

UNIVERSIDAD METROPOLITANA

RECINTO DE CUPEY

CURRICULO CREATIVO; UN NUEVO ENFOQUE DE ESEÑANZA EN EL
NIVEL PREESCOLAR
EN LOS PROGRAMAS HEAD START EN PUERTO RICO

GILDA M. SANTANA PEREZ
2008

UNIVERSIDAD METROPOLITANA

RECINTO DE CUPEY

CURRICULO CREATIVO; UN NUEVO ENFOQUE DE ESEÑANZA EN EL
NIVEL PREESCOLAR
EN LOS PROGRAMAS HEAD START EN PUERTO RICO

Tesina presentada como requisito final para la obtención del grado de Maestría en
Administración y Supervisión de Centros Preescolares.

GILDA M. SANTANA PEREZ
2008

NOTA IMPORTANTE

A fines de evitar la repetición constante de este documento, se optó por utilizar el género masculino y otros nombres en forma genérica al referirse a personas del género femenino o masculino.

DEDICATORIA

Le dedico este trabajo antes que nada a aquel que me dio la fortaleza y el ímpetu para culminar esta investigación, Dios. Por darme la capacidad y el don de la paciencia y la tolerancia necesarias para seguir adelante y hacer de mí la profesional que soy al día de hoy. Por permanecer junto a mí en cada etapa de mi vida y no dejarme caer en los momentos de tropiezo, cuando más necesité. Todo se lo debo a El, porque nunca me ha dejado fuera de sus planes diarios.

En segundo lugar, le dedico este trabajo a mi hijo Jomar, quien es mi razón de vivir y de seguir luchando para sobrepasar todos los obstáculos que se me presenten. Por estar junto a mí largas noches mientras organizaba mis ideas para la preparación de esta investigación, para evitar que me rindiera por el cansancio, ¡te amo!.

RECONOCIMIENTO

El logro de esta tesina, ha sido resultado de la cooperación un grupo de personas que colaboraron, aportando de su tiempo y conocimiento en todo momento, de manera desinteresada, por esta razón mi agradecimiento para con ellos.

Gracias, a mis padres por apoyarme en mi rutina diaria y apoyarme para la culminación de este trabajo de investigación.

Gracias, a la Dra. Aurea Rodríguez quien me brindo su apoyo y su conocimiento para la realización de este trabajo.

Gracias, a mi hermana Mariangely por las noches que cuidó de mi hijo y me brindo su apoyo desinteresadamente.

SUMARIO

El propósito de esta investigación es explorar El Currículo Creativo, como un nuevo enfoque de enseñanza en la etapa preescolar, dentro de los Programas Head Start del país. Dada a la naturaleza de la investigación, no se utilizaron muestras ni hipótesis para realizar la misma. Esta investigación se realizó, a través de la revisión de la literatura, mediante el método de análisis descriptivo.

Las preguntas de investigación que sustentan esta investigación son:
¿Cuáles son las metas y objetivos del Currículo Creativo?, ¿Cómo se trabaja la documentación y evidencia de progreso en el niño a través del Currículo Creativo?, ¿Cómo divide el tiempo el maestro de un Programa Head Start, que utiliza el Currículo Creativo para que tanto sus documentos administrativos y la enseñanza impartida en el salón se realicen de manera organizada y estructurada?, ¿Cuáles son las estrategias de supervisión utilizadas, para que el educador de Head Start integre las prácticas apropiadas al utilizar el Currículo Creativo?.

Como base teórica se utilizaron teóricos como Piaget y Vigotsky. Las teorías de los constructivistas Piaget y Vygotsky nos explican que el niño construye activamente su conocimiento y su pensamiento.

Para Vygotsky, el contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias; tiene una profunda influencia en cómo se piensa y en lo que se piensa. (Maldonado, Montes, Castillo, 2000). Las teorías de Erick

Erikson ofrecen un marco referencial útil para la comprensión del desarrollo socio-emocional de los niños. También se utilizó como base teórica a Howard Gardner, quien colaboró con sus investigaciones al entendimiento de cómo crecen y se desarrollan los niños, a través de la teoría de las inteligencias múltiples. El Currículo Creativo aplica la teoría de Gardner, mostrando a los maestros cómo brindarle a cada niño oportunidades para desarrollar sus talentos especiales y demostrar qué fortalezas. El juego también tiene un rol importante en el aprendizaje de los niños, de acuerdo con Sara Smilansky, quien centró su investigación en como aprenden los niños mediante el juego y en la relación del juego con el futuro éxito académico.

El Currículo Creativo está altamente apropiado para Educación Temprana, siempre que se trabaje de manera efectiva en los ambientes educativos de los Programas Head Start en nuestro país.

Tabla de Contenido

Evidencia de aprobación.....	iv
Dedicatoria.....	v
Reconocimiento.....	vi
Sumario.....	vii
CAPITULO I- INTRODUCCION	
Introducción.....	1
Problema de Investigación.....	2
Justificación.....	4
Preguntas de Investigación	5
Definiciones de Términos.....	5
Limitaciones.....	7
CAPITULO II- REVISION DE LA LITERATURA	
Introducción.....	8
Revisión de la Literatura.....	8
Enfoque histórico.....	11
Enfoque teórico.....	14
El Programa Head Start como centro de aprendizaje y desarrollo infantil.....	22
Trasfondo histórico.....	22
Rol del maestro en el Programa Head Start.....	28

Principios básicos de un Currículo.....	29
El Currículo Creativo.....	30
Metas y Objetivos del Currículo Creativo.....	31
Documentos de Observación que utiliza el maestro.....	31
El Currículo High Scope.....	32
Metas y Objetivos del Currículo High Scope.....	33
Enfoque Filosófico.....	34
Métodos de Evaluación del Currículo High Scope.....	34
Programas Head Start en Puerto Rico.....	35

CAPITULO III- METODOLOGIA

Metodología	38
Población y muestra.....	38
Análisis de datos.....	40

CAPITULO IV- HALLAZAGOS

Introducción.....	41
Análisis a preguntas de Investigación.....	41

CAPITULO V- CONCLUSIONES, LIMITACIONES Y RECOMENDACIONES

Introducción.....	54
Conclusión.....	54

Recomendaciones.....	59
Resumen.....	61
REFERENCIAS.....	63
APÉNDICES.....	66
Apéndice I	
Reglamento del Consejo de Política Normativa de Head Start.....	67
Apéndice II	
Reglamento de la Junta de Gobierno.....	68
Apéndice III	
Documentos Oficiales del maestro.....	69
Apéndice IV	
Objetivos de El Currículo Creativo.....	70
Apéndice V	
Lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil del Currículo Creativo.....	71
Apéndice VI	
Continuo del Desarrollo de El Currículo Creativo.....	72

CAPITULO I

INTRODUCCIÓN

Al llegar a la etapa preescolar, los niños entre las edades de 3 a 6 años experimentan cambios significativos en el desarrollo de sus habilidades físicas, lingüísticas, cognoscitivas y sociales. Cada uno de estos aspectos es importante para estimular en los niños un desarrollo integral.

La educación temprana se ha convertido en una necesidad básica en Puerto Rico, por lo que en las últimas décadas se han proliferado los diversos programas de educación temprana para atender el creciente número de niños. La Constitución del Estado Libre Asociado de Puerto Rico, estipula que todo ~~ciudadano tiene derecho a desarrollarse hasta el máximo de sus capacidades y~~ alcanzar un desarrollo integral (Constitución del ELA de P.R., 1952). Se le concede a los ciudadanos, niños, jóvenes y adultos el derecho a recibir una educación dirigida a desarrollarse en el aspecto social, emocional, físico y lingüístico. Este derecho tiene vigencia desde la etapa preescolar.

Durante muchos años, los niños provenientes de familias de escasos recursos económicos, no recibían educación alguna antes de entrar al kindergarten. El Programa Head Start se inició en Puerto Rico para los años 70, el cual se diseñó para proporcionar a los hijos de familias de escasos recursos económicos, oportunidades para adquirir destrezas y experiencias que son importantes para tener éxito en la escuela (Santrock, 2002). Estos programas

obtuvieron grandes resultados y observaron cambios positivos en los niños y en su educación. Entre los logros obtenidos, disminuye la probabilidad de deserción escolar, al tiempo que aumenta la probabilidad de participar, de ser necesario, de terapias para estimular su desarrollo.

Sin embargo, no todos los programas Head Start son de alta calidad ni trabajan enfocados en brindar una educación preescolar enfocada en las prácticas apropiadas ni en los objetivos curriculares establecidos. Se estima que una gran cantidad de los programas Head Start existentes son inadecuados (Zygler y Finn-Stevenson, 1999).

Problema de Investigación

Existen Programas Head Start ubicados alrededor de toda la isla, pero no están todos enfocados en el mismo marco curricular. Los currículos y estrategias utilizados pueden variar de acuerdo al programa bajo el cual estén trabajando, por lo que varían las técnicas de administración y supervisión en cada uno de estos y a su vez la enseñanza impartida a los niños.

El siguiente estudio explorará en que características se enfocan los Programas Head Start del país, al momento de seleccionar el marco curricular que utilizarán como base, para estimular un desarrollo óptimo en la población de niños que asiste a estos centros. Se estudiarán además, las diferencias y particularidades de cada uno de los currículos utilizados.

En la actualidad todos los municipios de la isla ofrecen servicios de educación temprana a los niños de bajos recursos en la isla, a través del

Programa Head Start. Cada uno de estos centros posee sus características y estilos de trabajo así como también su marco curricular. Entre los marcos curriculares que trabajan los Programas del país, se encuentran el Currículo Creativo y el Currículo High Scope, en los cuales se estará enfocando el siguiente estudio comparativo. A través de este estudio de investigación se identificarán las metas y objetivos que hacen la diferencia en cada uno de estos currículos y cómo se llevan a cabo dentro de los ambientes educativos.

De las gestiones administrativas que realicen los directores y supervisores educativos, dependerán los logros que se obtengan para beneficio de los niños. Por esto, mediante la investigación se intenta explorar, cuáles son las metas y objetivos del Currículo Creativo, qué Programas Head Start en Puerto Rico lo utilizan y cómo se trabaja la documentación y evidencia de progreso en la educación del niño. Además de explorar como se divide el tiempo el maestro de educación temprana de un Programa Head Start, que utiliza el Currículo Creativo para que tanto sus documentos administrativos como la enseñanza impartida se realicen de manera organizada y estructurada. Conoceremos las estrategias de supervisión utilizadas para que el educador de Head Start integre las prácticas apropiadas al utilizar el Currículo Creativo.

La Asociación Nacional para la Educación Temprana, (NAEYC) define la niñez temprana, como el periodo que abarca desde el nacimiento hasta los ocho años. Este periodo de edades, debe estar caracterizado por la atención especial de las etapas del desarrollo integral del niño (Marco Conceptual Programa de Kindergarten, 2003).

En la NAEYC, primera organización para la primera infancia, se establecen las normas basadas en la investigación y el suministro de recursos para mejorar la calidad de los programas preescolares, el desarrollo profesional del educador y las condiciones de trabajo del programa a nivel internacional.

Justificación del Estudio

Las metas de la educación temprana de todos los Programas Head Start en la isla, son desarrollar al máximo las potencialidades individuales de cada niño, promoviendo la independencia desde la niñez. Proveer un ambiente de aprendizaje que garantice el desarrollo físico, social, lingüístico y cognoscitivo de cada niño y responder a las necesidades de la familia, e integrar la educación de los padres al programa preescolar para un desarrollo total de cada niño.

Aunque todos los programas Head Start trabajan enfocados hacia los mismos objetivos y la misma misión, utilizan currículos educativos diferentes y los métodos de enseñanza y evaluación varían por programa. Estudios como el que aquí se presenta son importantes porque exploran la organización y la ejecutoria del Currículo Creativo dentro de los Programas Head Start del país, y qué aspectos hacen que unos Programas sean más efectivos que en otros. A su vez se observarán los métodos de evaluación y recopilación de datos al implantar el Currículo y la viabilidad de cada uno de los procesos. La información que aquí se recopile podrá ser utilizada por los directores de los Programas Head Start como recursos para identificar las fortalezas y debilidades dentro de su Programa y así crear una reorganización de ser necesario. Los datos que se

obtengan de la investigación serán utilizados para ampliar o mejorar los currículos dentro de cada Programa por el bien de la educación temprana.

Otro aspecto importante para la realización de este estudio es conocer las estrategias y métodos de administración y supervisión que utilizan los directores y supervisores de cada uno de los Programas y comparar su relación y ejecución con los objetivos establecidos por los currículos.

Preguntas de investigación

Las preguntas de investigación son:

1. ¿Cuáles son las metas y objetivos del Currículo Creativo?
2. ¿Cómo se trabaja la documentación y evidencia de progreso en la educación del niño?
3. ¿Cómo divide el tiempo el maestro de educación temprana de un Programa Head Start, que utiliza el Currículo Creativo para que tanto sus documentos administrativos y la enseñanza impartida se realicen de manera organizada y estructurada?
4. ¿Cuáles son las estrategias de supervisión utilizadas para que el educador de Head Start integre las prácticas apropiadas al utilizar el Currículo Creativo?

Definición de términos

Las definiciones para esta investigación son:

1. Niñez temprana: periodo que abarca desde el nacimiento hasta los ocho años de edad (NAEYC, 2001).

2. Desarrollo: Progresar, crecer, económica, social, y culturalmente(Diccionario de la Lengua Española, 2001)
3. Educación: crianza, enseñanza y doctrina que se da a los niños y a los jóvenes. (Diccionario de la Lengua Española, 2001)
4. Currículo : Plan de estudios y prácticas destinadas a que el alumno desarrolle plenamente sus posibilidades. (Diccionario de la Lengua Española, 2001).
5. Observación : mirar con atención y recato.(Diccionario de la Lengua Española, 2001).
6. Currículo Creativo: diseñado para programas de educación infantil para niños de 3 a 5 años, donde se prepara una planificación semanal en secuencia temática enfocada en los intereses y necesidades de los niños para estimular un desarrollo integral. (Trister, Colker, Heroman, 2004).
7. Currículo High Scope: diseñado para programas de educación infantil para niños de 3 a 5 años, donde se prepara una planificación diaria que emerge de las necesidades e intereses que se observen en los niños el día anterior para estimular un desarrollo integral. (High Scope , 1990).
8. Prácticas apropiadas: normas de alta calidad que deben caracterizar el profesionalismo en los programas educativos, en servicio a la niñez. (NAEYC, 2001)
9. Desarrollo Integral: Proceso en el cual se estimula el niño a adquirir las destrezas físicas, sociales, emocionales y lingüísticas de forma natural y espontánea en un ambiente educativo. (NAEYC, 2001)

10. Marco Curricular: Se utiliza como base para establecer el enfoque educativo que se utilizara en el Programa preescolar. (Objetivos y Metas del Programa Head Start, 2007)
11. Rol de padre- cuidador: Padres que ofrecen labores voluntarias en el ambiente educativo estimulando un desarrollo integral en conjunto con el maestro. (Objetivos y Metas del Programa Head Start, 2007)
12. Desarrollo Integral: Conjunto de destrezas sociales, emocionales, lingüísticas y físicas, que deben ser estimuladas en el niño para un desarrollo óptimo. (NEYC, 2001)
13. Evaluación: Estimar los conocimientos, aptitudes y rendimiento de los alumnos. (Diccionario de la Lengua Española, 2001).
14. Equipo Interdisciplinario: Todo el profesional educativo, de la salud o social que intervenga con el niño de una un otra manera, a favor de estimular un desarrollo optimo e integral. Entiéndase, Maestro, Asistente de maestro, Trabajador Social, Patólogo del habla, Terapeuta Ocupacional, Psicólogo, Encargada de Alimento, Nutricionista, Enfermera. (Objetivos y Metas del Programa Head Start, 2007)

Limitaciones

La limitación identificada en este estudio, gira en torno a las dificultades encontradas para obtener información en artículos de revistas, o textos que tocan el tema del Currículo Creativo, su importancia y como ha ido evolucionando.

Capítulo II

Introducción

En este segundo capítulo sobre El Currículo Creativo en la etapa preescolar, dentro de los Programas Head Start, se presenta la revisión de la literatura acerca del currículo, los objetivos generales de la educación preescolar y el enfoque histórico, como se ha ido desarrollando la Educación Preescolar en nuestro país. El enfoque histórico también es parte de nuestro segundo capítulo, donde se exponen los diferentes teóricos que enfocaron sus investigaciones en la importancia de la educación y del juego en la etapa preescolar.

En el segundo capítulo se presentan además, las metas y objetivos generales del Programa Head Start en Puerto Rico, y los enfoques curriculares que utilizan, como el Currículo Creativo y el Currículo High Scope. En ésta revisión se incluye además la filosofía metas y objetivos de cada uno de los Programas que aquí se presentan.

Revisión de la literatura

Objetivos generales de la educación preescolar

El principal objetivo de la educación preescolar es propiciar el desarrollo integral y armónico de las capacidades afectivo-social, física y cognoscitiva del niño atendiendo a las características propias de su edad y a su entorno social. Con la aplicación de dicho objetivo, se logra que el niño adquiera autonomía e identidad personal. El niño se relaciona con la naturaleza, a fin de que se

prepare para cuidar las manifestaciones de la vida. Desarrolla mediante el lenguaje formas de expresión creativas de su pensamiento y de su cuerpo y adquiere conciencia de que vive en sociedad, por medio del trabajo en grupo y la cooperación con niños y adultos. A través de la educación preescolar el niño se acerca sensiblemente al arte y la cultura y se expresa en estos campos por medio de diversos materiales y técnicas y favorece el desarrollo psicomotor del niño brindándole la estimulación necesaria y el ambiente adecuado para lograrlo. La educación preescolar puede brindar al niño las experiencias necesarias para que logre un adecuado desarrollo cognitivo y estimular su pensamiento hasta la formación de estructuras lógicas.

A través de la educación temprana se estimula el lenguaje del niño y se favorece su adecuada utilización como medio de expresión y comunicación, a través del contacto con otros niños y adultos. Las experiencias de tipo social brindan al niño la oportunidad de establecer relaciones adecuadas con adultos y niños, que sirvan para estimular un desarrollo socioemocional óptimo. Un aspecto importante que se debe enfocar en esta etapa debe ser también el crear en el niño hábitos de aseo, alimentación, cortesía, etc., que le faciliten su incorporación en la sociedad. Se debe brindar al niño la posibilidad de que sus dificultades (motrices, de lenguaje, etc.), sean detectadas tempranamente y recibir la orientación y atención adecuadas para poder superarlas. (Manual de ejecución, Head Start, 1998).

Al establecer los objetivos se debe considerar que el ritmo del crecimiento no es igual en todos los niños, por lo tanto, el programa que se

establezca en función de los mismos debe utilizar un currículo que sea flexible y variado. Es importante mencionar que no todos los niños alcanzan los objetivos enumerados en su totalidad, sino que los van adquiriendo progresivamente durante sus primeros años de edad.

Los primeros años de vida son determinantes en la formación del adulto. Engendra la semilla de la revolución social, un nuevo paradigma, una visión novedosa de nosotros mismos que ha colocado los primeros años de la vida en un sitio especial. De ésta visión se desprende la idea de los derechos de los niños los cuales deben ser reconocidos y respetados más allá de la retórica. Desde esta perspectiva, las oportunidades para desarrollarse integralmente, la protección por parte del Estado de excesos de crueldad, de abandono, de discriminación, de maltrato, y de negligencia y una educación de calidad, no son privilegios sino derechos fundamentales de la niñez. Provoca esto, un sentido de urgencia en la necesidad y obligación de implantar políticas públicas a nivel local, nacional e internacional, enmarcadas en la niñez, en la consideración de la niñez, en la aprobación de los fondos públicos y privados que permiten la creación e implantación de proyectos de servicios educativos integrados para el niño como también para su familia. Angeles Molina Iturrondo (1991). El Programa Head Start es uno de los programas públicos de Educación Preescolar que trabaja enfocado en los objetivos antes mencionados.

Enfoque histórico

Desarrollo de la Educación Preescolar

En la historia de la educación preescolar se reconoce a Friedrich Froebel como su precursor. Durante las primeras décadas del siglo XIX, ofreció una alternativa para la instrucción de los niños pequeños. Creó un método pedagógico específico para la educación de la infancia y una institución escolar que proporcionara un ambiente educativo complementario al ámbito familiar. Identificaba que en el hogar los niños no estaban recibiendo una educación adecuada que favoreciera su desarrollo pleno y los preparara para la escuela. La influencia y permanencia actual de la propuesta pedagógica de Froebel, en sus rasgos esenciales, se explica no solamente porque ofreció una forma definida de trabajar con los niños pequeños, sino por el gran valor que otorgó a la educación infantil. (Bowen, James, 1992).

A lo largo de su tarea educativa, manifestó especial preocupación por la educación desde los primeros años de vida. Concebía el desarrollo del hombre como un proceso continuo y progresivo; planteaba que cada etapa requiere que se favorezca el desenvolvimiento de las capacidades lo más plenamente posible. De ésta manera se beneficia el desarrollo total de la persona; la educación temprana, por tanto, evitaría dificultades en el futuro desenvolvimiento de los seres humanos y en su proceso educativo. Sólo satisfaciendo las exigencias de desarrollo de etapas antecedentes se conformarán las bases para etapas de desarrollo. Froebel tuvo diversas experiencias educativas previas a la creación del jardín de niños, en las cuales puso en práctica sus primeras ideas

acerca de cómo educar a los niños pequeños, situación que le permitió perfeccionar sus planteamientos con base en los resultados obtenidos. (Bowen,, 1992).

