

Manual del Docente — TRIVIAx v7.5 (TRIVIAx+)

> El Camino del Conocimiento

> Plataforma educativa para gamificar el aula, crear actividades y evaluar aprendizajes.

Índice

- 1 Qué es TRIVIAx
 - 2 Qué puedes esperar como docente
 - 3 Qué viven tus estudiantes
 - 4 Crear tu cuenta y acceder
 - 5 El panel de control y estadísticas
 - 6 Gestión de Grupos y Estudiantes
 - 7 Políticas de Acceso y Evaluación Transversal
 - 8 Modalidad A — Juego de Tablero Tradicional
 - 9 Modo Tarea — Actividades asíncronas con fecha límite
 - 10 Modalidad B — TRIVIAx Fútbol: Camino al Gol
 - 11 Modalidad C — Estudia y Responde
 - 12 Modalidad D — TRIVIAx Lotto (Evaluación Oral en Vivo)
 - 13 Otras Modalidades: Puzles, Etiquetado, Crucigramas y Sopa de Letras
 - 14 Personalización: Fichas y Avatares
 - 15 Metajuego del estudiante: XP, monedas, rachas y tienda
 - 16 Marketplace educativo: compartir y clonar actividades
 - 17 Diagnóstico pedagógico y refuerzo con IA
 - 18 Accesibilidad universal (DUA)
 - 19 Tipos de desafíos que puedes crear
 - 20 Crear contenido con ayuda de la IA
 - 21 Protección y seguridad de datos
 - 22 Buenas prácticas y preguntas frecuentes
-

1. Qué es TRIVIAx

TRIVIAx es una plataforma educativa web que transforma cualquier tema de clase en una experiencia de juego interactivo. En lugar de un cuestionario plano, tus estudiantes tiran dados en un tablero, compiten en un partido de fútbol de preguntas, estudian con fichas inteligentes o participan de sorteos y evaluaciones orales proyectadas en la pizarra del salón.

La idea de fondo es simple: **aprender se disfruta más cuando se juega**, y el juego también te da información valiosa en tiempo real sobre qué entendió cada grupo y qué conceptos conviene repasar.

TRIVIAx reúne en un solo lugar modalidades de trabajo cooperativas, competitivas e individuales:

- 1 **Juegos de Tablero e Interactivos:** para competir en equipos en tableros clásicos o canchas de fútbol respondiendo desafíos, en vivo o como tarea para la casa.

- 1 **Autoestudio y Puzles:** un sistema de fichas de estudio adaptativo y minijuegos (rompecabezas y etiquetado visual) para el repaso individual.
- 1 **Sopa de Letras y Crucigramas:** actividades de vocabulario interactivo conectadas al registro de entregas.
- 1 **TRIVIAIX Lotto:** una herramienta de evaluación oral en vivo con sorteos dinámicos para clases presenciales.

Con la capa **TRIVIAIX+**, la plataforma suma además: un **metajuego de progresión** para los estudiantes (experiencia, monedas, rachas y tienda de cosméticos), el **Modo Tarea** asíncrono con compañeros fantasma, un **Marketplace** para compartir actividades entre docentes, un **diagnóstico pedagógico automático** con sugerencias de refuerzo asistidas por IA y una capa de **accesibilidad universal** (lectura en voz alta y juego completo por teclado).

