para probar la afirmación de que existen diferentes tipos de materia en forma sólida o líquida, dependiendo de la temperatura**

K.SCI.1 Indicadores:

- Observa la materia a temperaturas dadas.
- Describe las observaciones cualitativamente (por ejemplo, caliente, tibio, frío).
- Reconoce que los sólidos pueden ser líquidos a temperaturas más altas y que los líquidos pueden ser sólidos a temperaturas más bajas.

### FUERZAS E INTERACCIONES: EMPUJAR Y JALAR

#### **K.SCI.2. [K-PS2-1.] Planifica y hace una investigación para comparar los efectos de diferentes fuerzas o diferentes direcciones de empujes y tracciones en el movimiento de un objeto**

K.SCI.2 Indicadores:

- Compara los efectos de diferentes intensidades de empuje y tracción sobre el movimiento de un objeto (por ejemplo, una persona que empuja un objeto con diferentes intensidades de fuerza, atar un hilo a un objeto y jalar a diferentes intensidades).
- Compara los efectos de las diferentes direcciones de empuje o tracción sobre el movimiento de un objeto (por ejemplo, una persona que detiene una esfera que está rodando desde diferentes direcciones, dos objetos que chocan y se empujan entre sí).

Nota: La evaluación está limitada a diferentes intensidades relativas o diferentes direcciones, pero no ambas al mismo tiempo. La evaluación no incluye empuje y tracción sin contacto como lo que producen los imanes.

#### **K.SCI.3. [K-PS2-2.] Analiza datos para determinar si una solución de diseño funciona según lo esperado para cambiar la velocidad o la dirección de un objeto con empuje o tracción**

- Determina si una solución propuesta (por ejemplo, usar herramientas como una rampa para aumentar la velocidad del objeto o una estructura que haría que un objeto se voltee) funciona para hacer que una canica u otro objeto se muevan una cierta distancia, sigan un trayecto específico o derriben otros objetos.

Nota: La evaluación no incluye la fricción como mecanismo para cambiar la velocidad.



**RELACIONES INTERDEPENDIENTES EN LOS ECOSISTEMAS: ANIMALES, PLANTAS Y SU ENTORNO**

**K.SCI.4.** [K-LS1-1.] **Usa observaciones para describir patrones de lo que las plantas y los animales (incluyendo los humanos) necesitan para sobrevivir**

- Observa y describe la necesidad de diferentes animales de consumir diferentes tipos de comida.
- Observa y describe la necesidad de las plantas de tener luz.
- Observa y describe la necesidad de todos los seres vivos de agua y otros materiales para vivir, crecer y prosperar.

**K.SCI.5.** [K-ESS2-2.] **Construye un argumento respaldado por la evidencia de cómo las plantas y los animales (incluyendo los humanos), pueden cambiar el entorno para cubrir sus necesidades**

- Comunica una afirmación sobre cómo las plantas cambian su entorno para cubrir sus necesidades; da evidencia que respalda la afirmación (por ejemplo, las raíces de los árboles rompen el concreto).
- Comunica una afirmación sobre cómo los animales pueden cambiar su entorno para cubrir sus necesidades; da evidencia para respaldar la afirmación (por ejemplo, una ardilla excava para esconder su comida).

Nota: La evidencia de las afirmaciones en kindergarten puede incluir observaciones y experiencias.

**K.SCI.6.** [K-ESS3-1.] **Usa un modelo para representar la relación entre las necesidades de diferentes plantas o animales (incluyendo los humanos) y los lugares donde viven**

- Usa un dibujo, un diagrama o un modelo físico para explicar las relaciones entre los sistemas (por ejemplo, los venados comen brotes y hojas, por lo tanto, generalmente viven en áreas con árboles; las hierbas necesitan luz del sol, por lo que suelen crecer en praderas).

Nota: Las plantas, los animales y sus alrededores forman un sistema.

**K.SCI.7.** [K-ESS3-3.] **Comunica soluciones que reducirán el impacto de los humanos sobre los organismos vivos y las cosas no vivas en el entorno local**

- Comunica soluciones para reducir nuestro impacto en las cosas vivas y no vivas en nuestro entorno, incluyendo la tierra, el agua, el aire, las plantas y los animales (por ejemplo, reusar el papel en lugar de cortar árboles, tirar la basura en un basurero en lugar de a la calle).

**TIEMPO Y CLIMA**

**K.SCI.8.** [K-ESS2-1.] **Usa y comparte observaciones de las condiciones climáticas locales y describe patrones con el tiempo**

- Observa y comunica observaciones cualitativas del clima (por ejemplo, soleado, nublado, lluvioso y caluroso).
- Observa y comunica observaciones cuantitativas (por ejemplo, número de días soleados, ventosos o lluviosos en un mes).