Estableció un enfoque pedagógico y didáctico, habría que aprovechar entonces la actividad espontánea del niño y su interés por el juego. Bajo estos principios básicos, Froebel formuló nuevos métodos y materiales educativos e ideó juegos y actividades para ofrecer una mejor orientación a las maestras. Le dió una importancia central al juego, cuyos fines pedagógicos permitían la formación de los niños de manera libre y espontánea; esto no significaba que aquél no fuera dirigido, pues el propósito era evitar que perdiera su función educativa.

Con ello, el jardín de niños, además de proporcionar ambientes educativos para favorecer la actividad intelectual de los niños, también propició la convivencia entre ellos en un clima de alegría, amor, libertad, colaboración y respeto. Por otra parte, Froebel otorgó relevancia al papel de la familia en la educación de los niños, para él la familia constituía una clave social y la unidad socializadora donde se forman los principios básicos de los caracteres de los niños.(Anderson, M. S., 1995).

No fue hasta la década de los 60 que la educación preescolar se extendió y se generalizó. Para esta década comenzó a notarse un creciente interés por la educación infantil fuera del hogar, así como una paralela proliferación de éstas instituciones educativas. (Eykel, 1990). De acuerdo con la amplitud con que se

formularon, hubo que considerar los objetivos básicos de la educación preescolar.

Desde sus inicios los Programas de Educación Preescolar se enfocan en brindar una educación que fomente un desarrollo integral, donde se estimulen todas las áreas del desarrollo del niño, desde un aspecto físico, social, cognoscitivo, y lingüístico. Para lograr esto, se establece entonces lo que se conoce como un currículo. Dependiendo del Programa de su enfoque administrativo es que se determina que tipo de Currículo se utilizará. El Currículo debe ofrecer experiencias enriquecedoras que permitan al niño construir su conocimiento a través de diversas estrategias, entre ellas, el juego. Debe proveer actividades y materiales que propicien la interacción y el aprendizaje de forma concreta, real y pertinente a la vida de los niños de cada nivel. A su vez, la ~~evaluación es para el proceso continuo de desarrollo y aprendizaje en estos~~ niveles. El currículo debe ser dinámico e integrado, lo que propende establecer la pertinencia del aprendizaje en la vida diaria (Departamento de Educación, Programa de Educación Temprana, 2000).

Los Programas Head Start de Puerto Rico trabajan una variedad de currículos para niños entre las edades de 2.9 a 4.11 de edad, varían dependiendo de la institución que los administre. El Departamento de la Familia bajo el Programa de ACUDEN (Administración para el cuidado y Desarrollo Integral de la Niñez) atiende alrededor de 21 agencias delegadas y monitorea a su vez los servicios de educación preescolar que se ofrecen a aproximadamente a 18,000 niños y niñas a través de la isla. En noviembre de

2002, surge Puerto Rico Family Institute- Head Start, para atender las necesidades de comunidades aisladas del centro de nuestra Isla, en los pueblos de Corozal y Ciales. Actualmente cuenta con una matrícula de 705 niños en 3 Centros en las áreas de San Juan, Corozal y Ciales. Otra Institución que administra Programas Head Start en Puerto Rico lo es New York foundling, quienes poseen centros en los pueblos de San Juan, Carolina, Las Piedras, y Vega Alta. Todos la Instituciones mencionadas trabajan enmarcadas en el Currículo Creativo como base para el desarrollo integral de la población a la cual educan, y en el cual nos enfocaremos para realizar esta investigación. Currículos como el Currículo Integral y el Currículo High Scope, son utilizados por centros Head Start administrados por agencias municipales, como es el caso del Municipio de San Juan.

Enfoque Teórico

Para administrar y supervisar un Programa de Educación Preescolar como lo son los programas Head Start que utilice como base El Currículo Creativo, debemos antes que nada que familiarizarnos en cómo crece y se desarrolla un niño durante estas etapas. Un buen currículo debe estar bien sustentado por teorías e investigaciones relacionadas a las necesidades básicas y aprendizaje del niño, emociones y aprendizaje, el cerebro y el aprendizaje, pensamiento lógico y razonamiento, interacción social y aprendizaje, las inteligencias múltiples y la función del juego como método de enseñanza.

Antes del siglo XX se le prestó muy poca atención científica a estudiar como crecen y se desarrollan los niños. Sin embargo, durante los últimos años gracias a las investigaciones que se han realizado sobre cómo crece y se desarrolla el ser humano desde su infancia se puede proveer una mayor información de las características que separan la etapa de la infancia del resto de la vida.

Las teorías de los constructivistas Piaget y Vygotsky nos explican que el niño construye activamente su conocimiento y su pensamiento. (Maldonado, Montes, Castillo, 2000). El constructivismo enfatiza que los individuos construyen activamente el conocimiento y la comprensión. Desde el punto de vista constructivista, la información no se vierte directamente a la mente de los niños. Al contrario, los niños están motivados a explorar su mundo, descubrir el conocimiento, reflexionar y pensar de forma crítica. Según Piaget, en la construcción de su mundo, el niño utiliza esquemas. Esquema es un marco de referencia que existe en la mente de un individuo para organizar e interpretar la información. El interés de Piaget en los esquemas se enfoca en cómo el niño organiza y encuentra sentido a sus experiencias diarias (Santrock, 2003). Jean Piaget observó como se desenvuelve el pensamiento lógico y dividió el desarrollo en etapas y demostró que los niños pequeños piensan distinto a los más grandes y que los niños más grandes piensan distinto a los adultos. Partiendo de esta teoría, los niños de los Programas Head Start deben ser expuestos al mayor número de experiencias significativas posibles para estimular un desarrollo cognitivo óptimo. Esto fluye a través de un ambiente

organizado y libre de tensión donde el niño pueda interpretar la información que intenta transmitir el educador.

Piaget también creía que el desarrollo cognitivo de un niño se basaba en una secuencia de cuatro etapas. Cada etapa se encuentra relacionada a la edad y se caracteriza por diferentes niveles de pensamiento. Estas etapas son:

sensoriomotora, preoperacional, operaciones concretas y operaciones formales.

En la etapa sensoriomotora, la cual comienza desde el nacimiento hasta los dos años de edad, los bebés aprenden a reaccionar a lo que experimentan,

mediante sus sentidos. (Dodge, Colker, Heroman, 2004). En la edad temprana

los niños se encuentran en la etapa preoperacional, la cual va de los 2 a los 7 años de edad. Durante esta etapa el niño aumenta su pensamiento simbólico

utilizando un lenguaje más amplio y a través del juego activo. Los niños

~~pequeños entran en la etapa del garabateo en este nivel para representar~~

personas, casas, carros y muchos otros aspectos del mundo que los rodea.

(Cintrón López & Corujo, 1997). Las representaciones artísticas de los

preescolares pueden llevar al educador a inferir situaciones emocionales por las

cuales este pasando un niño. Para esto el educador debe estar mentalmente

capacitado y relajado para realizar observaciones dentro de su sala de clases.

De las observaciones y anotaciones diarias, el maestro realiza sus

planificaciones diarias toma decisiones importantes de acuerdo al desarrollo de

los niños. (Santrock, 2003).

Cada ser humano construirá su propio desarrollo a la medida en que los adultos que le rodean le permitan interactuar con ellos y con el mundo que los

rodea. Muchas veces queremos enmarcar a los niños en unos patrones de desarrollo tan rígidos que no se les permite desarrollarse al máximo de sus capacidades. (Cintrón López &Corujo, 1997).

Para Vygotsky, el contexto social influye en el aprendizaje más que las actitudes y las creencias; tiene una profunda influencia en cómo se piensa y en lo que se piensa. (Maldonado, Montes, Castillo, 2000)

El contexto forma parte del proceso de desarrollo y, en tanto tal, moldea los procesos cognitivos. El contexto social debe ser considerado en diversos niveles: nivel interactivo inmediato, constituido por el (los) individuos con quién (es) el niño interactúa en esos momentos. El nivel estructural, constituido por las estructuras sociales que influyen en el niño, tales como la familia y la escuela. El nivel cultural o social general, constituido por la sociedad en general, como el lenguaje, el sistema numérico y la tecnología.

Para Vygotsky el pensamiento del niño se va estructurando de forma gradual, la maduración influye en que el niño pueda hacer ciertas cosas o no. El consideraba que hay requisitos de maduración para poder determinar ciertos logros cognitivos, pero que no necesariamente la maduración determine totalmente el desarrollo. No solo el desarrollo puede afectar el aprendizaje, sino que el aprendizaje puede afectar el desarrollo. Todo depende de las relaciones existentes entre el niño y su entorno, por ello debe de considerarse el nivel de avance del niño, pero también presentarle información que siga propiciándole el avance en sus desarrollo. En algunas áreas es necesaria la acumulación de

mayor cantidad de aprendizajes antes de poder desarrollar alguno o que se manifieste un cambio cualitativo.(Anselmo,1987).

El Currículo Creativo se basa en la teoría de Vigotsky de que la integración social es la clave del aprendizaje infantil. Un salón de clases enfocado en este Currículo, es una comunidad; un lugar en el que el aprendizaje tiene lugar mediante relaciones positivas entre los niños, y entre los niños y adultos. Allí se les enseñan las destrezas que necesitan para hacer amigos, resolver problemas sociales y compartir. En este entorno, cada miembro es al mismo tiempo un aprendiz y un maestro.

Las teorías de Erick Erikson ofrecen un marco referencial útil para la comprensión del desarrollo socio-emocional de los niños. Este definió ocho etapas de crecimiento hasta la vejez. En cada etapa las personas se enfrentan a circunstancias socioemocionales particulares que deben ser atendidas. De cómo se manejen estas situaciones dependerá el carácter y la personalidad. Durante la primera etapa de desarrollo, los niños aprenden a confiar y a desconfiar, de su entorno. Este sentido de confianza, les brinda a los niños seguridad e independencia.(Trister, Colker, Heroman, 2003).

Las etapas que atraviesan los niños antes y durante los años preescolares son: confianza vs. desconfianza (0-12 meses). Creer que el mundo es un lugar confiable que responde a nuestras necesidades. En un salón donde se utilice El Currículo Creativo, los maestros crean una atmósfera confiable que refuerza la confianza adquirida por los niños en el hogar. Ayuda a aquellos que sienten desconfianza por haber tenido experiencias difíciles.

Autonomía vs. vergüenza y duda(1-3 años), es actuar por voluntad propia y por libre selección . El Currículo Creativo procura que los niños sean cada vez más autónomos, dándoles estructura y a la vez permitiéndoles controlar su comportamiento. Iniciativa vs. culpa(3-5 años), la iniciativa es el interés por hacer algo. Los niños con iniciativa tienen propósitos definidos y están dispuestos a poner a prueba nuevos materiales e ideas. El Currículo Creativo da prioridad a crear un ambiente en el salón donde se anime a los niños a experimentar, a explorar y a seguir sus propios intereses. Puede remediar las dificultades de aquellos niños en cuyos primeros años se estimuló menos un crecimiento positivo. El énfasis dado en el Currículo a la tercera etapa, la iniciativa, le abre las puertas al aprendizaje por el resto de la vida.

Existen seis niveles de necesidades básicas, cada nivel sustenta al siguiente, como los escalones de una pirámide. Si no se cubren las necesidades de un nivel, puede ser muy difícil ascender al siguiente nivel. Estas necesidades se manifiestan durante toda la vida y puede necesitarse toda una vida de esfuerzo de los hijos y de los padres para llegar a la cima de la pirámide. Algunos nunca llegan ya que este proceso requiere mucha paciencia, buena comunicación, mucho amor y buena suerte. Necesidades físicas, ocupa el primer escalón de la pirámide de necesidades, le siguen necesidad de sentir seguridad y protección, necesidad de cariño, necesidad de autoestima, necesidad de conocer y comprender, necesidad de belleza y armonía y necesidad de desarrollar y buscar objetivos personales. Estos conceptos básicos se basan en la teoría de la jerarquía de las necesidades del Dr. Abraham

Maslow, quien describió una jerarquía de necesidades comunes a todo ser humano. Dicha jerarquía muestra las necesidades básicas que deben ser atendidas antes de que un niño pueda concentrarse en aprender (Santrock, 2002).

Howard Gardner, también colaboró con sus investigaciones al entendimiento de cómo crecen y se desarrollan los niños, a través de la teoría de las inteligencias múltiples. Gardner comenzó a investigar las distintas clases de inteligencias a principios de los 70, y sugirió que una persona en lugar de tener una inteligencia fija, puede ser inteligente de diversas maneras e identifica ocho. La inteligencia lingüística y verbal, aquí los niños disfrutan jugando con las palabras y los sonidos del lenguaje, son buenos contando historias, les encanta mirar los libros y que les lean. En la inteligencia lógica y matemática, los niños exhiben talento razonando y resolviendo problemas, explorando patrones, haciendo preguntas y experimentando. Otra inteligencia de acuerdo con Gardner es la inteligencia musical y rítmica, les gusta cantar, tararear o silbar para sí mismos y responden a la música emocionalmente. En la inteligencia espacial y visual, los niños saben donde esta ubicada cada cosa en el salón, les fascina el funcionamiento de las cosas y desbaratan los juguetes para ver cómo funcionan. Existe además la inteligencia corporal y kinestética, donde los niños poseen destrezas motrices finas y coordinación; aprenden moviéndose y no permaneciendo quietos, son atléticos, buenos bailarines o imitan a los demás físicamente. La inteligencia interpersonal, donde tienen varios amigos, son buenos resolviendo conflictos, son líderes, y organizadores de grupo, leen los

sentimientos y los comportamientos de otras personas. La inteligencia interpersonal, donde los niños son conscientes de sus emociones y expresan bien sus sentimientos, necesitan espacio y tiempo en privado. Por último, Gardner establece la inteligencia naturalista, los niños fuertes en esta área observan la naturaleza, disfrutan utilizando lupas, microscopios, telescopios, cuidando de sus mascotas y disfrutan de la jardinería. (Trister, Colker, Heroman, 2004).

El Currículo Creativo aplica la teoría de Gardner, mostrando a los maestros cómo brindarle a cada niño oportunidades para desarrollar sus talentos especiales y demostrar qué fortalezas tienen.

El juego también tiene un rol importante en el aprendizaje de los niños, de acuerdo con Sara Smilansky (2004), quien centró su investigación en cómo aprenden los niños mediante el juego y en la relación del juego con el futuro éxito académico. Smilansky distingue cuatro tipos de juego: funcional, contractivo, imaginario, y el juego con reglas.

El juego funcional es una forma de juego en la cual los niños utilizan sus sentidos y músculos para experimentar con materiales y aprender cómo unir las cosas, surge primero y luego continúa a lo largo de la vida. En el juego constructivo, los niños aprenden los distintos usos de los materiales de juego. En esta etapa, las acciones tienen una meta, los niños construyen caminos o casas y se deleitan viendo que aquello que han hecho perdura, incluso cuando han dejado de jugar. Otro tipo de juego lo es el juego dramático, donde los niños asumen un rol, pretenden ser alguien más y utilizan objetos reales o imaginarios para representar su papel. En todo tipo de juego El Currículo Creativo busca

oportunidades para ayudar a que los niños aprendan, amplíen su mundo y superen sus desafíos.

El Programa Head Start como centro de aprendizaje y desarrollo infantil en Puerto Rico

¿Qué es el Programa Head Start?

Head Start es un Programa Federal para niños de edad preescolar que pertenecen a familias de bajos ingresos. Esta a cargo de organizaciones locales sin fines de lucro en todos los pueblos del país. Los niños que asisten a Head Start reciben servicios médicos, dental, desayunos, almuerzos, y meriendas nutritivas, y participan del juego activo y educativo dentro y fuera de los salones.

En Head Start se ofrecen los servicios necesarios para atender las necesidades especiales de los niños con impedimentos a través del PEI (Plan Educativo Individualizado). Por otra parte, este Programa tiene a su vez como meta desarrollar las competencias sociales de los niños para desenvolverse en su medio ambiente, reconociendo que estos tienen patrones individuales de desarrollo (Manual de Normas de Ejecución del Programa Head Start, 1997). Este Programa Federal fue diseñado para niños en desventaja y sus pares más aventajados. (Soriano, Duenas & LeBlanc, 2006).

Trasfondo Histórico

El campo de la intervención temprana en Puerto Rico ha tenido un gran auge en los últimos años. Hace poco más de cinco décadas llegaron a la isla los centros Head Start, con el propósito de educar a los niños de familias de bajos

recursos que comprendían entre las edades de tres y cuatro años y que no podían entrar al sistema educativo del país debido a la poca edad que tenían. Este periodo histórico se distingue por los esfuerzos innovadores a nivel nacional para mejorar la vida de los niños viviendo en la pobreza. En ese tiempo casi la mitad de los pobres de la nación eran niños. Estos centros tuvieron gran acogida entre el sector de bajos recursos económicos que aprovecharon este servicio al máximo. (Maldonado, Montes, Castillo, 2000)

El Programa Head Start, que al comienzo brindaba servicios durante el verano, creció con el paso de los tiempos hasta convertirse en un programa de día completo y año completo. Se convirtió así en un programa de desarrollo para los niños y las familias abarcador y multigeneracional. El objetivo principal de estos centros era educar a la sociedad desde el comienzo de su niñez y educar a las familias para la integración socio-educativa.

Para la década de los 1960, ya se habían establecido varios centros de Head Start en municipios de la isla debido al crecimiento de la población de niños entre las edades de cuatro a cinco años. Para esta década muchas mujeres tuvieron que irse a trabajar y se acrecentó la necesidad de estos centros a nivel local e internacional. (Báez, 1993)

Para el 1970 la Administración de Servicios al Niño, Jóvenes y Familias del Departamento de Salud (Departamento de la Familia), Educación y Bienestar Federal anunció su compromiso para mejorar la calidad de los servicios, concentrándose en el rendimiento profesional de las personas involucradas en el proceso de la intervención temprana. En 1971, la agencia convocó a un grupo

de expertos para crear un reconocimiento profesional en el área de trabajo. Para el 1972, se estableció un grupo de competencias y destrezas necesarias para ofrecer un servicio de calidad y se diseñó un sistema de evaluación y certificación en el área profesional de la intervención temprana.

Para el año 1985, la Asociación Nacional para la Educación Infantil (NAYEC) entró en acuerdos con la Administración de Servicios al Niño, Jóvenes y Familias para asumir la responsabilidad de la certificación de los profesionales de la Intervención Temprana. (Báez, 1993)

En los años 90 aparece un nuevo concepto en la educación de Puerto Rico. Surgen los centros de Desarrollo Integrado o Early Head Start que brindan servicios a niños desde el momento del nacimiento hasta que estén listos para ingresar a los centros de Head Start. Estos centros fueron creados por el Congreso como parte del Acta de Reautorización de Head Start. Este nuevo concepto educativo pretende minimizar los problemas que pudieran enfrentar los niños en cuanto a su desarrollo psicológico, motor y cognoscitivo y los prepara para la experiencia educativa. (Báez, 1993)

Estos niños pasan por un proceso de adaptación donde aprenden destrezas necesarias para su desempeño en la educación preescolar. Estos centros, pretenden apoyar a los padres y encargados en su rol de educadores principales de sus hijos, y en el esfuerzo de lograr la auto suficiencia, fortaleciendo los sistemas de apoyo a las familias con niños pequeños que existen en la comunidad.

La administración de Familias y Niños, entiéndase el Departamento de la Familia, auspicia uno de los 13 Programas de Head Start en Rico. En la actualidad sirve a un total de 18,352 niños y niñas de 3 y 4 años; siendo este el más grande en Puerto Rico y el segundo en la nación americana. Los niños servidos pertenecen a familias de bajos recursos económicos de 68 pueblos de la isla incluyendo a Vieques y Culebra. Los Centros Head Start se encuentran tanto en zonas rurales como urbanas. Un 80% de los fondos utilizados provienen del Gobierno Federal y el 20% de aportaciones locales.

El Programa Head Start surgió de la política gubernamental conocida como “guerra contra la pobreza”, encaminados a combatir la pobreza y los males sociales. En 1964, se propuso el establecimiento de programas de gobierno que abrieran las puertas a oportunidades económicas a las personas provenientes de áreas de escasos recursos, reduciendo así las desventajas que les mantenían en el círculo de pobreza por la falta de educación y de empleo. . (Báez, 1993)

Head Start está fundamentado en la premisa de que todos los niños comparten unas necesidades que deben ser atendidas debidamente si se quiere lograr un desarrollo saludable. El enfoque de éste es interdisciplinario, en el cual se espera ayudar al niño a alcanzar un nivel más alto en los diferentes aspectos del desarrollo de la niñez temprana. (Rivera, 2007).

Educación temprana es aquella educación para el niño y sus padres, especialmente diseñada para atender las potencialidades, necesidades individuales y colectivas de cada niño entre las edades de 0 a 8 años de edad,

esta se ha convertido en una necesidad básica en Puerto Rico(Maldonado, Montes, Castillo, 2000)

En las últimas décadas son más y más los niños que asisten a estos centros de educación temprana. Para muchos padres estos proveen una educación más formal y estructurada que los centros de cuidado diurno, pero para otros son el escenario en el cual el niño se prepara desde edad temprana para lograr el éxito en el kinder. Los niños que reciben una educación preescolar apropiada a su nivel de desarrollo, en un ambiente óptimo, donde se trabaje acuerdo a sus necesidades individuales y de manera integral , logran desarrollar una alta autoestima y las habilidades necesarias que les permitirán integrarse fácilmente a la sociedad (Bowen, James ,1992).

En la actualidad del Programa Head Start cuenta con una matrícula servida de 34,393 niños que se dividen entre Concesionarios Head Start (17), Agencias Delegadas (23), Concesionarios Early Head Start para niños de 0 a 2 años (17). El 64 % de la operación de los Centros Head Start corresponde a las agencias de gobierno y el 36% restante a las agencias privadas.(Ley Num. 236,2002).

