



ACTIVIDAD 9. ADIVINA ADIVINANZA

Objetivo:

- Aprender que el pensamiento computacional aborda los problemas de manera estructurada y eficiente y la información proporciona datos necesarios para entender y resolver problemas de manera efectiva.
- Interiorizar que, en el mundo computacional, la toma de decisiones se basa en datos y análisis y que la información es esencial para evaluar diferentes opciones y seleccionar mejores estrategias



Actividad:

En COSTA Informalia, los científicos de la computación no sólo utilizan números, sino que también pueden deducir qué letra es más probable que siga en una palabra o frase.

Vamos a probar un juego de adivinanzas con una frase corta de 4 a 6 palabras. Las letras deben adivinarse en orden, de la primera a la última.

Escribe las letras y contabiliza cuántas preguntas son necesarias para encontrar cada letra. Puedes usar cualquier pregunta con respuesta tipo si/no. Por ejemplo, “¿Es una t?” “¿Es una vocal?” “¿Aparece antes de la m en el alfabeto?”

Los espacios entre palabras también cuentan como una “letra” y debe adivinarse.

