

TRIVIA X

Manual del Estudiante

Aprende jugando: tableros, fichas de estudio y desafíos en vivo

El Camino del Conocimiento

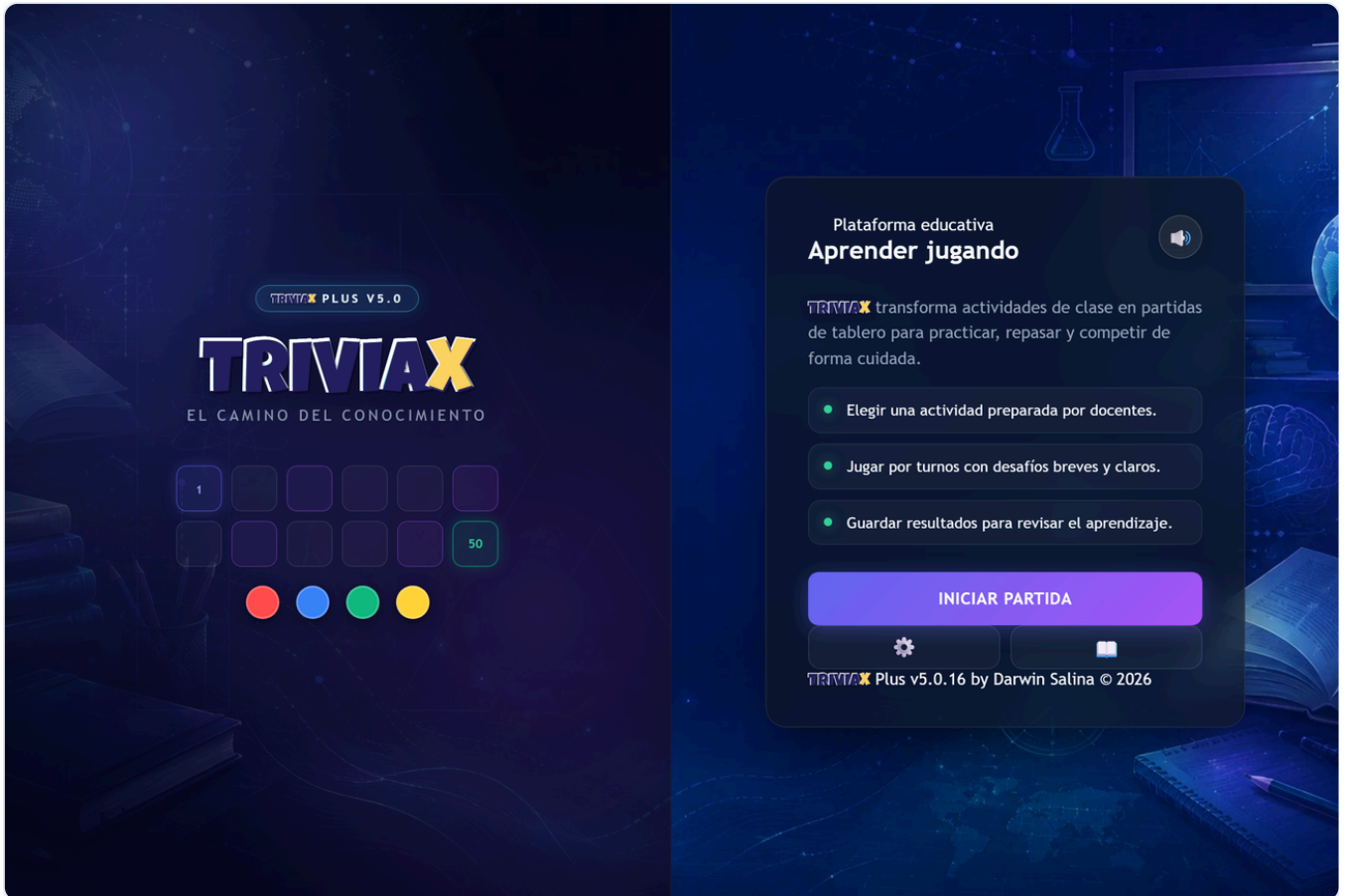
Índice

1. Qué es TRIVIAX
 2. Qué puedes esperar como estudiante
 3. ¿Necesito una cuenta?
 4. Crear tu cuenta (opcional)
 5. Unirte a una partida de tablero
 6. Cómo se juega el tablero
 7. Estudia y Responde
 8. Participar en TRIVIAX Lotto
 9. Consejos para que todo salga bien
 10. Privacidad y respeto
-

1. Qué es TRIVIAX

TRIVIAX es una plataforma donde **aprender se convierte en juego**. En lugar de resolver una hoja de preguntas, avanzas por un tablero tirando dados, estudias con fichas que se adaptan a ti o participas en desafíos en vivo proyectados en la pizarra de tu salón.