Las calificaciones del personal educativo mediante la Ley Federal Head Start, 1998 en su sección 648 A, exige que al menos el 50% de los maestros en un salón de Head Start tienen que tener un bachillerato en preescolar. Para el año 2003, el 97% de los maestros de Head Start de la Administración de Familias y Niños tienen ya el bachillerato en preescolar y el 3% restante estaban en el proceso de completarlo. (Ley Núm.236, 2002).Por lo que se entiende que

en la actualidad la educación que reciben los niños que visitan estos centros, debe ser una de alta de calidad, partiendo de la premisa de que todos los maestros que trabajan para los programas Head Start están preparados profesionalmente en el área preescolar al igual que los administradores y supervisores. (Acta de Head Start, 648 A, 1998).

Por estas razones y con el propósito de ofrecer programas de educación temprana de calidad, es necesario que se exploren las técnicas y estrategias de administración y supervisión de los Programas Head Start en Puerto Rico.

La administración consiste en lograr las metas y los objetivos con la participación de todos los miembros del programa. Estos programas bien organizados y supervisados van a afectar positivamente en el desarrollo del niño, ya que se establece una base más sólida y permite que el niño este mejor preparado para enfrentarse a los retos de la vida futura.

Metas y objetivos generales del Programa Head Start (Rivera, 2007)

Las metas y objetivos generales de los Programas Head Start se enfocan en conseguir que el niño que asiste al Programa logre un mayor grado de competencia social, para que logre desenvolverse en su ambiente y pueda enfrentarse a sus responsabilidades futuras en la escuela y en la vida. Para lograr este fin se deben conocer todos los aspectos del desarrollo del niño; físico, cognoscitivo, y socioemocional. Se debe atender a su vez el mejoramiento de la salud y de las habilidades físicas tanto del niño como de su familia. Estimular en el niño el desarrollo de auto-confianza, de la espontaneidad, la

curiosidad, y la autodisciplina , lo que contribuirá al desarrollo de la salud social y emocional, para acrecentar los procesos y destrezas mentales del éste, dando atención especial al desarrollo de conceptos y a la habilidad para comunicarse.

Rol del maestro de educación temprana en el Programa Head Start

La ley 648 A(a) (1) (Pérez, 2006), establece los requisitos profesionales que debe poseer un maestro preescolar de Head Star en un salón de clases. Deben poseer la competencia necesaria para planificar actividades educativas diarias enmarcadas en los objetivos del currículo que se trabaje e implementar experiencias de aprendizaje intelectuales y físicas. Establecer y mantener un ambiente seguro y saludable y apoyar el desarrollo social y emocional de los niños. Fomentar el involucramiento de las familias, para conocer las diferencias individuales de cada niño, intereses y estilos de aprendizaje. Conocer tanto como puedan de la cultura de las familias de los niños y conocer acerca de las necesidades especiales de los niños. Dominar el inglés como segundo idioma, y exponer al niño a experiencias en los dos idiomas y por último, conocer los principios básicos del currículo que trabaje.

Todo profesional que este relacionado de una u otra forma al desarrollo y a la educación temprana debe poseer ciertas características personales, emocionales, físicas y mentales, las cuales se conocen como Las Cuatro Dimensiones de la Profesionalidad. Dentro de las características personales los maestros de educación temprana deben destacarse por llevar a cabo su práctica

de forma legal y éticamente apropiadas. Además, deben demostrar cortesía, dedicación, respeto, entusiasmo, honestidad, inteligencia y motivación. Las experiencias en casa y en la escuela primaria son esenciales para desarrollar estas características personales. (Santrock, 2002).

Principios básicos de un currículo (Pérez, 2006)

Dentro de un currículo el juego debe ser constructivo y significativo o sea que debe tener un propósito, lo que se le conoce como juego con propósito. En éste, el niño construye su propio conocimiento del juego y se desarrollan destrezas físicas, sociales, emocionales y lingüísticas, que serán esenciales para un desarrollo óptimo.

Dentro de los principios básicos de un currículo, los estándares de un programa se encuentran alineados y debe existir una conexión entre el contenido y la enseñanza – aprendizaje de los niños por parte del educador. Se deben incluir observaciones diarias de los niños, ya sean formales (planificadas) o informales (espontáneas) para medir el progreso de los niños en esta etapa preescolar. Mediante estas observaciones se determinan las fortalezas y debilidades en los estudiantes y se trabaja individualmente para atender cada una de las necesidades que se presenten. Los niños que presenten necesidades especiales al igual que los superdotados deben estar siempre integrados dentro de la población regular.

Enfoques Curriculares que utilizan los Programas Head Start

El Currículo Creativo

El Currículo Creativo para la educación preescolar surgió de dicho enfoque en el ambiente de aprendizaje, como una serie de módulos y de guías de entrenamiento o capacitación. Fue publicado por primera vez en 1979 e incluía solo cuatro áreas de interés en el salón: el área de los bloques, el área de los juguetes de mesa, el área de arte y el área de la casita. Para el 1987, maestros de Programas Head Start lo pusieron en práctica y dieron sus recomendaciones. Luego de ser revisados se añaden tres áreas de interés, el área de agua y arena, La biblioteca, y Los juegos al aire libre. (Triste, Colker, Heroman, 2002).

Desde 1988 ha sido puesto en práctica en una diversidad de Programas de preescolar tanto en Estados Unidos, como en Canadá, Australia y países latinoamericanos. Para muchos maestros el Currículo Creativo es lo que siempre han creído respecto a las prácticas apropiadas. El enfoque definido, les da a los maestros libertad para responder a los intereses y a la creatividad infantil. (High Scope, 1990).

Filosofía y Teoría del Currículo Creativo

El Currículo Creativo tiene como fundamento tanto la filosofía educativa como la teoría y práctica de la misma. Principalmente, tiene por fundamento y amplía las etapas del desarrollo socio-emocional, propuestas por Erick Ericsson,

y las teorías de Jean Piaget sobre cómo piensan y aprenden los niños, los principios del desarrollo físico y las influencias culturales.

Metas y Objetivos del Currículo Creativo

Las metas y objetivos ofrecen una dirección para planificar un programa y un marco para determinar que sabe cada uno de los niños y como se está desarrollando. Las metas del Currículo Creativo se enfoca en todos los aspectos del desarrollo.

Para tener como base una guía del desarrollo del niño, el Currículo Creativo utiliza lo que se le conoce como El Continuo del desarrollo, el cual ilustra los pasos del desarrollo en cada uno de los 50 objetivos que establece para los niños de 3 a 5 años de edad, incluyendo los niños atípicos. Utilizando como guías el Continuo del desarrollo el maestro puede ubicar en que nivel se encuentra el niño y cuales destrezas necesitan ser reforzadas. Este es una valiosa herramienta para la planificación de un salón preescolar, ya que se trabaja de manera individualizada con cada niño.

Documentos de observación que utiliza el maestro que trabaja con el Currículo Creativo

Todo educador de la niñez temprana que utilice como base El Currículo Creativo, debe incluir como herramienta de trabajo una serie de documentos para evidenciar el progreso y el desarrollo de los niños. Guía del maestro para utilizar el sistema de evaluación del continuo del desarrollo de El Currículo

Creativo, en la cual se ofrece orientación para poner en práctica un sistema de evaluación ligado directamente a la planificación. El continuo del desarrollo de El Currículo Creativo para niños de tres a cinco años, en el que se muestran los pasos del desarrollo que atraviesan los niños para alcanzar cada uno de los 50 objetivos. La Planilla de resumen del grupo es otra herramienta de trabajo que le permite al maestro medir el progreso de los niños ya que le permitirá rastrear e identificar el progreso de todos los niños de su grupo en cada uno de los 50 objetivos. El Perfil infantil individual, se utiliza para documentar el progreso de cada niño en tres momentos de verificación del desarrollo durante el año: durante los meses de octubre, enero, y abril y Registro del Progreso infantil y planificación, utilizados para sintetizar el progreso de cada niño, obtener información de los familiares y planificar juntos los siguientes pasos.

Currículo High Scope ; otro estilo de enseñanza en la etapa preescolar.

El Currículo High Scope surge luego de una ardua búsqueda por establecer un currículo en el cual los estudiantes de Ypsilanti, Michigan no reflejaran tantas deficiencias que luego le afectarían su preparación escolar. Deseaban un currículo con orientación cognoscitiva que apoyara el futuro desarrollo académico de los estudiantes. El Proyecto Preescolar Perry High Scope, surge en el 1970 enfocado en la teoría de Piaget, y Jonh Dewey, fundándose ese mismo año la Fundación de Investigación Educativa de High Scope. (High Scope, 1990).

A través del Currículo High Scope, el conocimiento del mundo es construido por el niño a través de su involucramiento activo con personas, materiales, e ideas. El conocimiento se adquiere a través de la experiencia activa con el mundo que les rodea (explorando, escogiendo, manipulando, practicando, transformando y experimentando).

Metas del Currículo High Scope

Los educadores que utilizan el currículo preescolar High Scope, planifican e inician una serie de actividades que se adaptan al nivel de desarrollo del niño, basándose en la observación de éste y en el conocimiento de las experiencias claves que apoyan su aprendizaje. Las metas a largo plazo que los educadores deben tener para cada niño son las siguientes ; desarrollar la habilidad del niño para tomar iniciativa y decidir lo que va hacer y cómo lo va hacer; desarrollar la habilidad del niño para trabajar con otros niños y adultos; desarrollar auto-disciplina del niño, su habilidad para completar aquellas tareas que ha seleccionado; desarrollar la habilidad del niño para la auto-expresión, hablar, dramatizar y representar sus experiencias en una variedad de formas y comunicar estas experiencias a otros; desarrollar en el niño la creatividad, el espíritu inquisitivo, la disposición a recibir, el aceptar los puntos de vista de los demás; desarrollar en el niño la comprensión y aceptación de las diferencias entre sus semejantes.

Existen seis pasos que debe seguir un educador que trabaje el Currículo High Scope, hacer un compromiso con el Currículo High Scope, comprender el

aprendizaje activo, medula del currículo High Scope, crear un ambiente que fomente el aprendizaje activo, establecer una rutina diaria, el proceso de planificación, ejecución, y repaso, apoyar el aprendizaje activo a través de la interacción de los niños, utilizar las observaciones de los niños y las experiencias claves para planificar lecciones y evaluaciones significativas.

Enfoque Filosófico del Modelo Curricular de High Scope

El siguiente modelo curricular está basado en la filosofía pragmática de Jonh Dewey (1938). Esta filosofía educativa propone una visión dinámica del ser humano, en la que el individuo es creador del yo y de las cosas que le rodean. La filosofía Pragmática sostiene que el proceso educativo debe enriquecer la interacción natural del niño con su medio ambiente. (High Scope, 1990).

Métodos de evaluación al niño por parte del educador en el Currículo High Scope

El maestro utiliza el Record de Observación para niños(RO) de edades de 2½ - 6 años de edad. El mismo se divide en seis niveles : Iniciativa, cómo el niño inicia interacciones sociales y soluciona problemas; Relaciones Sociales, cómo el niño mantiene estas relaciones con el personal y con otros niños; Representación, hacer, construir, dibujar, juego de roles; Música y movimiento, coordinación corporal y manual, seguir instrucciones de movimiento; Lenguaje y capacidad de leer y escribir, lenguaje oral, reconocimiento de letras, inicio en la

escritura y el Pensamiento logicomatemático, clasificación, ordenar en forma gradual, conteo de objetos, secuencia.

El maestro evalúa al niño utilizando como guía el Record de observación para niños (RON) y se realiza un informe tres veces al año, para comparar el progreso de los niños de forma individual. (High Scope, 1990).

Programas Head Start existentes en Puerto Rico

ASPIRA

Opera bajo la creencia de que los padres ejercen la mayor influencia en el desarrollo de sus hijos y que el hogar es el centro de la vida familiar. Los servicios del programa están diseñados de acuerdo con las necesidades de los niños y las familias en cada comunidad servida. Los servicios ofrecidos incluyen: consejería educativa, para que los padres desarrollen destrezas como maestros de sus niños; consejería y apoyo a la familia; servicios especiales para padres de niños con impedimentos.

El enfoque de este Programa es la sensibilidad y la diversidad cultural a las necesidades de los niños con impedimentos. Este Programa utiliza como base el Modelo Curricular del Currículo Creativo.

Puerto Rico Family Institute

Fue concebido durante la Administración del presidente Lyndon B. Jonson como parte de la llamada "guerra contra la pobreza" Este histórico periodo se

distingue por los esfuerzos innovadores a nivel nacional para mejorar la vida de las personas pobres. En este tiempo casi la mitad de los pobres de la nación eran niños, en su gran mayoría de 12 años.

Puerto Rico Family Institute se identifica con la comunidad, proveyendo servicios de apoyo y oportunidades que apoyan a toda la familia. Las familias interesadas pueden laborar como voluntarios desarrollando experiencias en el cuidado infantil. También los padres y personas de la comunidad pueden ser parte de la toma de decisiones del Programa a través del comité de padres.

Éste llega a la isla en 2002, para atender las necesidades de comunidades aisladas del centro de nuestra isla, y en los pueblos de Corozal y Ciales, entre los cuales cuentan con una matrícula de 705 niños en tres puntos de la isla incluyendo San Juan. Enfocado en el modelo curricular del Currículo Creativo.

ACUDEN

Es el mayor concesionario de centros Head Start en la isla, y el cuarto en los Estados Unidos. Actualmente delega fondos federales a 21 agencias delegadas. A su vez, estas agencias administran más de 800 centros a través de toda la isla, con una matrícula de 18,014 niños.

Este programa fue creado con la aportación de destacadas personalidades en las ramas de la educación y de la salud. Un destacado grupo de expertos en desarrollo humano dirigido por el pediatra Robert Cooke. Éste entendía que el niño que vivía en la pobreza estaba propenso a deficiencias notables en los procesos de desarrollo, lo que sentaría las bases para un patrón

de fracasos y por lo tanto para un patrón de pobreza a través de toda la isla. Este Programa utiliza como base el modelo curricular del Currículo Creativo.

Programas Head Start Municipales

El resto de la población de niños que cualifican para participar del Programa Head Start, pertenecen a los Programas Municipales, quienes tienen su propia misión, visión, filosofía y escogen el tipo de currículo que utilizarán como base del proceso educativo. Ejemplo de esto lo es el Municipio de San Juan, que aunque los niños de este pueblo reciben los servicios de otras instituciones de Head Start privadas, también tiene la opción de pertenecer al Programa del Municipio de San Juan el cual no pertenece a ninguna institución a diferencia de otros municipios como por ejemplo Dorado, que trabaja bajo el Programa del Departamento de la Familia que brinda servicios a familias y niños, Acuden.

Los Programas Head Start municipales, trabajan tanto el Currículo Creativo, como el High Scope, dependiendo de su preferencia y su visión.

Capítulo III

Metodología

Esta investigación se centra en la implantación del Currículo Creativo en el nivel preescolar como método de enseñanza en los centros de educación temprana en Puerto Rico. El trabajo se desarrollará a través de la revisión de la literatura, mediante el método del análisis descriptivo. Según Villanueva (2004), este tipo de investigación permite al investigador revisar la literatura y exponer objetivamente lo que ha encontrado sobre la implantación del Currículo Creativo en los ambientes preescolares.

Este diseño sirve para establecer posibles relaciones entre los eventos existentes, las percepciones o actitudes del fenómeno. El diseño descriptivo es más preciso y no requiere de variables ni de hipótesis. Ponce (2006) señala que el “objetivo de la investigación descriptiva es describir fenómenos contemporáneos como condiciones, eventos, situaciones, personas y tendencias” (p.68).

Población y Muestra:

La población que se utilizó para esta investigación son textos y documentos relacionados a los Programas Head Start en Puerto Rico, que utilizan como base el Currículo Creativo.

Este trabajo es una investigación descriptiva documental sobre *El Currículo Creativo; un nuevo enfoque de enseñanza en el nivel preescolar en los Programas Head Start en Puerto Rico.*

Dada la naturaleza de esta investigación no se requiere el uso de la muestra. Se llevó a cabo una revisión profunda de 2 tesis, 16 libros, y 10 artículos relacionados al Programa Head Start y al Currículo Creativo. Además se utilizó el portal cibernético educativo de la NAEYC (National Association for Education for Young Children). La información obtenida data desde 1987 hasta 2007.

En esta investigación descriptiva sobre la implantación del Currículo Creativo en el nivel preescolar, se utiliza un diseño no experimental, con un enfoque de tendencias sobre el tema. Se seleccionó este diseño porque se pretende investigar como el educador estimula un desarrollo integral en los niños de edad preescolar utilizando el Currículo Creativo. El diseño permite examinar los diversos enfoques, teorías y creencias que se han planteado a través de la literatura.

Durante esta investigación se utilizaron variadas fuentes de información, del sistema de bibliotecas de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras, la biblioteca general José M. Lázaro y la Gerald Selles Solá, donde se consiguieron libros de referencia para la investigación. Aquí se seleccionaron y se estudiaron Disertaciones para las cuales se requería un procedimiento establecido por al Institución, esto se realiza ya que no se pueden sacar la Tesis de la biblioteca o

ser fotocopias. Se utilizaron además las guías curriculares enfocadas en el Currículo Creativo, utilizadas por diferentes Programas Head Start en nuestro país.

El internet es otro recurso que se utilizó durante esta investigación. (Núñez & Alemán, 2002) sostienen que la Internet “es una biblioteca virtual en la cual podemos localizar una gran variedad de artículos y documentos relacionados a nuestro trabajo, provee medios de comunicación que facilitan la investigación bibliográfica proveyendo bases de datos mediante las cuales podemos identificar las referencias” (p.2).

En la red electrónica se encontró información variada, de donde se pueden obtener artículos profesionales de distintas bases de datos. Las paginas electrónicas como la www.NAEYC.com sirvieron de referencia; al igual que ~~portales de Asociaciones y Organizaciones de Educación Preescolar.~~

Análisis de datos:

Luego de recopilar los datos se organizará el análisis de los datos, a base de las preguntas de investigación que sirven a este trabajo.

CAPITULO IV

INTRODUCCIÓN

En el siguiente capítulo IV, se presentarán las interpretaciones y análisis de los resultados encontrados en la investigación realizada a cerca del Currículo Creativo en la etapa preescolar en los Centros Head Start. En el mismo se interpretarán los resultados relacionados con el problema de investigación y los objetivos propuestos.

A continuación se describirán los hallazgos encontrados a las preguntas de investigación planteadas en el Capítulo I.

Analisis de Preguntas de Investigación

¿Cuáles son las metas y objetivos del Currículo Creativo?

El Currículo Creativo ha ido evolucionando conforme ha ido ampliando sus estándares la Educación Temprana. El propósito del Currículo Creativo es ayudar al maestro a observar a los niños con propósitos más definidos y a utilizar sus observaciones con el fin de planificar para todo el grupo y para cada niño. Éste, puede ser utilizado como base para planificar un Programa y como un marco para determinar qué sabe cada niño y cómo se está desarrollando. Con el fin de fomentar un aprendizaje integral, las metas del Currículo se enfocan en todos los aspectos del desarrollo: socio emocional, físico, cognoscitivo, y lingüístico.

El Currículo Creativo permite al maestro fomentar en los niños las destrezas sociales necesarias para ser entes activos dentro de esta sociedad.

Todas y cada una de las destrezas y los logros obtenidos por el niño deben ser evidenciadas, para así medir el progreso del niño. Pero, para lograr que el Currículo Creativo sea eficaz, el maestro debe integrar su estilo de enseñanza y creatividad partiendo de las necesidades de los intereses y necesidades de los niños.

Las metas y objetivos de un Currículo son como un mapa de carreteras que indican un camino a seguir, pues le ofrecen al maestro una dirección para planificar su programa y una manera de determinar qué saben los niños y si están progresando. Para esto, se necesita un mapa orientador para rastrear el progreso de cada niño. El Currículo Creativo utiliza como herramienta El Continuo del Desarrollo, en el cual se muestra el progreso que se podrá esperar de los niños de 3 a 5 años. En el mismo se incluyen señales indicadoras para niños que podrían estar desarrollándose a un ritmo distinto al típico pero también se exponen fortalezas en las que podría apoyarse (Trister, Colker, Heroman, 2002).

¿Cómo se trabaja la documentación y evidencia de progreso en el niño a través del Currículo Creativo?

El primer paso para la planificación y la evaluación de los niños en la etapa preescolar, es la recolección de datos, aprender todo lo que se pueda sobre cada niño. La principal manera en que los maestros reúnen datos objetivos es mediante la observación continua. Para ayudarle a recordar y a usar lo que aprenda mediante sus observaciones, necesitará sistemas de documentación de aquello que vea. El Currículo Creativo ofrece ideas prácticas

para observar y documentar sus observaciones como también para recolectar muestras del trabajo infantil a través del tiempo y mantenerlas en portafolios.

Las notas de observaciones espontáneas, las cuales se dan de manera natural dentro de la rutina diaria sin ser planificadas, son utilizadas también como parte del progreso del niño. Al igual que las muestras del trabajo infantil de los niños, estas observaciones requieren ser organizadas, analizadas y evaluadas para determinar exactamente en que nivel se encuentra el niño. A partir de las observaciones recopiladas por el maestro, se prepara la planificación semanal, la cual emerge de las necesidades grupales o individuales de los niños.

