

GUIÃ“N DE AYUDA

# Ideas para los cÃ³digos

Notemates - 17/01/2010

---

Ã

## BUSCAR

Se puede buscar con distintas palabras en <http://www.google.es>

En concreto siempre interesa mirar la entrada de wikipedia.

Se puedeÃ repetition la bÃsqueda en imÃgenes y en pÃigs. en espaÃol y tambiÃn con expresiones coloquiales, igual que preguntarÃamos a alguien, por ejemplo, Ã¿QuiÃn inventÃ el morse?

Si no se consiguen resultados suficientes se sigue pensando nuevas cosas a partir de ahÃ.

Ã - Otros buscadores donde se puede hacer lo mismo:

[www.bing.com](http://www.bing.com)

[www.cuil.com](http://www.cuil.com)

Ã Y un buscador que no da sitios web sino datos directos: [www.wolframalpha.com](http://www.wolframalpha.com)Ã

## IDEAS

Tras recoger la información hay que presentar el código de dos maneras:

- En la web, llenando la página correspondiente con textos, fotos, enlaces, vídeos...

- En papel, cogiendo la plantilla de códigos, y copiando o redactando allí- de manera básica, muy resumido, qué es el código, para qué sirve, cómo funciona, pegando las imágenes y copiando el significado.

Imagen-tabla de los códigos correspondientes, una o varias imágenes

Dos o tres sitios web que hablen de ese código.

Hay que buscar los dibujos y webs más claros y mejor diseñados, mejor sin publicidad

Interesará encontrar algún flash tomado de alguna web o enlazando con ella y algún video explicativo, por ejemplo de [www.youtube.com](http://www.youtube.com) .

Se puede hacer un pequeño resumen de la historia y el uso del código (quién lo inventó, su foto, donde, por qué...) y añadir algunas curiosidades si se encuentran.

Â

Al buscar hay que tener cuidado porque hay páginas con anuncios o temas desagradables. Otras piden instalar cosas, eso no hacerlo nunca. No registrarse, no instalar, no dar datos. Hay que cerrar esas páginas, sin perder más tiempo, y buscar sitios limpios, bonitos y ordenados.

Â

SITIOS

Aquí hay información variada <http://www.asifunciona.com/inicio.htm>

Aquí también, <http://www.sitographics.com/menu.html> aunque más pobre

Â

Â COLABORAR

- Quien encuentre sitios interesantes con informaciones, curiosidades, fotos o lo que sea, que puedan servir a otros compañeros, puede informar del enlace añadiendo un comentario en esta página.

- Se puede ir enseñando al profesor los textos encontrados, imágenes, borradores... para hacer conjuntamente el trabajo.

Â

Â

Â

Â