



TRIVIAS PARA LA FAMILIA

DIRECCIÓN DE PLANEAMIENTO EDUCATIVO
EDUCACIÓN COOPERATIVA

Nivel / Modalidad Destinatario: todos los niveles y modalidades.

Contenido/s transversal/es a trabajar: Educación Cooperativa.



Cooperativismo y Mutualismo Escolar



CONSEJO GENERAL DE EDUCACIÓN
Gobierno de Entre Ríos



Dirección de
INFORMACIÓN EVALUACIÓN Y PLANEAMIENTO
Consejo General de Educación
Gobierno de Entre Ríos

Esta propuesta pretende que, a partir de preguntas poco usuales e ingeniosas, generemos un debate entre los integrantes del hogar, así cada uno podrá formular sus hipótesis y luego, entre todos, si no se conoce la respuesta, buscar la correcta en los medios bibliográficos o digitales.

Las siguientes preguntas estimulan no sólo el pensamiento, sino también la lógica en los niños, adolescentes y jóvenes; como así también el razonamiento, las habilidades comunicacionales y sociales que el aprendizaje cooperativo propone.

La idea de esta propuesta, no es generar una competencia, sino que podamos acercarnos al conocimiento y desarrollar habilidades a través de un juego, en donde el simple placer de jugar está puesto en avanzar dentro de la persecución de un objetivo de grupo, contestando correctamente las preguntas, y que será alcanzado gracias a la ayuda mutua dentro de las interacciones.

¡MANOS A LA OBRA!... O MEJOR... ¡A PENSAR SE HA DICHO!

Pregunta N° 1

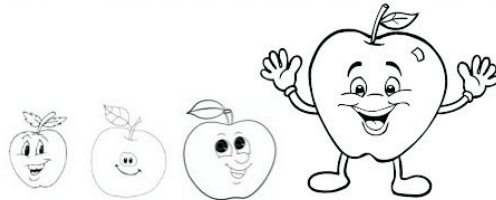
El padre de Ana tiene 4 hijos:
Pepe, Popi, Pipu y... ¿quién es el
cuarto?



RESPUESTA: Ana

Pregunta N° 2

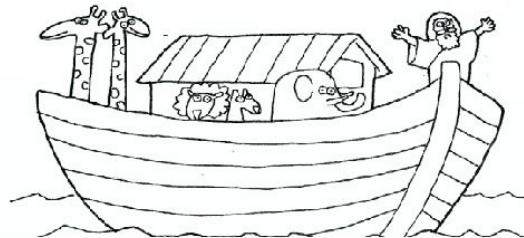
Tengo tres manzanas y me
quitas dos, ¿cuántas tienes?



RESPUESTA : 2 manzanas

Pregunta N° 3

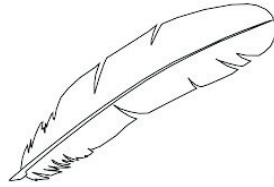
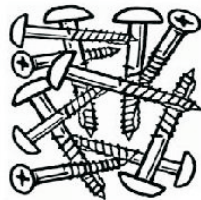
¿Cuántos animales metió Moisés en
su arca?



RESPUESTA: No fue Moisés, fue Noé.

Pregunta N° 4

¿Qué pesa más, un kilo de hierro o un kilo de plumas?



RESPUESTA: Pesar lo mismo... ¡un kilo!

Pregunta N° 5

¿Cómo se llama al ascensor en China?



RESPUESTA: Apretando el botón.

Pregunta N° 6

Un tren eléctrico viaja desde el norte hasta el sur, ¿hacia dónde echa el humo?



RESPUESTA: No puede echar humo, es eléctrico.

Pregunta N° 7

¿Cuál es la pregunta
que nadie
puede contestar?



RESPUESTA: ¿Estás dormido?

Pregunta N° 8

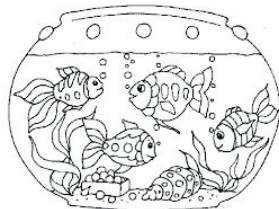
¿En qué lugar el jueves va
antes que el miércoles?



RESPUESTA: En el diccionario.

Pregunta N° 9

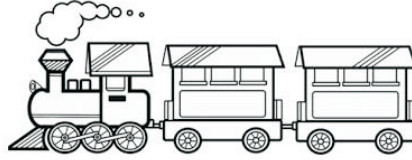
En una pecera hay 10 peces y 5
de ellos se ahogan, ¿cuántos
quedan?



