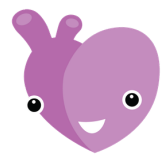




Manual del Facilitador

Aprender jugando, crear sin miedo, crecer juntos.



El momento en que un niño descubre que puede.

Cuando un niño juega no está perdiendo el tiempo. Está haciendo el trabajo más serio de la infancia. Un buen juego entrena, a la vez, su **mente** y su **corazón**.

Su mente aprende a...

observar · comparar · buscar el patrón ·
probar una idea · equivocarse y volver
a intentar

Su corazón aprende a...

esperar su turno · explicar lo que piensa
· pedir ayuda y darla · alegrarse por el
logro de otro

Wiixii invita y sostiene mientras el niño juega, tropieza, resuelve y descubre que es capaz de...

- tener una idea original y explicarla
- construir algo con sus propias manos
- equivocarse sin sentir vergüenza y volver a intentar
- ayudar a otro niño
- resolver un problema o acertijo
- reír y sentirse orgulloso de sí mismo

Cada reto que saca adelante le deja la misma huella: **“soy capaz de más de lo que creía.”**

Eso vale en un salón, un patio o cualquier lugar del mundo.

El protagonista no es la actividad. Es el niño.

Wiixii no es una colección de juegos y acertijos. Es una pedagogía que usa la matemática recreativa para cultivar personas curiosas, perseverantes y seguras de sí mismas.

Jugar es aprender

El juego desarrolla el razonamiento lógico, la creatividad y la capacidad de resolver problemas. Aquí nadie estudia por obligación: se aprende porque jugar es irresistible.

El niño en el centro

El niño explora, decide, fabrica, se equivoca y descubre. El facilitador prepara el ambiente y acompaña. Las respuestas las encuentra el niño.

El error es un amigo

Cultivamos una cultura donde equivocarse se celebra: es la señal de que estamos en la zona de aprendizaje. Aquí vive el "todavía no me sale... ¡todavía!".

LO QUE SE NECESITA

Casi nada.

Cada actividad Wiixii es una invitación a pensar, a resolver en equipo y a divertirse. Y para aceptar la invitación no hace falta comprar nada: basta con materiales comunes y reciclados.



papel y lápiz



cartón reusado



piedritas



tapas de botella



palitos y semillas



tiza



periódico viejo



tijeras y cinta

El material humilde no es una limitación: **es parte del diseño.** Cuando un niño convierte una tapa en ficha y una caja en tablero, ya está ejercitando exactamente el ingenio que queremos cultivar. Fabricar el juego *es* parte del juego.

El material más importante no está en esta lista.
Llega todos los días caminando: **la curiosidad de los niños.**

Cinco amigos. Un lenguaje para nombrar lo invisible.

La perseverancia, la creatividad, el pensamiento crítico, la comunicación y la empatía son invisibles. Los personajes Wiixii les ponen nombre, cara y voz, para que los niños — y tú — puedan hablar de lo que pasa por dentro cuando aprendemos.



Oopsy

el error, nuestro
mejor amigo al
aprender



Lupita

el pensamiento
crítico y el
razonamiento



Chispita

la creatividad y el
ingenio



Clarito

la comunicación y
la colaboración

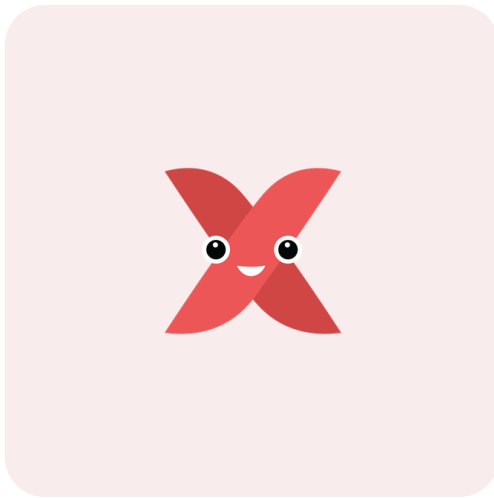


Cora

la empatía y la
generosidad

Úsalos en cada sesión: salúdalos al empezar, invócalos durante el juego (“¡saquen su Lupita!”), celebra cuando aparecen (“¡llegó Oopsy, estamos aprendiendo!”).

