

Proyecto Recursos Interactivos Adaptados a Dispositivos Móviles Conectados a través de Códigos QR

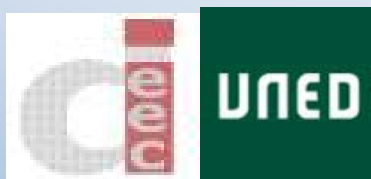
Autores:

Sergio Martín

Juan Peire

Manuel Castro

Dep. de Ingeniería Eléctrica Electrónica y de Control
Universidad Nacional de Educación a Distancia



Financiado por:

Centro Superior para la Enseñanza Virtual (CSEV) y
Editorial Pearson

Madrid, 20 de Marzo de 2012

1. **INTRODUCCIÓN**

¿Qué son los códigos QR?

Los códigos QR son una evolución del popular código de barras que están compuestos de una serie de cuadrados más grandes y más pequeños, permitiendo almacenar gran cantidad de información alfanumérica.

La utilidad de estos códigos es poder acceder a un determinado contenido solo escaneándolo con algún lector específico.

¿Cómo puedo leer los códigos QR desde mi móvil?

Estos son los únicos requisitos que necesitas:

- Que el móvil tenga cámara para poder hacer una foto al código.
- Que tengas conexión a Internet mediante 3G o WIFI, ya que el resultado de escanear dicho código será generalmente algo que requiera de una conexión a Internet (por ejemplo: un enlace Web, un video, etc.). **Nota: El uso de esta aplicación implica el acceso a recursos en Internet lo que puede conllevar costes asociados a la transmisión de datos.**

Uno de los lectores gratuitos más utilizados es **i-nigma** y está disponible para los siguientes dispositivos móviles:

- iPhone
- Android
- BlackBerry
- Palm
- Symbian
- Windows Mobile / Phone

Para instalarlo simplemente tienes que visitar desde el móvil la Web www.i-nigma.mobi y podrás descargar el lector de códigos QR gratuitamente.

Simplemente tendrás que instalarlo en tu móvil según el modelo que tengas y ya podrás empezar a escanear los códigos.

¿Para qué se usan?

Son muchos los sectores que lo utilizan para compartir información de una manera visual: educación, turismo, descarga de software, agencias de publicidad, prensa, entre otros.

¿Cómo se leen?

Es tan sencillo como iniciar el programa de reconocimiento de códigos de barras de tu móvil y apuntar la cámara hacia el código QR. Automáticamente el programa interpretará la imagen y la decodificará mostrándote la información.

2. **MATERIALES INTERACTIVOS GENERADOS**

PEARSON

Unidad 1

Selecciona la palabra correspondiente para completar el texto siguiente:

Mike y yo quedamos para comer, pero fue un desastre. Primero, había

errado **herrado**

el camino, se perdió tres veces y llegó muy tarde. «¡

Con que **Conque**

esas tenemos!», pensé, «

si **sí**

que comenzamos bien».

Empezamos

ha **a**

Unidad 2

Recurso

En la escena se manifiesta la diferencia entre el nivel del profesor y el de los alumnos.

[Ver video](#)

Este vídeo se ha obtenido de la página web de Golem Distribución, productora de la película La clase.

Unidad 4

Selecciona el tipo de palabras que han formado cada una de las siguientes palabras compuestas:

bocamanga

[sus. + sus.](#)[adj. + sus.](#)

pelirrojo

[sus. + adj.](#)[adj. + sus.](#)

duermevela

[sus. + adj.](#)[v + sus.](#)

rompeolas

[v + sus.](#)[v + v](#)

verdinegro

[adj. + adj.](#)[sus. + sus.](#)

PEARSON

Unidad 5

Una chuleta

Algunas veces se emplean los numerales partitivos en lugar de los ordinales.

Por ejemplo, se dice *«Llegó en el doceavo puesto»* en lugar de *«Llegó en el puesto decimotercero»*, que es la expresión correcta.

PEARSON

Unidad 6

Esta caricatura del músico Chopin es una descripción subjetiva caricaturesca de un personaje utilizando la ilustración en lugar de las palabras.



