

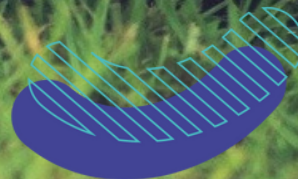


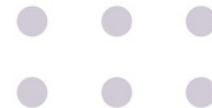
Universal
curriculum
FOR DAYCARES



Workbook

Español





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

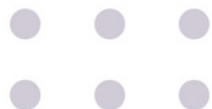
¿Cómo ganar?

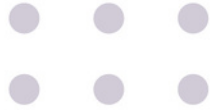
3

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

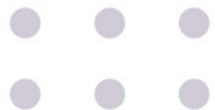
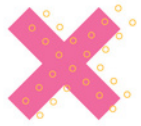
Socializar la ruta de juego mediante los tableros de juego con los participantes, para conocer las fases y misiones de los diferentes niveles

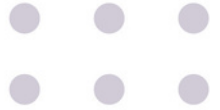
3

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

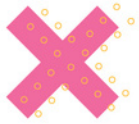
Al finalizar la jornada se agrega una estrella en el cohete

2

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

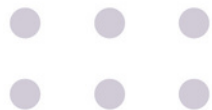
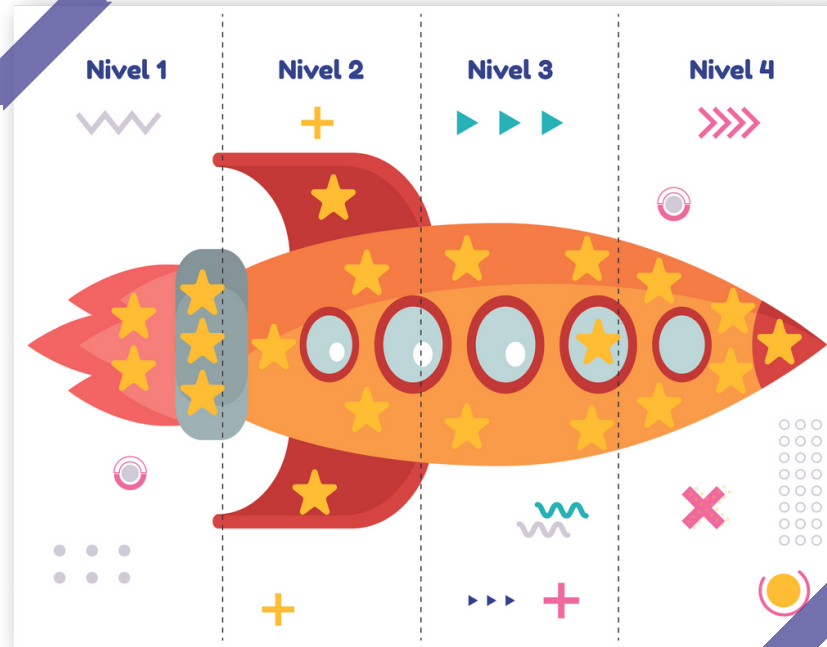
3

