Trivinet.com - Recurso colaborativo de gamificación

trivinet.com es una plataforma didáctica colaborativa cuyo objetivo es facilitar la adquisición de conocimientos de un modo atractivo a la vez que dota al docente de una poderosa herramienta estadística que le permite conocer de un modo sencillo las fortalezas y debilidades de su alumnado.

- Introducción
  - Breve historia del nacimiento de trivinet.com
  - ¿Qué necesito para utilizar trivinet?
  - Objetivos de la plataforma
  - ¿Y si quiero hacer....?
  - Registro y acceso
  - Otras cuestiones genéricas
- Perspectiva del docente
  - El grupo - nuestra unidad organizativa

Copyright 2026

- Panel de control del grupo
- Preguntas
- Imágenes
- Gestión de usuarios/as
- Exámenes
- Partidas
- Seguimiento del alumnado

- Perspectiva del alumnado
  - El grupo
  - Preguntas
  - Tipos de juego, exámenes y partidas
  - Auto seguimiento

- Créditos

Copyright 2026

Introducción

La idea de este capítulo es realizar una introducción sobre la herramienta

Copyright 2026

Introducción

Breve historia del nacimiento de trivinet.com

La plataforma ha sido creada por Pablo Ruiz Soria, profesor por la especialidad de Sistemas y Aplicaciones Informáticas. La idea de crear la plataforma didáctica trivinet.com nace de mis primeros días como interino en el IES Ramón Pignatelli de Zaragoza. En aquel momento llegaba al centro como interino por la especialidad de tecnología y recién aterrizado desde la empresa privada dónde trabaja como analista programador. Un día a la semana, con uno de los grupos a los que impartía la materia de tecnología, disponía de un aula de informática en la cuál trabajar con el alumnado. Una de las primeras cuestiones que observé en estos primeros meses como interino es que en cuanto me despistaba mi alumnado, de ESO, se ponía a jugar en los ordenadores y de ahí surgió la idea de crear un juego que sirviese al alumnado para aprender y a mi para seguir en contacto con el mundo de la programación web.

Logotipo elaborado por Javier Ruiz Soria, mi hermano

El curso siguiente aterricé en el IES Pablo Serrano de Zaragoza con un tercio de jornada pues debía compatibilizar el trabajo con la nueva exigencia pedagógica del máster del profesorado. El centro participaba en un proyecto nacional intercentros (nexun) lo que me permitió estar en contacto con mas realidades que las que conocía en mi centro junto a mis magníficos compañeros. Además, en el máster del profesorado me empiezan a contar diferentes perspectivas pedagógicas y veo que todo encaja. El trabajar a un tercio de jornada me permitió tener tiempo y, con ello, la posibilidad de mejorar la herramienta. A partir de ahí, gracias a sugerencias de compañeras/os, alumnos/as,... que han ido sumándose a nuestra comunidad he ido desarrollando nuevas funcionalidades.

La web cuenta con una sección de novedades en la cual puede verse los diferentes avances que la plataforma ha tenido en el tiempo.

Espero que me perdonéis pues es prescindible en un curso de formación pero me gustaría utilizar este pequeño espacio en la red para agradecer a mi familia por todo el soporte y paciencia que han tenido conmigo en el tiempo que he dedicado a desarrollar la herramienta y que he restado a

ellos. También quiero agradecer a todos esos compañeros y compañeras que se han lanzado a utilizar la plataforma y me han aportado sus valiosísimos puntos de vista que han conseguido hacer crecer en funcionalidades la plataforma. Y, por último pero no menos importante, a todos mis compañeros/as de CATEDU que han creído que el crear un curso sobre la plataforma podría resultar de utilidad a la comunidad educativa. GRACIAS A TODOS/AS

Copyright 2026

Introducción

¿Qué necesito para utilizar trivinet?

Para utilizar la herramienta didáctica trivinet.com únicamente necesitáis de un dispositivo (ordenador, portátil, tablet, teléfono móvil, tostadora, frigorífico,...) que tenga acceso a internet y un navegador web con el que conectaros a https://www.trivinet.com/ La página web se adaptará al tamaño de la pantalla de vuestro dispositivo. El uso de la página web es totalmente gratuito y no comercializo en modo alguno con los datos de los usuarios/as.

Copyright 2026

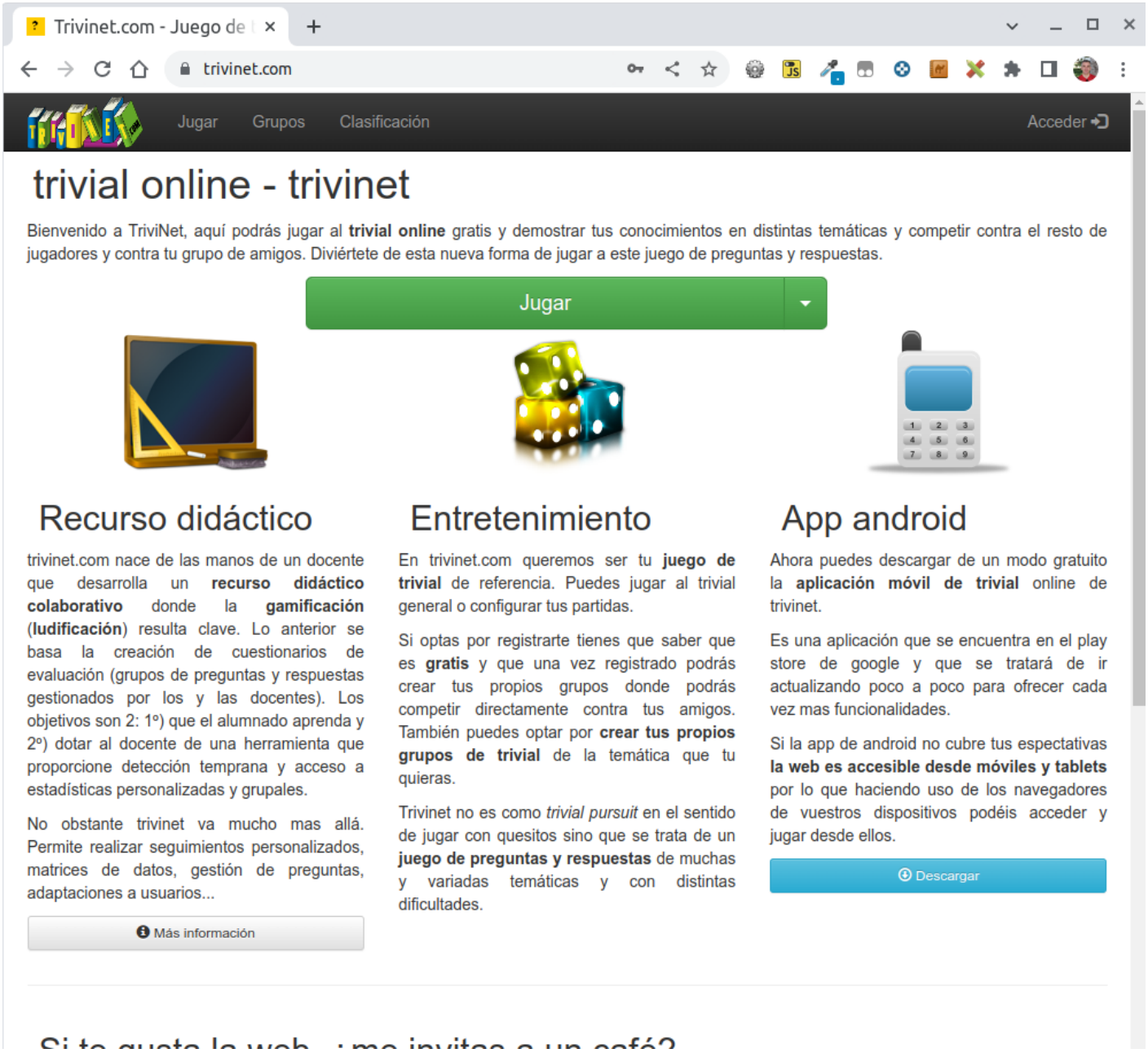


Imagen de la portada. Elaboración propia.

Si utilizáis twitter, la plataforma dispone de una cuenta en esta red social bajo el nombre @trivinet (también disponible en https://twitter.com/trivinet). En dicha cuenta se informa de las novedades en relación a la plataforma y se publican aleatoriamente preguntas y grupos con el fin de dinamizar y dar a conocer la plataforma.

Introducción

Objetivos de la plataforma

Ya os adelanté en la introducción que mi **objetivo principal** era el de crear una herramienta didáctica en la que **aprender jugando**.

A partir de ahí podríamos clasificar los objetivos de la plataforma en:

- **Objetivos** desde la perspectiva **del docente:**
  - Detectar carencias de aprendizaje de modo inmediato.
  - Dotarnos de una herramienta que nos permita realizar seguimientos personalizados
    - Por alumno y/o grupo.
    - Por concepto y/o agrupación de conceptos.
  - Dotarnos de una herramienta que nos permita realizar pruebas/ejercicios/exámenes tiempo test que se corrijan solos y dando el *feedback* de sus aciertos/fallos al alumnado.
- **Objetivos** desde la perspectiva del **alumnado:**
  - Aprender de un modo entretenido y diferente al habitual.
    - A través del juego: trabajando los contenidos y con la teoría asociada a mano
    - A través de la sugerencia de preguntas: les obliga a recordar contenidos y conocimientos para plasmarlos en la pregunta.
  - Dotarlos/as de una herramienta que les permita conocer sus aciertos y fallos junto con la teoría asociada a cada pregunta.

Con esta premisa la idea fue crear una **herramienta colaborativa** dónde la **gamificación** tuviese mucho que ver.

Como **herramienta colaborativa** se persigue:

- que el alumnado cree de modo conjunto algo propio. En este caso la creación de un grupo de preguntas y respuestas que, generalmente, sugieren y el/la docente valida. Posteriormente, al jugar (aprender) las preguntas, aparece quién la ha enviado lo cual es causa de motivación.

Y con la **gamificación** se busca:

- dotar a la plataforma de una serie de componentes (avatares, puntuaciones, medallas) que motiven al alumnado en el juego de la plataforma y, con ello, reforzar el aprendizaje

Copyright 2026

de los contenidos existentes en las preguntas.

Copyright 2026



Copyright 20

Imagen creada por Diego Arroyo Murillo

Para conseguir lo anterior la plataforma cuenta con una serie de **funcionalidades** que detallaremos en próximos capítulos aunque quizás lo mas destacado sea la:

- gestión de preguntas
- gestión de usuarios/as
- gestión de contenido multimedia
- creación de exámenes online con autocorrección
- creación de partidas
- ....

A partir de ahí, el hecho de disponer de tantas posibilidades hace que cada docente use la plataforma de un modo adaptado a la realidad de su entorno.

Os voy a contar como la uso yo y por qué. Generalmente divido la clase en varios *subperiodos*, generalmente 4:

- En el primer subperiodo realizamos un repaso breve de los contenidos tratados en sesiones anteriores. (5 minutos aprox)
- En el segundo *subperiodo* trabajo con mi alumnado aquellos contenidos que me interesa tratar en la sesión. Este es el bloque principal. (35 minutos aprox)
- En el tercer *subperiodo* les pido que accedan a trivinet, a nuestro grupo, y allí sugiera cada uno/a de ellos/as un par de preguntas sobre aquello que consideren mas relevante de la sesión. (5 minutos aprox)
- En el cuarto *subperiodo* les dejo jugar en nuestro grupo de trivinet el tiempo que reste de sesión. (5 minutos aprox)

Y esto lo hago así porque al tener diferentes escenarios en una misma sesión consigo mantener su atención mas activa. En el momento de sugerir preguntas les hago reflexionar acerca de qué hemos trabajado y qué es lo más importante de la sesión. Además, cuando sugieren una pregunta, a mi (como creador del grupo), me llega una copia de la misma y puedo verificar en ese mismo instante (sin esperar a una prueba objetiva o de otro tipo) si ha entendido los conceptos trabajados. En caso de que así haya sido, perfecto, acepto la pregunta y listo. Pero si la pregunta indica que no ha entendido lo trabajado puedo acercarme a él o ella y en ese mismo momento hacerle ver en qué ha fallado. Por otro lado, en el cuarto subperiodo, a través del juego les hago recordar los conceptos trabajados en sesiones anteriores y, de un modo muy visual, verifican si sus respuestas son correctas o no pudiendo ver en cada momento la explicación adicional al contenido trabajado. No os preocupéis por si este marco teórico parece complejo pues en los próximos capítulos iremos desgranando una a una todas las funcionalidades que permiten realizar estas tareas.

Copyright 2026

Otros compañeros y compañeras la usan del siguiente modo:

- Piden a cada estudiante que cree su propio grupo y lo nutra de preguntas.
- Crean un grupo y únicamente lo usan para hacer exámenes online con autocorrección.
- Clonan un grupo existente de otro compañero/a y siguen a partir de ahí.
- Clonan un grupo que habían creado el curso pasado y siguen a partir de ahí.
- ...

Podéis encontrar mas información al respecto en este apartado de la web https://www.trivinet.com/es/trivial-online/recurso-didactico

Os dejo a continuación otras infografías sobre gamificación creadas por Diego Arroyo Molina:



Imagen creada por Diego Arroyo Molina

FACILITADORES PARA GAMIFICAR

JUGAR ES LA FORMA NATURAL DE APRENDER

EL JUEGO ES EL DISFRAZ DEL APRENDIZAJE

VISIBILIZAR EL APRENDIZAJE



Crear espacios de planificación creativa (decoración de aula, espacios para moverse)

Diseño de recreación: gráficos para entradas de información, resumen del proyecto, pared de resultados..

RETO-ACCIÓN-RESPUESTA

NARRATIVA



Todo debe girar entorno a una historia vertebradora, que enganche, que no te deje salir del CÍRCULO MÁGICO..
Una historia apasionante, que despierte emoción, curiosidad, interés..



MECÁNICAS: FEEDBACK INMEDIATO



Elogiar el esfuerzo, no los resultados
Fallar es una fase del aprendizaje
Jugando se asume con normalidad el error
Estimula el afán de superación, el feedback generado provoca que el alumnado persevere en sus retos.(hábitos de la mente)
Las emociones se expresan de forma y manera natural.



COMPONENTES

Puntos, insignias y bonus



Imagen creada por Diego Arroyo Molina

Copyright 2026

Introducción

¿Y si quiero hacer....?

La plataforma tiene, en este momento, una serie de funcionalidades que permiten una amplia variedad de usos. De todos modos, si echáis de menos cualquier funcionalidad o creéis que cualquier funcionalidad existente podría mejorarse de una u otra forma solo tenéis que contactar conmigo, preferiblemente a través del email admin@trivinet.com y si lo que me proponéis creo que puede resultar interesante para el resto de compañeros/as trataré de desarrollar esa funcionalidad tan pronto como me sea posible a fin de que todos/as podamos contar con la misma cuanto antes.

