

JeopardyLabs:

Aprender jugando



MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES

Dirección General de Evaluación y Cooperación Territorial

Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

Recursos Educativos Digitales

Mayo 2025

NIPO (web) 164-24-014-5

ISSN (web) 2695-4176

DOI (web) 10.4438/2695-4176_OTTE_2019_847-19-121-5

NIPO (formato html)164-24-012-4

NIPO (formato pdf) 164-24-013-X

DOI (formato pdf) 10.4438/OTTEpdf135_2025

JeopardyLabs: aprender jugando.

Por Cristina García Heras para INTEF

<https://intef.es>

Obra publicada con licencia de Creative Commons

Reconocimiento-Compartir Igual 4.0 Licencia Internacional.

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Para cualquier asunto relacionado con esta publicación contactar con:
Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado
C/Torrelaguna, 58. 28027 Madrid.
Tfno.: 91-377 83 00. Fax: 91-368 07 09
Correo electrónico: recursos.educativos@educacion.gob.es



El autor de este artículo

Cristina García Heras, diplomada en magisterio de Lengua Extranjera en Inglés, ha desarrollado su labor docente durante 12 años en colegios bilingües y no bilingües de la Comunidad de Madrid; desempeñando la función de Coordinadora Bilingüe desde el año 2024. A lo largo de estos años ha explorado diferentes herramientas en la búsqueda de aquellas que eran más eficaces en el aula para la asimilación del contenido. Además, se ha tenido en consideración potenciar la competencia digital y la igualdad e integración de los alumnos dentro del aula.



Introducción

Este artículo tiene como objetivo mostrar el manejo de la herramienta online JeopardyLabs, al igual que su aplicación en el aula.

Se ha visto que aprender de forma lúdica da resultados muy positivos en el aprendizaje del contenido por parte de nuestros alumnos. Por ello, el uso de la herramienta JeopardyLabs dentro del aula va a ser muy beneficioso en la asimilación de contenidos.

Además, se trata de una herramienta muy versátil que nos va a permitir utilizarla en diferentes momentos dentro de nuestras unidades de programación.



La Herramienta

“JeopardyLabs” es una herramienta basada en un popular concurso estadounidense llamado Jeopardy!, en el que los participantes deben contestar diferentes preguntas relativas a diferentes campos como la historia, ciencia, literatura o deportes.

En el ámbito educativo, el maestro o maestra plantea a los estudiantes preguntas de diferente dificultad a modo de concurso en el que pueden acumular puntos en formato de dinero virtual. El juego comencé a utilizarlo en el año 2019 cuando una asistente estadounidense me mencionó que este recurso era muy popular dentro de las aulas americanas. En un principio, lo comencé a utilizar creando los Jeopardy en formato de presentación con la aplicación Microsoft PowerPoint. Posteriormente, conocí la herramienta JeopardyLabs que me permitía de una forma más rápida, eficaz y atrayente crear diferentes versiones del juego según los contenidos que quisiese trabajar dentro del aula.

A lo largo de mi labor docente, la he utilizado en diferentes contextos escolares y con diferentes grupos, siendo los resultados en todos los casos muy positivos. Uno de los aspectos que encuentro interesante es que los propios alumnos y alumnas pueden comprobar si han adquirido el contenido fomentando de este modo su autonomía. Además, se potencia el trabajo en equipo, la competencia lingüística y matemática, a la vez que se pueden repasar los contenidos de la materia de una forma lúdica y motivante.

A continuación, se muestran más ventajas de dicha herramienta:

- Es gratuita, aunque ofrece una opción de pago único de 20\$ que ofrece una serie de prestaciones comentadas posteriormente.
- No requiere de instalación.
- Es una herramienta fácil e intuitiva para utilizar.
- Es atractiva para los estudiantes.
- No es necesaria registrarse. Únicamente teniendo el enlace del juego, se puede acceder a su contenido.

Si tuviese que mencionar una desventaja sería que el idioma de la herramienta está en inglés. Se necesita tener unas nociones básicas de esta lengua para poder comprender su manejo.



