

EDUCACIÓN PARA UN MUNDO QUE CAMBIA

Una brújula para aprender, crear y convivir

Guía complementaria para familias y aprendizaje en casa.

EDADES 9 A 13



Comprender. Decidir. Crear. Colaborar.

Primera edición · 2026 · Recurso gratuito

VIRCCA



PARA EMPEZAR

Una guía breve para construir una base, no una lista interminable de contenidos

Está pensada para madres, padres, tutores y educadores que desean acompañar a chicos de 9 a 13 años con una estructura clara, flexible y conectada con la vida cotidiana.

01

Qué ofrece

Cinco pilares de desarrollo, una progresión por edades, un recorrido inicial de cuatro semanas y tres fichas imprimibles para comenzar sin preparación previa.

02

Cómo usarla

Elegí una experiencia por semana. Reservá entre 60 y 90 minutos. Conversen, hagan, registren y revisen. La calidad importa más que la cantidad.

ALCANCE RESPONSABLE

- Es un marco complementario. No reemplaza por sí solo una currícula oficial, una escolaridad reconocida ni la orientación profesional cuando sea necesaria.
- Debe adaptarse a la edad, el contexto, los intereses, las necesidades y el ritmo de cada chico.
- La persona adulta acompaña sin resolver todo: pregunta, modela, protege y ayuda a que el chico gane autonomía progresivamente.
- No se utilizan datos personales, documentos confidenciales, información médica identificable ni imágenes de terceros sin autorización.

LA IDEA CENTRAL

La incertidumbre no se elimina. Se aprende a navegar.

Cuando el afuera cambia, una persona necesita algo más que información: necesita criterio, recursos internos, vínculos y herramientas para orientarse y actuar.

“No podemos controlar toda la incertidumbre del mundo, pero podemos construir una brújula interna, vínculos y herramientas para comprender, decidir y actuar.”

01

Base

Leer, escribir, razonar, calcular, observar y formular preguntas. Sin estas capacidades, aprender de manera continua se vuelve frágil.

02

Brújula

Reconocer emociones, regular la atención, tolerar el error, pedir ayuda y tomar decisiones responsables.

03

Agencia

Colaborar, usar herramientas, imaginar posibilidades y llevar una idea a una acción verificable.

Una aclaración importante: resiliencia no significa soportarlo todo. También incluye poner límites, cambiar de estrategia, recurrir a otras personas y reconocer cuándo el entorno debe modificarse.

CINCO PILARES

Una base integrada para pensar, vincularse y crear

No separamos capacidades “duras” y “blandas”. Leer, regularse, colaborar, comprender tecnología y desarrollar proyectos se fortalecen entre sí.

01

Aprender a aprender

Pensamiento, comunicación, atención, metacognición y hábitos.

02

Conocerme y regularme

Emociones, frustración, autonomía, límites y ayuda.

03

Convivir y colaborar

Empatía, comunicación, equipo, conflicto y cuidado.

04

Usar tecnología con criterio

Información, privacidad, IA, verificación, creación y ciudadanía digital.

05

Imaginar y construir

Creatividad, proyectos, iniciativa, dinero, trabajo y comunidad.

PERFIL QUE BUSCAMOS DESARROLLAR

Un chico que puede explicar qué piensa, reconocer qué necesita, aprender de un error, trabajar con otros, usar una herramienta sin delegarle el juicio y transformar una idea en un pequeño proyecto.

PILAR 1

Aprender a aprender

El objetivo no es acumular respuestas, sino aprender a formular preguntas, elegir estrategias y revisar el propio proceso.

01

CAPACIDADES A DESARROLLAR

- Comprensión lectora y comunicación clara.
- Pensamiento matemático, lógico y crítico.
- Planificar, monitorear y evaluar el aprendizaje.
- Atención, curiosidad y búsqueda de evidencia.