El maestro sintetiza lo que haya aprendido sobre cada niño en el Registro del Progreso Infantil del Niño y en la Planificación Semanal, para luego reunirse con los padres, y en conjunto intercambiar ideas para planificar los pasos a seguir. El maestro puede a su vez medir el Progreso del grupo utilizando la Planilla de Resumen del grupo, así tendrá mayor control, apoyo, e instrucción (Trister, Colker, Herman, 2002).

Función del maestro

¿Cómo, cuándo, y qué observar en el salón?

La mayoría de las observaciones pueden ocurrir espontáneamente en el día, y se pueden tomar notas de lo que dicen y hacen los niños. En éstas situaciones se debe dedicar un momento para observar la escena y pensar

acerca de lo que está sucediendo. Es recomendable tener a la mano tarjetas para tomar nota de lo que se está observando y escuchando.

Además de las observaciones informales, el maestro debe programar momentos regulares de observación formal, esto le permite observar sistemáticamente a uno o más niños. Luego el maestro debe revisar cada una de sus notas con el fin de ver cuales objetivos les aplican. De ésta manera se va recopilando la información necesaria para medir el progreso del niño, y aportará más información que le será útil al maestro al momento de utilizar el Continuo del Desarrollo.

Al momento de observar el maestro debe ser objetivo, y redactar sus observaciones enfocándose solo en los hechos, sin argumentar ni emitir alguna opinión sobre lo sucedido. Se deben evitar palabras como tímido, agresivo, molesto, hiperactivo o furioso, ya que se están revelando las impresiones del maestro más que lo observado. Al redactar una observación el maestro debe excluir juicios, evaluaciones, intenciones, calificativos o frases negativas. El maestro debe limitarse a describir las acciones, a citar lo que escucha, y a describir gestos o expresiones faciales.

Continuo del Desarrollo

El Continuo del Desarrollo es la guía utilizada por el maestro que trabaja el Currículo Creativo como parte del proceso de observación y la recolección de datos relacionados a los 50 objetivos. Es una herramienta de planificación y evaluación del aprendizaje, pues la información obtenida al observar los niños y

pensar sobre el nivel de desarrollo constituye la base para estimular de manera apropiada el aprendizaje. El maestro utiliza el Continuo del Desarrollo como guía para reconocer el nivel en el cual se encuentran sus niños y le permite decidir que contenidos académicos enseñar y como hacerlo.

Planificación Semanal

La planificación semanal es un proceso activo y dinámico en el cual se comparte, discuten y actualizan las ideas y estrategias de acuerdo a las fortalezas y necesidades de los niños. Es un documento oficial en el cual el maestro es el líder del grupo planificador y responsable de su redacción semanal. La planificación debe ser redactada semanalmente y ordenada en una secuencia temática lógica y apropiada al nivel y a los intereses de los niños.

~~Antes de redactar una planificación semanal, el maestro debe identificar~~
las destrezas y conceptos que se espera que el niño vaya adquiriendo de acuerdo a los objetivos establecidos en el Continuo del Desarrollo. Para redactar una buena planificación el maestro debe conocer el formato para la planificación y sus anejos, al igual que las partes del plan. Un plan semanal debe incluir la fecha de la semana en la cual se estará trabajando, el tema generador, el escenario (relacionado al tema), objetivos, materiales de apoyo para el desarrollo de los dominios y objetivos, integración de aéreas, integración de conceptos, iniciales de quienes trabajan el plan, estrategias de alfabetización y materiales de alfabetización.

Entorno de enseñanza – aprendizaje

El proceso de enseñanza–aprendizaje de un salón preescolar debe tener una rutina diaria variada y flexible, donde se establezca un balance entre actividades pasivas y actividades activas, actividades estructuradas y actividades de libre selección. Debe ser un ambiente tranquilo pero a su vez activo, predecible pero lleno de sorpresas.

Un ambiente físico dividido en centros o áreas de interés es ideal para los preescolares. Entre las áreas de interés debe existir un balance entre áreas de juego pasivo y áreas de juego activo. Las áreas destinadas a los libros, actividades artísticas, o los juguetes y juegos les brindan a los niños actividades en silencio, y las áreas de juego imaginario, los bloques, música, y carpintería les brindan opciones de participar más activamente.

Las áreas de interés dividen el salón en espacios, en los cuales pueden jugar varios niños a la vez, y permite que se sientan más cómodos . Estas áreas de interés se dividen en Bloques, Juego Imaginario, Arte, Los juguetes y juegos, Biblioteca, Descubrimientos, Agua y Arena, Música, Actividades culinarias y Computadoras.

Aprendizaje iniciado por los niños

En este tipo de aprendizaje el maestro permite que los niños exploren y comprendan por sí mismos. Dentro de la rutina del Currículo Creativo los niños escogen la actividad y el centro de interés que desean visitar. Al jugar solos, son uno o más niños, ellos interactúan con los materiales libremente. Este tipo de

aprendizaje es más efectivo cuando el maestro piensa acerca del desarrollo infantil y preparan intencionalmente un entorno que les ofrezca opciones a los niños. Se debe proveer un ambiente rico en materiales relacionados al tema en discusión donde se estimule el lenguaje, la integración social, el desarrollo físico, y las destrezas cognoscitivas.

La organización del ambiente y del equipo, la selección de materiales, la planificación del horario, las rutinas diarias, y el clima social positivo son factores que le sirven de apoyo.

El aprendizaje dirigido por el maestro

Aunque el aprendizaje de los niños es más efectivo a través del juego, no todas las experiencias de juego conllevan un aprendizaje efectivo o significativo. En muchas ocasiones se requiere una enseñanza explícita y lo más indicado es la enseñanza directa. Para esto, el maestro debe planificar para enseñar una destreza o un concepto, que materiales necesita, si la actividad se realizará de manera grupal o individual, en grupos pequeños o en grupo grande y los objetivos que pretende alcanzar. Siempre que un maestro desee exponer al niño a una información que éste necesite, porque no puede avanzar por sí solo al próximo nivel de comprensión, deberá utilizar un método de enseñanza directa. La enseñanza directa ayuda a que los niños amplíen su base de conocimiento. (Trister, Colker, Heroman, 2002).

La evaluación del aprendizaje infantil

La evaluación es el proceso de recopilar información sobre los niños con el fin de tomar decisiones. La evaluación puede servir para diversos fines; reforzar el aprendizaje, identificar las necesidades especiales, evaluación del programa, y responsabilidad del programa.

El primer paso en la evaluación infantil para reforzar el aprendizaje es recopilar información, un método eficaz para lograrlo es mediante la observación continua. Los maestros documentan lo que observan para poder revisar la información obtenida. Otra manera es el recopilar muestras de los trabajos de los niños y preparar un portafolio para cada uno.

Un portafolio es un sistema que permite organizar las muestras de los trabajos de los niños para documentar el progreso a través del tiempo. Es una recopilación con propósito definido que consta de elementos como trabajos de los niños con fechas, escritura de los niños, y fotografías de los trabajos con bloques terminados. Los portafolios de trabajos pueden ser utilizados para compartir información con las familias, ayudar a los niños a reflexionar sobre sus trabajos, y para revisar el progreso, proponer metas y planificar estrategias de enseñanza. Cada muestra de trabajo de un niño revela una gran cantidad de información con relación al desarrollo de ese niño. Aunque no es necesario tener una gran cantidad de muestras en un portafolio, si necesitará una variedad suficiente como para dar una idea general. El portafolio debe recopilar información en las áreas de desarrollo emocional, físico, lingüístico y cognoscitivo.

La evaluación o avalúo del desarrollo individual y del aprendizaje de cada niño es esencial para la planificación u desarrollo de un currículo apropiado. En los programas apropiados al desarrollo de la evaluación comprensiva o avalúo y el currículo están integradas las observaciones y evaluaciones continuas que hace el maestro con el propósito de fortalecer los procesos de enseñanza - aprendizaje.

Las prácticas de evaluación o avalúo apropiadas al desarrollo se basan en que los logros del niño son continuos, estratégicos y con propósitos definidos. Los resultados se utilizan para adaptar a los niños a los procesos de enseñanza – aprendizaje , y refleja el progreso de las metas y del aprendizaje de cada niño (Bredekamp,S. & Copple,C. 1997).

Evaluar el progreso infantil, significa decidir qué paso del desarrollo a alcanzado cada niño, en relación con cada uno de los 50 objetivos establecidos en el Currículo Creativo, para esto el maestro deberá hacer uso del Continuo del desarrollo. Los niveles en los cuales se encuentran los niños de manera grupal se desglosan en la Planilla de resumen del grupo, como también a su vez en el Perfil Individual.

Planilla de resumen del grupo

La Planilla de resumen del grupo es un documento de trabajo diario en el que podrá hacer juicios preliminares sobre el progreso de cada niño, y a la vez rastrear el progreso del grupo en su totalidad. A través de la Planilla el maestro

podrá guiar sus observaciones y tener en cuenta las fortalezas y necesidades del grupo para la planificación.

La Planilla grupal, debe ser revisada tres veces al año, para indicar a los padres de los niños en que nivel se encuentran y como ha ido cambiando su desarrollo con respecto a cada objetivo. Estas verificaciones se llevan a cabo seis semanas después de iniciar la escuela, a mitad de año, y seis semanas antes de que termine el año escolar.

Perfil Individual

El Perfil Individual es una herramienta que le permitirá rastrear el progreso del desarrollo de cada niño en tres momentos de verificación, pero de manera individual.

¿Cómo divide el tiempo el maestro de un Programa Head Start, que utiliza el Currículo Creativo para que tanto sus documentos administrativos y la enseñanza impartida en el salón se realicen de manera organizada y estructurada?

El educador de edad temprana de un Programa Head Start que utiliza el Currículo Creativo tiene a su cargo un sinnúmero de funciones y deberes diarios dentro de la rutina diaria.

Al comenzar el día es éste quien se encarga junto a sus asistente del recibimiento de los niños y tomar la asistencia diaria. Durante el periodo del desayuno el maestro debe permanecer junto a los niños como modelo a la hora de servir y consumir los alimentos para luego pasar junto a éstos al proceso del

cepillado de dientes, del cual también debe servir de modelo. Luego de el periodo del cepillado el maestro es quién se encarga de la actividad de grupo grande o bienvenida a los niños, para enviarlos luego a las actividades de libre selección en las áreas de interés. Ya aquí, el maestro debe tomar notas de las observaciones tanto espontáneas como planificadas en la Planificación semanal, y trabajar a su vez de manera individual con los niños que posean algún impedimento. Una vez los niños culminen el periodo de visitar las áreas de interés pasan a las actividades de grupos pequeños donde tanto el maestro como el asistente trabajan el tema en discusión elaborado en el plan semanal, dividiendo el grupo en dos. Durante este proceso es también de suma importancia que se tomen notas de las observaciones espontáneas o planificadas para medir el nivel de los niños.

~~Luego de que los niños pasan por el proceso de los grupos pequeños,~~ son dirigidos al patio para las actividades al aire libre, las que también deben ser dirigidas por el maestro, y en las cuales no deben faltar las notas de las observaciones. Al subir al salón, luego del periodo de actividades al aire libre, los niños pasan al periodo del almuerzo, luego al descanso y al levantarse a las actividades rítmicas o literarias. Al culminar el día el maestro debe realizar la limpieza y el orden del salón, ubicando o reemplazando materiales o estímulos de acuerdo al tema para el próximo día. Luego debe llevar las observaciones obtenidas durante el día a la Planificación semanal, para clasificar en que objetivo y dominio se encuentran cada una de estas.

Aparte de las observaciones obtenidas, el maestro es responsable de tomar observaciones de las conductas observadas en los niños, para evidenciar el desarrollo social en cada uno de estos. Todos los niveles en los cuales son clasificados los niños se evidencian en la Planilla Grupal, y en el Registro de Progreso Infantil.

El maestro debe a su vez, redactar cualquier tipo de accidente que ocurra en el centro, lesiones que sufran los niños y se encarga de llenar el Registro de Asistencia Diaria.

¿Cuáles son las estrategias de supervisión utilizadas, para que el educador de Head Start integre las prácticas apropiadas al utilizar el Currículo Creativo?

El supervisor educativo dentro de los Programas de educación temprana y/o Programas Head Start, tiene la responsabilidad de mantener un seguimiento constante en los ambientes educativos, para mantener una comunicación efectiva entre maestro y supervisor. De ésta manera, se promueve un ambiente de aprendizaje óptimo, seguro y ordenado dentro y fuera de los salones. Sobre el supervisor educativo recae a su vez la responsabilidad de verificar que tanto la planificación semanal, como las observaciones diarias y la estructura del salón estén ordenadas y alineados a los 50 objetivos establecidos dentro del Currículo Creativo. Un buen supervisor debe realizar visitas constantes de exploración, visitas de seguimiento, visitas de apoyo a favor del crecimiento del maestro y con el fin de servir como guía o facilitador.

El Supervisor Educativo debe a su vez realizar evaluaciones al personal educativo que interacciona diariamente con los niños, con el fin de mantener un orden y una estructura al trabajar con el Currículo Creativo. Estas evaluaciones se hacen una vez al año, o cuando el contrato de trabajo del educador vaya a ser renovado dependiendo del Programa.

CAPITULO V

INTRODUCCIÓN

En el siguiente capítulo V, se expone el análisis de las preguntas de investigación que sustentan el tema de investigación, Currículo Creativo; un nuevo enfoque de enseñanza en el nivel preescolar en los Programas Head Start en Puerto Rico, con la opinión personal de quien realiza la investigación, las recomendaciones que se le brindan tanto a la Administración de los Programas de educación temprana, como a los educadores. Al final de éste, se presenta una breve conclusión de los hallazgos encontrados al finalizar la investigación.

Conclusión y Análisis de Preguntas de Investigación

¿Cuáles son las metas y objetivos del Currículo Creativo?

Las metas y objetivos del Currículo Creativo son fomentar un aprendizaje integral a través del juego con propósito, enfocándose en las áreas de desarrollo físico, social, emocional y el lenguaje. El Currículo pretende estimular en los niños de edad temprana las destrezas necesarias para continuar un desarrollo normal en las etapas subsiguientes. Por medio de este, de sus observaciones y de su planificación, se pueden detectar a su vez rezagos en el desarrollo de los niños. Le permite tanto a los padres como al personal educativo y equipo interdisciplinario dentro de un Programa, tener una intervención temprana para trabajar con la necesidad encontrada. De acuerdo

con Rogoff 1998, la idea de que los maestros y los padres pueden ser colaboradores en torno al aprendizaje de los niños, involucra el proceso de andamiaje, aprendizaje cognoscitivo, y aprendizaje cooperativo. (Rogoff, 1998).

Como resultado de los hallazgos se encontró que el Currículo Creativo es uno apropiado para trabajar con niños de edad preescolar, dentro de los Programas Head Start en Puerto Rico, siempre y cuando sea dirigido por el personal capacitado y altamente cualificado y adiestrado para trabajarlo. La investigadora sugiere que el personal Interdisciplinario reciba adiestramientos constantes con respecto a prácticas de enseñanza para estimular un desarrollo óptimo. De ésta manera tanto los niños como el Programa se mantendrán en constante evolución.

¿Cómo se trabaja la documentación y evidencia de progreso en el niño a través del Currículo Creativo?

Como parte del proceso de evaluación y evidencia de progreso en el niño, el Currículo Creativo exige al maestro completar una serie de documentos que sustenten las destrezas que domina el niño o en las áreas que refleja necesidad. Todos los documentos como la Planificación Semanal, la Planilla Grupal, el Continuo del Desarrollo, el Perfil Individual, los provee el Programa dentro de la Caja de Herramientas para el maestro, conjunto con el texto Currículo Creativo, y la Guía para el maestro.

La investigadora sugiere que el maestro que trabaja el Currículo Creativo debe estar altamente adiestrado y relacionado con la documentación para crear

una estructura y un orden en sus deberes como educador y facilitador del proceso de enseñanza. En la literatura se encontró que el modelo de enseñanza de Vygotsky implica establecer oportunidades para que los estudiantes aprendan con el maestro en la construcción del conocimiento y la comprensión. En los modelos de Vygotsky y Piaget, los maestros son facilitadores y no directores (Santrock, 2002). Todos los documentos utilizados reflejan los mismos resultados de las observaciones obtenidas, por lo que entiendo que se debe reducir el número de papeles requeridos y resumir los datos en menos documentación. De esta manera el maestro tendrá más disponibilidad para efectuar sus deberes como educador y obtener información pertinente con relación al desarrollo de los niños, así no repetirá constantemente lo que se encontró de las observaciones obtenidas.

¿Cómo divide el tiempo el maestro de un Programa Head Start, que utiliza el Currículo Creativo para que tanto sus documentos administrativos y la enseñanza impartida en el salón se realicen de manera organizada y estructurada?

El maestro de un Programa Head Start tiene un sinnúmero de deberes dentro de la rutina diaria, por lo que debe ser una persona profesional, organizada, y conocedor de las etapas de desarrollo del niño, y saber como crece y se desarrolla un niño en la etapa preescolar.

Dentro de los deberes se encuentra la planificación semanal, la cual debe reflejar una secuencia temática lógica y adaptada a la etapa preescolar.

Debe tomar observaciones diarias de las fortalezas y necesidades de su población y completar todos los documentos requeridos por el Currículo Creativo. Debe además, tomar asistencia diaria de los niños y trabajar con estas actividades diarias estructuradas y de libre selección. Es el maestro también quien debe mantener un ambiente educativo rico en materiales apropiados a la edad preescolar y de transformar las áreas de interés, a tono con el tema que se este trabajando en esa semana. El maestro junto a su asistente es responsable de mantener un ambiente limpio y seguro para los niños con materiales seguros y apropiados al nivel de desarrollo en el cual se encuentren, aparte de mantener una vigilancia y una seguridad constante. La consistencia es la clave para que un maestro de etapa preescolar logre mantener un ambiente optimo y una rutina variada en sus niños, obviamente se requiere la colaboración de otras personas en el entorno de aprendizaje.

Un buen maestro debe tener la capacidad y la disponibilidad de integrar a la rutina diaria a los padres de sus niños. Los roles que debe seguir un maestro preescolar, requieren de tiempo, creatividad y entusiasmo, los cuales se pueden adquirir de los padres. De ésta manera el maestro simplifica sus deberes delegando en todo aquel que le rodea que sea útil, para estimular el desarrollo en los niños.

¿Cuáles son las estrategias de supervisión utilizadas, para que el educador de Head Start integre las prácticas apropiadas al utilizar el Currículo Creativo?

El Supervisor Educativo de un Programa de Head Start, debe poseer igual o mayor conocimiento que el maestro, ya que este servirá como guía o facilitador. El Supervisor Educativo debe tener una preparación académica en Educación Preescolar y/o en Administración y Supervisión Educativa, de ésta manera se dirigirá a su personal de manera profesional y con el basto conocimiento que debe distinguir a un supervisor. Estudios realizados en Puerto Rico señalan, que la insatisfacción y la pobre ejecutoria de los maestros esta altamente relacionada con la supervisión y quienes la implantan (Acosta, 1994).

El Supervisor Educativo debe realizar visitas constantes al ambiente educativo para ser modelo y facilitador del maestro y no solo limitarse a visitas esporádicas para una efectos de una simple evaluación. Al evaluar al maestro, se debe comenzar por los hallazgos positivos en la visita realizada, y al finalizar los aspectos a mejorar o las necesidades encontradas, de igual manera de forma positiva.

La observación es una técnica de suma importancia para la tarea de supervisión, pues permite establecer un contacto directo con la situación que se desarrolla en el salón de clases y en el ambiente escolar. La investigadora sugiere que la observación como técnica de supervisión debe sea planificada, y siguiendo un orden sistemático y evaluada profesional y formalmente. El propósito de las visitas constantes al salón de clases es ayudar al maestro en la solución de los problemas relacionados con su trabajo. La función principal del

Supervisor es facilitar la labor del maestro con el fin de ayudarlo a minimizar sus problemas y lograr el desarrollo óptimo del mismo. El supervisor ya no debe ser un fiscalizador sino un agente de ayuda (Barreto, 1996).

Recomendaciones

El siguiente capítulo, expone una variedad de recomendaciones a raíz de los resultados obtenidos durante esta investigación. Las recomendaciones son las siguientes:

Recomendaciones para la Administración

1. Al contratar personal educativo para brindar servicios académicos, verificar que estén altamente cualificados con respecto a como crece y se desarrolla el niño en la etapa preescolar. Todo personal que ocupe el puesto de maestro y/o asistente de maestro debe poseer la preparación académica adecuada en Educación Preescolar, un grado de bachiller o un grado asociado, dependiendo el puesto que desee ocupar.
2. Adiestrar a todo el personal educativo y equipo interdisciplinario con respecto a las Prácticas Apropriadas, estipuladas por la NAEYC, para un mejor manejo de grupo.
3. Adiestrar el personal educativo de manera constante sobre prácticas innovadoras y materiales apropiados para la enseñanza en la etapa preescolar.

4. Atender a las necesidades de material educativo y planta física dentro de los ambientes educativos, necesarios para un mejor desempeño por parte tanto de los niños como del personal.
5. Capacitar a todo el personal de centro con relación a las técnicas de manejo a niños con necesidades especiales, entiéndase autismo, déficit de atención, hiperactividad, problemas de conducta, o cualquier otra necesidad que presente los niños de su población.
6. Crear un grupo de padres co-educadores, para que sean adiestrados para sustituir personal en las áreas que sean necesarias.
7. Familiarizar a todo el personal de los Programas Head Start, con relación al Currículo Creativo, sus metas, objetivos, y enfoque de enseñanza, para que trabajen todos hacia un mismo fin.