Explicación del uso en el ámbito educativo

Como se ha indicado anteriormente, JeopardyLabs es gratuita y no requiere registro ni instalación. Sin embargo, es necesaria conexión a Internet ya que se accede mediante la URL. La aplicación da la opción de descargar la plantilla creada en un pendrive. Posteriormente, se deberá abrir con un navegador de internet pero no se cargarán recursos externos como videos o imágenes. Esto no se aplicable para iPad o iPhone.

Existen diferentes formas de acceder al diseño del juego. Si eres el creador de la partida, podrás crear las preguntas con sus repuestas de una forma personalizada. Además, podrás utilizar plantillas ya creadas por otros usuarios teniendo la opción de modificarlas y adaptarlas a las necesidades del contexto de tu aula.

Es una herramienta muy versátil que se puede utilizar en todos los niveles educativos al igual que en las diferentes áreas. El momento más idóneo para su uso dentro de las unidades de programación son las sesiones de repaso ya que permite, de forma lúdica, que los alumnos repasen los contenidos trabajados en la unidad, sirviendo como actividad de refuerzo para aquellos alumnos que tienen más dificultades. Además, permite que desde casa sean los propios alumnos los que puedan “jugar” con la herramienta facilitando su autonomía para la asimilación de la materia. Por otro lado, el maestro o maestra podrá hacer más hincapié y resaltar aquellos contenidos que sean más relevantes facilitando el estudio por parte de los alumnos.

Uno de los puntos destacables de la herramienta es que se pueden registrar las puntuaciones de los jugadores en una tabla de puntuaciones lo que origina que se cree un ambiente de motivación dentro del aula. Además, la herramienta tiene la opción de editar los nombres de los equipos.

Team 1	Team 2	Team 3
300	800	500
+ -	+ -	+ -

Ilustración 1. Tabla de puntuaciones

En el caso de que queramos diseñar un nuevo documento debemos elegir la opción de “Crear un nuevo juego de Jeopardy”. En ese momento nos pedirá una contraseña para el documento que será necesaria si queremos realizar alguna modificación posterior. Posteriormente, iremos nombrando cada una de las categorías de las que constará el juego pudiendo añadir o eliminar columnas.

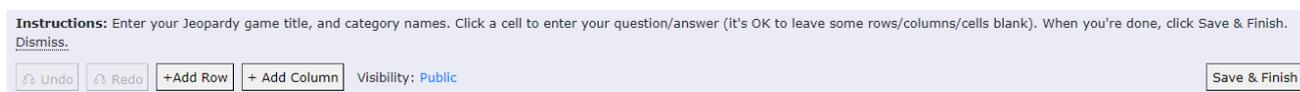


Ilustración 2. Creación de un nuevo documento I

El programa nos propone 5 niveles de dificultad que deberé tener en cuenta a la hora de crear las preguntas. El criterio que seguiremos será a mayor dificultad, más puntuación recibirán los jugadores.

