

MIT APP inventor

Tecnología e Informática | Informática

Descripción del Curso

Esta unidad forma parte de un curso de Informática dirigido a estudiantes de 15 a 16 años. Su enfoque es el aprendizaje activo a través de proyectos prácticos que integran habilidades técnicas y sociales, con especial énfasis en la colaboración, la comunicación y la aplicación de conceptos en contextos reales. La Unidad 8: Trabajo en equipo y presentación, se centra en planificar, diseñar y presentar una app funcional, distribuyendo roles, organizando tareas y realizando una presentación ante la clase. El curso promueve el desarrollo de competencias digitales, pensamiento crítico y creatividad, combinado con prácticas de seguridad y ética digital. A lo largo de las unidades, los alumnos desarrollan capacidades para analizar problemas, proponer soluciones, trabajar de forma cooperativa y comunicar resultados de manera clara y persuasiva. El entorno de aprendizaje favorece la participación activa, la retroalimentación constructiva y la responsabilidad individual dentro de equipos, preparando a los estudiantes para proyectos escolares y primeros retos profesionales en tecnología.

Competencias

- Trabajo en equipo para planificar, distribuir roles y gestionar tareas de un proyecto de desarrollo de software.
- Comunicación efectiva oral y escrita para presentar ideas, diseño y resultados ante una audiencia.
- Planificación y gestión de proyectos: definir hitos, plazos y responsabilidades.
- Diseño y desarrollo de una app funcional con un enfoque en usabilidad y calidad.
- Colaboración y uso de herramientas digitales para coautoría, control de versiones y seguimiento de tareas.
- Pensamiento crítico y resolución de problemas durante la implementación y las pruebas.
- Presentación final clara y persuasiva que explique objetivo, diseño, implementación y pruebas.
- Ética digital y seguridad en el manejo de información y herramientas tecnológicas.

Requerimientos

- Conocimientos básicos de informática y uso básico de computadora.
- Equipo personal: computadora o tableta con acceso a Internet y navegador actualizado.
- Software y herramientas: entorno de desarrollo/IDE y herramientas de colaboración (por ejemplo, control de versiones y plataformas de trabajo en equipo).
- Recursos del curso: material de lectura, cuaderno de apuntes y acceso a plataformas institucionales.
- Participación activa en equipo, asistencia regular y entrega de tareas en las fechas establecidas.
- Preparación y ensayo para la presentación final ante la clase.
- Compromiso con normas de convivencia, responsabilidad y uso ético de la tecnología.

Unidades del Curso

Unidad 1: UNIDAD 1: Introducción a MIT App Inventor: Designer y Blocks

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer los componentes del Designer (Palette, Viewer, Components, Properties) y del Blocks Editor (bloques de programación) y describir su función en el flujo de desarrollo.
- Comparar Designer y Blocks para entender cómo se complementan en el proceso de creación de una app.
- Proponer una idea de app simple que alcance un objetivo básico con una interfaz mínima y lógica básica.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Exploración del entorno de MIT App Inventor y su utilidad para crear apps sin código tradicional.
2. **Tema 2:** Componentes del Designer: Palette, Viewer y componentes de la interfaz, propiedades y organización de pantallas.
3. **Tema 3:** Componentes del Blocks Editor y conceptos básicos de lógica en bloques, conectando la interfaz con la acción programada.

Actividades

1. **Actividad 1: Observación guiada de la interfaz** –Explorar el proyecto por defecto, identificar las áreas del Designer y las zonas del Blocks Editor. Se resume la función de cada área y cómo se intercambian datos entre diseño y bloques.
2. **Actividad 2: Demostración de flujo mínimo** –Con un proyecto nuevo, añadir dos componentes básicos en el Designer (p. ej., una Label y un Button) y crear un bloque simple que cambie el texto de la etiqueta al hacer clic. Aprender a probar la app en el emulador o dispositivo.
3. **Actividad 3: Diálogo crítico sobre la interacción usuario-interfaz** –Discutir qué makes una interfaz clara y funcional y proponer mejoras simples para mejorar la experiencia de usuario.

Evaluación

La evaluación de esta unidad considera la capacidad del alumnado para:

- Identificar correctamente los componentes del Designer y del Blocks Editor.
- Explicar con claridad la función de Designer y Blocks en un ejemplo sencillo.
- Presentar una idea de app simple y describir su flujo básico entre interfaz y lógica.

