

APP Inventor

App Inventor

Marisela Vital-Carrillo ^a

Abstract:

The use of technology in education has allowed students to use their mobile devices and especially cell phones, which are smartphones, in the classrooms. Students spend more than four hours in front of the cell phone screen either on social networks or playing games, which is why it has been considered that these mobile devices can be used as a tool using technological applications for students to carry out their different academic activities. Furthermore, the use of these allows the development of students' cognitive skills, improving collaboration and communication between students and teachers to strengthen the teaching and learning process.

Keywords:

Technology, cell phone, application, students, learning

Resumen:

El uso de la tecnología en la educación a conseguido que los estudiantes puedan utilizar sus dispositivos móviles y sobre todo los celulares que son teléfonos inteligentes en las aulas. Los estudiantes pasan más de cuatro horas frente a la pantalla de los celulares ya sea en redes sociales o jugando, por lo cual se ha considerado que estos dispositivos móviles se puedan utilizar como una herramienta utilizando aplicaciones tecnológicas para que los alumnos realicen sus diferentes actividades académicas, además el uso de estos permite el desarrollo de habilidades cognitivas de los estudiantes mejorando la colaboración y comunicación entre alumnos y docentes para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Palabras Clave:

Tecnología, celular, aplicación, alumnos, aprendizaje

Introducción

La aplicación de APP Inventor permite que los estudiantes comiencen a programar con facilidad para crear sus propias aplicaciones que las pueden utilizar en los teléfonos inteligentes. Para Brown (2005), el proceso de aprendizaje de los individuos cuando se utiliza la mediación de dispositivos portátiles debe ser entendido como una actividad relacionada directamente con el manejo de información y los conocimientos disponibles. El aprender a utilizar APP Inventor permitirá que los alumnos aprendan a resolver sus problemas y a tomar decisiones adecuadas para fortalecer el proceso de aprendizaje.

^a Marisela Vital Carrillo, Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo | Escuela Preparatoria No. 4 | Pachuca, Hidalgo | México, <https://orcid.org/0000-0002-4203-2583>, Email: marisela_vital2403@uaeh.edu.mx

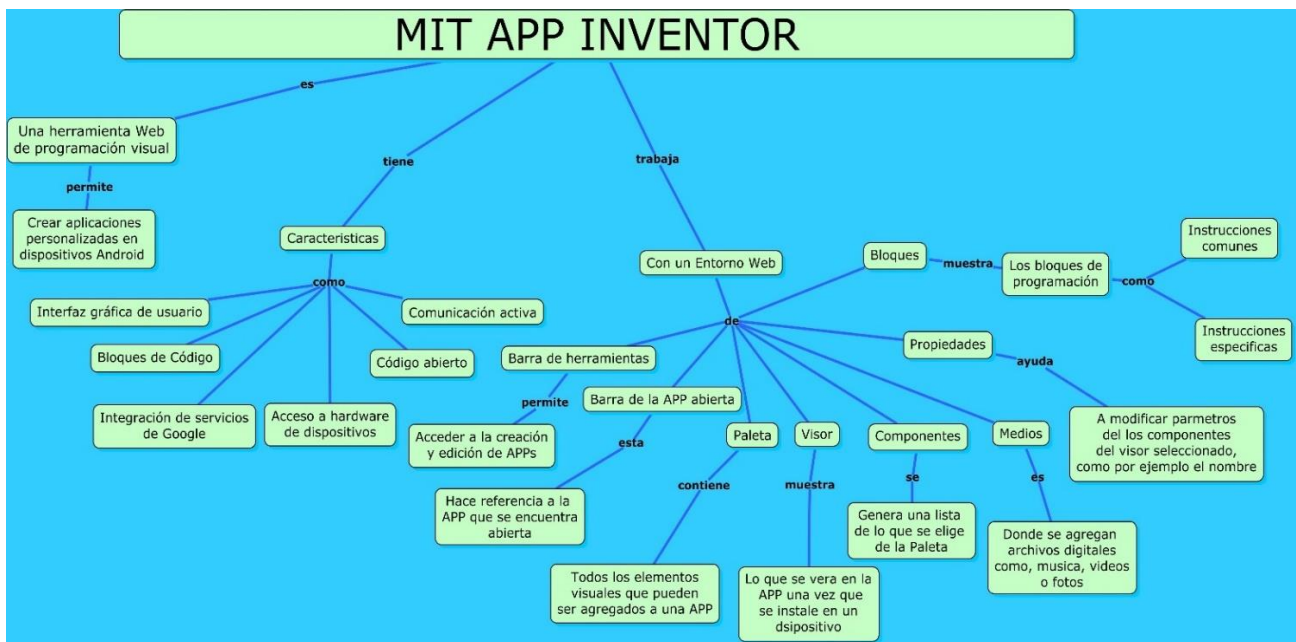


Figure 1. App Inventor

Referencias

- [1] Moreno Parra, R. A. (2016). Desarrollo de Aplicaciones para Android usando MIT App Inventor 2. Recuperado el 20 de abril de 2024, de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcjpcglclefindmkaj/https://www.bolanosdj.com.ar/MOVIL/LENGUAJES/Usando-MIT-App-Inventor-2.pdf
- [2] Que es App Inventor. (s.f.). Recuperado el 20 de abril de 2024, de chrome-extension://efaidnbmnnnibpcjpcglclefindmkaj/https://alfabetizaciondigital.fundacionesplai.org/pluginfile.php/9567/mod_resource/content/3/1.%20QUE%20ES%20APPINVENTOR.pdf
- [3] Ramírez, M. S. (2008). Dispositivos de mobile learning ambientes virtuales: implicaciones en el diseño y la enseñanza. Revista Apertura, 8(9), 82-96.