Recomendaciones para los educadores

1. Familiarizarse con el Currículo Creativo, realizando lecturas constantes y poniendo en práctica dentro de los salones lo que en este se expone, para obtener resultados positivos de sus estudiantes.
2. Mantener la documentación al día, observaciones diarias, Perfil del Niño, Progreso del niño, utilizando como guía los 50 objetivos establecidos en el Continuo del desarrollo.
3. Trabajar una secuencia temática, lógica y apropiada al nivel de los niños y a la población actual del siglo en que vivimos.

4. Estimular las destrezas en los niños, a través de las actividades requeridas dentro de la rutina diaria y establecidas en la Planificación Semanal, entendiéndose actividades individuales, actividades de grupo grande y actividades al aire libre.
5. Mantener la rutina establecida dentro del Currículo Creativo de manera constante, para estimular la independencia en el niño.
6. Mantener áreas de interés habilitadas con materiales y estímulos relacionados al tema de la semana, de acuerdo al Currículo Creativo.
7. Promover más la participación e incorporación de los padres dentro de la rutina diaria, de ésta manera los padres comprenden la efectividad del Programa Head Start en la vida de sus hijos y descartan así la visión de que solo es un cuidado.
8. Mantener una relación cordial con los padres, para trabajar unidos con un mismo fin.

RESUMEN

En este capítulo se presentaron los hallazgos y conclusiones obtenidas de diferentes bases de datos, experiencia profesional y opinión personal. Se realizaron múltiples búsquedas de información y la investigadora concluye que el Currículo Creativo es un método de enseñanza en la etapa preescolar de gran efectividad, si se trabaja de manera apropiada. A través del Currículo Creativo se puede obtener una variedad de información relevante con respecto al progreso y desarrollo de los estudiantes, siempre y cuando el

maestro se enfoque rigurosamente en los 50 objetivos establecidos. El maestro debe conocer profundamente la esencia del Currículo, sus objetivos y metas antes de ponerlo en función en un salón de clases. Debe establecer una rutina constante e integrada, donde exista un balance entre actividades dirigidas vs. actividades espontáneas, y actividades pasivas vs. actividades activas, para que sea funcional la integración del Currículo Creativo. La elaboración del tema juega un papel importante dentro del Currículo Creativo, éstos temas deben girar en torno a los niños y deben estar alineados en una secuencia lógica.

Otro aspecto importante dentro del Currículo Creativo es la supervisión que se establezca por parte de los Supervisores Educativos del Programa. La supervisión dentro de los Programas Head Start debe ser constante, rigurosa y flexible. La función del supervisor debe ser de guía, de apoyo y facilitador en todo momento y estar presente siempre que el maestro así lo necesite, como modelo de enseñanza dentro del salón.

Trabajando en equipo, la integración del Currículo Creativo dentro de una rutina diaria de un programa preescolar es más efectiva, cuando cada profesional conoce sus deberes, lo que debe hacer y como hacerlo, por lo que se deben establecer los roles y deberes de cada uno de los profesionales dentro del programa en pro de la niñez temprana.

Referencias

- Acosta, J. (1994). Modelos, enfoques, y estrategias de supervisión. Publicaciones Yuqui. San Juan, Puerto Rico.
- Acta de Head Start ,(1998). 648 A. Programa Head Start
- Anderson, M. S., (1995). "*Sociedad y vida económica*", en La Europa del siglo XVIII
- Anselmo, S. (1987). *Early Childhood development*. Colombus, Ohio : Merrill Publishing Company.
- Baez, V. (1993). *Estudio Comparativo entre las opciones Programáticas del Programa Head Start y sus implicaciones en la Administración y Supervisión*. Cupey: Universidad Metropolitana
- Barreto, A. (1996). *El Supervisor Tradicional, versus el Supervisor como colega y facilitador: visión del maestro*. Cupey: Universidad Metropolitana
- Bredenkamp, S. & Copple, C. (1997). *Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs*. Washington, D.C.: NAEYC Publication
- Bowen, James. (1992). "*La educación y la ilustración: la revolución conceptual*", en Historia de la educación occidental.
- Cintrón, C., Corujo, G. (1997). *Un Currículo Integrado para preescolares*. San Juan, PR: First Book Publishing.
- Departamento de Educación. ((2000). Programa de Educación Temprana
- Eykel, L. (1990). *Los años preescolares*. México: Editorial Legis.
- Gómez y Otros. (1993). *La Educación de los niños en la edad preescolar y básica*. Colombia: McGraw Hill.

Maldonado, J. A., Montes, P., Castillo, A., Vázquez, C.(2000). *Fundamentos de la educación en la niñez temprana*, Puerto Rico: Publicaciones Puertorriqueñas Inc.

Manual de High Scope, (1990).

Manual de la NAEYC (National Association for Education for Young Children), (2001).

Manual de Normas de Ejecución del Programa Head Start, (1997).

Molina, I. A. (1994). *Ninos y Ninas que exploran y construyen*. Puerto Rico: Editorial Universidad de Puerto Rico

Objetivos y Metas del Programa Head Start, (2007).

Pérez, I. (2006). Artículo: Programa Head Start. *Planificación Semanal*. Municipio de Toa Baja.

Ponce, O.A.(2006). *Redacción de Investigación*. Puerto Rico: Publicaciones Puertorriqueñas.p.68

Real Academia Española.(2001). *Diccionario de la Lengua Española*. (Vigesima 2ª ed.)

Rivera, J. (2007). Artículo :*Objetivos y Metas del Programa Head Start*. Municipio de Toa Baja.

Rogoff, B.(1998). *Cognition as a Collaborative process*. (5ª.ed., Vol.2) New Cork: Willwey

Santrock, J. W. (2002). *Psicología de la Educación*. :McGraw-Hill Interamerican Editores, S.A. DE C.V.

- Smilansky, S. (1994). *Facilitating Play: A Medium For Promoting Cognitive, Socio-emotional And Academic Development: Psychosocial & Educational*
- Soriano, D., Duenas, M. & LeBlanc, P.(2006). The short-term and long term effect of Head Start Education and No Chile Left Behind. Association of Teacher Educators
- Trister, D., Colker, L., Heroman, C.(2003). *El Currículo Creativo*. Cuarta Edición. Manual del Maestro:Teaching Strategies, Inc.
- Trister, D., Colker, L., .(1996). *El Currículo Creativo*. Cuarta Edición Tercera Edicion:Teaching Strategies, Inc.
- Villanueva, M.L.(2004). Desarrollo de destrezas Básicas de Investigación. San Juan, Puerto Rico.
- Zigler, E.F. y Finn- Stevenson, M.(1999). *Applied developmental Psychology:Developmental phsycology*(4^a. Ed.). Maheah, NJ: Earlbaum.

APÉNDICE I

Reglamento del Consejo de Política Normativa del Proyecto Head Start y Early Head Start



Ilia Figueroa Cardona
Directora

Proyecto "Head Start"
Municipio de Toa Baja
Apartado 2998 • Toa Baja, Puerto Rico 00951

Tel. 261-0202
Fax: 261-7905

GOBIERNO DE HEAD START

REGLAMENTO DEL CONSEJO DE

**POLITICA NORMATIVA DEL PROYECTO
HEAD START Y EARLY HEAD START**

MUNICIPIO DE TOA BAJA

INTRODUCCION

El 20 de octubre de 1964, el Congreso de los Estados Unidos de América aprobó la Ley Pública Núm. 88-452 con el propósito de aunar esfuerzos movilizandoo recursos humanos y económicos para combatir la pobreza. Parte de estos recursos son utilizados en los Programas Head Start y en toda la nación incluyendo Puerto Rico.

Uno de los requisitos que deben cumplir los Estados para obtener estos beneficios es parear fondos que provee el Gobierno Federal para poder ser recipientes de los mencionados beneficios.

Otro requisito que exige la ley federal es que la ciudadanía participe activamente para la mejor utilización de estos recursos.

A estos efectos, se creó el Consejo de Política Normativa del Proyecto Head Start y Early Head Start. Este Consejo se encarga junto a la agencia delegada de tomar decisiones tomando en consideración los mejores intereses de los beneficiarios del Programa Head Start y Early Head Start.

Para poder simplificar la labor de este comité, dado el escaso tiempo de nombramiento que se limita a un año ha sido necesario establecer este reglamento el cual nos ayudará a regir y observar una conducta estable dentro de esta organización.

El propósito de este reglamento es dar cumplimiento a los requisitos que Head Start y Early Head Start (según el caso) exige y propicia en el desempeño de las funciones asignadas al Consejo Política Normativa.

Artículo I-Base Legal

Este reglamento se adopta conforme a las disposiciones que al respecto provee la ley.

-Ley Pública Núm. 88-452 del Congreso de los Estados Unidos de América, 20 de octubre de 1964, subsiguientemente enmendada. Para movilizar los recursos humanos y económicos de la nación con el propósito de combatir la pobreza en los Estados Unidos.

-Orden Ejecutiva del Honorable Gobernador de Puerto Rico del 20 de agosto de 1964.

-Orden Ejecutiva del Honorable Gobernador de Puerto Rico del 30 de julio de 1970.

-Manual de Personal de la Oficina de Administración de Familias y Niños.

-Norma de Ejecución Sub-Parte D Diseño y Administración del Programa 1304.50. Gobierno de Head Start.

-Normas de Ejecución de Early Head Start

Artículo II- Nombre y Domicilio

Este reglamento se conocerá bajo el nombre del Reglamento del Consejo de Política Normativa del Proyecto Head Start y Early Head Start, el cual se denominará de aquí en adelante Consejo Normativo. Este cuerpo tendrá su sede en las Oficinas del Proyecto Head Start y Early Head Start.

Artículo III- Definiciones

Los siguientes términos tienen el significado que se menciona a continuación, a menos que de su contexto se desprenda otra cosa:

1. Congreso- El Congreso de los Estados Unidos de América
2. Administración de Familias y Niños- Concesionario del Programa Head Start
3. Consejo- El Consejo Normativo del Proyecto Head Start y Early Head Start
4. Presidente- El Presidente del Consejo Normativo
5. Vice-Presidente- El Vice-Presidente del Consejo
6. Secretario- El Secretario del Consejo Normativo
7. Tesorero- El Tesorero del Consejo Normativo
8. Directiva- Organización funcional del Consejo Normativo
9. Padres, madres o encargados- Los padres, madres o encargados de los niños participantes en el Programa Head Start y Early Head Start
10. Niños- Los participantes de Toa Baja del Proyecto Head Start o Early Head Start

Artículo IV.- Códigos y Definiciones que aparecen
en el Cuadro Registro Federal Vol. 61 No. 215

- A. *Responsabilidad General*- El grupo con responsabilidad legal y fiscal que guía y supervisa el desempeño de las funciones descritas mediante la responsabilidad operacional dada al individuo o grupo.
- B. *Responsabilidad Operacional*- El individuo o grupo directamente responsable de llevar a cabo o desempeñar las funciones congruentes con las directivas generales y la supervisión del grupo que tiene la responsabilidad general.
- C. *Debe aprobar o desaprobar*- El grupo que debe participar en el proceso de toma de decisiones antes de llegar al punto que tenga que aprobarse. Si no se aprueba, no pueda adoptarse una propuesta, o tomarse la acción propuesta, hasta que se llegue a un acuerdo entre los grupos discordantes.
- D. *Determinados localmente*- Las funciones del personal de administración las determina el órgano directivo local de conformidad con todos los reglamentos de Head Start y Early Head Start.

Artículo V.- Funciones del Comité de Normas
del Proyecto Head Start

- A. El Comité tiene la responsabilidad de intervenir y participar en los siguientes aspectos del Proyecto Head Start:

1. La planificación del Proyecto.
2. El establecimiento de las metas a corto y largo plazo.
3. La determinación de las prioridades del Proyecto.
4. La toma de decisiones en cuanto a su Presupuesto y Administración.
5. La toma de decisiones en cuanto a nombramiento y despido del personal.
6. La toma de decisiones en cuanto a la evaluación y la dirección del Proyecto.

B. Lograr una mayor y eficaz comunicación entre los padres de los niños de Head Start, Early Head Start y las comunidades.

Donde se encuentre el Proyecto. Específicamente deberá:

1. Servir de Alianza entre las organizaciones públicas y privadas, los Comités de Padres, el Proyecto y la comunidad en general.
2. Ofrecer a los Proyectos sugerencias e ideas que tiendan a mejorar el Programa Head Start y Early Head Start. El Proyecto o Agencia Delegada notificará al Comité de Normas la acción tomada en relación con las recomendaciones.

3. Planificar, coordinar y organizar con la ayuda del personal de Head Start y Early Head Start, Actividades para los padres, niños y comunidad.

4. Reclutar los servicios voluntarios de los padres y madres, de los residentes de la comunidad y de las organizaciones para resolver necesidades identificadas.

C. Asegurarse de que los fondos asignados al cuerpo normativo se utilicen debidamente.

D. Funciones en el Area de Planificación:

1. Aprueba o desaprueba procedimientos para la planificación del Programa Head Start, Early Head Start o Agencia Delegada.

2. Aprueba o desaprueba las metas y objetivos a corto y largo plazo del Programa Head Start y Early Head Start.

3. Aprueba o desaprueba los criterios para definir las prioridades para reclutamiento, selección y matrícula de acuerdo con los requisitos establecidos del 45 CFR parte 1305.

4. Aprueba o desaprueba las solicitudes de fondos y enmiendas a los solicitados de fondos al Gobierno Federal para Head Start o Early Head Start.

5. Aprueba o desaprueba para que se provea reembolso a los miembros del cuerpo normativo que participen activamente de las reuniones y cumplan con sus responsabilidades.
6. Aprueba o desaprueba para que se lleve a cabo una auto-evaluación anual del progreso de la agencia delegada en las áreas programáticas y fiscal.

E. Procedimientos Generales:

1. Aprueba o desaprueba los procedimientos por los cuales se elige los miembros de los grupos de política normativa.
2. Aprueba o desaprueba las políticas escritas que definen las responsabilidades de la Junta y que se les informe sobre los procedimientos para implantar un programa de alta calidad.
3. Aprueba o desaprueba los procedimientos que establece como se llevará a cabo la toma de decisiones compartida en el Proyecto Head Start y Early Head Start.
4. Aprueba o desaprueba los procedimientos para resolver disputas internas, que incluya los impase entre la Junta de Gobierno y otros grupos de política normativa.

5. Tiene la responsabilidad operacional de establecer procedimientos para escuchar y trabajar con quejas de la comunidad relacionados al Programa Head Start y Early Head Start.

F. Administración de Recursos Humanos

1. Aprueba o desaprueba las normas de personal del Programa Head Start y Early Head Start incluyendo normas de conducta para personal, consultores y socios o voluntarios.
2. Aprueba o desaprueba las decisiones para contratar o despedir al Director de Programa Head Start o Early Head Start.
3. Aprueba o desaprueba las decisiones para reclutar o despedir a cualquier persona que trabaje para Head Start o Early Head Start.

Artículo VI- Composición y selección de los miembros del Consejo Normativo

El Consejo Normativo se compondrá del 51% de (padres y madres) existentes en el Proyecto Head Start y Early Head Start, un Delegado por Centro. El 49% lo compondrá la representación de las comunidades, este número puede ser menor.

Ningún funcionamiento de la Agencia Auspiciadora o empleado de Head Start o Early Head Start (ni miembros de sus familias) podrán servir en el Consejo Normativo o en cualesquiera de sus Comités.

Artículo VII- Selección de Directiva

Una vez organizado el Consejo Normativo los miembros que componen este organismo procederán a elegir su directiva ejecutiva democráticamente por mayoría simple.

A. Directiva- La Directiva será compuesta por:

1. Presidente
2. Vice-Presidente
3. Secretario
4. Tesorero

Todos los demás miembros serán vocales.

A continuación se enumeran los deberes de la Directiva:

1. Presidente

- A. El Presidente representará al Consejo en todas aquellas funciones compatible con su cargo. Convocará a reuniones ordinarias y extraordinarias y dirigirá las sesiones del Consejo de Normas. Podrá así mismo nombrar comités permanentes o temporeros para distintos asuntos.

Ningún funcionamiento de la Agencia Auspiciadora o empleado de Head Start o Early Head Start (ni miembros de sus familias) podrán servir en el Consejo Normativo o en cualesquiera de sus Comités.

Artículo VII- Selección de Directiva

Una vez organizado el Consejo Normativo los miembros que componen este organismo procederán a elegir su directiva ejecutiva democráticamente por mayoría simple.

A. Directiva- La Directiva será compuesta por:

1. Presidente
2. Vice-Presidente
3. Secretario
4. Tesorero

Todos los demás miembros serán vocales.

A continuación se enumeran los deberes de la Directiva:

1. Presidente

- A. El Presidente representará al Consejo en todas aquellas funciones compatible con su cargo. Convocará a reuniones ordinarias y extraordinarias y dirigirá las sesiones del Consejo de Normas. Podrá así mismo nombrar comités permanentes o temporeros para distintos asuntos.

Será miembro ex-oficio de todo Comité de Trabajo.

- B. Recibirá quejas relacionadas al Proyecto Head Start o Early Head Start, pudiendo resolver los mismos o referirlos al Comité de Querellas. El Presidente pasará juicio y establecerá las normas aplicadas, tomando la acción que considere necesaria.
- C. Servirá de enlace entre el Consejo y el Director pudiendo delegar esta representación en un miembro o el Sub-Comité que él determine.
- D. Rendirá al Consejo Normativo un informe anual de la labor realizada.
- E. Ejecutará aquellos otros deberes que le corresponden por reglamentación.
- F. Aceptará a nombre del Consejo Normativo, todo donativo o dinero obtenido de actividades autorizadas y velará de que éste sea utilizado en la mejor forma posible para el beneficio del Proyecto Head Start y Early Head Start, principalmente de los niños acogidos en los mismos.
- G. Ejercerá su voto cuando fuera necesario.

H. Podrá delegar en cualquier otra persona para la redacción de la agenda convocatoria y acta.

I. En ausencia del Secretario podrá designar un Secretario Sustituto aunque no sea delegado.

2. Vice-Presidente

A. En ausencia del Presidente lo sustituirá en todos los deberes.

B. Dirigirá las reuniones cuando el Presidente esté ausente o cuando el Presidente lo crea conveniente para desarrollar su liderazgo.

C. Asistirá al Presidente en el desempeño de sus funciones.

D. Cumplirá con cualquier otra enmienda que le haga el Presidente o la Asamblea del Consejo Normativo.

3. Secretario

A. Preparará y enviará convocatoria a las reuniones a todos los miembros del Consejo Normativo.

B. Asistirá a todas las reuniones del Consejo Normativo.

- C. Someterá al Consejo para su aprobación el acta de la reunión anterior.
- D. Mantendrá informado al Consejo Normativo de aquellos asuntos que le han sido asignados.
- E. Certificará la minuta de cada reunión.
- F. Llevará un registro de asistencia de los miembros presentes en las reuniones.
- G. Firmará junto al Presidente las actas, luego de ser aprobadas por el Consejo Normativo.
- H. Preparará y mantendrá al día un archivo de todos los documentos oficiales del Consejo Normativo conjuntamente con la Especialista en el Gobierno.
- I. Velará por el "Quórum" de cada reunión. Se nombrará, además, un Sub-Secretario quien sustituirá al incumbente durante sus ausencias.
- J. Preparará un directorio de los miembros del Consejo Normativo.

4. Tesorero

- A. Será el custodio de los fondos del Consejo Normativo. Los fondos se depositará en un banco de la localidad o en cualquiera otra entidad

de prestigio reconocida, tal como: una Cooperativa de Ahorro y Crédito.

- B. Conjuntamente con el Presidente y/o Vice-Presidente autorizará todos los desembolsos.
- C. Preparará informes periódicos donde especifique los ingresos y/o egresos efectuados.
- D. Expedirá junto al Presidente y/o Vice-Presidente recibos de cualquier fondo recibido.
- E. Conjuntamente con el Presidente, velará que los fondos del Consejo Normativo se utilicen para propósitos que redunden en el mejoramiento y crecimiento profesional e intelectual de los miembros del Consejo Normativo y de los Padres en General. Los fondos podrán utilizarse para facilitar la asistencia de los padres a las actividades oficiales del Consejo Normativo y del Proyecto Head Start y Early Head Start, para el mejoramiento de los servicios que se ofrecen. El Consejo determinará las actividades y gastos que se deben efectuar. Al Consejo Normativa de Toa Baja le asignará la cantidad de 5.00 dólares por cada niño del Proyecto Head Start y Early Head

Start; este dinero deberá utilizarse en gastos operacionales en que incurra el Consejo Normativo.

Actividades que podrán sufragarse, se enumeran las siguientes:

1. Compra de libros de actas, libros de recibo y otro material para el mejor funcionamiento del Consejo Normativo.
2. Pago por servicios profesionales a conferencias y consultores para beneficio del Consejo Normativo y de los padres de Head Start y Early Head Start.
3. Pago de materiales y almuerzo en actividades especiales.
(Siempre y cuando éstos no estén sufragados por otras fuentes).
4. Franqueo
5. El Consejo Normativo utilizará el procedimiento de desembolso de los fondos de los cuerpos normativos establecidos por la Administración de Familias y Niños en el caso del Programa Head Start.
6. Gastos misceláneos según procedimiento establecido.

B. Procedimiento de Selección democrática de la Directiva del Consejo Normativo

Las posiciones de Presidente, Vice-Presidente, Secretario y Tesorero, serán seleccionadas en una Asamblea, en la Cual se celebrará una elección democrática entre todos los miembros presentes.

El Quórum establecido para esta actividad debe ser más de la mitad de la composición del Consejo Normativo.

C. Asamblea.

Será responsabilidad del Especialista en el Gobierno de Head Start a cargo del Consejo Normativo asistir a la Asamblea como recurso orientador.