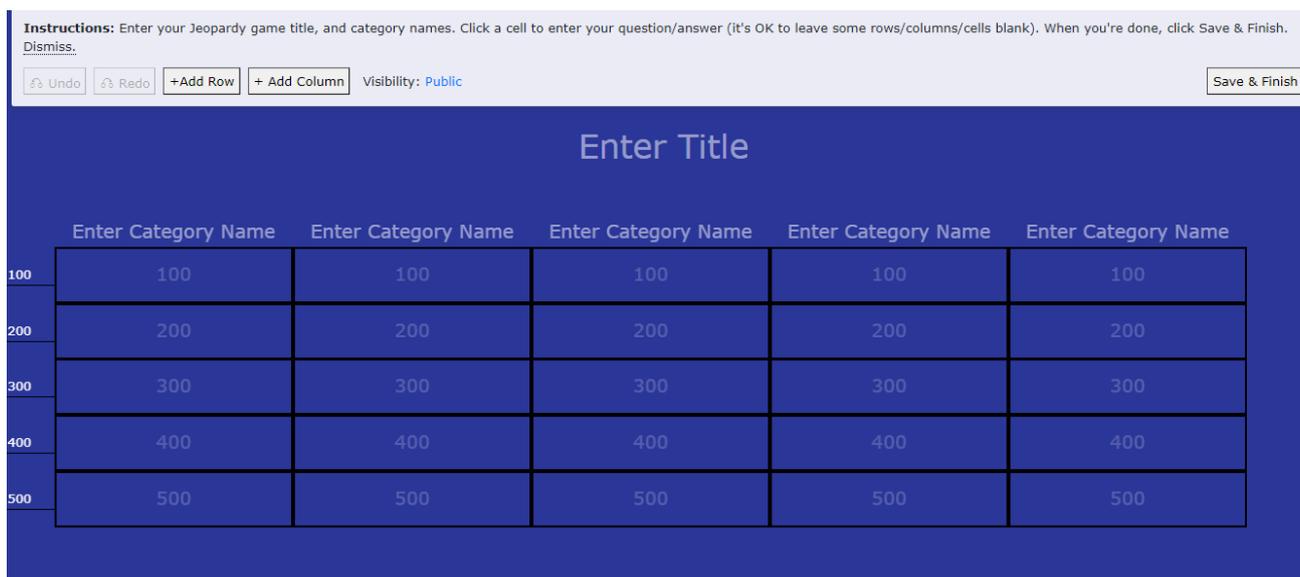


Ilustración 3. Creación de nuevo documento II.

En cuanto a la creación de preguntas y respuestas, la herramienta me ofrece la posibilidad de insertar texto, pero también imágenes, videos y fórmulas matemáticas.

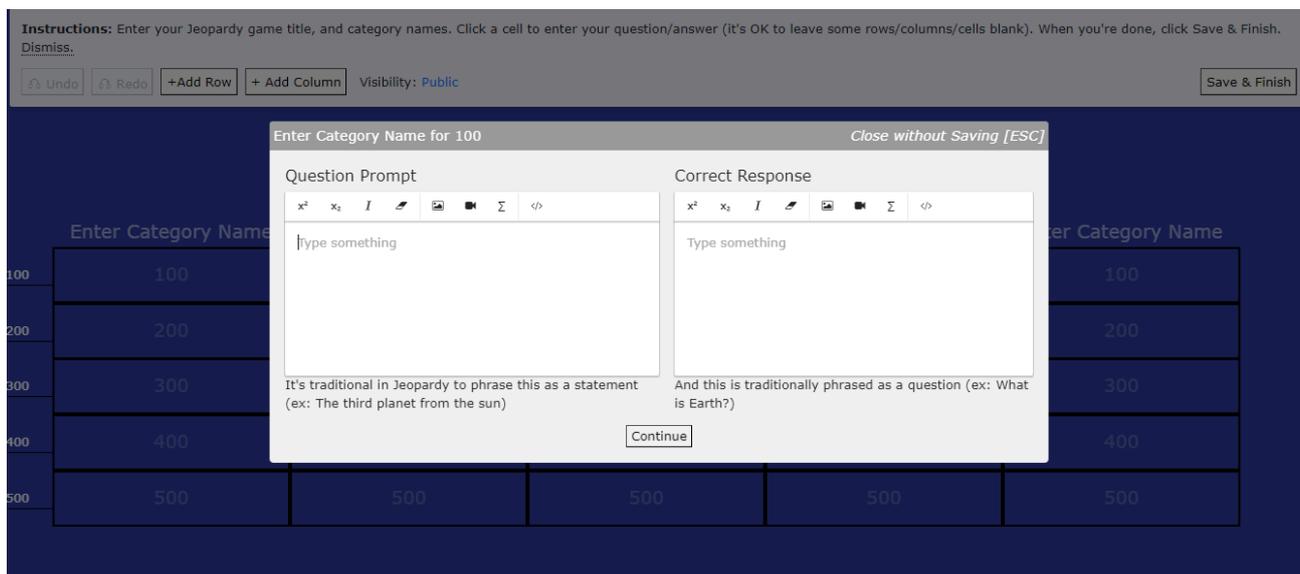


Ilustración 4. Configuración del documento.

Organización trabajos	Pesca	Agricultura	La ganadería	La fábrica/ Comercio/ Servicios
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
0	0	0
+ -	+ -	+ -

Ilustración 5. Ejemplo de documento configurado I.

Continue ESC Agricultura for 300 Reveal Correct Response Spacebar

¿Qué tres tipos de riego existen?

MENU

Team 1	Team 2	Team 3
0	0	0
+ -	+ -	+ -

Ilustración 6. Ejemplo de elemento configurado II.

¿Qué tres tipos de riego existen?