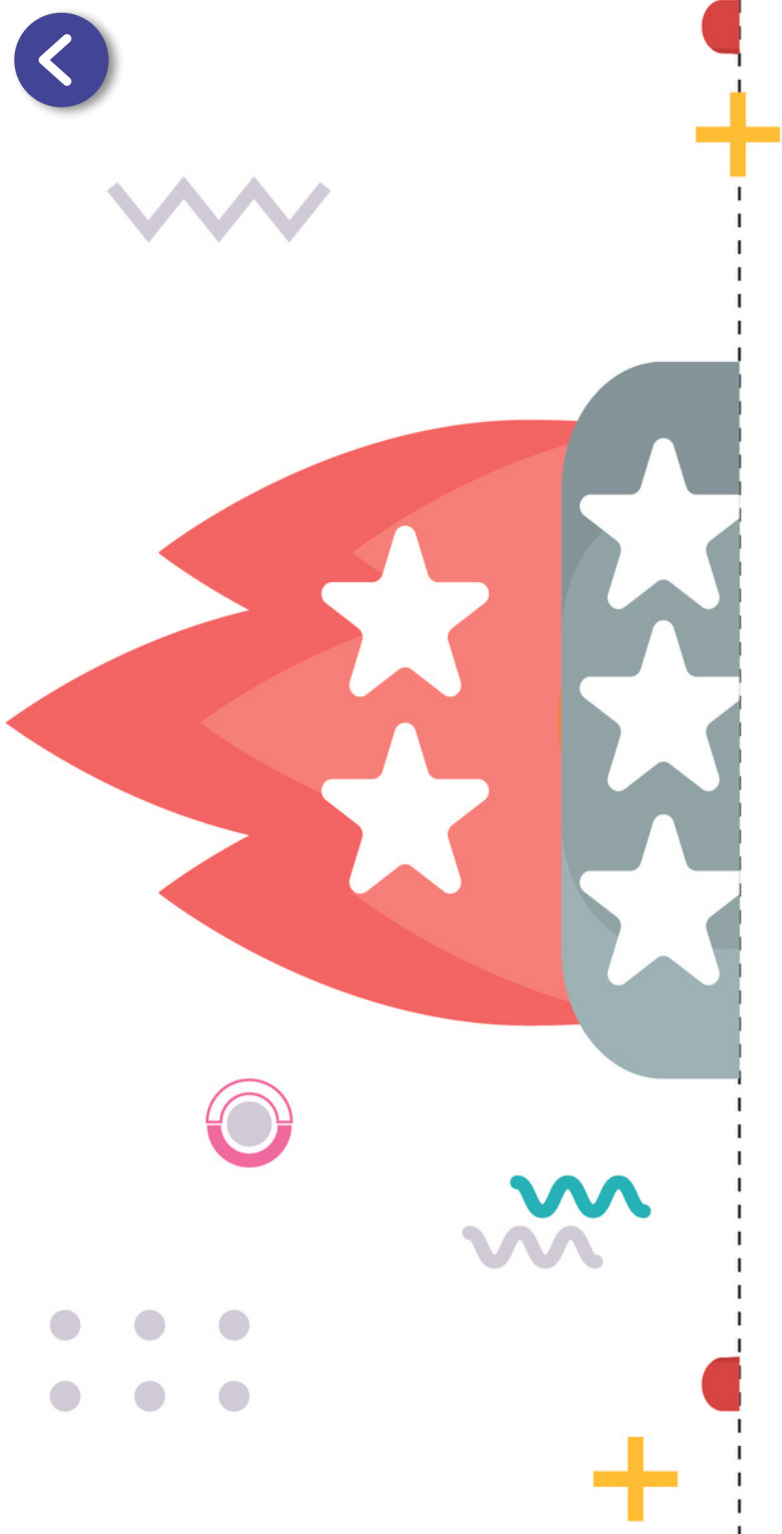
Cuando se terminan todos los niveles completando las estrellas se unirán todas las partes del cohete



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

¿Cómo funcionan?







Nivel 1

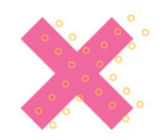


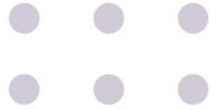
Tableros de premiación

 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.





Distribución de niveles



Septiembre
4 semanas

Semana 1 Nivel 1

Regreso al daycare

Semana 2 Nivel 2

Modales y normas

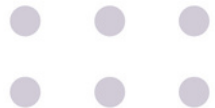


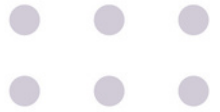
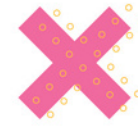
Semana 3 Nivel 3

Creando habilidades sociales
(Relacionandome con otros)

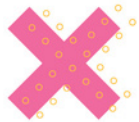
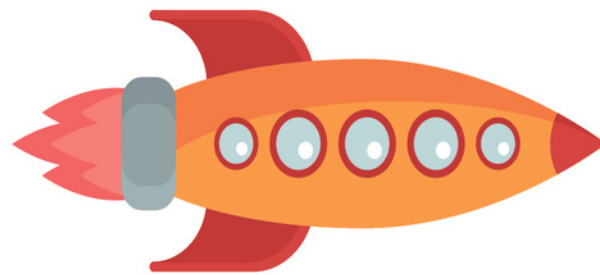
Semana 4 Nivel 4

El daycare y los proveedores





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



Feliz regreso al daycare
Happy back to daycare



Afiches-posters pg. 1/2



¡Bienvenidos al
regreso a clases!

