

MELDS para bebés o niños pequeños

Dominio: Desarrollo cognitivo

Puede utilizar este documento para hacer planes dentro de este Dominio. Puede escribir directamente dentro de los recuadros llamados "Mis planes".

Dominio	Tema objetivo	Indicadores desde el nacimiento hasta los 8 meses	Mis planes	Indicadores de 6 a 18 meses	Mis planes	Indicadores de 16 a 36 meses	Mis planes
Desarrollo cognitivo	Exploración e investigación	Muestra reflejos que fijan las pautas para la exploración sensorial hacia el desarrollo intelectual - voltea la cabeza hacia el pezón - agarra el dedo del cuidador cuando se le coloca en la palma de la mano		Manipula, inspecciona visualmente, toca y se lleva a la boca objetos del entorno: - se mueve hacia un juguete - golpea la mesa con un juguete - toca con los dedos e inspecciona un objeto		Explora independientemente su entorno inmediato para investigar lo que hay allí: - pregunta sobre un nuevo juguete o explora las diferentes texturas en el ambiente natural - busca un juguete específico	
		Dirige la atención hacia la cara o voz del cuidador: mira la cara del cuidador durante la alimentación		Se toma tiempo para investigar y puede protestar si interrumpen el juego.		Intenta nuevas actividades, materiales y equipos: - materiales artísticos desconocidos - distintos instrumentos musicales - se une cuando escucha una nueva canción o hace juegos de dedos	
		Dirige la atención hacia los objetos: - alcanza y agarra los objetos o los mira fijamente - reacciona ante objetos, voces, sonidos o tacto y se activa o calma		Puede utilizar simultáneamente varios sentidos para explorar el entorno: - se lleva a la boca y sostiene un juguete distante		Utiliza varios sentidos para determinar las propiedades de las cosas: - levanta, agita y escucha - olfatea, prueba y	



Herramientas MELDS (Estándares de aprendizaje y desarrollo temprano de Maine) financiadas por la subvención para el desarrollo

preescolar #90TP0097-01-00, 2024



				- agita y luego lanza una pelota		pregunta al cuidador acerca de un artículo	
				Se queda mirando y explora cómo reacciona un material cuando: - se le echa agua a una mesa de arena - explota burbujas con las manos y los pies			

Desarrollo cognitivo	Desarrollo de conceptos y memoria activa	Utiliza la vista, el oído y el tacto para examinar un objeto y aprender de él: se lo lleva a la boca, lo golpea, lo agarra, lo suelta y lo vuelve a agarrar		Recuerda la ubicación de su objeto favorito: - pregunta por el objeto fuera de su vista - persiste en la búsqueda del objeto deseado si está oculto		Combina el uso de objetos conocidos: utiliza una cuchara en un tazón, una muñeca en la cama, una persona en el automóvil	
		Busca o se orienta hacia los objetos caídos: mira hacia abajo cuando un juguete se cae de la mesa		Recuerda los juegos y juguetes usados el día anterior.		Participa en juegos de imaginación representando temas sencillos de juegos dramáticos con los demás: - "Tú bebé, yo mamá" - pretende ser un animal	
		Repite una visión, sonido o movimiento placentero para mostrar su disfrute y deseo de continuar: dirige la mirada hacia un juguete musical para continuar la interacción		Anticipa el regreso de una persona, la hora de la siesta, etc. en el contexto de la rutina diaria.		Reconoce que las palabras "dos, tres, cuatro, etc." son números: - recita los números con la ayuda de un adulto - utiliza algunas palabras	



Herramientas MELDS (Estándares de aprendizaje y desarrollo temprano de Maine) financiadas por la subvención para el desarrollo

