

## Jeopardy, aprende y repasa jugando



### Objetivos:

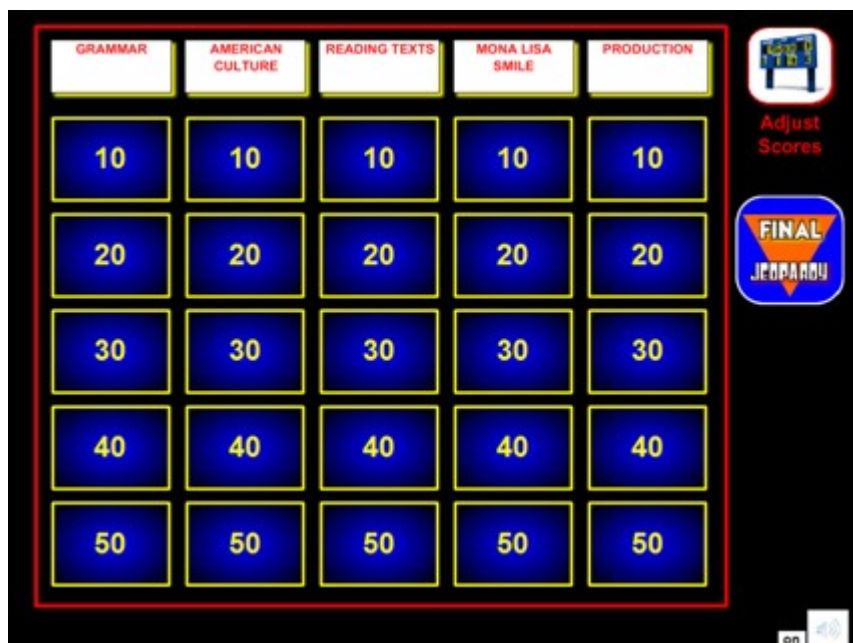
- Fomentar la autoevaluación previa a un control escrito

**Jeopardy** se enmarca dentro del grupo de actividades lúdicas para el aprendizaje y aunque se trata de un juego de tradición estadounidense, el juego no se limita a Inglés, sino que, de hecho, es de fácil aplicación en todas las asignaturas. Consiste en que el profesor establece cinco categorías atendiendo a los contenidos que serán evaluados en un examen próximo. Para cada una de esas categorías elabora 6 preguntas con sus respuestas, cada una con una puntuación diferente, según su dificultad.

### Organización de la actividad:

El profesor habrá diseñado previamente el juego siguiendo los pasos indicados en la dirección arriba mencionada: descargarse plantilla y diseñar categorías y preguntas. Se puede hacer también con cartulinas, pero en las aulas con PDI el juego es mucho más interactivo con la versión digital, que además no lleva más de 15 minutos de preparación.

- Si la asignatura se evalúa por bloques de contenidos, es conveniente que coincidan con las categorías. También es preferible que los alumnos sepan con antelación los contenidos precisos de los que serán evaluados para que realmente se trate de una sesión de repaso y no de una sesión para volver a explicar contenidos que ignoraban que fueran materia de examen.
- Se divide al grupo en dos (se tiene que especificar en el pantalla inicial del juego) y se decide quién empieza. El primer grupo apuesta una puntuación por una categoría. Si acierta, se le suman los puntos y sigue jugando. Si no, se le restan los puntos y pasa el turno al otro equipo.
- Gana el equipo con mayor puntuación cuando se acaben todas las preguntas.



Ejemplo de Jeopardy! para un examen de Inglés.

<http://www.superteachertools.com/jeopardy/>

### Criterios de calificación

Se crea una rúbrica con antelación donde se especifiquen las siguientes categorías (de mayor a menor importancia): pronunciación, acento, ritmo, entonación, riqueza gramatical y léxica, madurez de las ideas, estructuración del contenido, referencias al oyente –se supone que no es un texto leído-, originalidad y técnica.

Los archivos de audio presentados fuera de plazo o dañados no se evalúan.

**Recursos:** Programa Jeopardy (<http://www.superteachertools.com/jeopardy/>) y cañón proyector

### Competencias que se desarrollan

Competencia	1	2	3
Comunicación lingüística			
Competencia matemática			
Conocimiento e interacción con el medio físico y natural			
Social y ciudadana			
Cultural y artística			
Tratamiento de la información y competencia digital			
Aprender a aprender	x		
Autonomía e iniciativa personal	x		

(1,2,3) Nivel en que la competencia se desarrolla, 1= medio, 3=muy alto