$7 \times 5 =$

ABC

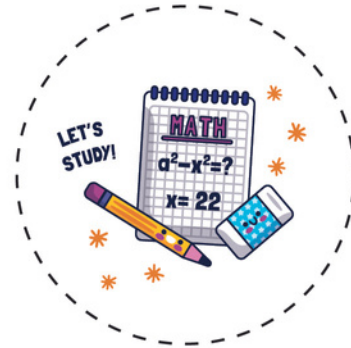
U

2

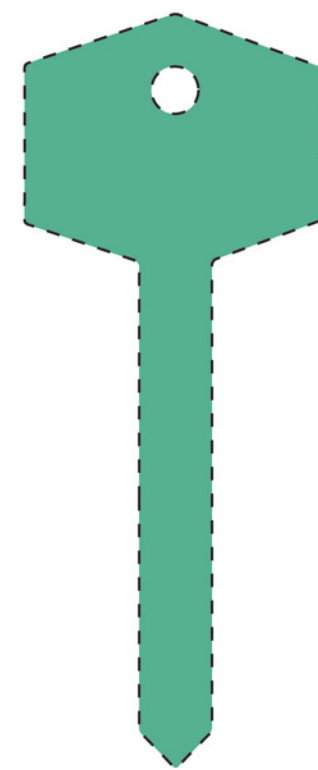
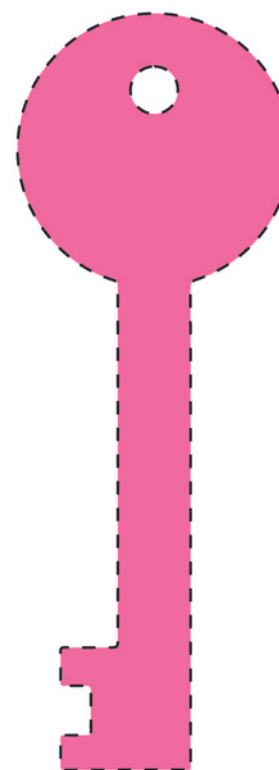
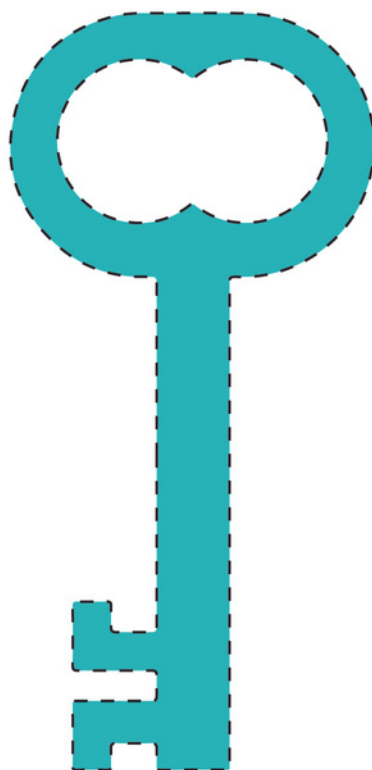
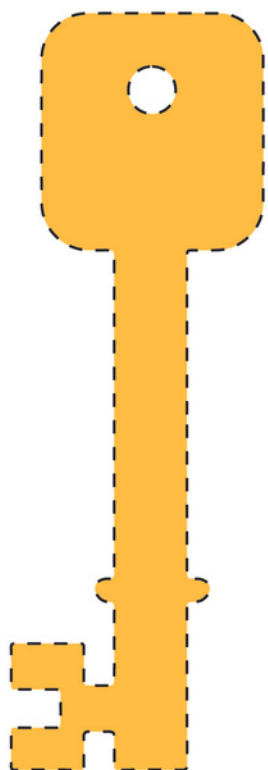
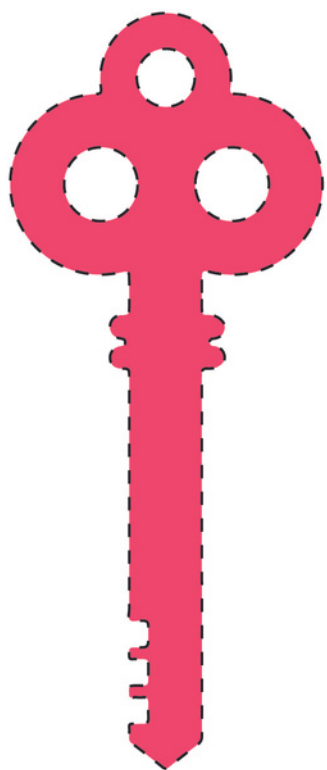
Feliz regreso al daycare Happy back to daycare



Stickers pg. 1/1



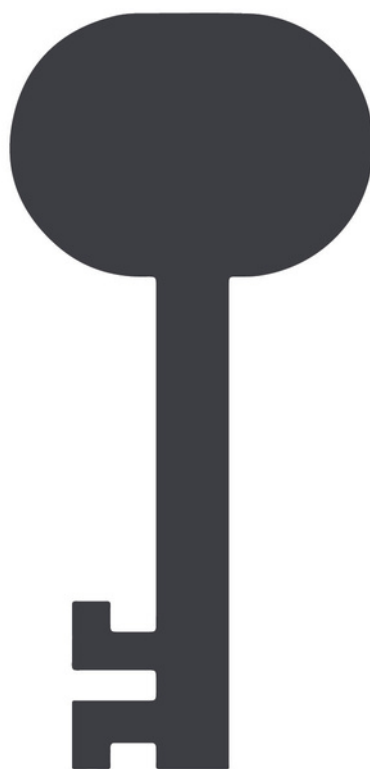
Formas Shapes



Imprimir la plantilla en cartulina, recortar. Coloca la forma de color sobre la silueta que corresponde.
Print the template on cardboard, cut it out. Place the colored shape over the matching silhouette.



