## Nursery-Español

Benchmark Code – Subject: Spanish- Nursery = SPN

Strand 1 = Desarrollo Socio-Emocional

Strand 2 = Desarrollo Físico

Strand 3 = Desarrollo Cognitivo

Strand 4 = Desarrollo del Lenguaje

Apéndice - Adaptaciones de SEP 2017

Code: Subject.Grade.Strand#.Standard#.Benchmark#.

Example:SP N.1.4.3 – Spanish Nursery, Strand 1, Standard 4, Benchmark

## Strand 1: Desarrollo Socio-Emocional

C. 1 11 El 1	
	o demuestra un sentido de sí mismo.(autoestima)
Benchmark Code	Benchmark
SP.N.1.1.1	El alumno demostrará capacidad de adaptarse a nuevas situaciones.
SP.N.1.1.2	El alumno demostrará confianza adecuada en adultos.
SP.N.1.1.3	El alumno reconocerá los sentimientos propios, y los manejará
	adecuadamente incluyendo tolerancia a la frustración.
SP.N.1.1.4	El alumno defenderá los derechos propios.
Standard 2: El alumn	o demuestra responsabilidad consigo mismo y con los demás.
Benchmark Code	Benchmark
SP.N.1.2.1	El alumno demostrará auto-dirección e independencia incluyendo
	habilidades de autocuidado y resolución de problemas.
SP.N.1.2.2	El alumno tendrá la responsabilidad de su propio bienestar.
SP.N.1.2.3	El alumno respetará y cuidará el medio ambiente del aula y materiales.
SP.N.1.2.4	El alumno seguirá las rutinas y reglas de clase en el aula.
SP.N.1.2.5	El alumno escuchará y seguirá instrucciones.
SP.N.1.2.6	El alumno terminará sus actividades sin ayuda.
SP.N.1.2.7	El alumno desarrollará su periodo de atención de acuerdo a su edad.
Standard 3: El alumn	o demuestra un comportamiento pro-social.
Benchmark Code	Benchmark
SP.N.1.3.1	El alumno jugará y trabajará con otros estudiantes.
SP.N.1.3.2	El alumno participará en actividades grupales.
SP.N.1.3.3	El alumno reconocerá los sentimientos de otros y responderá
	apropiadamente.
SP.N.1.3.4	El alumno compartirá y respetará los derechos de los demás.

