Aproximación al aprendizaje (indicadores para 34 a 48 meses)

Mentalidad

a. Participación

- ❑ Escoge con entusiasmo participar en una variedad de tareas y actividades.
- ❑ Tiene la capacidad de mantener la participación y concentración durante un período importante de tiempo.

b. Persistencia

- ❑ Participa en una variedad de actividades durante el período de juego.
- ❑ Durante los momentos de distracción mantiene la concentración con mayor enfoque.
- ❑ Puede ir resolviendo cada vez mejor los retos y las frustraciones en el juego con el apoyo de un adulto.
- ❑ Se asegura de completar tareas sencillas.
- ❑ Comienza a fijar metas, desarrollar planes y completar tareas.

c. Iniciativa

- ❑ Muestra interés en saber el cómo y por qué otros hacen algo.
- ❑ Ayuda a los adultos con las tareas diarias.
- ❑ Muestra interés en una gama cada vez mayor de temas e ideas.
- ❑ Demuestra la capacidad de escoger algo de manera independiente.

d. Curiosidad

- ❑ Comienza a descubrir e investigar ideas, tareas y experiencias que le interesan y asombran.
- ❑ Utiliza los sentidos para recabar información y comprender los materiales y las ideas.
- ❑ Hace preguntas como: "¿Qué pasaría si...?"
- ❑ Intenta nuevas formas de completar tareas.
- ❑ Describe lo que ha aprendido de una actividad.
- ❑ Explora los diferentes materiales y experiencias.

Función ejecutiva

a. Reflexión

- ❑ Se da cuenta de los cambios y logros resultantes de la experimentación y el ensayo y error.
- ❑ Progresivamente aplica el aprendizaje de las experiencias y entendimientos anteriores a las nuevas experiencias de aprendizaje.
- ❑ Puede predecir lo que que va a pasar después.
- ❑ Explica parte o todo el problema y la exploración a los adultos o sus compañeros.

b. Resolución de problemas

- ❑ Reconoce cuando algo puede ser un problema o un desafío.
- ❑ Comienza a resolver un problema si recibe indicaciones y apoyo.
- ❑ Al momento de un conflicto utiliza las comunicaciones y acciones adecuadas.

c. Flexibilidad

- ❑ Genera y comparte ideas durante las interacciones sociales y juegos de roles.
- ❑ Acepta más de una solución a una pregunta, tarea o problema.
- ❑ Busca la guía de los adultos o acepta sugerencias para intentar distintos acercamientos y soluciones a las tareas, problemas e interacciones con sus compañeros.
- ❑ Puede ajustar sus emociones y conductas a los cambios.

Creatividad, inventiva e imaginación

a. Artes visuales

- ❑ Utiliza materiales escogidos por sí mismo para participar en experiencias artísticas.
- ❑ Comparte los materiales de arte y el espacio. Comienza a trabajar de manera colaborativa con sus compañeros en los trabajos artísticos.
- ❑ Utiliza colores, líneas y formas para representar y expresar ideas.
- ❑ Utiliza y explora los materiales de arte para estimular los sentidos. Utiliza la información sensorial para crear obras de arte.
- ❑ Explora diversos elementos y materiales de arte para representar el pensamiento creativo, las experiencias de vida y los objetos reales de su entorno.
- ❑ Si lo apoyan, puede hablar sobre el proceso creativo.
- ❑ Comienza a identificar los trabajos artísticos que se pueden compartir con otros.
- ❑ Si lo apoyan, puede hacer comentarios o compartir observaciones de las expresiones artísticas de los demás.
- ❑ Explora los estilos y materiales de arte de diversas culturas.

b. Movimiento y danza

- ❑ Participa en diferentes experiencias de ritmo y movimiento creativo.
- ❑ Desarrolla progresivamente control y conciencia corporal durante el movimiento.
- ❑ Comienza a hacer la conexión entre los movimientos corporales y la música, canciones o ideas creativas.
- ❑ Comienza a participar en movimientos o danzas grupales.

c. Música

- ❑ Mantiene el ritmo de una canción con las palmas.
- ❑ Participa tanto cuando se trata de un ritmo lento o rápido, así como cuando los sonidos son bajos o altos.
- ❑ Participa con canciones sencillas que tienen un ritmo y un patrón.
- ❑ Inicia sonidos que demuestran conciencia musical.
- ❑ Experimenta con diversos instrumentos musicales.

d. Juego de roles y expresión

- ❑ Comienza a utilizar objetos inanimados para representar objetos reales (por ejemplo, utiliza un banano como teléfono).
- ❑ Comienza a representar las experiencias de la vida real (por ejemplo, hace como que escucha el corazón).
- ❑ Copia movimientos, sonidos y expresiones de la vida real.
- ❑ Imita los versos repetidos en las historias.