



GUÍA PARA PADRES

Cómo acompañar el aprendizaje en casa

Este material funciona mejor cuando hay un adulto cerca. No hace falta que sepas matemáticas ni que tengas tiempo de sobra: hacen falta **quince minutos y la actitud correcta**.

En las próximas páginas vas a encontrar exactamente qué decir, qué evitar y qué hacer cuando tu hijo se frustra. Nada de teoría: solo lo que funciona en la mesa de la cocina un martes por la tarde.



1. LA RUTINA QUE FUNCIONA

POCO Y SEGUIDO GANA

Una sesión de **15 a 20 minutos** rinde más que una hora entera el domingo. El cerebro de un niño de 6 a 11 años sostiene la concentración en bloques cortos. Pasado ese tiempo, sigue sentado pero ya no aprende.

- **Una actividad por sesión.** No dos, aunque pida más.
- **Siempre el mismo horario.** La rutina evita la negociación diaria.
- **Nunca antes de dormir.** Si sale mal, se lleva la frustración a la cama.
- **3 o 4 veces por semana** es suficiente. No hace falta todos los días.

EL TRUCO DEL CRONÓMETRO

Pon un temporizador de 15 minutos a la vista. Saber que hay un final concreto baja muchísimo la resistencia a empezar. Cuando suena, se termina — aunque esté a la mitad. Eso enseña que la sesión es corta y previsible, y hace que mañana cueste menos sentarse.

PREPARA EL TERRENO

Imprime la ficha **antes** de llamarlo. Ver la hoja ya lista, con colores y personajes que reconoce, cambia por completo la primera reacción. Ten a mano lápiz, goma y algo concreto para contar: bloques de construcción, porotos, tapitas.

REGLA QUE NO SE ROMPE

Este material **nunca** se usa como castigo. En el momento en que "haz una ficha" se convierte en consecuencia de portarse mal, el producto deja de funcionar y las matemáticas quedan asociadas al enojo.

DEJA QUE USE LOS DEDOS

Contar con los dedos o con bloques no es hacer trampa: es la etapa concreta del aprendizaje, y saltarla apurado es lo que produce niños que "odian las matemáticas". Cuando el concepto esté firme, va a soltar los dedos solo.



2. QUÉ DECIR Y QUÉ CALLAR

LA REGLA DE ORO: NO DES LA RESPUESTA

Es la tentación más fuerte y la que más daño hace. Cuando das el resultado, el ejercicio termina pero el aprendizaje no ocurre. Tu trabajo no es resolver: es **hacer la pregunta que lo destraba**.

EN VEZ DE ESTO

"Está mal, es 42."
"Ya te lo expliqué tres veces."
"¡Pero si es fácil!"
"Qué inteligente eres."

DI ESTO

"¿Cómo lo pensaste?"
"Muéstrame con los bloques."
"Esta es de las difíciles, ¿eh?"
"Te esforzaste mucho aquí."

Por qué "te esforzaste" y no "eres inteligente"

Elogiar la inteligencia enseña que el resultado depende de algo fijo que se tiene o no se tiene. Cuando después algo le sale mal, la conclusión es "entonces no soy inteligente" y abandona. Elogiar el esfuerzo enseña que el resultado depende de **cuánto insistió**, que es justo lo que sí puede controlar.

NO CORRIJAS EN EL MEDIO

Deja que termine la ficha completa aunque veas el error en el ejercicio 2. Interrumpir rompe la concentración y le enseña a mirarte la cara buscando aprobación en vez de revisar su propio trabajo. Al terminar, revisen juntos.

CÓMO SEÑALAR UN ERROR SIN DESANIMAR

No marques cuál está mal. Di: **"De estos seis, hay uno para revisar. ¿Cuál crees que es?"** Buscarlo él mismo es un ejercicio mejor que el original, y el error deja de ser un fracaso para convertirse en una pista.

CUANDO SE FRUSTRAS

- **Nombra la emoción:** "Veo que esta te está costando." Sentirse entendido baja la tensión más rápido que cualquier explicación.
- **Baja un escalón:** vuelve a un ejercicio parecido que ya domina y regresen. Terminar con un acierto importa más que terminar la ficha.
- **Si se traba dos veces en lo mismo**, el problema no es él: es que falta un paso previo. Retrocede al módulo anterior sin drama.
- **Guarda la hoja y sigan mañana.** No pasa nada. De verdad.



3. PREMIOS Y PREGUNTAS

CÓMO USAR EL MAPA Y LAS TARJETAS

El **Mapa de Progreso** (Bono 1) va pegado en la pared, a la altura de los ojos del niño. Ver los bloques pintados avanzando es un motivador mucho más potente de lo que parece: convierte un esfuerzo invisible en algo que se mira.

Las **Insignias** (Bono 2) se entregan por logros de aprendizaje. Los **Vales** se canjean por premios que no cuestan dinero: tiempo extra de juego, elegir la cena, quedarse despierto un rato más.

CUIDADO CON PREMIAR DE MÁS

Si cada ficha tiene premio, el premio deja de funcionar y la ficha sin premio pasa a parecer un castigo. Entrega una insignia por **logro real** —una tabla memorizada, un módulo terminado— y no por cada hoja completada. Poco y significativo.

CONECTA CON EL JUEGO REAL

Es la gran ventaja de este material y casi nadie la aprovecha: si tu hijo juega Minecraft, **pídele que construya el problema en el juego**. Un rectángulo de 7×3 bloques para el área. Cuatro corrales de 6 ovejas para la multiplicación. Repartir 40 esmeraldas en 5 cofres para la división.

Cuando la matemática de la hoja aparece dentro de algo que ya le importa, deja de ser tarea escolar y pasa a ser una herramienta suya. Ese cambio es el objetivo real de todo este programa.

PREGUNTAS FRECUENTES

¿Y si va a un curso más alto pero le cuesta lo anterior?

Empieza por el módulo donde esté cómodo, no por el que le corresponde por edad. Los huecos no se saltan: se rellenan. Nadie va a ver la hoja.

¿Puedo imprimir la misma ficha varias veces?

Sí, y conviene. Repetir la misma ficha una semana después es una de las formas más eficaces de fijar lo aprendido.

Termina en cinco minutos y pide más. ¿Le doy otra?

Mejor no. Deja el impulso para mañana: querer más y no tener es exactamente la sensación que hace que mañana se siente sin pelear.

No me acuerdo de cómo se hace la división. ¿Sirvo igual?

Sirves más así. Di "no me acuerdo, resolvámoslo juntos". Ver a un adulto sin saber algo y buscarlo con calma enseña más que cualquier explicación correcta.

¿En cuánto tiempo se completa el programa?

A 3 fichas por semana, las 70 actividades toman unos seis meses. No es una carrera: es material para acompañar un año escolar entero.