2. Qué puedes esperar como docente

Con tu cuenta docente puedes:

- 1 **Crear actividades** sobre cualquier materia y nivel, desde preguntas simples hasta desafíos interactivos (asociar pares, ordenar, clasificar, completar espacios, hotspot visual y desafíos de código).
 - 1 **Diseñar tableros visuales propios:** Con el *Generador de Tableros* puedes trazar rutas personalizadas y configurar recorridos de fútbol con **simetría central automática**.
 - 1 **Administrar Colecciones de Fichas (Avatares):** Crea tus propios sets de avatares para que tus alumnos jueguen con personajes temáticos personalizados en los tableros.
 - 1 **Gestionar Grupos de Estudiantes:** Importa listas de alumnos desde archivos de texto y realiza un control de identidad seguro.
 - 1 **Definir Políticas de Acceso y Evaluación:** Controla plazos de entrega, limita intentos, requiere inicio de sesión, restringe accesos por código o dominio, y congela versiones de exámenes para evaluaciones justas.
 - 1 **Publicar actividades como tarea:** Con el **Modo Tarea** cada estudiante juega su propia partida cuando quiera, antes de la fecha límite que defines, con hasta 60 estudiantes por sesión.
 - 1 **Compartir y reutilizar contenido:** Publica tus actividades en el **Marketplace** interno y clona a tu catálogo las que otros colegas hayan liberado, en un clic.
 - 1 **Detectar a tiempo quién necesita ayuda:** El **Diagnóstico pedagógico** agrupa automáticamente a tus estudiantes en tres perfiles de desempeño y te sugiere actividades de refuerzo generadas con IA.
 - 1 **Acelerar la creación con IA:** TRIVIAIX te entrega instrucciones listas para usar en asistentes inteligentes y luego importa el resultado en un clic con un validador en tiempo real en español.
 - 1 **Lanzar partidas** para tu grupo y compartir un código de acceso de 6 caracteres para que se sumen en vivo.
 - 1 **Seguir el desempeño** de tu grupo con estadísticas que priorizan automáticamente las preguntas más difíciles.
-

3. Qué viven tus estudiantes

Para que sepas qué van a encontrar del otro lado, esto es lo esencial:

- 1 **Acceso rápido y sin instalación:** Entran desde el navegador de su celular, tablet o PC usando un código de 6 caracteres. No necesitan instalar nada en sus dispositivos.
- 1 **Interactividad adaptada a móviles:** Elementos como el *Arrastrar y soltar (Drag & Drop)* cuentan con soporte táctil y un método alternativo de pulsación simple para pantallas pequeñas.

- 1 **Sin cuentas obligatorias:** Pueden ingresar como invitados con su nombre o alias sugerido para jugar en tableros abiertos, aunque se requiere cuenta de estudiante para participar en grupos validados de clase y para el metajuego de progresión.
 - 1 **Progresión que motiva:** Los estudiantes con cuenta ganan **experiencia (XP)** y **monedas** por cada respuesta, mantienen **rachas de días** de estudio y canjean monedas por avatares y fichas en la tienda.
 - 1 **Nunca juegan solos si no quieren:** En el modo de 1 jugador pueden sumar **compañeros fantasma** (rivales simulados) que mantienen la emoción de la competencia.
 - 1 **Accesibilidad integrada:** Cada desafío puede **leerse en voz alta** con un botón  y resolverse **completamente con el teclado**, sin necesidad de mouse.
 - 1 **Sin recolección de edad:** Cumpliendo con la privacidad, la plataforma no almacena la edad de los estudiantes.
 - 1 **Juego justo:** Las respuestas correctas se validan del lado de la plataforma para evitar que se puedan filtrar o visualizar antes de responder.
-

4. Crear tu cuenta y acceder

4.1. Registro abierto

El registro docente es abierto: desde la pantalla de inicio de TRIVIA X, elige **Crear cuenta docente** y completa tu Nombre, Apellido, Correo y Contraseña. Un filtro automático protege la plataforma de registros automatizados maliciosos.

4.2. Verificación de tu correo

Por seguridad, la cuenta queda inactiva hasta que confirmes tu correo. Recibirás un correo electrónico de verificación para activar tu perfil.

5. El panel de control y estadísticas

Al iniciar sesión ingresas a tu **Panel de Control Docente**, desde donde puedes crear tus proyectos, gestionar avatares, acceder al Marketplace y monitorear sesiones activas de juego.

