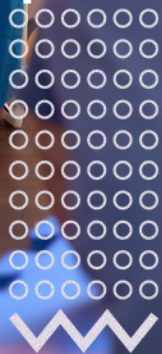




**Universal**  
curriculum

# Material de trabajo (para proveedores)

Español



**Mundo**  
Septiembre



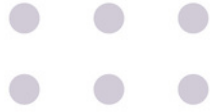
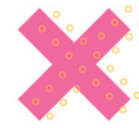
**Nivel 1**  
Normas en mi  
Daycare



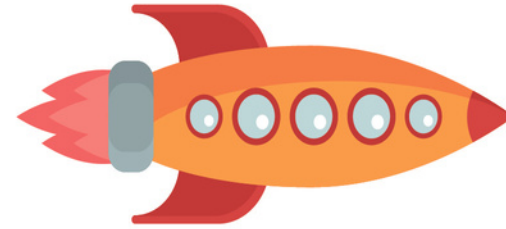
**Tema Central**  
Explorando mi Daycare



**BILINGUAL**  
CHILD CARE TRAINING



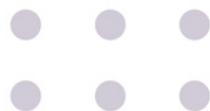
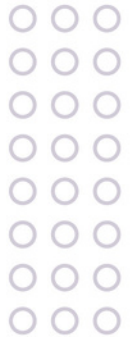
**Universal**  
curriculum  
FOR DAYCARES

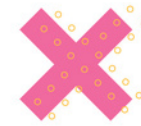


Nombre:



Daycare:





# Manual de uso



## 1

Completar las misiones en su totalidad y lograr las metas específicas, teniendo en cuenta las diferentes fases.

## 2

Todos los tripulantes de cada juego necesitarán terminar la misión, si un participante termina la misión y otro no, no se puede dar por completada la misión hasta que el participante que no la ha terminado la complete, aun cuando necesitemos el apoyo de otros niños para evidenciar el trabajo de equipo y terminar las misiones.



## Objetivos

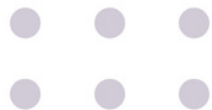
## ¿Cómo ganar?

## 3

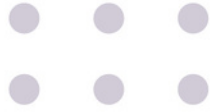
Culminadas las misiones, se felicitará a cada participante con aplausos por su esfuerzo y entrega durante la misión.

## 4

Al finalizar las metas y las misiones del día, los niños tendrán un obsequio de equipo por el esfuerzo durante las misiones, la cual será una estrella que se ubicará en cada parte del cohete por nivel y sirve de combustible para completar la nave e ir a otros niveles y mundos.







# ¿Cómo prepararnos?



Para el juego y cada misión

## 1

Disponer de materiales necesarios para iniciar la misión (actividad)

## 2

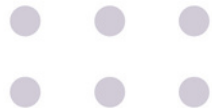
Socializar la ruta de juego mediante los tableros de juego con los participantes, para conocer las fases y misiones de los diferentes niveles

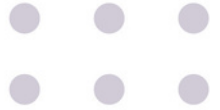
## 3

Durante la misión se darán roles específicos a la tripulación (participantes/estudiantes)  
Ejemplo: Piloto de misión por un día: Un navegante de apoyo que ayudará a cada piloto en orden y necesidades.

## 4

Motivación opcional extra para niños: Traje espacial sencillo para realizar las misiones





# Tableros de premiación

## 1

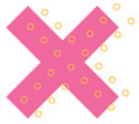
Al finalizar la jornada se agrega una estrella en el cohete