Copyright 2026

Introducción

Registro y acceso

Como ya hemos comentado con anterioridad, la plataforma educativa se encuentra accesible desde https://www.trivinet.com/ y, como también hemos comentado, la gran cantidad de funcionalidades con que cuenta la plataforma permite su utilización a través de diferentes mecánicas. Todas las mecánicas anteriores tienen algo en común y es que al menos 1 persona, generalmente el/la docente, debería registrarse en la misma.

> Recuerda que la plataforma no vende ni cede datos de nadie a terceros. Su utilización es también totalmente gratuita.

Para crear una cuenta podemos hacer uso de 2 métodos:

- Crear una cuenta
- Utilizar una cuenta de Google

Todo ello se hace desde el botón ubicado en la parte superior derecha con el texto `Acceder`. Al pulsar en el mismo aparecerá un menú desplegable como el que vemos a continuación:



Elaboración propia

Aquí, como vemos, podemos:

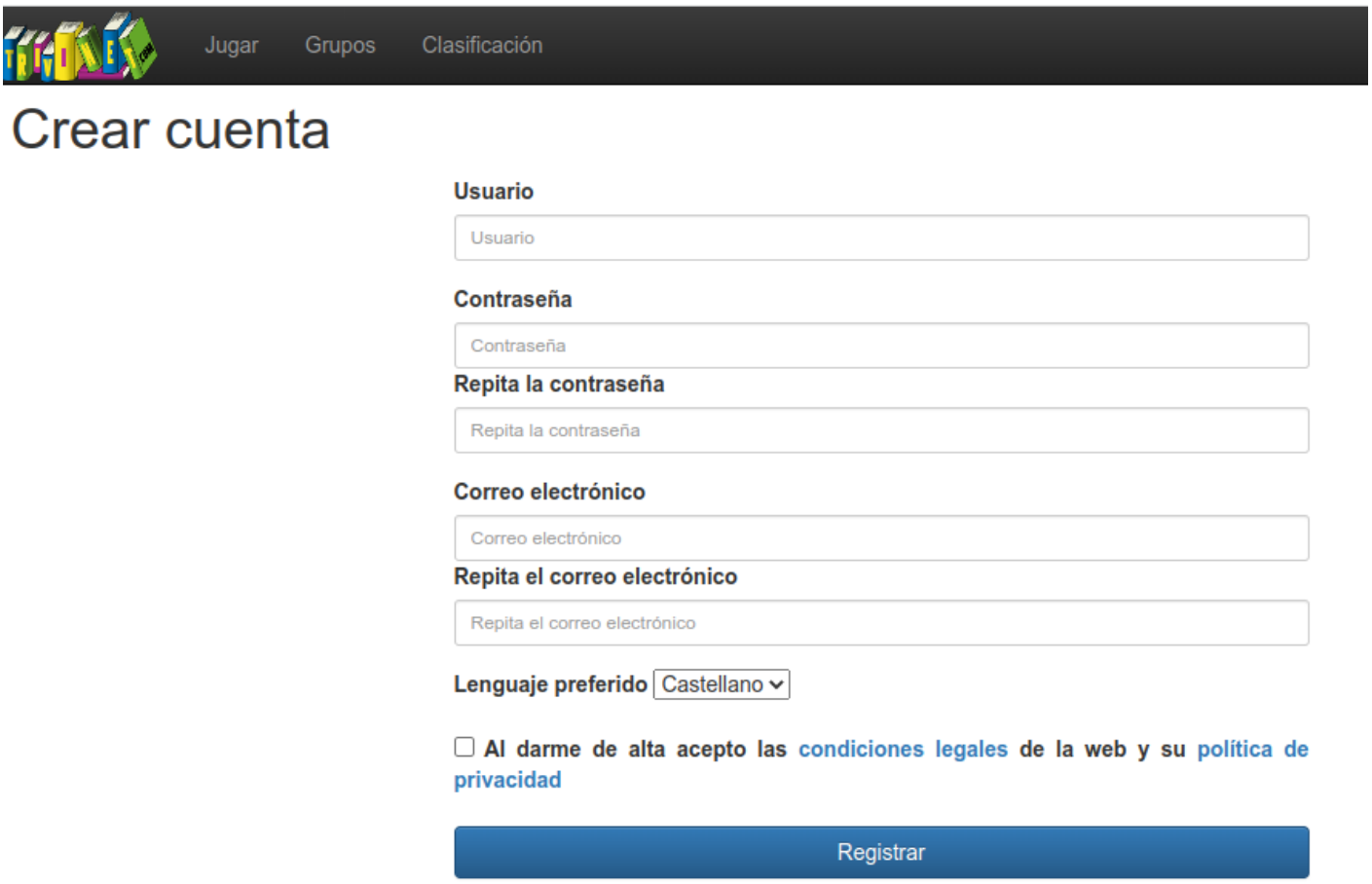
- Introducir nuestro usuario y contraseña si ya tenemos cuenta
- Recordar contraseña: En caso de que ya tengamos una cuenta creada y no recordemos la contraseña establecida
- Registrarnos
- Acceder con una cuenta de google

En las siguientes secciones vamos a ir viendo todas estas posibilidades

Crear una cuenta

> Algunos centros escolares tienen configurado el correo del alumnado de modo que no pueda recibir emails de sitios externos al entorno escolar. Si este es tu caso deberás crear la cuenta usando la creación de cuenta de Google que aparece en el siguiente apartado.

Vamos a ver una de las maneras en la cuál podemos crear una cuenta. Si seleccionamos la opción `Regístrate` llegamos a la siguiente pantalla:



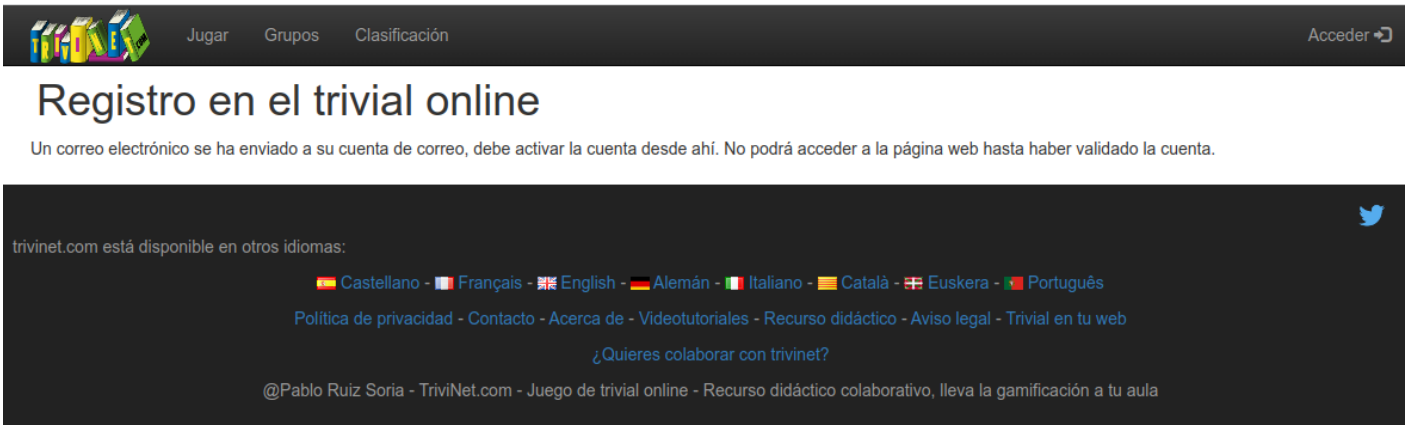
Elaboración propia

En la que se nos pide que introduzcamos:

- Nombre de usuario: Si ya está en uso la plataforma nos mostrará un aviso antes de enviar el formulario para que podamos cambiarlo.
- Contraseña: En caso de no poner la misma contraseña en ambos campos la web nos avisará de ello.
- Correo electrónico: En caso de que los correos electrónicos no coincidan la web nos avisará de ello. Lo mismo ocurrirá si el email con el que tratamos de registrarnos ya está en uso
- Lenguaje preferido
- Aceptación de condiciones legales y política de privacidad

> Se recomienda la no utilización de correos de hotmail y outlook pues suelen bloquear todos los emails provenientes de trivinet.com

Tras rellenar el formulario anterior y pulsar el botón de registrar veremos una pantalla como la siguiente:



Elaboración propia

A continuación nos llegará un email (prácticamente de modo instantáneo) con un mensaje similar al siguiente:



Elaboración propia

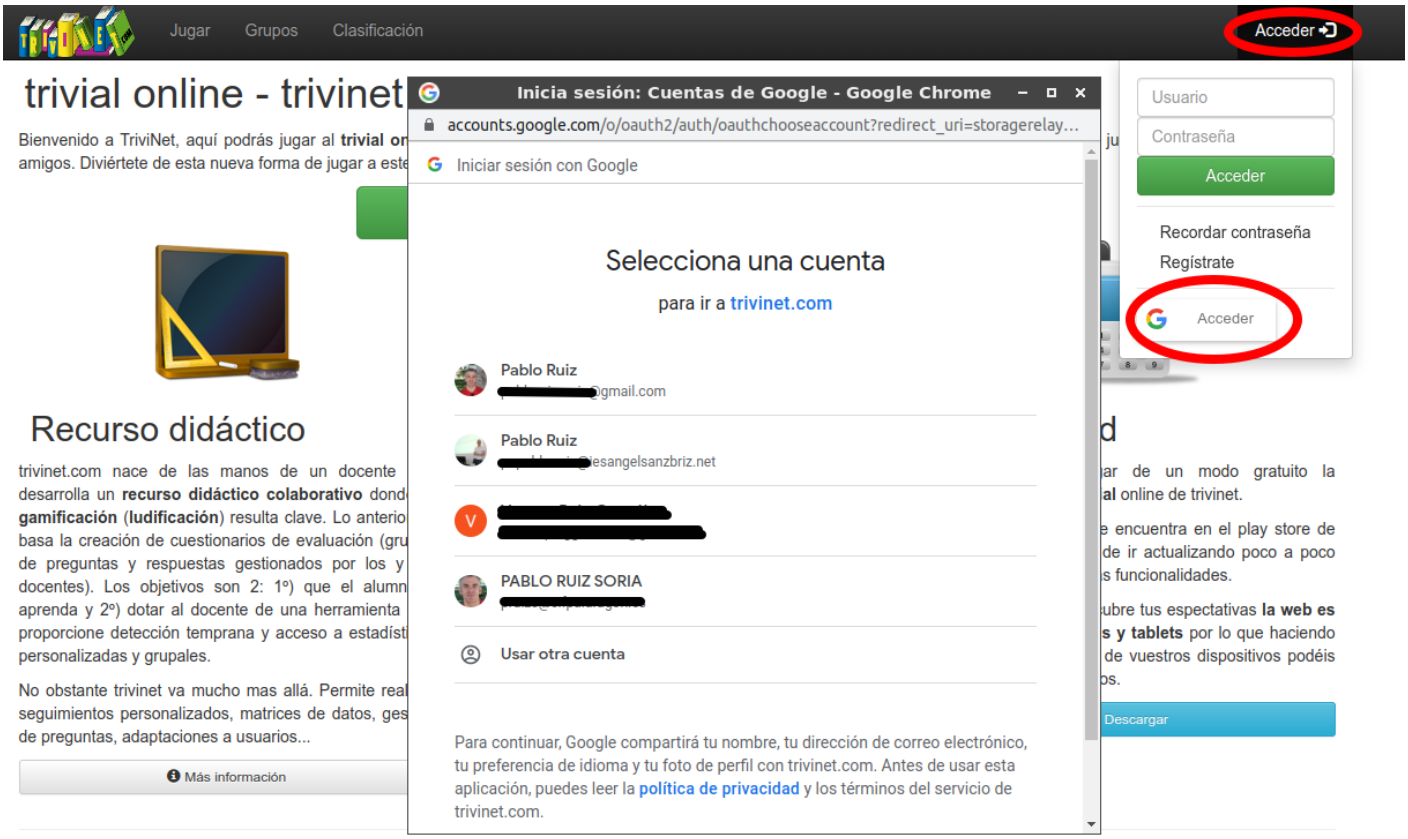
Si pinchamos en la dirección que ahí aparece llegaremos a una pantalla en la que se nos informará de que la cuenta ya ha sido activada y, desde ese momento, ya podemos acceder a la plataforma con usuario y contraseña.

> Si el mensaje tarda en llegar mira en tu carpeta de SPAM o correo no deseado.

> Si han perdido el email con el código de activación o nunca lo han recibido consultar el apartado "Nuevo código de activación" de esta misma página.