Unidad 2: UNIDAD 2: Interfaz de usuario: diseño con componentes

Objetivos de Aprendizaje

- Diseñar una pantalla con al menos dos componentes de diseño y configurar sus propiedades básicas (texto, color, tamaño).
- Organizar la distribución de componentes para facilitar la interacción del usuario.
- Crear una navegación sencilla entre pantallas o secciones si aplica, manteniendo una experiencia de usuario clara.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Planificación de la interfaz: definir objetivos de la app y cómo se verá la pantalla.
2. **Tema 2:** Uso de componentes de diseño (pantalla, etiqueta, botón, cuadro de texto) y sus propiedades.
3. **Tema 3:** Organización visual y navegación básica para una experiencia de usuario fluida.

Actividades

1. **Actividad 1: Construcción de una pantalla simple** –Crear una pantalla con al menos dos componentes (p. ej., Label y Button), configurar textos y colores para que sean legibles y atractivos.
2. **Actividad 2: Personalización de propiedades** –Ajustar propiedades de los componentes (tamaño, fuente, color) para mejorar la legibilidad y la estética.
3. **Actividad 3: Prueba de usabilidad** –Probar la interfaz con compañeros y recoger comentarios para realizar mejoras rápidas.

Evaluación

Se evalúa la capacidad de diseñar una interfaz funcional y atractiva, con al menos dos componentes, y la claridad de la organización visual. Se considerará la aplicación de mejoras basadas en la retroalimentación de pares.

Unidad 3: UNIDAD 3: Lógica y programación en bloques: eventos y control

Objetivos de Aprendizaje

- Crear bloques que respondan a eventos de la interfaz (p. ej., botón pulsado) para ejecutar acciones.
- Utilizar estructuras de control básicas (if, if-else) para tomar decisiones según condiciones.
- Relacionar la lógica de bloques con la interfaz para lograr respuestas coherentes ante la interacción del usuario.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Fundamentos de eventos y respuestas en MIT App Inventor.
2. **Tema 2:** Estructuras de control básicas (if, if-else) y su aplicación en bloques.
3. **Tema 3:** Enlazar bloques con la interfaz para generar interacciones útiles.

Actividades

1. **Actividad 1: Responder a un clic** –Crear un bloque que muestre un mensaje cuando se presione un botón y cambie el texto de una etiqueta.
2. **Actividad 2: Lógica condicional** –Implementar una decisión simple (si el texto ingresado es igual a "hola", mostrar saludo diferente).
3. **Actividad 3: Contador con temporizador** –Usar un temporizador para incrementar un contador y actualizar la interfaz.

Evaluación

La evaluación considerará la capacidad para crear respuestas basadas en eventos y utilizar estructuras de control para tomar decisiones, demostrando un flujo lógico coherente en una app simple.

Unidad 4: UNIDAD 4: Almacenamiento local: TinyDB y almacenamiento

Objetivos de Aprendizaje

- Utilizar TinyDB para guardar valores ingresados por el usuario y recuperarlos posteriormente.
- Diseñar escenarios simples de almacenamiento (guardar, leer y borrar) y validar que funcionan correctamente.
- Mostrar en la interfaz los datos guardados para confirmar la persistencia.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Introducción a TinyDB y conceptos de almacenamiento local.
2. **Tema 2:** Guardar datos simples y asociarlos a claves.
3. **Tema 3:** Recuperar y presentar datos en la UI, y borrar datos cuando sea necesario.

Actividades

1. **Actividad 1: Guardar valor de entrada** –Usar TinyDB para guardar un texto ingresado y asignarle una clave, luego recuperarlo y mostrarlo en una etiqueta.
2. **Actividad 2: Recuperación y visualización** –Recuperar el valor guardado y actualizar la UI, verificando persistencia al reiniciar la app.
3. **Actividad 3: Borrar datos** –Eliminar un valor de TinyDB y confirmar que ya no se muestra.

Evaluación

Se evalúa la correcta utilización de TinyDB para guardar, recuperar y borrar datos, y la presentación de los datos en la interfaz. Se valora la persistencia entre ejecuciones de la app.

Unidad 5: UNIDAD 5: Prueba, depuración y mejora de la experiencia

Objetivos de Aprendizaje

- Realizar pruebas de la app en diferentes escenarios y dispositivos para detectar fallos.
- Identificar errores comunes en bloques y UI, y proponer correcciones prácticas.
- Aplicar mejoras orientadas a la experiencia de usuario (usabilidad, tiempos de respuesta, claridad de mensajes).