5.1. Estadísticas acumuladas

Las estadísticas organizan el desempeño por **orden pedagógico**:

- 1 Te muestran primero las preguntas con **menor porcentaje de acierto** (las que requieren refuerzo prioritario en clase).
- 1 Puedes actualizar las estadísticas en tiempo real mediante el botón de actualización durante la sesión de juego.

5.2. Diagnóstico pedagógico

Sobre la tabla de preguntas encontrarás la sección  **Diagnóstico pedagógico (TRIVIA X+)**, que agrupa a los estudiantes de la actividad en tres perfiles de desempeño y te permite generar actividades de refuerzo. Se explica en detalle en la sección 17.

6. Gestión de Grupos y Estudiantes

La sección de **Mis Grupos** te permite organizar a tus alumnos en aulas virtuales:

- 1 **Crear y Editar Grupos:** Configura el nombre del grupo, el nivel/curso (ej. *7mo A*) y añade descripciones internas.
 - 1 **Código de Inscripción:** Cada grupo cuenta con un código único de 6 a 8 caracteres que compartes con tus estudiantes para que puedan unirse. Por seguridad, este código se genera de forma privada y solo se le muestra al docente una vez al crearlo, manteniendo seguros los accesos.
 - 1 **Importación desde archivos de texto (CSV):**
 - 1 Puedes importar una lista de alumnos subiendo un archivo de texto en formato separado por comas o pegando el texto directamente en el formulario.
 - 1 El sistema procesa los nombres y apellidos y genera automáticamente un **alias sugerido único** para cada alumno (útil para el ingreso rápido y el anonimato didáctico, ej. j.perez).
 - 1 Permite previsualizar los registros, corregir datos de manera interactiva y detecta automáticamente duplicados de correos o nombres para excluirllos antes de la importación.
 - 1 Capacidad de importación de hasta 500 registros por lote.
 - 1 **Control de Identidad y Validaciones:** Cada alumno dentro del grupo posee un estado que determina su permiso:
 - 1 *Importado:* Añadido por el docente pero aún no ha vinculado su cuenta o dispositivo.
 - 1 *Pendiente:* El estudiante se ha auto-inscrito usando el código del grupo y está a la espera de que el docente confirme su identidad.
 - 1 *Validado:* Confirmado por el docente, puede acceder a las actividades restringidas asignadas al grupo.
 - 1 *Rechazado / Desactivado:* Acceso bloqueado.
 - 1 **Mínima Recolección de Datos:** Cumpliendo con normativas educativas, no se almacena la edad de los estudiantes ni datos personales no esenciales.
 - 1 **Código Docente Personal:** Puedes generar tu código docente personal de 12 caracteres. Te servirá para referir y habilitar el registro de nuevos colegas docentes en la plataforma. Se muestra una única vez y se maneja de forma protegida.
-

7. Políticas de Acceso y Evaluación Transversal

A través de la sección de **Configuración de Acceso**, puedes establecer de forma centralizada las reglas y el carácter evaluativo de cualquier actividad de la plataforma:

- 1 **Visibilidad:**
 - 1 *Pública:* Disponible para cualquier usuario en la página principal.
 - 1 *No listada:* Accesible solo mediante enlace directo o código de actividad.
 - 1 *Restringida:* Requiere pertenecer a grupos específicos o estar explícitamente habilitado.
- 1 **Estados de Publicación:** Define el ciclo del proyecto: Borrador, Programada (solo abre en las fechas indicadas), Abierta (disponible), Cerrada (plazo vencido), Desactivada o Archivada.
- 1 **Ventana Temporal de Disponibilidad:** Configura plazos de **Apertura** y **Cierre**. El sistema bloquea automáticamente los intentos fuera de este horario.
- 1 **Requisitos de Seguridad:**
 - 1 Exigir inicio de sesión obligatorio de alumnos.
 - 1 Exigir que el estudiante tenga un correo electrónico verificado.
 - 1 Requerir validación previa del docente dentro del grupo asignado.
 - 1 Restricción de dominios de email (ej: solo admitir cuentas que finalicen con el dominio de la institución).
- 1 **Código de Acceso de Actividad:** Genera códigos obligatorios para entrar a una actividad específica. Solo se visualiza al momento de su creación.
- 1 **Versionado Evaluativo:**