Nota: La evaluación de las observaciones cuantitativas se limita a números enteros y medidas relativas como cálido/frío.

- Describe patrones climáticos con el tiempo (por ejemplo, generalmente está más frío en la mañana que en la tarde; el número de días soleados versus días nublados en diferentes meses)

**K.SCI.9.** [K-ESS3-2.] **Hace preguntas para obtener información sobre el propósito del pronóstico del clima para prepararse, y reaccionar al, clima intenso**

- Identifica tipos de tiempo intenso que puede ocurrir localmente.
- Hace preguntas para identificar los recursos y procedimientos locales disponibles para prepararse para el tiempo intenso.

**K.SCI.10.** [K-PS3-1.] **Hace observaciones para determinar el efecto de la luz solar en la superficie de la Tierra**

- Observa el efecto de la luz solar en la temperatura de la arena, la tierra, las piedras o el agua.

Nota: La evaluación de la temperatura se limita a medidas relativas como cálido/frío.

**K.SCI.11.** [K-PS3-2.] **Diseña y construye una estructura que reduzca el efecto de aumento de la temperatura que tiene la luz solar en un área, usando herramientas y materiales**

- Construye una estructura que reduce el efecto de aumento de la temperatura de la luz solar (por ejemplo, sombrillas, toldos, carpas).

**DISEÑO DE INGENIERÍA**

Los estándares de diseño de ingeniería están organizados en franjas de grado. Se espera que los niños sepan y puedan usar estas competencias para finales de 2.º grado.

**K.SCI.12.** [K-2-ETS1-1.] **Hace preguntas, hace observaciones y recopila información sobre una situación que las personas quieren cambiar para definir un problema sencillo que se puede resolver mediante el desarrollo de un objeto o herramienta nuevos o mejorados**

**K.SCI.13.** [K-2-ETS1-2.] **Desarrolla un bosquejo simple, un dibujo o un modelo físico para ilustrar como la forma de un objeto ayuda su función según sea necesario para resolver un problema dado**

K.SCI.13. Indicadores:

- a. Dibuja, inventa o construye una solución a un problema simple (por ejemplo, pegar una rampa de cartón para conducir un carrito a un nivel más alto; hacer un dibujo de un nuevo camino hacia el patio de juegos).

**K.SCI.14.** [K-2-ETS1-3.] **Analiza datos de pruebas de dos objetos diseñados para resolver el mismo problema para comparar las fortalezas y debilidades de cómo funciona cada uno**

## **Dominio 5C:** Aspectos cognitivos y conocimiento del mundo: Estudios Sociales

### **DOMINIO: ASPECTOS COGNITIVOS Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO ESTUDIOS SOCIALES (SOC)**

Estudios Sociales en kindergarten se enfoca en el interés natural de los niños de aprender sobre sí mismos y sobre otras personas: lo que hacen, qué idiomas hablan, y sus papeles y responsabilidades. Los estudiantes de kindergarten están aprendiendo sobre “yo y otros”. Los estudiantes de kindergarten exploran las similitudes y diferencias entre los niños, las familias y las comunidades. Los estudiantes de kindergarten aprenden sobre el respeto por otros, y los derechos y responsabilidades de las personas. La práctica de Estudios Sociales, especialmente la participación cívica (por ejemplo, mostrar respeto en temas que incluyen diferencia y conflicto) y recopilar e interpretar y usar evidencia (por ejemplo, identificar las opiniones expresadas por otros) deben entretenerse en las prácticas del salón de clases de kindergarten.

Para obtener más información sobre estas prácticas y el [Marco de trabajo de Estudios Sociales de K-12 del Estado de Nueva York](http://www.nysed.gov/curriculum-instruction/k-12-social-studies-framework), visite <http://www.nysed.gov/curriculum-instruction/k-12-social-studies-framework>.

**DESARROLLO INDIVIDUAL E IDENTIDAD CULTURAL****Sentido de sí mismo**

**K.SOC.1.** [K.1a] **Desarrolla un sentido de sí mismo mediante características físicas y culturales y mediante el desarrollo de gustos, desagradados, talentos y competencias personales**

**K.SOC.2.** [K.1b] **Las experiencias personales le dan forma al sentido de sí mismo y apoyan la comprensión de los gustos, desagradados, talentos y competencias, y conexiones con otros**

K.SOC.1-2. Indicador:

- a. Crea UN LIBRO SOBRE MÍ que incluye información sobre su sexo, raza/origen étnico, familiares y cuidadores, gustos y desagradados, talentos y competencias.