## 2

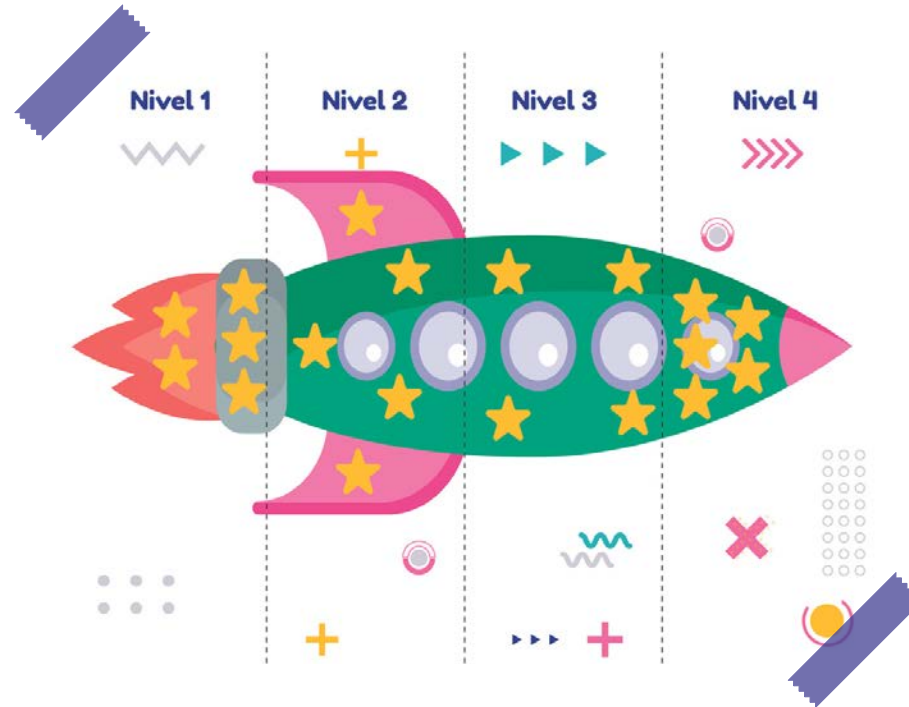
Cada semana equivale a las partes del cohete, es decir 4 semanas 4 niveles.

## 3

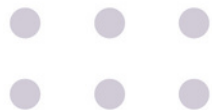
Cuando se terminan todos los niveles completando las estrellas se unirán todas las partes del cohete



### ¿Cómo funcionan?



Recuerda que las estrellas son el combustible y se completan al finalizar cada jornada





# Distribución de niveles



Septiembre  
4 semanas

## Semana 1 Nivel 1

Los sonidos que me rodean/  
especial de navidad

## Semana 2 Nivel 2

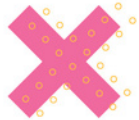
Música y movimiento/  
especial de navidad