Formas Shapes

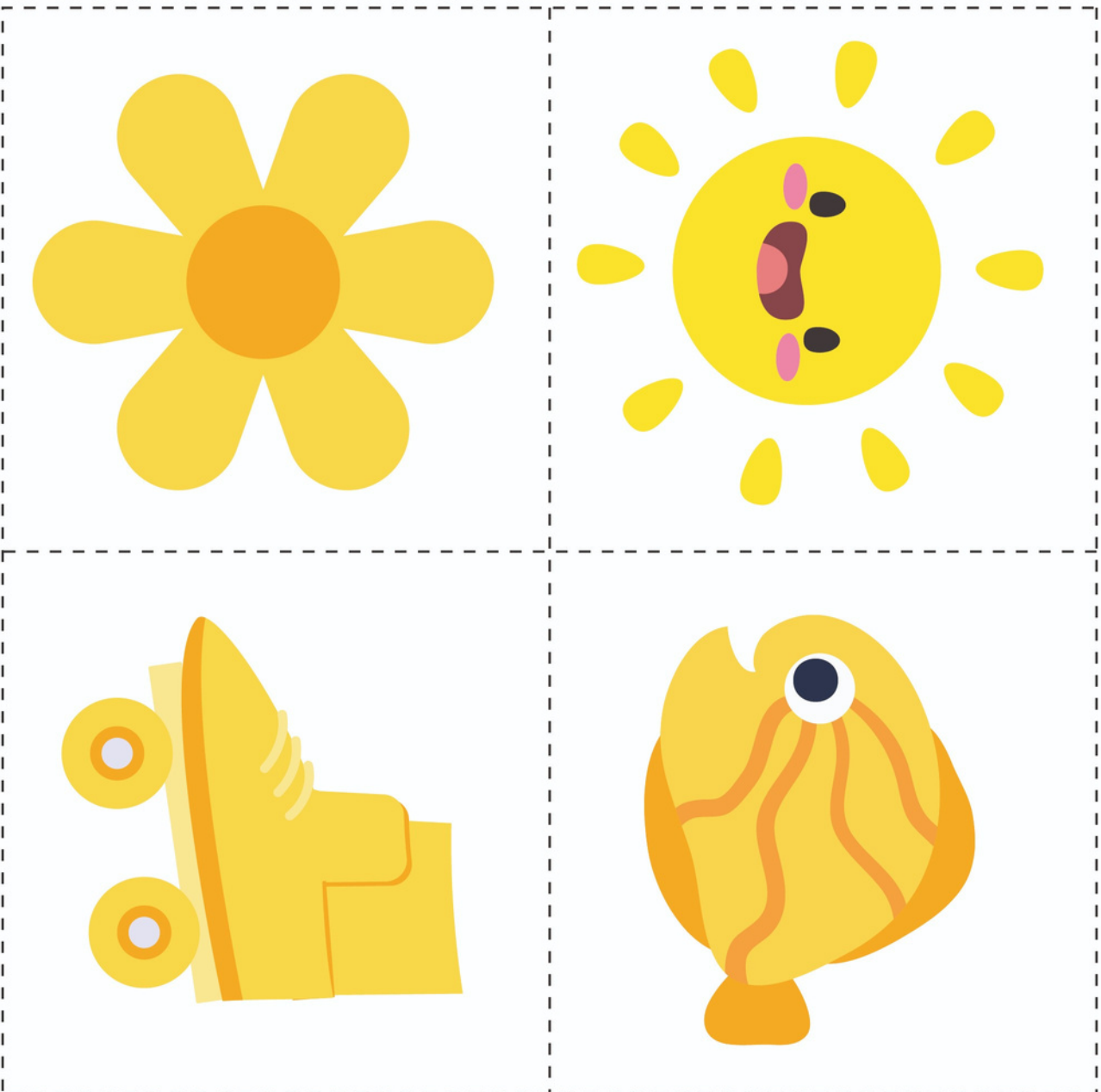


Imprimir la plantilla en cartulina, recortar. Coloca la forma de color sobre la silueta que corresponde.
Print the template on cardboard, cut it out. Place the colored shape over the matching silhouette.



Objetos color amarillo

Yellow objects



Arma el rompecabezas con tus compañeros.
Put the puzzle together with your classmates.



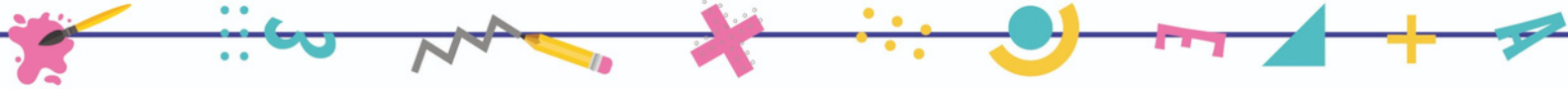
Secuenciads

Sequence



--	--	--	--	--

Coloca los pompones sobre los gusanos en la secuencia correspondiente.
Place the pompons on the worms in the corresponding sequence.