**K.SOC.3. [K.2b] Reconoce actividades y tradiciones únicas como partes importantes de la cultura y el sentido de sí mismo de una persona**

K.SOC.3. Indicador:

- a. Explica cómo sus familias, cuidadores o la comunidad celebra cumpleaños u otros días especiales

**Similitudes y diferencias culturales****K.SOC.4. [K.2a] Reconoce que cada persona es única, pero que también comparte características en común con otros miembros de la familia, la escuela o la comunidad**

K.SOC.4. Indicador:

- a. Identifica características propias que son parecidas a las de sus compañeros, usando términos y descripciones específicos como el sexo, la raza u origen étnico y la lengua materna.
- b. Identifica características propias que son únicas.

**K.SOC.5. [K.2c] Entiende que los niños y las comunidades de culturas diferentes todos comparten algunas características en común, pero que también tienen diferencias específicas que los hacen únicos**

K.SOC.5. Indicador:

- a. Aprende sobre las diferencias individuales y las respeta.

**Cultura e identidad compartidas****K.SOC.6. [K.3a] Reconoce que los diversos grupos culturales dentro de la comunidad y la nación tienen tradiciones y creencias únicas, y que celebran festividades distintas**

K.SOC.6. Indicador:

- a. Compara las maneras en las que los diversos grupos culturales de la comunidad y la nación celebran festividades distintas

**K.SOC.7. [K.3b] Desarrolla un sentido compartido de historia, comunidad y cultura mediante el estudio de los símbolos, festividades y celebraciones americanos**

K.SOC.7. Indicadores:

- a. Explica cuándo y por qué se celebran los días festivos nacionales como el Día del Trabajo, el Día de la Constitución, el Día de Cristóbal Colón, el Día de Acción de Gracias, el Día de Martin Luther King Jr., el Día de los Presidentes, el Día de la Ley y el Día de la Independencia.
- b. Identifica los símbolos americanos como la Campana de la Libertad y el águila calva.
- c. Se aprende el Juramento de Fidelidad.
- d. Se aprende las partes de la bandera americana (estrellas y franjas) y cómo mostrar respeto a la bandera
- e. Aprende canciones patriotas, incluyendo el himno nacional, "America the Beautiful" y "America".

**IDEALES Y PRÁCTICAS DE CIVISMO****Derechos y responsabilidades****K.SOC.8. [K.4a] Comprende que los niños tienen derechos o protecciones universales básicos como miembros de una familia, escuela, comunidad, nación y el mundo**

K.SOC.8. Indicador:

- a. Identifica los derechos básicos de los niños (por ejemplo, provisión de comida, ropa, techo y educación; protección, del abuso, el bullying, la negligencia, la explotación y la discriminación)

**K.SOC.9. [K.4b] Demuestra la capacidad de ser un miembro responsable de una familia, un salón de clases o una comunidad; cumple tareas importantes para promover la seguridad y el bienestar general del grupo**

K.SOC.9. Indicador:

- a. Cumple tareas en el salón de clases o la comunidad escolar (por ejemplo, limpiar un centro, servir como líder de la fila, ordenar la biblioteca, ser mensajero).

**Reglas y seguridad****K.SOC.10. [K.5a] Comunica que los adultos y los niños deben seguir reglas en la casa, la escuela y la comunidad para tener un entorno seguro y ordenado**

K.SOC.10. Indicadores:

- a. Habla sobre las reglas para el fuego, el agua, el tráfico, la escuela y la seguridad en casa.
- b. Comunica qué pasaría si no se siguieran las reglas.

**K.SOC.11. [K.5b] Comunica que las personas en posición de autoridad hacen reglas y leyes que contemplan la salud y seguridad de todos**

K.SOC.11. Indicador:

- a. Habla sobre las rutinas y reglas del salón de clases (por ejemplo, levantar la mano para hacer o responder una pregunta durante el tiempo en círculo, caminar en silencio en los pasillos cuando van a las actividades especiales).

**K.SOC.12. [K.5c] Comprende que los niños y los adultos tienen oportunidades para contribuir al desarrollo de reglas y leyes**

K.SOC.12. Indicador:

- a. Cuando se le da la oportunidad, crea nuevas reglas, según sea necesario, para las actividades de la clase.

**GEOGRAFÍA, HUMANOS Y EN EL ENTORNO****K.SOC.13. [K.6a] Entiende que un globo representa la Tierra y que los mapas se pueden usar para representar el mundo y lugares locales o regiones específicas**

K.SOC.13. Indicador:

- a. Identifica las diferencias y similitudes entre un globo y un mapa.

**K.SOC.14. [K.6b] Ubica lugares y regiones en un mapa o un globo, usando vocabulario de geografía**

K.SOC.14. Indicador:

- a. Ubica lugares familiares o edificios de la comunidad en un mapa (por ejemplo, la escuela, el supermercado, la estación del tren y el hospital).