## Semana 3 Nivel 3

Mis alimentos favoritos/  
especial de navidad

## Semana 4 Nivel 4

El olfato y el gusto/  
especial de navidad



Nivel 1

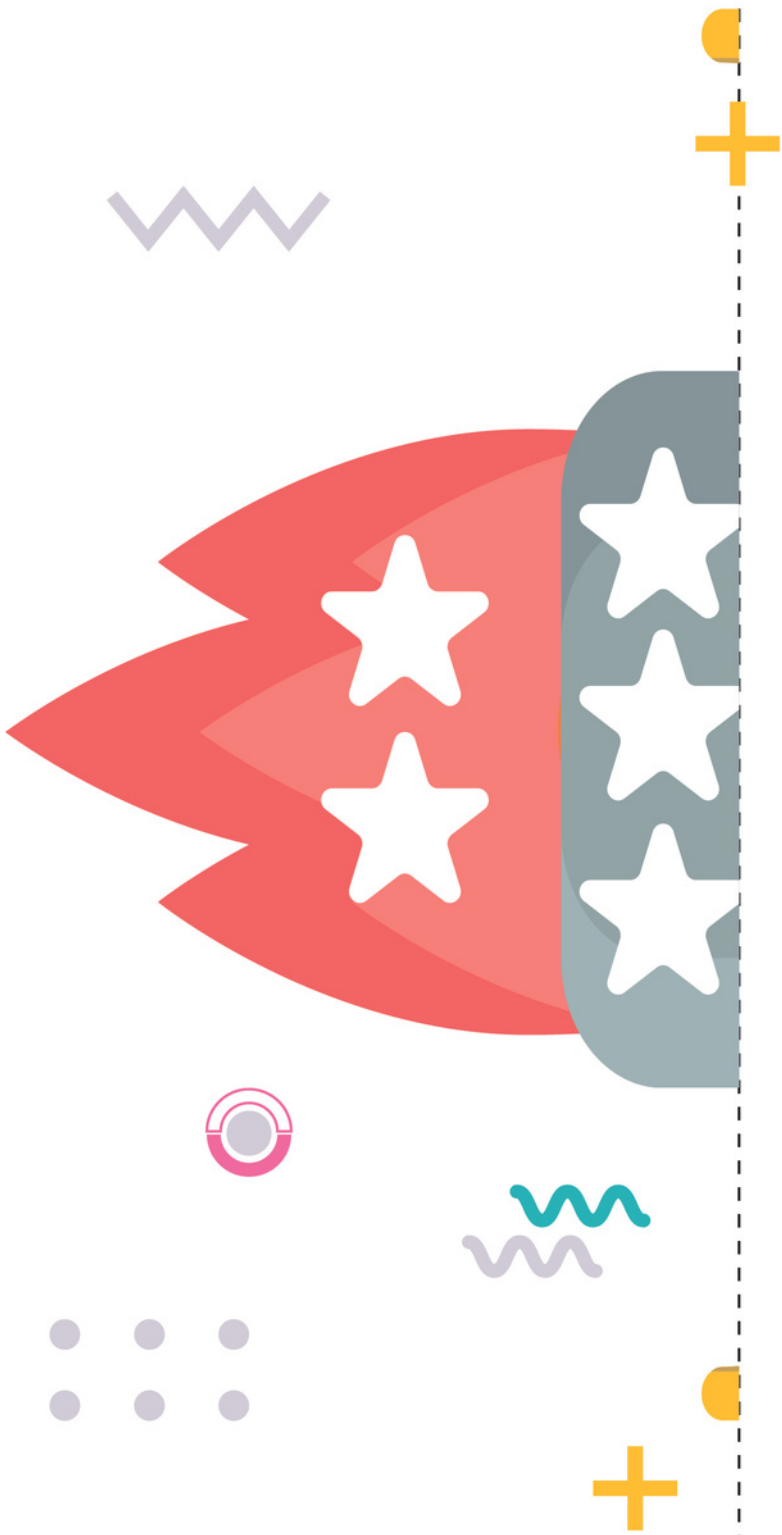


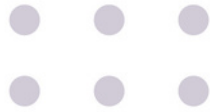
# Tableros de Premiación

Puedes imprimir los tableros en un pliego para hacer un gran poster.

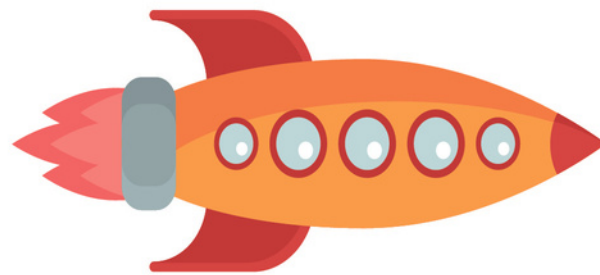


Recorta 5 estrellas al terminar la jornada y pégalas sobre el nivel correspondiente a la semana.





