

En el marco de la asignatura de Tecnologías de la Información y la Comunicación tenemos la oportunidad de aprender a utilizar muchas herramientas distintas que responden a las diferentes necesidades que vayan surgiendo: edición de vídeo o audio, ofimática, robótica,...

Sin embargo, el objetivo es que nuestro alumnado sea capaz también de generar sus propias soluciones e incluso creen nuevas herramientas que puedan ser útiles para los demás. En ese sentido, nosotros aprovechamos la existencia de una herramienta que permite realizar aplicaciones para el móvil (Appinventor) para intentar aportar nuestro granito de arena en unos tiempos tan complicados como los que vivimos.

Se trata de una herramienta muy intuitiva, cuya base es la programación por bloques, similar a la de Scratch, con la que nuestro@s alumn@s están ya bastante familiarizados, aunque es cierto que tiene una dificultad añadida, en tanto en cuanto los comandos son más complejos y hay que tener en cuenta el diseño de los botones y las pantallas.

Por tanto, se propuso como actividad crear una app socialmente responsable que contribuyera, directa o indirectamente a evitar la extensión del Covid-19, informar a la población, poner en contacto a agentes locales, ayudar a superar la soledad de las personas mayores,...

Una lista muy genérica de ideas con las que fuimos trabajando sería:

- Ayudar a niños pequeños a que aprendan sobre el virus a través de pequeños juegos.
- Ayudar a la gente a que encuentre lugares cercanos donde hacer la compra y otros lugares de emergencia
- Informar a la población de detalles sobre el virus o de los lugares a los que pueden acudir si necesitan ayuda médica.
- Crear una app de alerta para cualquier tipo de situación peligrosa, o para informar a la familia y los amigos en caso de enfermedad.
- Proporcionar herramientas que ayuden a que las personas mayores y vulnerables a que se sientan menos solas

Para preparar la aplicación, primero se pidió a l@s chic@s que detectaran las necesidades, la temática, los usuarios potenciales y lo que contendría cada una de las pantallas. Utilizaron dos sesiones para la búsqueda de información y la creación del esquema de su aplicación.

En un segundo momento utilizaron esas ideas para construir su aplicación en appinventor. Como se ha mencionado anteriormente, el programa tiene su complejidad, así que se utilizaron 5 sesiones para el diseño completo de la aplicación.

Una vez entregadas, contábamos con 114 aplicaciones, de las que hicimos una selección para crear una página web que difundimos por las redes sociales del Colegio para permitir a toda la comunidad educativa y a las familias probar las aplicaciones e incluso descargárselas en el móvil.