

Guía para la creación de una app que realice operaciones básicas mediante el uso de herramienta app inventor

Grado sugerido: Décimo

Jonny Alberto Campo Herrera

Publicado en el Banco Virtual de Recursos de Colombia Programa en el año 2025.

Este material se comparte bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0). Puede copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, siempre que dé el crédito adecuado al autor, no lo use con fines comerciales, y no remezcle, transforme o cree a partir del material.

Para más información, consulte la licencia completa en [Deed - Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International - Creative Commons](#)

Para contactar al autor/a de este recurso, escriba a: ing.jhonnycampo@gmail.com

INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN MIGUEL

AGUACHICA - CESAR

Asignatura: Tecnología e Informática	Grado: 10°	Fecha: 27-05-2025
Docente: Jonny Campo Herrera	Periodo: II	Tema: Creación de App de Sumas

Aprendizajes esperados	<ul style="list-style-type: none"> - Aplicar los conceptos trabajados de programación y algoritmos para la solución de problemas sencillos. - Utilizar herramientas TIC para la creación de soluciones a problemas cotidianos, fomentando el pensamiento computacional. - Desarrollar habilidades de trabajo colaborativo mediante el uso de las TIC, para el fortalecimiento de las habilidades digitales.
Duración	2 Horas
Materiales Requeridos	Sala de Informática - Computadora. - Acceso a Internet. - Cuenta de correo electrónico de Google.
Actividades para desarrollar	<p>Estas son las actividades necesarias para alcanzar los aprendizajes esperados:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Acceso a Mit App Inventor y preparación de la plataforma para el trabajo. (15 Minutos). <ul style="list-style-type: none"> - Ingresa a la página de correos de Gmail y crea una cuenta de correo si aún no la tienes. - Ingresamos a la página de Mit App Inventor (https://ai2.appinventor.mit.edu) para registrarnos en ella. - Reconocemos la interfaz gráfica apoyados en la guía compartida por el docente.(Componentes Visuales y Bloques). 2. Diseñamos Interfaz gráfica (30 Minutos). <ul style="list-style-type: none"> - Creamos un nuevo proyecto, el nombre del proyecto es de libre elección. - En la parte superior derecha ubicamos los elementos de interfaz de usuario, de ellos agregamos 3 etiquetas, la primera la renombramos en la opción nombre para mostrar como Número 1, la Segunda la renombramos como Numero 2 y a la tercera como Resultado. - Seguidamente agregamos 3 cajas de texto, cada una de ellas debajo de las etiquetas agregadas anteriormente. - Renombramos las cajas de texto, la primera como número 1, la segunda como número 2 y la tercera como resultado. - Agregamos un botón de comando y lo renombramos como suma. <p>(Cada uno de los elementos al tocarlos con el cursor, nos despliega la ventana de propiedades al lado derecho de la</p>

	<p>pantalla, donde podemos configurar otras opciones visuales como el tipo del texto, color, tamaño etc.</p> <p>3. Programación de Bloques (30 minutos).</p> <ul style="list-style-type: none"> - En la parte superior derecha de la interfaz, cambiamos de diseñador a bloques para programar los eventos de la aplicación. - En la parte lateral izquierda ubicamos el botón que renombramos como suma y lo seleccionamos, lo que nos mostrará todos los bloques con los que contamos para éste botón. - Seleccionamos el bloque que dice: Cuando suma.click, es decir, en este bloque programaremos la acción que va a realizar la app, cuando demos clic en dicho botón. - Ahora ya está colocado el bloque que reaccionará cuando pulses el botón “Sumar” de la App, pero todavía hay que decirle qué deseamos que haga. Nosotros mostraremos en el campo 3, es decir el que renombramos como resultado, la suma de dos números. Para ello vamos a hacer clic encima del CampoDeTexto3(Resultado) en bloques y a continuación buscaremos el bloque llamado: Poner Resultado.Texto como y lo encajamos en el bloque previo. - Ahora buscamos en la parte lateral izquierda los bloques de matemáticas y ubicamos los bloques de suma, Dichos bloques me permitirán sumar dos campos de la aplicación, los encajamos en el final del bloque que habíamos encajado anteriormente. - Posteriormente dentro del bloque suma, debemos indicar cuales campo vamos a sumar, para ello en la parte lateral izquierda el campo de texto, ubicamos los campos de texto que vamos a sumar y que anteriormente renombramos numero 1 y numero 2 y la encajamos en el bloque de la suma. <p>Listo, así finaliza la programación de los bloques y podemos probar nuestra app. Además, podemos agregar más botones que nos indiquen las operaciones básicas y cada uno programarlo de acuerdo a la operación que queremos realizar, siguiendo la secuencia de pasos dada.</p> <p>4. Prueba y ejecución (25 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> - En la parte superior en la opción generar, damos clic donde dice generar app de Android(.apk) y descargamos nuestra aplicación terminada.
--	---

	<ul style="list-style-type: none"> - La instalamos en nuestro emulador Bluestack para mirar su funcionamiento, si hay que hacer ajustes se debe generar nuevamente la App. <p>5. Resolución de problemas y socialización de la actividad.(20 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Socializamos la app con los compañeros y el docente y manifestamos dificultades, posibilidades de mejora y concepto de cómo nos pareció la actividad. <p>6. Entrega de producto (10 minutos)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Por medio de la plataforma de Moodle que trabajamos en clase, en el link establecido, subimos nuestra .apk de evidencia para que sea revisada por el docente para la respectiva retroalimentación.
Adaptaciones	<p><i>Podemos adaptar la actividad a zonas donde no contemos con cobertura a internet, para ello descargamos el instalador de Mit app inventor y lo instalamos en los equipos previamente donde vayamos a realizar la actividad, dicha labor será llevada a cabo por el docente.</i></p> <p>https://sourceforge.net/projects/ai2u/files/ai2u%204.6/Portable/AI2U-portable-v4.6-64bit.zip/download</p> <p><i>Por medio del enlace podemos descargar la versión portable para trabajar offline</i></p>
Referencias	<p>(Fundación Esplai, Red conecta, Conecta joven, 2015, pág. 110). (Mit AppInventor, s.f.)</p>

ANEXO(s)

https://alfabetizaciondigital.fundacionesplai.org/pluginfile.php/9584/mod_resource/content/6/Crea%20tus%20APPS%20con%20MIT%20App%20Inventor.pdf

<https://drive.google.com/file/d/0B550Z464rueVdHF0dkZ3akJnYmc/view?resourcekey=0-wcGgtQw8jOBvWsec168V9g>