0. Introducción

Hasta ahora, hemos podido ver cómo funciona la aplicación MIT App Inventor, que actualmente se encuentra en su versión 2. Asimismo, hemos aprendido algunos de los aspectos esenciales de su interfaz y cómo funcionan algunos de sus elementos que a posteriori pueden ayudarnos a configurar nuestra aplicación. Asimismo, hemos aprendido a realizar algunas aplicaciones sencillas, como un traductor o un lector de código QR, entre otras.

No obstante, este curso está centrado en la aplicación de nuevas tecnologías, en este caso el desarrollo de una aplicación, como elemento clave para implementar un proyecto de ApS. En este apartado, y una vez hemos aprendido lo más esencial para programar nuestra aplicación, vamos a conocer algunos ejemplos de aplicaciones que se han desarrollado en torno a proyectos educativos de Aprendizaje-Servico.

En este sentido es importante reconocer que las posibilidades que ofrecen los dispositivos móviles son cada vez mayores. La incorporación de nuevos sensores en su tecnología, la capacidad y precisión de los mismos y la constante innovación que cada año experimentan lo convierten en una excelente herramienta al servicio del ser humano. Y cuando hablamos de proyectos ApS y dispositivos móviles nos encontramos en un escenario ideal para el desarrollo de aplicaciones de aprendizaje-servicio donde las competencias clave en ciencia y tecnología y la competencia digital adquieren su máxima expresión, al margen del resto de competencias clave en función del proyecto elegido.

A continuación, se muestran varios proyectos desarrollados en aulas de secundaria de diferentes países, incluida España, en los que, tras detectar una necesidad en el entorno del centro educativo, el alumnado programó una aplicación para contribuir a solucionar las necesidades detectadas. En la mayoría de los casos, las apps fueron desarrolladas con MIT App Inventor, el mismo entorno de programación que usaremos nosotros y con el que nos hemos familiarizado en anteriores apartados.

Por último, os invitamos a conocer los diferentes programas que existe en España embajadores de Technovatio Girls. Este programa está centrado en el desarrollo de aplicaciones para dispositivos móviles. Se trata de un programa de emprendimiento y tecnología que pretende inspirar a niñas y jóvenes de edades comprendidas entre los 10 y los 18 años para que se conviertan en líderes e innovadoras desarrollando una app enfocada en alguna de las siguientes áreas sociales: salud, Educación, Paz, Pobreza, Igualdad y Medio ambiente. Los grupos de alumnas ganadoras pasan a una fase nacional para obtener una plaza en la competición internacional que se celebra todos los años.

Copyright 2026

- Technovation Girls Madrid, de Power To Code.
- Technovation Girls Catalonia
- Technovation Girls Murcia

https://www.youtube.com/embed/GZObKm2WYQA?si=X0V2A7ERogthni2U

Vídeo 4b.0.1. Technovation. (2023, 11 octubre). *Girls Create a Wave of Change* [Vídeo]. Youtube. Recuperado 7 de diciembre de 2023, de https://youtu.be/GZObKm2WYQA?si=X0V2A7ERogthni2U

Revision #5
Created 2023-12-08 10:54:29 CET by Iván Heredia
Updated 2024-01-03 12:46:50 CET by Iván Heredia

Copyright 2026