

# 

# FICHA De Aprendizaje #8 APLICACIONES MÓVILES



ESTRUCTURA DE LA ACTIVIDAD

## DESCRIPCIÓN general, contexto y objetivo

El objetivo principal de la actividad es que los alumnos comprendan qué son las aplicaciones móviles. Empezarán aprendiendo algunos aspectos sobre los distintos sistemas operativos y dispositivos. A continuación, utilizarán estos conocimientos para crear una aplicación móvil.

## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE

Al finalizar esta actividad, el alumno será capaz de...

1. Entender qué son los sistemas operativos y los dispositivos móviles
2. Entender qué son las aplicaciones móviles y cómo se crean
3. Utilizar GDevelop para crear una aplicación móvil

| INSTRUCCIONES |
| --- |

PASO 1 - PREPARACIÓN

El formador debe leer previamente la hoja de aprendizaje y seguir todas las instrucciones para asegurarse de que comprende perfectamente los pasos necesarios. Esto también permitirá al formador asegurarse de que todos los recursos están disponibles y buscar recursos adicionales si los originales no lo están.

RECURSOS

## RECURSOS

* <https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_operating_system>
* <https://www.uswitch.com/mobiles/guides/mobile-operating-systems/>
* <https://en.wikipedia.org/wiki/Mobile_app>

PASO 2 - PRESENTACIÓN

El formador presenta el problema a la clase y muestra los recursos necesarios. Se pide a los alumnos que lean las páginas web. El formador debe debatir esto con los alumnos teniendo cuidado de no convertir el ejercicio en una presentación teórica y mantenerlo ligero.

PASO 3 - USO DE GDEVELOP PARA CREAR APLICACIONES

Hasta ahora, los alumnos sólo han utilizado GDevelop para crear aplicaciones que se ejecutan en el entorno web. Ahora deben aprender a utilizar el editor para crear una aplicación móvil completa. Para ello, deberán leer los siguientes recursos.

## RECURSOS

* <https://gdevelop.io/blog/make-mobile-games-without-programming>
* https://www.youtube.com/watch?v=udP734c\_Ing&t=6s

PASO 4 - CREAR UN JUEGO ANDROID

Los alumnos deben coger cualquiera de los retos y seguir las instrucciones hasta que tengan un juego completo instalado en un dispositivo Android (deben crear un APK). El siguiente recurso puede ser útil.

## RECURSOS

* https://www.groovypost.com/howto/install-apk-files-on-android/

PASO 5 - DEBATE

Cada grupo de alumnos muestra los resultados. La clase debe debatir en equipo los resultados y las aplicaciones que se ejecutan en el dispositivo.

PASO 6 - EVALUACIÓN

## El formador puede evaluar a los alumnos en función de los resultados obtenidos en el paso 4 y de la participación en el paso 5.

