# ¿Qué es una variable?

Nombre: _____

Fecha: _____

Puntaje: _____

---

**1.**

¿Qué es una variable en programación?

1. Un valor que nunca cambia
2. Un espacio de memoria que guarda un valor
3. Un tipo de dato

**2.**

En la analogía de la caja, ¿qué representa el nombre de la variable?

1. La etiqueta de la caja
2. El contenido de la caja
3. El color de la caja
4. El tamaño de la caja

**3.**

El valor que guarda una variable puede ser un número o un texto. Si una variable se llama 'edad' y guarda el valor 10, ¿qué tipo de valor tiene? (responde: número o texto)

Respuesta: _____

**4.**

Si tienes una variable llamada 'nombre' y le asignas el valor 'Ana', ¿qué tipo de valor es 'Ana'?

1. Número
2. Texto (cadena)
3. Booleano

**5.**

¿Cuál de los siguientes nombres de variable es válido en la mayoría de los lenguajes?

1. mi_edad
2. 2edad
3. mi edad
4. edad!

**6.**

En programación, para darle un valor a una variable se usa el símbolo ____.

Respuesta: _____

**7.**

Si tienes una variable x = 5 y luego escribes x = 10, ¿cuál es el valor final de x?

1. 10
2. 5
3. 15
4. Error

**8.**

¿Qué significa la palabra 'asignar' en programación?

1. Borrar un valor
2. Guardar un valor en una variable
3. Mostrar un valor en pantalla

**9.**

Una variable que guarda el resultado de una suma, por ejemplo: total = 4 + 5, ¿cuál es el valor de total?

Respuesta: _____

**10.**

¿Cuál de estas afirmaciones sobre las variables es FALSA?

1. Pueden cambiar de valor durante el programa
2. Cada variable tiene un nombre único
3. Una variable puede guardar varios valores a la vez
4. El nombre debe empezar con letra o guión bajo

**11.**

Si declaras una variable 'mensaje' y le asignas 'Hola', luego le asignas 'Chao', ¿qué contiene la variable?

1. 'Chao'
2. 'Hola'
3. 'HolaChao'
4. Error

**12.**

¿Qué es un valor booleano?

1. Un número decimal
2. Verdadero o Falso
3. Un texto largo

**13.**

Si tienes una variable booleana 'esMayor' que guarda true cuando la edad es mayor de 18, y la edad es 15, ¿qué valor tendría 'esMayor'? (responde: true o false)

Respuesta: _____

**14.**

¿Cuál de estas es una buena práctica al nombrar variables?

1. Usar nombres cortos como a, b, c
2. Usar mayúsculas y minúsculas sin reglas
3. Usar nombres descriptivos como edadUsuario
4. Usar números al inicio

**15.**

En la mayoría de los lenguajes, ¿las variables distinguen entre mayúsculas y minúsculas?

1. Sí, 'Edad' y 'edad' son diferentes
2. No, son iguales
3. Solo en algunos casos
4. Depende del valor

**16.**

¿Qué operación no se puede hacer directamente con variables de texto?

1. Sumar dos textos (concatenar)
2. Multiplicar un texto por un número
3. Restar un texto de otro

**17.**

Si tienes una variable 'precio' con valor 100 y otra 'descuento' con valor 20, ¿cuál es el valor final de precio si haces precio = precio - descuento? (responde solo el número)

Respuesta: _____

**18.**

¿Qué ocurre si intentas usar una variable que no has creado?

1. Se crea automáticamente
2. Se asigna el valor 0
3. No pasa nada
4. El programa muestra un error

**19.**

En programación, ¿qué es una constante?

1. Una variable que nunca cambia de valor
2. Una variable que solo guarda números
3. Una variable que puede cambiar de tipo
4. Una variable con nombre en mayúsculas

**20.**

¿Cuál de los siguientes NO es un tipo de dato básico que suele guardarse en una variable?

1. número
2. texto
3. color