**K.SOC.15. [K.6c] Ubica lugares, características físicas y estructuras hechas por el hombre en un mapa o un globo y describe lugares usando vocabulario de geografía específico**

K.SOC.15. Indicador:

- a. Usa correctamente palabras y frases para indicar un lugar y dirección (por ejemplo, arriba, abajo, cerca, lejos, izquierda, derecha, recto, atrás, detrás, delante, junto a, entre).

**Reglas y seguridad****K.SOC.16. [K.7a] Demuestra que comprende cómo el tiempo, los cambios estacionales del clima y las características físicas asociadas con la comunidad y la región afectan cómo viven las personas**

K.SOC.16. Indicadores:

- a. Usa correctamente palabras y frases para indicar un lugar y dirección (por ejemplo, arriba, abajo, cerca, lejos, izquierda, derecha, recto, atrás, detrás, delante, junto a, entre).
- b. Ilustra cómo el clima afecta a las personas y las comunidades.

**TIEMPO, CONTINUIDAD Y CAMBIO*****Pasado, presente y futuro***

**K.SOC.17. [K.8a] Usa palabras y frases específicas relacionadas con la cronología y el tiempo cuando cuenta eventos y experiencias**

K.SOC.17. Indicadores:

- a. Usa correctamente palabras relacionadas con la cronología y el tiempo cuando cuenta eventos y experiencias (por ejemplo, primero, después, de último; ahora, hace mucho tiempo; antes, después; mañana, tarde, noche; ayer, hoy, mañana; la semana pasada, la próxima semana, mes, año; y el presente, pasado y futuro de los verbos).

**K.SOC.18. [K.8a] Desarrolla una comprensión de cómo las personas usan los cuentos populares, las leyendas, los cuentos de boca en boca y la música para enseñar valores, ideas, tradiciones y eventos importantes del pasado**

K.SOC.18. Indicadores:

- a. Cuenta una historia y explica el valor, la idea, la tradición o el evento importante que quiere expresar.

**SISTEMAS ECONÓMICOS*****Necesidades y deseos***

**K.SOC.19. [K.9a] Comprende que una necesidad es algo que una persona debe tener para su salud y supervivencia, mientras que un deseo es algo que una persona quisiera tener**

K.SOC.19. Indicadores:

- a. Identifica las necesidades básicas (comida, ropa y techo).
- a. Distingue entre una necesidad y un deseo.

**K.SOC.20. [K.9b] Identifica los bienes como objetos que pueden satisfacer las necesidades y los deseos de las personas; identifica los servicios como actividades que pueden satisfacer las necesidades y los deseos de las personas**

K.SOC.20. Indicadores:

- a. Identifica ejemplos de bienes y servicios.

**K.SOC.21. [K.9c] Reconoce la escasez como una condición de no poder tener todos los bienes y servicios que una persona quiere o necesita**



# Dominio 5D: Aspectos cognitivos y conocimiento del mundo: las Artes

## DOMINIO: ASPECTOS COGNITIVOS Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO LAS ARTES (ARTES)

Las Artes desarrollan una variedad de competencias en los niños, procesos de pensamiento y concepciones socioemocionales mediante la danza, la música, el teatro, las artes visuales y las artes de los medios. Los Estándares de Artes de P-12 de NYS exploran cuatro procesos artísticos: crear, presentar/actuar/producir, responder y conectar. Estos procesos aportan un marco de enseñanza para desarrollar las competencias de los niños mediante la danza, la música, el teatro y las artes visuales y de los medios. Al nivel de kindergarten, los educadores pueden integrar las Artes anclando los procesos artísticos a temas o unidades de estudio interdisciplinarios.

Los Estándares de Artes de P-12 de NYS proporcionan más notas de enseñanza integradas en los indicadores. Para ver el enunciado completo de los Estándares de Artes de P-12 de NYS, visite <http://www.nysed.gov/curriculum-instruction/arts>. Para acceder a glosarios (danza, artes de los medios, música, teatro, artes visuales) y otros recursos, visite <http://www.nysed.gov/curriculum-instruction/arts-standards-implementation-resources>.

### DANZA

#### K.ARTS.1. [DA:Cr1-3.K] Crea danza

K.ARTS.1. Indicadores:

- Explora los elementos locomotores y no locomotores relacionados con el movimiento de la danza.
- Responde a una serie de estímulos sensoriales (música/sonido, texto, objetos/accesorios, danza observada en video o actuaciones en vivo, etc.) usando los diferentes elementos de la danza.
- Expresa una idea, sentimiento o imagen mediante el movimiento improvisado por sí solo o con un compañero.
- Identifica y explora elementos de producción (música/sonido, accesorios, disfraces, etc.) que apoyan esa actuación.
- Improvisa una danza que tiene un principio y final claros.
- Describe el trabajo de un bailarín versus en de un coreógrafo.