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Métodos de prueba y recopilación de retroalimentación de usuarios.
2. **Tema 2:** Depuración de bloques y manejo de errores típicos.
3. **Tema 3:** Optimización de la experiencia de usuario (UX) en la app.

Actividades

1. **Actividad 1: Creación de casos de prueba** –Definir escenarios de uso y criterios de éxito para cada funcionalidad.
2. **Actividad 2: Depuración guiada** –Introducir un bloque con error intencional y corregirlo, documentando el proceso.
3. **Actividad 3: Mejora UX** –Proponer mejoras de interacción y mensaje de error, y aplicar cambios en la interfaz.

Evaluación

Evaluación basada en la capacidad de identificar fallos, documentar casos de prueba y aplicar soluciones efectivas que mejoren la usabilidad y la robustez de la app.

Unidad 6: UNIDAD 6: Exportación y distribución de la app

Objetivos de Aprendizaje

- Explicar el proceso de Build APK y las consideraciones básicas de instalación en Android.
- Aprender a exportar el proyecto AIA para su uso por otros usuarios y colaboración.
- Conocer las opciones de distribución y las implicaciones de seguridad y permisos.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Construcción de APK y requisitos de instalación en Android.
2. **Tema 2:** Exportación del proyecto AIA y uso compartido entre usuarios.
3. **Tema 3:** Opciones de distribución y consideraciones de seguridad.

Actividades

1. **Actividad 1: Construcción de APK** –Generar un APK desde el proyecto y verificar su instalación en un dispositivo Android.

2. **Actividad 2: Exportación de AIA** –Guardar y compartir el archivo AIA, explicando cómo otros pueden abrirlo y modificarlo.
3. **Actividad 3: Discusión de distribución** –Analizar diferentes vías de distribución (APK, distribución interna, compartir código) y sus pros/contras.

Evaluación

Se evalúa la capacidad de exportar la app como APK y de exportar el archivo AIA, así como la comprensión de las opciones de distribución y sus implicaciones de seguridad y permisos.

Unidad 7: UNIDAD 7: Seguridad y ética en el desarrollo de apps

Objetivos de Aprendizaje

- Reconocer permisos solicitados por la app y su impacto en la privacidad del usuario.
- Comprender prácticas básicas de protección de datos y consentimiento del usuario.
- Analizar dilemas éticos comunes en el desarrollo de apps y proponer soluciones responsables.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Permisos, privacidad y consentimiento del usuario.
2. **Tema 2:** Manejo responsable de datos y prácticas de seguridad básicas.
3. **Tema 3:** Ética en el desarrollo de software y toma de decisiones responsables.

Actividades

1. **Actividad 1: Estudio de permisos** –Analizar una app de ejemplo y discutir qué permisos solicita y por qué.
2. **Actividad 2: Política de privacidad simple** –Redactar una política de privacidad básica para la app desarrollada en la unidad.
3. **Actividad 3: Debate ético** –Discutir escenarios éticos en el manejo de datos de usuarios y proponer directrices responsables.

Evaluación

Evaluación de la comprensión de permisos y privacidad, capacidad para redactar una política de privacidad y participación en debates éticos sobre el desarrollo de apps.

Unidad 8: UNIDAD 8: Trabajo en equipo y presentación

Objetivos de Aprendizaje

- Definir roles y responsabilidades dentro del equipo y crear un plan de trabajo con tareas claras.
- Colaborar en el diseño y desarrollo de la app, integrando las ideas de todos los integrantes.

- Preparar y realizar una presentación final que explique el objetivo, el diseño, la implementación y las pruebas de la app.

Contenidos Temáticos

1. **Tema 1:** Planificación y reparto de tareas en equipo.
2. **Tema 2:** Trabajo colaborativo en el desarrollo y revisión por pares.
3. **Tema 3:** Presentación final y retroalimentación.

Actividades

1. **Actividad 1: Asignación de roles y cronograma** –Definir funciones (liderazgo, diseño, programación, pruebas) y establecer un calendario de hitos.
2. **Actividad 2: Desarrollo colaborativo** –Trabajar en equipo para integrar componentes de diseño y bloques de lógica, con revisión entre pares.
3. **Actividad 3: Presentación ante la clase** –Preparar una demostración de la app y explicar el proceso, decisiones de diseño y pruebas realizadas.

Evaluación

Evaluación del desempeño en trabajo en equipo, la claridad de la planificación, la calidad de la presentación final y la demostración funcional de la app ante la clase.