

*Escucho con atención  
cuentos sencillos.*

## APRENDO COMPETENCIAS BÁSICAS CON LOS CROMOS CUPONES

LUIS TORRES, ELSA

CABRERA CASTAÑEDA, MAGALY

GONZALEZ FAGUNDO, M<sup>a</sup> CRUZ

MARCELINO MELO, LUISA

RODRIGUEZ HERRERA, M<sup>a</sup> BELÉN

CABRERA ZAPATA, ANA MARIBEL

### CONTENIDO

Resumen	2
Funcionamiento	2
Ventajas	3
Evaluación	3
Competencias	4

**Sección:** Tareas y proyectos interdisciplinares para el desarrollo y evaluación de competencias básicas. Experiencias Educativas en el desarrollo de Proyectos de familia.



Revista Digital *EL BUCIO*, número 17, año 2010 Edición Digital.

Contacto: C/ 1<sup>º</sup> Transversal a González Rivas s/n, San Isidro, Granadilla de Abona,  
Tenerife, 38611.

Web [www.ceptenerifesurabona.es](http://www.ceptenerifesurabona.es); 922391005; Fax 922394013;  
38702519@gobiernodecanarias.org

El CEP Tenerife Sur-Abona no se responsabiliza de las opiniones y expresiones que aparezcan en los artículos.



## Resumen

Aportamos un material en formato digital motivador y atrayente ya que ofrece la ventaja de permitir participar desde casa a la familia, en la propuesta educativa del aula, y en parte del proceso evaluador.

Se presentan unos 150 modelos de cromos-cupones en formato digital y con un funcionamiento diferente al habitual, diferenciados por competencias básicas y con distintos nive-

les de complejidad para adaptarlos a las necesidades individuales de los alumnos. Con este proyecto se pretende conseguir además:

◊ La participación de la familia en la escuela.

◊ Cumplir una de las finalidades de la educación como es la de asegurar la **funcionalidad** de lo aprendizados.

◊ Realizar aprendizajes de forma **significativa**: contenidos interesantes, que pue-

dan conseguirlos fácilmente, y que modifiquen estructuras cognitivas anteriores.

◊ Adaptar los contenidos a las características individuales y a las necesidades detectadas en el grupo-clase. **Atención a la diversidad.**

◊ Respetar los ritmos de aprendizaje individuales.

## Funcionamiento

Hemos elaborado una serie de cupones, agrupados por competencias básicas, correspondiéndole a cada uno un color. Estos cupones serán plastificados y los usaremos en clase como una especie de intercambio de cromos.

El proyecto se inicia organizando una **reunión informativa con la familia** en la que se les explica la importancia de su participación para el buen funcionamiento de la actividad y el proceso a seguir. Además:

- ◊ Se hará hincapié en la importancia que tiene para el niño/a superar un cupón
- ◊ Se pedirá a las familias que valoren cada logro

y alienten a los niños/as para que se interesen por conseguir más cupones.

◊ Continuaremos el desarrollo del proyecto teniendo en cuenta que:

1. Los cupones de cada competencia no están ordenados por grado de dificultad.
2. Cada niño/a irá eligiendo entre los que se le brindan. Estos serán elegidos a criterio del tutor/a, por trimestre, unidad didáctica, grado de dificultad, avance de los alumnos,...
3. El niño/a trae a la clase, solamente un cupón a la semana (los lunes, por ejemplo), y en la asamblea de la mañana se recogen, se comprueba

que lo ha superado y se anota para comprobarlo.

Al superar cierto número de cupones (libre elección del tutor) se le concede a los/as niños/as un premio en reconocimiento al esfuerzo realizado. Éste puede ser un diploma o una medalla confeccionada por el tutor/a.

