

## Adivina el número

Grado sugerido: Décimo

Oscar Alejandro Feria Prieto

*Publicado en el Banco Virtual de Recursos de Colombia Programa en el año 2025.*

Este material se comparte bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0). Puede copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, siempre que dé el crédito adecuado al autor, no lo use con fines comerciales, y no remezcle, transforme o cree a partir del material.

Para más información, consulte la licencia completa en [Deed - Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International - Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Para contactar al autor/a de este recurso, escriba a: [proferoboticauc@gmail.com](mailto:proferoboticauc@gmail.com)

## GUÍA: ADIVINA EL NUMERO

<b>Aprendizajes esperados</b>	<p>Con esta guía podrás alcanzar los siguientes aprendizajes:</p> <p>Que los estudiantes comprendan y apliquen conceptos fundamentales de programación como la generación de números aleatorios, el uso de variables, bucles y condicionales, así como la interacción con el usuario mediante la entrada y salida de datos. A través de este reto, los alumnos desarrollan el pensamiento lógico al estructurar un algoritmo que permita al usuario adivinar un número secreto, recibiendo retroalimentación sobre si su intento es demasiado alto o bajo, y repitiendo el proceso hasta acertar. Esta actividad también fomenta la resolución de problemas y la perseverancia, sentando las bases para proyectos más complejos en programación con Python.</p>
<b>Duración</b>	90 minutos
<b>Materiales Requeridos</b>	Ordenador con Python instalado (o un entorno online como jdoodle), editor de texto o IDE.
<b>Actividades para desarrollar</b>	<p>Estas son las actividades necesarias para alcanzar los aprendizajes esperados:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>→ 1. Importar el módulo random. Generar un número aleatorio entre 1 y 100 (ejemplo).</li> <li>→ Pedir al usuario que ingrese un número.</li> <li>→ Usar un bucle while para repetir el proceso hasta que adivine. Dentro del bucle, comparar el número del usuario con el generado y dar pistas.</li> <li>→ Mostrar un mensaje de felicitaciones al final.</li> </ul> <p><b>Para ingresar a la actividad, favor hacer clic en el enlace que se encuentra en el anexo.</b></p>
<b>Adaptaciones</b>	<p>Las adaptaciones están disponibles para estudiantes que tengan alguna capacidad especial, como, por ejemplo, jóvenes en condición cognitiva, porque a través de la programación con Python los niños harán programas que genere un número aleatorio y el usuario debe adivinarlo. El programa da pistas de ("mayor" o "menor"). Donde los jóvenes se divertirán una y otra vez.</p> <p>Además, los estudiantes pueden trabajar esta actividad con la versión offline o fuera de línea de la aplicación de Python (por si no se cuenta con una conexión a internet), descargándola e instalándola en los computadores de la institución o personal.</p>
<b>Referencias</b>	Python_Taller 1_Adivina el numero (2025, febrero). Recuperado de <a href="https://drive.google.com/file/d/1Z1W48LCLKmMg_diklbpdKBhpL-7Q0Eci/view?usp=sharing">https://drive.google.com/file/d/1Z1W48LCLKmMg_diklbpdKBhpL-7Q0Eci/view?usp=sharing</a>

## ANEXO

1. Python\_Taller 1\_Adivina el número, Link:  
[https://drive.google.com/file/d/1Z1W48LCLKmMg\\_diklbpdKBhpL-7Q0Eci/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1Z1W48LCLKmMg_diklbpdKBhpL-7Q0Eci/view?usp=sharing)