- 1 Al activar una actividad como **Evaluativa** y abrirla, el sistema fija el contenido del desafío.
 - 1 Esto asegura la consistencia de la evaluación: si modificas las preguntas de la actividad en tu biblioteca más adelante, los alumnos que ya estén rindiendo la evaluación seguirán jugando con la versión original con la que comenzó su prueba. Las actualizaciones crearán versiones independientes sin alterar los reportes históricos.
 - 1 **Límite de Intentos:** Define el número máximo de veces que un estudiante puede enviar resultados.
 - 1 **Política de Feedback (Retroalimentación):**
 - 1 *Inmediato:* El estudiante ve si acertó y la respuesta correcta al instante de responder.
 - 1 *Al final:* El estudiante ve la retroalimentación al culminar todo el juego.
 - 1 *Al cierre:* Los aciertos y respuestas correctas solo se revelan una vez finalizado el plazo general de entrega.
 - 1 *Nunca:* No se revela la plantilla de respuestas correctas (ideal para exámenes).
 - 1 **Registro y Exportación de Entregas:**
 - 1 Todas las entregas se recopilan de manera uniforme en la sección de **Entregas**.
 - 1 Filtra entregas por tipo de juego, grupos, versión de la actividad, carácter evaluativo y plazos.
 - 1 Exporta las notas, porcentajes y respuestas de los alumnos a un archivo compatible con planillas de cálculo (como Excel).
-

8. Modalidad A — Juego de Tablero Tradicional

Hasta **4 jugadores o equipos** compiten en un tablero tirando dados (o **1 jugador acompañado de compañeros fantasma**, ver la guía del estudiante).

- 1 **Tableros prediseñados y personalizados:** Selecciona tableros como la *Oca tradicional* (50 casillas), *Monopoly educativo* (40 casillas) o el *Circular*. También puedes diseñar tus propios tableros usando el **Generador de Tableros** en tu panel.
 - 2 **Forma de ganar:** Configura si se gana por meta exacta (el rebote del dado aplica si se pasa), llegada simple o puntaje objetivo.
 - 3 **Seguridad y Concurrencia:** El sistema controla el orden de turnos en tiempo real e impide que un jugador responda fuera de su turno o haga trampas abriendo el juego en múltiples pantallas del navegador (las pestañas duplicadas pasan automáticamente a modo de solo lectura).
 - 4 **Dos modalidades de sesión:** Al crear la sesión eliges entre ☐ **En vivo** (la partida clásica y sincronizada de siempre) o ☐ **Tarea** (asíncrona, ver la sección siguiente).
-

9. Modo Tarea — Actividades asíncronas con fecha límite

El **Modo Tarea** desacopla la partida del tiempo real: publicas una actividad de tablero como tarea y **cada estudiante juega su propia partida completa, cuando quiera y a su ritmo**, antes de la fecha límite.

9.1. Cómo se crea

- 1 Al crear una sesión nueva desde tu panel, selecciona la modalidad ☐ **Tarea**.
- 2 Define una **fecha límite** (opcional, debe ser futura). Vencido el plazo, nadie más puede unirse ni seguir jugando.
- 3 Comparte el código de acceso como siempre. En modo tarea la sesión admite **hasta 60 estudiantes** (en vivo el rango es de 2 a 8).

9.2. Qué cambia para el estudiante

- 1 No hay espera de turnos: cada estudiante avanza en su propia instancia del tablero, aislada del resto.
- 1 Puede entrar hoy, seguir mañana y terminar el fin de semana, siempre dentro del plazo.
- 1 Todos los intentos y resultados llegan igualmente a tus **estadísticas y entregas**, como en una partida en vivo.

