P-MELDS (MELDS para preescolar)

Dominio: Acercamiento al aprendizaje

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

Tema objetivo	Elemento	Código	Indicadores de 34 a 48 meses	Mis planes	Indicadores de 46 a 60 meses	Mis planes
			Escoge con entusiasmo participar en una variedad de tareas y actividades.		Participa con gusto, entusiasmo y dedicación en las actividades que escoge.	
Mentalidad	Participación	3a	Tiene la capacidad de mantener la participación y concentración durante un período importante de tiempo.		Permanece de forma constante participando en juegos autodirigidos, a pesar de las distracciones, y puede mantener el foco y regresar a una actividad después de un receso.	
			Participa en una variedad de actividades durante el período de juego.		Elige a propósito, participa y persiste en juegos, experiencias y proyectos.	
Mentalidad	Persistencia	3b	Durante los momentos de distracción mantiene la concentración con mayor enfoque.		Resuelve los desafíos con una independencia cada vez mayor, a la vez que participa en las actividades que eligió por sí mismo.	
			Puede ir resolviendo cada vez mejor los retos y las frustraciones en el juego con el apoyo de un adulto.		Demuestra resiliencia y habilidades para enfrentar problemas cuando encara desafíos razonables utilizando una creciente capacidad para regular la frustración a lo largo del tiempo.	

Tema objetivo	Elemento	Código	Indicadores de 34 a 48 meses	Mis planes	Indicadores de 46 a 60 meses	Mis planes
			Se asegura de completar tareas sencillas.		Escoge abandonar un proyecto y luego volver a él para completarlo o trabajar más en él.	
			Comienza a fijar metas, desarrollar planes y completar tareas.		Escoge repetir experiencias para desarrollar competencia y explorar, cambiar o ampliar las ideas.	
					Sigue intentando y adapta con flexibilidad estrategias cuando se enfrenta a dificultades.	
Mentalidad	Iniciativa	3c	Muestra interés en saber el cómo y el porqué otros hacen algo.		Pregunta si se puede unir a un juego que ya empezó.	
			Ayuda a los adultos con las tareas diarias.		Sabe la diferencia entre asumir riesgos de forma adecuada o inadecuada.	
			Muestra interés en una gama cada vez mayor de temas e ideas.		Ofrece ayudar a los adultos o a sus compañeros en las tareas diarias.	
			Demuestra la capacidad de escoger algo de manera independiente.		Busca, acepta u ofrece ayuda o información de forma independiente para tener más comprensión.	
					Puede identificar y buscar materiales, estrategias o herramientas que necesita para realizar alguna actividad o tarea.	
					Inventa proyectos y trabaja en ellos con muy poca ayuda.	
					Fija metas, desarrolla planes y termina los proyectos bajo su propia dirección con	

Tema objetivo	Elemento	Código	Indicadores de 34 a 48 meses	Mis planes	Indicadores de 46 a 60 meses	Mis planes
					independencia creciente o colaboración.	
Mentalidad	Curiosidad	3d	Comienza a descubrir e investigar ideas, tareas y experiencias que le interesan y asombran.		Descubre e investiga ideas, tareas y experiencias que le interesan y asombran.	
			Utiliza los sentidos para recabar información y comprender los materiales y las ideas.		Realiza investigaciones utilizando estrategias, herramientas o fuentes de información conocidas o novedosas.	
			Hace preguntas como: "¿Qué pasaría si...?"		Se aproxima a las tareas y actividades con creciente flexibilidad, complejidad, imaginación e inventiva.	
			Intenta nuevas formas de completar tareas.		Escoge aprovechar oportunidades para explorar diversos materiales y experiencias buscando nuevos retos.	
			Describe lo que se aprendió de una actividad.		Analiza múltiples opciones y decide si le son útiles, de lo contrario intenta con otra.	
			Explora los diferentes materiales y experiencias.		Aplica las experiencias, sentidos y conocimientos anteriores a las nuevas situaciones de aprendizaje.	
Función ejecutiva	Reflexión	4a	Se da cuenta de los cambios y logros resultantes de la experimentación y el ensayo y error.		Descubre y encuentra patrones y relaciones.	
			Progresivamente aplica el aprendizaje de las experiencias y entendimientos anteriores		Utiliza la información para revisar y anticipar, con el fin de hacer conexiones "si...entonces...", así como	

Tema objetivo	Elemento	Código	Indicadores de 34 a 48 meses	Mis planes	Indicadores de 46 a 60 meses	Mis planes
			a las nuevas experiencias de aprendizaje.		contemplar situaciones "qué pasaría si..." que aun no hayan ocurrido.	
			Puede predecir lo que que va a pasar después.		Debate o documenta los aspectos importantes de una experiencia e identifica lo aprendido.	
			Explica parte o todo el problema y la exploración a los adultos o sus compañeros.			
Función ejecutiva	Resolución de problemas	4b	Reconoce cuando algo puede ser un problema o un desafío.		Predice cuando algo puede ser un problema o un desafío.	
			Comienza a resolver un problema si recibe indicaciones y apoyo.		Reconoce la existencia de problemas y aprende a resolver conflictos sencillos, tanto independientemente como en colaboración.	
			Al momento de un conflicto utiliza las comunicaciones y acciones adecuadas.		Mantiene la comunicación y el uso de destrezas de resolución de problemas al tratar de encontrar soluciones a los conflictos.	
Función ejecutiva	Flexibilidad	4c	Genera y comparte ideas durante las interacciones sociales y juegos de roles.		Puede alterar la aproximación a las tareas o problemas por su cuenta si la aproximación inicial no funciona.	
			Acepta más de una solución a una pregunta, tarea o problema.		Considera, predice e implementa diferentes aproximaciones para realizar una tarea.	
			Busca la guía de los adultos o acepta sugerencias para intentar distintos		Demuestra un pensamiento innovador.	