**Finalmente recordemos que  
es tan solo un juego, y el  
propósito es divertirnos**





# Acciones emocionantes

## Exciting actions



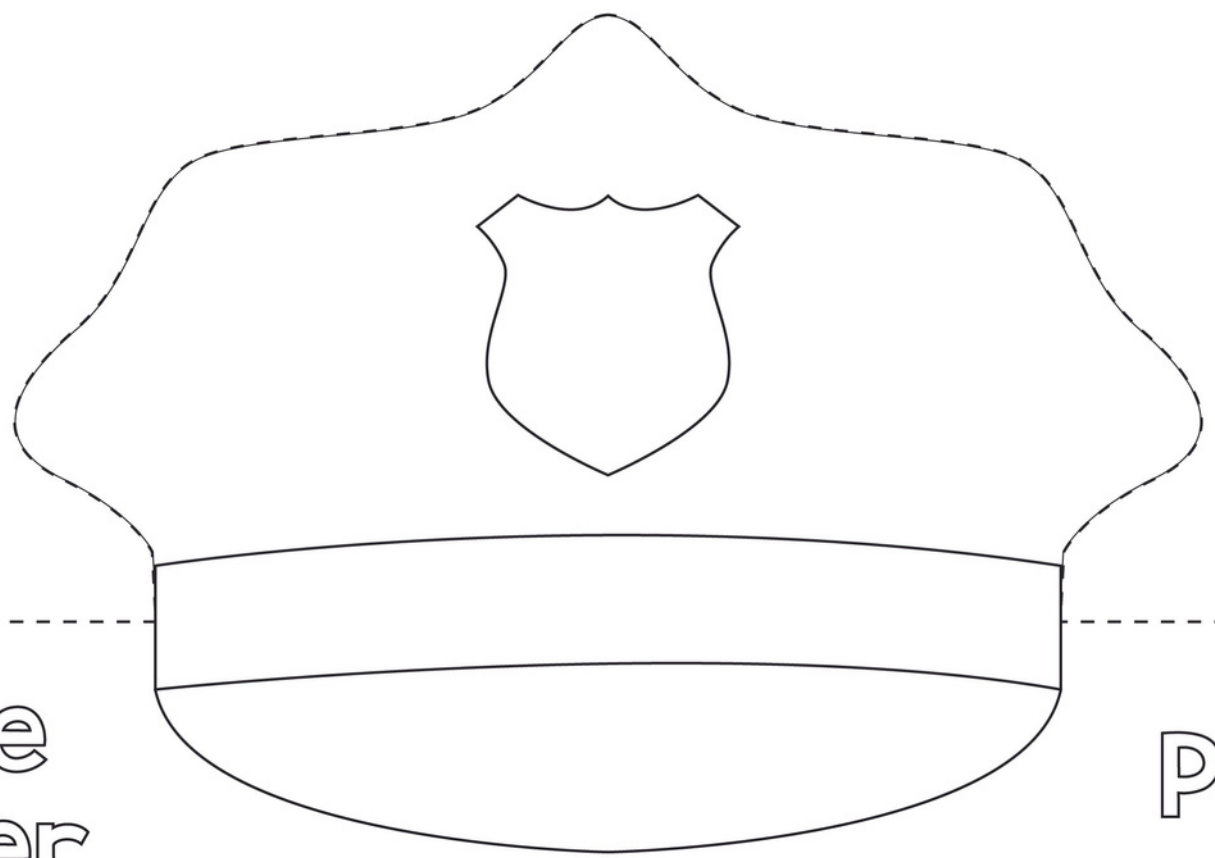
Imprime la plantilla y motiva a los niños a clasificar las acciones como buenas y malas ubicando las caritas encima de cada imagen.

Print the template and encourage the children to classify the actions as good and bad by placing the faces on top of each image.



# Representando profesiones

## Representing professions



Police  
officer

Policía

Imprime la plantilla y entrégasela a los niños motívalos a decorarla para que puedan personificarse según profesión favorita

Print the template and give it to the children, motivate them to decorate it so that they can personify themselves according to their favorite profession.



# Representando profesiones

## Representing professions



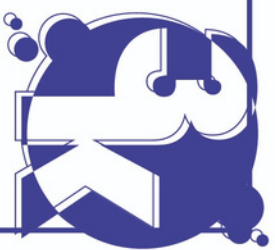
Chef

Imprime la plantilla y entrégasela a los niños motívalos a decorarla para que puedan personificarse según profesión favorita

Print the template and give it to the children, motivate them to decorate it so that they can personify themselves according to their favorite profession.

