

Datos del curso donde fue aplicado

- **MT1003 Mercadotecnia y Creatividad**
- **Escuela de Negocios**
- **Nivel Profesional**
- **Estudiantes de 1er a 3er semestre**

Descripción

El juego de *Jeopardy* se planeó para repasar los contenidos del curso para el examen final, el cual abarcaba los temas de la mezcla de marketing: producto, precio, plaza y promoción. Se desarrollaron preguntas de tres niveles: fácil, intermedio y avanzando, el nivel se reflejaba en el número de puntos ganados, una pregunta de 100 puntos tiene un nivel de dificultad menor a una pregunta que tiene una ponderación de 500 puntos.

La actividad se realizó por equipos.

La secuencia que se siguió fue la siguiente:

1. Se dieron indicaciones generales de la dinámica en la sesión.
2. Se crearon *breakout rooms* donde cada equipo seleccionó al líder de equipo.
3. Después en plenaria, por medio de una ruleta digital se asignó el turno de participación de cada equipo.
4. Cada equipo tenía 30 segundos para responder la pregunta, si la respuesta era correcta, se otorgaban los puntos, si la respuesta era incorrecta, otro equipo podía robar la pregunta y responderla para obtener los puntos y poder ganar el juego.

Recursos o herramientas

Se exploró el uso de dos herramientas: Jeopardy Labs (<https://jeopardylabs.com>) y PlayFactile (<https://www.playfactile.com>).

Jeopardy Labs

Producto	Precio	Plaza	Promoción
100	100	100	100
200	200	200	200
300	300	300	300
400	400	400	400
500	500	500	500

Equipo 1, Equipo 2, Equipo 3, Equipo 4, Equipo 5, Equipo 6

PlayFactile

Producto	Precio	Plaza	Promoción	500
\$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

Equipo 1, Equipo 2, Equipo 3, Equipo 4, Equipo 5

Para la implementación se optó por el tablero de **Jeopardy Labs** debido a la cantidad de estudiantes que participarían, pues PlayFactile permite solamente 5 equipos y en esta actividad se requerían 6 equipos. El tablero utilizado puede consultarse aquí: <https://jeopardylabs.com/play/repaso-para-el-examen-final115>

Cómo atribuir el crédito de este recurso:

Dirección de Diseño y Arquitectura Pedagógica. (2023). *Ejemplo de juego de preguntas al estilo Jeopardy* [Documento PDF]. Estrategias de Aprendizaje Activo 4.0. Dirección de Innovación Educativa y Aprendizaje Digital, Tecnológico de Monterrey. <https://innovacioneducativa.tec.mx/es/recursos-pedagogicos/estrategias-de-aprendizaje-activo>

Reconocimiento-NoComercial-Compartir Igual 4.0 Internacional (CC BY-NC-SA 4.0)



Usted es libre de:

Compartir: Copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato.

Adaptar: Remezclar, transformar y construir a partir del material.

La licenciante no puede revocar estas libertades en tanto usted siga los términos de la licencia.

Bajo los siguientes términos:

Atribución: Usted debe dar crédito de manera adecuada, brindar un enlace a la licencia, e indicar si se han realizado cambios. Puede hacerlo en cualquier forma razonable, pero no de forma tal que sugiera que usted o su uso tienen el apoyo de la licenciante.

No Comercial: Usted no puede hacer uso del material con propósitos comerciales.

Compartir Igual: Si remezcla, transforma o crea a partir del material, debe distribuir su contribución bajo la misma licencia del original.

No hay restricciones adicionales: No puede aplicar términos legales ni medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otras a hacer cualquier uso permitido por la licencia.

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