9.3. Compañeros fantasma (rivales simulados)

Para que la tarea individual no pierda la tensión competitiva del juego, el estudiante que juega solo puede añadir de **1 a 3 compañeros fantasma** □: rivales simulados que tiran el dado, responden, sufren penalizaciones y pueden ganar la partida.

- 1 Su nivel de acierto se **calibra automáticamente con la dificultad real de tu actividad** (según el historial de aciertos de todo el alumnado).
 - 1 Son puramente locales: **no alteran tus estadísticas** ni consumen las preguntas del estudiante.
-

10. Modalidad B — TRIVIAX Fútbol: Camino al Gol

Un emocionante tablero de fútbol temático de **30 casillas** con dinámica de dos equipos: **Azul vs Rojo**.

El jugador azul avanza hacia el arco izquierdo ← [Centro (Casilla 0)] → El jugador rojo avanza hacia el arco

10.1. Reglas de Juego:

- 1 Los dos equipos avanzan simultáneamente desde el centro de la cancha hacia la portería rival.
- 1 Se avanza respondiendo preguntas del catálogo de desafíos.
- 1 **Casillas Especiales del Campo:**
- 1 □ **Pared (Casilla 7 y 14):** Permite realizar una jugada colectiva rápida y avanzar casillas adicionales.
- 1 □ **Pase Largo (Casilla 19):** Avanza al jugador hacia adelante.
- 1 □ **VAR (Casilla 15):** Casilla de riesgo que puede penalizar o cambiar la decisión según el desafío.
- 1 □ **Tiro al Arco Final:** Al llegar a la casilla 30, el equipo debe acertar la pregunta final para meter gol. Si falla, es penalizado retrocediendo a la casilla 28.

10.2. Editor de Recorrido con Simetría Central:

Como docente, puedes editar este tablero visualmente. Dado que ambos equipos deben jugar en igualdad de condiciones, el editor visual aplica una **simetría central estricta**:

- 1 Al arrastrar una casilla del camino del jugador rojo (mitad derecha), el sistema automáticamente desplaza de forma simétrica la casilla azul correspondiente (mitad izquierda).
 - 1 El diseño final del recorrido se guarda automáticamente en tu perfil docente.
-

11. Modalidad C — Estudia y Responde

Una modalidad de **autoestudio individual** sin dados. El estudiante avanza por un mazo de fichas de repaso a su propio ritmo.

11.1. Algoritmo de Repaso Adaptativo (Método Leitner):

- 1 Cada ficha presenta un texto de estudio corto seguido de una pregunta.

- 1 Si el estudiante acierta, la ficha se programa para aparecer más tarde. Si falla, el sistema la reprograma para aparecer en el corto plazo.
 - 1 Garantiza que el alumno se concentre en repasar los conceptos que más le cuestan.
-

12. Modalidad D — TRIVIAX Lotto (Evaluación Oral en Vivo)

Diseñada para **evaluaciones formativas uno a uno en clases presenciales** proyectadas en la pantalla del salón.

- 1 **Fase de Estudio:** Los estudiantes leen una ficha de apunte asignada en su dispositivo.
 - 2 **Fase de Respuesta Escrita:** Cada estudiante redacta y envía una respuesta rápida en su celular o tablet.
 - 3 **Carrusel del Sorteo:** La pantalla de proyección del salón sortea dinámicamente un alumno en vivo mediante animaciones.
 - 4 **Rúbrica Evaluativa:** El docente ve la respuesta del alumno proyectada en pantalla y califica con una rúbrica interactiva sumando notas al reporte de la sesión.
 - 5 **Indicador de Conexión:** Si un estudiante se desconecta, su tarjeta se marca en color rojo en la pantalla de proyección, evitando sortear a estudiantes desconectados.
-

