



FICHA PRÁCTICA N°02 – EDUCACIÓN PARA EL TRABAJO
II° BIMESTRE



Apellidos y Nombres: _____

Grado: IV°

Sección: " A - B - C "

V°B° _____

PIP

Profesor: Miguel Díaz Gonzales

Fecha: _____

Competencia: Gestiona proyectos de emprendimiento económico o social.

Capacidad: Aplica habilidades técnicas.

Desempeño: Selecciona procesos de producción de un bien o servicio, y emplea con pericia habilidades técnicas pertinentes y las implementa siendo responsable con el ambiente, usando sosteniblemente los recursos naturales y aplicando normas de seguridad en el trabajo de la sala de cómputo al momento de trabajar con la computadora.

Mi primera exploración en App Inventor 2

I. RECONOCIMIENTO DE LA INTERFAZ

Modos de trabajo:

Completa la información sobre los dos modos principales:

1. MODO DESIGNER (Diseñador)

Ubicación: _____

¿Qué elementos puedes ver aquí? _____

¿Qué acciones puedes realizar? _____

Describe brevemente lo que observas:

2. MODO BLOCKS (Bloques)

Ubicación: _____

¿Qué elementos puedes ver aquí? _____

¿Qué acciones puedes realizar? _____

Describe brevemente lo que observas:

II. HERRAMIENTAS ESPECÍFICAS

1. PALETTE (Paleta de componentes)



¿Qué categorías de componentes encuentras? Anota al menos 5:

- 1.1..... 1.2.....
1.3..... 1.4.....
1.5.....

Selecciona 3 componentes que te llamen la atención y describe su posible función:

Componente	Categoría	¿Para qué crees que sirva?

2. VIEWER (Visor/Pantalla)

¿Qué representa esta área? _____

¿Qué sucede cuando arrastras un componente aquí? _____

¿Se parece a algo que conoces? ¿A qué? _____

3. COMPONENTS (Componentes)

¿Dónde aparecen los componentes que agregaste? _____

¿Puedes organizarlos de alguna manera? ¿Cómo? _____

4. PROPERTIES (Propiedades)

¿Qué tipo de características puedes modificar aquí? _____

Menciona 3 propiedades que hayas identificado:

4.1 _____

4.2 _____

4.3 _____

Referencias:

- Grupo System. (2023) Manual de aplicación para celular en MIT App Inventor.
- Primeros pasos con App Inventor 2. (2025). Navarra.es. <https://codigo21.educacion.navarra.es/autoaprendizaje/primeros-pasos-con-app-inventor-2/>