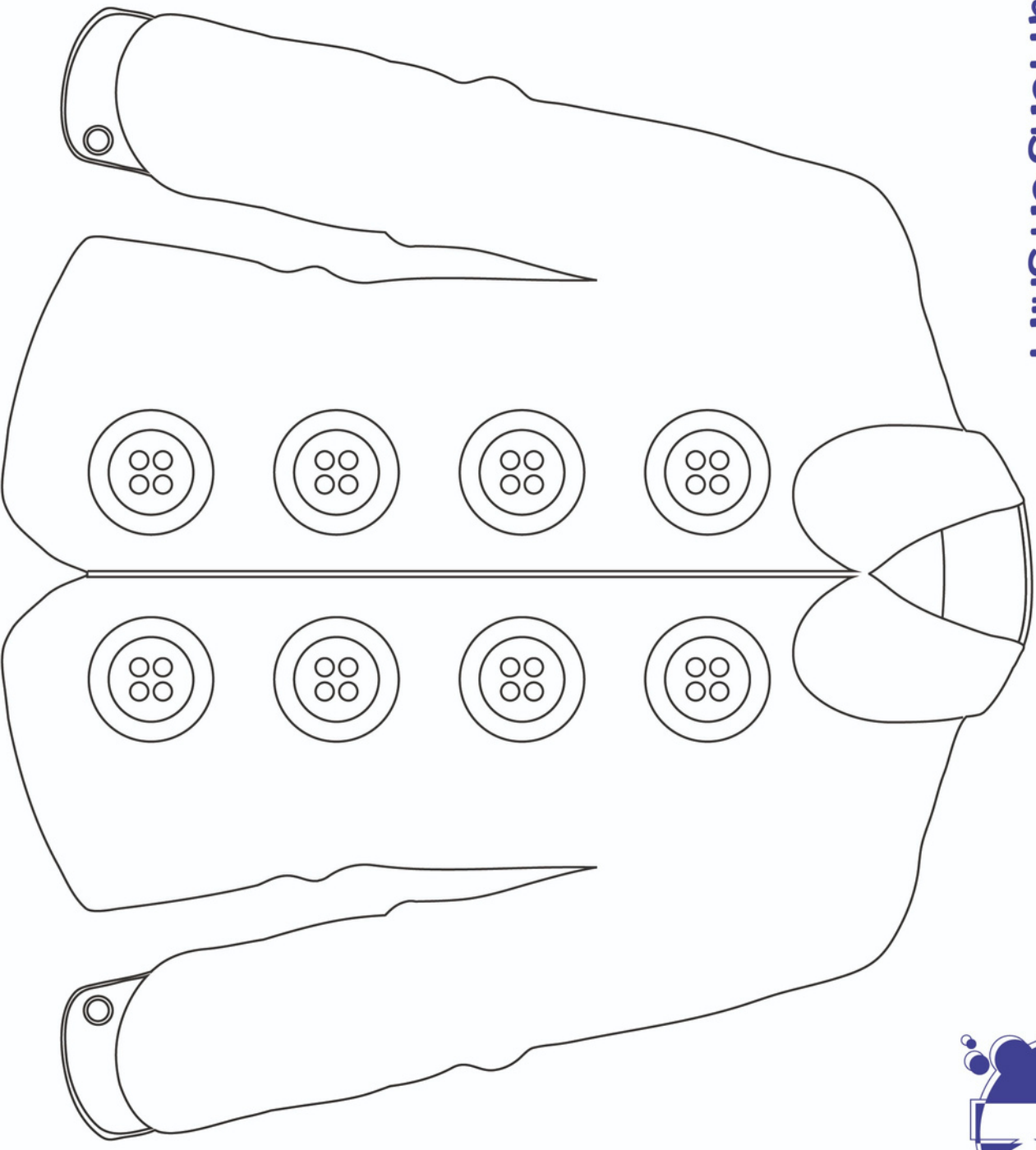






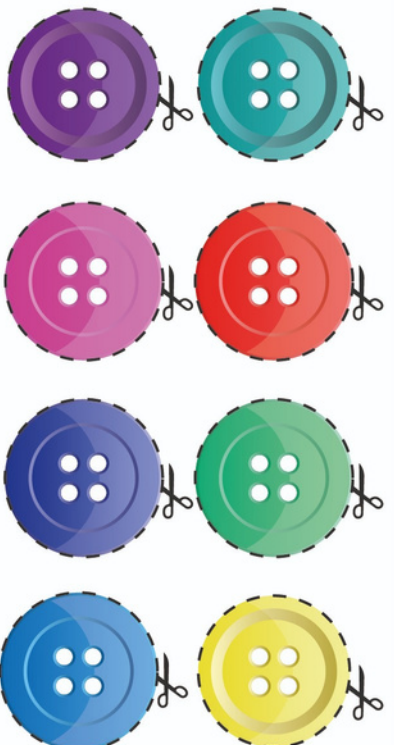
# Botones en la camisa

## Buttons on shirt



Imprime la plantilla y recórtala y motiva a los niños a ordenar los botones en el lugar correcto.

Print the template and encourage the children to classify the actions as good and bad by placing the faces on top of each image.