- 1.- Surcos
- 2.- Aspersión
- 3.- Goteo

Team 1	Team 2	Team 3
0	0	0
+ -	+ -	+ -

Ilustración 7. Ejemplo de elemento configurado III

En el caso de querer utilizar una plantilla ya creada, utilizaremos el buscador que da acceso a un gran repositorio de plantillas ya creadas por otros autores. Actualmente dispone de 10.000 plantillas de diferentes temas. Una vez seleccionada la plantilla la podemos utilizar directamente, modificar o imprimir.

Search JeopardyLabs

weather, flood, hurricane Clear Search Tips

Results (10000 matching games)

- Phrasal Verb**
25 questions / break • get • go • look • take
[Play](#) [Edit](#) [Print](#) 2020-10-28
- Den Kolde Krieg**
25 questions / 2. verdenskrig • Lande • Organisationer mm • Personer • Blandet godt
[Play](#) [Edit](#) [Print](#) 2020-10-28
- Enter Title**
20 questions / Grammaire • Vocabulaire • Communication • Traduction
[Play](#) [Edit](#) [Print](#) 2020-10-28
- JEOPARDY**
20 questions / College Achieve • Grade Level • COVID-19 • Physical Fitness
[Play](#) [Edit](#) [Print](#) 2020-10-28

Órganos	Funciones	Enfermedades	Procesos Digestivos	Hábitos saludables
¿Cuál es el jugo que contiene el páncreas?	¿Cuál es la función del esófago?	¿Cuál es la causa de tener una caries?	¿Qué dos tipos de acciones se llevan a cabo en el proceso digestivo?	¿Cómo se puede prevenir una caries?
¿Cuáles son las tres regiones del intestino GRUESO?	¿Cuál es la función de la epiglotis?	¿La gastroenteritis puede llegar a ser mortal?	Nombra los tres procesos de la ingestión por orden.	¿Por qué no es recomendable consumir alcohol?
¿Cuáles son las tres regiones del intestino DELGADO?	¿Cuál es la función del intestino grueso?	¿Cuáles son las consecuencias del estreñimiento?	¿Qué tres enzimas están presentes en la digestión?	¿Qué precauciones debemos tomar al viajar?
¿Cuál es el órgano entre el hígado y el estómago?	¿Cuál es la función del páncreas?	¿Qué síntoma es el más común al tener apendicitis?	¿Qué representan los repliegues intestinales del intestino delgado?	¿Cómo se puede facilitar la acción de las enzimas presentes en los jugos digestivos?
¿Cuál es el orden de los órganos PRINCIPALES?	¿Cuál es la función del hígado?	¿Cuáles son las causas de la "Úlcera de estómago"?	¿Qué absorción de sustancias se produce en los intestinos?	¿Por qué es bueno tomar alimentos que contengan fibra?

Ilustración 8. Repositorio de juegos.

En cuanto a la organización de los alumnos dentro del aula, la herramienta permite trabajar con diferentes tipos de agrupamientos desde forma individual a grupal pudiendo crear hasta 10 grupos de alumnos.

A diferencia de otras plataformas de creación de Jeopardy como son Arkadium, Trainingarcade.com o Sporcle, JeopardyLabs ofrece un plan de pago único de 20\$ en el que puedes acceder a los siguientes beneficios: insertas imágenes, operaciones matemáticas, videos, audios, hacer privados los juegos o hacerlos públicos mediante URL especiales.

Repaso Unidad 5 - Los trabajos

3 teams Start

Press **F11** for full-screen mode

[Edit](#) • [Print](#) • [Download](#) • [Embed](#) • [Share](#)

JeopardyLabs

Ilustración 9. Elección de agrupaciones.



Metodología y Didáctica Aplicada

JeopardyLabs permite el repaso de contenidos de una manera lúdica. Además, una vez que conocen la dinámica, saben que deben haber estudiado y comprendido el contenido previamente para poder participar y como quieren poder jugar es una motivación para adquirir un buen hábito de estudio. Además, el reforzar los contenidos de una forma amena y dinámica permite una mejor asimilación de los contenidos.