Standard 1: El alumno desarrolla habilidades de destrezas motoras finas.  Benchmark Code  SP.N.2.1.1  El alumno controlará los músculos de las manos como tomar herramientas para escribir, manipulación de las tijeras y armar rompecabezas.  SP.N.2.1.2  El alumno coordinará el movimiento ojo-mano.  SP.N.2.1.3  Strand 3: Desarrollo Cognitivo  Standard 1: El alumno aprende y soluciona problemas demostrando curiosidad del mundo que l rodea.  Benchmark Code  Benchmark Code  SP.N.3.1.1  El alumno demostrará curiosidad del mundo que lo rodea.  SP.N.3.1.2  El alumno aplicará sus conocimientos y experiencias a un nuevo contexto.  Standard 2: El alumno utiliza el pensamiento lógico.  Benchmark Code  Benchmark Code  SP.N.3.2.1  El alumno contará objetos hasta 20.  SP.N.3.2.2  El alumno demostrará consciencia de posición en el espacio.  Standard 3: El alumno usa representaciones y símbolos del pensamiento.  Benchmark Code  Benchmark Code	
Benchmark Code SP.N.2.1.1 El alumno controlará los músculos de las manos como tomar herramientas para escribir, manipulación de las tijeras y armar rompecabezas.  SP.N.2.1.2 El alumno coordinará el movimiento ojo-mano. SP.N.2.1.3 El alumno utilizará herramientas para dibujar.  Strand 3: Desarrollo Cognitivo  Standard 1: El alumno aprende y soluciona problemas demostrando curiosidad del mundo que l rodea.  Benchmark Code Benchmark SP.N.3.1.1 El alumno demostrará curiosidad del mundo que lo rodea.  SP.N.3.1.2 El alumno aplicará sus conocimientos y experiencias a un nuevo contexto.  Standard 2: El alumno utiliza el pensamiento lógico. Benchmark Code Benchmark SP.N.3.2.1 El alumno contará objetos hasta 20. SP.N.3.2.2 El alumno demostrará consciencia de posición en el espacio.  Standard 3: El alumno usa representaciones y símbolos del pensamiento. Benchmark Code Benchmark SP.N.3.3.1 El alumno representará diferentes roles en diversas situaciones.	
Benchmark Code SP.N.2.1.1 El alumno controlará los músculos de las manos como tomar herramientas para escribir, manipulación de las tijeras y armar rompecabezas.  SP.N.2.1.2 El alumno coordinará el movimiento ojo-mano. SP.N.2.1.3 El alumno utilizará herramientas para dibujar.  Strand 3: Desarrollo Cognitivo  Standard 1: El alumno aprende y soluciona problemas demostrando curiosidad del mundo que l rodea.  Benchmark Code Benchmark SP.N.3.1.1 El alumno demostrará curiosidad del mundo que lo rodea.  SP.N.3.1.2 El alumno aplicará sus conocimientos y experiencias a un nuevo contexto.  Standard 2: El alumno utiliza el pensamiento lógico. Benchmark Code Benchmark SP.N.3.2.1 El alumno contará objetos hasta 20. SP.N.3.2.2 El alumno demostrará consciencia de posición en el espacio.  Standard 3: El alumno usa representaciones y símbolos del pensamiento. Benchmark Code Benchmark SP.N.3.3.1 El alumno representará diferentes roles en diversas situaciones.	
herramientas para escribir, manipulación de las tijeras y armar rompecabezas.  SP.N.2.1.2 El alumno coordinará el movimiento ojo-mano.  SP.N.2.1.3 El alumno utilizará herramientas para dibujar.  Strand 3: Desarrollo Cognitivo  Standard 1: El alumno aprende y soluciona problemas demostrando curiosidad del mundo que l rodea.  Benchmark Code Benchmark  SP.N.3.1.1 El alumno demostrará curiosidad del mundo que lo rodea.  SP.N.3.1.2 El alumno aplicará sus conocimientos y experiencias a un nuevo contexto.  Standard 2: El alumno utiliza el pensamiento lógico.  Benchmark Code Benchmark  SP.N.3.2.1 El alumno contará objetos hasta 20.  SP.N.3.2.2 El alumno demostrará consciencia de posición en el espacio.  Standard 3: El alumno usa representaciones y símbolos del pensamiento.  Benchmark Code Benchmark  SP.N.3.3.1 El alumno representará diferentes roles en diversas situaciones.	
Strand 3: Desarrollo Cognitivo  Standard 1: El alumno aprende y soluciona problemas demostrando curiosidad del mundo que l rodea.  Benchmark Code Benchmark  SP.N.3.1.1 El alumno demostrará curiosidad del mundo que lo rodea.  SP.N.3.1.2 El alumno aplicará sus conocimientos y experiencias a un nuevo contexto.  Standard 2: El alumno utiliza el pensamiento lógico.  Benchmark Code Benchmark  SP.N.3.2.1 El alumno contará objetos hasta 20.  SP.N.3.2.2 El alumno demostrará consciencia de posición en el espacio.  Standard 3: El alumno usa representaciones y símbolos del pensamiento.  Benchmark Code Benchmark  SP.N.3.3.1 El alumno representará diferentes roles en diversas situaciones.	
Standard 1: El alumno aprende y soluciona problemas demostrando curiosidad del mundo que l rodea.  Benchmark Code Benchmark  SP.N.3.1.1 El alumno demostrará curiosidad del mundo que lo rodea.  SP.N.3.1.2 El alumno aplicará sus conocimientos y experiencias a un nuevo contexto.  Standard 2: El alumno utiliza el pensamiento lógico.  Benchmark Code Benchmark  SP.N.3.2.1 El alumno contará objetos hasta 20.  SP.N.3.2.2 El alumno demostrará consciencia de posición en el espacio.  Standard 3: El alumno usa representaciones y símbolos del pensamiento.  Benchmark Code Benchmark  SP.N.3.3.1 El alumno representará diferentes roles en diversas situaciones.	
