

Manual del Estudiante — TRIVIAx

v7.5 (TRIVIAx+)

> El Camino del Conocimiento

> Aprende jugando: tableros tradicionales, fútbol de preguntas, fichas de estudio y desafíos interactivos.

Índice

- 1 Qué es TRIVIAx
 - 2 Qué puedes esperar como estudiante
 - 3 ¿Necesito una cuenta?
 - 4 Crear tu cuenta (opcional)
 - 5 Cómo unirse a un Grupo de Clase
 - 6 Políticas de Acceso y Requisitos de Actividades
 - 7 Unirte a una partida de tablero
 - 8 Cómo se juega el tablero tradicional
 - 9 Jugar solo con compañeros fantasma ☐
 - 10 Tareas para hacer en casa (Modo Tarea)
 - 11 Tu progreso: XP, monedas, rachas y tienda
 - 12 Cómo jugar a TRIVIAx Fútbol: Camino al Gol
 - 13 Otras actividades individuales: Puzzles, Etiquetado, Crucigramas y Sopas de Letras
 - 14 Estudia y Responde
 - 15 Participar en TRIVIAx Lotto
 - 16 Accesibilidad: escuchar las preguntas y jugar con el teclado
 - 17 Consejos para que todo salga bien
 - 18 Privacidad y respeto
-

1. Qué es TRIVIAx

TRIVIAx es una plataforma online donde **aprender se convierte en juego**. En lugar de resolver una hoja de preguntas aburrida, avanzas por un tablero tirando dados, juegas un emocionante partido de fútbol respondiendo preguntas con tus compañeros, estudias con fichas inteligentes o resuelves puzzles, crucigramas y sopas de letras.

Y mientras juegas, **progresas**: ganas experiencia y monedas, mantienes rachas de días de estudio y desbloqueas avatares y fichas en la tienda.

No tienes que instalar nada: funciona directamente en tu **celular, tablet o computadora** abriendo el enlace web que te proporcione tu docente.

2. Qué puedes esperar como estudiante

Con TRIVIAx vas a poder:

- 1 **Elegir avatares y fichas:** Tu docente puede crear colecciones de fichas temáticas personalizadas para que elijas tu personaje preferido en los juegos de tablero.
 - 1 **Ganar XP, monedas y subir de nivel:** Si juegas con tu cuenta, cada respuesta suma experiencia y monedas que puedes canjear por cosméticos en la tienda.
 - 1 **Jugar en equipo al fútbol educativo:** Compite como equipo Azul o Rojo en la cancha y avanza respondiendo consignas.
 - 1 **Jugar solo sin aburrirte:** En el modo de 1 jugador puedes sumar **compañeros fantasma** que compiten contigo como si fueran rivales reales.
 - 1 **Hacer las tareas a tu ritmo:** Si tu docente publica la actividad como tarea, juegas tu propia partida cuando quieras, antes de la fecha límite.
 - 1 **Resolver desafíos táctiles y visuales:** Arrastrar y soltar categorías, ordenar secuencias, tocar zonas correctas de una imagen, completar espacios o escribir fragmentos sencillos de código.
 - 1 **Resolver puzzles, crucigramas y sopas de letras:** Pon a prueba tu vocabulario y destreza mental resolviendo tableros interactivos del tema de clase.
 - 1 **Repasar con fichas inteligentes:** Utiliza un sistema individual que se adapta automáticamente para mostrarte más seguido lo que más te cuesta.
 - 1 **Escuchar las preguntas y jugar con el teclado:** Cada desafío tiene un botón  que lo lee en voz alta, y puedes responder todo usando solo el teclado.
-

3. ¿Necesito una cuenta?

No siempre es obligatorio. Puedes sumarte a partidas abiertas y tableros tradicionales de recreación como **invitado**, simplemente con el código que te comparta tu docente.

Sin embargo, crear una cuenta es **necesario si tu docente te asigna a un Grupo de Clase** o si configuran actividades evaluativas oficiales. Además, tener tu cuenta de estudiante te servirá para registrar tu progreso, ver tus resultados históricos y **participar del metajuego**: sin cuenta no acumulas XP, ni monedas, ni rachas.