Teniendo como modelo la imagen, escribe la caricatura de Chopin, siguiendo un orden que establezcas previamente y teniendo en cuenta los rasgos lingüísticos propios de la

Unidad 8

Recurso:



Señala las oraciones que son coordinadas copulativas:

- Han venido tanto sus padres como sus hermanos.
- Si quieres, hablamos.
- Entro, cojo el abrigo y nos vamos.
- Ni estudia ni trabaja.

¡Enviar!

Unidad 9

Recurso

En esta tabla tienes un resumen de las principales características del gallego, catalán y castellano con respecto al latín.

Ver Tabla

[Contenido obtenido de la página web docente Materiales de lengua y literatura, realizada y mantenida por Lourdes Domenech Cases y Ana Isabel Romeo Gálvez. La dirección web es: www.materialesdelengua.org/index.html]

Unidad 10

Recurso**Los microrrelatos**

Son textos narrativos muy breves, son una historia en sí mismos, y se caracterizan por su poca extensión y su gran intensidad. El lector tiene una parte activa en la elaboración de su significado porque el autor deja sin desvelar aspectos de la historia.

Aunque es un subgénero de larga tradición (las fábulas y apólogos medievales están en sus orígenes), no es hasta la época de las vanguardias, a principios del siglo XX, cuando empieza a cultivarse con más ahínco, de la mano de Rubén Darío, Vicente Huidobro o Franz Kafka.

Desde la segunda mitad del siglo XX, se consolidan sus constantes estéticas y se convierte en una propuesta literaria cada vez más extendida.

Augusto Monterroso, José María Merino,

Recurso**Los microrrelatos**

En esta página web, si pinchas en «¿Qué son las Glosas Emilianenses?», encontrarás un documento muy interesante en el que se explica con detalle qué son las Glosas Emilianenses:

[+ info](#)

[Esta presentación pertenece a la página web www.vallenajerilla.com, dentro de una sección dedicada a Gonzalo de Berceo.]

Este texto es una fábula contenido en el Panchatantra indio, que se ha conservado hasta nuestros días y que los autores Jorge Luis Borges y Adolfo Bioy Casares recrearon en su obra *Cuentos breves y extraordinarios*:

Los brahmanes y el león

En cierto pueblo había cuatro brahmanes que eran amigos. Tres habían alcanzado el confín de cuanto los hombres pueden saber, pero les faltaba cordura. El otro desdeñaba el saber; solo tenía cordura. Un día se reunieron. ¿De qué sirven las prendas, dijeron, si no viajamos, si no logramos el favor de los reyes, si no ganamos dinero? Ante todo, viajaremos.

Pero cuando habían recorrido un trecho, dijo el mayor:

—Uno de nosotros, el cuarto, es un simple, que no tiene más que cordura. Sin el saber, con mera cordura, nadie obtiene el favor de los reyes. Por consiguiente no

Recurso:

Escucha esta versión del grupo Marea del romance de Federico García Lorca «Ciudad de los gitanos», que pertenece a su obra Romancero gitano:

[Escuchar](#)[+ Accede también al texto del ro...](#)**La Laguna Estigia**

Este cuadro de Joaquim Patinir (1520-1524) representa un mito clásico, muy utilizado por los autores del Renacimiento como símbolo de la muerte y del eterno vagabundeo de alma tras la muerte.

Pulsa sobre cada parte del cuadro para saber más



Unidad 15

Recurso:**Un autor se adelanta a su tiempo**

El asno de oro, de Lucio Apuleyo (siglo II d. C.), es una obra precursora de lo que será la novela picaresca por episodios, como es el Lazarillo. En ella un joven de la aristocracia romana, a causa de su afición a la magia, termina convertido en un asno, y tiene que soportar las duras condiciones de vida de un animal de carga al servicio de amos adinerados. Es la única obra de la literatura grecorromana antigua en la que se evidencian de la mano de su protagonista las malas condiciones de vida de los esclavos, sometidos a condiciones de vida miserables.

Unidad 16

Relaciona las siguientes aventuras con la salida de Don Quijote en la que suceden:

1. Don Quijote convence a Sancho Panza de que sea su escudero.

2. Don Quijote confunde unos molinos con gigantes.

3. Don Quijote viaja a Barcelona..

4. Don Quijote se hace armar caballero en una venta.

¡Enviar!