Utilizar una cuenta de google

Si queremos acceder a través de una cuenta de Google entonces pulsaremos en el botón Acceder que tiene el símbolo de Google y se abrirá una ventana emergente como la que aparece a continuación:



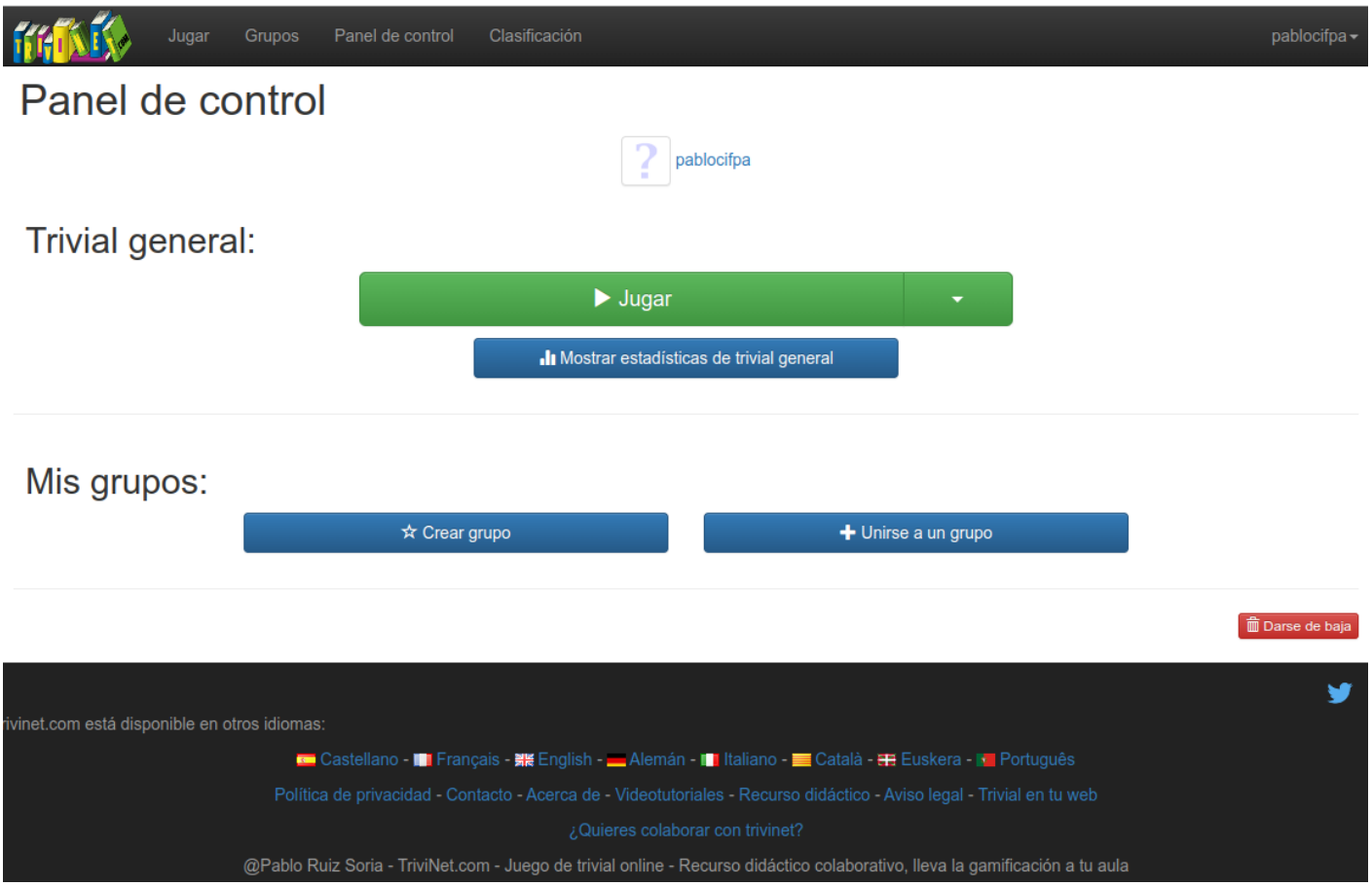
Elaboración propia

En la misma podremos elegir qué cuenta de Google de las que tenemos activas en ese ordenador queremos utilizar. Si pulsamos sobre una cuenta que ya está registrada y activada accederemos directamente. En caso de que se trate de cuenta que no esté registrada veremos algo como lo siguiente:



Elaboración propia

Deberemos establecer con qué nomnre de usuario queremos aparecer en la plataforma (si ya está ocupado la web nos avisará), el lenguaje con el que queremos visualizar la web y deberemos aceptar las condiciones legales y política de privacidad. Si tras rellenar el formulario pulsamos el botón que dice `Registrar` nuestra cuenta ya se habrá creado y activado y accederemos directamente al **panel de control de trivinet** que tiene un aspecto como el que aparece a continuación:



Elaboración propia

Veremos las posibilidades que ofrece el panel de control de trivinet mas adelante.

Recordar contraseña

> La cuenta deberá estar previamente activada para que podamos recordar contraseña

Si hemos olvidado nuestra contraseña podemos acceder a la parte superior derecha, dónde dice Acceder y en el menú desplegable seleccionar la opción Recordar contraseña:



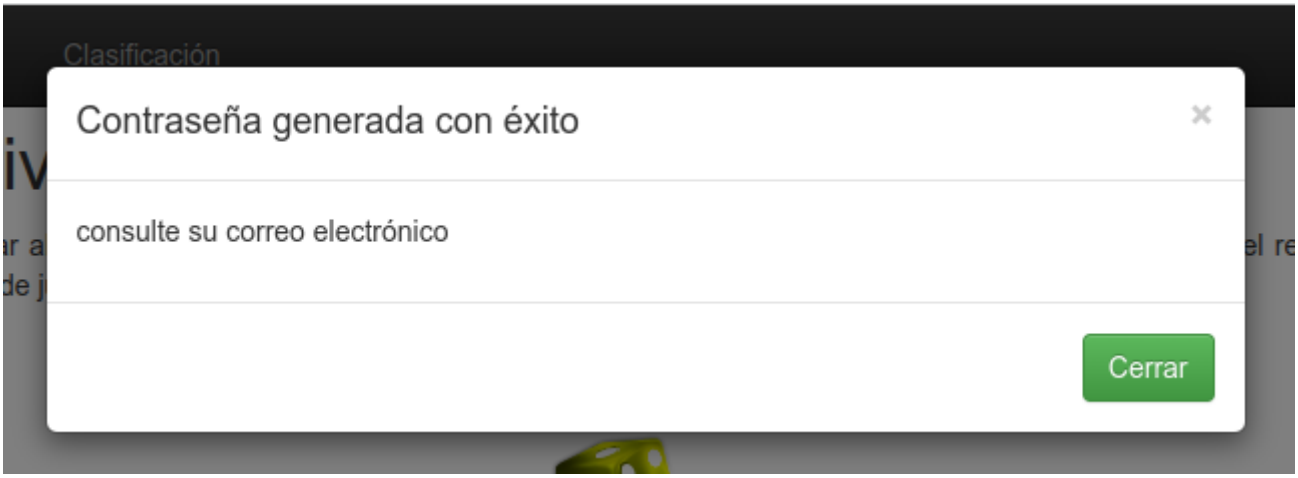
Elaboración propia

Eso nos llevará a la siguiente pantalla:



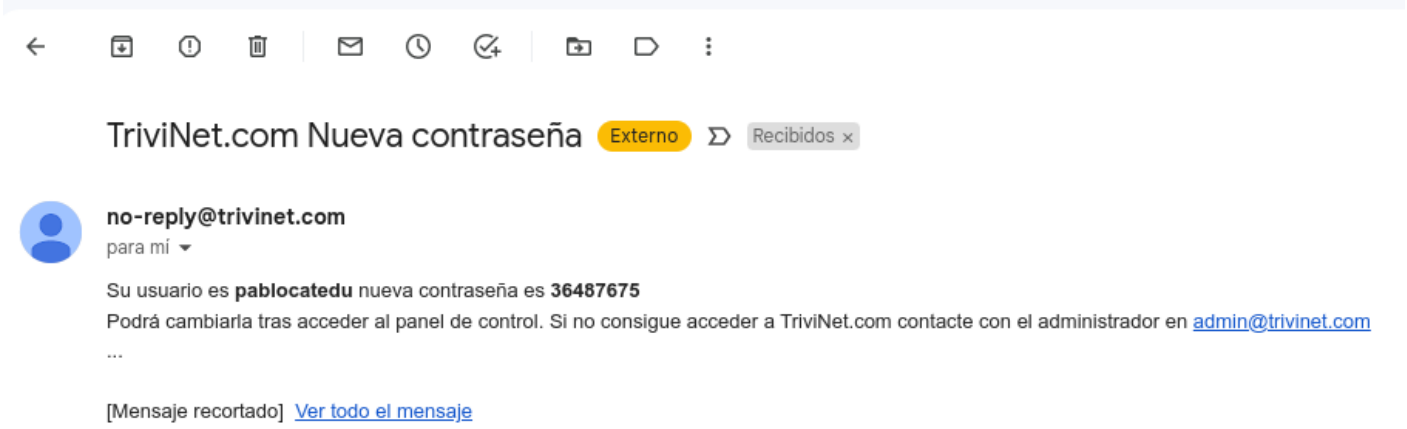
Elaboración propia

Si en la misma introducimos nuestro email y pulsamos en `Recordar contraseña` veremos una pantalla como la que sigue



Elaboración propia

y, a continuación, recibiremos en nuestro email (prácticamente de modo instantáneo) un email con nuestro usuario y una nueva contraseña.



Elaboración propia

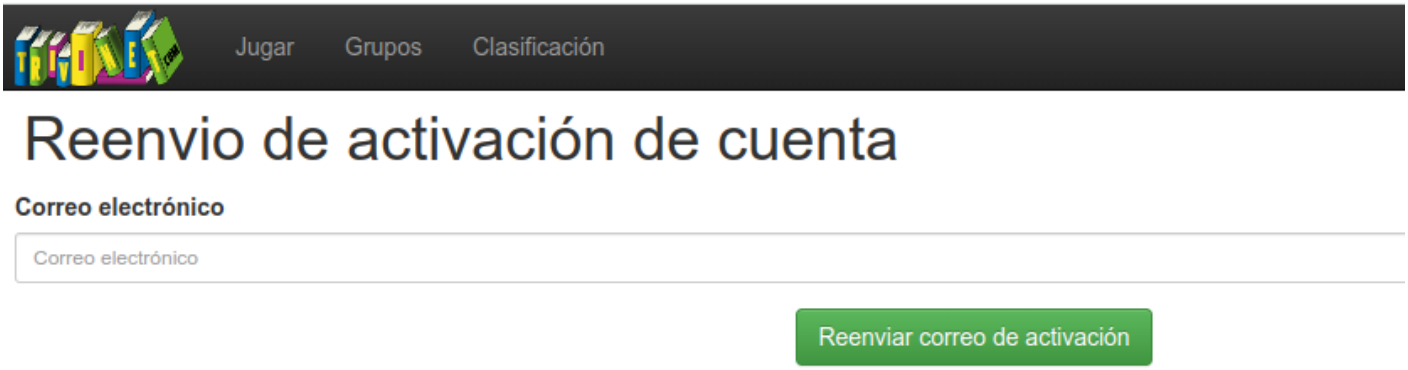
Con los datos que ahí aparecen deberíamos poder acceder a la plataforma pero si, como dice el email, los problemas persisten podéis contactar conmigo a través de admin@trivinet.com

> Una vez accedas con estos nuevos datos cambia la contraseña.

Nuevo código de activación

Pudiera ocurrir que, a la hora de registrarnos con email, usuario y contraseña no nos llegase el email con el enlace de activación o lo borrásemos sin querer (al alumnado le pasa de todo...). En

cualquier caso, si necesitamos activar la cuenta, podemos solicitar un nuevo código de activación ¿cómo? Pulsando en el botón `Acceder` (que aparece arriba a la derecha), a continuación, en el menú desplegable, seleccinando la opción `Recordar contraseña` y, en esa pantalla, marcando la opción que dice `Enviar nuevo correo de activacion de la cuenta` lo que nos dará acceso a una pantalla como la siguiente



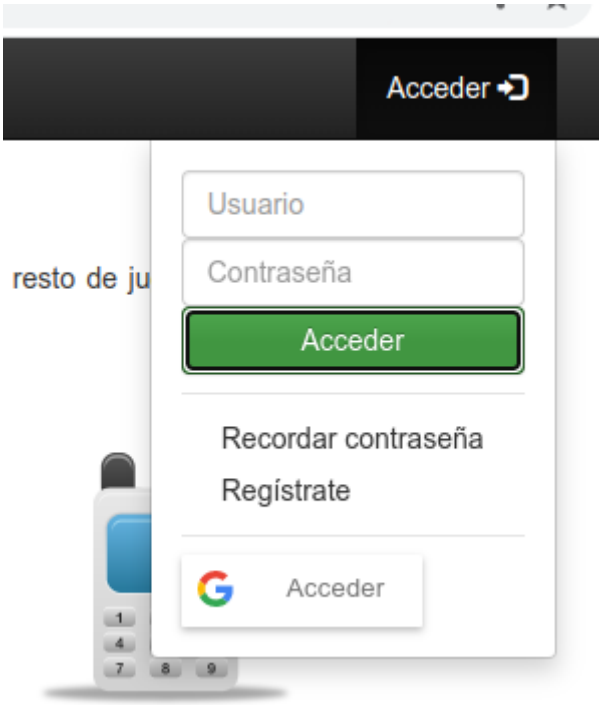
Elaboración propia

En esta pantalla únicamente deberemos introducir el email de la cuenta que queremos activar y pulsar el botón que dice `Reenviar correo de activación`. Tras pulsarlo deberíamos recibir un nuevo email que nos permita activar la cuenta.

> Si, pese a realizar todo lo anterior, no consigues activar una cuenta escríbeme desde la cuenta en cuestión a admin@trivinet.com y te ayudaré

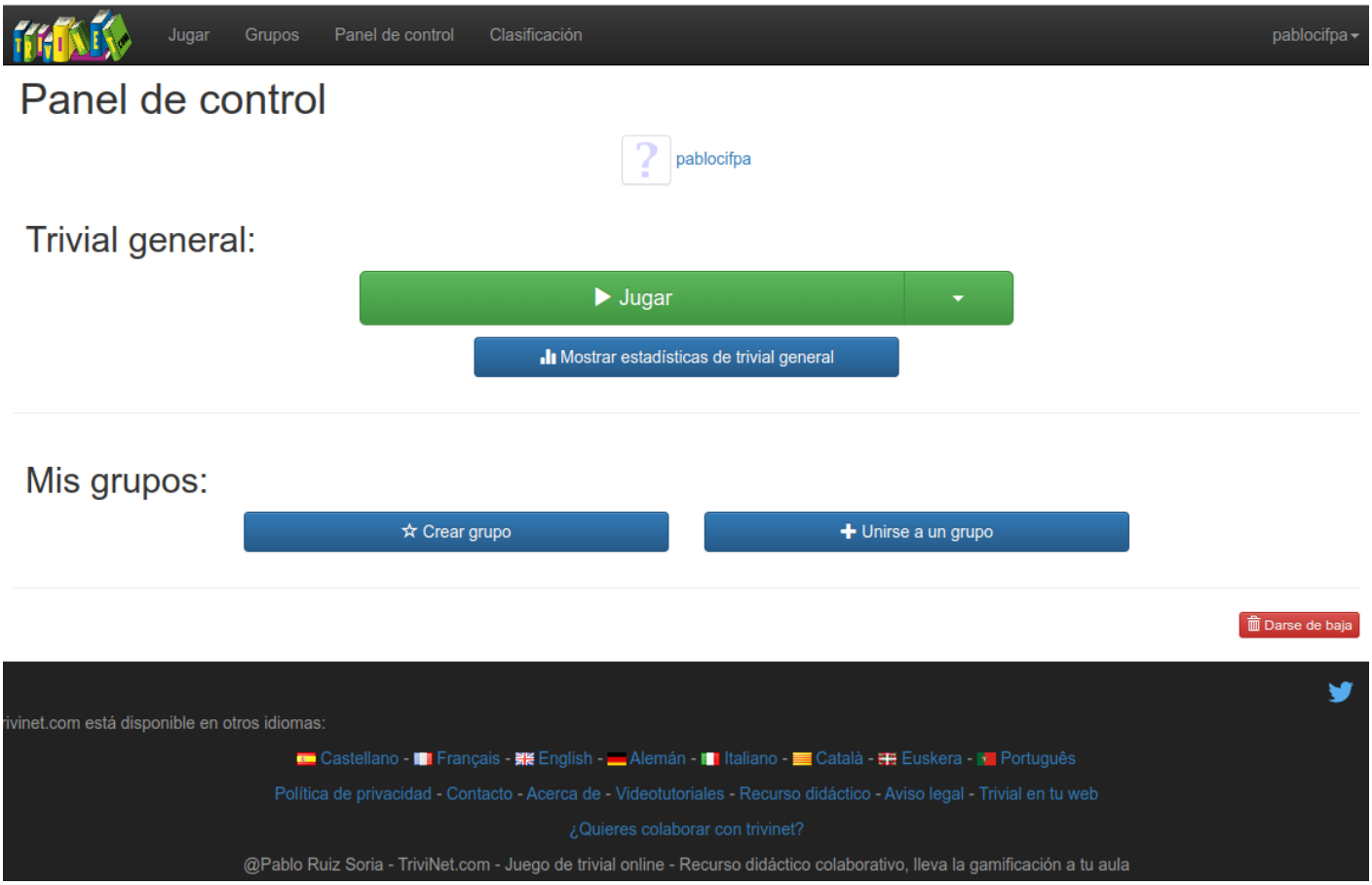
Acceder con usuario y contraseña

Esto es algo muy sencillo pero procedo a explicarlo por si alguien necesitase ayuda para ello. Nos dirigiremos a la web https://www.trivinet.com/ y pulsaremos sobre el botón Acceder lo que abrirá un menú en el cual deberemos introducir nuestro usuario y contraseña y, a continuación, pulsar el botón Acceder.