4. Crear tu cuenta (opcional)

Si quieres registrarte:

- 1 En la pantalla de inicio, elige **Crear cuenta de estudiante**.
 - 2 Completa tu nombre, apellido, correo y contraseña. Resuelve la verificación automática de seguridad.
 - 3 Revisa tu bandeja de entrada y pulsa el enlace de activación para confirmar tu cuenta.
-

5. Cómo unirse a un Grupo de Clase

Tu docente puede crear grupos organizados para sus clases (por ejemplo, *7mo Grado A*).

- 1 Pídele a tu docente el **Código de inscripción** del grupo.
 - 2 Inicia sesión en tu cuenta de estudiante y ve a la sección de grupos en la plataforma.
 - 3 Introduce el código para inscribirte.
 - 4 **Vinculación automática:** Si tu docente ya había importado tu información, tu cuenta se conectará automáticamente.
 - 5 **Estado de validación:** Al unirti, tu estado inicial será Pendiente. Tu docente debe validarte desde su panel para confirmar que eres tú. Una vez que pases a estado Validado, tendrás acceso a todas las actividades asignadas a tu grupo.
-

6. Políticas de Acceso y Requisitos de Actividades

El docente puede definir reglas y límites para ingresar a cada actividad. Si intentas entrar a un desafío y la plataforma te lo impide, puede deberse a lo siguiente:

- 1 **Plazos de disponibilidad:** Las actividades pueden tener una fecha de **Apertura** y una de **Cierre**. No podrás jugar antes de que empiece ni después de que venza el plazo.
 - 1 **Inicio de sesión / Email verificado:** Es posible que la actividad exija que inicies sesión o que tengas tu correo de cuenta confirmado.
 - 1 **Validación de Grupo:** Si la actividad es restringida, solo los estudiantes del grupo asignado y validados por el docente pueden acceder.
 - 1 **Código de Actividad:** Tu docente podría facilitarte un código específico para el examen/actividad que deberás ingresar justo antes de empezar.
 - 1 **Límite de Intentos:** Si la actividad es evaluativa, puede tener un límite de intentos (por ejemplo, permitir solo 1 o 2 intentos). Una vez que los uses, la actividad quedará bloqueada.
 - 1 **Políticas de Respuestas (Feedback):** Dependiendo de la configuración del docente, verás si tus respuestas fueron correctas de diferentes maneras:
 - 1 ***Inmediato:*** Sabrás si acertaste al instante.
 - 1 ***Al final:*** Verás tu reporte completo al terminar de jugar.
 - 1 ***Al cierre:*** La plantilla con las respuestas correctas solo se revelará cuando venza el plazo general del grupo.
 - 1 ***Nunca:*** No se mostrarán las respuestas correctas (típico de exámenes formales).
-

7. Unirte a una partida de tablero

Si van a jugar una partida en tiempo real:

- 1 Tu docente te entregará un **código de acceso de 6 caracteres** (por ejemplo, ABC123).
 - 2 Ingresa a TRIVIAX, digita el código y selecciona tu avatar o ficha temática.
 - 3 Escribe tu nombre o el de tu equipo.
 - 4 ¡Y listo! Entrarás a la sala de juego esperando a que tu docente inicie el recorrido.
-

8. Cómo se juega el tablero tradicional

- 1 En tu turno, **tiras el dado** y avanzas.
 - 1 Al caer en una casilla, aparecerá un **desafío** que debes resolver en el tiempo límite (si el docente lo activó).
 - 1 Si aciertas, sumas puntos. Si fallas, puedes perder tu próximo turno o restar puntos según las reglas de la partida.
 - 1 **Juego Limpio:** Tus respuestas se envían de forma segura a la plataforma. Si abres el juego en dos pestañas del navegador al mismo tiempo, una de ellas se bloqueará automáticamente en modo de solo lectura para evitar ventajas injustas.
-

9. Jugar solo con compañeros fantasma 🧛

¿Quieres practicar sin esperar a nadie? En la configuración de partida existe la pestaña «**1 Jugador**», pensada para que juegues por tu cuenta sin perder la emoción de la competencia:

- 1 Puedes añadir de **1 a 3 compañeros fantasma**: rivales simulados que tiran el dado, responden preguntas, aciertan, fallan, sufren penalizaciones ¡y pueden ganarte la partida!
 - 1 Su nivel no es al azar: se **ajusta a la dificultad real de la actividad**, según cómo les fue a los estudiantes que ya la jugaron. Si la actividad es difícil, los fantasmas también fallarán más.
 - 1 Juegan automáticamente después de tu turno: tú tiras, respondes, y ellos hacen su jugada solos antes de devolverte el dado.
 - 1 Tranquilo: los fantasmas **no cuentan para el docente** — solo tus respuestas quedan registradas.
-