Lo usa tu docente para preparar las actividades, y tú entras a jugar, estudiar y demostrar lo que sabes. No tienes que instalar nada: funciona desde el navegador de tu **celular, tablet o computadora**.



Pantalla de inicio: desde aquí empiezas a jugar.

2. Qué puedes esperar como estudiante

Con TRIVIAX vas a poder:

- **Unirte a partidas** de tablero con un código que te da tu docente y competir con tus compañeros, solo o en equipo.
- **Responder desafíos variados:** opción múltiple, verdadero o falso, asociar pares, ordenar pasos, clasificar elementos y completar frases.
- **Estudiar a tu ritmo** con fichas inteligentes que insisten justo en lo que más te cuesta, para que lo aprendas de verdad.
- **Participar en evaluaciones en vivo** con sorteos en la pizarra, donde lees, escribes tu respuesta y luego la defiendes oralmente.
- **Guardar tu historial** de partidas, si decides crear una cuenta (es opcional).

La idea es que aprendas **disfrutando** y veas tu progreso.

3. ¿Necesito una cuenta?

No es obligatorio. Puedes sumarte a la mayoría de las actividades como **invitado**, simplemente con el código que te comparte tu docente.

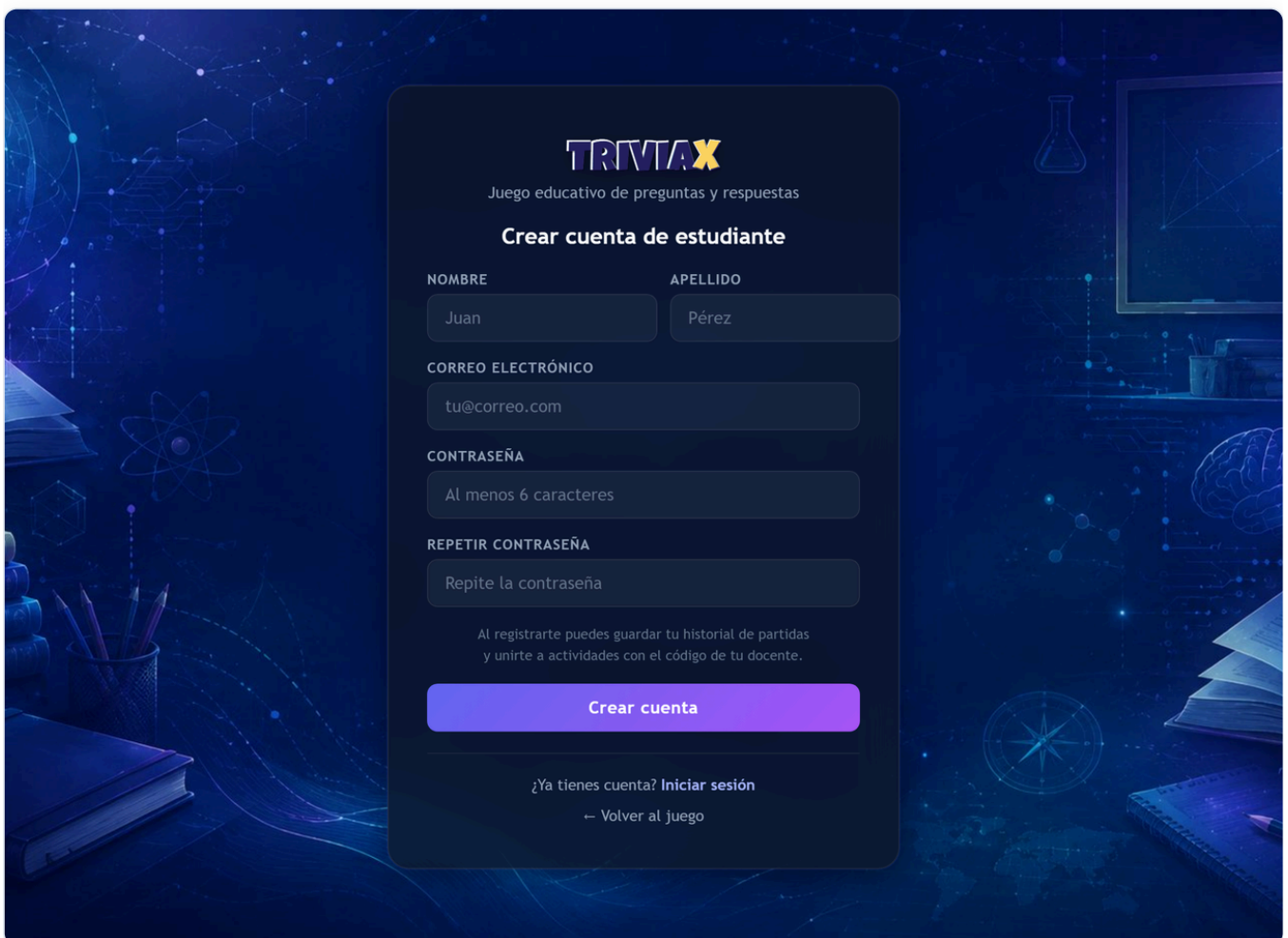
Crear una cuenta sirve para una cosa concreta: **guardar tu historial** de partidas y resultados. Si te gusta llevar registro de tu progreso, vale la pena; si no, igual puedes jugar sin problemas.