En las próximas páginas los conocerás uno a uno.



Oopsy

el error · nuestro mejor amigo al aprender

“¡Hola! Soy Oopsy, tu error. Cada vez que te visito significa que estás aprendiendo un montón. ¡Seamos amigos!”

Oopsy custodia el corazón de la pedagogía Wiixii: la **mentalidad de crecimiento**. El “gen de las matemáticas” no existe; es un mito que se contagia de adultos a niños. Todos podemos aprender, y cada error nos muestra exactamente dónde prestar atención para seguir creciendo.

mentalidad de crecimiento

perseverancia

tolerancia al error

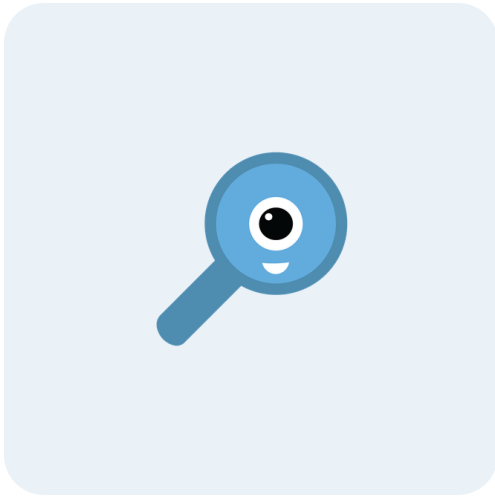
“todavía no”

FRASES PARA LA SESIÓN

“¡Llegó Oopsy! ¿Qué nos vino a enseñar?”

“No me sale... **todavía**.”

“El puro intento ya hace crecer tu mente.”



Lupita

el pensamiento crítico y el razonamiento matemático

“¡Hola! Yo soy Lupita. Te acompaño siempre que resuelves un problema. Te ayudo a razonar, calcular, estimar, comparar y detectar patrones.”

Cada actividad Wiixii comienza sacando a Lupita para **entender** el reto; y durante el juego sigue ahí, ayudándote a usar la lógica, detectar patrones, calcular, estimar, medir y probar estrategias.

análisis

lógica

patrones

cálculo

estimación

comparación

FRASES PARA LA SESIÓN

“Saquemos a Lupita: ¿qué nos pide este reto?”

“¿Qué patrón estás viendo?”

“¿Qué estrategia probamos? ¿Cómo alcanzamos el reto?”



Chispita

la creatividad
y el ingenio

“¡Hola! Yo soy Chispita y vivo dentro de ti. Hago una fiesta cada vez que se te ocurre una idea. Mientras más loca, mejor. ¡Me encantan las sorpresas!”

¿De dónde vienen las ideas? Es un proceso misterioso, y por eso Chispita es un poco caprichosa. Pero la creatividad se ejercita: mientras más la invitamos, más ideas regala. Esa estrategia ganadora que aparece de la nada, ese material inusual convertido en juego... ahí está Chispita en acción.

creatividad

ingenio

imaginación

FRASES PARA LA SESIÓN

“¿Qué idea loca te regaló Chispita?”

“¡No puedo esperar para ver lo que vas a crear!”

“¡Qué ingenioso cómo lo resolviste!”



Clarito

la comunicación
y la colaboración

“¡Hola! Yo soy Clarito. Estoy siempre contigo, ayudándote a que puedas explicar tus ideas y entender las ideas de otros.”

Aprender jugando regala un sinfín de oportunidades para expresar ideas con lenguaje preciso: debatir la solución de un acertijo, exponer argumentos, escuchar con interés y respeto, hacer planes en equipo y repartir tareas. Donde hay Clarito, hay equipo.

explicar ideas

escuchar

argumentar

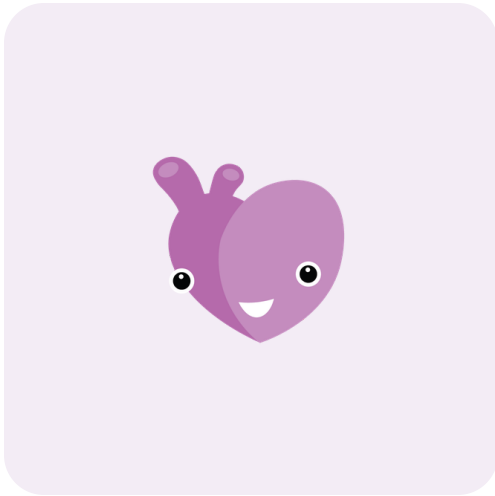
trabajar en equipo

FRASES PARA LA SESIÓN

“Explícamelo como si yo no supiera nada.”