El recurso orientador deberá informar básicamente lo siguiente:

1. Servicios que ofrece el Programa Head Start y Early Head Start
2. Reglas parlamentarias
3. Orientación sobre el procedimiento de los desembolsos de los fondos del Consejo Normativo.

4. Orientación sobre el funcionamiento del Consejo Normativo y sus responsabilidades según la norma de ejecución 1304.50

D. Elecciones

Como funcionario para el proceso de elección se encontrarán presentes:

1. El Auspiciador y sus representantes
2. Director del Proyecto o Agencias Delegadas de Head Start y Early Head Start.
3. Especialista en el Gobierno

Los funcionarios se reunirán para:

1. Revisión de material
2. Registro de Asistencia
3. Orientación general (responsabilidad del orientador)

H. Orientación a los Asistentes sobre el proceso de selección

1. Se abrirán nominaciones entre los asistentes para la identificación de los candidatos a:

-Presidente

-Vice-Presidente

-Tesorero

-Secretario

2. Cada persona podrá nominar candidato para cada posición, sin embargo, podrán volver a nominar para las demás posiciones.
3. Se nominará un máxima de tres (3) candidatos para cada posición.
4. Las nominaciones serán anotadas en la pizarra al momento de hacerse o en un sitio visible a todos los votantes.
5. Se darán dos minutos a cada persona nominada para dirigirse a los presentes, a fines de informar a los mismos su disposición de trabajar en beneficio del Programa Head Start y Early Head Start.
6. Explicación sobre la papeleta de votación y el proceso que se llevará a cabo en la votación secreta.
7. Se seleccionará el Comité de escritorio.
 1. Representantes de Head Start y Early Head Start

*Tesorero

-Secretario

2. Cada persona podrá nominar candidato para cada posición, sin embargo, podrán volver a nominar para las demás posiciones.
3. Se nominará un máxima de tres (3) candidatos para cada posición.
4. Las nominaciones serán anotadas en la pizarra al momento de hacerse o en un sitio visible a todos los votantes.
5. Se darán dos minutos a cada persona nominada para dirigirse a los presentes, a fines de informar a los mismos su disposición de trabajar en beneficio del Programa Head Start y Early Head Start.
6. Explicación sobre la papeleta de votación y el proceso que se llevará a cabo en la votación secreta.
7. Se seleccionará el Comité de escritorio.
 1. Representantes de Head Start y Early Head Start

2. Representante del Auspiciador
3. Representante de los Delegados

F. Funciones del Comité de Escrutinio

1. Contar y cotejar los votos
2. Certificar el proceso completando formularios provistos para el proceso.

Artículo VIII: Vacantes y remoción de los miembros del Consejo Normativo

Parte A: Vacantes

En caso de ocurrir vacantes por renunciadas u otra causa se seguirá el siguiente procedimiento para llenar la misma:

1. Si es un Delegado de un Centro del Proyecto Head Start y Early Head Start, se seleccionará conforme al método utilizado en la sección del mismo originalmente, lo podrá sustituir el delegado alterno.
2. Si es un Delegado por comunidad, la plaza quedará vacante.

Parte B: Remoción de Miembros del Consejo Normativo

El Consejo podrá tomar acción sobre cualquier miembro que a su juicio no esté ejerciendo adecuadamente sus deberes o que esté ausente más de tres (3) veces consecutivas a las reuniones sin excusar sus ausencias.

Esta acción puede culminar en la solicitud de remoción de la persona de la persona luego de agotar todos los recursos disponibles.

Artículo IX- Términos de los miembros del Consejo Normativo

Todos los oficiales serán electos anualmente. El tiempo a servir por un oficial o por un miembro será por un año y no más de tres (3) en casos de ser reelectos. Todo integrante del Consejo Normativo continuará en su cargo hasta tanto un sustituto haya sido electo.

Artículo X- Comités

Comités Permanentes del Consejo Normativo

Comité Permanente

Aquel que se constituye anualmente y se mantiene laborando todo el año programa hasta constituirse un nuevo cuerpo normativo.

Comité Ejecutivo

Compuesto por el Presidente del Consejo Normativo quien lo presidirá y los otros miembros de la Directiva Ejecutiva. (Vice-Presidente, Secretario y Tesorero).

1. Examinará y estudiará los asuntos que le sean referidos al Consejo Normativo cuerpo normativo en el periodo comprendido entre las reuniones regulares haciéndole las recomendaciones pertinentes.

Comité de Personal (Permanente)

1. El Comité de Personal seguirá el procedimiento establecido por el concesionario para la intervención de los cuerpos

normativos en el proceso de contrato, despido y no renovación de contrato del personal de Head Start o Early Head Start.

2. El Comité de Personal al final del procedimiento completará la hoja oficial de certificación.

Nota: Véase procedimiento establecido para la intervención del Comité de Personal.

Comité de Querellas (Permanentes)

1. Considerar las querellas que han sido referidas al Consejo Normativo de Head Start o Early Head Start.
2. Asegurarse que la querella ha seguido los canales correspondientes.
3. Dar a conocer la querella al Director de Head Start o Early Head Start según el caso, conducto del Presidente del Consejo Normativo y solicitar la orientación necesaria de éste en relación a la misma.

Nota: El Comité de Querellas utilizará el procedimiento establecido por el concesionario para la solución de querellas a nivel de Consejo Normativo.

Comité de Reglamento

Revisará el reglamento del Consejo Normativo y someterá las enmiendas pertinentes para consideración y aprobación en reunión ordinaria en las primeras semanas luego de organizado.

Comité de Evaluación (Permanente)

1. Participar en la planificación y desarrollo del proceso de evaluación interna o externa.
2. Planificar y desarrollar visitas de evaluación a los Centros Head Start y Early Head Start, previa coordinación con la Dirección del Proyecto.
3. Solicitar aquella información a la dirección del Proyecto Head Start y Early Head Start, necesaria para desarrollar el proceso de evaluación.
4. Dar a conocer a la dirección de los resultados de las evaluaciones, efectuadas a los Centros Head Start o Early Head Start.

Comité de Planificación (Permanente)

1. Estudiar con la debida antelación el contenido de las propuestas de Head Start y Early Head Start,
2. Organizar los diferentes Comités de trabajo que participarán en la revisión de propuestas.
3. Asegurarse que cada comité de revisión de propuestas someta su informe incluyendo condiciones especiales para la aprobación de las mismas.
4. Facilitar todo el proceso de revisión de propuestas.

6. Elaborar un plan de acción para aunar esfuerzos entre los representantes de la comunidad y los padres.

Comité de Comunicaciones

1. Establecer un sistema de comunicación entre el Consejo Normativo, padres, personal de Head Start y Early Head Start y con el concesionario.
2. Identificar medios de comunicación y promoción.
3. Requerir periódicamente un informe escrito de las operaciones del Programa Head Start y Early Head Start al Director del mismo, según el caso.
4. Preparar boletín informativo con la colaboración del personal de Head Start y Early Head Start (según el caso).

Disposiciones Generales

1. Las funciones de los diferentes sub-comités de trabajo aplican al Consejo Normativo.
2. En relación a la intervención del sub-comité de personal y el sub-comité de querellas se debe hacer referencia a los procedimientos establecidos por el concesionario.
3. Los sub-comités de trabajo funcionarán todo el año programa y se reunirá cuantas veces sea necesario.
4. Los sub-comités de trabajo prepararán minuta de los trabajos realizados y firmarán hoja de asistencia.

5. Será responsabilidad del líder del sub-comité el presentar en reunión ordinaria del cuerpo normativo informe de la labor realizada.
6. Los sub-comités de trabajo deben estar compuestos por un número de miembros no menor de tres (3) ni mayor de cinco (5).

Artículo XI- Reuniones

1. El Consejo Normativo se reunirá dos (2) veces al mes, una (1) reunión ordinaria y una (1) extraordinaria según sea necesario, a tono con las necesidades y los problemas que surjan, el artículo está basado en la reglamentación federal sobre reuniones de los cuerpos normativos.
2. El lugar y la fecha para las reuniones del Consejo Normativo y de los Comités deberán ser designados de manera que haga posible y conveniente la asistencia del mayor número de los miembros.
3. El "Quórum" para las reuniones del Consejo Normativo lo constituirá el 30% del total de sus miembros. El "Quórum" para las reuniones de los sub-comités, lo constituirá más de la mitad de sus miembros.
4. Se citará a los miembros del Consejo Normativo, por lo menos con cinco (5) días de antelación, se enviará copia de la agenda.
5. Durante cada reunión, se leerá la minuta de la reunión anterior. Una vez hecha oficial aprobada y ratificada, la minuta se convertirá en acta.

Artículo XII- Fondos del Consejo Normativo

Los miembros del Consejo Normativo de Head Start y Early Head Start cuyo ingresos sean inferiores al definido como de bajos recursos, recibirán una asignación de dinero para asistir a las reuniones o se les reembolsará el dinero que gastan en viajes y comidas durante los días que asistan a las reuniones del Consejo Normativo. Conforme al procedimiento de desembolsos de los cuerpos normativos establecidos en la Administración de Familias y Niños,

Así como el Consejo Normativo será custodio de los fondos asignados, conjuntamente con la Administración del Programa.

Artículo XIII- Enmienda al reglamento

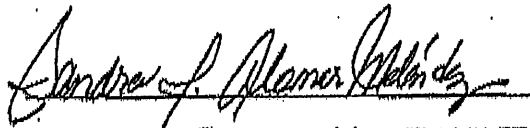
Toda solicitud de enmienda a este reglamento deberá someterse por escrito al Presidente del Comité o al Secretario. Toda solicitud de enmienda se circulará por lo menos con diez (10) días de anticipación a la reunión convocada al efecto. Para ser aprobada una enmienda, se requieren dos (2) terceras partes de los miembros presentes.

Artículo XV- Separabilidad de las disposiciones de este reglamento

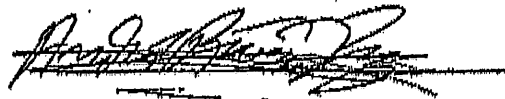
En caso de impugnación, interpretación judicial o cualquier otra acción legal, las partes de este reglamento se considerarán separadas de por sí y tales acciones sólo aplicarán sobre la parte o parte así afectadas.

Artículo XVI- Efectividad

Enmendado y aprobado por el Consejo Normativo en reunión del 11
de Diciembre de 1998.



Secretario(a)



Presidente(a)

APÉNDICE II

Reglamento de la Junta de Gobierno

Municipio de Toa Baja
Programa Head Start / Early Head Start

**REGLAMENTO
DE LA JUNTA DE GOBIERNO**

Artículo I

NOMBRE

El nombre de esta Junta será *Junta de Gobierno del Programa Head Start / Early Head Start del Municipio de Toa Baja.*

Artículo II

BASE LEGAL Y PROPÓSITO

Se establece el Reglamento de la Junta de Gobierno del Programa Head Start / Early Head Start del Municipio de Toa Baja, basado en la Norma de Ejecución 1304.50 Sub-parte D del Código de Reglamentación Federal Número 45 (45 CFR Parte 1304.50).

Artículo III

DEFINICIONES

1. *Auspiciador:* Alcalde del Municipio de Toa Baja.
2. *Programa:* Programa Head Start / Early Head Start del Municipio de Toa Baja. *child care*

3. *Junta de Gobierno:* Junta de Gobierno del Programa Head Start / Early Head Start del Municipio de Toa Baja.
4. *Director(a) del Programa:* Coordinador del Programa Head Start / Early Head Start del Municipio de Toa Baja.
5. *Reglamento:* Reglamento de la Junta de Gobierno del Programa Head Start / Early Head Start del Municipio de Toa Baja.

Artículo IV

COMPOSICIÓN DE LA JUNTA DE GOBIERNO Y TÉRMINO DE NOMBRAMIENTO

A. Composición

La Junta de Gobierno se compondrá por cinco (5) miembros del sector servido y el sector público electo. La distribución de dichos representantes será:

1. Un (1) representante de los padres del Programa Head Start que no sea miembro del Consejo de Política Normativa.
2. Un (1) representante de los padres del Programa Early Head Start que no sea miembro del Consejo de Política Normativa.
3. Un (1) representante del sector privado que puede ser miembro de la comunidad cívica o comercial.
4. Dos (2) representantes del sector público electo que serán miembros de la Asamblea Municipal, oficialmente certificados por la Comisión Estatal de Elecciones.

Los miembros de la Junta de Gobierno actuarán como Representantes del Programa Head Start / Early Head Start y serán designados por el Auspiciador.

El Auspiciador designará, de los miembros mencionados, el(la) Presidente(a) de la Junta de Gobierno. Los demás miembros de la Junta de Gobierno elegirán el resto de la directiva por votación democrática.

B. Término de Nombramiento

1. Los miembros de la Junta de Gobierno servirán por los términos descritos a continuación:
 - a. Los representantes del sector público electo servirán por el término que el Auspiciador disponga o hasta un máximo de cuatro (4) años, cual de las dos ocurra primero.
 - b. El(la) representante del sector privado será nombrado por dos (2) años.
 - c. Los representantes del Programa Head Start y Early Head Start serán nombrados por un (1) año.

C. Vacantes

Cuando surjan vacantes, el Auspiciador designará un sustituto, quien servirá hasta expirar el término para el cual fuera nombrado su antecesor. Así mismo, el Auspiciador podrá sustituir aquellos representantes que no cumplan con las funciones y condiciones por las cuales fueron nombrados según establecidas en el Artículo VI.

Artículo V

FUNCIONES DE LA JUNTA DE GOBIERNO

La Junta de Gobierno participará en el desarrollo y evaluación de los servicios del Programa Head Start / Early Head Start, en la implantación del Plan de Trabajo Interdisciplinario para la prestación de servicios de calidad a las familias de escasos recursos económicos. Ayudará a velar porque los servicios del Programa Head Start / Early Head Start sean de utilidad para los beneficiarios.

A. *Área de Planificación*

1. Aprueba o desaprueba procedimientos para la planificación de los Programas.
2. Aprueba o desaprueba metas y objetivos del Programa a corto y largo plazo.
3. Tiene la responsabilidad general en los criterios para definir las prioridades para el reclutamiento, selección y matrícula de acuerdo con los requisitos establecidos en la Parte 1305 del Código de Reglamentación Federal Número 45 (45 CFR Parte 1305).
4. Tiene responsabilidad general de aprobar o desaprobar las solicitudes de fondos y enmiendas a las solicitudes de Fondos del Programa Head Start / Early Head Start.
5. Tiene responsabilidad general de velar que se provean reembolsos a los miembros del Consejo de Política Normativa que participen activamente de las reuniones y cumplan con sus responsabilidades.
6. Tiene la responsabilidad general de supervisar y evaluar el desempeño de los miembros del Consejo de Política Normativa.

B. Procedimientos Gerenciales

1. Tiene la responsabilidad general de aprobar o desaprobar los procedimientos por los cuales se elige los miembros del Consejo de Política Normativa.
2. Tiene la responsabilidad de aprobar o desaprobar las políticas escritas que definen las responsabilidades de la Junta de Gobierno y que se les informe sobre los procedimientos para implantar y desarrollar un Programa de alta calidad.
3. Tiene la responsabilidad general de aprobar o desaprobar los procedimientos que lo describen como la Junta de Gobierno y Consejo de Política Normativa en la toma de decisiones compartidas.
4. Tiene la responsabilidad general de aprobar y desaprobar los procedimientos para resolver disputas internas que incluya los "impasses" entre la Junta de Gobierno y el Consejo de Política Normativa.
5. Tiene la responsabilidad operacional de establecer procedimientos para escuchar y trabajar con las quejas de la comunidad relacionadas al Programa.

C. Administración de Recursos Humanos

1. Tiene la responsabilidad general de aprobar o desaprobar las normas aplicables al personal del Programa, incluyendo las normas de conducta para personal, consultores y voluntarios.
2. Tiene la responsabilidad general de aprobar o desaprobar las decisiones para contratar o despedir al(la) Director(a) del Programa.

Artículo VI

DEBERES DE LOS MIEMBROS

Será deber de todos los miembros de la Junta de Gobierno:

1. Asistir puntual y regularmente a las reuniones que le sean convocadas, disponiéndose que de tener que ausentarse, notificará previamente la razón justificada al Presidente(a) o al Secretario(a).
2. Estar disponible para participar en cualesquiera de los Comités de Trabajo.
3. Participar activamente en las deliberaciones de la Junta de Gobierno y ejercer su derecho al voto.
4. Llevar a cabo enmiendas que le sean asignadas por la Junta de Gobierno, el Auspiciador, el Director del Programa o por el Presidente(a) de la Junta de Gobierno.
5. Mantenerse informado de todos aquellos asuntos que son de interés para el mejor funcionamiento de la Junta de Gobierno.

Artículo VII

MESA PRESIDENCIAL

La Mesa Presidencial de la Junta de Gobierno se compondrá de:

- Un (1) Presidente, designado por el Auspiciador.
- Un (1) Vice Presidente, electo mediante votación democrática por los miembros de la Junta de Gobierno.
- Un(a) (1) Secretario(a) Ejecutivo(a), electo(a) mediante votación democrática por los miembros de la Junta de Gobierno.

Artículo VIII

DEBERES DEL PRESIDENTE

1. Representar a la Junta de Gobierno ante cualquier funcionario, organismo o entidad federal, estatal o privada.
2. Servir de enlace entre la Junta de Gobierno, Consejo de Política Normativa, el Programa Head Start / Early Head Start y otros organismos.
3. Proponer normas y directrices operacionales a tono con las normas para el mejor funcionamiento del organismo.
4. Llevar a cabo todos los deberes del cargo.
5. Convocar a reuniones ordinarias, extraordinarias y dirigir dichas reuniones.
6. Nombrar los miembros de los Comités de Trabajo que se establecen por Reglamento.
7. Designar comités adicionales.
8. Ser miembro ex-officio de cada Comité.

Artículo IX

DEBERES DEL VICE-PRESIDENTE

1. Llevará a cabo las funciones del Presidente en caso de la ausencia o renuncia de éste.

Artículo X

DEBERES DEL(LA) SECRETARIO(A) EJECUTIVO(A)

1. Preparar la Convocatoria y la Agenda para cada reunión en consulta con el Presidente y Miembros de la Junta de Gobierno, la distribuirá con suficiente anticipación para permitir participación efectiva.
2. Someter a la Junta de Gobierno, para su aprobación, las minutas de reuniones anteriores.
3. Mantener informado a la Junta de Gobierno, del desarrollo del Programa así como de aquellos asuntos que le hayan sido encomendados.
4. Custodiar la documentación de la Junta de Gobierno y ofrecerle seguimiento a las decisiones de ésta. *(La documentación estará en la Oficina Central del Programa Head Start / Early Head Start).*

Artículo XI

REUNIONES DE LA JUNTA DE GOBIERNO Y QUÓRUM

A. Reuniones

1. La Junta de Gobierno se reunirá trimestralmente en reuniones ordinarias.
 - a. Los miembros del organismo serán notificados por escrito con un mínimo de cinco (5) días de antelación a la reunión, incluyendo convocatoria, la agenda y otros documentos a discutirse.
2. La Junta de Gobierno celebrará reuniones extraordinarias cuantas veces sea necesario previa convocatoria por escrito del Presidente, o a petición de no menos de tres (3) miembros de la Junta de Gobierno.

B. Quórum

1. En reuniones de la Junta de Gobierno el quórum lo constituirá la mitad más uno de los miembros del organismo, entendiéndose tres (3) miembros de la Junta de Gobierno.

Artículo XII

COMITÉS DE TRABAJO

A los fines de lograr descargar efectiva y diligentemente los trabajos de la Junta de Gobierno se crean los siguientes Comités de Trabajo.

A. Comité Ejecutivo

1. Este Comité estará compuesto por el Presidente, el Vice Presidente y el(la) Secretario(a) Ejecutivo(a).
2. Este Comité atenderá los asuntos que surjan en el periodo comprendido entre las reuniones regulares de la Junta de Gobierno y cualquier asunto que sea referido por ésta, para su estudio y acción.
3. En la próxima reunión de la Junta de Gobierno, el Comité Ejecutivo informará a ésta, las gestiones realizadas,

B. Comité de Seguimiento, Evaluación y Monitoría

1. Este Comité tendrá como función el velar por el desarrollo del Programa, asegurando que guarde el enfoque requerido en la reglamentación federal. A tales efectos, gestionará la utilización de los mecanismos necesarios para evaluar el Programa y darle seguimiento.
2. La responsabilidad principal de este Comité será la de revisar, evaluar y asegurar que todos los planes y objetivos anuales del Programa sean medidos.

C. Comité de Finanzas

1. Este Comité analizará todo lo relacionado a las asignaciones y la distribución de los fondos federales. Para ello solicitará los informes necesarios.

D. Comité de Revisión de Propuestas

1. Este Comité analizará informes de Revisión de Propuesta del Consejo de Política Normativa y analizará cualquier propuesta sometida.

E. Comités Adicionales

Cualquier integrante de la Junta de Gobierno podrá someter a la consideración de este organismo, la creación de cualquier otro Comité según se estime necesario, para cumplir con las funciones y deberes reglamentarios de la Junta de Gobierno; y con otros que puedan surgir en el descargo de su responsabilidad como Cuerpo Normativo. La aprobación y la creación de estos Comités, se hará por la mayoría de los miembros de la Junta de Gobierno.

Artículo XIII

REUNIONES DE LOS COMITÉS

Todos los Comités se reunirán previa convocatoria del Presidente de la Junta de Gobierno para realizar las funciones que le fueran encomendadas.