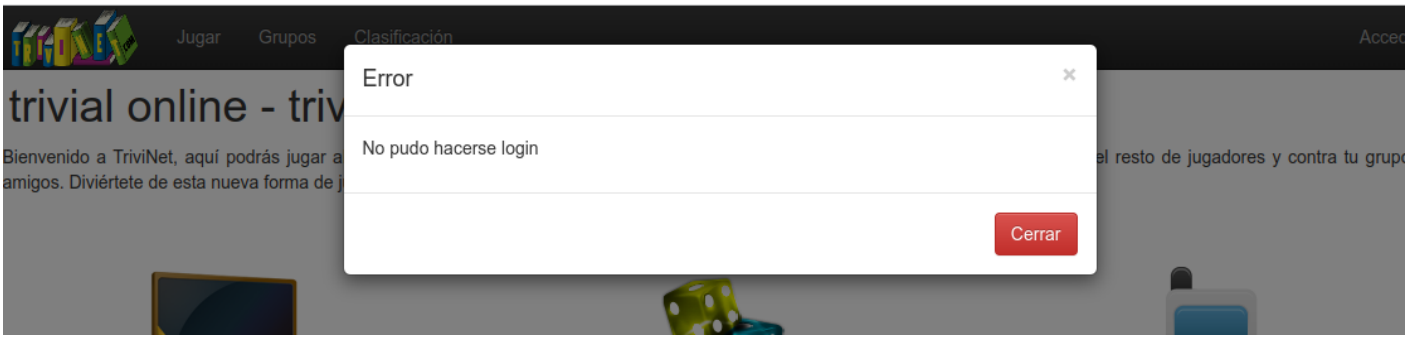
Elaboración propia

Si todo ha ido bien accederemos al panel de control



Elaboración propia

Si por el contrario algo ha fallado recibiremos un mensaje como el siguiente:

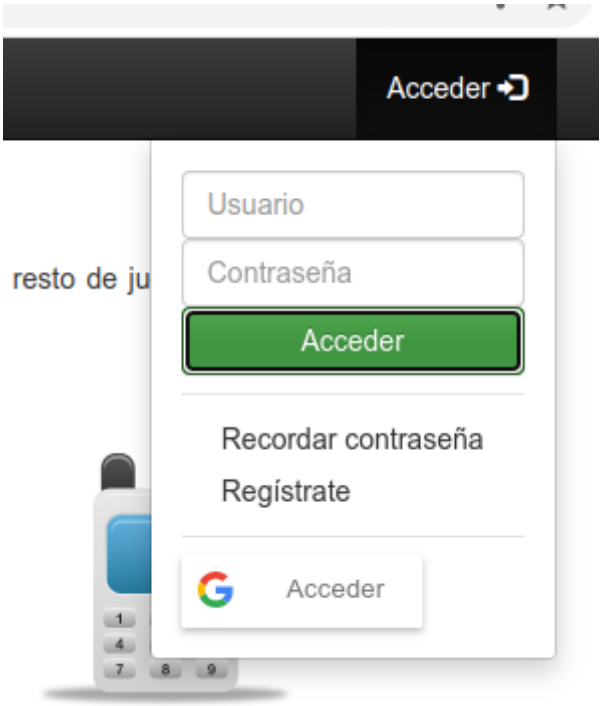


Elaboración propia

Acceder con cuenta de Google

Si nos hemos registrado con una cuenta de Google el procedimiento de acceso será similal al anterior. Pulsaremos en el botón Acceder que aparece arriba a la derecha, se abrirá un menú y en

el mismo pulsaremos el botón Acceder que tiene el símbolo de Google. Tras ello, nos preguntará qué cuenta de Google queremos utilizar en caso de que tengamos abierta mas de 1 en el ordenador.



Elaboración propia

Introducción

Otras cuestiones genéricas

En esta página quiero hablaros de otras secciones y posibilidades que ofrece la plataforma a fin de que las conozcáis por si os resultan de utilidad.

Jugar

Nada mas acceder a la plataforma aparece un botón enorme que dice Jugar, ver siguiente imagen:

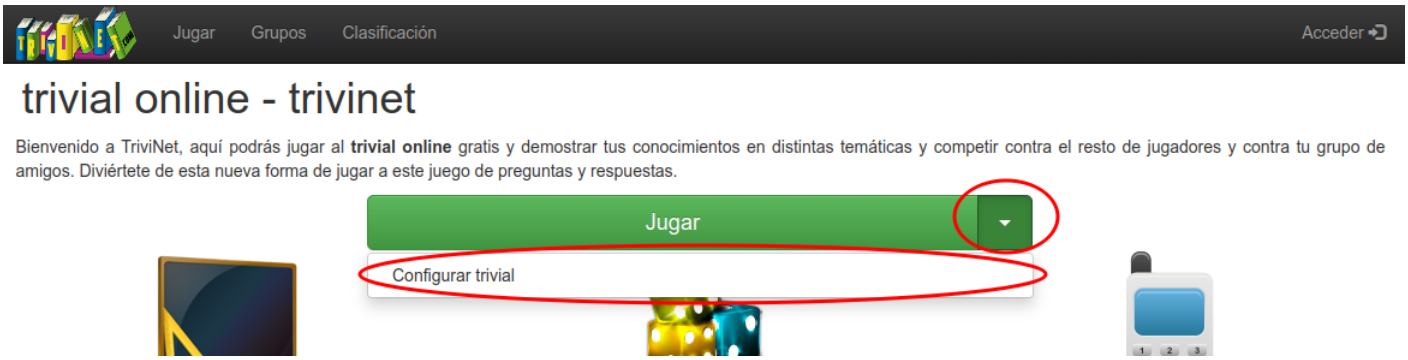


Elaboración propia

Al pulsar ahí accederemos a un juego "infinito" de preguntas y respuestas existentes en trivinet.com La misma puede servir como entretenimiento pero no debería ser un fin pedagógico el poner a nuestro alumnado a jugar en el juego genérico ya que pueden aparecer preguntas de todo tipo de temática (matemáticas, lengua, francés, FP de química,...) y para todo tipo de nivel (primaria, secundaria, bachillerato,...) Este popurrí de preguntas, entiendo, no nos aporta nada a nivel de docencia.

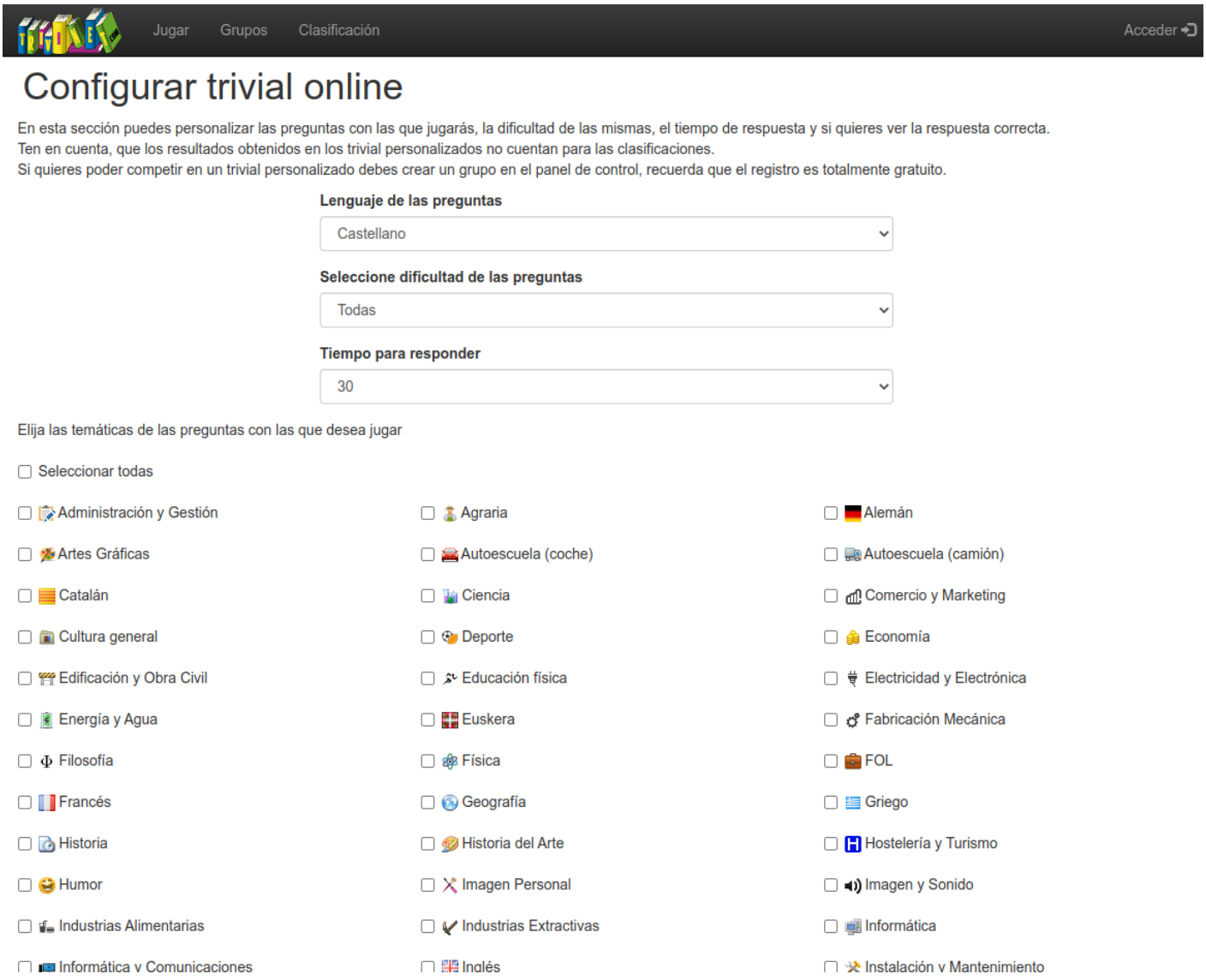
Configurar trivial

Junto al botón descrito en el apartado anterior aparece un botón que si pulsamos dice Configurar trivial:



Elaboración propia

Y que si pulsamos nos lleva a una pantalla dónde podemos configurar cómo será la partida a jugar



Elaboración propia

Aquí si podemos establecer un poco más qué es lo que queremos jugar pero, bajo mi punto de vista, tampoco debería ser una posibilidad a utilizar desde la perspectiva del docente pues hay opciones mas interesantes.

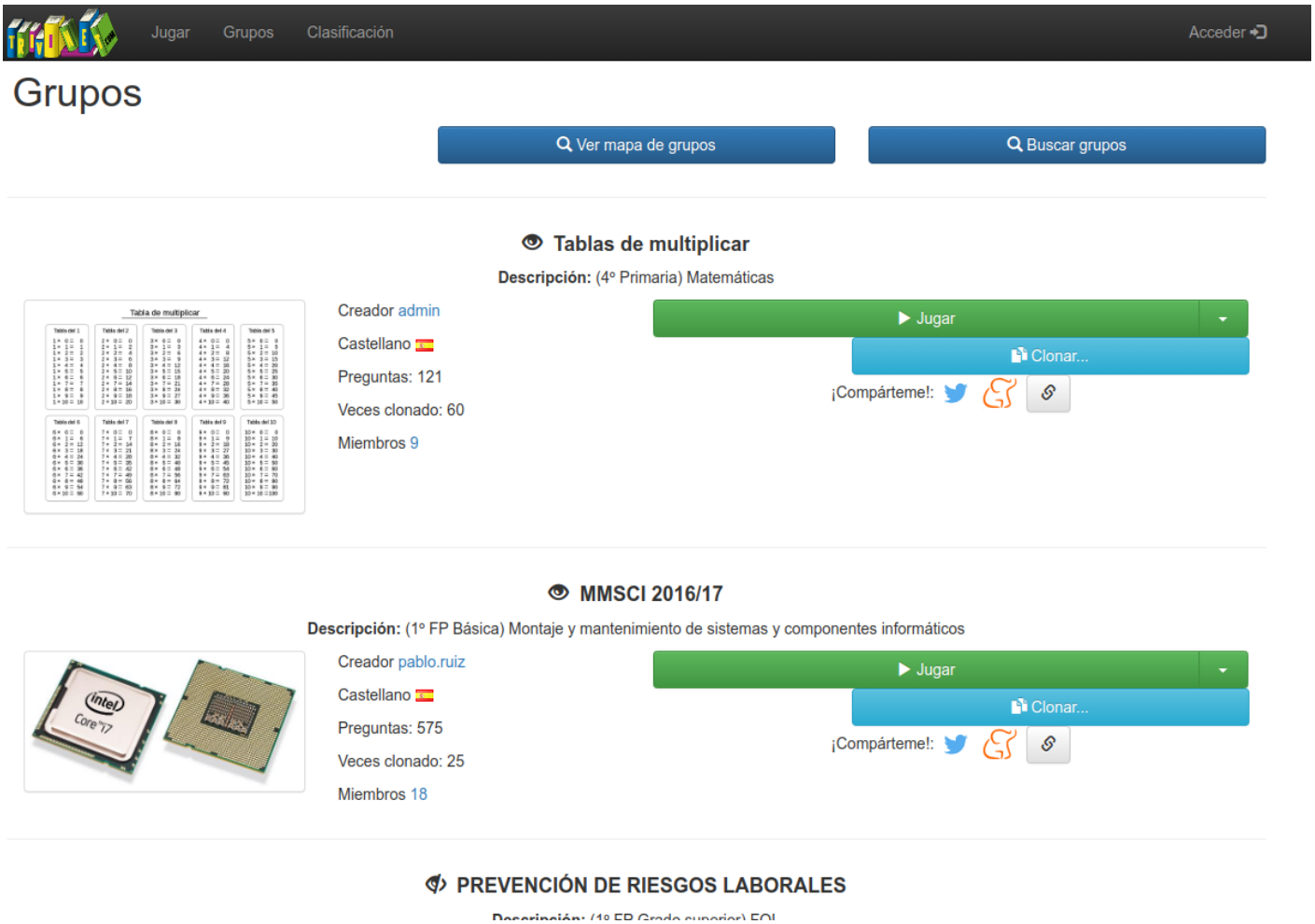
Grupos

En la página El grupo - nuestra unidad organizativa veremos la importancia de los grupos en trivinet pero aquí quiero tratar la sección Grupo que aparece en el menú superior