#### K.ARTS.2. [DA:Pr4-6.K] Interpreta danza

K.ARTS.2. Indicadores:

- Hace formas corporales estáticas y en movimiento que muestran líneas (por ejemplo, rectas, dobladas y curvas), cambian de nivel y varían en tamaño; trabaja con otros para hacer una formación en círculo y cambiar sus dimensiones.
- Identifica y aplica diferentes cualidades a los movimientos (por ejemplo, holgado/apretado, liviano/pesado, inestable/fluido, rápido/lento) en respuesta a indicaciones verbales, cualidades expresivas de música/sonido, tempo, etc.
- Demuestra movimientos locomotores y no locomotores del mismo lado y del lado opuesto, y diferentes relaciones espaciales.
- Se mueve de forma segura en el espacio general comenzando y deteniéndose según las indicaciones y manteniendo el espacio personal.
- Aplica los comentarios dados durante experiencias de danza dirigida o guiadas improvisadas.
- Baila para otros al mismo tiempo que mantiene conciencia y expectativas de la actuación (silencio, enfoque) en entornos formales e informales.

**K.ARTS.3. [DA:Re7-9.K] Responde a la danza**

K.ARTS.3. Indicadores:

- Observa el movimiento y lo describe con términos de danza simples.
- Identifica un movimiento que se repite en un baile.
- Elige un movimiento que fue prominente en un baile o práctica y demuestra ese movimiento; explica qué distinguió a ese movimiento de los otros.
- Demuestra y describe movimientos observados o ejecutados que se originan de diversos géneros de danza.

**K.ARTS.4. [DA:Cn10-11.K] Se conecta con la danza**

K.ARTS.4. Indicadores:

- Reconoce e identifica una emoción que se siente al ver, improvisar o ejecutar una danza o práctica y la relaciona con una experiencia personal.
- Observa un trabajo de artes visuales; describe y expresa, mediante el movimiento, algo de interés sobre la obra de arte; explora y habla sobre las conexiones entre los movimientos y la obra de arte.

**ARTES DE LOS MEDIOS**

Reconocemos que no todos los programas de kindergarten tienen el apoyo tecnológico para todos los artículos bajo los estándares de las artes de los medios. Sin embargo, se pueden diseñar experiencias simples de artes de los medios con muy poca tecnología, o tecnología de los medios que se encuentre en la mayoría de los salones de clases. Una idea útil es pensar en las artes de los medios como "arte en 4 dimensiones", que incluye el elemento del tiempo. Algunos ejemplos incluyen video, animación, una grabación de una interacción de un espectador con una obra de arte que cambia sus cualidades físicas con el tiempo (por ejemplo, una obra de arte hecha de comida, que se la van comiendo con el tiempo), una secuencia o serie de imágenes estáticas que se ven simultáneamente con patrones de sonido o música, etc.

**K.ARTS.5. [MA:Cr1-3.K] Crea arte de los medios**

K.ARTS.5. Indicadores:

- Descubre y comparte ideas para arte de los medios.
- Forma ideas para la producción de arte de los medios.
- Capta y experimenta con el contenido de las artes de los medios.

**K.ARTS.6. [MA:Cr4-6.K] Produce arte de los medios**

K.ARTS.6. Indicadores:

- Reconoce y comparte diferentes componentes (consulte el glosario) de las obras de arte de los medios.
- Explora, practica y comparte cómo funcionan diferentes herramientas de creación de artes de los medios.
- Habla sobre interacciones seguras y adecuadas de las artes de los medios.

**K.ARTS.7. [MA:Re7-9.K] Responde al arte de los medios**

K.ARTS.7. Indicadores:

- Comparte observaciones y reacciones a obras de arte de los medios.
- Reconoce y habla de cómo las obras de arte de los medios comunican diferentes mensajes.
- Da un motivo para elegir o preferir las obras de arte de los medios.

**K.ARTS.8. [MA:Cn10-11.K] Se conecta con el arte de los medios**

K.ARTS.8. Indicadores:

- Comparte experiencias personales que podrían usarse en las artes de los medios.
- Explora y comparte ideas que relacionan las artes de los medios con la vida diaria.
- Identifica las invenciones de las artes de los medios y sus usos.

**MÚSICA****K.ARTS.9. [MU:Cr1-3.K] Crea música**

K.ARTS.9. Indicadores:

- Explora y vive los conceptos de la música (por ejemplo, compás y contorno melódico).
- Genera o crea ideas musicales cortas (por ejemplo, movimientos o motivos).
- Demuestra, selecciona y organiza ideas musicales favoritas, usando notación icónica y tecnología de grabación.
- Aplica los comentarios para refinar las ideas musicales y muestra una versión final a los compañeros.