“¿Alguien lo pensó de una manera distinta?
¡Cuéntanos!”

“Me encantó lo claro de tu argumento.”



Cora

la empatía
y la generosidad

“¡Hola! Yo soy Cora. Aparezco cuando nos cuidamos los unos a los otros — cuando compartes lo que sabes, celebras el logro de una amiga, o tienes paciencia si alguien va más despacio.”

Cora es lo que nos conecta. Nadie aprende solo, ni solo para sí mismo: lo que uno descubre, lo reparte; el que hoy recibe ayuda, mañana la da. **Estamos bien cuando todos lo estamos.**

empatía

compasión

generosidad

paciencia

“me importa el prójimo”

FRASES PARA LA SESIÓN

“¿Cómo podemos ayudar hoy?”

“¿Qué ayuda recibiste hoy? ¿Cómo agradeciste?”

“Aquí nos cuidamos unos a otros.”

¿Qué hace un facilitador Wiixii?

sí...

pregunta

espera

escucha

observa

celebra el esfuerzo

confía

NO ...

no da las respuestas

no corrige de inmediato

no demuestra lo inteligente que es

no fuerza la participación

no elogia la inteligencia

Porque el aprendizaje más profundo ocurre cuando el niño descubre la respuesta **por sí mismo**.

El truco más útil del oficio: **responde preguntas con más preguntas** que ayuden al niño a llegar solo. "¿Qué has intentado?", "¿qué pasaría si...?", "¿dónde podrías averiguarlo?". Sé generoso con los materiales y con el tiempo: repetir intentos hasta quedar satisfecho es practicar la mentalidad de crecimiento.

¿Qué estamos observando?

No observamos si el niño resolvió el reto.

Observamos si está creciendo.

MENOS IMPORTANTE QUE...	OBSERVA SI EL NIÑO...
llegó a la respuesta	sigue intentando
terminó rápido	prueba otra estrategia
lo hizo solo	invita a otro
no se equivocó	aprende del error
copió el modelo	inventa una variante
ganó	disfruta el proceso

La meta no es producir respuestas correctas. La meta es formar niños curiosos, perseverantes y seguros de sí mismos. Cuando veas cualquiera de las conductas de la columna derecha, **nómbrela en voz alta** — la próxima página te muestra cómo.

El elogio que hace crecer.

El elogio funciona — pero solo si se hace bien. Dos reglas:

1. Específico e inmediato. Describe la conducta exacta que acabas de ver, en el momento en que la ves.

2. Al esfuerzo, nunca a la habilidad. Elogiar la inteligencia daña; elogiar el esfuerzo fortalece. Evita las etiquetas — incluso las “buenas”.

EN VEZ DE...

“¡Qué inteligente eres!”

DI...

“Vi que probaste tres estrategias distintas sin rendirte.”

EN VEZ DE...

“Eres el mejor en esto.”

DI...

“Me maravillo al verte pensar. Explicaste tu idea clarísimo.”

CONDUCTAS PARA CAZAR Y ELOGIAR AL INSTANTE

- persistir después de un error
- probar una estrategia nueva
- ayudar o enseñar a otro niño
- escuchar con atención
- compartir materiales
- celebrar el logro de otro

Un mismo ritual, repetido, se vuelve un lugar seguro.

La rutina predecible da tranquilidad y pertenencia. Abre y cierra cada sesión siempre igual: los niños sabrán qué esperar, y ese saber es un regalo.

1

La bienvenida

El mismo saludo de siempre. Saluden juntos a los personajes, recuerden el acuerdo del espacio ("aquí nos cuidamos unos a otros") y presenta los retos del día. Corto y alegre: 5 minutos.

2

El juego

Los niños eligen su actividad y su ritmo. Tú circulas: preguntas, esperas, escuchas, observas y elogias el esfuerzo. Los que ya dominan un reto pueden crear el suyo o enseñar a otro.