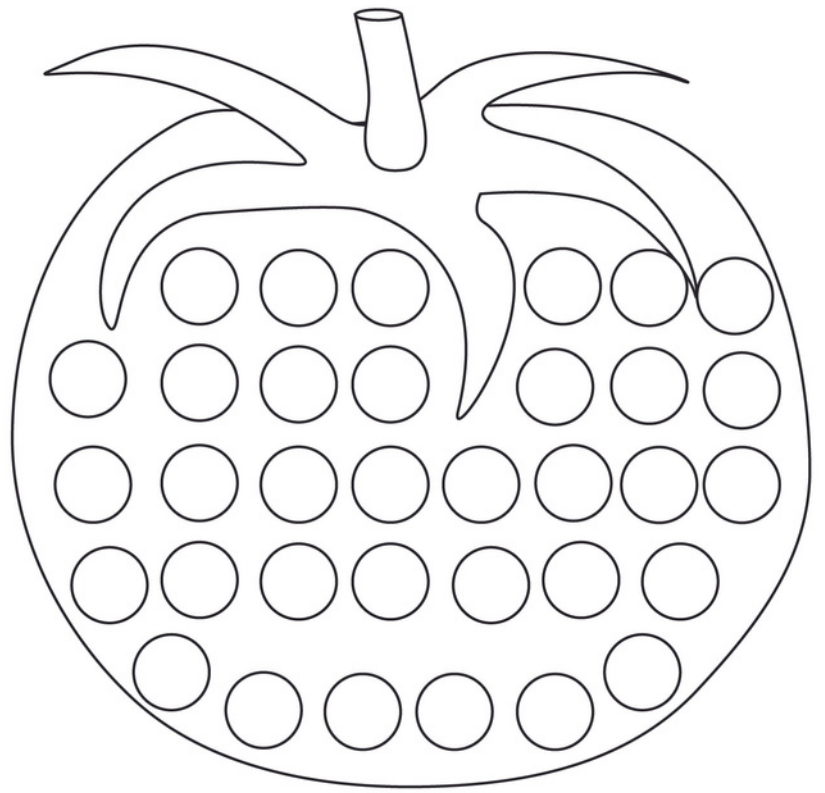
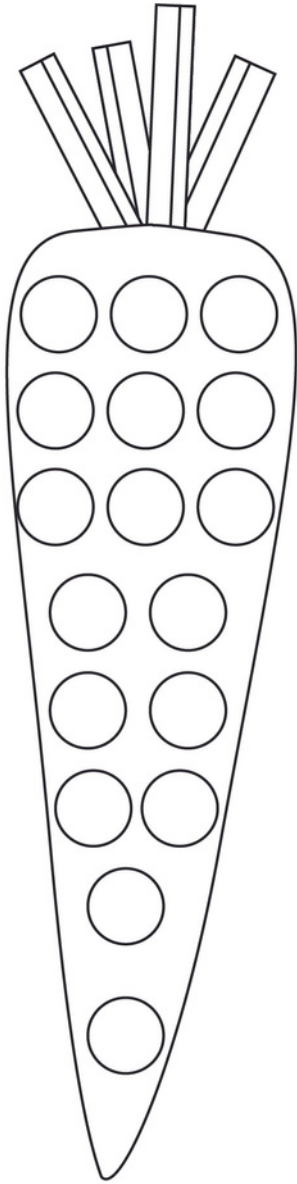