13. Otras Modalidades: Puzles, Etiquetado, Crucigramas y Sopa de Letras

Para diversificar el tipo de tareas en el aula, puedes configurar:

- 1 **Puzles:** El estudiante debe reconstruir una imagen conceptual del tema de estudio arrastrando las piezas en orden.
- 1 **Etiquetado:** Se presenta una imagen (como una célula, mapa o circuito) y el alumno debe arrastrar etiquetas de texto a las zonas correctas del gráfico.
- 1 **Crucigramas:** Cuadrículas de palabras cruzadas que el alumno debe completar según pistas horizontales y verticales.
- 1 **Sopas de Letras:** Sopas de caracteres donde el alumno busca conceptos clave del tema de estudio.

Nota: Los crucigramas y las sopas de letras cuentan con integración completa en el registro de entregas. Al resolverlas, los porcentajes de avance y los puntajes de los estudiantes se registran de forma automática para la evaluación del docente.

14. Personalización: Fichas y Avatares

Para fomentar el compromiso en el aula, cuentas con la sección de **Colecciones de Fichas:**

- 1 Crea sets de fichas personalizados subiendo imágenes (por ejemplo, temática de dinosaurios, científicos históricos, personajes de literatura).
 - 1 Los alumnos podrán seleccionar estas fichas personalizadas antes de comenzar a jugar en los tableros.
 - 1 Además, los estudiantes con cuenta pueden adquirir **cosméticos propios** (avatares, fichas de tablero y bordes) con las monedas que ganan jugando, en la tienda del metajuego (ver sección siguiente).
-

15. Metajuego del estudiante: XP, monedas, rachas y tienda

TRIVIAX+ incorpora un **sistema de progresión persistente** que premia la constancia de los estudiantes con cuenta. No requiere ninguna configuración de tu parte: funciona automáticamente en las partidas de tablero.

15.1. Cómo funciona

- 1 **Experiencia (XP):** Cada respuesta correcta otorga XP proporcional a los puntos obtenidos. Las respuestas incorrectas también suman una pequeña XP de participación, para que intentar siempre valga la pena.
- 1 **Niveles:** La XP acumulada hace subir de nivel al estudiante (100 XP para el nivel 2, 400 para el 3, 900 para el 4...), con una celebración en pantalla al subir.
- 1 **Rachas de días:** Jugar días consecutivos activa un **multiplicador de XP** que crece día a día (hasta x1.6 con una semana de racha). Un día sin actividad reinicia la racha: un incentivo natural al repaso frecuente.
- 1 **Monedas y tienda:** Las respuestas correctas otorgan monedas canjeables por cosméticos (avatares, fichas de tablero y bordes) que el estudiante puede comprar y equipar.

15.2. Qué debes saber como docente

- 1 Solo participan los estudiantes **con cuenta vinculada**; los invitados anónimos juegan igual, pero sin progresión.
- 1 El metajuego **nunca interfiere con la partida ni con tus evaluaciones**: es una capa de motivación paralela que no altera puntajes, entregas ni estadísticas.
- 1 Las recompensas se calculan y validan en el servidor: los estudiantes no pueden manipular su XP ni sus monedas.

16. Marketplace educativo: compartir y clonar actividades

El **Marketplace** (accesible desde tu dashboard) es una red interna de contenidos libres entre docentes: puedes liberar tus actividades de tablero para que otros colegas las aprovechen, y clonar a tu catálogo las que otros hayan publicado.

16.1. Explorar y clonar

- 1 La pestaña **Explorar** muestra las actividades públicas en tarjetas con nivel, docente autor, cantidad de desafíos y número de clones.
- 1 Puedes **buscar por texto**, filtrar por nivel y ordenar por más recientes o más clonadas.
- 1 El botón «**Clonar a mi catálogo**» crea una copia completa de la actividad (preguntas incluidas) a tu nombre, lista para editar y usar con tus grupos. El clon nace **privado**: solo tú lo ves hasta que decidas publicarlo.