**K.ARTS.10. [MU:Pr4-6.K] Ejecuta música**

K.ARTS.10. Indicadores:

- Explora y muestra conocimiento de los contrastes musicales (por ejemplo, alto/bajo, fuerte/suave, igual/diferente) y cualidades expresivas (por ejemplo, calidad de la voz, dinámica y tempo) en una variedad de música seleccionada para su ejecución.
- Usa los comentarios y las estrategias sugeridas en los ensayos para mejorar las cualidades expresivas de la música seleccionada para su ejecución.
- Responde adecuadamente a las indicaciones aurales y visuales durante los ensayos y la ejecución.
- Ejecuta la música adecuadamente para un público.

**K.ARTS.11. [MU:Re7-9.K] Responde a la música**

K.ARTS.11. Indicadores:

- Menciona los intereses y experiencias personales y muestra por qué prefiere algunas selecciones de música proporcionadas por el maestro sobre otras.
- Demuestra cómo un concepto musical específico (por ejemplo, compás o dirección melódica) se usa en selecciones musicales.
- Demuestra conocimiento de las cualidades expresivas (por ejemplo, dinámica y tempo) que reflejan la intención expresiva del creador/ejecutor.
- Aplica preferencias personales y expresivas en la evaluación de la música.

**K.ARTS.12. [MU:Cn10-11.K] Se conecta con la música**

K.ARTS.12. Indicadores:

- Explora e imita sonidos del entorno.
- Imagina y describe lugares, tiempos y motivos para hacer y escuchar música.
- Ilustra ideas musicales mediante movimientos (por ejemplo, dramatizaciones de libros y cuentos)
- Explora la música folclórica de una variedad de culturas y habla de la cultura de origen de la música.

**TEATRO****K.ARTS.13. [TH:Cr1-3.K] Crea artes teatrales**

K.ARTS.13. Indicadores:

- Expresa ideas originales e inventos y habita un lugar imaginario en el juego dramático.
- Emplea sonidos, movimientos y gestos para contar una historia en el juego dramático.
- Usa material no figurativo para crear accesorios, títeres y disfraces para el juego dramático.
- Hace y responde preguntas en personaje, e interactúa con los compañeros durante el juego dramático.

**K.ARTS.14. [TH:Pr4-6.K] Ejecuta artes teatrales**

K.ARTS.14. Indicadores:

- Identifica los personajes y el entorno en el juego dramático o en experiencias de drama guiadas.
- Usa el cuerpo, la voz y el movimiento para comunicar emociones en una experiencia de drama guiada.
- Explora y experimenta con diversos elementos técnicos (accesorios, disfraces, sonido, luz, etc.) en el juego dramático.
- Comunica el estado de ánimo mediante la voz, la acción, elementos técnicos, etc. en el juego dramático.



**K.ARTS.15. [TH:Re7-9.K] Responde a las artes teatrales**

K.ARTS.15. Indicadores:

- Expresa una respuesta emocional a los personajes en el juego dramático.
- Habla de las experiencias de los personajes en el juego dramático.
- Identifica preferencias en el juego dramático.
- Evalúa el juego dramático.

**K.ARTS.16. [TH:Cn10-11.K] Se conecta con las artes teatrales**

K.ARTS.16. Indicadores:

- Identifica similitudes entre los personajes y sí mismo en el juego dramático mediante la discusión, la elaboración de imágenes, etc.
- Aplica las competencias y los conocimientos adquiridos de otra manera al juego dramático.
- Identifica historias que son diferentes entre sí en el juego dramático.
- Cuenta una historia corta en el juego dramático.

**ARTES VISUALES****K.ARTS.17. [VA:Cr1-3.K] Crea artes visuales**

K.ARTS.17. Indicadores:

- Mediante la exploración, el juego imaginativo y la experimentación con materiales, desarrolla competencias con diversos medios y métodos para hacer arte (más autodirigido).
- Participa en forma colaborativa en la elaboración de arte creativo en respuesta a un problema artístico (más dirigido por el maestro).
- Identifica maneras seguras de usar el material y las herramientas de arte.
- Reflexiona y explica el proceso de hacer diferentes tipos de arte.

**K.ARTS.18. [VA:Pr4-6.K] Presenta artes visuales**

K.ARTS.18. Indicadores:

- Identifica motivos para guardar y exponer objetos, artefactos y obras de arte.
- Explica el propósito de un portafolio o una colección.
- Explica qué es un museo de arte y distingue cómo un museo de arte es diferente de otros edificios.

**K.ARTS.19. [VA:Re7-9.K] Responde a las artes visuales**

K.ARTS.19. Indicadores:

- Identifica los usos del arte en el propio entorno personal.
- Describe lo que una imagen representa.
- Comparte observaciones de la comparación de obras de arte.
- Explica los motivos para elegir una obra de arte preferida.

