

Aprender y divertirse

SOFTWARE PARA QUE LOS NIÑOS APRENDAN A MANEJAR EL DINERO

Por: Alejandro Borrero Vargas
Estudiante de grado octavo
Yuliana Muñoz Varela
Estudiante de grado noveno del Colegio de la UPB

¿Cómo lograr que los niños solucionen problemas cotidianos como el manejo del dinero? Los estudiantes de once del Colegio de la UPB plantearon una alternativa a partir de la creación de un software.

El dinero hace parte de las dinámicas sociales cotidianas a las que nos enfrentamos las personas. Sin embargo, los niños no reciben formación específica sobre este medio de intercambio de bienes y servicios, lo que puede generar una tendencia a malgastar o a no saber invertir el dinero.

Los estudiantes de once del Colegio de la UPB plantearon un proyecto para la materia de Tecnología e Informática que consiste en crear un software que, a partir de la interacción digital, enseñe a utilizar el dinero a través de situaciones que involucran operaciones matemáticas simples como sumar, restar, multiplicar y dividir.

"En décimo planteamos todo el marco teórico de la investigación y comenzamos a aprender el código de Visual Basic, que es el programa con el que haremos el software", comenta Mauricio Aristizábal, estudiante investigador del grado once en la mañana.

"Nosotras realizamos una serie de encuestas con los niños para saber cuáles eran sus fallencias en el momento de comprar o recibir dinero. Luego, hicimos la pregunta de investigación y comenzamos los análisis", cuenta María Natalia Mazo, líder del grupo femenino en la tarde.

Los niños manipulan dinero cuando van a comprar algo en la tienda durante el recreo,

por eso los investigadores consideran necesario que la situación que proponga el software sea similar a la de una tienda escolar. "La idea es que el niño interactúe con el computador como cuando va a comprar algo en la tienda del Colegio. Que tenga un presupuesto e intente hacer rendir el dinero al mismo tiempo que está pendiente de que la devuelta sea la correcta", explica María Camila Zapata.

Actualmente, los dos grupos de once se encuentran en la etapa de producción del software, están en la fase del diseño de la estructura del programa para insertar los códigos necesarios y que funcione. "Queremos que tenga una apariencia atractiva para los niños, que se diviertan mientras aprenden". "Nuestro objetivo es que aprendan a organizar el presupuesto para que comprendan lo que significa el dinero en la sociedad", afirman los estudiantes investigadores de ambos grupos.

"Nuestro objetivo es que aprendan a organizar el presupuesto para que comprendan lo que significa el dinero en la sociedad"



FICHA TÉCNICA

Nombre del proyecto que da origen al artículo: Presupuestando el futuro y jugando también se aprende

Palabras clave: Economía, Tecnología, Dinero

Grupo o semillero de Investigación: Estudiantes de Once para el proyecto final de Tecnología.

Líder del proyecto:

Carlos Augusto Arroyave
María Teresa Díaz Duque

Correo electrónico:
carlos.arroyave@upb.edu.co
maria.diaz@upb.edu.co