16.2. Publicar tus actividades

- 1 En la pestaña **Mis publicaciones** activas o retiras la publicación de cada proyecto tuyo con un interruptor, y ves cuántas veces fue clonado.
- 1 Publicar **no expone datos de tus estudiantes**: la clonación copia solo el contenido didáctico (preguntas, imágenes, configuración) y excluye expresamente reportes y estadísticas.
- 1 Tu actividad original queda intacta: los clones son copias independientes y las modificaciones del colega no te afectan (ni las tuyas a él).

17. Diagnóstico pedagógico y refuerzo con IA

En la página de **Estadísticas** de cada actividad encontrarás la sección **Diagnóstico pedagógico (TRIVIAX+)**, que analiza las matrices de acierto y error de tus estudiantes y los agrupa automáticamente en **tres perfiles**:

Perfil	Qué indica	Recomendación
☐ Comprensión Crítica	Bajo acierto general: el estudiante está bloqueado en conceptos núcleo.	Repaso guiado de los fundamentos antes de avanzar.
☐ Inconsistencia de Aplicación	Entiende la teoría (buen acierto general) pero falla en los desafíos de aplicación (arrastrar y soltar, código, secuencias, hotspot...).	Más práctica procedimental con desafíos interactivos.
☐ Dominio Avanzado	Desempeño sólido y consistente.	Puede asumir desafíos de mayor complejidad.

La sección también destaca los **desafíos más débiles** de la actividad (los de peor acierto acumulado), para que sepas exactamente qué contenido repasar en clase.

17.1. Sugerir actividades de refuerzo

El botón «☐ **Sugerir actividades de refuerzo**» arma un **sub-proyecto remedial** enfocado en las debilidades detectadas:

- 1 **Con IA configurada en el servidor:** la plataforma genera directamente el archivo de actividad, lo **valida automáticamente** y te lo descarga listo para importar desde tu Panel de Actividades.
- 1 **Sin IA configurada:** recibes un **prompt listo para copiar** en tu asistente de IA favorito (ChatGPT, Claude, Gemini...), siguiendo el mismo flujo de importación asistida de siempre.

18. Accesibilidad universal (DUA)

TRIVIAX+ incorpora de forma nativa los principios del **Diseño Universal para el Aprendizaje**: todos los desafíos del tablero pueden percibirse y resolverse por más de una vía, sin configuración adicional.

- 1 **Lectura en voz alta (TTS):** Cada desafío muestra un botón ☐ que lee en voz alta el enunciado y las opciones con voz en español, usando la síntesis de voz del propio navegador. El estudiante puede activarla y detenerla cuando quiera, y su preferencia se recuerda.
- 1 **Juego completo por teclado:** Las flechas del teclado recorren las opciones, Enter o la barra espaciadora responden, y el foco se gestiona automáticamente en todo el flujo (pregunta → respuesta → continuar). Un estudiante puede jugar una partida completa **sin tocar el mouse**.
- 1 **Compatibilidad con lectores de pantalla:** El feedback de acierto/error y el registro de la partida se anuncian mediante regiones ARIA en vivo.
- 1 **Respeto de preferencias del sistema:** Las animaciones se reducen automáticamente si el dispositivo del estudiante tiene activada la preferencia de movimiento reducido.

Esto beneficia a estudiantes con dificultades lectoras, baja visión o motricidad reducida — y también a cualquier estudiante que prefiera escuchar la consigna mientras la lee.