## Ventajas de trabajar con los cupones

Podemos destacar:

- Se propicia una importante participación familiar desde su casa. Los padres y madres se implican siempre porque sus hijos/as reclaman cupones para llevar a casa, porque perciben que "se van haciendo mayores" y que "saben más", lo cual refuerza su autoestima.
- Los contenidos de los cupones son cercanos al hogar y a la escuela, estableciéndose así un puente de colaboración familia-escuela, fundamental para que el niño/a detecte que ambas le ofrecen una línea común de ayuda y coherencia, proporcionándole seguridad.
- Desde el Centro Educativo se facilita a la familia el conocimiento de los contenidos que se están trabajando en el aula y que con su ayuda pueden conseguir los niños/as.

LO VERDADERAMENTE IMPORTANTE ES QUE EL NIÑO/A, SUPERANDO CUPONES EN COMPAÑÍA DE SUS PADRES, SE SIENTA FELIZ.



*Identifico algunos animales, plantas y paisajes propios de Canarias.*

## Evaluación

Este proyecto, como toda nuestra actuación educativa, es necesario evaluarlo tanto a lo largo de todo el proceso como al final de éste para comprobar los avances, dificultades, resultados, etc. y poder mejorarlo o modificarlo según las necesidades.

Por ello, estaremos atentos a lo largo de todo el proceso tanto de la participación de las familias como del alumnado: sus avances o posibles dificultades.

El control de los cupones se realiza mediante un cuadro de doble entrada en el que figuran la foto y nombre del alumnado y los cupones de cada competencia propuestos por unidad o por trimestre. El registro en esta tabla podrá ser realizada por el propio alumno a través de un gomets.



*Recojo los juguetes en casa cuando termino de jugar*

## Competencias Básicas

Con la nueva ley educativa LOE, es necesario orientar toda nuestra labor docente a que nuestro alumnado desarrolle las competencias básicas. Aunque en Educación Infantil no se haga referencia expresa a todas las competencias, será necesario ir sentando las bases para que puedan desarrollarse correctamente a lo largo de toda su escolaridad obligatoria. Con este proyecto se pueden trabajar en mayor o menor medida la mayoría de la CCBB. Estos son los colores elegidos para cada una de las competencias básicas. Antes de ver la teoría engánchate viendo las imágenes de los cromos-cupones pinchando cada una de las competencias.

### Competencia en comunicación lingüística.

Esta competencia se refiere a la utilización del lenguaje como instrumento de comunicación oral y escrita, de representación, interpretación y comprensión de la realidad, de construcción y transmisión del conocimiento y de organización y autorregulación del pensamiento, las emociones y la conducta. También incluye la habilidad de expresar e interpretar conceptos, pensamientos, sentimientos, hechos y opiniones de forma oral y escrita, así como la de comunicarse de forma apropiada en una amplia variedad de situaciones al menos en una lengua extranjera al finalizar la educación básica.

Cuando el alumno/a trae al aula un cupón y lo enseña a la clase explicando orgulloso



lo que es capaz de hacer, indudablemente estamos trabajando esta competencia. Por otro lado algunos de los cupones trabajan expresamente esta competencia.

Cupones:

- ◇ Escucho y comprendo lo que me dicen.
- ◇ Sé expresarme utilizando frases complejas.
- ◇ Escucho con atención cuentos sencillos.
- ◇ Explico el significado de palabras sencillas.
- ◇ Responde apropiadamente a la pregunta: ¿qué pasa si...?
- ◇ Converso por teléfono con personas conocidas.
- ◇ Puedo nombrar elementos absurdos en un dibujo.
- ◇ Relato cuentos sencillos sin ayuda de ilustraciones.
- ◇ Expreso mis sentimientos: estoy triste, tengo miedo.
- ◇ Si me preguntan ¿Por qué?, respondo con una explicación adecuada.
- ◇ Muestro interés y curiosidad por los cuentos.
- ◇ Realizo preguntas con corrección
- ◇ Escribo mi nombre.
- ◇ Sé contar trabalenguas y chistes sencillos.
- ◇ Expreso mis necesidades: tengo sueño, estoy casado...
- ◇ Repito poesías o adivinanzas que escucho en el cole o en casa.
- ◇ Conozco el significado de algunas palabras canarias.
- ◇ Utilizo gestos adecuados cuando me expreso.
- ◇ Escribo el nombre de algunos objetos y animales.
- ◇ Reconozca las letras ...
- ◇ Identifico mi nombre.
- ◇ Escribo el nombre de otras personas
- ◇ Reconozco las vocales.
- ◇ Reconozco las letras de mi nombre.