4. Crear tu cuenta (opcional)

Si quieres tu propia cuenta:

1. En la pantalla de inicio, elige **Crear cuenta** (la opción de estudiante).
2. Completa tu **nombre, apellido, correo** y una **contraseña** (mínimo 6 caracteres).
3. Si aparece una breve **verificación anti-robots**, complétala; casi siempre es automática.
4. Revisa tu **correo**: recibirás un enlace para **activar** la cuenta. Al abrirlo, tu cuenta queda lista y entras automáticamente.

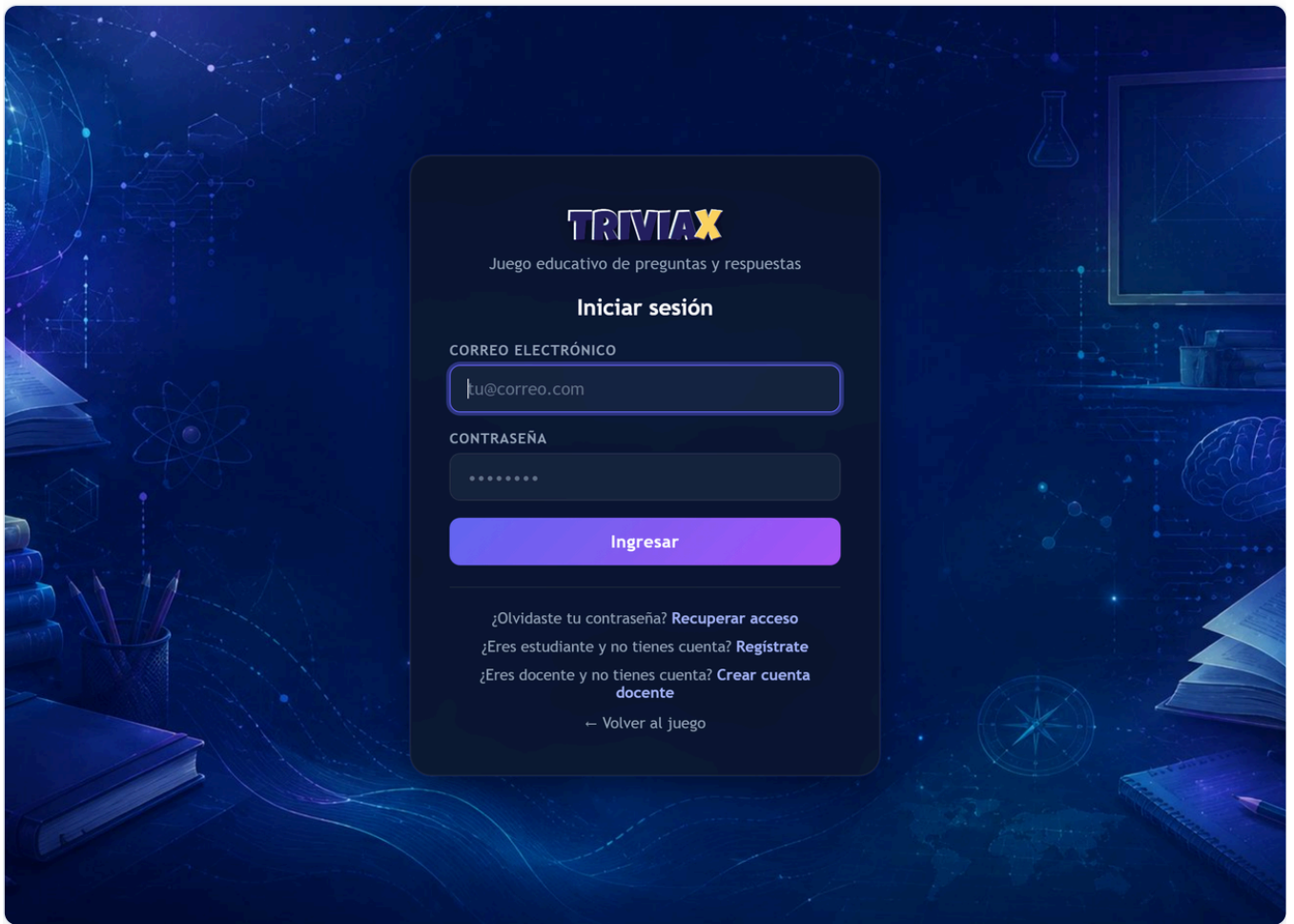
Si no ves el correo en unos minutos, mira en la carpeta de spam o correo no deseado.