Unidad 17

Recurso

Escucha este soneto de Lope de Vega, «A una rosa», que tienes en la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes:

[Escuchar](#)

Unidad 18

El teatro del XVII por dentro

El escritor Juan Eslava Galán explica de forma muy amena los usos y costumbres de los madrileños y el teatro en el siglo XVII (publicado en el suplemento El País Semanal el 9 de noviembre de 2003):

El teatro es la gran pasión de los madrileños. El programa cambia cada semana. A la hora de la función, a media tarde, los artesanos cierran la tienda, se visten de caballeros —espada al cinto, sombrero calado— y se van al teatro a encontrarse con los amigos y a ojear a las amigas.

Los hombres se sitúan en el patio: los comerciantes pudientes, delante del escenario, en bancos de madera; los menos pudientes (llamados mosqueteros), detrás de ellos, de pie. Las autoridades y las mujeres se acomodan en la cazuela, una especie de gran palco situado sobre la puerta de entrada. Los nobles y los ricos alquilan para sus familias los aposentos, en las fachadas laterales. Un aposento vale 12 reales, mientras que la entrada de un mosquetero, sólo un real o menos. En la sala hay vendedores ambulantes de aloja,

PEARSON

Unidad 19

Recurso

Samaniego se inspiró, entre otros, en Esopo, para componer sus fábulas. Esopo es un fabulista que vivió en Grecia, en el siglo VI a.C. y que recopiló fábulas muy antiguas, provenientes de Oriente (la India, Egipto) y gracias a él se difundieron por Occidente.

En la página web de Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes tienes versiones sonoras de muchas fábulas de Samaniego:

[Escuchar](#)

PEARSON

Unidad 20

Recurso

Escucha la Rima XI de Gustavo Adolfo Bécquer, que tienes en la Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes:

[Escuchar](#)

3. CÓDIGOS QR GENERADOS

Unidad 1



Unidad 2



Unidad 4



Unidad 5



Unidad 6



Unidad 7



Unidad 12



Unidad 13



Unidad 15



Unidad 18



4. PLATAFORMA DE GESTIÓN DE CÓDIGOS QR

Se ha desarrollado una plataforma que permite gestionar los recursos enlazados a través de códigos QR. A través de dicha se pueden crear códigos QR asociados a recursos, editarlos o borrarlos.

Listado de Recursos del proyecto						Agregar
id	Referencia	Recurso	Editar	Borrar	Descargar QR	
9	1	http://www.q-r.es/1/1.php				
10	2	http://www.q-r.es/1/2.php				
11	4	http://www.q-r.es/1/4.php				
12	5	http://www.q-r.es/1/5.php				
13	6	http://www.q-r.es/1/6.php				
14	7	http://www.q-r.es/1/7.php				
15	12	http://www.q-r.es/1/12.php				
16	13	http://www.q-r.es/1/13.php				
17	15	http://www.q-r.es/1/15.php				
18	16	http://www.q-r.es/1/16.php				
19	18	http://www.q-r.es/1/18.php				
21	8	http://www.q-r.es/1/8.php				
22	9	http://www.q-r.es/1/9.php				
23	10	http://www.q-r.es/1/10.php				
24	11	http://www.q-r.es/1/11.php				
25	14	http://www.q-r.es/1/14.php				
26	17	http://www.q-r.es/1/17.php				
27	19	http://www.q-r.es/1/19.php				
28	20	http://www.q-r.es/1/20.php				

5. PLATAFORMA DE ESTADÍSTICAS DE ACCESOS A RECURSOS

Adicionalmente se ha desarrollado una plataforma que permite consultar las estadísticas de acceso los recursos enlazados a través de códigos QR. De esta manera es posible ver la evolución y utilidad de los recursos generados a lo largo del tiempo.

Estadísticas de acceso a los Recursos

Total visitas últimos 30 días = 49

Media diaria durante los últimos 30 días = 7

Número total visitas = 53

 Volver

Fecha	Visitas
2012-03-12	1
2012-03-08	5
2012-03-07	5
2012-01-02	19
2011-12-01	16
2011-11-29	2
2011-09-14	1