- ◇ Sé expresar mis emociones: enfado, alegría, vergüenza,...
- ◇ Cuento cuentos sencillos.
- ◇ Cuento en casa lo que hago en el colegio.
- ◇ Defino palabras sencillas con cierta precisión.
- ◇ Saludo y me despido en inglés.
- ◇ Sé decir algunas palabras en inglés.

### Competencia matemática.

Mediante esta competencia se adquiere la habilidad para la utilización de los números y sus operaciones básicas, así como de los símbolos y las formas de expresión y razonamiento matemático en situaciones cotidianas; de modo que se seleccionen las técnicas adecuadas para calcular, resolver problemas, interpretar la información y aplicar los elementos matemáticos a la mayor variedad posible de contextos.



Cupones:

- ◇ Sé contar hasta 10.
- ◇ Relaciono una cantidad de objetos con su número.
- ◇ Discrimino la cantidad y la grafía de los números...
- ◇ Conozco las figuras geométricas
- ◇ Escribo los números
- ◇ Localizo las posiciones espaciales de...
- ◇ Identifico elementos grandes, medianos y pequeños.
- ◇ Entre varias agrupaciones de objetos, sé cual tiene más, menos, igual...
- ◇ Nombro propiedades de los objetos.
- ◇ Agrupo elementos que son iguales: por tamaño, color, forma,...

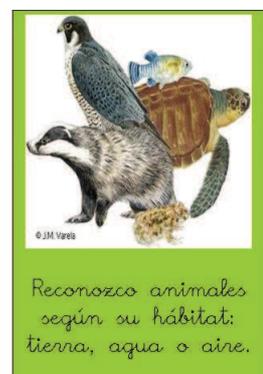
- ◇ Realizo pequeñas sumas de objetos: por ejemplo 2 caramelos más uno que me regalan son 3.
- ◇ Utilizo los números ordinales en situaciones cotidianas.
- ◇ Realizo correctamente juegos de loto y dominó.
- ◇ Construyo puzzles con facilidad.

### Competencia en el conocimiento y en la interacción con el mundo físico.

La adquisición de esta competencia permite interactuar con el mundo físico, tanto en sus aspectos naturales como en los generados por la acción humana, para comprender sucesos, predecir consecuencias y mejorar las condiciones de vida propia, de las demás personas y del resto de los seres vivos. Esto implica la conservación y mejora del patrimonio natural, el uso responsable de los recursos, el cuidado del medioambiente, el consumo racional y la protección de la salud individual y colectiva.

Cupones:

- ◇ Identifico algunos animales, plantas y paisajes propios de Canarias.
- ◇ Reconozco animales según su hábitat: tierra, agua o aire.
- ◇ Cuido la naturaleza y sus elementos.
- ◇ Conozco las necesidades básicas de los seres vivos: agua, comida, aire,...
- ◇ Acepto con agrado la responsabilidad de reciclar.
- ◇ Reconozco algunas señales de tráfico cuando paseo por la calle.
- ◇ Se cual es el baño que me corresponde en un lugar público.
- ◇ Conozco los colores del semáforo y su significado.
- ◇ Conozco las 4 estaciones y sus elementos característicos



- ◊ Tengo hábitos de alimentación saludables: como frutas y pocas golosinas.
- ◊ Nombro la parte que falta en una figura incompleta.
- ◊ Nombro las partes del cuerpo que me señala un adulto.
- ◊ Sé si soy niño o niña y porqué.
- ◊ Enumero los días de la semana respetando el orden.
- ◊ Sé que día de la semana es hoy.
- ◊ Muestro sentimientos de protección hacia animales y plantas.

