

06 PARA PEQUEÑOS AHORRADORES

Banco

Cómo empezar, paso a paso

El sábado es día de paga, y el salón tiene un banco: una tarjeta con un PIN secreto, un cajero en la pantalla, billetes de juguete con código de barras y una hucha que se llena. Así montas el banco, y así va la primera visita.

● ● ● ● ● Dificultad 3/5 · Intermedio

💡 Listo en unos 10 minutos



Qué necesitas



Un ordenador, portátil o tableta

IMPRESINDIBLE

Con un navegador actualizado (Chrome, Edge, Safari o Firefox) e internet. Nada que descargar ni instalar.



Algo para escanear **IMPRESINDIBLE**

Lo mejor es un escáner de mano USB que funcione como un teclado; un modelo 2D también lee códigos QR. Si no, escanea con la cámara o con un móvil, o escribe los números que hay bajo el código de barras.



Una impresora **IMPRESINDIBLE**

Para las tarjetas, los billetes de juguete, los carteles de estación, los extractos y el cartel de la hucha.



Una plastificadora **UN EXTRA**

Las tarjetas plastificadas duran años.



Una caja registradora **UN EXTRA**

Las monedas de juguete salen de aquí.



Tu correo electrónico **IMPRESINDIBLE**

Para tu cuenta gratuita. No hay contraseña: entras con un enlace o un código que te llega por correo.



Una caja para el dinero

IMPRESINDIBLE

Una caja o lata para el dinero de juguete (la reserva del cajero), una mesa como ventanilla y un dibujo de la meta.

En esta guía

2

Preparativos

Cuenta, escáner, ajustes y el kit de inicio.

3

La primera partida

Paso a paso, con pantallas reales.

4

Ideas y ayuda

Ideas para jugar, consejos y qué hacer si algo no funciona.

Preparativos

Hazlo una vez con tus hijos. Después podrán seguir solos.

1 Crea una cuenta gratuita

Entra en **beeptown.app** y toca **Pruébalo gratis**. Escribe tu correo. Recibirás un mensaje con un enlace y un código de 6 cifras: haz clic en el enlace o escribe el código.

2 Abre el mundo Banco

Toca Banco entre tus mundos. En un iPad, toca **Compartir** en Safari y luego **Añadir a pantalla de inicio**: así el mundo se abre como una app de verdad, a pantalla completa. Entra ahí con el código.

3 Conecta el escáner

Conecta el escáner a un puerto USB o vincúlalo por Bluetooth. En **Ajustes** → **Prueba tu escáner** verás si funciona. ¿No tienes escáner? Toca **Cámara** abajo, o **Móvil** para que un móvil sea el escáner.

4 Hazlo vuestro

Abre **Ajustes** (los controles deslizantes, arriba a la derecha). Ponle nombre al banco, por ejemplo «Banco de Papá y Mamá», elige euros o dólares y qué billetes imprimir.

5 Una cuenta para cada niño

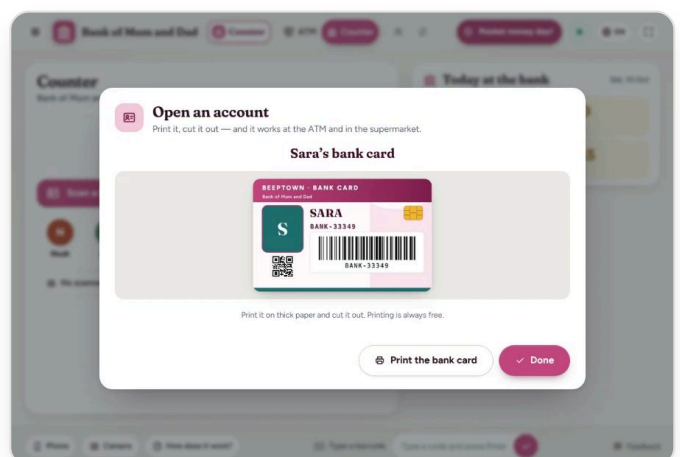
En la **Ventanilla**, toca **Abrir una cuenta**: un nombre, una foto, dinero de juguete o paga de verdad. El niño elige un PIN secreto de cuatro cifras y la tarjeta se imprime a tamaño real.

6 Imprime el kit de inicio

En **Ajustes**: los dos carteles de estación, cada tarjeta y un montón de billetes de juguete, todo de una vez. Imprime a tamaño real (100 %) y recorta por las líneas.

7 Monta el banco

La pantalla es la ventanilla, la caja del dinero va al lado. Un solo dispositivo hace las dos cosas: cambia entre **Cajero** y **Ventanilla** con las pestañas o escaneando los carteles. Un segundo dispositivo es otro banco.



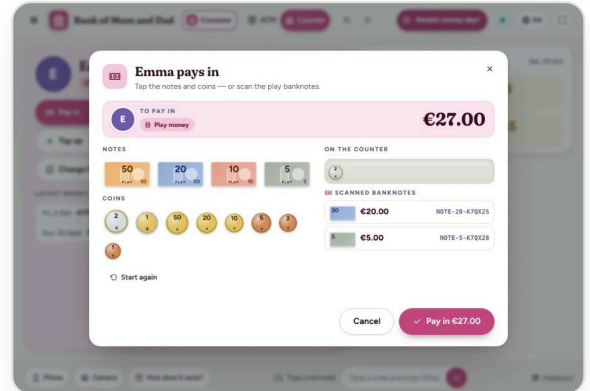
Su propia tarjeta, a tamaño real, con código de barras y código QR.