The image shows a dark-themed user interface for creating a student account. At the top, the TRIVIA X logo is displayed in yellow and white, with the tagline 'Juego educativo de preguntas y respuestas' below it. The main heading is 'Crear cuenta de estudiante'. The form consists of several input fields: 'NOMBRE' (with 'Juan' entered), 'APELLIDO' (with 'Pérez' entered), 'CORREO ELECTRÓNICO' (with 'tu@correo.com' entered), 'CONTRASEÑA' (with the placeholder 'Al menos 6 caracteres'), and 'REPETIR CONTRASEÑA' (with the placeholder 'Repite la contraseña'). Below the fields, there is a note: 'Al registrarte puedes guardar tu historial de partidas y unirse a actividades con el código de tu docente.' A prominent purple button labeled 'Crear cuenta' is positioned below the note. At the bottom, there are two links: '¿Ya tienes cuenta? Iniciar sesión' and '← Volver al juego'.

Crear cuenta de estudiante: solo tus datos básicos y una contraseña.

A partir de ahí, ingresas siempre con tu **correo y contraseña**.



Inicio de sesión: ingresa con tu correo y contraseña cuando vuelvas.

5. Unirte a una partida de tablero

Tu docente crea una partida y te entrega un **código de acceso de 6 caracteres** (por ejemplo, `MAT102`).

1. Abre TRIVIAX en tu dispositivo.
2. Escribe el **código** que te dieron.
3. Ingresa tu **nombre o apodo** (o el de tu equipo).
4. ¡Listo! Ya estás dentro de la partida.

Si tu docente te pasa un **enlace de invitación**, al abrirlo el código se completa solo y entras directo.

Importante: ingresa el código tal como te lo dieron. Si juegas sin código, la partida sirve para practicar pero tus puntos no se guardan.

6. Cómo se juega el tablero

El tablero es la modalidad estrella. Compiten hasta **4 jugadores o equipos**.

- En tu turno, **tiras el dado** y tu ficha avanza por las casillas.
- Al caer en una casilla, aparece un **desafío** que debes resolver.
- Si aciertas, sumas **puntos** y avanzas; según la configuración, fallar puede hacerte **perder el turno o restar puntos**.
- Algunas preguntas tienen **tiempo límite** (por ejemplo, 30 segundos): respóndelas con calma pero sin demorarte.

Hay distintos tableros (más largos o más cortos) y distintas formas de ganar: llegar a la meta, llegar con el número exacto o alcanzar primero un puntaje objetivo. Tu docente elige cuál usar.

Tipos de desafío que verás

Desafío	Qué tienes que hacer
Opción múltiple	Elegir la respuesta correcta entre varias.
Verdadero / Falso	Decir si la afirmación es verdadera o falsa.
Asociar pares	Unir cada término con su definición.
Ordenar elementos	Colocar los pasos o elementos en el orden correcto.
Clasificar elementos	Arrastrar cada elemento a su grupo.
Completar espacios	Elegir la palabra que falta en cada hueco.

Juego limpio

TRIVIA X cuida que la partida sea **justa**: tus puntos se cuentan una sola vez aunque toques el botón varias veces por mala señal, y nadie puede responder en tu nombre. Si abres la misma partida en **dos pestañas**, una quedará en **solo lectura**; cierra la que no uses.