19. Tipos de desafíos que puedes crear

TRIVIAX soporta una gran variedad de preguntas evaluativas interactivas:

Desafío	Acción del Estudiante
Opción múltiple	Selección simple entre 3 o 4 respuestas posibles (se autogenera en dos columnas si son 4).
Verdadero / Falso	Selección simple de lógica dicotómica (Verdadero o Falso).
Asociar pares	Une conceptos o definiciones arrastrando conectores.
Ordenar elementos	Organiza cronológicamente o procedimentalmente una secuencia.
Arrastrar y soltar (Drag & Drop)	Clasifica palabras en categorías arrastrando cajas (soporta toques móviles).
Completar espacios (Fill in the blanks)	Selecciona la palabra ausente en el texto.
Media choice	Selección de opciones representadas por imágenes o sonidos.
Hotspot de Imagen	Tocar la zona correcta de una imagen según la consigna.
Desafío de Código	Escribir fragmentos de programación estructurada simples.

20. Crear contenido con ayuda de la IA

Puedes redactar desafíos manualmente o usar la IA:

- 1 **Copia el Prompt** prediseñado por TRIVIAX.
- 2 **Pégalo** en tu asistente de IA (como ChatGPT o Gemini) junto a tus apuntes o PDFs de clase.
- 3 **Importa el contenido** generado de vuelta en la plataforma.
- 4 **Validador:** El sistema analiza automáticamente la estructura importada y alerta en español si existen preguntas incompletas, falta el título de la actividad o el formato no cumple con lo requerido, garantizando que todo funcione correctamente.

Si el administrador de la plataforma configuró un proveedor de IA en el servidor, algunos flujos se vuelven **directos** (sin copiar y pegar): la generación de actividades de Lotto y las sugerencias de refuerzo del diagnóstico pedagógico se producen y validan dentro de la propia plataforma.

21. Protección y seguridad de datos

- 1 **Protección de Datos y Privacidad:** TRIVIAX utiliza métodos avanzados de seguridad para prevenir accesos no autorizados y proteger la información de tus alumnos, manteniendo un entorno seguro en el aula. Todos los datos de las partidas y calificaciones se transmiten y guardan en servidores seguros con cifrado de datos.
- 1 **Seguridad de Cuentas:** Bloqueo temporal automático tras intentos repetidos fallidos de inicio de sesión para proteger las cuentas docentes.
- 1 **Compartir sin exponer:** La publicación en el Marketplace copia únicamente el contenido didáctico; los reportes, entregas y estadísticas de tus estudiantes jamás salen de tu cuenta.

22. Buenas prácticas y preguntas frecuentes

- 1 **¿Puedo jugar al fútbol en equipos?**

Sí, la modalidad *Camino al Gol* permite configurar equipos con rotación automática de turnos para que todos respondan preguntas y sumen al marcador grupal.

1 **¿Cómo evito que se copien en el tablero?**

Las respuestas correctas no se envían al dispositivo del estudiante hasta que su respuesta es enviada y verificada de forma segura en la plataforma, evitando que puedan descifrarse de antemano.

1 **¿Dónde se guardan las actividades del editor de tableros?**

Se guardan automáticamente de forma segura en tu perfil docente en la plataforma online.

1 **¿El Modo Tarea sirve para evaluar?**

Sí: los intentos y resultados de cada estudiante llegan a tus estadísticas y entregas igual que en una partida en vivo, y puedes combinarlo con las políticas de acceso (límite de intentos, versionado evaluativo, feedback al cierre).

1 **¿Los compañeros fantasma afectan las notas?**

No. Son rivales simulados que existen solo en la pantalla del estudiante: no envían respuestas, no consumen preguntas y no aparecen en tus reportes.

1 **¿Qué pasa si un colega modifica una actividad que clonó de mi catálogo?**

Nada de tu lado: el clon es una copia independiente. Tu actividad original, sus versiones evaluativas y sus reportes quedan intactos.

1 **¿El metajuego puede distraer de la evaluación?**

Las recompensas aparecen como notificaciones breves y no modifican los puntajes de la partida. Si la actividad es un examen con feedback «Nunca», el flujo de juego sigue siendo sobrio.

TRIVIAX — El Camino del Conocimiento.