

DAE para la observación de ITERS-3

<p>Los programas han cumplido con los requisitos del DAE A continuación, se presentan algunos pasos para ayudar a prepararse para la observación de ITERS-3</p>	
<p>Áreas de juego y centros de interés</p>	
<p>Criterios de evaluación del DAE</p>	<p>ITERS-3</p>
<p>Todos los niños menores de 24 meses deben tener al menos 1 área de juego</p>	<p>En ITERS-3, se considera que los niños mayores tienen entre 18 y 24 meses. Los siguientes elementos e indicadores hacen referencia a los centros de interés:</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Elemento 3 Indicador 5.1: Al menos 2 áreas de juego para bebés o al menos 3 centros de interés para niños pequeños mayores (pág. 21) ● Elemento 18 Indicador 5.3: Centro de interés de Bloques para niños mayores de 2 años (cualquier niño de 18 meses o más) (página 51) ● Elemento 19 Indicador 5.3: Centro de interés de juego dramático para niños mayores de 2 años (Pg 53) ● Elemento 20 Indicador 7.1: Materiales de naturaleza/ciencia organizados en un centro de interés para dos (pág. 55) <p>Definición de centro de interés - Página 13</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Espacio claramente definido ● Materiales organizados por categoría y almacenados para que sean accesibles ● Cantidad adecuada de espacio para el tipo de juego que fomentan los materiales ● Los materiales no interfieren con la intención/propósito del espacio
<p>Niños mayores/Dos aulas con cualquier niño entre 24 y 36 meses al menos 3 centros de interés</p>	
<p>Tipos de materiales</p>	
<p>Criterios de evaluación del DAE</p>	<p>ITERS-3 (Para ver la definición de accesibilidad para diferentes grupos de edad de niños de 0 a 3 años, consulte la página 12)</p>
<p>Libros:</p> <p>Un libro para cada niño presente en cualquier momento</p>	<p>Elemento 14 - Página 43</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Indicador 3.1: más de 5 libros accesibles durante la observación ● Indicador 5.1: más de 10 libros accesibles <u>durante toda</u> la observación ● Indicador 7.1: más de 20 libros accesibles <u>durante toda</u> la observación

	<p><i>Mire todos los indicadores para obtener información adicional sobre la organización y las interacciones</i></p> <p><i>Elemento adicional a tener en cuenta: Elemento 13 - Uso de libros con niños por parte del personal (página 41)</i></p>
<p>Motor fino</p> <p>Seis ejemplos DIFERENTES de materiales para la motricidad fina</p>	<p>Elemento 17 - Página 45</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 3.1: Al menos 5 opciones diferentes de materiales para motricidad fina completos, funcionales, apropiados y accesibles. ● 5.1: Al menos 10 opciones diferentes de materiales para motricidad fina apropiados y accesibles <u>alo largode</u> la observación. ● 7.1: Más de 10 opciones diferentes de materiales para la motricidad fina estan accesibles <u>alo largode</u> la observación. <p><i>Mire todos los indicadores para obtener información adicional sobre la organización y las interacciones</i></p>
<p>Arte:</p> <p>Seis ejemplos de materiales de arte para todos los niños de 24 meses en adelante</p>	<p>Elemento 16 - Página 47</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 1.1: Se requieren materiales/actividades de arte para niños mayores de 18 meses durante la observación ● 3.1: Al menos 1 material de dibujo accesible para niños de 24 meses o más (tiempo suficiente para una experiencia satisfactoria) ● 5.1: Al menos 1 material de dibujo accesible para niños de 24 meses o más <u>durante toda</u> la observación <p><i>Mire todos los indicadores para obtener información adicional sobre la organización y las interacciones</i></p>
<p>Bloques:</p> <p>Dos juegos de 10-20 bloques para los salones de clase para todos los niños de 12 meses en adelante</p>	<p>Elemento 18 - Página 51- Obligatorio para TODAS LAS EDADES</p> <p>* Los bloques se definen como bloques blandos; bloques ligeros con varios tamaños, formas, colores; grandes bloques de cartón; bloques de unidades; y bloques más pequeños con la mayoría de los lados de menos de 2 pulgadas, como bloques de mesa o bloques del alfabeto</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 3.1: Algunos bloques accesibles ● 5.1: Bloques suficientes para el grupo de edad observado (los bebés pequeños solo necesitan unos cuantos bloques para captar/explorar las características, mientras que los niños de 2 años deben tener suficientes para que puedan construir estructuras independientes de acuerdo con su capacidad; consulte las notas adicionales para obtener más información)