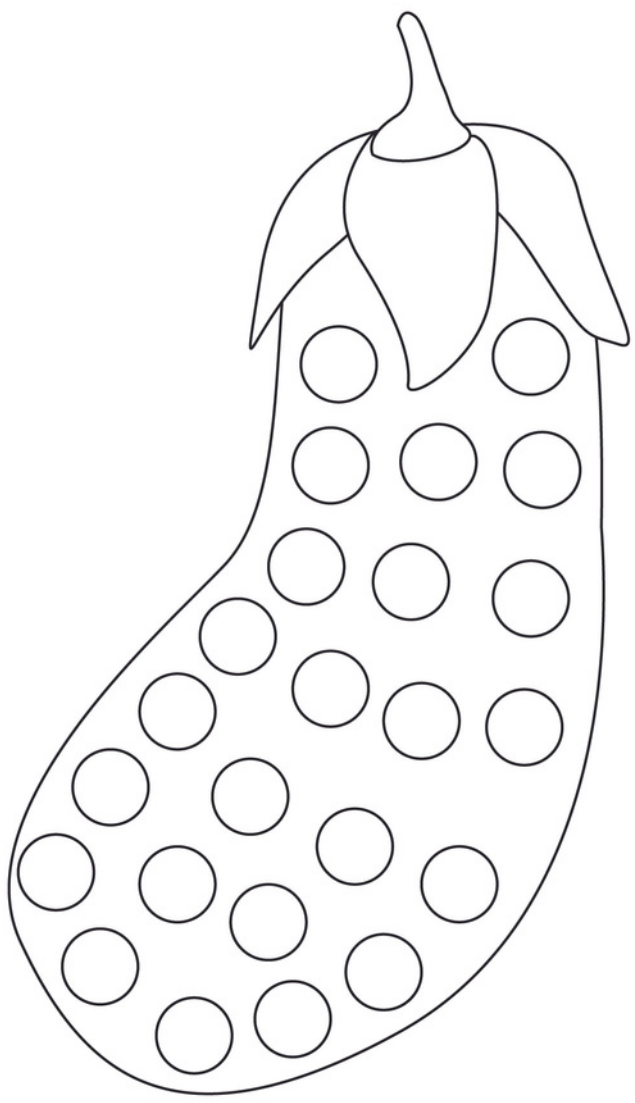