preescolar #90TP0097-01-00, 2024



						de números durante el juego o alguna actividad: "Quiero dos"	
		<p>Repite un sonido o movimiento previamente exitoso:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pateo o golpea un móvil y lo repite durante días y semanas - continúa golpeando un objeto para repetir el sonido 		<p>Imita acciones cuando cambia el contexto: comienza a tener la capacidad para fantasear y representar:</p> <ul style="list-style-type: none"> - en la guardería, imita a mamá cuando habla por teléfono - utiliza otro objeto o persona como herramienta - pide que lo carguen para alcanzar algo - rueda hacia el juguete para alcanzarlo 		<p>Imita las rimas de contar: Uno, dos, me abrocho los zapatos; Tres monitos</p>	
		<p>Imita sonidos y gestos.</p>		<p>Entiende el significado de "más" en el contexto de comida o juegos sencillos: responde adecuadamente cuando se le pregunta si quiere más galletas</p>		<p>Muestra cierta comprensión de la secuencia diaria del tiempo: hora de la siesta, almuerzo, salir a jugar</p>	
		<p>Encuentra objetos ocultos: descubre un juguete parcialmente cubierto con una cobija o tela</p>		<p>Comienza a pensar en las acciones antes de realizarlas:</p> <ul style="list-style-type: none"> - escoge un juguete, libro o muñeca de un grupo - disfruta sacando objetos de un recipiente y volviéndolos a guardar 		<p>Comienza a resolver problemas sencillos en la cabeza:</p> <ul style="list-style-type: none"> - mueve un juguete para alcanzar otro objeto - se para sobre un bloque u otro objeto para alcanzar algo 	



Desarrollo cognitivo	Reflexión y resolución de problemas	Se dedica a realizar acciones sencillas repetidamente para alcanzar una meta, como meterse toda la mano, luego los dedos o el pulgar en la boca.		Comienza a concentrar su atención durante un breve tiempo en una actividad o juguete.		Participa en actividades durante períodos más largos de tiempo, incluidos los juegos de fantasía	
		<p>Espera ser cargado y mueve el cuerpo de manera correspondiente:</p> <ul style="list-style-type: none"> - pone el cuerpo rígido en preparación para ser cargado - estira los brazos hacia el cuidador - trata de levantar la cabeza hacia el cuidador 		Explora cómo hacer para que algo pase de nuevo o cómo funciona algo repitiendo las acciones una y otra vez: llenar y vaciar repetidamente un recipiente		Intenta varias veces resolver problemas más difíciles, utilizando frecuentemente una combinación de acciones o comportamientos: por ejemplo, decidido a alcanzar el fregadero alcanza un bloque para pararse sobre él, luego añade un libro para hacerlo más alto.	
		Utiliza sus propias acciones o movimientos para resolver problemas sencillos, como rodar hacia un lado para alcanzar un objeto o patear un objeto para que se mueva.		Intenta diferentes soluciones a los problemas cotidianos hasta descubrir la que funciona.		Experimenta para encontrar soluciones a los problemas cotidianos, incluso las situaciones sociales: dos niños que quieren meterse en un carro pequeño a la vez y deciden hacerlo por turnos	
				Puede intentar la misma estrategia varias veces, aun cuando no funcione.		Comienza a desarrollar la capacidad de encontrar una solución a través de la	



Herramientas MELDS (Estándares de aprendizaje y desarrollo temprano de Maine) financiadas por la subvención para el desarrollo

preescolar #90TP0097-01-00, 2024



						representación mental.	
Desarrollo cognitivo	Pensamiento matemático	Observa y siente la secuencia de las rutinas diarias sencillas: - mecerse para dormir - pasear en el coche - escuchar la voz de un adulto leyendo o cantando		Sigue instrucciones sencillas relativas a posición: coloca los juguetes "en" la cesta cuando se lo piden		Cuenta verbalmente (no siempre en el orden correcto): dice "uno, dos, seis"	
		Explora las relaciones especiales con los objetos: escoge pelotas de diferentes tamaños		Utiliza juguetes anidables o apilables: - anida tres o cuatro tazas - apila tres o cuatro tazas o bloques de goma espuma		Reconoce y nombra algunos numerales: se da cuenta de que hay números en el entorno e identifica unos pocos por su nombre.	
		Coloca las formas en el clasificador de formas (aunque no siempre en el espacio correcto)		Agrupar unos pocos objetos por forma, color o tamaño: encuentra dos o tres juguetes que tienen la misma forma sencilla o son del mismo color.		Sigue instrucciones sencillas relativas a proximidad: coloca los zapatos "al lado" de tu cama a la hora de la siesta.	
		Demuestra que comprende los conceptos sencillos de número: - utiliza el lenguaje de señas para pedir "más" de algo - toma dos galletas cuando se las ofrecen: "Toma dos galletas"		Entiende las palabras de tiempo, como "después" o "antes": - "Antes de salir, tenemos que ponerte tu abrigo" - Explora las relaciones espaciales: Intenta meterse en cajas o túneles		Hace comparaciones entre dos objetos: identifica el más grande cuando se lo muestran	
		Utiliza la exploración sensorial para experimentar las diversas texturas,		Resuelve problemas sencillos de manipulación: gatea o		Muestra interés en patrones sencillos en el entorno: apunta al cruce de peatones y	