PRÁCTICAS SUGERIDAS

- Explicar un tema con palabras propias.
- Comparar dos fuentes y justificar cuál ayuda más.
- Dividir una tarea grande en pasos pequeños.
- Cerrar con: qué aprendí, qué me costó y qué haré distinto.

9-10 años

Trabajar con desafíos breves y concretos. Usar dibujos, tarjetas, objetos y ejemplos cotidianos. Modelar en voz alta cómo una persona adulta piensa y corrige.

11-13 años

Agregar planificación, elección de estrategias, registro de fuentes y autoevaluación. Pedir que argumenten por qué eligieron un camino.

PREGUNTA PARA CONVERSAR EN FAMILIA

¿Qué estrategia te ayudó hoy y cómo podrías volver a usarla?

PILAR 2

Conocerme y regularme

La autonomía comienza cuando puedo reconocer lo que me pasa y elegir una respuesta posible, sin negar la emoción ni quedar gobernado por ella.

02

CAPACIDADES A DESARROLLAR

- Nombrar emociones y señales corporales.
- Regular atención, energía y frustración.
- Sostener hábitos realistas y flexibles.
- Pedir ayuda, poner límites y reparar.

PRÁCTICAS SUGERIDAS

- Semáforo: parar, nombrar, elegir.
- Diseñar una pausa antes de abandonar una tarea.
- Registrar qué condiciones ayudan a concentrarse.
- Diferenciar error, dificultad y peligro.

9-10 años

Usar escalas visuales, movimiento y opciones limitadas. Practicar con situaciones pequeñas antes de los momentos de mayor frustración.

11-13 años

Observar patrones, anticipar obstáculos y construir un plan personal. Conversar sobre límites, presión de pares y cuándo buscar apoyo adulto.

PREGUNTA PARA CONVERSAR EN FAMILIA

¿Qué necesitabas en ese momento: tiempo, ayuda, información, descanso o un límite?

PILAR 3

Convivir y colaborar

Trabajar con otros no es repartirse tareas y juntarlas al final: es escuchar, coordinar, disentir con respeto y responder por una parte del resultado común.

03

CAPACIDADES A DESARROLLAR

- Empatía y toma de perspectiva.
- Escucha activa y comunicación asertiva.
- Roles, acuerdos y responsabilidad compartida.
- Manejo de desacuerdos y reparación.

PRÁCTICAS SUGERIDAS

- Rotar roles: coordinar, registrar, verificar y presentar.
- Reformular la idea de otro antes de responder.
- Crear un acuerdo de equipo observable.
- Evaluar tanto el resultado como la forma de trabajar.

9-10 años

Proponer construcciones, juegos cooperativos y misiones familiares. Hacer visibles los turnos, roles y acuerdos.

11-13 años

Incluir proyectos con decisiones reales, debate de alternativas, feedback entre pares y revisión de la contribución individual.

PREGUNTA PARA CONVERSAR EN FAMILIA

¿Qué hiciste para que otra persona pudiera aportar mejor?

PILAR 4

Usar tecnología con criterio

04

La tecnología es una herramienta y un entorno. Aprender a usarla implica comprender qué hace, qué datos toma, qué puede fallar y qué decisión sigue siendo humana.

CAPACIDADES A DESARROLLAR

- Buscar, analizar y contrastar información.
- Proteger privacidad, identidad y bienestar.
- Comprender posibilidades y límites de la IA.
- Crear y comunicar de forma segura, crítica y ética.

PRÁCTICAS SUGERIDAS

- Pensar antes de consultar una IA.
- Pedir fuentes y comprobarlas fuera del chat.
- Detectar una afirmación dudosa o un sesgo.
- Explicar qué parte creó la persona y qué parte asistió la herramienta.

9-10 años

Usar herramientas elegidas y supervisadas por una persona adulta. Comparar respuestas simples y practicar qué datos nunca compartir.

11-13 años

Analizar condiciones de uso, privacidad, persuasión y errores. Diseñar prompts con contexto no sensible y documentar la verificación.

