



## USO DE JEOPARDY EN EL AULA COMO ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE

**Teresa Jaens Contreras**

*Unidad Profesional Interdisciplinaria de Biotecnología. Instituto Politécnico Nacional*  
[tjaens@ipn.mx](mailto:tjaens@ipn.mx)

**Sandra Vázquez Romero**

*Unidad Profesional Interdisciplinaria de Biotecnología. Instituto Politécnico Nacional*  
[svazquezr@ipn.mx](mailto:svazquezr@ipn.mx)

**Lucía Moncada Pazos**

*Unidad Profesional Interdisciplinaria de Biotecnología. Instituto Politécnico Nacional*  
[lmoncada@ipn.mx](mailto:lmoncada@ipn.mx)

### Abstract

*La gamificación es una estrategia útil en el aula desde nivel preescolar hasta el nivel universitario. En el presente trabajo se hace uso del juego denominado, juego Jeopardi, se aplicó en el nivel universitario en la Unidad Profesional Interdisciplinaria de Biotecnología (UPIBI) del IPN. Se aplicó en trabajo por equipo en la Unidad de Aprendizaje de Química General Aplicada y ayudó a que los alumnos pudieran autoevaluar sus conocimientos, motivarse, realizar competencias, colaboración y apoyo. Es una estrategia que los motivó, se puede evaluar y darle un puntaje dentro de la evaluación continua.*

*Palabras clave: estrategias de aprendizaje, Gamificación, Jeopardy, aula, química*

La gamificación en el aula ha resultado una estrategia de gran utilidad en el proceso enseñanza-aprendizaje. La gamificación se ha utilizado tanto en ámbitos empresariales como educativos a fin de motivar, aumentar la productividad y obtener resultados esperados con base a metas y objetivos (Contreras y Eugia 2006). Jeopardy es un programa de

televisión estadounidense creado por Merv Griffin en la época de los 70's. Consiste en un juego de preguntas y respuestas sobre diversos temas. En nuestro caso se aplicó a las Unidades de Aprendizaje de Química General Aplicada para los alumnos de 1er semestre de Ingeniería Farmacéutica, El juego que aplicamos tiene algunas variaciones ya que en



el juego original se les daban a los participantes las respuestas y ellos debían formular las preguntas.

En nuestro caso se utilizó este juego para repaso de conocimientos declarativos y resolución de ejercicios, se realizó por equipo.

### Estructura de Jeopardy utilizado

Para la creación de contenidos se utilizó Jeopardy Labs la cual se puede jugar de manera virtual o en el aula. El uso de Jeopardy presenta algunas ventajas que se mencionan a continuación:

- Es gratuita
- No requiere instalación
- Es una herramienta fácil e intuitiva para utilizar
- Es atractiva para los estudiantes
- No se necesita registrar para poder utilizarla.
- Registra las puntuaciones obtenidas por cada equipo
- Pueden jugar hasta 10 equipos
- Favorecen la retención del conocimiento

A continuación, muestro una de las plantillas utilizadas.



Figura 1. Plantilla básica de JeopardyLabs, acerca del tema del agua, tomada de JeopardyLabs con fines didácticos.

Como se puede observar se tratan cinco subtemas que se observan en la parte vertical y la puntuación de cada pregunta va de 100 a 500, la pregunta o ejercicios más complicados tienen el valor mayor.

### Jeopardy en el aula de Química General Aplicada

En el caso del aula de Química General Aplicada (QGA) se trabajó con Jeopardy en tres momentos importantes que fueron las 3 evaluaciones parciales. En el primer Jeopardy se trataron los siguientes temas: Balance de ecuaciones, nomenclatura, estequiometría, Equilibrio ácido-base y Equilibrio óxido-reducción.

BALANCE DE ECUACIONES	NOMENCLATURA	ESTEQUIOMETRÍA	ÁCIDO-BASE	OXÍDO-REDUCCIÓN
100	100	100	100	100
200	200	200	200	200
300	300	300	300	300
400	400	400	400	400
500	500	500	500	500
Team 1	Team 2	Team 3	Team 4	Team 5
0	0	0	0	0

Figura 2. Plantilla de JeopardyLabs utilizada en el grupo de Química General Aplicada (De creación propia)

Estos temas trabajados fueron de la tercera evaluación y son temas que requieren ejercicios, mismos que en este Jeopardy se incluyeron. Las preguntas van en orden creciente de dificultad conforme aumenta su valor. Es decir, la de 100 puntos es muy sencilla y la de 500 requiere resolución de ejercicio. Este Jeopardy se llevó a cabo en equipos de tres integrantes cada uno. Se comparte el juego en el pizarrón y va haciendo las preguntas el docente, el equipo con la respuesta correcta levanta su mano, los demás que quieran participar también la levantan para participar en el orden en que levantan la mano.





calificación de teoría, este juego con un 10% y problemario y tareas con 20% del valor total.

Resultó motivante y divertido poder aplicar esta estrategia de gamificación en el aula.

Los alumnos participaron más, repasaron conocimientos adquiridos y se pudieron autoevaluar.

### Conclusiones

Parente, en el documento de Contreras y Eguia (2006) al hablar de la gamificación dice que esta es pensar en un concepto y transformarlo en una actividad que pueda tener elementos de competición, colaboración, cooperación y consecución de objetivos. Estas características las vemos en esta estrategia aplicada en la Unidad de Aprendizaje de QGA. Se llevó a cabo por equipo y se le asignó un puntaje dentro de la evaluación parcial.

Los alumnos pueden también jugarlo de manera individual en casa siempre y cuando el docente les proporcione el link, y de esta manera verificar por ellos mismos si tienen los conocimientos o cumplieron los objetivos planteados.

Resultó interesante la aplicación de la estrategia, observando el efecto en los alumnos, también se divirtió, se rompió el hielo, los alumnos se desestresan mediante el juego en el aula. Un mayor número de alumnos participó de manera amena, colaboraron entre ellos y compitieron con otros equipos. Se logra que la actividad quite la indiferencia y apatía vistas en otras ocasiones por el docente.

La estrategia trabajada puede aplicarse también a otras Unidades de Aprendizaje de semestres más avanzados, en lo particular se trabajará para aplicarla a Métodos Analíticos e Instrumentales (Química Analítica) de la carrera de Biotecnología y a Electroquímica II de la carrera de Ingeniería Biomédica del cuarto semestre.

### Referencias

Contreras R. y Eguia J. L. (2006). Gamificación en aulas Universitarias. Instituto de la comunicación. Universitat Autònoma de Barcelona. [gamificacion-aulas-universitarias.pdf](#)

Jaens T. *Et al* (2025). Gamificar el aula de Química Analítica. *Libro de Resúmenes del Congreso de Química Analítica del 2025*.

[LibroResumenes\\_XXXVIIICongresoAM QAYXXVIIISimposioEstudiantil.pdf](#)