

## Tekst 3

## Las 'apps' del insti

Cataluña pone en marcha una experiencia piloto para que los alumnos de ESO diseñen y programen aplicaciones de móviles.

(1) Mariona Merino, una joven que cursa cuarto de ESO en el Instituto Torre de Palau de Terrassa, vive en un barrio céntrico de la ciudad, pero el centro

5 educativo se ubica en las afueras. Tarda veinte minutos en autobús. Se queja de la web de la empresa de autobuses que, según Mariona, “no está preparada para móviles y es muy lenta a la hora de



10 consultar horarios”. Así que ha empezado a trabajar en el diseño de una aplicación para *smartphones* que incluya horarios de los autobuses y de los trenes de la ciudad. Y lo hace junto a tres compañeros de clase durante la asignatura de Informática.

(2) Ellos forman parte de un grupo de unos 6.000 alumnos de cuarto de ESO de

15 196 colegios en Cataluña que participan en la experiencia piloto *Movilicemos la informática*. El objetivo es que los adolescentes, grandes usuarios de los móviles, aprendan a diseñar, desarrollar y comercializar aplicaciones para teléfonos y para tabletas con sistema Android. Hasta ahora, algunos centros habían puesto en marcha iniciativas parecidas por cuenta propia, normalmente

20 como extraescolar, pero la novedad es que ahora es una asignatura dentro del horario lectivo con unos materiales e instrucciones comunes dictadas por el Departamento de Enseñanza.

(3) La asignatura se desarrolla en tres fases. En la primera, que coincidió con el primer trimestre, se da a los alumnos nociones básicas en Tecnologías de la

25 Información, cómo trabajar con buscadores, cómo crear un blog o una página web para su futura empresa, etc. También empiezan a detectar las necesidades de su entorno y a dar vueltas a la idea de una aplicación que les gustaría desarrollar. En el segundo trimestre, los alumnos se organizan en grupos como si fueran una empresa. Ponen en común la idea de cada miembro y deciden cuál

30 es la mejor. Empiezan a hacer el diseño de las imágenes y pantallas que tendrá la aplicación y comienzan a programar.

(4) En la última fase del curso, los alumnos elaboran un modelo de negocio y un video promocional para dar una supuesta salida comercial a su producto. “La idea es que cuando finalice el proceso resulte una aplicación susceptible de ser

35 lanzada al mercado”, dice Pere Torrents, responsable del área educativa de

GSMA<sup>1)</sup>, una entidad cooperativa en el proyecto. 8 en el instituto las expectativas son más realistas. “De las ideas iniciales no todas se podrán materializar al 100% porque no todos los chicos saben programar”, admite Josep Dalmau, profesor de Informática en Torre del Palau. “El hilo conductor es la  
40 aplicación, pero lo importante no es acabarla, sino trabajar en grupo, fomentar la creatividad y la invención, así como el contacto con el exterior”, destaca.

**(5)** Los alumnos del Instituto Torre de Palau se muestran encantados con la orientación que ha cogido la asignatura. “Otros años era más teórica, te explican qué son los componentes de un ordenador”, explica Mariona. “Ahora ves que  
45 todo tiene un sentido, que al final estás haciendo algo, y eso te motiva más”, añade. “Estamos acostumbrados a utilizar las apps, pero hasta que no intentas hacer una no te das cuenta de lo que cuesta y del trabajo que hay detrás de ellas”, destaca Laura, compañera de Mariona.

**(6)** Esta alumna, además, valora el trabajo en equipo. “Te ayuda a sacar lo mejor  
50 de cada uno y de una pequeña idea puedes hacer grandes cosas”. Para poder llevar a cabo los proyectos, los grupos se organizan como una empresa, en la que cada estudiante asume un rol. “Uno hace los diseños y el logo, otro cuenta las horas, otro se ocupa de programar... Lo importante es que detecten las fortalezas de cada uno y las potencien”, explica Josep Dalmau.

**(7)** Uno de los aspectos que más valoran los alumnos es el poder contactar con  
55 el mundo real. En el marco de esta asignatura se ha creado una plataforma virtual en que los alumnos pueden concertar una cita con un centenar de profesionales de las principales empresas de desarrollo de aplicaciones y plantearles directamente dudas o pedirles consejos. “A nosotros están cansados  
60 de oírnos, pero aquí pueden contactar con empresas tecnológicas que ellos conocen y a las que respetan”, bromea el profesor.

*adaptado de: El País, 19-02-2014*

noot 1 GSMA = wereldwijde vereniging van aanbieders van mobiele telefonie

### Tekst 3

- 1p 5 Lee la introducción y el primer párrafo.  
¿Qué hace el autor en el primer párrafo?
- A Critica la fiabilidad de la información en las páginas web del transporte público.
  - B Explica por qué Mariona está desarrollando una aplicación para el transporte público.
  - C Motiva el arranque de la experiencia piloto de informática en ESO.
  - D Señala que las escuelas no están bien comunicadas por el transporte público.

- Lees alinea 2.
- 1p 6 In welk opzicht verschilt het project *Movilicemos la informática* van eerdere, soortgelijke projecten?

- Lees alinea 3 en 4.
- 2p 7 Geef van elk van de volgende beweringen aan of deze wel of niet overeenkomt met de inhoud van de tekst.
- 1 Het project bestaat onder andere uit het inventariseren van behoeften aan bepaalde *apps*.
  - 2 In het project gaan de leerlingen op zoek naar bedrijven die hen willen helpen met het ontwerpen van de *apps*.
  - 3 Tijdens het project bereiden de leerlingen alvast een mogelijke lancering van hun *apps* op de markt voor.
- Schrijf het nummer van de bewering op gevolgd door 'wel' of 'niet'.

- 1p 8 ¿Qué palabra(s) falta(n) en la línea 36?
- A Además,
  - B Incluso
  - C O sea,
  - D Pero
  - E Por eso

- 1p 9 ¿Por qué están contentas Mariona y Laura en el párrafo 5?
- A La *app* que han desarrollado en clase funciona muy bien.
  - B La asignatura les resulta más fácil de lo que esperaban.
  - C Las clases de teoría de informática les han parecido innovadoras.
  - D Les ha servido la puesta en práctica de la creación de las *apps*.

- 1p 10 Welk aspect binnen de opzet van het project wordt benadrukt in alinea 6?

- Lee el párrafo 7.
- 1p 11 Según los alumnos, ¿cuál es un aspecto muy positivo del proyecto *Movilicemos la informática*?
- A Pueden vender sus *apps* a empresas tecnológicas.
  - B Se sienten más valorados por los profesores.
  - C Tendrán mejores perspectivas en el mercado laboral.
  - D Tienen la posibilidad de consultar a profesionales.