Elaboración propia

y que nos da acceso a la siguiente pantalla

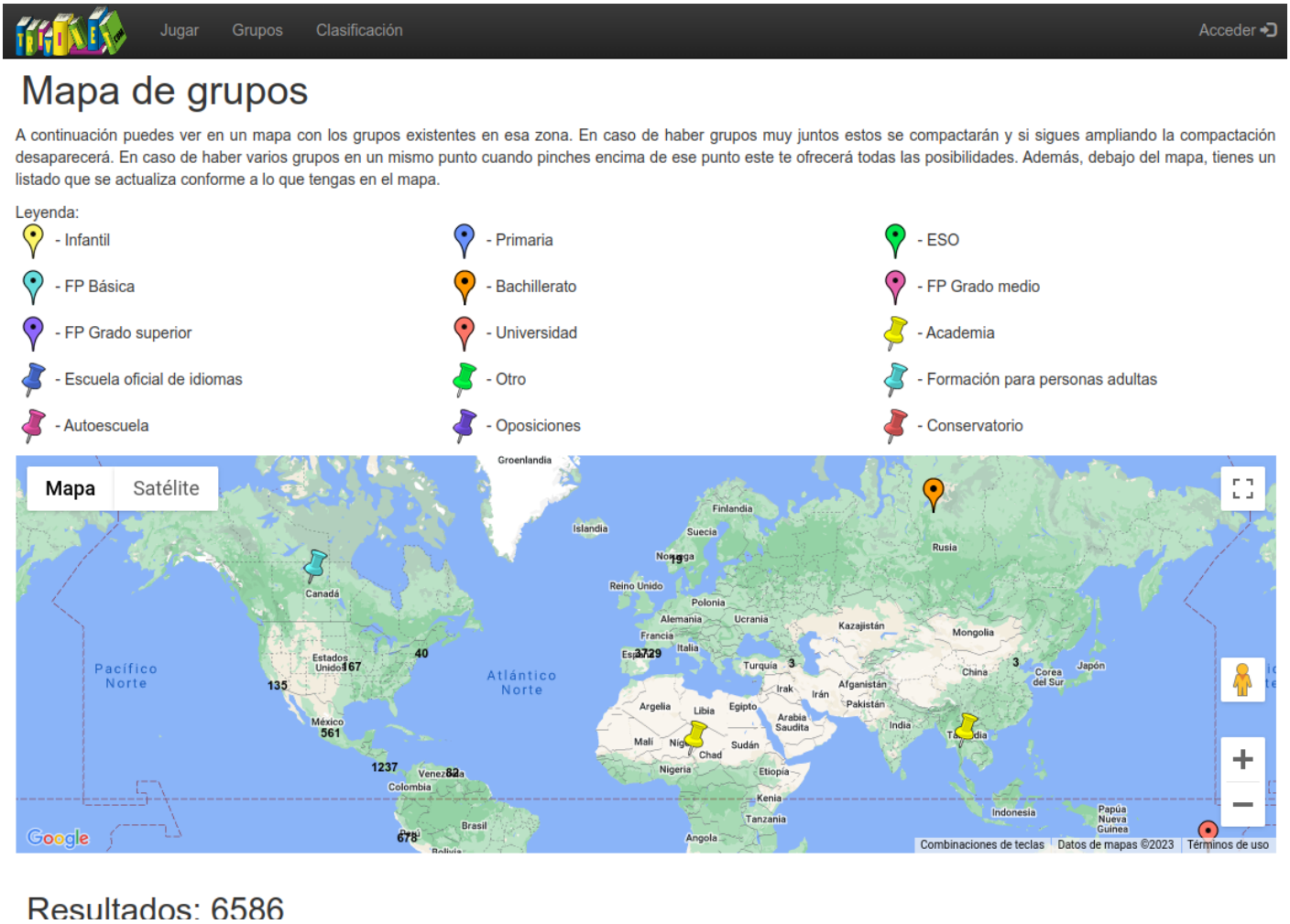


Elaboración propia

En la que nos encontraremos:

- Botón Ver mapa de grupos
- Botón Buscar grupos
- Listado de grupos

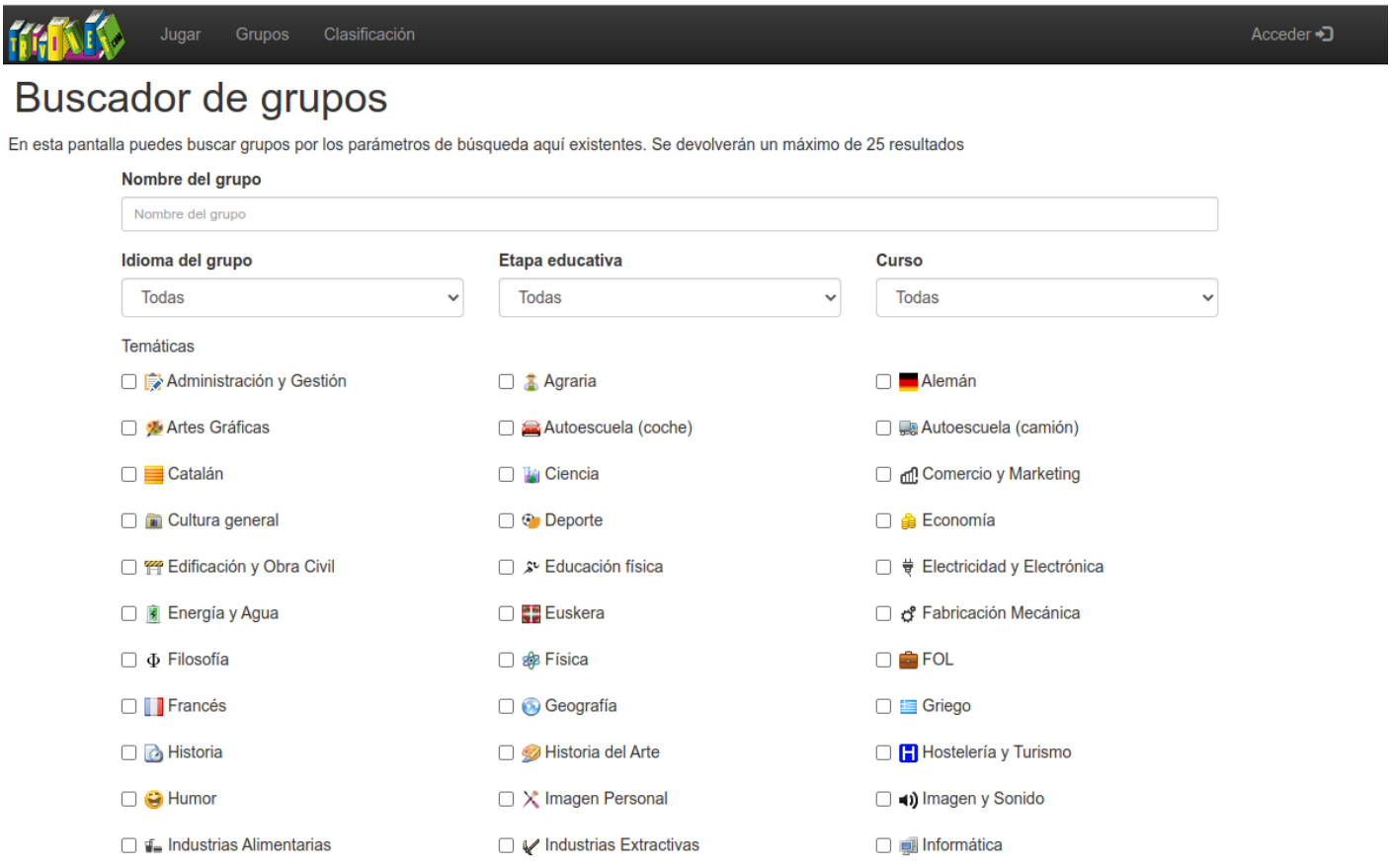
A través del botón `Ver mapa de grupos` accederemos a una pantalla como la siguiente



Elaboración propia

en la cual podremos ver dónde los actuales grupos existentes dicen ser. No tiene mas valor que el estadístico.

A través del botón `Buscar grupos` accederemos a una pantalla como la siguiente:



Elaboración propia

en la cual podremos buscar aquellos grupos que nos interese en base a una serie de criterios.

Esta herramienta es muy útil si queremos ver si existe algo sobre nuestra materia para hacernos una idea de qué han hecho otras compañeras/os o incluso clonar el grupo si nos parece muy útil.

En el listado de grupos podemos:

- Jugar directamente en el grupo
- Configurar la partida en el grupo en base a las agrupaciones de preguntas que existan
- Clonar el grupo (para ello debemos haber accedido a la plataforma con anterioridad)

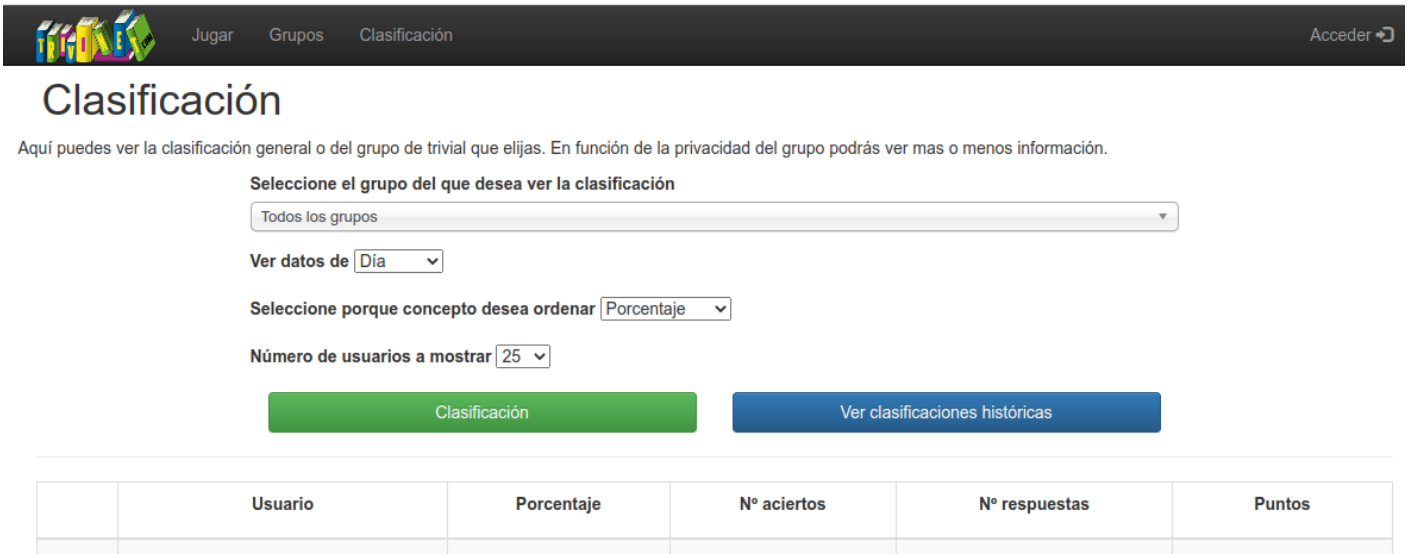
Clasificación

A través del botón de `Clasificación` de la botonera superior



Elaboración propia

Tendremos acceso a una pantalla como la siguiente

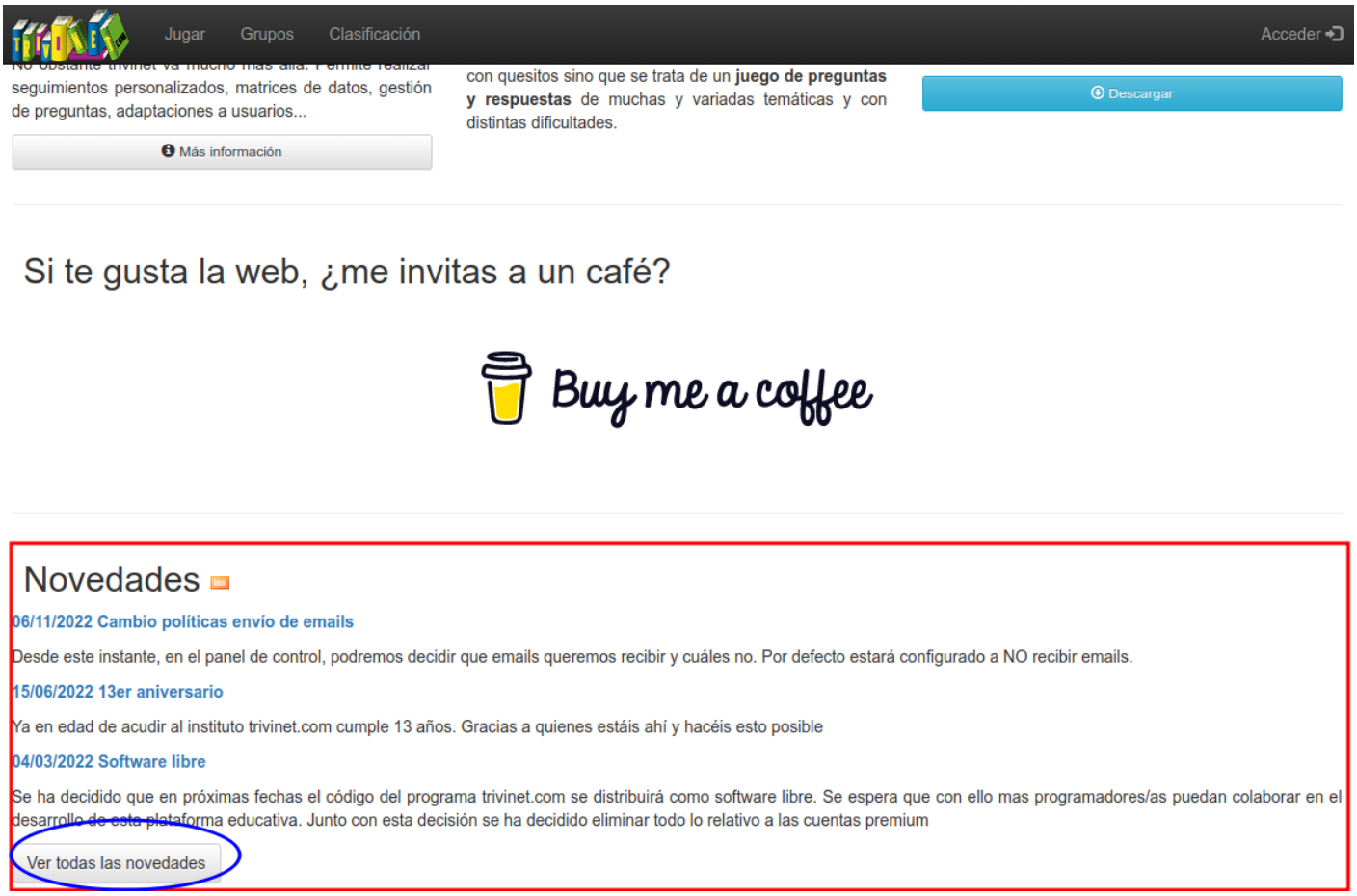


Elaboración propia

En la cual podremos ver las distintas clasificaciones actuales del trivial general (que insisto no tiene mucho sentido pedagógico) pero también de los diferentes grupos que tengamos creados. Esta misma botonera está también accesible mas a mano desde nuestro panel de control.