**K.ARTS.20. [VA:Cn10-11.K] Se conecta con las artes visuales** K.ARTS.20. Indicadores:

- Explora el mundo con palabras descriptivas y trabajo artístico.
- Identifica una variedad de formas de arte y diseño.
- Describe lo que significa inventar y se imagina una invención.

# Dominio 5E: Aspectos cognitivos y conocimiento del mundo: Tecnología, Informática y Alfabetización Digital

## DOMINIO: ASPECTOS COGNITIVOS Y CONOCIMIENTO DEL MUNDO TECNOLOGÍA, INFORMÁTICA Y ALFABETIZACIÓN DIGITAL

La tecnología en un salón de clases de kindergarten se usa para alcanzar objetivos de aprendizaje específicos. No se usa en lugar de interacciones y actividades de alta calidad entre adultos y niños. Las herramientas de tecnología son útiles cuando se usan de maneras intencionales, receptivas y adecuadas para el desarrollo.

Para obtener más información sobre cómo pueden usarse la tecnología y los medios en los salones de clases de kindergarten, visite la National Association for the Education of Young Children, <https://www.naeyc.org/resources/topics/technology-and-media>. El Departamento de Educación del Estado de Nueva York también ofrece una Guía sobre el uso del teclado para P-12 (<http://www.nysed.gov/edtech/guidance-keyboarding-instruction-0>).

**Los Estándares de Informática y Alfabetización Digital están actualmente en desarrollo en el Departamento de Educación del Estado de Nueva York.**



# Planificar el plan de estudios y la enseñanza

## Unidad de estudio interdisciplinaria: plantilla de planificación

La plantilla de planificación a continuación ilustra una manera de planificar una unidad de estudio interdisciplinaria que se alinee con los estándares de kindergarten. La plantilla deja espacio para seguir los intereses del estudiante, y se puede adaptar para cubrir las necesidades individuales. Si bien incluye componentes tradicionales de la planificación integrada de unidades, esta plantilla también incluye espacio para la planificación intencional del involucramiento de la familia y la comunidad, actividades de motricidad gruesa y al aire libre, y conexiones con maestros de áreas especiales. Está diseñada para ser un recurso práctico, para usarlo si es útil, en la planificación de planes de estudio coherentes para apoyar de mejor forma el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes de kindergarten.



# Resumen de la unidad

## Tema de la unidad

Indica el tema en el que se centra la unidad de estudio.

## Pregunta esencial

Una pregunta esencial es una pregunta auténtica que los niños entienden y que conecta los conocimientos y las competencias que los niños deben desarrollar a lo largo de la unidad. Las preguntas esenciales son preguntas "grandes" para las que no hay solo una respuesta.

## Preguntas de enfoque

Las preguntas de enfoque representan las consultas principales de la unidad. Se van desarrollando con el tiempo y requieren que los niños hagan conexiones entre las áreas de contenido.

## Resultados de los estudiantes

Los resultados de los estudiantes son los objetivos de aprendizaje de los niños. ¿Qué pueden hacer los niños como resultado de la enseñanza?

## Vocabulario académico

El vocabulario académico ayuda a que los niños entiendan las preguntas de enfoque de la unidad y a que accedan a textos complejos. Estas palabras se pueden complementar con el vocabulario en las lecturas en voz alta.

## Textos base y de apoyo

Los textos base y de apoyo incluyen una combinación de textos literarios e informativos que se pueden leer a lo largo de la unidad. El texto base ayuda a los estudiantes a interpretar y responder las preguntas esenciales/de enfoque; el texto de apoyo apoya la comprensión de los estudiantes de las preguntas esenciales/de enfoque al mismo tiempo que también apoya los centros de aprendizaje y las necesidades/intereses de los estudiantes individuales.

## Participación de la familia y la comunidad

Oportunidades para invitar a las familias a que compartan sus experiencias y conocimientos con la clase, o para ampliar los conocimientos fuera del salón de clases.

## Celebración de culminación

Una celebración de culminación es una oportunidad para reflexionar sobre la unidad con los niños, y para comentar y celebrar el crecimiento y el aprendizaje que han ocurrido.

# Estándares de aprendizaje

## Dominio 1: Métodos para el aprendizaje

---

## Dominio 2: Desarrollo físico y salud física

---

## Dominio 3: Aprendizaje social y emocional

---

## Dominio 4: Comunicación, lenguaje y lectoescritura

### Parte A: Métodos para la comunicación

---

### Parte B: Lengua y Literatura en Inglés y Lectoescritura

---

## Dominio 5: Aspectos cognitivos y conocimiento del mundo

### Matemáticas

---

### Ciencias Naturales

---

### Estudios Sociales

---

### Las Artes

---

# Plantilla de planificación de la unidad

Tema de la unidad:

Pregunta esencial:

	Semana 1	Semana 2
Preguntas de enfoque		
Textos base para las lecturas en voz alta		
Enseñanza en grupos grandes		
Enseñanza de grupos pequeños		
Textos de apoyo		

Experiencias al aire libre/de motricidad gruesa:

Reflexión sobre la unidad

### Planificación semanal

	Semana 3	Semana 4
		Preguntas de enfoque
		Textos base para las lecturas en voz alta
		Enseñanza en grupos grandes
		Enseñanza de grupos pequeños
		Textos de apoyo

Conexiones con maestros de áreas especiales.