# Vegetales adhesivos

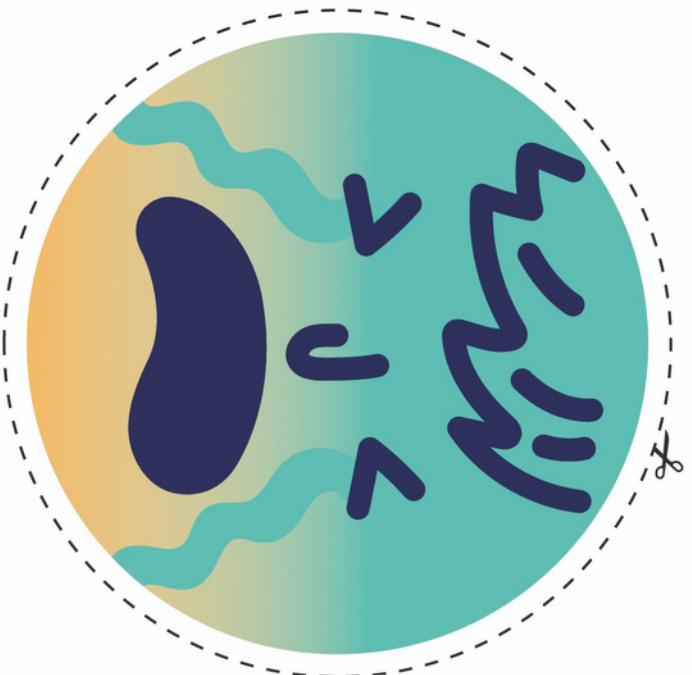
## Adhesive vegetables



Imprime la plantilla y motiva a los niños a pegar pegatinas encima de cada uno de los vegetales  
Print the template and encourage the children to stick stickers on top of each vegetable.

# Desfile de emociones

## Parade of emotions



Imprime la plantilla recórtala y pega la imagen detrás de un palito de paleta motiva al niño a escoger su emoción favorita y desfilarse con ella  
Print the template, cut it out and paste the image behind a popsicle stick and motivate the child to choose his favorite emotion and parade with it.



**TEMA** Explorando mi Daycare

## Pregunta esencial

¿Qué son las normas?

Figura geométrica

Triángulo

Letras

N

## Preguntas de discusión

¿Qué sucede si alguien no sigue las normas de seguridad en el Daycare?

Colores

Verde

Números

20

## Justificación

Las normas en el Daycare son una parte esencial de la experiencia educativa y de socialización de los niños. A través del juego, los niños no solo se divierten, sino que también adquieren habilidades vitales para su desarrollo físico, emocional, social y cognitivo. Aprender a seguir reglas en un ambiente seguro y guiado prepara a los niños para enfrentar situaciones similares en la vida cotidiana y en futuros contextos educativos y sociales.

## OBJETIVOS

- A través del juego basado en normas, los niños aprenden a interactuar con sus compañeros de manera respetuosa y cooperativa. Aprenden sobre el respeto mutuo, la empatía y la comunicación efectiva, habilidades sociales cruciales para su desarrollo.
- Aunque las reglas establecen límites, también pueden fomentar la creatividad. Los niños encuentran formas imaginativas de jugar dentro de los parámetros establecidos, lo que promueve el pensamiento crítico y la resolución de problemas.
- Al ver que son capaces de seguir las normas y participar en juegos de manera exitosa, los niños desarrollan una mayor autoestima y confianza en sus habilidades.





# Evaluación del proceso de planeación



Día / Mes / Año



## Fase de aprendizaje

Lo Ep Sd

Logrado

En proceso

Se le dificulta

## Nombre de planeación:

Normas en mi Daycare

## Educadora:

## Objetivo:

Reconocer las diferentes normas dentro del Daycare a través del juego

	Ecología	Inteligencia emocional	Tecnología	Innovación	Resolución de problemas	Emprendimiento	Trabajo en equipo	Área sensorial	Pensamiento creativo	Enfoques de aprendizaje	Desarrollo social y emocional	Lenguaje, y lecto escritura	Cognición	Desarrollo perceptual motriz y físico
Nombre de niña / niño	Utiliza material reciclado en sus actividades	Expresa sus emociones mediante el lenguaje hablado	Realiza patrones poniendo en práctica la lógica	Imita acciones nuevas	Razona para resolver problemas	Expresa y se relaciona con adultos conocidos	Respeta los juegos de sus compañeros	Descubre diversas texturas mediante la exploración	Inventa con materiales y elementos	Muestra entusiasmo por probar cosas nuevas	Desarrolla amistades y participa en juegos	Aprende de la comunicación de los demás	Aprende a usar una variedad de estrategias	Observa a otros haciendo cosas para aprender
	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo
	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo
	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo
	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo
	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo
	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo
	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo
	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo
	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo
	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo
	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo
	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo
	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo
	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo
	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo
	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo	Sd Ep Lo