Magia del arcoiris

Rainbow magic



Guarda la plantilla del arcoiris en una bolsita hermética y repisa con un marcador negro el arcoiris. Disfruta la magia del experimento

Keep the rainbow template in an airtight bag and highlight the rainbow with a black marker. Enjoy the magic of the experiment





Grupos literarios (Trabalenguas)

Literary groups (tongue twisters)

Trabalenguas-tongue twisters pg.1/2

La gallina amarillita

Puso un huevo en la granjita

Puso dos

Puso tres

Con la cola al revés

La gallina amarillita

Puso un huevo en la granjita

Puso cuatro

Puso cinco

Hasta que no pudo más



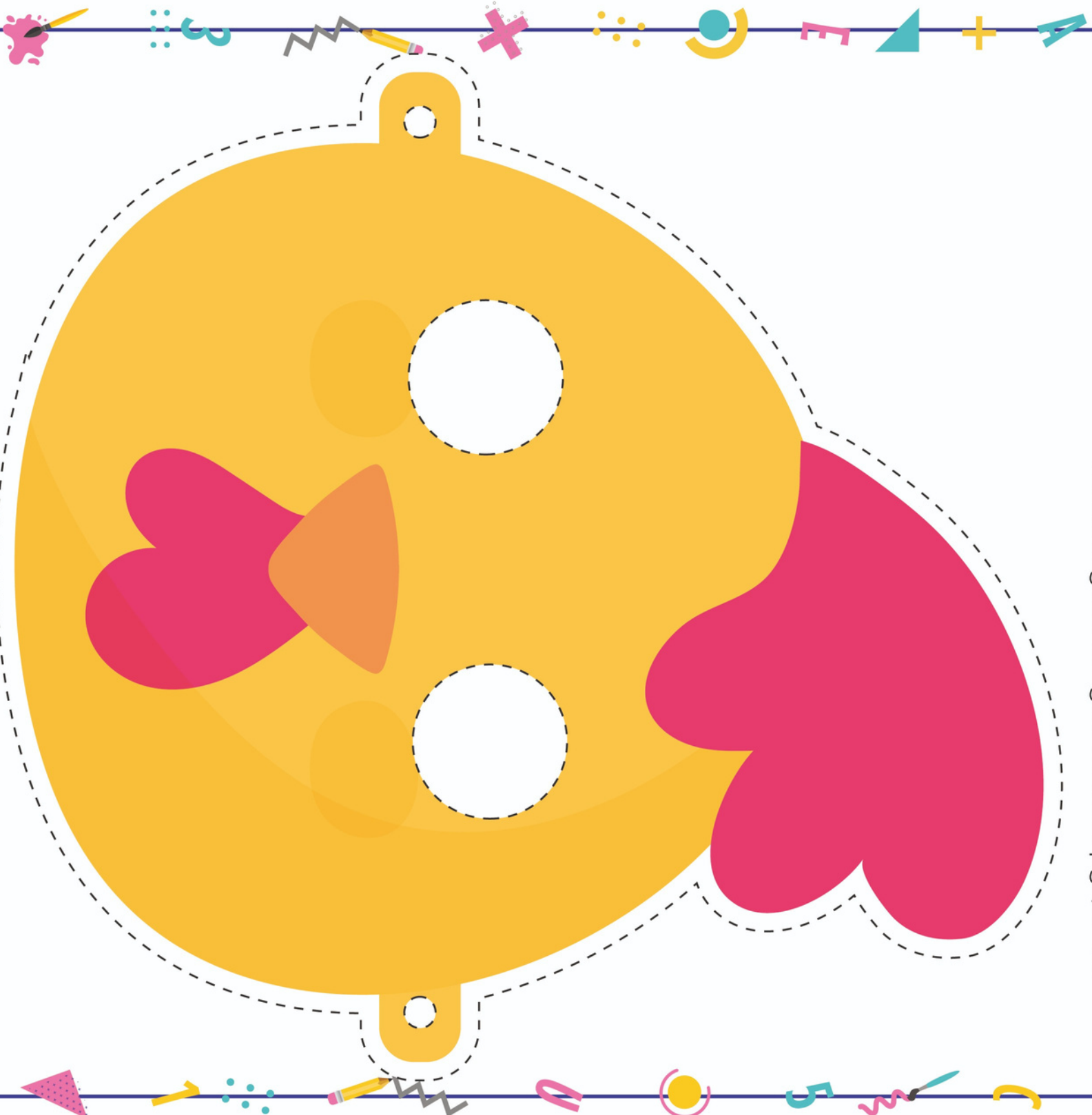
Lee el trabalenguas y rasga el papel seda amarillo y decora el antifaz de la gallina.
Read the tongue twister and tear the yellow tissue paper and decorate the hen's mask.



