ACTIVIDAD 1. PIXELANDO JUNTOS

Objetivo:

- Comprender el sentido de los píxeles
- Aprender sobre la composición visual y cómo afecta la percepción de una imagen.
- Experimentar con la disposición de elementos en una imagen pixelada.

Se puede ejemplificar la utilidad de la actividad, con acciones como la creación de un logotipo o el desarrollo de algún juego.

Actividad:

Una de las actividades que más éxito tiene en Isla Competencia son nuestras clases de dibujo pixelado. La profesora Pixelia, encargada de las clases, nos ha contado que las pantallas de las computadoras se dividen en un cuadriculado de pequeños puntos llamados píxeles Te invitamos a su próxima clase.

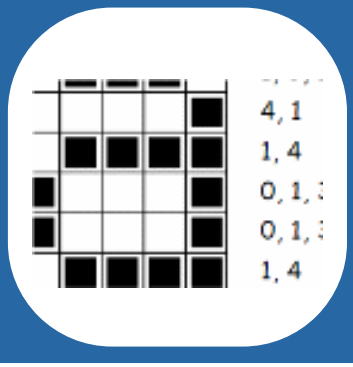
En una imagen en blanco y negro, cada píxel se representa con dos colores, el blanco o y el negro. Cuando un ordenador almacena una imagen, todo lo que necesita saber es cuales son negros y cuáles son blancos.

En esta actividad vamos a ver cómo podemos representar una imagen con números.

La primera línea consiste en un píxel de color blanco, seguido de tres de color negro, y luego uno de color blanco. De este modo la primera línea se representa como 1, 3, 1.

El primer número se refiere siempre al número de píxeles de color blanco. Si el primer pixel es de color negro la línea comenzará con un cero.

La representación numérica de imágenes es fundamental en una amplia gama de aplicaciones, desde el procesamiento de imágenes hasta la inteligencia artificial, la medicina y más. Permite a los sistemas informáticos entender, analizar y trabajar con información visual de manera eficiente.



asociación moviendote
por la integración y la participación ciudadana

COMPUTACIONAL+: Plataforma de Recursos Educativos Abiertos de Pensamiento Computacional para colectivos de baja cualificación

EUSKO JAURLARITZA
GOBIERNO VASCO
HEZKUNTZA, HIZKUNTZA POLITIKA ETA KULTURA SAILA
DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN, POLÍTICA LINGÜÍSTICA Y CULTURA