Tema objetivo	Elemento	Código	Indicadores de 34 a 48 meses	Mis planes	Indicadores de 46 a 60 meses	Mis planes
			acercamientos y soluciones a las tareas, problemas e interacciones con sus compañeros.			
			Puede ajustar sus emociones y conductas a los cambios.		Es capaz de gestionar un cambio en las reglas o aceptar las ideas de sus compañeros durante el juego.	
Creatividad, inventiva e imaginación	Artes visuales	5a	Utiliza materiales escogidos por sí mismo para participar en experiencias artísticas.		Muestra interés o participa de diversas formas en diferentes medios y materiales artísticos para usar la expresión y la representación creativa.	
			Comparte los materiales de arte y el espacio. Comienza a trabajar de manera colaborativa con sus compañeros en los trabajos artísticos.		Muestra participación creciente en materiales artísticos para expresar ideas e intereses.	
			Utiliza colores, líneas y formas para representar y expresar ideas.		Trabaja de forma colaborativa para crear dibujos, pinturas, esculturas y otros proyectos artísticos.	
			Utiliza y explora los materiales de arte para estimular los sentidos. Utiliza la información sensorial para crear obras de arte.		Mejora su capacidad para crear con una variedad de medios que reflejen más detalle, singularidad o realismo.	
			Explora diversos elementos y materiales de arte para representar el pensamiento creativo, las experiencias de		Explora y utiliza adecuadamente los materiales artísticos.	

Tema objetivo	Elemento	Código	Indicadores de 34 a 48 meses	Mis planes	Indicadores de 46 a 60 meses	Mis planes
			vida y los objetos reales de su entorno.			
			Con apoyo habla sobre el proceso creativo.		Describe el proceso y estilo del trabajo artístico personal.	
			Comienza a identificar los trabajos artísticos que se pueden compartir con otros.		Selecciona las piezas que se van a exhibir.	
			Con apoyo, comienza a hacer comentarios o compartir observaciones de las expresiones artísticas de los demás.		Escucha, comenta y muestra aprecio por las expresiones artísticas de otros.	
			Explora los estilos y materiales de arte de diversas culturas.		Explora las diversas formas, elementos y estilos artísticos para representar ideas, pensamiento creativo y apoyar el aprendizaje en otros dominios de aprendizaje.	
					Observa, comenta y puede utilizar estilos y materiales artísticos de otras culturas.	
Creatividad, inventiva e imaginación	Movimiento y danza	5b	Participa en diferentes experiencias de ritmo y movimiento creativo.		Se mueve en respuesta a los diferentes estilos de música.	
			Desarrolla progresivamente control y conciencia corporal durante el movimiento.		Utiliza el movimiento creativo que expresa una idea o sentimiento.	
			Comienza a hacer la conexión entre los movimientos corporales y la música, canciones o ideas creativas.		Combina el movimiento creativo con sonido, canciones, cánticos e instrumentos para expresar ideas o contar una historia.	

Tema objetivo	Elemento	Código	Indicadores de 34 a 48 meses	Mis planes	Indicadores de 46 a 60 meses	Mis planes
			Comienza a participar en movimientos o danzas grupales.		Participa y colabora durante las actividades de movimiento creativo o danza del grupo	
Creatividad, inventiva e imaginación	Música	5c	Mantiene el ritmo de una canción con las palmas.		Utiliza la percusión corporal para demostrar el ritmo y tiempo de una canción.	
			Participa tanto cuando se trata de un ritmo lento o rápido, así como cuando los sonidos son bajos o altos.		Muestra capacidad creciente para reconocer los cambios en el tiempo musical y los diferentes estilos de música.	
			Participa con canciones sencillas que tienen un ritmo y un patrón.		Muestra cada vez más capacidad para adaptarse al tono y los sonidos.	
			Inicia sonidos que demuestran conciencia musical.		Canta canciones con diversas letras y patrones.	
					Improvisa los efectos de sonido.	
			Experimenta con diversos instrumentos musicales.		Utiliza instrumentos musicales para imitar e improvisar canciones, melodías y patrones.	
					Explora la música y los instrumentos utilizados en otras culturas.	
Creatividad, inventiva e imaginación	Juego de roles y expresión	5d	Comienza a utilizar objetos inanimados para representar objetos reales (por ejemplo, utiliza un banano como teléfono).		Sustituye objetos inanimados por otros que tienen un uso diferente con el fin de crear representaciones de objetos o actividades de la vida real.	
			Comienza a representar las experiencias de la vida real (por ejemplo, hace como que escucha el corazón).		Representa fantasías y experiencias de la vida real mediante juegos de	

Tema objetivo	Elemento	Código	Indicadores de 34 a 48 meses	Mis planes	Indicadores de 46 a 60 meses	Mis planes
					simulación y puede utilizar objetos de utilería.	
			Copia movimientos, sonidos y expresiones de la vida real.		Utiliza juegos de simulación para representar situaciones conocidas o anticipadas.	
					Crea personajes a través del movimiento físico, gestos, sonido, habla y expresiones faciales.	
			Imita los versos repetidos en las historias.		Los niños pueden asumir el rol de un personaje con indicaciones y apoyo, utilizando objetos de utilería y el lenguaje para contar o volver a contar una historia.	