



Ilustración: Natalia Arango Hincapié

LA FAMILIA COMO EMPRESA

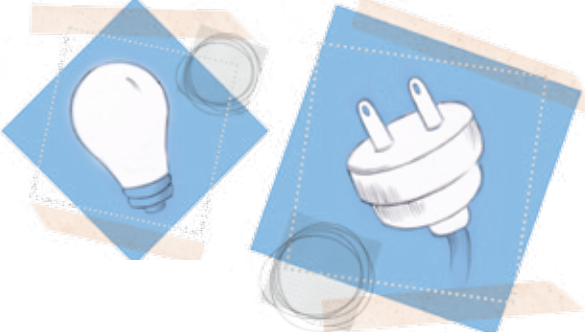
Por: Jonathan Andrey Vélez Alonso. Estudiante de grado décimo del Colegio UPB

Existen muchos problemas en la sociedad. Uno, muy grande, es el ahorro familiar.

En el Colegio UPB de Medellín existe un plan para hacer que algo tan simple como ahorrar en el hogar, sea tan fácil que todos los integrantes de la familia puedan contribuir. Esto es posible gracias a la ayuda del grado once del Colegio. Veamos cómo.

En el 2012, desde el área de tecnología, y acompañados por la docente María Teresa Díaz Duque, el grupo de once tenía la misión de desarrollar un *software* educativo para los grados segundo de primaria. Las niñas, mediante la detección del problema, decidieron que su trabajo debía estar orientado a cómo hacer que los más pequeños entendieran la importancia y el sentido del ahorro.

Pero la tarea no la podían hacer de cualquier manera, sino que, mediante actividades e imágenes, debían enseñar a los niños el concepto de la economía familiar. Además, con este ejercicio, identificarían los papeles que juegan cada integrante del hogar y cómo, entre todos, se ahorra agua, luz y dinero.



Este *software* “La familia como empresa” es genial para aprender a ahorrar en el hogar. Además, no es aburrido y permite el aprendizaje de todos.

Ilustraciones: Natalia Arango Hincapié

De esta manera, por medio de un juego, tanto virtual como real, integraron a toda la familia en una única y sólida empresa. Por ejemplo, el papá como el contador, la mamá como la presidenta, la hermana mayor como la secretaria, lo que hace que la unión familiar aumente y que los niños aprendan sobre la vida de los adultos.

Este *software* es genial para aprender que economizar en casa no es aburrido. Además, hace posible concientizar a toda la familia sobre el cuidado del medio ambiente porque se ahorra agua, gas y electricidad.

Uno de los trabajos destacados fue el de Pamela Pérez Palacio, llamado Una familia unida. La propuesta estaba compuesta por un ahorrador, que puede calcular cuánto se ahorra si se utilizan bien los electrodomésticos de la casa. Igual, tiene unos juegos que educan a cada uno de los miembros del hogar sobre sus roles y funciones para contribuir en la economía familiar.

El *software* educativo es un proyecto que los estudiantes desarrollan desde el grado décimo en dos fases. La primera, en recolección de información y estructuración del trabajo. La segunda etapa es en once, cuando se retoma la propuesta para darle continuidad a través del diseño y la programación informática.

Los estudiantes necesitan más que encuestas y sistemas de programación como Visual Basic, porque, además, requieren de un gran cerebro y dejar volar su imaginación.

FICHA TÉCNICA

Nombre del proyecto: *Software* educativo
Semillero: Grados décimo y once del Colegio UPB
Palabras clave: Ahorro; Empresa; Dinero; Software.
Líder del proyecto: María Teresa Díaz Duque
Correo: maria.diaz@upb.edu.co