Standard 1: El alumno aprende y soluciona problemas demostrando curiosidad del mundo que l rodea.  Benchmark Code Benchmark  SP.N.3.1.1 El alumno demostrará curiosidad del mundo que lo rodea.  SP.N.3.1.2 El alumno aplicará sus conocimientos y experiencias a un nuevo contexto.  Standard 2: El alumno utiliza el pensamiento lógico.  Benchmark Code Benchmark  SP.N.3.2.1 El alumno contará objetos hasta 20.  SP.N.3.2.2 El alumno demostrará consciencia de posición en el espacio.  Standard 3: El alumno usa representaciones y símbolos del pensamiento.  Benchmark Code Benchmark  SP.N.3.3.1 El alumno representará diferentes roles en diversas situaciones.	
Benchmark Code Benchmark  SP.N.3.1.1 El alumno demostrará curiosidad del mundo que lo rodea.  SP.N.3.1.2 El alumno aplicará sus conocimientos y experiencias a un nuevo contexto.  Standard 2: El alumno utiliza el pensamiento lógico.  Benchmark Code Benchmark  SP.N.3.2.1 El alumno contará objetos hasta 20.  SP.N.3.2.2 El alumno demostrará consciencia de posición en el espacio.  Standard 3: El alumno usa representaciones y símbolos del pensamiento.  Benchmark Code Benchmark  SP.N.3.3.1 El alumno representará diferentes roles en diversas situaciones.	
SP.N.3.1.1 El alumno demostrará curiosidad del mundo que lo rodea.  SP.N.3.1.2 El alumno aplicará sus conocimientos y experiencias a un nuevo contexto.  Standard 2: El alumno utiliza el pensamiento lógico.  Benchmark Code Benchmark  SP.N.3.2.1 El alumno contará objetos hasta 20.  SP.N.3.2.2 El alumno demostrará consciencia de posición en el espacio.  Standard 3: El alumno usa representaciones y símbolos del pensamiento.  Benchmark Code Benchmark  SP.N.3.3.1 El alumno representará diferentes roles en diversas situaciones.	ue lo
SP.N.3.1.2 El alumno aplicará sus conocimientos y experiencias a un nuevo contexto.  Standard 2: El alumno utiliza el pensamiento lógico.  Benchmark Code Benchmark  SP.N.3.2.1 El alumno contará objetos hasta 20.  SP.N.3.2.2 El alumno demostrará consciencia de posición en el espacio.  Standard 3: El alumno usa representaciones y símbolos del pensamiento.  Benchmark Code Benchmark  SP.N.3.3.1 El alumno representará diferentes roles en diversas situaciones.	
Standard 2: El alumno utiliza el pensamiento lógico.  Benchmark Code  Benchmark  SP.N.3.2.1  El alumno contará objetos hasta 20.  SP.N.3.2.2  El alumno demostrará consciencia de posición en el espacio.  Standard 3: El alumno usa representaciones y símbolos del pensamiento.  Benchmark Code  Benchmark  SP.N.3.3.1  El alumno representará diferentes roles en diversas situaciones.	
Benchmark Code  SP.N.3.2.1 El alumno contará objetos hasta 20.  SP.N.3.2.2 El alumno demostrará consciencia de posición en el espacio.  Standard 3: El alumno usa representaciones y símbolos del pensamiento.  Benchmark Code  Benchmark  SP.N.3.3.1 El alumno representará diferentes roles en diversas situaciones.	
SP.N.3.2.1 El alumno contará objetos hasta 20.  SP.N.3.2.2 El alumno demostrará consciencia de posición en el espacio.  Standard 3: El alumno usa representaciones y símbolos del pensamiento.  Benchmark Code Benchmark  SP.N.3.3.1 El alumno representará diferentes roles en diversas situaciones.	
SP.N.3.2.2 El alumno demostrará consciencia de posición en el espacio.  Standard 3: El alumno usa representaciones y símbolos del pensamiento.  Benchmark Code Benchmark  SP.N.3.3.1 El alumno representará diferentes roles en diversas situaciones.	
Standard 3: El alumno usa representaciones y símbolos del pensamiento.  Benchmark Code Benchmark  SP.N.3.3.1 El alumno representará diferentes roles en diversas situaciones.	
Benchmark Code Benchmark  SP.N.3.3.1 El alumno representará diferentes roles en diversas situaciones.	
SP.N.3.3.1 El alumno representará diferentes roles en diversas situaciones.	
1	
SP N 3 3 2 Fl alumno hará dramatizaciones con chiatas	
51.14.5.5.2 Est atumno nara uramanzaciones con objetos.	
SP.N.3.3.3 El alumno hará e interpretará representaciones.	
Strand 4: Desarrollo de Lenguaje	
Standard 1: El alumno desarrolla el lenguaje a través del habla y oído.	
Benchmark Code Benchmark	
SP.N.4.1.1 El alumno escuchará y cantará canciones infantiles con palabras, sonidos y rimas.	
SP.N.4.1.2 El alumno desarrollará vocabulario apropiado a su grado (objetos del salón, saludos, colores, partes del cuerpo, familia, etc.)	el
SP.N.4.1.3 El alumno hablará claro e inteligible.	
SP.N.4.1.4 El alumno extenderá oraciones simples (de 3-4 palabras) para expresar lo que quiere y necesita.	sar
SPN.4.1.5 El alumno seguirá instrucciones de uno o dos pasos incluyendo acciones y movimientos.	
SP.N.4.1.6 El alumno responderá a preguntas con una o dos palabras.	
SP.N.4.1.7 El alumno formulará preguntas simples.	