## Planificación para centros de aprendizaje

	Semana 1	Semana 2
Centro de aprendizaje de bloques		
Centro de aprendizaje de matemáticas y material manipulativo		
Centro de aprendizaje de juego dramático		
Centro de aprendizaje de artes creativas		
Centro de aprendizaje de lectoescritura		
Centro de aprendizaje de ciencias y naturaleza		



## Planificación para centros de aprendizaje

Semana 3	Semana 4	
		Centro de aprendizaje de bloques
		Centro de aprendizaje de matemáticas y material manipulativo
		Centro de aprendizaje de juego dramático
		Centro de aprendizaje de artes creativas
		Centro de aprendizaje de lectoescritura
		Centro de aprendizaje de ciencias y naturaleza

# Referencias y recursos

Lesaux, N. K., Galloway, E. P. (2017). A Series of Topic Briefs focused on Advanced Literacies designed to aid New York State educators in implementing the NYS Next Generation Learning Standards. Albany, NY. Departamento de Educación del Estado de Nueva York. <http://www.nysed.gov/bilingual-ed/linguistically-diverse-learners-and-nys-next-generation-p-12-learning-standards>

Morell, Z. y Medellin, C. (2018). Core Principles for Supporting Emergent Multilingual Learners (EMLLs). New York, NY. División de Educación de la Primera Infancia del Departamento de Educación de la Ciudad de Nueva York. [https://infohub.nyced.org/docs/default-source/default-document-library/emll-core-principles.pdf?sfvrsn=84952a93\\_2](https://infohub.nyced.org/docs/default-source/default-document-library/emll-core-principles.pdf?sfvrsn=84952a93_2)

New York State Blueprint for English Language Learner/Multilingual Learner Success <http://www.nysed.gov/common/nysed/files/nys-blueprint-for-ell-success.pdf>

New York State Early Childhood Advisory Council. Developmentally Appropriate Practice Briefs: Behavior; Leadership; Curricula; Environments; Interaction; Assessment; and Family Engagement. <http://www.nysecac.org/news/developmentally-appropriate-practice-guidance/>

Departamento de Educación del Estado de Nueva York. (2015). Best Practice in Early Childhood Education Webinar. Oficina de Aprendizaje Temprano en colaboración con la Asociación para la Educación de Niños Pequeños del Estado de Nueva York. Albany, NY. <https://meetny.webex.com/meetny/ldr.php?RCID=078c5b7ac22c1e3982c41f8cde3e6e42>

Departamento de Educación del Estado de Nueva York. (2016). Introduction to the NYS Next Generation Early Learning Standards. Por Zoila Morell en colaboración con el Departamento de Educación del Estado de Nueva York. Albany, NY. <http://www.nysed.gov/common/nysed/files/introduction-to-the-nys-early-learning-standards.pdf>

Departamento de Educación del Estado de Nueva York. (2019). The New York State Prekindergarten Learning Standards: A Resource for School Success. Office of Early Learning. Albany, NY. <http://www.p12.nysed.gov/earlylearning/standards/>


Departamento de Educación del Estado de Nueva York. Office of Curriculum and Instruction. Albany, NY. Revised P-12 Learning Standards. <http://www.nysed.gov/curriculum-instruction>

Departamento de Educación del Estado de Nueva York. (2018). Office of Early Learning. Albany, NY. <http://www.p12.nysed.gov/earlylearning/>

Departamento de Educación del Estado de Nueva York. (2018). Office of Early Learning Prekindergarten Curriculum Field Memo. Albany, NY. <http://www.p12.nysed.gov/earlylearning/>

Northeast Comprehensive Center. (2017). A Resource for Understanding the Relationships Between the State Standards and the P3 Instructional Cycle. En colaboración con el Departamento de Educación del Estado de Nueva York. <http://www.nysed.gov/common/nysed/files/programs/curriculum-instruction/standards-and-the-instructional-cycle-document-11-30-17-conference.pdf>

Wood, Chip. (1994). *Yardsticks: Children in the Classroom, Ages 4-12*. Greenfield, MA: Northeast Foundation for Children.



# ESTÁNDARES DE APRENDIZAJE PARA KINDERGARTEN DEL ESTADO DE NUEVA YORK:

UN RECURSO PARA EL ÉXITO EN LA ESCUELA

Departamento de Educación del Estado de Nueva York 2019