Novedades

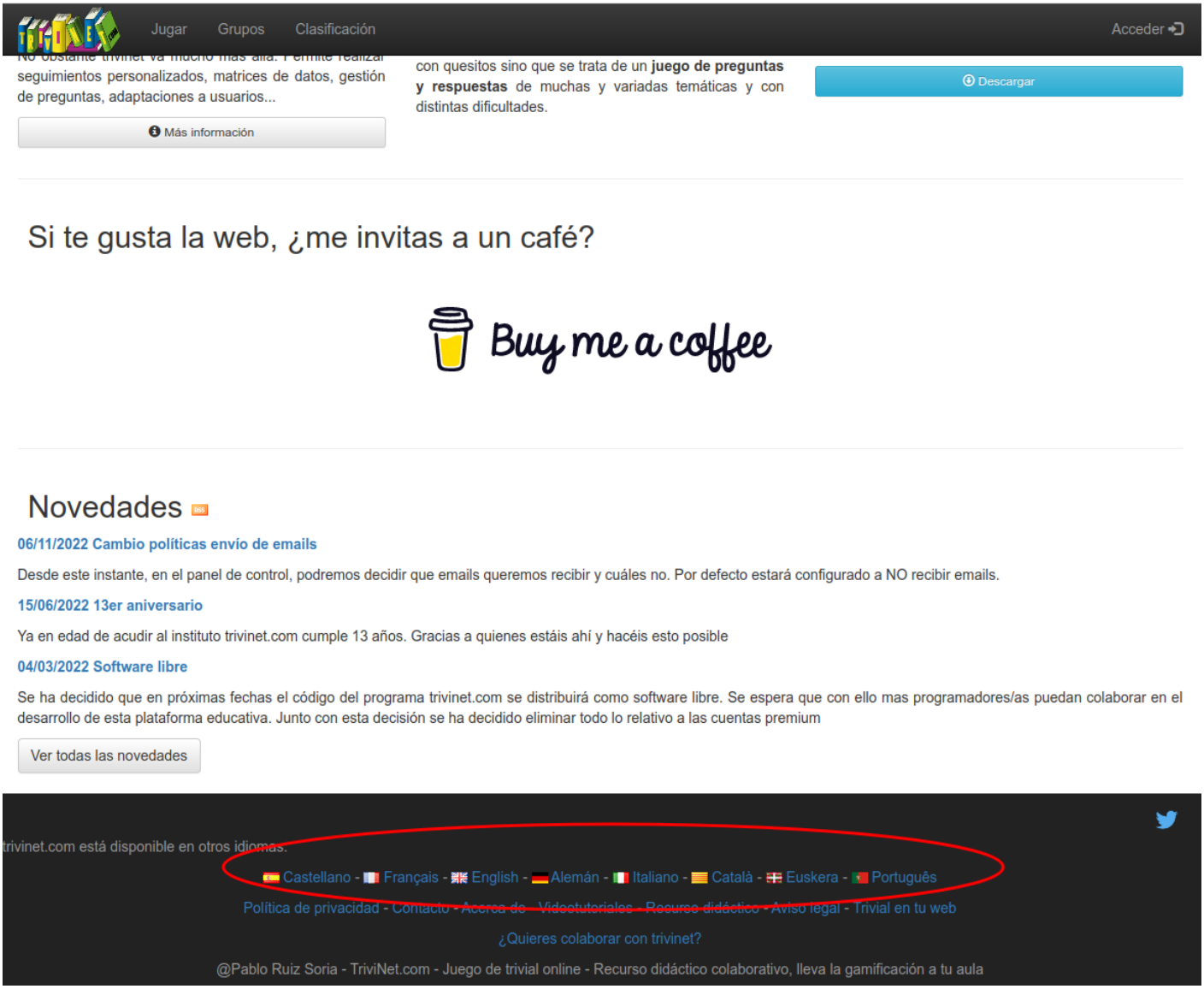
En la parte inferior de la home hay una sección dónde aparecen las últimas novedades que he realizado en la web. De igual modo hay un botón que permite ver el histórico de novedades.



Elaboración propia

Idiomas

Como última sección genérica de la web no quería dejar de comentar que la página web está disponible en otros idiomas. Para cambiar el idioma debes dirigirte a la parte inferior de la web y pulsar en el idioma que te interese. ¿Por qué en estos idiomas? porque son los que distintas personas, de modo desinteresado, se han ofrecido a traducir. Si pulsais en cualquiera de esos enlaces la web aparecerá mas o menos traducida a esos idiomas.



Elaboración propia

> Puedes colaborar con la web ayudando con las traducciones de la misma. Te faclitaré un fichero de texto y tendrás que traducir del mismo lo que quieras al idioma en cuestión. Si se trata de un idioma que no existe en la web se creará un enlace para su traducción y si es uno que ya existe podrás mejorar y ampliar las traducciones actuales.

Perspectiva del docente

En este capítulo analizaremos qué puede hacer el/la docente con esta herramienta

Copyright 2026

Perspectiva del docente

El grupo - nuestra unidad organizativa

La idea es que el núcleo central de nuestra materia sea el grupo.

Lo básico que tendremos en nuestro grupo serán preguntas y usuarios/as (alumnado) pero en nuestro grupo podremos tener:

- Preguntas
- Usuarios/a (alumnado)
- Imágenes
- Exámenes
- Partidas
- Estadísticas del progreso de nuestro alumnado

Los apartados enumerados con anterioridad los veremos en profundidad en posteriores capítulos.

Mi propuesta es que utilicéis un grupo por cada materia/asignatura/módulo y curso. Por ejemplo:

- Lengua castellana y literatura 2º de ESO 2022/23
- Inglés 1º de bachillerato 2023/24

Y lo que os propondría evitar sería hacer lo siguiente:

- Lengua castellana y literatura 2º de ESO A
- Lengua castellana y literatura 2º de ESO B
- Lengua castellana y literatura 2º de ESO C

¿Por qué? Por que dentro del grupo vais a poder crear agrupaciones de alumnado y de este modo el trabajo que hacéis para un grupo lo podéis reutilizar en otro de modo más rápido y cómodo. El añadir el curso académico os lo recomiendo porque una opción que existe es la de clonar un grupo lo cual nos permite reutilizar el trabajo que hemos hecho un curso para el próximo curso (sin usuarios/as, alumnos/as) . De este modo nuestros grupos se van nutriendo de los saberes de las distintas generaciones.

Copyright 2026

Dicho lo cual, proceded, compañeros/as, como creáis mas adecuado para vuestro alumnado ;-)

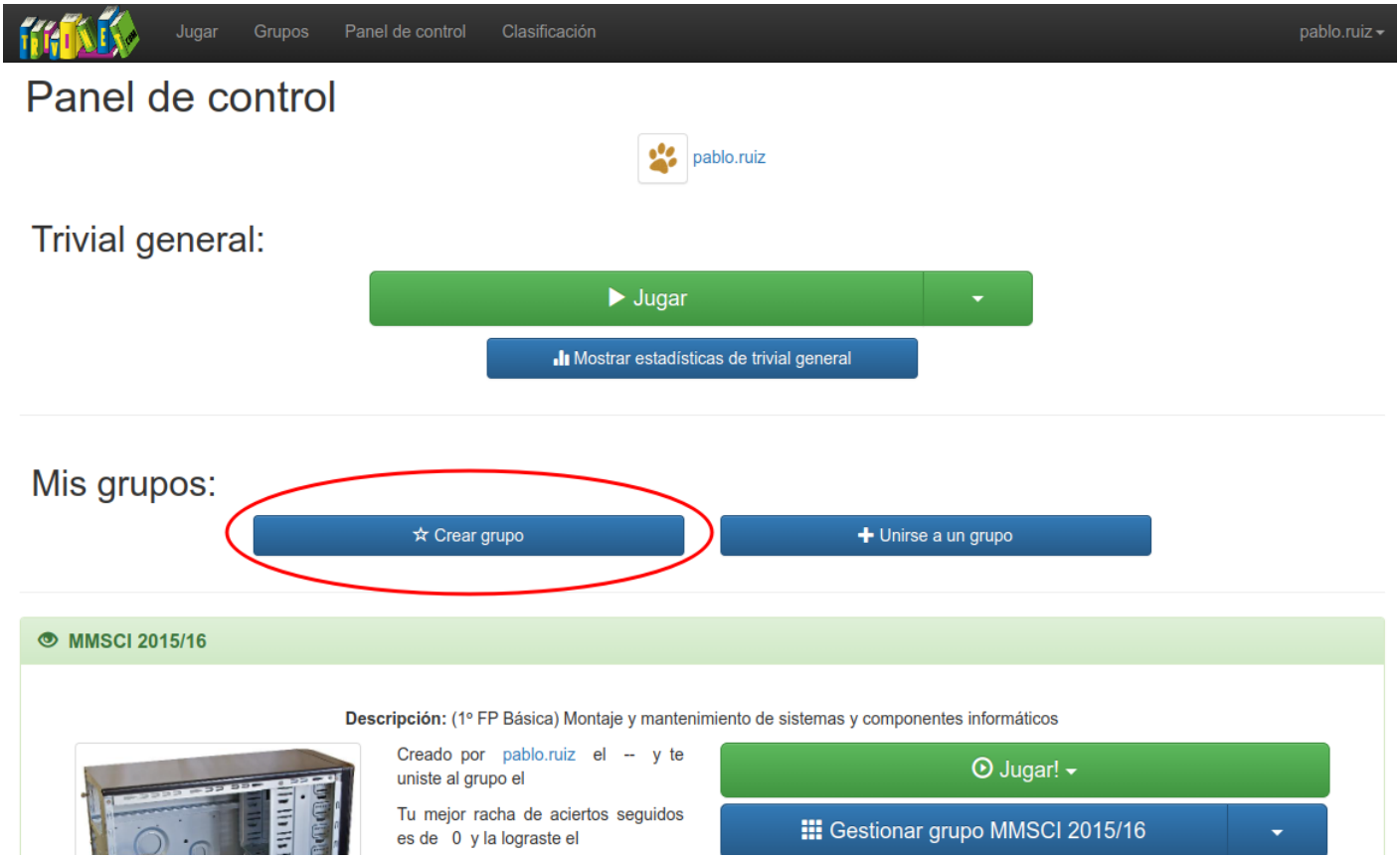
En este apartado vamos a centrar en 2 cuestiones mas:

- Crear un grupo
- Clonar un grupo

Estas 2 formas son las únicas formas de crear un grupo

Crear un grupo

Para crear accederemos a la plataforma con nuestro usuario y contraseña lo que nos dará acceso al panel de control. Tendrá un aspecto semejante al siguiente:



Elaboración propia

Si pulsamos el botón que dice `Crear grupo` accederemos a una pantalla como la que veremos un poco mas adelante pero antes de continuar ten en cuenta que:

- **En los grupos el número máximo de integrantes de un grupo es de 100** ¿Por qué? Porque he observado que en el servidor actual cuando un grupo tiene mas de 100 usuarios se sobrecarga mucho el servidor. En el futuro es probable que esta cifra aumente.
- **Cuando una pregunta se envía a un grupo se enviará una copia de la misma al trivial general de modo que la misma estará disponible para ser usada por cualquier usuario en cualquier grupo** ¿por qué? Por que a mi, como creador de la plataforma y persona que dedica su tiempo y dinero a que esto funcione, me interesa por encima de todo que el conocimiento esté accesible a cuantas mas personas sea posible.
- **En los grupos cualquier persona puede jugar, es decir, el grupo estará disponible para ser jugado por cualquier persona aunque no pertenecezca al grupo. Las estadísticas de las personas que no pertenezcan al grupo no afectarán a sus estadísticas** ¿por qué? por la misma razón que el apartado anterior.
- **Los grupos están disponibles para clonar** ¿por qué? por la misma razón que el apartado anterior.

Copyright 2026

Jugar Grupos Panel de control Clasificación pablo.ruiz

Crear grupo básico

En los grupos básicos el número máximo de integrantes de un grupo es de 100.

Cuando una pregunta se envía a un grupo se enviará una copia de la misma al trivial general de modo que la misma estará disponible para ser usada por cualquier usuario en cualquier grupo.

En los grupos básicos cualquier persona puede jugar, es decir, el grupo estará disponible para ser jugado por cualquier persona aunque no pertenecezca al grupo. Las estadísticas de las personas que no pertenezcan al grupo no afectarán a sus estadísticas.

Los grupos básicos están disponibles para clonar.