3

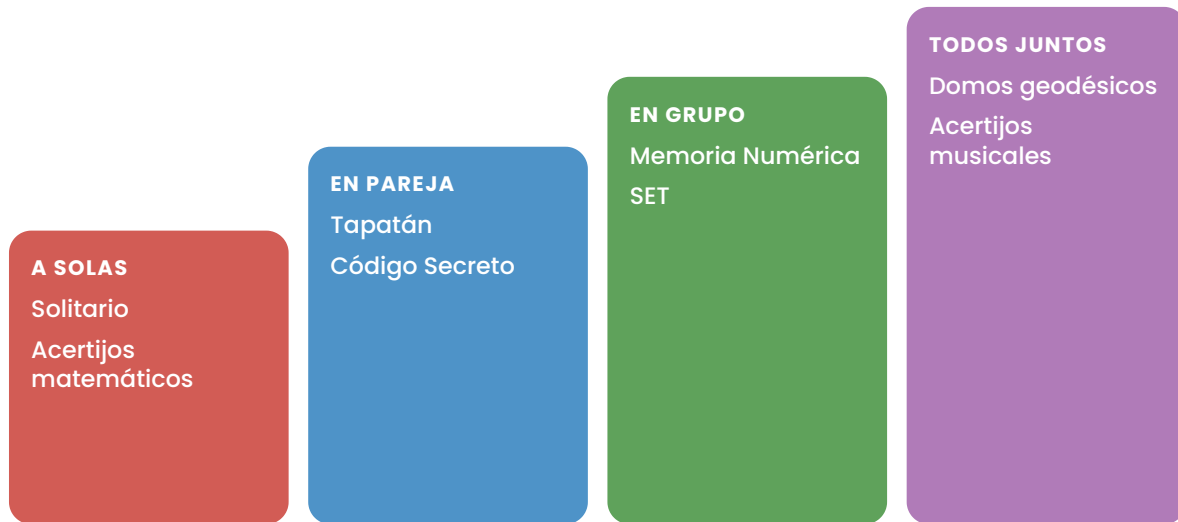
El Momento Cora

Círculo de cierre: ¿qué descubriste hoy? ¿Qué ayuda diste hoy? ¿Qué ayuda recibiste, o cómo te ayudaron? Termina celebrando un esfuerzo concreto que hayas observado. 5-10 minutos.

El Momento Cora es innegociable: es donde el aprendizaje del día se convierte en comunidad.

Cada niño entra por el escalón donde está hoy.

Las actividades Wiixii forman una escalera social: desde jugar en silencio y a solas, hasta construir algo entre todos. Un niño retraído puede empezar en el solitario — donde nadie le exige hablar — y avanzar a su propio ritmo. **La participación nunca se fuerza.** Mirar también es participar.



Las actividades en cada escalón son representativas de las que encontrarás en wiixii.org.



EL ARCO WIIXII: RESOLVER → CREAR → ENSEÑAR

Primero lo resuelvo. Después invento el mío. Después lo regalo y lo enseño. Cuando un niño le enseña su acertijo a otro, deja de ser alumno y se convierte en alguien útil para su comunidad. Ahí aparece Cora.

La guía de bolsillo.

LA SESIÓN

1. Bienvenida — el mismo ritual de siempre · **2. Juego** — ellos eligen, tú acompañas · **3. Momento Cora** — gratitud y cierre

TU PAPEL EN CUATRO VERBOS

pregunta · espera · escucha · celebra

UNA FRASE DE CADA AMIGO



“¡Llegó Oopsy! ¿Qué nos vino a enseñar?”



“¿Qué nos pide este reto? ¿Qué patrón ves?”



“¡No puedo esperar para ver lo que vas a crear!”



“Explícamelo como si yo no supiera nada.”



“¿Qué ayuda diste y recibiste hoy?”

EL ELOGIO

Específico, inmediato, y siempre al **esfuerzo** — nunca a la inteligencia. Nada de etiquetas.

RECUERDA

La participación nunca se fuerza. Mirar también es participar. Y las respuestas... las descubre el niño.



Empezamos con un niño descubriendo que puede.
Terminamos con una comunidad que aprende y se cuida junta.
Entre uno y otro, solo hay juego.