Standard 2: El alumn	o desarrolla lectura y escritura.
Benchmark Code	Benchmark
SPN.4.2.1	El alumno escuchará los cuentos que se le lean.
SPN.4.2.2	El alumno reconocerá que las letras tienen un significado.
SP.N.4.2.3	El alumno reconocerá algunas letras por su nombre.
SP.N.4.2.4	El alumno reconocerá su nombre escrito y empezará a escribirlo.
SP.N.4.2.5	El alumno comprenderá e interpretará libros incluyendo el uso de ilustraciones.
SP.N.4.2.6	El alumno imitará el acto de la lectura y escritura en juego.
SP.N.4.2.7	El alumno empezará a hacer garabatos parecidos a las letras.

**Apéndice-Adaptaciones de SEP 2017** 

Strand 1: Oralidad	
Standard 1: Conversa	ción
Benchmark Code	Benchmark
SEP.ECH.1.1.1	El alumno solicitará la palabra para participar y escuchará las ideas de sus compañeros.
SEP.ECH.1.1.2	El alumno expresará con eficacia sus ideas acerca de diversos temas y atenderá lo que se dice en interacciones con otras personas.
Standard 2: Narración	1
Benchmark Code	Benchmark
SEP.ECH.1.2.1	El alumno narrará anécdotas, siguiendo la secuencia y el orden de las ideas con entonación y volumen apropiado para hacer escuchar y entender.
Standard 3: Descripci	ón
Benchmark Code	Benchmark
SEP.ECH.1.3.1	El alumno mencionará características de objetos y personas que conoce y observa.
Standard 4: Explicaci	ón
Benchmark Code	Benchmark
SEP.ECH.1.4.1	El alumno explicará cómo es, cómo ocurrió o cómo funciona algo, ordenando las ideas para que los demás comprendan.
SEP ECH.1.4.2	El alumno responderá a por qué o cómo sucedió algo en relación con experiencias y hechos que comenta.
SEP.ECH.1.4.3	El alumno argumentará por qué está de acuerdo o en desacuerdo con ideas y afirmaciones de otras personas.
SEP.ECH.1.4.4	El alumno dará instrucciones para organizar y realizará diversas actividades en juegos y para armar objetos.