### Tratamiento de la información y competencia digital.

El dominio de esta competencia supone el ejercicio de una serie de destrezas y habilidades que incluyen la obtención crítica de información utilizando distintas estrategias y soportes, su transformación en conocimiento y la adecuada transmisión mediante un conjunto de recursos que van desde técnicas y lenguajes determinados hasta las posibilidades ofrecidas por las tecnologías de la información y la comunicación. La competencia comporta asimismo hacer uso habitual de los recursos tecnológicos disponibles para resolver problemas reales de modo eficaz.



*Tengo interés por aprender a través de juegos interactivos.*

Cupones:

- ◊ Hago un uso moderado de elementos tecnológicos: consolas, ordenador, juegos electrónicos,...
- ◊ Sé usar el ordenador con juegos apropiados a mi edad.

- ◊ Tengo interés por aprender a través de juegos interactivos.
- ◊ Nombro las partes del ordenador y respeto las normas para su uso.
- ◊ Enciendo y apago el ordenador adecuadamente.
- ◊ Uso el teclado para tareas sencillas
- ◊ Tengo un buen dominio del ratón
- ◊ Entro y salgo de los programas que conozco sin dificultad

### Competencia social y ciudadana.

Esta competencia proporciona las destrezas necesarias para comprender la realidad social del mundo, adiestrarse en el análisis del pasado histórico y de los problemas actuales, preparándose así para la convivencia en una sociedad plural y contribuir a su mejora. Esto implica formar a las personas para la asunción y práctica de una ciudadanía democrática por medio del diálogo, el respeto y la participación social, responsabilizándose de las decisiones adoptadas.



*Pido ayuda cuando tengo alguna dificultad*

Cupones:

- ◊ Pido ayuda cuando tengo alguna dificultad.
- ◊ Soy capaz de imitar papeles que desempeñan los adultos.
- ◊ Normas de cortesía: empleo palabras "por favor" y "gracias" en las situaciones adecuadas.
- ◊ Pido permiso para utilizar objetos que no son de mi propiedad.
- ◊ Pido disculpas cuando actúo mal sin necesidad de que me lo recuerden la mayoría de las veces.
- ◊ Sé seguir las normas de un juego guiado por un niño/a mayor.
- ◊ Comparto los objetos de juego

- ◇ Juego cerca de otros niños/a. y hablo con ellos según desarrollen el juego.
- ◇ Colaboro con otros niños/as o adultos si me lo piden.
- ◇ Espero el turno en los juegos y actividades.
- ◇ Participo adecuadamente en una conversación con adultos.
- ◇ Acepto a los demás aunque no sean como yo: de otro sexo, raza, color, ...
- ◇ Comparto las cosas.
- ◇ Imito papeles que desempeñan los adultos
- ◇ Participo con agrado en las actividades colectivas.
- ◇ Cumplo con las normas establecidas en las comidas.
- ◇ Puedo identificar los colores primarios ...
- ◇ Puedo identificar los colores secundarios ...
- ◇ Dibujo la figura humana con sus partes principales.
- ◇ Utilizo elementos y materiales para las realizaciones plásticas.
- ◇ Modelo figuras o formas con plastilina uniendo varias partes.
- ◇ Recorto con tijera por una línea.
- ◇ Disfruto dibujando y pintando libremente.
- ◇ Soy limpio y ordenado en mis trabajos plásticos.
- ◇ Señalo en el mapa el nombre de las Islas Canarias
- ◇ Reconozco algunas plantas características de las nuestras islas.