PREGUNTA PARA CONVERSAR EN FAMILIA

¿Qué decisión no deberíamos delegar en una herramienta y por qué?

PILAR 5

Imaginar y construir

La agencia se desarrolla haciendo: identificar una necesidad, proponer una solución pequeña, organizar recursos, probarla y aprender de la respuesta del mundo.

05

CAPACIDADES A DESARROLLAR

- Creatividad orientada a problemas reales.
- Planificación, iniciativa y perseverancia.
- Necesidades, deseos, presupuesto, ahorro y riesgo.
- Comprensión inicial del trabajo, los sistemas y la comunidad.

PRÁCTICAS SUGERIDAS

- Entrevistar a alguien sobre una necesidad.
- Construir un prototipo con materiales disponibles.
- Armar un presupuesto simple y registrar decisiones.
- Probar, pedir feedback y mejorar una versión.

9-10 años

Proyectos de una tarde: organizar, reparar, cultivar, cocinar, diseñar o ayudar. Usar dinero ficticio o pequeñas cantidades supervisadas.

11-13 años

Microproyectos de dos a cuatro semanas: investigar usuarios, comparar costos, comunicar una propuesta y evaluar impacto y límites.

PREGUNTA PARA CONVERSAR EN FAMILIA

¿Qué valor querías crear y qué aprendiste al poner tu idea a prueba?

UN MISMO MARCO, DOS NIVELES

La edad orienta; el punto de partida real lo muestra cada chico

La progresión no es una carrera. Se puede avanzar más en un pilar y necesitar más acompañamiento en otro.

Pilar	9-10 años	11-13 años
Aprender	Sigue una secuencia breve y explica qué hizo.	Elige estrategias, registra fuentes y evalúa su aprendizaje.
Regularme	Nombra emociones y utiliza una pausa acompañada.	Anticipa obstáculos y arma un plan personal de regulación.
Colaborar	Cumple un rol simple y respeta turnos.	Negocia acuerdos, da feedback y repara conflictos.
Tecnología	Reconoce datos privados y contrasta una respuesta con ayuda.	Evalúa fuentes, sesgos, privacidad y límites de una herramienta.
Construir	Completa un proyecto corto con materiales concretos.	Investiga una necesidad, presupuesta, prueba y mejora un prototipo.

Regla práctica: avanzar significa necesitar menos andamiaje para planificar, hacer, revisar y explicar; no completar más hojas ni usar herramientas más sofisticadas.

CUATRO SEMANAS PARA COMENZAR

Una experiencia semanal de 60 a 90 minutos

Cada semana sigue el método VIRCCA: Aprender > Comprender > Aplicar > Evaluar > Compartir.

01 Cómo aprendo

Elegir algo pequeño que quiera aprender. Dividirlo en pasos, probar una estrategia y registrar qué ayudó.

Evidencia: brújula de aprendizaje completa.

02 Detectives de respuestas

Hacer una pregunta a una IA o buscador. Marcar tres afirmaciones y comprobarlas con fuentes externas.

Evidencia: ficha de verificación y correcciones.

03 Construir con otros

Resolver un desafío doméstico o comunitario en equipo, con roles y un acuerdo de trabajo.

Evidencia: foto o dibujo, acuerdos y reflexión.

04 Microproyecto con presupuesto

Detectar una necesidad, idear una solución, estimar costos, crear un prototipo y pedir feedback.

Evidencia: canvas, presupuesto y mejora.

FICHA IMPRIMIBLE 1

Mi brújula de aprendizaje

Nombre: _____ Fecha: _____ Tema o desafío: _____

1. Mi norte

¿Qué quiero aprender o lograr? ¿Por qué me importa?

2. Mi punto de partida

¿Qué sé? ¿Qué todavía no entiendo?

3. Mi ruta

¿Qué tres pasos voy a intentar?

4. Obstáculos y apoyos

¿Qué podría trabarme? ¿Qué puedo hacer? ¿A quién puedo pedir ayuda?