La primera partida

¿Quién hace qué? Un niño es el banquero en la ventanilla, otro el cliente; un tercero usa el cajero. Un adulto configura la paga y resuelve la multiplicación para adultos. Luego se cambian los papeles.

1 Ingresar en la ventanilla

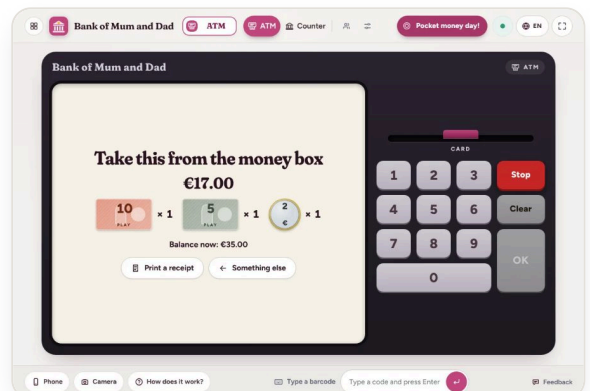
En la **Ventanilla**, escanea la tarjeta, toca **Ingresar** y escanea los billetes impresos, o toca billetes y monedas. Cada billete cuenta una vez.



Ingresar: cada billete tiene su propio código de barras.

2 Al cajero

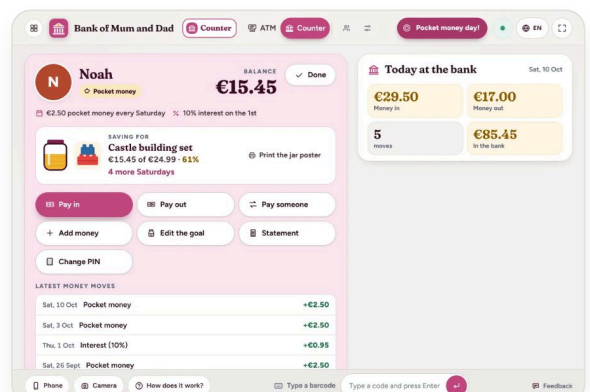
Cambia al **Cajero** y escanea la tarjeta. El niño teclea el PIN en el teclado grande, tapándolo con la mano. ¿Tres fallos? El cajero se queda la tarjeta.



El cajero muestra qué billetes y monedas coger.

4 Pagarse entre ellos

En la ventanilla, escanea dos tarjetas seguidas: «Noor le paga a Sem». Teclea la cantidad, Noor teclea su PIN y el dinero cambia de cuenta.



Ahorrar: la hucha se llena, «4 sábados más».

5 Ahorrar

En la ventanilla, escanea una tarjeta y toca **Ahorrar**: un título, un precio y un dibujo. La hucha se llena con el saldo; imprime su cartel para la nevera.

Capturas de pantalla reales, con datos de ejemplo.



Tocad juntos **¿Cómo funciona?** en la parte de abajo de la pantalla: una visita corta lo enseña todo, en la pantalla de verdad.

Ideas para jugar



Día de paga

En **Cuentas**, da a un niño una paga semanal: llega sola cada sábado, una sola vez. La paga de verdad pide la multiplicación para adultos.



El Banco de Papá y Mamá

Activa intereses, por ejemplo un 10 % al mes: el día 1 el ahorro crece a ojos vista. A fin de mes, imprimid juntos un extracto.



Pagar en la tienda

Con la misma tarjeta se paga en el supermercado de Beeptown: el datáfono pide el PIN y el dinero sale de la cuenta.

¿Algo no funciona?

El escáner no hace nada

Toca o haz clic primero una vez en la ventana de la app: el escáner escribe donde está el cursor. En **Ajustes** → **Prueba tu escáner** ves lo que llega y si el escáner envía un Intro después de cada código.

Caracteres o números raros

Configura el escáner con la misma distribución de teclado que tu ordenador (en España, la española). Su manual explica cómo, a menudo con un código de barras que hay que escanear.

La cámara no arranca

Permite que el navegador use la cámara y cierra otras apps que la estén usando. Mantén el código quieto dentro del marco, con buena luz. Escribirlo siempre funciona: los números están bajo cada código de barras.

¿No te ha llegado el correo?

Pasados unos minutos, mira en la carpeta de spam. El enlace y el código funcionan una sola vez y durante 15 minutos; si no, pide uno nuevo.

Conviene saber

★ Pruébalo gratis, paga una vez

Con una cuenta gratuita juegas con 1 cuenta y 1 meta de ahorro; el cajero, los ingresos, los reintegros y la paga siempre funcionan. ¿Quieres más? Este mundo cuesta 17,99 €. Pagas una sola vez: sin suscripción y sin anuncios.

Todo se queda en casa

Los nombres, las fotos y todo lo que juegan tus hijos se quedan en el navegador de este dispositivo: nunca nos llegan. Con una copia de seguridad (**Ajustes** → **Descargar copia de seguridad**) también lo pasas todo a otro dispositivo.

♥ Jugar con seguridad

Los escáneres de mano usan luz láser o LED: nunca los apuntes a los ojos de nadie. Juega juntos, sobre todo con los más pequeños.

¿Necesitas ayuda?

En la app, **¿Cómo funciona?** lo vuelve a enseñar todo. ¿Una pregunta, una idea o algo que no funciona? Escribe a **hello@beeptown.app** o usa el formulario de beeptown.app. Leemos todos los mensajes nosotros mismos.



Escanea y a jugar
beeptown.app/bank

Beeptown es un nombre comercial de General Software B.V., De Molen 65, Houten, Países Bajos.