	<i>Mire todos los indicadores para obtener información adicional sobre la organización y las interacciones</i>
Juego dramático: Cinco ejemplos de materiales para juego dramático	Elemento 19 - Página 53 <ul style="list-style-type: none"> ● 3.1: al menos 4 juguetes de juego dramático, incluyendo al menos 2 muñecas y 2 animales blandos ● 3.2: representar lo que los niños experimentan en la vida cotidiana ● 5.1: Muchos y diversos materiales de juego dramático (véanse las notas aclaratorias para la definición de muchos y diversos) ● 5.2: Algunos disfraces apropiados para niños pequeños (de 12 meses en adelante) y de dos años <i>Mire todos los indicadores para obtener información adicional sobre la organización y las interacciones</i>
Naturaleza/Ciencias 5 ejemplos de naturaleza/ciencia para todos los niños de 24 meses en adelante	Elemento 20 - Página 55 ITERS-3 requiere diferentes materiales/experiencias para TODAS LAS EDADES <ul style="list-style-type: none"> ● 3.1: algunas imágenes, libros o juguetes apropiados que representen la naturaleza de manera realista ● 3.2: alguna oportunidad de experimentar el mundo natural o los objetos naturales, ya sea al aire libre o en el interior ● 5.1: algunas experiencias al aire libre con la naturaleza a menos que el clima no lo permita (todas las edades) ● 5.2: plantas o animales vivos con los que se experimenta fácilmente en interiores ● 5.4: Algunos juegos de arena y/o agua para niños mayores de 24 meses en interiores o al aire libre (tiempo suficiente para que los niños tengan una experiencia satisfactoria; suficiente arena o agua para verter, vaciar y recoger) <i>Mire todos los indicadores para obtener información adicional sobre la organización y las interacciones</i>
Matemáticas: Seis ejemplos de materiales para matemáticas	Elemento 21 - Página 57 <ul style="list-style-type: none"> ● 3.1: Algunos materiales apropiados de matemáticas/juego de números que muestran el tamaño, la forma o el número son accesibles. ● 5.1: Muchos materiales matemáticos/numéricos apropiados accesibles a lo largo de la observación <i>Mire todos los indicadores para obtener información adicional sobre la organización y las interacciones</i>
	Áreas de actividad adicionales en ITERS que requieren materiales e interacciones: <ul style="list-style-type: none"> ● Elemento 17: Música/Movimiento (página 49)

	<ul style="list-style-type: none"> ○ En este indicador se buscan los materiales musicales, así como las actividades con música/movimiento: cantarles a los niños, brindarles oportunidades para el movimiento de las palabras, tener acceso a materiales que produzcan sonidos agradables. ● Elemento 23: Promover la aceptación de la diversidad (página 61) <ul style="list-style-type: none"> ○ 3.1: al menos 3 ejemplos de diversidad racial/cultural en los materiales ○ 3.3: muñecas que representan al menos tres razas accesibles ○ 5.1: al menos 10 ejemplos positivos de diversidad con al menos un ejemplo en cada uno de los siguientes: libros, imágenes mostradas, materiales. ○ 5.2: los materiales incluyen al menos 4 de los siguientes 5 tipos de diversity: raza, cultura, edad, capacidad y roles de género no tradicionales
Juego libre: requisitos de tiempo	
Criterios de evaluación	ITERS-3
<p>El horario diario debe incluir un mínimo de 50 minutos consecutivos de actividad libre ininterrumpida. Los materiales en todos los centros y/o áreas de juego requeridos deben estar en lugares accesibles para que los niños los usen durante todo el tiempo de actividad libre.</p>	<p><i>¡NO hay requisitos de tiempo específicos! (páginas 11-12)</i></p> <p><u>Definición de accesible:</u> los niños pueden alcanzar y usar el material o equipo necesario. El simple hecho de que un material esté en el salón no significa que esté accesible. Los materiales deben estar accesibles cuando los niños están despiertos y listos para jugar y no en alguna rutina (como dormir, comer, cambio de pañales)</p> <p>La accesibilidad se define en función de tres niveles diferentes de desarrollo de los niños: 1) Infantes más pequeños, 2) infantes mayores que aún no se desplazan que pueden sentarse sin apoyo y 3) niños que ya se desplazan.</p> <p>La accesibilidad en el ITERS-3 analiza los lapsos en el acceso a los materiales. A los bebés que no puedan alcanzar los juguetes, estos se les deben acercar y rotar. El simple hecho de tener materiales en el aula no cuenta si los niños no pueden alcanzarlos y usarlos. No se debe restringir el movimiento de los bebés/niños pequeños/niños de dos años durante largos periodos de tiempo en sillas para bebés, columpios, coches y/u otros muebles restrictivos.</p>

En el caso de niños pequeños y hasta dos años de edad, los juguetes que no pueden alcanzar o que están bloqueados por los muebles del salón no se consideran accesibles. Los juguetes almacenados en contenedores con tapa tampoco se consideran accesibles.

***Los cochecitos/cariolas se consideran muebles restrictivos; los niños colocados en ellos durante periodos prolongados podrían afectar la accesibilidad a los materiales.

***Si se pasa más de una hora al aire libre, los materiales para cada área de actividad deben estar presentes en el área al aire libre o no se puede obtener crédito por accesibilidad en el nivel 5.

Para obtener más información, consulte la definición de accesibilidad para cada nivel de desarrollo en las páginas 11-12.