Grupos literarios (Trabalenguas)

Literary groups (tongue twisters)

Trabalenguas-tongue twisters pg.1/2



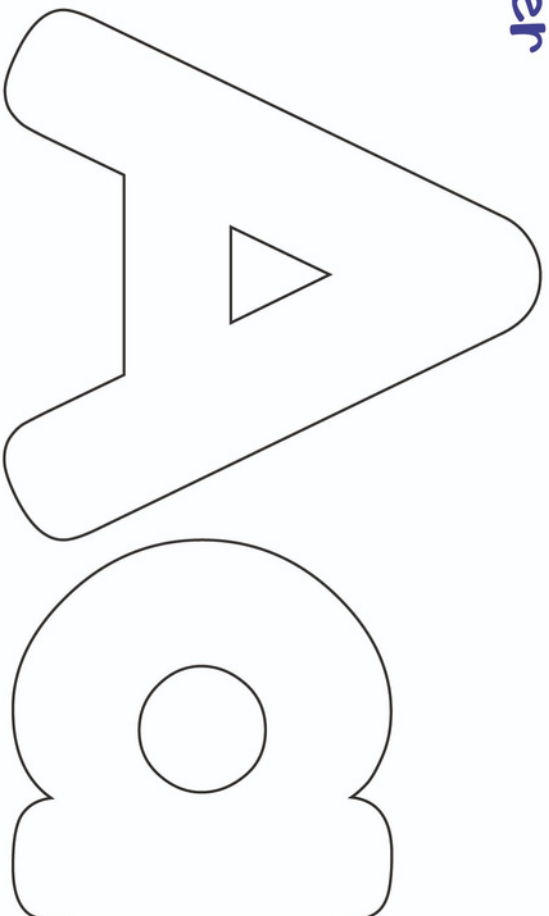
Lee el trabalenguas y rasga el papel seda amarillo y decora el antifaz de la gallina.
Read the tongue twister and tear the yellow tissue paper and decorate the hen's mask.





