

## 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](#)

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.

<b>Aprendizajes esperados</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Identificar y clasificar los tipos básicos de variables en programación: entero (<i>int</i>), flotante (<i>float</i>), cadena de texto (<i>str</i>) y booleano (<i>bool</i>).</li> <li>• Representar variables mediante expresiones corporales, gráficas o verbales.</li> <li>• Aplicar pensamiento computacional (clasificación, representación simbólica, toma de decisiones).</li> <li>• Fomentar el trabajo colaborativo y la comunicación en actividades lúdicas.</li> </ul>
<b>Duración</b>	90 a 120 minutos
<b>Materiales Requeridos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tarjetas con variables de diferentes tipos (<i>int</i>, <i>float</i>, <i>str</i>, <i>bool</i>)</li> <li>• Dos dados: uno con colores (tipo de variable), otro con acciones (mímica, dibujo, explicación, etc.)</li> <li>• Pizarra y marcador o papelógrafo</li> <li>• Reloj o cronómetro</li> <li>• Hojas o fichas para anotar respuestas</li> <li>• Espacio físico amplio (aula despejada o zona de juegos)</li> </ul>
<b>Actividades para desarrollar</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Activación:</b> Se repasan los tipos de variables en programación con ejemplos cotidianos. Se explican las acciones del juego y sus reglas.</li> <li>2. <b>Juego “Adivina la variable”:</b> Los equipos lanzan dos dados:  <b>Dado de colores:</b> El color indica qué tipo de variable deben representar.  <b>Dado de acción:</b> El icono de la define cómo deben representar el tipo de variable (mímica, dibujo, adivinanza, etc.).    <b>Dibujo.</b> Instrucción: Dibuja un símbolo o imagen que represente esta variable sin usar letras ni números.   <b>Mímica.</b> Instrucción: Representa esta variable usando solo tu cuerpo   <b>Explicación verbal.</b> Instrucción: Describe la variable con palabras sin decir su nombre exacto. </li> </ol>

	<p><b>? Adivinanza.</b> Instrucción: Da una pista creativa para que tu equipo adivine la variable. El resto del equipo intenta adivinar el tipo correcto.</p> <p><b>🎲 Elección:</b> Instrucción: El jugador elige la acción a su conveniencia (Dibujo, mímica, explicación verbal o adivinanza).</p> <p><b>3. Reflexión y refuerzo:</b>          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"> <li>○ ¿Qué tipo fue más fácil o difícil de representar?</li> <li>○ ¿Qué aprendimos sobre cada tipo?</li> </ul>
<b>Adaptaciones</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Para estudiantes con discapacidad visual: usar descripciones verbales detalladas y permitir que el docente lea las tarjetas.</li> <li>• Para estudiantes con discapacidad auditiva: preferir dibujos o representaciones escritas. Tarjetas visuales claras y con colores.</li> <li>• En zonas sin acceso a dados o impresora, se puede hacer el sorteo con papelitos de colores y acciones escritas a mano.</li> </ul>
<b>Referencias</b>	<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 APRA RECORTAR Y COMPLETAR:**

**PÁGINA 1:** TARJETAS CON EJEMPLOS,

**PÁGINA 2:** TARJETAS EN BLANCO PARA COMPLETAS

**PÁGINA 3:** DADOS Y TARJETAS CON INSTRUCCIONES Y DEFINIONES

## ENLACE

[https://drive.google.com/file/d/1nQdM6uQTUJNi\\_7E2D8t\\_9rbBYt7pBLeJ/view?usp=sharing](https://drive.google.com/file/d/1nQdM6uQTUJNi_7E2D8t_9rbBYt7pBLeJ/view?usp=sharing)