Herramientas MELDS (Estándares de aprendizaje y desarrollo temprano de Maine) financiadas por la subvención para el desarrollo

preescolar #90TP0097-01-00, 2024



		patrones, sonidos y olores.		camina alrededor de un juguete		dice "blanco, negro, blanco, negro".	
						Muestra interés en patrones y secuencias: - intenta seguir un patrón con cuentas grandes e hilo o en una mesa de clavijas - juega a emparejar objetos	
						Clasifica, etiqueta y ordena los objetos por sus características: - pesado frente a ligero y color - duro frente a blando - grande frente a pequeño	
						Dispone los objetos en filas: hace filas de bloques Empareja formas sencillas: utilizando tableros de formas o rompecabezas - círculos, cuadrados, triángulos	
Desarrollo cognitivo	Razonamiento científico	Explora las propiedades de un objeto llevándose a la boca: explora las cuentas grandes metiéndoselas en la boca		Investiga nuevos fenómenos: - estira la mano para tocar la lluvia - deja de jugar para		Llena y vacía recipientes con arena, agua o juguetes pequeños	



Herramientas MELDS (Estándares de aprendizaje y desarrollo temprano de Maine) financiadas por la subvención para el desarrollo

preescolar #90TP0097-01-00, 2024



				observar un elemento novedoso en el entorno			
		Utiliza los sentidos para investigar el entorno natural que lo rodea: ve hacia afuera y observa las hojas soplando en el viento		Muestra una conciencia básica de causa y efecto inmediato: abre y cierra, oprime botones para hacer sonidos		Comienza a hacer preguntas de "por qué" para comprender conceptos específicos.	
		Comienza a buscar los objetos "escondidos" o que están "fuera de su vista".		Utiliza eficazmente el método de ensayo y error: - oprime exitosamente los botones de un juguete saltarín - utiliza el clasificador de formas con cierto éxito		Comienza a notar las diferencias y similitudes: - el kiwi es dulce y el limón es ácido - tanto las vacas como los perros tienen cuatro patas	
						Utiliza herramientas sencillas de exploración e investigación: - lupas - martillos - pinzas	
						Explora los diferentes medios y sus propiedades: mezcla arena con agua y maicena con agua	
Desarrollo cognitivo	Aprendizaje de estudios sociales	Imita de manera inmediata y diferida las expresiones faciales: - le sonrío de vuelta al cuidador - sonrío cuando un adulto conocido vuelve a ingresar a la habitación		Demuestra conocimientos de su yo: - comienza a mostrar preferencias entre los adultos - reconoce artículos que son de su propiedad (biberón, cobija, etc.)		Muestra una comprensión básica de las personas y cómo viven: imita a la madre dándole de comer a un hermanito menor	



Herramientas MELDS (Estándares de aprendizaje y desarrollo temprano de Maine) financiadas por la subvención para el desarrollo



		- responde tocando el espejo cuando ve su propia imagen					
		Comienza a notar las diferencias en las caras o adultos.		Reacciona y responde a nuevos entornos (es decir, se duerme en el carro y se despierta en el centro comercial)		Nota diferencias entre las personas, como género y color de piel.	
		Comienza a darse cuenta de nuevos artículos en su entorno.		Muestra curiosidad y apunta hacia los nuevos objetos en el entorno.		Busca oportunidades para etiquetar los nuevos artículos en su entorno.	
				Reacciona y responde a los cambios en los adultos conocidos (p. ej., el corte de pelo de la madre y el afeitado de la barba del papá)		Hace preguntas sobre las personas, materiales y lugares en el entorno. Reconoce y busca los sitios conocidos (p. ej., tiendas y consultorio del médico)	
						Muestra interés en los "asistentes" de la comunidad (bomberos, policías, carteros, etc.).	



Herramientas MELDS (Estándares de aprendizaje y desarrollo temprano de Maine) financiadas por la subvención para el desarrollo

preescolar #90TP0097-01-00, 2024