La letra Aa

Ad letter



X	A	C	S	A
a	u	p	a	o
D	A	O	U	A
a	A	a	A	a

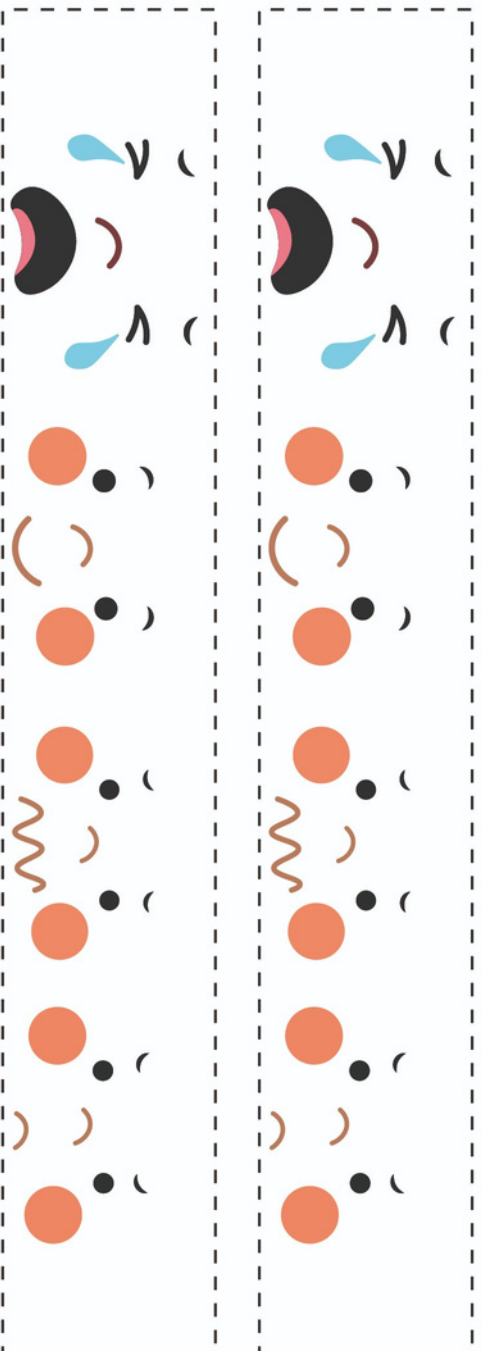
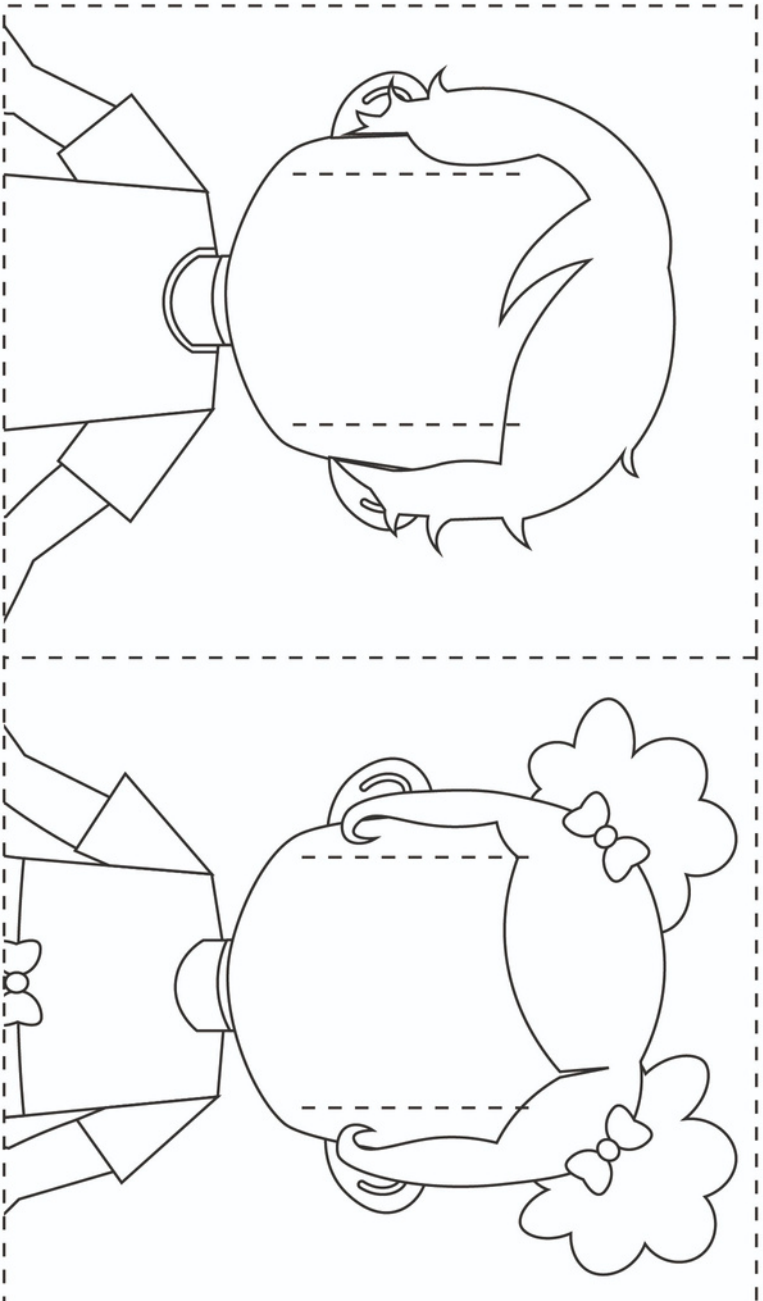
Moldea la plastilina en forma de gusanito y ubicarla encima de la letra Aa, luego con un marcador rellena todas las letras Aa que encuentres.