Nombre del grupo

Nombre del grupo

☐ Marque si quiere que al grupo pueda apuntarse cualquier persona sin necesidad de contraseñas

Contraseña para apuntarse al grupo

Contraseña

Repita contraseña

Repita la contraseña

¿Nos dices dónde está el lugar donde vas a usar este grupo? Una vez escribas el nombre en el campo siguiente (por ejemplo, IES Ángel Sanz Briz) y salgas de él el mapa se actualizará con tu elección pero siempre puedes personalizar el lugar en el mapa



Lenguaje de las preguntas

Castellano

Tiempo de respuesta (segundos)

30

En las preguntas del grupo es obligatorio que se incluya una explicación

Si

Segundos durante los cuales se mostrará la respuesta correcta tras responder

2

Quien puede ver la clasificacion

Cualquier persona puede ver la clasificación completa del grupo

Etapa educativa

Curso

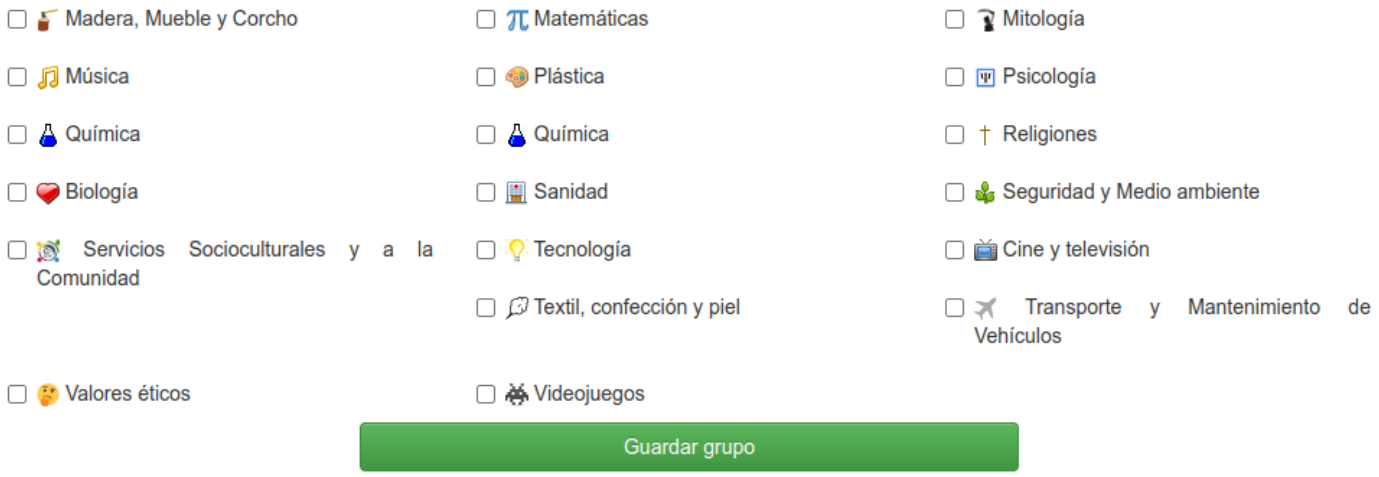
1

Asignatura/Materia/Área

Seleccione las temáticas para el grupo (2 máximo):

- [ ] Administración y Gestión
- [ ] Agraria
- [ ] Alemán
- [ ] Artes Gráficas
- [ ] Autoescuela (coche)
- [ ] Autoescuela (camión)
- [ ] Catalán
- [ ] Ciencia
- [ ] Comercio y Marketing
- [ ] Cultura general
- [ ] Deporte
- [ ] Economía
- [ ] Edificación y Obra Civil
- [ ] Educación física
- [ ] Electricidad y Electrónica
- [ ] Energía y Agua
- [ ] Euskera
- [ ] Fabricación Mecánica
- [ ] Filosofía
- [ ] Física
- [ ] FOL
- [ ] Francés
- [ ] Geografía
- [ ] Griego
- [ ] Historia
- [ ] Historia del Arte
- [ ] Hostelería y Turismo
- [ ] Humor
- [ ] Imagen Personal
- [ ] Imagen y Sonido
- [ ] Industrias Alimentarias
- [ ] Industrias Extractivas
- [ ] Informática
- [ ] Informática y Comunicaciones
- [ ] Inglés
- [ ] Instalación y Mantenimiento
- [ ] Latín
- [ ] Lengua
- [ ] Literatura

Copyright 2026



Elaboración propia

En la cual nos piden una serie de datos que procedo a enumerar:

- **Nombre del grupo**: Deberás establecer un nombre que no esté en uso.
- **Marque si quiere que al grupo pueda apuntarse cualquier persona sin necesidad de contraseñas**: Si esta casilla está marcada entonces cualquier usuario/a (alumno/a o no) podrá unirse a este grupo. Si esta casilla está desmarcada entonces deberemos establecer una contraseña para el grupo y facilitársela a nuestro alumnado.
- **¿Nos dices dónde está el lugar donde vas a usar este grupo?**: Esta pregunta es simplemente para ubicar en el mapa del mundo que vimos con anterioridad el lugar desde dónde usas la plataforma
- **Lenguaje de las preguntas**: Lenguaje en el que van a estar escritas las preguntas de tu grupo. Por ejemplo podrían ser preguntas en inglés o francés y tu estar usando la plataforma en castellano o alemán. Esto ayuda a que otros compañeros/as puedan en el futuro encontrar preguntas y así añadirlas a sus grupos (veremos mas adelante como hacerlo)
- **Tiempo de respuesta (segundos)**: El tiempo que damos a nuestro alumnado para responder las preguntas. Varía entre 10 y 180 segundos. Esta opción se puede cambiar mas adelante. Algo habitual suele ser establecer por defecto 30 segundos para todos y, posteriormente, si algún estudiante tiene algún tipo de dificultar darle a ese mas tiempo (veremos mas adelante como hacerlo)
- **En las preguntas del grupo es obligatorio que se incluya una explicación**: Cuando insertarmos preguntas o nos las sugiere el alumnado de nuestros grupo podemos establecer aquí si además de tener que introducir una pregunta y, al menos, 2 respuestas deben también introducir una explicación. Mi recomendación es que la marquéis por 2 motivos: 1º) hace que nuestro alumnado, al sugerir la pregunta, deba recordar esa teoría, con lo que resulta mas sencilla la comprensión y 2º) porque posteriormente, con el juego, pueden ver la explicación una vez responden la pregunta con lo que, de nuevo, les facilitamos la adquisicón de conocimientos.

Copyright 2026

- **Segundos durante los cuales se mostrará la respuesta correcta tras responder**: Se puede elegir valores entre 2 y 10 segundos. Es el tiempo en que ven la actual pregunta una vez responden y antes de que aparezca una nueva.
- **Quien puede ver la clasificación**: Importante cuestión. Aquí podemos establecer 3 valores posibles:
  - *Cualquier persona puede ver la clasificación del grupo*. En esta opción cualquier persona ajena al grupo (clase/materia/centro) podría ver la clasificación. Muchas veces se ponen nombres de usuario que coinciden con nombres reales de estudiantes por lo que **sería una opción a evitar**.
  - *Solo los usuarios del grupo pueden ver la clasificación del grupo*. En esta opción cualquier usuario/a (alumno/a) podría ver las estadísticas de aciertos/fallos de cualquier otro usuario lo que podría dar lugar a comparaciones indeseadas.
  - *Cada miembro del grupo puede ver solo sus resultados. El creador del grupo puede ver todo*. **Esta sería mi opción a elegir** ya que evita que alumnado con baja autoestima pueda verse agraviado al compararse con sus compañeros/as además de ser la mas privada.
- **Etapa educativa**: Esta información se pide con datos estadísticos y para que si un compañero/a en un futuro busca un grupo de una determinada etapa educativa le resulte más fácil el encontrarlo. Lo mismo con las preguntas que formen parte del grupo.
- **Curso**: Esta información se pide con datos estadísticos y para que si un compañero/a en un futuro busca un grupo de una determinada etapa educativa le resulte más fácil el encontrarlo. Lo mismo con las preguntas que formen parte del grupo.
- **Asignatura/Materia/Área**: Esta información se pide con datos estadísticos y para que si un compañero/a en un futuro busca un grupo de una determinada etapa educativa le resulte más fácil el encontrarlo. Lo mismo con las preguntas que formen parte del grupo.
- **Temáticas (máximo 2)**: Esta información se pide con datos estadísticos y para que si un compañero/a en un futuro busca un grupo de una determinada etapa educativa le resulte más fácil el encontrarlo. Lo mismo con las preguntas que formen parte del grupo.

Una vez completado el formulario anterior pulsaremos sobre `Guardar grupo` y aparecerá un mensaje como el siguiente:



Elaboración propia

Tras cerrar el mensaje anterior accederemos al `Panel de control del grupo`. Hablaremos de esta sección un poco mas adelante.

Clonar un grupo

La otra forma a partir de la cual podemos crear un grupo es clonando uno existente que nos guste. No es necesario que el grupo que clonemos lo hayamos creado nosotros/as sino que si vemos uno que nos resulta útil y ya tiene el trabajo hecho podamos reutilizarlo.

En mi caso concreto, cuando repito módulos (asignaturas, materias), lo que hago es coger el grupo del curso pasado y clonarlo.

Para clonar un grupo:

1. Accedemos a trivinet.com con nuestro usuario y contraseña.
2. Accedemos a la sección `Grupos` del menú superior.
3. Buscamos un grupo que nos satisfaga
4. Pulsamos sobre el botón Clonar...
5. En la pantalla que aparece rellenamos la información que nos solicitan (nombre, si es público o privado,...) y pulsamos `Clonar`.
6. Aparecerá el siguiente mensaje:



Elaboración propia

Tras cerrar la ventana anterior nos encontraremos en nuestro `Panel de Control` y ahí veremos el grupo que acabamos de clonar con todo su contenido original. Si accedemos al `Panel de control del grupo` que acabamos de crear lo podremos gestionar como cualquier otro grupo.

Perspectiva del docente

Panel de control del grupo

Nuestro panel de control del grupo es el centro de mando del mismo. Desde aquí podremos llevar a cabo todas las acciones que pueden hacerse en nuestro grupo



Elaboración propia

> Si eres observador/a te habrás percatado que debajo del menú superior ha aparecido un submenú que nos permite gestionar lo relativo al grupo. Este submenú estará disponible siempre que estemos realizando acciones de gestión del grupo.

En páginas posteriores de este curso vamos a ir viendo las diferentes posibilidades que nos permiten realizar las opciones de la imagen.

Copyright 2026

Perspectiva del docente

Preguntas

Si antes hemos dicho que los grupos son el núcleo central de nuestras materias podríamos decir que las preguntas son el núcleo central de los grupos ya que trivinet.com fue concebido como un juego de preguntas y respuestas que sirviese a docentes y alumnado.

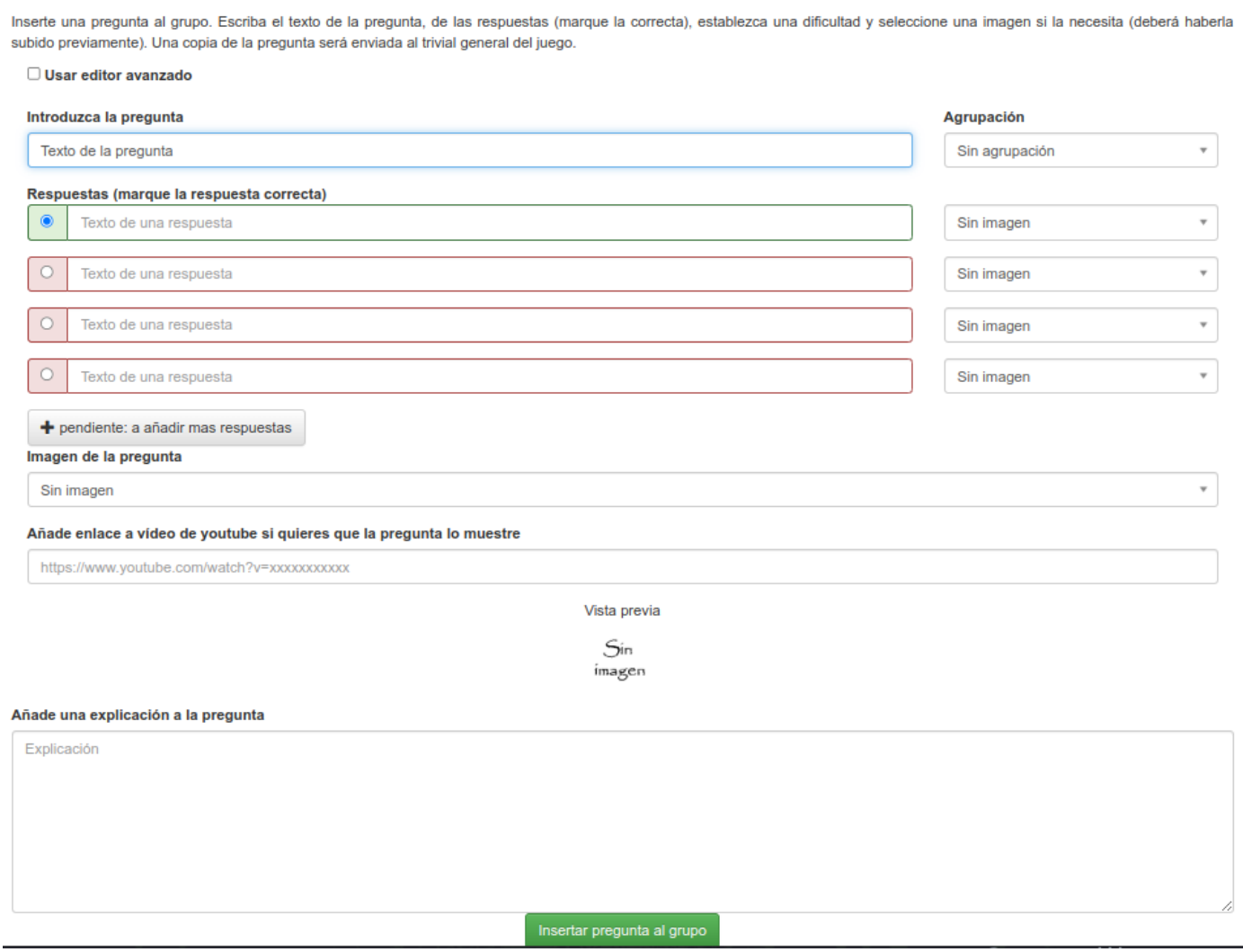
Todo lo relativo a las preguntas lo gestionaremos desde el panel de control del grupo que queramos gestionar y tenemos las siguientes posibilidades:

- Insertar preguntas
- Insertar preguntas de mapa
- Gestionar preguntas del grupo
- Preguntas pendientes de validar
- Coger preguntas de otro grupo
- Importar preguntas de moodle en formato XML

Vamos a ver las distintas posibilidades en este capítulo.

