



## Concursos de preguntas y respuestas 1/2

### OBJETIVO

- Estimular la memoria y la agilidad mental a través de imágenes o de preguntas simples.

### TALENTOS ASOCIADOS

- **Académicos y científicos**

### CAPACIDADES QUE INTERVIENEN

- **Cognitivas:** memoria, lógico-matemática, verbal-lingüística
- **Conductuales:** atención y concentración, tolerancia a la frustración, autodominio, organización y planificación
- **Sociales:** trabajo en equipo, comunicación
- **Emocionales:** autoconocimiento, autoconfianza

### MATERIALES

- Preguntas
- Aplicaciones digitales
- Reloj de arena
- Elementos para la fabricación del tablero y las fichas

### DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Si bien un concurso de preguntas y respuestas no implica un profundo aprendizaje, resulta una forma lúdica de practicar la memoria y aumentar el nivel de cultura general. Si se inventan las preguntas, también se pueden poner a prueba las estrategias de búsqueda de información.

El concurso se plantea como un juego de preguntas y respuestas en el que varios jugadores participan de forma individual o en equipo tratando de obtener el máximo de aciertos. Aunque la dinámica es sencilla, se requiere tiempo para inventar o buscar las preguntas, organizar los equipos, explicar la mecánica del juego, etc., ya que es necesario lograr cierto ambiente de sana competencia.

Existen algunas aplicaciones digitales con información para proponer preguntas en distintos ámbitos, o bien se pueden buscar datos en sitios fiables de Internet (organizaciones internacionales de prestigio, por ejemplo) o en alguna biblioteca cercana.

Algunas propuestas diferentes sobre contenidos pueden ser:

- **Preguntas sobre ciudades del mundo:** Muestra imágenes para identificar distintas ciudades del mundo a partir de sus monumentos más representativos.
- **Preguntas de mates:** Propone ejercicios matemáticos para su rápida resolución (ver las aplicaciones digitales de matemáticas).
- **Preguntas de cultura local:** Plantea preguntas sobre la propia ciudad y sus habitantes, o sobre el barrio de la CiberCaixa.
- **Preguntas sobre personajes de dibujos animados.**

Los concursos son juegos que ponen a prueba los conocimientos de los participantes sobre algún tema en concreto. Es importante que los niños y niñas tengan de entrada cierta familiaridad con los temas en cuestión como para no generar una dificultad muy alta que conduzca a la desmotivación.

Es interesante que por equipos construyan también su propio tablero de preguntas y casilleros, poniendo en práctica otras capacidades, como la imaginación y la creatividad.



## Concursos de preguntas y respuestas 2/2

### DURACIÓN



**1 o más sesiones**

### CIERRE DE LA ACTIVIDAD

Esta dinámica debería servir para detectar a aquellas personas que tienen una habilidad especial para responder a las preguntas, acertijos y juegos con rapidez; pero también para observar las estrategias de búsqueda de información y analizar actitudes durante el juego, valores como la competitividad, el respeto por las reglas y el saber ganar o perder.