Mold the plasticine like a little worm and place it on top of the letter Aa, then with a marker fill in all the letters Aa that you find.



Mis emociones

My emotions



Decora la imagen de tu identidad con diferentes materiales y mueve las diferentes expresiones según como te sientas.

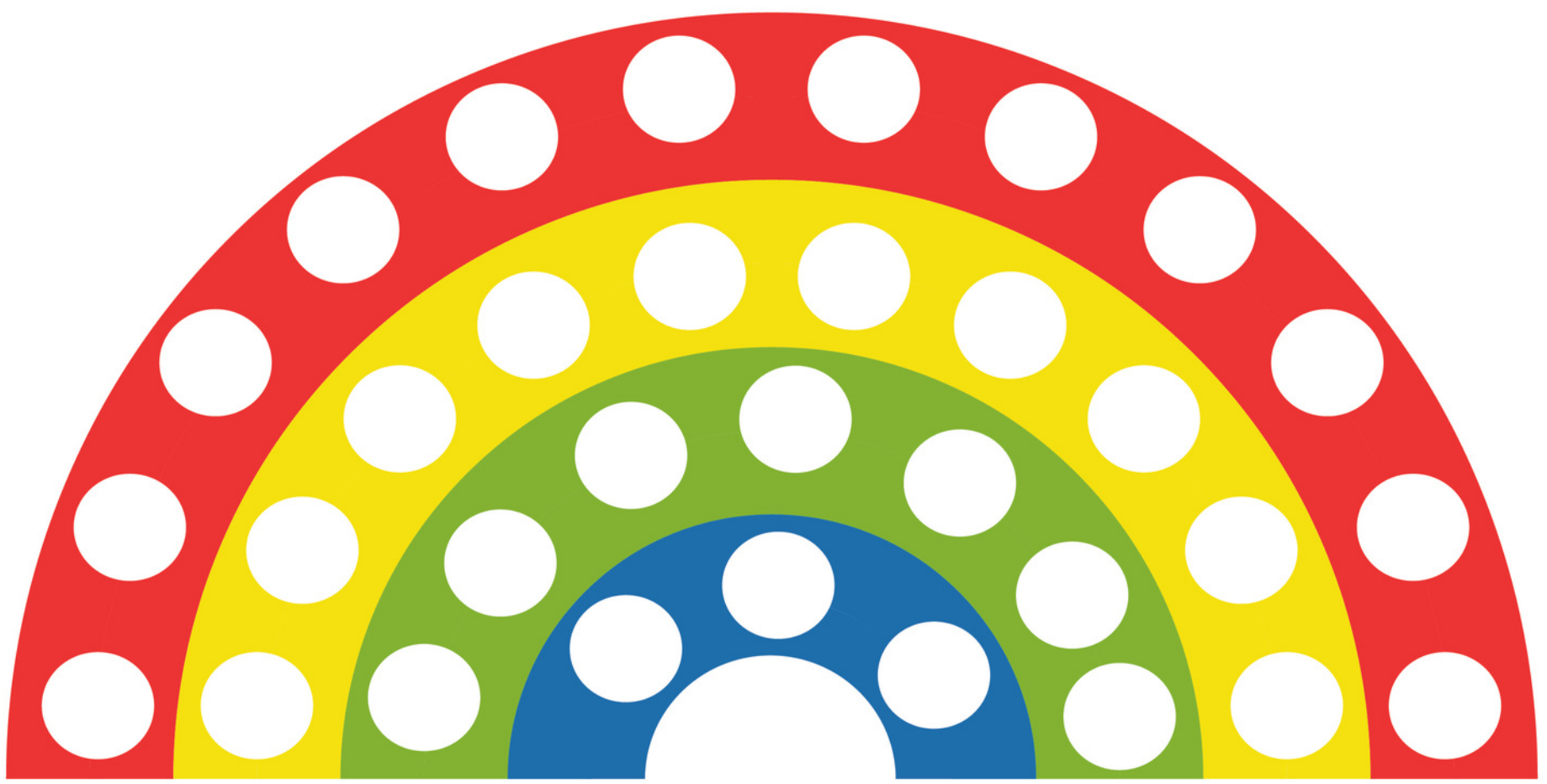
Decorate the image of your identity with different materials and move the different expressions according to how you feel.





Arcoiris de colores

Colorful rainbow



Coloca los pompones de acuerdo al color del arcoiris.
Place the pom-poms according to the color of the rainbow.

Corona de bienvenidos

Welcome crown



Imprime la plantilla en cartulina, recorta, decora con escarcha o brillantina de diferentes colores, deja secar, armar.
Print the template on cardboard, cut out, decorate with frosting or glitter of different colors, let dry, assemble.

Temas semanales



Día / Mes / Año



TEMA

Bienvenidos a tu daycare

Pregunta esencial

¿Qué es el inicio y regreso de clases?

Figura
geométrica

Cuadrado

Letras

Aa

Preguntas de discusión

¿Que haremos durante la llegada del regreso a clases?

Colores

Amarillo

Números

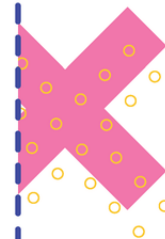
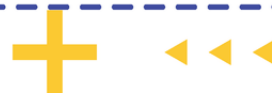
1 al 5

Justificación

El inicio del año escolar comienza en el mes de septiembre, un mes donde recibimos a los niños para compartir junto a ellos durante todo un año, vivir experiencias significativas y enfocarlos en procesos de enseñanza y aprendizaje con estrategias y actividades innovadoras y creativas

OBJETIVOS

- Crear ambientes de aprendizaje donde los niños tengan un agradable proceso de adaptación
- Crear rutinas divertidas e innovadoras para facilitar los procesos de adaptación al daycare de los más pequeños
- Decorar los espacios de tal manera que se resalte la llegada del nuevo año escolar
- Desarrollar un ambiente de aprendizaje que brinde tranquilidad a los padres al dejar sus niños en el daycare



Evaluación del proceso de planeación



Día / Mes / Año



Fase de aprendizaje

Lo Logrado
Ep En proceso
Sd Se le dificulta

Nombre de planeación:
Bienvenidos a tu daycare

Educadora:

Objetivo:

Desarrollar el proceso de adaptación con los niños, usando estrategias didácticas a través del juego y la recreación, creando un ambiente donde se generen vínculos de confianza e integración durante las primeras semanas.

	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	Interactúa con el entorno	Se comunica con sus proveedores y padres manifestando sus deseos e intereses	Identifica artefactos eléctricos y sus usos	Manifiesta ir a algún lugar mediante la expresión	Usa una variedad de estrategias para resolver problemas	Usa una variedad de estrategias para resolver problemas	Comparte espacios, juegos, juguetes y materiales	Habla del día y la noche	Experimenta con diversos materiales	Comunica ideas y acciones creativas	Se reconoce a sí mismo	Atiende a la comunicación y el lenguaje de los demás	Reconoce el cuadrado como figura	Muestra control, fuerza y control de sus músculos grandes
	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
	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

