

Adivina la variable

Grado sugerido: Once

Liliana Valencia Leal

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:
liliana.valencia448@educacionbogota.edu.co

¡Adivina la Variable! Juego de Dados, Mímica y Pictionary para Reconocer Tipos de Datos

Este recurso pedagógico propone un juego didáctico e inclusivo para que los estudiantes reconozcan y clasifiquen los tipos de variables básicas en programación: `int`, `float`, `str`, `bool`, `list` y `dict`. La actividad combina el uso de **tarjetas con variables**, **dos dados** (uno con colores que representan los tipos de variable y otro con acciones como mímica, dibujo, adivinanza o juego de rol) y dinámicas grupales colaborativas. Mediante la representación creativa y simbólica de variables, los estudiantes **aplican pensamiento computacional** (clasificación, secuencias, toma de decisiones, representación simbólica) y desarrollan habilidades de observación, comunicación, análisis y lógica.

Aprendizajes esperados	<ul style="list-style-type: none">Identificar y clasificar los tipos básicos de variables en programación: entero (<code>int</code>), flotante (<code>float</code>), cadena de texto (<code>str</code>) y booleano (<code>bool</code>).Representar variables mediante expresiones corporales, gráficas o verbales.Aplicar pensamiento computacional (clasificación, representación simbólica, toma de decisiones).Fomentar el trabajo colaborativo y la comunicación en actividades lúdicas.
Duración	90 a 120 minutos
Materiales Requeridos	<ul style="list-style-type: none">Tarjetas con variables de diferentes tipos (<code>int</code>, <code>float</code>, <code>str</code>, <code>bool</code>)Dos dados: uno con colores (tipo de variable), otro con acciones (mímica, dibujo, explicación, etc.)Pizarra y marcador o papelógrafoReloj o cronómetroHojas o fichas para anotar respuestasEspacio físico amplio (aula despejada o zona de juegos)
Actividades para desarrollar	<ol style="list-style-type: none">Activación: Se repasan los tipos de variables en programación con ejemplos cotidianos. Se explican las acciones del juego y sus reglas.Juego “Adivina la variable”: Los equipos lanzan dos dados: Dado de colores: El color indica qué tipo de variable deben representar. Dado de acción: El ícono de la define cómo deben representar el tipo de variable (mímica, dibujo, adivinanza, etc.).<ul style="list-style-type: none"> Dibujo. Instrucción: Dibuja un símbolo o imagen que represente esta variable sin usar letras ni números. Mímica. Instrucción: Representa esta variable usando solo tu cuerpo Explicación verbal. Instrucción: Describe la variable con palabras sin decir su nombre exacto.

	<p>❓ Adivinanza. Instrucción: Da una pista creativa para que tu equipo adivine la variable. El resto del equipo intenta adivinar el tipo correcto.</p> <p>🎲 Elección: Instrucción: El jugador elige la acción a su conveniencia (Dibujo, mímica, explicación verbal o adivinanza).</p> <p>3. Reflexión y refuerzo: Los estudiantes completan una tabla en su cuaderno o en una hoja identificando el tipo de cada variable y describiendo cómo fue representada. Se concluye con preguntas como:</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ ¿Qué tipo fue más fácil o difícil de representar? ○ ¿Qué aprendimos sobre cada tipo?
Adaptaciones	<ul style="list-style-type: none"> • Para estudiantes con discapacidad visual: usar descripciones verbales detalladas y permitir que el docente lea las tarjetas. • Para estudiantes con discapacidad auditiva: preferir dibujos o representaciones escritas. Tarjetas visuales claras y con colores. • En zonas sin acceso a dados o impresora, se puede hacer el sorteo con papelitos de colores y acciones escritas a mano.
Referencias	<p>Clavero, M. A. C. (2005). Programación en lenguajes estructurados. Editorial Ra-Ma.</p>

ANEXO(s)

UN ARCHIVO IMPRIMIBLE EN FORMATO PDF QUE CONTIENE PIEZAS PARA RECORTAR Y COMPLETAR:

PÁGINA 1: TARJETAS CON EJEMPLOS,

PÁGINA 2: TARJETAS EN BLANCO PARA COMPLETAR

PÁGINA 3: DADOS Y TARJETAS CON INSTRUCCIONES Y DEFINICIONES

ENLACE

https://drive.google.com/file/d/1nQdM6uQTUJNi_7E2D8t_9rbBYt7pBLeJ/view?usp=sharing