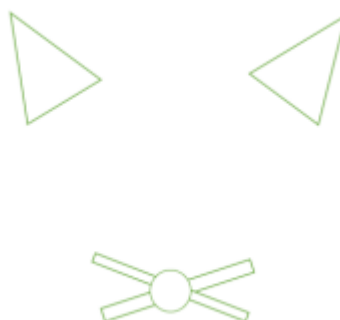


Actividade 8.- Abstracción. Adiviña a imaxe

O alumnado distribuído en grupos debe adiviñar a imaxe da carta que un dos membros sacará do montón. Este deberá debuxar para que o resto adiviñe o contido, pero so pode empregar 5 formas básicas; triángulo, cadrado, rectángulo, círculo e elipse. A actividade remata cando todos os membros do grupo sacaron unha tarxeta.

Se desexamos facelo máis difícil, podemos limitar o número de formas a empregar para o debuxo (máximo 3 formas aínda que poden repetirse)



Obxectivos:

Aprender o concepto de abstracción

Relacionar co ámbito informático, co recoñecemento de imaxes e a estrutura de datos.

Pensamento computacional que se traballa:

Traballar o concepto de abstracción; quitar características, simplificar, quedarse co esencial.

Creatividade

Traballo en equipo

Reflexión e debate

Que características son as esenciais?

Que características eliminamos? Porqué?