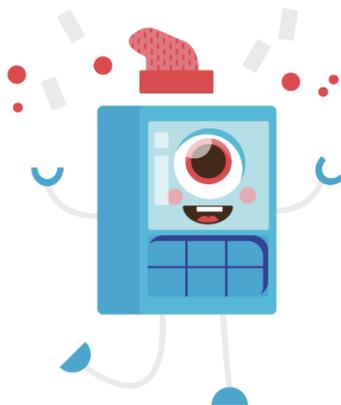




# ACTIVIDAD PRIMARIA DESENCHUFADA

## “Sobres variables”



## Sobres variables. Variables

- **Resumen:** Con la actividad de “sobres variables” se trabaja el concepto de variables, las cuales se utilizan como contenedores para almacenar valores, que pueden ser números o palabras, entre otros. Por ejemplo, se usan para saber el nombre del usuario que juega una partida, para mantener el marcador, el tiempo restante, etc.
- **Objetivo:** con esta actividad se busca afianzar el concepto de variables de una manera desenchufada, sin utilizar ordenadores ni tablets.
- **Habilidades:** variables, algoritmos.
- **Material necesario:** Sobres, papel y bolígrafo o lápiz
- **Descripción de la actividad:** para realizar esta actividad serán necesarios 6 sobres con los siguientes nombres por fuera:
  - número\_de\_piernas
  - tamaño\_de\_piernas
  - número\_de\_brazos
  - tamaño\_de\_brazos
  - número\_de\_cabezas
  - forma\_de\_cabezas

Se trata de dibujar un monstruo, dividiremos la clase en grupos de modo que cada alumnado tenga uno o dos sobres para rellenar, escribirán dentro de los sobres un número (de 2 a 4) en el caso de número\_de\_piernas, número\_de\_brazos y número\_de\_cabezas, también indicarán si es pequeña, mediana o grande dentro de los sobres: tamaño\_de\_piernas y tamaño\_de\_brazos. Por último, en el sobre forma\_de\_cabeza se debe indicar si será cuadrada, redonda o triangular.

Para dibujar al monstruo se debe seguir el siguiente algoritmo abriendo los sobres cuando lo indique el mismo:

Pinta **número\_de\_piernas** piernas de tamaño **tamaño\_de\_piernas**.

Pinta el tronco.

Pinta **número\_de\_brazos** brazos de tamaño **tamaño\_de\_brazos**.

Pinta **número\_de\_cabezas** cabezas de forma **forma\_de\_cabeza**.