RESPUESTA: Los peces no se ahogan.

Pregunta N° 10

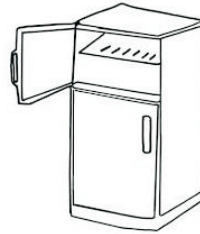
Un tren descarrila entre Francia y España, ¿dónde entierran a los supervivientes?



RESPUESTA: A los supervivientes mejor no enterrarlos...! están vivos!

Pregunta N° 11

La palabra Nevera empieza por N y termina por T, ¿es cierto?



RESPUESTA: Sí, Nevera empieza por N y termina empieza por T

Pregunta N° 12

¿Qué va hacia arriba y también va hacia abajo pero siempre está en el mismo lugar?



RESPUESTA: Las escaleras.

Pregunta N° 13

¿Qué meses tienen 28 días?



RESPUESTA: Todos, además de febrero, todos los demás también tienen 28 días.

Pregunta N° 14

Antes de que el Monte Everest fuera descubierto, ¿cuál era la montaña más alta?



RESPUESTA: El Monte Everest, aunque no lo hubieran descubierto.

Pregunta N° 15

Un conductor de camión baja una calle en sentido contrario, se cruza con un coche de policía y no le detiene, ¿por qué?

RESPUESTA: ¿Quién dijo que iba conduciendo? El conductor iba a pie.

Pregunta N° 16

¿Qué es eso que si lo guardas, lo tienes y, si lo compartes, no lo tendrás jamás?



RESPUESTA: Un secreto.

Pregunta N° 17

¿Qué pasó ayer en París de 6 a 7?



RESPUESTA: Una hora.

Pregunta N° 18

¿Cómo se escribe dormiendo o durmiendo?



RESPUESTA: De ninguna manera, se escribe despierto.

Pregunta N° 19

¿Quién es el hermano del hijo de mi padre?



RESPUESTA: Mi hermano.

Para asentar las bases en las capacidades de razonamiento y lógica en los estudiantes, podemos recurrir a los juegos que estimulan la comparación, las semejanzas y diferencias, el ingenio y la creatividad.

Aquí van algunas sugerencias:



Los rompecabezas ayudan a estimular el pensamiento lógico. Hay que encajar piezas, analizar sus formas, tamaños para encontrar su posición correcta. Hay miles en el mercado, de distintas temáticas y tamaños.



Todos sabemos de los beneficios del ajedrez para estimular la lógica y el pensamiento de los niños. Es un juego muy indicado para estimular la estrategia. Además, aumenta el cociente intelectual, mejora la creatividad, aumenta la memoria y la concentración, y enseña a los niños a resolver problemas.

Opción para fabricarlo: <https://www.youtube.com/watch?v=WdQPkO9z9FA>



Además de muy divertido, el tetris es útil y muy indicado para fomentar el pensamiento lógico de los niños. También estimula la concentración, el pensamiento lógico, la imaginación, creatividad y coordinación entre el ojo y la mano.

Opción para fabricarlo:

<https://www.youtube.com/watch?v=hnt4YH7hjjg>



El juego de los palitos de colores, en el que tenemos que ir quitando los palos evitando que los demás se caigan, estimula la capacidad de razonamiento de los niños y despierta la estrategia.

Opción para fabricarlo:

<https://www.youtube.com/watch?v=yKXNBaBGArU>



Este es un juego que promueve la concentración de los niños. Al tener que encajar piezas para formar una torre y que no se caiga, los niños estarán potenciando su lógica y pensamiento.



Se trata de uno de los juegos más inteligentes para los niños. Más que lógica, los niños aprenderán a resolver las dificultades siguiendo la lógica y enfrentándose a los errores y riesgos.



También conocido por Ceros y Cruces, este juego es estupendo para estimular la inteligencia, despertar el razonamiento y la lógica.



Es un juego matemático que puede estimular la concentración, el razonamiento y el pensamiento de los niños. Hay de varios niveles, así que empezar por el más fácil.



Un juego que despierta diferentes habilidades en los niños. Aumenta la capacidad de estrategia.



Es un video juego que se puede descargar desde un celular y consiste en una trivía de preguntas sobre, Historia, Deportes, Química, Arte y Entretenimiento.