Standard 5: Reconoci	imiento de la Diversidad Lingüística y Cultural
Benchmark Code	Benchmark
SEP.ECH.1.5.1	El alumno conocerá palabras y expresiones que se utilizan en su medio familiar y localidad, y reconocerá su significado.
SEP.ECH.1.5.2	El alumno identificará algunas diferencias en las formas de hablar de la gente.

## Strand 2: Estudio

Standard 1: Empleo de acervos impresos y Digitales; Búsqueda, Análisis y Registro de
Información: Intercambio Oral y Escrito de Información

información, interear	noto Otal y Escrito de información
Benchmark Code	Benchmark
SEP.ECH.2.1.1	El alumno explicará las razones por las que elige un material de su interés, cuando explora los acervos.
SEP.ECH.2.1.2	El alumno expresará su opinión sobre textos informativos leídos en voz alta por otra persona.
SEP.ECH. 2.1.3	El alumno explicará al grupo ideas propias sobre algún tema o suceso, apoyándose en materiales consultados.
SEP.ECH.2.1.4	El alumno expresará ideas para construir textos informativos.
SEP.ECH.2.1.5	El alumno comentará e identificará algunas características de textos informativos.

## Strand 3: Literatura

Standard 1: Produccio	ón, Interpretación e Intercambio de Narraciones
Benchmark Code	Benchmark
SEP.ECH.3.1.1	El alumno narrará historias que le son familiares, hablará acerca de los personajes y sus características, de las acciones y los lugares donde se desarrollan.
SEP.ECH.3.1.2	El alumno comentará, a partir de la lectura que escucha de textos literarios, ideas que relaciona con experiencias propias o algo que no conocía.
SEP.ECH.3.1.3	El alumno describirá personajes y lugares que imagina al escuchar cuentos, fabulas, leyendas y otros relatos literarios.
SEP.ECH.3.1.4	El alumno contará historias de invención propia y expresará opiniones sobre las de otros compañeros.
SEP.ECH.3.1.5	El alumno construirá colectivamente narraciones con la expresión de las ideas que quiere comunicar por escrito y que dicta a la educadora.
SEP.ECH.3.1.6	El alumno expresará gráficamente narraciones con recursos personales.
Standard 2: Producción, Interpretación e Intercambio de Poemas y Juegos Literarios	
Benchmark Code	Benchmark
SEP.ECH.3.2.1	El alumno aprenderá poemas y los dice frente a otras personas.
SEP.ECH.3.2.2	El alumno identificará la rima en poemas leídos en voz alta.

SEP.ECH.3.2.3	El alumno dirá rimas, canciones, trabalenguas, adivinanzas y otros juegos del lenguaje.
SEP.ECH.3.2.4	El alumno construirá colectivamente rimas sencillas.
Standard 3: Produccio	ón, Interpretación e Intercambio de Textos de la Tradición Oral
Benchmark Code	Benchmark
SEP.SP.N.3.3.1	El alumno dirá relatos de la tradición oral que le son familiares.
Strand 4: Participad	zión Social
Standard 1: Uso de D	ocumentos que Regulan la Convivencia
Benchmark Code	Benchmark
SEP.ECH.4.1.1	El alumno escribirá su nombre con diversos propósitos e identificará el
	de algunos compañeros.
SEP.ECH.4.1.2	El alumno identificará su nombre y otros datos personales en diversos documentos.
Standard 2: Análisis	de Medios de Comunicación
Benchmark Code	Benchmark
SEP.ECH.4.2.1	El alumno comentará noticias que se difunden en periódicos, radio,
	televisión y otros medios
Standard 3: Producción e Interpretación de una Diversidad de Textos Cotidianos	
Benchmark Code	Benchmark
SEP.ECH.4.3.1	El alumno interpretará instructivas cartas, recados y señalamientos.
SEP.ECH.4.3.2	El alumno escribirá instructivos, cartas, recados y señalamientos.
SEP.ECH.4.3.3	El alumno producirá textos para informar algo de interés a la comunidad escolar o los padres de familia.