Artículo XIV

PROCEDIMIENTO PARA SOMETER ASUNTOS A LA CONSIDERACIÓN DE LA JUNTA DE GOBIERNO CUANDO LA MISMA NO ESTÁ EN SESIÓN

La Junta de Gobierno podrá intervenir en todos aquellos asuntos pertinentes a sus funciones de conformidad con el siguiente procedimiento:

1. Se hará una petición escrita, dirigida a la Junta de Gobierno o al Presidente de la Junta de Gobierno, exponiendo el(los) asunto(s) sobre los cuales se solicita la acción del organismo.
2. La petición a que hace referencia el inciso (1), será transferida dentro de un plazo de tres (3) días al Comité correspondiente.
3. Dentro de un plazo de diez (10) días, el Comité rendirá un informe a la Junta de Gobierno en pleno, el cual se incluirá en agenda para la siguiente reunión.
4. La Junta de Gobierno podrá referir cualquier asunto a uno o más de sus Comités para estudio más detenido, formulación de recomendaciones, la exposición más definida o cualquier otro propósito que estime pertinente.

Artículo XV

GASTOS VIAJES

1. Cada miembro de la Junta de Gobierno que viaje en misiones oficiales del Programa fuera de Puerto Rico, observará el Reglamento de Gastos de Viaje del Programa Head Start / Early Head Start aprobado por la Asamblea Municipal.

Artículo XVI

ENMIENDA AL REGLAMENTO

Las propuestas de enmienda a este Reglamento, se harán en una sesión ordinaria y no podrán ser consideradas hasta la próxima reunión ordinaria de la Junta de Gobierno. También podrán hacerse mediante petición por escrito, dirigida al Presidente de la Junta de Gobierno por lo menos con quince (15) días de anticipación a la siguiente reunión ordinaria del organismo.

La discusión de la enmiendas propuestas tendrá prioridad sobre cualquier asunto en agenda para una reunión ordinaria.

La aprobación de una enmienda sólo podrá hacerse en una reunión con quórum y el voto afirmativo de la mayoría de los miembros de la Junta de Gobierno.

Artículo XVII

DEROGACIÓN

Las Normas establecidas en este Reglamento sustituyen en su totalidad el reglamento anterior y derogan cualquier otra norma o disposición que de alguna forma sea incompatible con las aquí aprobadas.

Artículo XVIII

SEPARABILIDAD

Si en cualquier parte, párrafo o cláusula de este Reglamento fuere declarado nulo por cualquier Tribunal de jurisdicción competente la sentencia y/o orden dictaminada a tal efecto, no afectará ni invalidará el resto de este Reglamento, sino que su efecto quedará limitado a la parte que hubiere sido declarada nula.


Artículo XIX

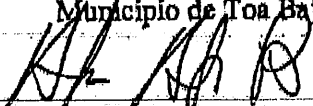
VIGENCIA

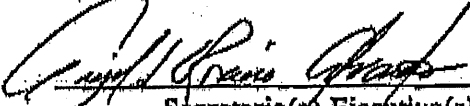
Este Reglamento será efectivo a partir de la fecha de su aprobación por los miembros de la Junta de Gobierno.

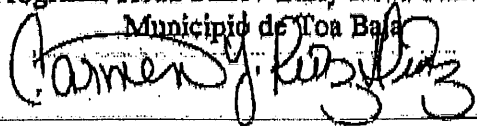
Aprobado hoy día 11 de marzo de 2002.

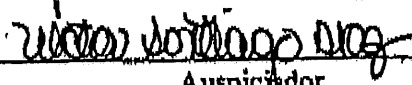
Aprobado por:



Presidente(a)
Junta de Gobierno
Programa Head Start / Early Head Start
Municipio de Toa Baja




Secretario(a) Ejecutivo(a)
Junta de Gobierno
Programa Head Start / Early Head Start
Municipio de Toa Baja




Auspiciador
Alcalde
Municipio de Toa Baja

APÉNDICE III

Documentos Oficiales del Maestro

Administración para el cuidado y desarrollo integral de la niñez - ACUDEN - PLANIFICACION SEMANAL

Objetivos	Integración de áreas	Integración y competencias
<p>El juego imaginario</p> <p>1 Demuestra capacidad para adaptarse a situaciones nuevas</p> <p>2 Demuestra una conducta apropiada en los juegos</p> <p>3 Reconoce y maneja sus sentimientos adecuadamente</p> <p>4 Defiende sus derechos</p> <p>5 Demuestra autonomía</p> <p>6 Assume responsabilidad por su propio bienestar</p> <p>7 Respeta y cuida el entorno y los materiales</p> <p>8 Sigue las reglas</p> <p>9 Juega con otros niños</p> <p>10 Reconoce los sentimientos de otros</p> <p>11 Comparte y respeta los derechos de otros</p> <p>12 Utiliza los recursos de pensamiento para resolver</p> <p>13 Demuestra capacidades locomotoras</p> <p>14 Mantiene el equilibrio</p> <p>15 Sabe y hace</p> <p>16 Pone</p> <p>17 Lanza, patea, abraza</p> <p>18 Controla los movimientos pequeños de la mano</p> <p>19 Controla los movimientos ojo-mano</p> <p>20 Utiliza herramientas para escribir / dibujar</p> <p>21 Observa con curiosidad los objetos y acontecimientos</p> <p>22 Muestra los problemas con resolución</p> <p>23 Es persistente en la que emprende</p> <p>24 Expone la relación causa y efecto</p> <p>25 Aplica conocimiento o experiencia en nuevos conceptos</p> <p>26 Clasifica objetos</p> <p>27 Cuenta / mide</p> <p>28 Organiza objetos en serie</p> <p>29 Reconoce patrones y puede seguirlos</p> <p>30 Reconoce conceptos temporales y secuenciales</p> <p>31 Reconoce las posiciones en espacio</p> <p>32 Usa la correspondencia uno a uno</p> <p>33 Usa los números y su simbología</p> <p>34 Representa roles y situaciones</p> <p>35 Juega con objetos simbólicamente</p> <p>36 Inventa e interpreta representaciones</p> <p>37 Escucha y diferencia los sonidos del lenguaje</p> <p>38 Se expresa en palabras y oraciones simples</p> <p>39 Comprende y sigue instrucciones orales</p> <p>40 Responde preguntas</p> <p>41 Sigue reglas</p> <p>42 Participa activamente en conversaciones</p> <p>43 Sigue y valora la lectura [Ent. Apr.]</p> <p>44 Comprende el propósito de la escritura</p> <p>45 Conoce el alfabeto</p> <p>46 Utiliza las destrezas motoras para escribir los escritos</p> <p>47 Comprende e interpreta el significado de libros y textos</p> <p>48 Comprende el propósito de la escritura</p> <p>49 Escribe letras y palabras</p>	<p>Estrategias de alfabetización</p> <p>Desarrollo de la conciencia fonológica:</p> <ul style="list-style-type: none"> Escuchar sílabas Rimas Aliteración Juegos orales de división sílabas Seguir instrucciones orales Segmentación Consonantes Otras <p>Expresión Escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> Escritura creativa Escritura compartida Práctica del escritor Mochila viajera La lista del calzado El menú Dibujos y cuentos Otras <p>Lecturas / Materiales bíblicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Historias Cartas En imágenes Predecible Por configuración Decorada Cartada Tabla de predicciones SQA Diagrama de Venn Mapa de cuento Lista focalizada Otras 	<p>Matrículas de Alfabetización</p>
<p>Arte</p> <p>1 Reconoce patrones y puede seguirlos</p> <p>2 Reconoce conceptos temporales y secuenciales</p> <p>3 Reconoce las posiciones en espacio</p> <p>4 Usa la correspondencia uno a uno</p> <p>5 Usa los números y su simbología</p> <p>6 Representa roles y situaciones</p> <p>7 Juega con objetos simbólicamente</p> <p>8 Inventa e interpreta representaciones</p> <p>9 Escucha y diferencia los sonidos del lenguaje</p> <p>10 Se expresa en palabras y oraciones simples</p> <p>11 Comprende y sigue instrucciones orales</p> <p>12 Responde preguntas</p> <p>13 Sigue reglas</p> <p>14 Participa activamente en conversaciones</p> <p>15 Sigue y valora la lectura [Ent. Apr.]</p> <p>16 Comprende el propósito de la escritura</p> <p>17 Conoce el alfabeto</p> <p>18 Utiliza las destrezas motoras para escribir los escritos</p> <p>19 Comprende e interpreta el significado de libros y textos</p> <p>20 Comprende el propósito de la escritura</p> <p>21 Escribe letras y palabras</p>	<p>Arte</p> <p>Expresión Escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> Escritura creativa Escritura compartida Práctica del escritor Mochila viajera La lista del calzado El menú Dibujos y cuentos Otras <p>Lecturas / Materiales bíblicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Historias Cartas En imágenes Predecible Por configuración Decorada Cartada Tabla de predicciones SQA Diagrama de Venn Mapa de cuento Lista focalizada Otras 	<p>Matrículas de Alfabetización</p>
<p>Palabras</p> <p>1 Reconoce patrones y puede seguirlos</p> <p>2 Reconoce conceptos temporales y secuenciales</p> <p>3 Reconoce las posiciones en espacio</p> <p>4 Usa la correspondencia uno a uno</p> <p>5 Usa los números y su simbología</p> <p>6 Representa roles y situaciones</p> <p>7 Juega con objetos simbólicamente</p> <p>8 Inventa e interpreta representaciones</p> <p>9 Escucha y diferencia los sonidos del lenguaje</p> <p>10 Se expresa en palabras y oraciones simples</p> <p>11 Comprende y sigue instrucciones orales</p> <p>12 Responde preguntas</p> <p>13 Sigue reglas</p> <p>14 Participa activamente en conversaciones</p> <p>15 Sigue y valora la lectura [Ent. Apr.]</p> <p>16 Comprende el propósito de la escritura</p> <p>17 Conoce el alfabeto</p> <p>18 Utiliza las destrezas motoras para escribir los escritos</p> <p>19 Comprende e interpreta el significado de libros y textos</p> <p>20 Comprende el propósito de la escritura</p> <p>21 Escribe letras y palabras</p>	<p>Palabras</p> <p>Expresión Escrita:</p> <ul style="list-style-type: none"> Escritura creativa Escritura compartida Práctica del escritor Mochila viajera La lista del calzado El menú Dibujos y cuentos Otras <p>Lecturas / Materiales bíblicos:</p> <ul style="list-style-type: none"> Historias Cartas En imágenes Predecible Por configuración Decorada Cartada Tabla de predicciones SQA Diagrama de Venn Mapa de cuento Lista focalizada Otras 	<p>Matrículas de Alfabetización</p>

Semana de: _____ al _____ de _____ de _____

Tema generador: _____

Sub-tema: _____

Administración para el cuidado y desarrollo integral de la niñez
 ACUDEN
 Programa Head Start

ACTIVIDADES INICIADAS POR EL MAESTRO
 PLAN SEMANAL

	Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes
Actividades grupos pequeños					
I. Período de círculo					
- Juegos					
- Dramatizaciones					
- Otros					
P.V.					
II. Actividades en el patio (a.m.)					
- Juegos desarrollo motor					
- Ejercicios de estiramiento					
- Otros					
P.V.					
III. Actividades rítmicas, Movimiento y/o Bailes					
P.V.					

C = Ciencia
 AC = Artes Creativas

M = Matemáticas

F = Físico

SE = Socio Emocional

EA = Enfoques Aprendizaje

LE = Lenguaje

LE = Lecto-Escritura

Las actividades se realizarán en pequeños grupos durante toda la semana

Administración para el cuidado y desarrollo integral de la niñez
ACUDEN
 Programa "Head Start"

PROCESO DE INDIVIDUALIZACIÓN Y SEGUIMIENTO DE TODOS LOS NIÑOS (AS)

Niño (a):	Dominio	Objetivo #	Señales	1	2	3	PEI ()	Niño (a):	Dominio	Objetivo #	Señales	1	2	3	PEI ()
Notaciones:								Notaciones:							
Seguimiento:								Seguimiento:							
Niño (a):				1	2	3	PEI ()	Niño (a):				1	2	3	PEI ()
Notaciones:								Notaciones:							
Seguimiento:								Seguimiento:							
Niño (a):				1	2	3	PEI ()	Niño (a):				1	2	3	PEI ()
Notaciones:								Notaciones:							
Seguimiento:								Seguimiento:							
Niño (a):				1	2	3	PEI ()	Niño (a):				1	2	3	PEI ()
Notaciones:								Notaciones:							
Seguimiento:								Seguimiento:							

CURRÍCULO CREATIVO

PARA EDUCACIÓN PREESCOLAR

Registro del progreso infantil y planificación

Nombre del niño: Sofía Martínez

Fecha: 3-7-07

Maestro(s): Ms. Frome

Familiar(es): Sr. Martínez

Resumen del progreso del desarrollo:

SOCIOEMOCIONAL

El sentido de sí mismo; la responsabilidad por sí mismo y los demás; el comportamiento prosocial

- *Juega con otros niños sin problema, especialmente con Alexa, su mejor amiga*
- *Reconoce los sentimientos de los demás y con frecuencia les ofrece ayuda*
- *Si se le recuerda, trata los materiales con cuidado*
- *Defiende sus derechos*
- *Participa en actividades en grupo, especialmente de canto*

COGNOSCITIVO

El aprendizaje y la solución de problemas, el pensamiento lógico, la representación y el pensamiento simbólico

- *Asume el liderazgo en el juego representativo y usa su imaginación y creatividad*
- *Utiliza sus destrezas de solución de problemas para darse cuenta de cómo funcionan las cosas*
- *Comprende las palabras espaciales como por debajo, por encima, detrás, a través*
- *Organiza los objetos de más grande a más pequeño*
- *Clasifica y selecciona objetos como los animales de plástico*

FÍSICO

La motricidad gruesa, la motricidad fina

- *Usa bien las manos para dibujar, armar objetos y construir con arcilla*
- *Camina en el tronco de equilibrio, gatea, salta en un solo pie y salta con los dos pies en el juego de seguir al líder*
- *Lanza y atrapa pelotas medianas y pelotas rellenas*
- *Participa en actividades de movimiento durante el tiempo en grupo*

LINGÜÍSTICO

Escuchar y hablar; leer y escribir

- *Disfruta la hora de contar cuentos y con frecuencia dramatiza sus preferidos*
- *Sigue instrucciones de 2 y 3 pasos*
- *Escribe muchas letras, incluidas las de su nombre*
- *Durante el día escribe o copia letras*
- *Disfruta jugar con palabras y canciones inventadas; "A la rueda, rueda, de pan y de Rosa"*

COMENTARIOS Y OBSERVACIONES FAMILIARES:

- *Habla de su "mejor amiga", Alexa, en casa*
- *Le gusta jugar afuera; le pidió a su hermana mayor que le enseñara a saltar la cuerda*
- *Cuenta todo pero en ocasiones confunde los números*
- *Juega a la escuela con su hermana y trata de escribir sus a, b, c ...*

PRÓXIMOS PASOS EN LA ESCUELA Y EN EL HOGAR:

- En la escuela*
- *Leer cuentos que Sofía pueda dramatizar*
 - *Ayudarle durante el juego con sus destrezas de contar*
 - *Estimular su interés en la escritura mostrándole cómo hacer libros*
- En el hogar*
- *Leerle un cuento a Sofía diariamente*
 - *Animarla a decir las partes que ya conoce*
 - *Animar a Sofía a tocar los objetos a medida que los cuenta*

Firma de maestro(s): L. Frome

Firma de familiar(es): Carlos Martínez

13 elementos de dominio e indicadores (Ver descripciones en la página 40)													
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL													
El sentido de sí mismo													
1. Demuestra capacidad para adaptarse a situaciones nuevas													
2. Demuestra una confianza apropiada en los adultos													
3. Reconoce sus propios sentimientos y los maneja en formas apropiadas													
4. Defiende sus derechos													
La responsabilidad por sí mismo y los demás													
5. Demuestra direccionalidad propia e independencia													
6. Asume la responsabilidad de su propio bienestar													
7. Respeta y cuida el entorno de la clase y los materiales													
8. Sigue las rutinas de la clase													
9. Sigue las reglas de la clase													
El comportamiento prosocial													
10. Juega con otros niños sin problema													
11. Reconoce los sentimientos de los demás y reacciona apropiadamente													
12. Comparte y respeta los derechos de los demás													
13. Utiliza las destrezas de pensamiento para resolver conflictos													
DESARROLLO FÍSICO													
La motricidad gruesa													
14. Demuestra capacidades locomotoras básicas (correr, saltar, brincar, galopar)													
15. Mantiene el equilibrio al moverse													
16. Ascende y desciende													

13 elementos de dominio e indicadores (Ver descripciones en la página 40)

Lenguaje
Lecto-escritura
Matemáticas
Ciencias
Artes
Métodos de aprendizaje
Desarrollo socioemocional
Salud física y bienestar

Planilla de resumen del grupo

Continuo del desarrollo de El Currículo Creativo para niños de 3 a 5 años

DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

La responsabilidad por sí mismo y los demás.

	1. Demuestra capacidad para adaptarse a situaciones nuevas			2. Demuestra una confianza apoyada en los adultos			3. Reconoce sus propios sentimientos y los maneja en formas apropiadas			4. Defiende sus derechos			5. Demuestra direccionalidad propia e independencia			6. Asume la responsabilidad de su propio bienestar			7. Respeto y cuidado al entorno de la clase y los materiales			8. Sigue las rutinas de la clase			9. Sigue las reglas de la clase				
	S	I	II	III	S	I	II	III	S	I	II	III	S	I	II	III	S	I	II	III	S	I	II	III	S	I	II	III	
1. Alicia																													
2. Ben																													
3. Carlos																													
4. Crystal																													
5. Dallas																													
6. Daniel																													
7. Janelle																													
8. Juanita																													
9. Juwan																													
10. Kate																													
11. Leo																													
12. Miguel																													
13. Sofia																													
14. Sonya																													
15. Susana																													
16. Tania																													
17. Tomás																													
18. Zack																													
TOTALES DE VERIFICACIÓN																													
Ocho*	0	4	8	5	0	3	12	3	10	0	3	10	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Infante*	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	
Primavera*	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	

*Múltiple la casilla con el valor que está usando para cada verificación

APÉNDICE IV

Objetivos de El Currículo Creativo

APÉNDICE V

Lista de verificación del desarrollo y del aprendizaje

infantil de El Currículo Creativo

Nombre del niño(a) _____

Fecha en que se completó la observación _____

Fecha de nacimiento _____

Edad del niño(a) cuando se completó _____

Firma de quien hace la observación _____

Desarrollo socio-emocional

AUTUESTIMA				Comentarios
Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general	
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Se identifica a sí mismo como un niño o niña y como un miembro de una familia y un grupo cultural específicos.

Ejemplos:
Se refiere a sí mismo por nombres y como a un niño o una niña.
Habla sobre los miembros de la familia.
Hace dibujos de sí mismo y/o de miembros de la familia.

Expresa orgullo por su herencia y sus orígenes.
Ejemplos:
Habla sobre un día festivo familiar.
Comparte canciones y tradiciones de su grupo cultural.
Comparte recetas, muestra cómo comer alguna comida especial.

Demuestra confianza en las destrezas adquiridas.
Ejemplos:
Expresa placer (sonríe, aplaude) al practicar nuevas destrezas.
Atrase atención hacia lo que él/ella ha hecho (dibujos, construcciones, impresiones, un rompecabezas completo).
Comenta sus logros y destrezas ("Lo hice todo yo solito").

Demuestra que su independencia aumenta.
Ejemplos:
Escoge los juguetes de mesa y los devuelve a su sitio en forma independiente.
Se lava las manos sin ayuda.
Se trepa y se desliza por un deslizador sin ayuda.
Escoge una grabación y hace funcionar la grabadora en forma independiente.

Defiende sus derechos.
Ejemplos:
Afirmar: "es mi turno" cuando es apropiado.
Les pide a sus compañeros que no le tumben sus construcciones con bloques.
Se defiende cuando le retan.

Lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil del Currículo Creativo®
Desarrollo socio-emocional, continuación

Nombre del niño(a)

ACTIVIDAD POSITIVA				
Obs. #	Adm. no.	A veces	Por lo general	Comentarios
Demuestra confianza en los adultos				
Ejemplos: Pide ayuda para completar un rompecabezas nuevo Cuando es apropiado, solicita ayuda de un adulto para solucionar un desacuerdo con algún(a) compañero(a) Actúa según las sugerencias del maestro(s) para enfrentar un problema				
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Demuestra habilidad para separarse de sus padres				
Ejemplos: Expresa complacencia al ver llegar al maestro(a) y los demás niños a la clase Se despierta de sus padres sin tensión excesiva Cuando se han ido sus padres, se involucra en las actividades de la clase				
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Demuestra interés y participa en las actividades de la clase				
Ejemplos: Se involucra con los materiales de la clase sin que el maestro(a) se lo pida Participa en actividades en grupo tales como cantar Está dispuesto(a) a intentar actividades nuevas como una nueva receta o cantar utilizando los dedos				
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Participa en actividades rutinarias con facilidad				
Ejemplos: Participa a la hora del círculo, la merienda, la siesta u otras actividades rutinarias, sin tardanza y sin protestar Se comporta según lo esperado, tal como sentarse a la hora del círculo y escuchar cuando alguien está hablando				
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
COMPORTAMIENTO SOCIABLE Y COOPERATIVO				
Obs. #	Adm. no.	A veces	Por lo general	Comentarios
Busca a los adultos y a otros niños				
Ejemplos: Se reúne con otros niños que juegan en el área de actividades Inicia conversaciones con el maestro(a) Invita a otros niños a participar en el juego				
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

COMPORTAMIENTO SOCIAL Y COOPERATIVO, continuación

Obs. #	Añi no	A veces	Por lo general		Comentarios
			<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Comprende y respeta las diferencias

Ejemplos:
Ayuda a otro niño con una tarraca
Invita a un(a) niño(a) con algún impedimento físico o mental a participar en el juego
Se interesa por la forma en que viven las personas de diferentes culturas

Acepta su responsabilidad para cuidar del entorno o espacio de la clase

Ejemplos:
Devuelve los materiales a los lugares correspondientes
Bota la basura después de la merienda
Ayuda a cuidar la mascota de la clase

Ayuda a quienes lo necesitan

Ejemplos:
Ofrece consuelo, una palabra amable o algún juguete a un niño angustiado
Ayuda a alguien a recoger algo que se le haya caído
Invita a jugar a un(a) niño(a) rechazado por los demás

Comparte; respeta los derechos de los demás

Ejemplos:
Juega al lado de otros niños sin quitarles sus juguetes
Permite que los demás terminen su turno (en los columpios o los triciclos) en lugar de llorar o tratar de quitárselos

Trabaja con otros cooperativamente para completar una tarea

Ejemplos:
Vierte agua en un tazón que sostiene otro niño
Trabaja con otros niños en la elaboración de un mural
Comparte con un compañero la elaboración de una construcción de arena (uno usa la pala para echarla en el camión y el otro la remolca)

Recurre al compromiso y a la conversación para resolver conflictos

Ejemplos:
Intercambia un juguete por otro
Le pide ayuda al maestro cuando se enfrenta con otros niños
Menes apíos para resolver conflictos
Cuando un(a) compañero(a) se niega a asumir el papel del bebé, sugiere otro papel

Lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil del Currículo Creativo®

Observación #2

Observación #1

Nombre del niño(a) _____

Fecha en que se completó la observación _____

Edad del niño(a) cuando se completó _____

Fecha de nacimiento _____

Fecha de quien hace la observación _____

Desarrollo cognoscitivo

DESTREZAS DE APRENDIZAJE Y DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS

	Obs. #	¿Cú- mo		Por lo general		Comentarios
		1	2	1	2	
Muestra curiosidad y deseo de aprender Ejemplos: Reconoce y recolecta objetos en el exterior tales como insectos o bellotas Explora nuevas posibilidades para utilizar los materiales artísticos Hace preguntas sobre eventos ocurridos en una historia o cuento	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Planifica al intentar llevar a cabo una tarea o actividad nueva Ejemplos: Coloca un tazon debajo de un embudo antes de comenzar a vaciar Indica lo que se necesita para construir o hacer Antes de comenzar una tarea reúne varios objetos necesarios	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Observa y hace descubrimientos Ejemplos: Observa que la cáscara de manzana es más espesa en el fondo del recipiente Reconoce que una taza vacía flota y que una llena se hunde Descubre la causa de un problema (Ej: que los bloques colocados en un camión son demasiado anchos e impiden su paso por el túnel)	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Le encuentra más de una solución a los problemas Ejemplos: Va alrededor, por encima y por debajo de una barrera Intenta intercambiar un juguete por otro que desea (cuando pedirlo no funciona) Usa una pala para hacer un túnel bajo un montículo de arena, y cuando no hay ninguna disponible, utiliza las manos o algún objeto	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

DESTREZAS DE APRENDIZAJE Y DE RESOLUCIÓN DE PROBLEMAS, continuación

Obs. #	Aún no	A veces	Por lo general	Comentarios
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
DESTREZAS DEL PENSAMIENTO LOGICO				
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Aplica las experiencias o el conocimiento previo en contextos nuevos

Ejemplos:
 Aplica cojines para saltar sobre ellos ("será más suave, como ocurre con las hojas")
 Hablando visto a un maestro reparar un tubo roto, pide cinta adhesiva para reparar un dibujo roto
 En el juego dramático hace uso del conocimiento y la experiencia ("No toques la plancha, está caliente")

Demuestra creatividad e imaginación

Ejemplos:
 En las actividades musicales encuentra sus propias formas de mover el cuerpo
 Emplea los bloques para hacer un tren
 Inventa un final diferente para una historia o cuento conocido

Demuestra perseverancia al emprender tareas

Ejemplos:
 Trabaja por periodos de tiempo sostenidos, algunas veces alejándose y luego retornando a la tarea
 Persiste en una tarea aún después de enfrentar una dificultad o un problema, tal como el derrumbe de un puente con bloques
 Termina un rompecabezas o una tarea que comienza

Clasifica los objetos según sus características físicas

Ejemplos:
 Entre una colección de objetos encuentra el que no pertenece
 Selecciona objetos acorde con sus características físicas comunes
 Hace comentarios respecto a las similitudes o diferencias de forma, color, tamaño o textura de los objetos

Lista de verificación del desarrollo y el aprendizaje infantil del **Currículo Creativo®**
Desarrollo cognoscitivo, continuación

Nombre del niño(a)

DESTREZAS DEL PENSAMIENTO LOGICO, continuación		Obs. #	Aún no		Por lo general		Comentarios
			1	2	1	2	
Reconoce objetos que conceptualmente pertenecen a un mismo grupo (no por su apariencia) Ejemplos: Entre un grupo de juguetes, selecciona los alimentos para jugar a "la tienda" Señala un pescado, un bote y un pato como elementos que se usan en el agua. Hace comentarios verbales sobre objetos que se pueden agrupar ("las cometas o papalotes y los globos vuelan")		1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Recuerda secuencias de eventos Ejemplos: Recuerda los pasos de una rutina cocinada (Ej: cantar: "Happy Birthday", soplar las velas, comer el bizcocho) Anticipa lo que sucederá en una historia o cuento Desarrolla en una secuencia apropiada una receta de tres pasos		1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Organiza objetos en serie Ejemplos: Alinea las cucharas para medir de más pequeña a más grande Hace galletas de tres tamaños, para papito, manita y el bebé Organiza varias hojas de más clara a más oscura		1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Reconoce patrones y puede repetirlos Ejemplos: Expande una fila de bloques que alterna tamaños (grande-pequeño-grande-pequeño) mediante la adición de otro grande y otro pequeño Entrelaza cuentas en un patrón de colores repetidos Imita el ritmo de palmadas repetidas en serie		1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
Demuestra el reconocimiento de la relación causa-efecto Ejemplos: Observa lo que sucede cuando se le añade pintura roja a la azul Reconoce que es más difícil balancear un vagón con dos niños, que en el que va uno sólo Viene diferentes cantidades de arroz en recipientes para producir diferentes sonidos		1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
		2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

Fecha al que se completó la prueba
 Edad del niño(s) cuando se completó
 Firma de quien hace la observación

Ho físico

DESTREZAS DE MOTRICIDAD GRUESA

	Obs. #	Aún no		Por lo general		Comentarios
		1	2	1	2	
escaleras	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
juego de los jugos al aire libre, sin caerse	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
jeto en la dirección deseada	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
pelota o un cojín	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
lando la dirección y la velocidad	1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
	2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	

c. permite la reproducción de la lista de verificación para ser utilizada en los programas que ponen su práctica El Currículo Creativo para Educación Preescolar

APENDICE VI

Continuo del Desarrollo de El Currículo Creativo

Perfil infantil individual

Continuo del Desarrollo de *El Currículo Creativo*[®]

Para niños de 3 a 5 años

Nombre del niño: _____

Fecha de nacimiento: _____

Maestro(s): _____

Programa: _____

FECHAS DE VERIFICACIONES DEL DESARROLLO:

1. _____

2. _____

3. _____



EL **CURRÍCULO CREATIVO**[®]
PARA EDUCACIÓN PREESCOLAR

INSTRUCCIONES

El perfil infantil individual se utiliza para registrar información sobre cada niño en tres momentos de verificación durante el año. Este informe hará parte de la documentación del niño y se convertirá en la base del *Registro del progreso infantil y planificación* que usted completará con los familiares del niño. Este perfil no ha sido diseñado con el fin de ser un informe oficial para los padres.

A continuación se ilustran las diferentes partes del formulario. Las áreas del desarrollo, las metas y objetivos curriculares, así como las señales y los pasos del desarrollo se han tomado directamente del *Continuo del desarrollo*. Para leer ejemplos de cada paso así como de las señales del desarrollo, remítase a su *Continuo del desarrollo*.

Espacio para escribir ejemplos específicos de las señales del desarrollo de este niño en particular:

Objetivo	Área del Desarrollo	Otoño	Invierno	Primavera
Meta del Currículo	DESARROLLO COGNOSCITIVO			
	EL APRENDIZAJE Y LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS			
	Señales: <i>Mira por la ventana el otr un camión de bomberos; acaricia el conejo de la clase</i>	✓		
	I Examina con atención los detalles notando los atributos de los objetos		✓	
	II Nota y/o hace preguntas sobre las similitudes y las diferencias			
	III Observa atentamente y busca información pertinente			
	Señales:			
	I Les da múltiples usos a los objetos de la clase		✓	
	II Si la primera manera no funciona, experimenta con materiales en otras formas			✓
	III Les encuentro soluciones alternativas a los problemas			

Pasos del desarrollo

Este es un ejemplo del comportamiento que usted ha observado y que demuestra que el niño se encuentra en el nivel indicado por la señal.

En la verificación del otoño el niño se encontraba en el Paso I.

En la verificación del invierno el niño se encontraba en el Paso II.

Para obtener más información sobre cómo utilizar el *Perfil Infantil Individual*, por favor remítase al capítulo 3 de la *Guía del maestro para utilizar el sistema de evaluación del continuo del desarrollo* (A Teacher's Guide to Using *The Creative Curriculum® Developmental Continuum Assessment System*).

DESARROLLO SOCIOEMOCIONAL

EL SENTIDO DE SÍ MISMO

VERIFICACIONES

	O	I	P
1. Demuestra capacidad para adaptarse a situaciones nuevas.			
Señales:			
I Trata la hora de llegada y de salida como partes rutinarias del día			
II Acepta los cambios de la rutina y el horario diarios			
III Actúa con mayor autonomía en la escuela			
2. Demuestra confianza con los adultos apropiados.			
Señales:			
I Demuestra confianza en la capacidad de los padres y maestros de mantenerle seguro y sano			
II Considera a los padres y maestros recursos y modelos positivos			
III Reconoce la diferencia entre los adultos que pueden ayudarlo (parientes, amigos, encargados del cuidado infantil) y los que no (desconocidos)			
3. Reconoce sus propios sentimientos y los maneja en formas apropiadas.			
Señales:			
I Identifica y nombra lo que siente			
II Describe lo que siente y las causas			
III Cada vez es más capaz de manejar lo que siente			
4. Defiende sus derechos.			
Señales:			
I Expresa sus necesidades y deseos física o verbalmente			
II Expresa sus necesidades y deseos verbalmente y sin agresividad			
III Actúa para evitar posibles disputas por sus derechos			

LA RESPONSABILIDAD POR SÍ MISMO Y LOS DEMÁS

VERIFICACIONES

	O	I	P
5. Demuestra independencia propia e independencia.			
Señales:			
I Entre varias opciones escoge una actividad y se involucra en ella			
II Con la ayuda de un adulto, completa varias tareas de un proyecto escogido voluntariamente			
III Esculpe y completa su trabajo sin ayuda de adultos			
6. Asume la responsabilidad de su propio bienestar.			
Señales:			
I Hace uso de sus capacidades de autoayuda con recordatorios ocasionales			
II Hace uso de sus capacidades de autoayuda y lleva a cabo tareas sin tener que recordárselo			
III Comprende la importancia de hacer uso de sus capacidades de autoayuda y del papel que desempeñan en una vida sana			
7. Respeto y cuidado al entorno de los materiales.			
Señales:			
I Usa los materiales apropiadamente			
II Coloca los materiales usados antes de iniciar otra actividad			
III Comienza a asumir su responsabilidad de cuidar el entorno de la clase			

LA RESPONSABILIDAD POR SÍ MISMO Y LOS DEMÁS (continuación)

VERIFICACIONES

Señales:				
I	Participa en las actividades de clase (hora del círculo, limpieza, siesta, ir al baño, comer, etc.) con recordatorios			
II	Comprende y sigue los procedimientos sin tener que recordárselo			
III	Segue y comprende la razón de los procedimientos de la clase			
Señales:				
I	Segue las reglas de la clase con recordatorios			
II	Comprende y sigue las reglas de la clase sin recordatorios			
III	Segue y comprende el porqué de las reglas de la clase			

EL COMPORTAMIENTO PROSOCIAL

VERIFICACIONES

Señales:				
I	Trabaja/juega cooperadamente con algún otro niño			
II	Participa con éxito en un grupo y juega cooperadamente			
III	Mantiene una amistad continua al menos con un niño			
IV	Responde los sentimientos de los demás y reacciona apropiadamente			
Señales:				
I	Reconoce lo que sienten otros niños y responde de manera similar			
II	Demuestra un mayor reconocimiento de que las personas pueden sentirse de distinta manera en una misma situación			
III	Reconoce lo que necesita o desea otra persona			
IV	Comparte y respeta los derechos de los demás			
Señales:				
I	Al recordárselo, comparte y se turna con los otros niños			
II	Comparte los juguetes o se turna respondiendo a la solicitud de otro niño			
III	Comparte y defiende el derecho de los demás a turnarse			
IV	Defiende las derechos de los demás para resolver conflictos			
Señales:				
I	Acepta llegar a un acuerdo si un compañero o el maestro se lo sugiere			
II	Sugiere una solución para resolver un problema; si lo necesita, le pide ayuda a un adulto			
III	Participa en un proceso de negociación para llegar a un acuerdo			

DESARROLLO FÍSICO

LA MOTRICIDAD GRUESA

VERIFICACIONES

7a. Demuestra capacidades locomotoras básicas (correr, saltar, lanzar o patear).			
Señales:			
I Se mueve con direccionalidad y ampieza a coordinar			
II Se mueve con direccionalidad y mayor coordinación			
III Se mueve con direccionalidad y coordinación refinada			
7b. Mantiene el equilibrio al caminar.			
Señales:			
I Intenta caminar siguiendo una línea pintada, pero ocasionalmente se desvía			
II Camina sobre un madero ancho como el del borde del cajón de araña			
III Camina sobre un madero ancho con facilidad hacia adelante y con dificultad hacia atrás			
7c. Ascende y desciende.			
Señales:			
I Sube una escalera corta y ancha			
II Sube y baja escalas, escaleras y alrededor de obstáculos			
III Sube y juega con facilidad en rampas, escalas, escaleras y deslizadores			
7d. Pedalea y conduce un triciclo en sus vehículos de juguete.			
Señales:			
I Pedalea hacia adelante y gira en esquinas abiertas			
II Pedalea y conduce alrededor de los obstáculos y gira en esquinas o curvas cerradas			
III Pedalea en un triciclo con rapidez y control			
7e. Demuestra tener destreza para lanzar, patear y atrapar.			
Señales:			
I Lanza, atrapa y pateo objetos con un poco de control			
II Lanza, atrapa y pateo objetos con mayor control			
III Lanza, atrapa y pateo objetos con mayor precisión			

LA MOTRICIDAD FINA

VERIFICACIONES

	D	J	P
10. Controla los músculos pequeños de la mano			
Señales:			
I Manipula objetos con las manos			
II Manipula objetos más pequeños con mayor control			
III Manipula una diversidad de objetos que requieren mayor coordinación			
20. Coordina los movimientos de mano	D	I	P
Señales:			
I Realiza manipulaciones sencillas			
II Realiza manipulaciones sencillas con mayor control			
III Manipula materiales con un propósito, planea y les presta atención a los detalles			
30. Utiliza instrumentos para escribir y dibujar	D	P	P
Señales:			
I Sostiene un marcador con el pulgar y dos dedos; hace trazos sencillos			
II Hace varios trazos o figuras elementales; dibuja algunos objetos reconocibles			
III Copia y dibuja figuras sencillas, letras y palabras, incluido el nombre			

DESARROLLO COGNOSCITIVO

EL APRENDIZAJE Y LA SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

VERIFICACIONES

22. Observa con curiosidad los objetos de la clase.			
Señales:			
I Examina con atención los detalles notando los atributos de los objetos			
II Nota y/o hace preguntas sobre las similitudes y las diferencias			
III Observa atentamente y busca información pertinente			
23. Maneja los problemas que le plantea el profesor.			
Señales:			
I Les da múltiples usos a los objetos de la clase			
II Si la primera manera no funciona, experimenta con materiales en otras formas			
III Les encuentra soluciones alternativas a los problemas			
24. Es persistente en lo que emprende.			
Señales:			
I Completa tareas sencillas			
II Continúa trabajando en una tarea aunque encare dificultades			
III Trabaja en una tarea por tiempos, dejándola y regresando a completarla			
25. Explica la relación causa-efecto.			
Señales:			
I Nota y hace comentarios sobre un efecto			
II Se pregunta "qué pasaría si" y pone a prueba varias posibilidades			
III Explica sus planes para probar la causa y el efecto y pone a prueba sus ideas			
26. Aplica el conocimiento o la experiencia en nuevos contextos.			
Señales:			
I Aprende de las experiencias diarias y aplica el conocimiento en situaciones similares			
II Aplica información o vocabulario nuevos en una actividad o interacción			
III Genera una regla, estrategia o idea a partir de una experiencia de aprendizaje y la aplica en un nuevo contexto			

EL PENSAMIENTO LÓGICO

VERIFICACIONES

	I	P
27. Clasifica objetos.		
Señales:		
I Separa objetos según una propiedad como el tamaño, la forma, el color o el uso		
II Separa objetos según una propiedad y después según otra		
III Separa objetos en grupos/subgrupos y explica la razón		
28. Compara/mide.		
Señales:		
I Nota las similitudes y diferencias		
II Usa comparativos relacionados con el número, el tamaño, la forma, la textura, el peso, el color, la velocidad o el volumen		
III Comprende/usa algunas palabras y algunos instrumentos estándar para medir		
29. Organiza objetos en serie.		
Señales:		
I Nota si un objeto de una serie está fuera de lugar		
II Piensa un orden lógico para un grupo de objetos		
III Mediante el ensayo y el error, organiza los objetos en un continuo según dos o más de sus propiedades físicas		

DESARROLLO LINGÜÍSTICO

ESCUCHAR Y HABLAR

VERIFICACIONES

38. Escucha y diferencia los sonidos del lenguaje.			
Señales:			
I. Juega con palabras, sonidos y rimas			
II. Reconoce e inventa rimas y frases repetitivas; nota las palabras que comienzan de igual manera			
III. Escucha y repite los sonidos separados en palabras; juega con los sonidos para crear palabras nuevas			
39. Se expresa utilizando palabras y oraciones breves.			
Señales:			
I. Usa oraciones sencillas (3-4 palabras) para expresar sus deseos y necesidades			
II. Usa oraciones sencillas (5-6 palabras) para comunicarse			
III. Usa oraciones más complejas para expresar sus ideas y sensaciones			
40. Comprende y sigue instrucciones breves.			
Señales:			
I. Sigue instrucciones de un solo paso			
II. Sigue instrucciones de dos pasos			
III. Sigue instrucciones de más de dos pasos			
41. Responde preguntas.			
Señales:			
I. Responde las preguntas sencillas con una o dos palabras			
II. Responde las preguntas con un pensamiento completo			
III. Responde las preguntas con detalles			
42. Hace preguntas.			
Señales:			
I. Hace preguntas simples			
II. Hace preguntas para comprender mejor			
III. Hace preguntas cada vez más complejas para comprender mejor			
43. Participa activamente en conversaciones.			
Señales:			
I. Responde a comentarios y preguntas de otros			
II. Responde a los comentarios en una serie de intercambios			
III. Inicia y/o amplía conversaciones al menos de cuatro intercambios			

LEER Y ESCRIBIR

VERIFICACIONES

<p>44. Distingue y valora la lectura</p> <p>Señales:</p> <ul style="list-style-type: none"> I Escucha los cuentos que le leen II Participa interactivamente en la hora de leer cuentos III Elige leer solo; busca información en revistas; se ve a sí mismo como lector 			
<p>45. Comprende el propósito de lo escrito</p> <p>Señales:</p> <ul style="list-style-type: none"> I Sabe que lo escrito transmite mensajes II Demuestra conocimiento general de cómo funciona lo escrito III Sabe que cada palabra dicha puede ser escrita y leída 			
<p>46. Conoce el alfabeto</p> <p>Señales:</p> <ul style="list-style-type: none"> I Reconoce e identifica un número de letras por el nombre II Reconoce y nombra muchas letras III Comienza a conectar las letras y los sonidos 			
<p>47. Utiliza las destrezas lectoras emergentes para entender lo escrito</p> <p>Señales:</p> <ul style="list-style-type: none"> I Usa las ilustraciones para adivinar lo que dice el texto II Sacar conclusiones sobre las palabras y el texto al notar las características (distintas a las letras o las palabras) III Usa diferentes estrategias (las palabras conocidas, el conocimiento de las letras y los sonidos, los patrones del texto) para comprender lo escrito 			
<p>48. Comprende los eventos del cuento</p> <p>Señales:</p> <ul style="list-style-type: none"> I Al jugar imita la acción de leer II Compara y predice los acontecimientos de los cuentos; actúa los principales hechos de un cuento conocido III Recuenta una historia incluyendo muchos detalles y conecta los hechos del cuento 			
<p>49. Comprende el propósito de la escritura</p> <p>Señales:</p> <ul style="list-style-type: none"> I Al jugar imita la acción de escribir II Comprende que hay una forma de escribir para transmitir mensajes III Escribe para transmitir lo que quiere decir 			
<p>50. Escribe letras y palabras</p> <p>Señales:</p> <ul style="list-style-type: none"> I Usa garabatos y figuras que se asemejan a las letras II Escribe letras reconocibles, especialmente aquellas del nombre propio III Al escribir palabras usa las letras que representan sonidos 			