### Competencia cultural y artística.

A través de esta competencia el alumnado podrá apreciar, comprender y valorar de manera crítica la variada gama de manifestaciones culturales y artísticas, familiarizándose con éstas mediante su disfrute y su contribución para conservar y mejorar el patrimonio cultural y artístico. Supone el dominio de las destrezas necesarias para la expresión de ideas, experiencias o sentimientos de forma creativa.



Cupones:

- ◇ Canto y bailo canciones tradicionales.
- ◇ Disfruto cantando.
- ◇ Conozco alguna tradición cultural típica del entorno.
- ◇ Participo con agrado en alguna tradición típica del entorno.
- ◇ Diferencio sonidos fuertes y suaves.
- ◇ Nombro el color de una serie de objetos que me señala un adulto.

### Autonomía e iniciativa personal.

Con esta competencia se pretende, por una parte, que el alumnado tome decisiones con criterio y desarrolle la opción elegida asumiendo las consecuencias, adquiera habilidades personales como la autonomía, creatividad, autoestima, autocrítica, iniciativa, el control emocional ..., de modo que pueda afrontar la adopción de soluciones distintas ante nuevos contextos.



Esta competencia es de las que más se puede trabajar a través de este proyecto, pues al lograr los objetivos de los cupones conseguimos que el alumnado sea cada vez más independiente y autónomo, desarrollando ganas de hacer las cosas por sí solo.

### *Cupones:*

- ◇ Recojo los juguetes en casa cuando termino de jugar.
- ◇ Me detengo al borde de la acera y miro a ambos lados.
- ◇ Se subir las escaleras alternando los pies.
- ◇ Adquiero la responsabilidad de hacer una tarea en casa (llevar la ropa sucia a la cesta, ayudar a recoger la mesa, etc.)
- ◇ Me pongo y quito el abrigo solo.
- ◇ Me calzo y descalzo solo.
- ◇ Me ducho con autonomía.
- ◇ Me acuerdo de cepillarme los dientes después de cada comida.
- ◇ Voy al baño con completa autonomía.
- ◇ Realizo de forma autónoma las tareas que me piden los adultos.
- ◇ Realizo los hábitos de higiene sin que un adulto me lo recuerde.
- ◇ Soy capaz de abrocharme el cinturón de seguridad en el coche o lo intento...
- ◇ Soy capaz de buscar un trapo para limpiar el contenido de un vaso que se ha derramado sobre la mesa.
- ◇ En la mesa utilizo los cubiertos adecuados para comer cada plato.
- ◇ Se elegir la ropa adecuada según la temperatura o la ocasión.
- ◇ Retiro mi plato y los cubiertos de la mesa después de comer.
- ◇ Se mecerme en un columpio...
- ◇ Se montar en bici.
- ◇ Conozco la fecha de mi cumpleaños.
- ◇ Sé decir mi nombre y apellido.
- ◇ Puedo decir la dirección completa de mi casa.
- ◇ Me pongo y quito solo/a la mochila.
- ◇ Me visto y desvisto solo/a.
- ◇ Tomo mis comidas con completa autonomía.
- ◇ Ya no uso pañales.
- ◇ Ya no quiero la chupa.
- ◇ Abro y cierro perfectamente la mochila.
- ◇ Abro y tomo solo los yogures y los jugos.
- ◇ Bebo por un vaso

- ◇ Sé sonarme solo
- ◇ Tiro de la cisterna y me limpio solo
- ◇ Me lavo las manos solo, antes y después de comer.

### Autoras

- ◇ LUIS TORRES, ELSA
- ◇ CABRERA CASTAÑEDA, MAGALY
- ◇ GONZALEZ FAGUNDO, M<sup>a</sup> CRUZ
- ◇ MARCELINO MELO, LUISA
- ◇ RODRIGUEZ HERRERA, M<sup>a</sup> BELÉN
- ◇ CABRERA ZAPATA, ANA MARIBEL