10. Tareas para hacer en casa (Modo Tarea)

Tu docente puede publicar una actividad de tablero como **tarea** en lugar de partida en vivo. En ese caso:

- 1 **Juegas tu propia partida completa**, sin esperar turnos de nadie: entras con el código cuando quieras y avanzas a tu ritmo.
 - 1 **Hay una fecha límite**: después de esa fecha ya no podrás entrar ni seguir jugando, así que no lo dejes para el último minuto.
 - 1 Puedes combinar la tarea con los **compañeros fantasma** para que la partida individual sea más divertida.
 - 1 Tus resultados llegan al docente igual que en una partida en vivo: **la tarea cuenta**.
-

11. Tu progreso: XP, monedas, rachas y tienda

Si juegas con tu cuenta de estudiante, TRIVIAX registra tu progreso en todas las partidas de tablero:

11.1. Experiencia y niveles

- 1 Cada **respuesta correcta** te da puntos de experiencia (**XP**). Las incorrectas también suman un poquito: participar siempre vale.
- 1 Al acumular XP subes de **nivel** (100 XP para el nivel 2, 400 para el 3, 900 para el 4...), con una celebración en pantalla cuando lo logras.

11.2. Rachas de días ☐

- 1 Si juegas **días seguidos**, tu racha crece y activa un **multiplicador de XP**: cuantos más días seguidos estudies, más XP gana cada respuesta (hasta x1.6 con una semana completa).
- 1 Si un día no juegas, la racha vuelve a empezar. ¡La constancia tiene premio!

11.3. Monedas y tienda ☐

- 1 Las respuestas correctas también te dan **monedas**.
- 1 En la **tienda** puedes canjearlas por cosméticos: **avatares**, **fichas de tablero** y **bordes** para personalizar tu perfil.
- 1 Lo que compras queda en tu **inventario** y puedes equiparlo o cambiarlo cuando quieras.

Nota: Todo se calcula de forma segura en la plataforma — nadie puede inflar su XP ni sus monedas haciendo trampa. Y si juegas como invitado sin cuenta, puedes jugar igual, pero sin acumular progreso.

12. Cómo jugar a TRIVIAX Fútbol: Camino al Gol

En esta modalidad especial, dos equipos compiten en un partido táctico: el **Equipo Azul** y el **Equipo Rojo**.

12.1. Dinámica del Partido:

- 1 Ambos equipos parten del centro de la cancha (casilla 0).
- 1 El **Equipo Azul** debe avanzar hacia la izquierda para meter gol en el arco izquierdo.
- 1 El **Equipo Rojo** debe avanzar hacia la derecha para meter gol en el arco derecho.
- 1 El sistema rotará los turnos automáticamente para que todos los miembros del equipo tengan la oportunidad de responder y tirar el dado.

12.2. Casillas Especiales del Campo:

- 1 ☐ **Pared (Casilla 7 y 14):** Si caes aquí, haces una combinación rápida con un compañero y avanzas casillas adicionales de inmediato.
 - 1 ☐ **Pase Largo (Casilla 19):** Tu ficha vuela hacia adelante adelantando posiciones.
 - 1 ☐ **VAR (Casilla 15):** Casilla de decisión arbitral. ¡Ten cuidado!
 - 1 ☐ **Tiro al Arco y Gol (Casilla 30):** Cuando llegues a la portería rival, tendrás una pregunta final de definición. Si aciertas... **¡GOL!** Si fallas, la defensa rival despejará el balón y tu ficha retrocederá a la casilla 28 para volver a intentarlo en tu siguiente turno.
-

13. Otras actividades individuales: Puzles, Etiquetado, Crucigramas y Sopas de Letras

Si tu docente te asigna estas tareas para realizar de forma individual, las resolverás así:

- 1 ☐ **Puzles:** Verás una imagen desordenada. Haz clic y arrastra las piezas para unir las y revelar el concepto clave de la clase.
- 1 ☐ **Etiquetado:** Se mostrará un dibujo. Tendrás etiquetas de texto que debes arrastrar a las cajas correctas en la imagen.
- 1 ***Ayuda para pantallas táctiles:** Si juegas desde un celular, puedes arrastrar con el dedo o usar el **método de toque (click-to-place)**: toca primero la etiqueta de texto y luego toca el lugar donde quieres colocarla en la pantalla.
- 1 ☐ **Crucigramas:** Haz clic en las celdas de la cuadrícula para leer la pista correspondiente y escribe las letras usando tu teclado.
- 1 ☐ **Sopas de Letras:** Busca palabras clave en el bloque de letras y arrastra el cursor o el dedo de un extremo a otro sobre la palabra encontrada para marcarla.

***Nota:** Al terminar un crucigrama o sopa de letras asignada por tu docente, tus resultados y porcentaje de avance se registrarán de forma automática en la plataforma para tu calificación, sin necesidad de tomar capturas de pantalla ni enviar correos.

14. Estudia y Responde

Usa esta sección para estudiar a tu ritmo:

- 1 Verás una ficha de información o apunte seguida de una pregunta interactiva.
 - 1 El sistema recordará tus aciertos y fallos: las preguntas en las que fallas volverán a aparecer pronto para que las repases hasta dominarlas por completo.
-

15. Participar en TRIVIA X Lotto

En clases presenciales con pantalla proyectada en el pizarrón:

- 1 Ingresa el código del Lotto y selecciona tu **número de lista**.
 - 2 Lee tu tema asignado en tu celular o tablet.
 - 3 Escribe una respuesta corta y envíala.
 - 4 Mantén tu dispositivo activo: la pantalla del salón sorteará un alumno para que explique su tema de forma oral. Si experimentas problemas de conexión o te quedas sin batería, avísale a tu docente para que restablezca tu estado.
-

16. Accesibilidad: escuchar las preguntas y jugar con el teclado

TRIVIAX está pensado para que **todos** puedan jugar cómodamente, cada uno a su manera:

16.1. Botón de lectura en voz alta

- 1 Junto al enunciado de cada desafío verás un botón . Al pulsarlo, la pregunta y sus opciones se **leen en voz alta** en español con la voz de tu propio dispositivo.
- 1 Púlsalo de nuevo para detener la lectura. Tu preferencia queda guardada para las próximas partidas.
- 1 Es útil si te cuesta leer textos largos, si prefieres escuchar mientras lees, o simplemente para repasar la consigna sin releer.

16.2. Jugar sin mouse

Puedes resolver cualquier desafío usando **solo el teclado**:

- 1 **Flechas ↑ ↓ ← →**: te mueves entre las opciones del desafío.
- 1 **Enter o barra espaciadora**: seleccionas la opción marcada.
- 1 **Inicio / Fin (Home / End)**: saltas a la primera o última opción.
- 1 Al abrirse la pregunta el foco ya está en la primera opción, y al responder salta solo al botón «Continuar» — todo el flujo funciona sin tocar el mouse.

16.3. Otras ayudas

- 1 Los avisos de acierto o error se anuncian automáticamente si usas un **lector de pantalla**.
 - 1 Si tu dispositivo tiene activada la opción de **reducir el movimiento**, las animaciones se atenúan solas.
-

17. Consejos para que todo salga bien

- 1 **No abras más de una pestaña** con la misma partida.
 - 1 **Revisa tu batería** antes de comenzar actividades presenciales en vivo.
 - 1 Si experimentas problemas de conexión, **refresca la página** del navegador para volver a conectarte sin perder tu progreso.
 - 1 Usa apodosos respetuosos, ya que todos tus compañeros y tu docente los verán proyectados en pantalla.
 - 1 Si te asignaron una **tarea con fecha límite**, no la dejes para el final: vencido el plazo la actividad se cierra por completo.
 - 1 **Juega un rato cada día** aunque sea poco: la racha multiplica tu XP y es la forma más rápida de subir de nivel.
-

18. Privacidad y respeto

- 1 TRIVIAX respeta tu privacidad: **no recopila datos personales sensibles como tu edad** ni los comparte con nadie.
- 1 El juego limpio y el respeto hacia tus compañeros en los nombres de jugador son fundamentales para divertirse y aprender en grupo.

TRIVIAX — El Camino del Conocimiento.