7. Estudia y Responde

Esta modalidad es para **estudiar por tu cuenta**, sin dados ni competencia. Avanzas por un mazo de **fichas**: cada una te enseña un concepto corto y después te hace una pregunta.

Lo mejor es que **se adapta a ti**:

- Si **respondes bien**, esa ficha tardará más en volver a aparecer.
- Si **fallas**, volverá pronto para que la repases.

Así repasas **justo lo que más te cuesta**, hasta dominarlo. Es una forma muy efectiva de prepararte para una prueba.

Para usarla, entra al mazo que te compartió tu docente o búscalo en la **biblioteca de estudio**, donde están las actividades disponibles. Avanza ficha por ficha, sin apuro: el objetivo es **aprender**, no terminar rápido.

TRIVIAX

Invitado **INICIO** **INGRESAR**

MODO DE APRENDIZAJE

Estudia y responde

Lee una carta breve, respondé y repasá automáticamente lo que todavía cuesta.

Elige un mazo para comenzar. 0 de 0 cerradas

0 Puntos **0%** Precisión **0** Pendientes **0** Dominadas

Estudiando la Computadora
Estudia el texto sobre Funcionamiento de la Computadora. Luego responde las preguntas.
20 cartas
estudiando_la_computadora_260611_fb57da
COMENZAR

Funcionamiento de la Computadora
Comprender cómo funciona la computadora, sus componentes y cuál es el ciclo de la información.
20 cartas
funcionamiento_de_la_computadora_260611_0d2a
COMENZAR

Memorias internas
Cartas para comprender RAM y ROM.
3 cartas
memorias_internas_260610_ea78d2
COMENZAR

Biblioteca de estudio: elige un mazo y pulsa "Comenzar".

8. Participar en TRIVIAX Lotto

TRIVIAX Lotto es una actividad **en vivo en el salón**, con la pizarra proyectada por tu docente. Combina estudio, escritura y exposición oral. Tiene varias fases:

1. **Ingreso.** Tu docente proyecta la pizarra. Tú entras desde tu dispositivo con el **código** de la actividad y eliges tu **número de lista**.

TRIVIA X LOTTO

Sorteo oral de aprendizaje

Ingresa con el código de la actividad y tu número.

Ingresar a la actividad

Código de actividad

A B C 1 2 3

Tu número asignado

Ej. 7

INGRESAR



Ingreso a Lotto desde tu celular: escribe el código y tu número de lista. 2. **Estudio.** En tu pantalla aparece una **ficha** con el texto y las preguntas guía de tu tema (todavía sin las respuestas). Tienes un tiempo para leer y prepararte. 3. **Respuesta escrita.** Redactas y **envías** tu respuesta a la pregunta de tu tema. Revisala bien antes de enviarla: el envío es definitivo. 4. **Rondas orales.** Las pantallas se bloquean y en la pizarra empieza un **sorteo**: las tarjetas giran y se detienen en un estudiante. Si te toca, prepárate para **explicar tu tema en voz alta**. 5. **Evaluación.** Tu docente revisa tu respuesta y te hace una pregunta oral, calificando con una rúbrica.

Mantén tu dispositivo conectado y con batería. Si te desconectas, tu lugar se marca como "desconectado" en la pizarra. Si pasa, avísale a tu docente: puede **liberar** tu número para que vuelvas a ingresar.

9. Consejos para que todo salga bien

- **Usa el código correcto.** Cópialo tal cual te lo dieron, respetando mayúsculas.
- **Una sola pestaña.** No abras la misma actividad en varias pestañas o ventanas.
- **Cuida tu conexión y batería,** sobre todo en las actividades en vivo.
- **Lee con atención** cada consigna antes de responder; muchos errores son por leer rápido.
- **En las fichas de estudio, no corras.** Repasar bien vale más que avanzar rápido.
- **Si algo se traba,** recarga la página y vuelve a entrar con el mismo código; tu lugar suele conservarse.

10. Privacidad y respeto

- Tu **contraseña** se guarda de forma cifrada: nadie puede verla, ni siquiera quien administra el sistema.
- **No compartas** tu contraseña ni el código de una actividad con personas ajenas a tu clase.
- Usa un **nombre o apodo apropiado** al unirte: lo verán tu docente y tus compañeros en la pantalla.
- Las respuestas correctas están **protegidas**: no se pueden "espiar" desde el navegador, así que la mejor estrategia siempre es **estudiar y participar**.