Aunque podemos trabajar con esta herramienta de forma individual, sacamos un mayor partido a la herramienta trabajando de forma grupal. De esta manera y combinándolo con el aprendizaje cooperativo los resultados son más positivos. Para un desarrollo óptimo de la actividad, se recomienda dividir el grupo de alumnos en grupos de 4. La dinámica del juego se basa en que los grupos, en turnos, deberán elegir una pregunta que quieran responder teniendo en cuenta en que las preguntas tendrán diferente puntuación según su dificultad. Por tanto, para ganar deberán elegir la estrategia más adecuada. En el caso de que un grupo falle, podrá haber rebote para otro grupo hasta que uno de los grupos acierte. La maestra dará unos minutos a todos los grupos para reflexionar sobre las preguntas. Es muy importante que todos los alumnos estén centrados en la actividad por lo que, a la hora de dar la respuesta, no valdrá únicamente con que un participante del grupo la conozca, sino que deberá ser discutida por todos previamente. Para asegurarnos que todos conocen la respuesta, la maestra elegirá que miembro responderá dando la opción a participar a todos a lo largo del transcurso del juego. Al darse la respuesta de forma oral y en equipo, estamos fomentando la competencia en comunicación lingüística además de otras competencias como es la competencia personal, social y de aprender a aprender. Al tratarse de una actividad por equipos es muy importante establecer previamente las reglas del juego para una buena convivencia dentro del aula y un desarrollo óptimo de la actividad.

Una variación que podríamos llevar a cabo del juego es dar la respuesta de forma escrita en el caso que queramos potenciar esta competencia.

Una vez utilizada la herramienta con los estudiantes en el aula, se podría utilizar como recurso para el estudio de la materia en casa. Es especialmente útil en áreas en la que se requiere el estudio de mucho contenido como son las áreas de Ciencias Naturales y Ciencias Sociales pudiendo dirigir al estudiante sobre qué es lo realmente importante saber mediante la formulación de las preguntas. De este modo, los alumnos y alumnas en casa podrán estudiar de forma autónoma contestando por sí solos las preguntas y comprobando las respuestas.

En cursos más elevados los propios alumnos podrían participar en la creación de las preguntas y respuestas del juego. Otra variante podría ser la creación del juego por ellos mismos ya que no necesitan registrarse y la herramienta es fácil de utilizar.

En cursos inferiores en los cuales los alumnos están afianzando su lectoescritura, una adaptación al juego sería que la maestra o maestro les leyese las preguntas a los alumnos para que luego las contestasen oralmente.



Valoración Personal

Los alumnos y alumnas necesitan reforzar los contenidos con asiduidad para asimilarlos correctamente. Utilizando la herramienta JeopardyLabs conseguimos que los alumnos lleven a cabo estos repasos de la materia a la vez que despertamos su emoción y potenciamos otros aspectos como son el esfuerzo, la mejora y la superación. Hay otras herramientas digitales que me permite revisar los contenidos, pero JeopardyLabs se diferencia del resto en que se trata de una herramienta de creación de plantillas de juegos de fácil manejo a la vez y que nos da acceso a un gran repositorio de recursos. Además, nos da acceso a otras páginas de creación de juegos tipo BINGO (<https://bingobaker.com>), crucigramas (<https://crosswordlabs.com/>) o sopa de letras (<https://wordsearchlabs.com>) entre otras.



Recomendación final

JeopardyLabs convierte los repasos de la materia en el momento lúdico del día donde a la vez que aprenden, se divierten. Hace cuatro años que utilicé esta herramienta por primera vez, y desde entonces, es un recurso que uso habitualmente y que animo a introducir en el aula. Mi recomendación es que comiences a utilizar esta herramienta y podrás comprobar por ti mismo los beneficios que su uso implica.



Información y materiales complementarios

- ▶ [Enlace a manual de usuario \(español\). https://www.youtube.com/watch?v=YADlh1QshM](https://www.youtube.com/watch?v=YADlh1QshM)
- ▶ [Enlace a manual de usuario \(inglés\). https://www.youtube.com/watch?v=fPXqVLyyZgM](https://www.youtube.com/watch?v=fPXqVLyyZgM)

Derechos de uso

- Todas las marcas nombradas en el artículo son nombres y/o marcas registradas por sus correspondientes propietarios.
- Las imágenes han sido proporcionadas por el autor. Algunas de ellas corresponden a capturas de pantalla de la herramienta.
- El texto ha sido elaborado por el autor expresamente para este artículo.