5. Mirar el camino

¿Qué funcionó? ¿Qué cambiaría? ¿Qué evidencia muestra que avancé?

FICHA IMPRIMIBLE 2

Detectives de respuestas

Usá esta ficha para revisar una respuesta de IA, buscador, video o publicación. Una respuesta clara también puede ser falsa, incompleta o sesgada.

PENSAR

Antes de consultar: escribí qué creés saber y qué necesitás averiguar.

PREGUNTAR

Formulé una pregunta concreta, sin datos personales ni información confidencial.

CONTRASTAR

Elegí tres afirmaciones verificables y buscá evidencia en fuentes externas.

CREAR

Reescribí la respuesta con tus palabras, incorporando las correcciones.

EXPLICAR

Indicá qué hizo la herramienta, qué verificaste y qué decisión tomaste vos.

TRES AFIRMACIONES QUE VOY A COMPROBAR

Afirmación	Fuente externa	¿Se sostiene?

CHEQUEO DE SEGURIDAD

☐ No compartí nombre completo, domicilio, escuela, teléfono, contraseñas, documentos ni información médica. ☐ Una persona adulta conoce la herramienta. ☐ Si apareció algo incómodo o peligroso, detuve la actividad y pedí ayuda.

FICHA IMPRIMIBLE 3

Mi microproyecto

Nombre del proyecto: _____ Integrantes: _____

01

Necesidad

¿Qué problema pequeño observamos? ¿A quién afecta? ¿Cómo lo sabemos?

02

Idea

¿Qué solución simple podemos probar sin necesitar muchos recursos?

03

Plan y roles

¿Qué haremos primero? ¿Quién coordina, registra, verifica y presenta?

04

Prueba y mejora

¿Qué feedback recibimos? ¿Qué conservaríamos y qué cambiaríamos?

PRESUPUESTO SIMPLE

Recurso	¿Ya lo tenemos?	Costo estimado	Decisión
Total			

Valor creado: ¿qué mejora concreta buscamos para una persona, una familia o una comunidad?

EVALUAR PARA SEGUIR APRENDIENDO

Un portfolio muestra procesos, decisiones y mejoras; no solo resultados

Al finalizar cada experiencia, conserven una evidencia y conversen sobre el proceso. La autoevaluación no reemplaza la devolución adulta: la vuelve más consciente.

Mirada	1 · Con ayuda	2 · En proceso	3 · Autónomo	4 · Puede transferir
Comprender	Repite partes.	Explica lo principal.	Justifica decisiones.	Lo aplica en otro caso.
Regularse	Necesita guía constante.	Usa una estrategia con recordatorio.	Elige una estrategia útil.	Anticipa y ajusta su plan.
Colaborar	Participa con apoyo.	Cumple su rol.	Escucha y coordina.	Mejora el trabajo del grupo.
Verificar	Acepta la primera respuesta.	Detecta dudas.	Contrasta evidencia.	Explica límites y criterios.
Crear	Sigue un modelo.	Propone cambios.	Prueba y mejora.	Adapta la solución a otro contexto.

MARCOS CONSULTADOS

OECD, Learning Compass 2030 - oecd.org/en/data/tools/oecd-learning-compass-2030.html · UNESCO, AI Competency Framework for Students - unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000391105 · CASEL, What Is SEL? - casel.org/what-is-sel · UNICEF, Guidance on AI and Children - unicef.org/innocenti/reports/policy-guidance-ai-children · UNICEF, Digital Literacy for Children - unicef.org/innocenti/reports/digital-literacy-children-exploring-definitions-and-frameworks · EEF, Metacognition and Self-Regulated Learning - educationendowmentfoundation.org.uk · OECD, PISA 2022 Financial Literacy Framework - oecd.org. Consultados en septiembre de 2026.

VIRCCA · El conocimiento se vuelve valioso cuando transforma nuestra manera de actuar.