Inserta preguntas

En este apartado vamos a ver como añadir la típica pregunta con varias respuestas. Para ello pulsaremos en `Inserta pregunta` y accederemos a un formulario como el siguiente:



Elaboración propia

En dónde dice:

- **Introduzca la pregunta:** Campo obligatorio. escribiremos el texto de nuestra pregunta.
- **Agrupación**: Campo opcional. A la derecha, dónde dice Agrupación, podremos establecer que la pregunta pertenece a una determinada agrupación (de este modo facilitaremos nuestra gestión posterior pues los grupos con muchas preguntas resultan complicados de manejar
- **Respuestas**: Campo obligatorio. Introduciremos el texto que queremos que tenga cada respuesta. En el botón de radio de su izquierda seleccionaremos cual es la respuesta correcta. En los desplegables de la derecha podemos establecer si la respuesta tiene asociada una imagen.
- **Imagen de la pregunta**: Campo opcional. Si queremos que en nuestra pregunta además de texto aparezca una imagen la indicaremos aquí.

Copyright 2026

- **Añade enlace a vídeo de youtube si quieres que la pregunta lo muestre**: Campo opcional. Si queremos que en la pregunta se vea un vídeo de youtube introduciremos aquí su URL.
- **Añade una explicación a la pregunta**: Campo opcional. Aunque este campo es opcional lo ideal es que aquí establezcamos una explicación a la pregunta para que así nuestro alumnado pueda posteriormente ver la teoría integrada en la plataforma y, de ese modo, favorecer su aprendizaje.

Por último pulsaremos el botón Insertar pregunta al grupo y ya tendremos una nueva pregunta en nuestro grupo. Por defecto, las preguntas están activas. Posteriormente veremos como desactivarlas.

Insertar preguntas de mapa

Las típicas preguntas con 1 pregunta y varias opciones están bien pero en ocasiones se quedan cortas según cuál sea nuestra materia y, por esa razón, creé las preguntas de tipo mapa.

En estas preguntas hay varios campos (solo indico los mas relevantes):

- Texto de la pregunta
- Tipo de mapa: Nos permite ver el mapa de diferentes modos según cual sea nuestro objetivo
- Punto en el que centrar el mapa
- Punto que se considera la solución a la pregunta
- Distancia máxima, en km, que se considerará que la respuesta es válida.

Una vez establezcamos los valores anteriores veremos una imagen previa de como quedaría el mapa (dónde se quedaría centrado, el punto solución y el área circular que se consideraría solución. Dejo una imagen de un ejemplo:

Copyright 2026

Añadir pregunta de tipo maanadirPreguntapa

Aquí puedes añadir preguntas de tipo mapa a tu grupo. En estas preguntas deberás seleccionar con que zoom se verá el mapa y el punto en el cual está centrado. Posteriormente deberás establecer cual es el punto en que se encuentra la respuesta y que distancia, en kilómetros, como máximo entre el punto solución y el punto que den como solución se considera correcta

Texto de la pregunta

¿Dónde está Casetas?

Agrupación

Sin agrupación

Elige el tipo de mapa

Vista del mapa de carreteras predeterminado

Selecciona el punto sobre el que debe centrarse el mapa. Puedes seleccionarlo directamente en el mapa o establecer la dirección en el siguiente campo y cuando lo abandones se actualizará el mapa.

Zaragoza



Latitud del punto de centrado del mapa

41.6488226

Longitud del punto de centrado del mapa

-0.8890853

Zoom del mapa

11

Selecciona el punto que se considera es la solución a la pregunta. Puedes seleccionarlo directamente en el mapa o establecer la dirección en el siguiente campo y cuando lo abandones se actualizará el mapa.

Casetas



Latitud del punto solución

41.7186518

Longitud del punto solución

-1.0370704

Distancia máxima, en kilómetros, entre el punto dado como respuesta y la respuesta correcta para considerar la respuesta correcta

4

Elaboración propia

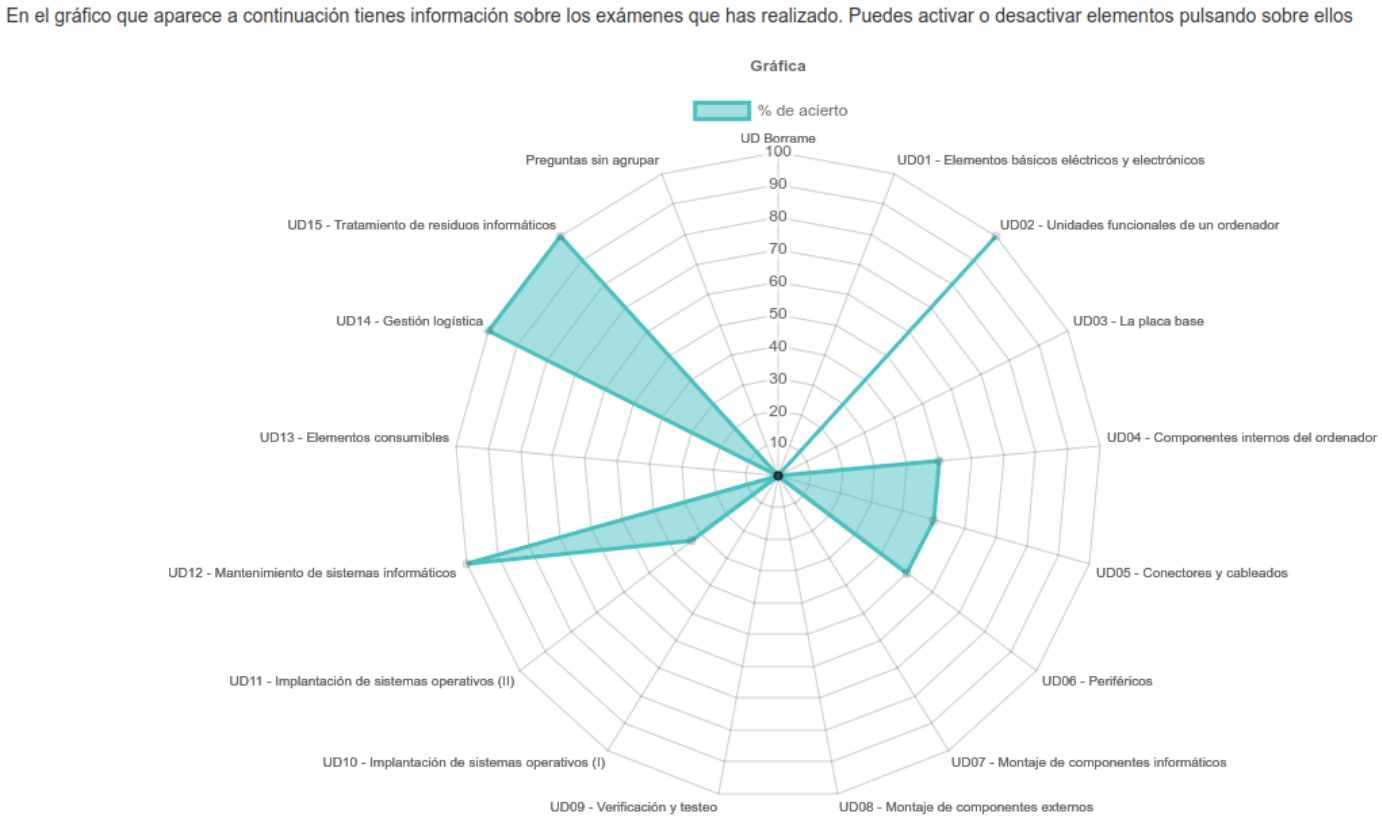
Gestionar preguntas del grupo

Conforme el tamaño de nuestro grupo crece se hace importante poder gestionar su contenido. En este apartado podemos:

- Compactar/desplegar agrupaciones de preguntas
- Crear, editar o borrar agrupaciones. Al borrar una agrupación sus preguntas no se borran.
- Activar/desactivar preguntas
- Activar/desactivar todas las preguntas de una agrupación
- Editar preguntas existentes.
- Añadir preguntas directamente a una agrupación

También tenemos acceso a estadísticas:

- % de acierto de cada pregunta
- % de acierto de cada agrupación
- Veces que los estudiantes han marcado como Gusta/No gusta una pregunta
- Mapa de radar por agrupación (ver imagen siguiente)



Elaboración propia

> Toda esta información estadística nos proporciona una valiosa información de dónde necesitamos trabajar mas con nuestro alumnado

Agrupaciones de preguntas

Como comentábamos con anterioridad cuando un grupo crece en cantidad de preguntas el mismo resulta complejo de gestionar por ello creé las agrupaciones. Las agrupaciones no son mas que un modo lógico de agrupar preguntas.

> En mi caso creo una agrupación por cada unidad didáctica así tengo las preguntas ordenadas de ese modo y posteriormente obtengo estadísticas por cada alumno/a y unidad didáctica lo cual me proporciona una información muy valiosa sobre los progresos de cada estudiante.

Para crear una agrupación accederemos a la pantalla que hemos visto anteriormente titulada `Gestionar preguntas del grupo` y ahí pulsaremos en `Crear agrupación`. En el formulario ponemos el nombre que queramos darle a la agrupación y, al finalizar, pulsaremos en `Guardar`.

Podemos añadir preguntas a una agrupación simplemente arrastrándola dentro de ella o bien entrando en la edición de la pregunta y estableciendo ahí a qué agrupación pertenece.

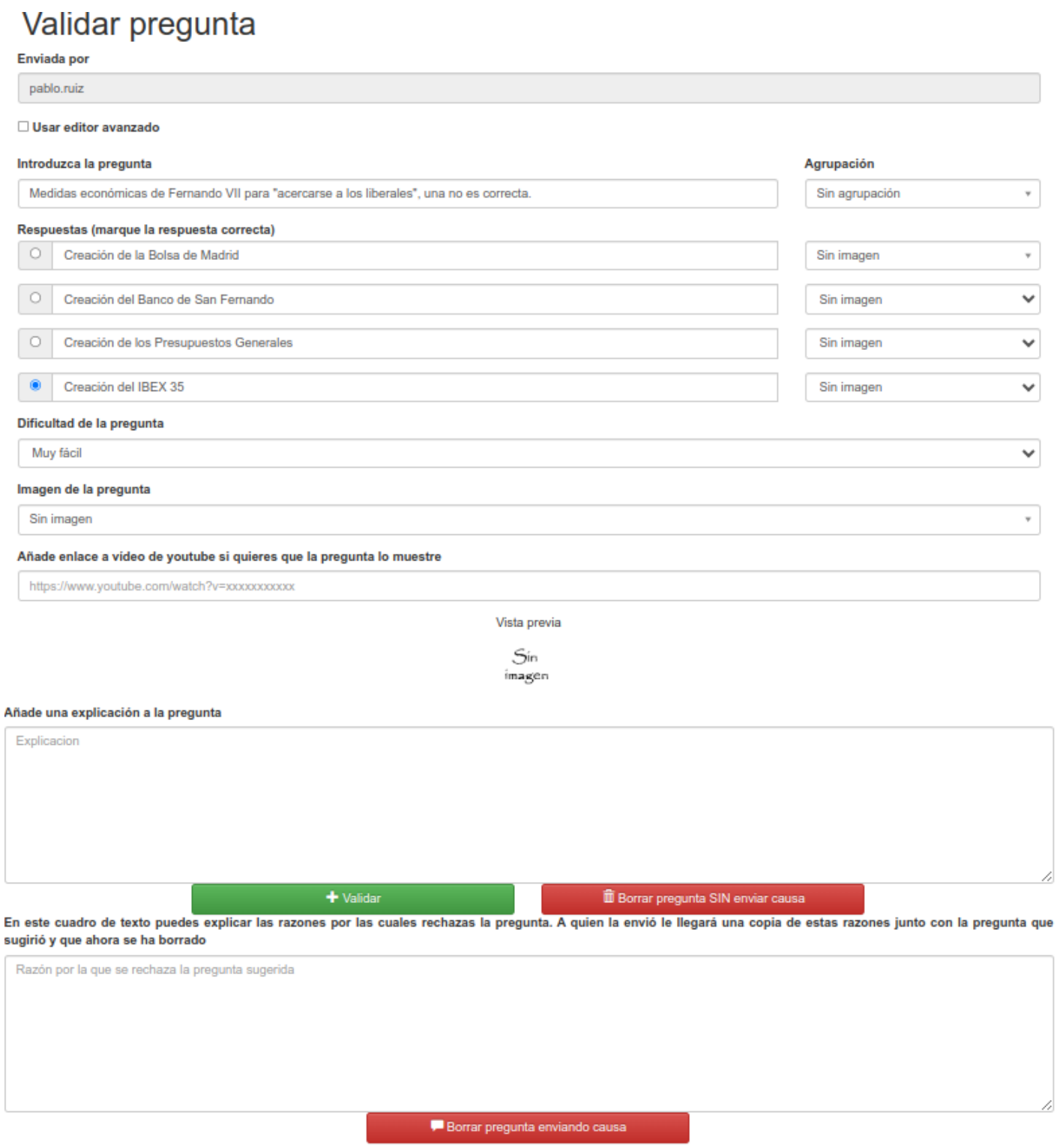
Preguntas pendientes de validar

> Los creadores/as y administradores/as de los grupos **insertan** preguntas directamente en el grupo mientras que los integrantes del grupo **sugieren** preguntas que requieren ser validadas por un creador/a o administrador/a del grupo para pasar a formar parte del mismo

En nuestro panel de control del grupo aparece un botón que dice `Preguntas pendientes de validar` y, a su lado, un número. Ese número nos indica el número de preguntas pendientes de validar que hay en ese momento.

Si pulsamos dicho botón accederemos a un listado con las preguntas en cuestión. Desde ahí podemos directamente borrarlas o, bien, aceptarlas tras haberlas revisado. En la pantalla de revisión veremos quién ha enviado la pregunta al grupo y podemos asignarlas a una agrupación si así lo deseamos (los/as estudiantes pueden sugerir preguntas pero no decir a qué agrupación corresponden). Es bastante frecuente que en esta pantalla haya que corregir fallos ortográficos

que los estudiantes hayan cometido.



Elaboración propia

Esta pantalla tiene 3 botones:

- **Validar**: En este caso la pregunta se guardará con la información que hayamos dejado en el formulario.
- **Borrar** pregunta SIN enviar causa: En este caso la pregunta NO se guardará y se borrará del listado de preguntas pendientes de validar. Al estudiante que ha enviado la pregunta no se le notificará por qué se ha rechazado su propuesta
- **Borrar** pregunta enviado causa: Igual que la anterior salvo que en este caso al estudiante le llega un email en el que se indica el por qué he rechazado la pregunta. Le llegará aquello que escribamos en el campo con el texto "En este cuadro de texto puedes explicar las razones por las cuales rechazas la pregunta. A quien la envió le llegará una copia de estas razones junto con la pregunta que sugirió y que ahora se ha borrado". Es una buena manera de explicarles ahí algo que no han entendido

> En mi caso utilizo los últimos minutos de algunas clases para que mi alumnado sugiera preguntas al grupo para así: 1º) hacerles recordar lo trabajado en clase y 2º) detectar fallas de asimilación de la sesión

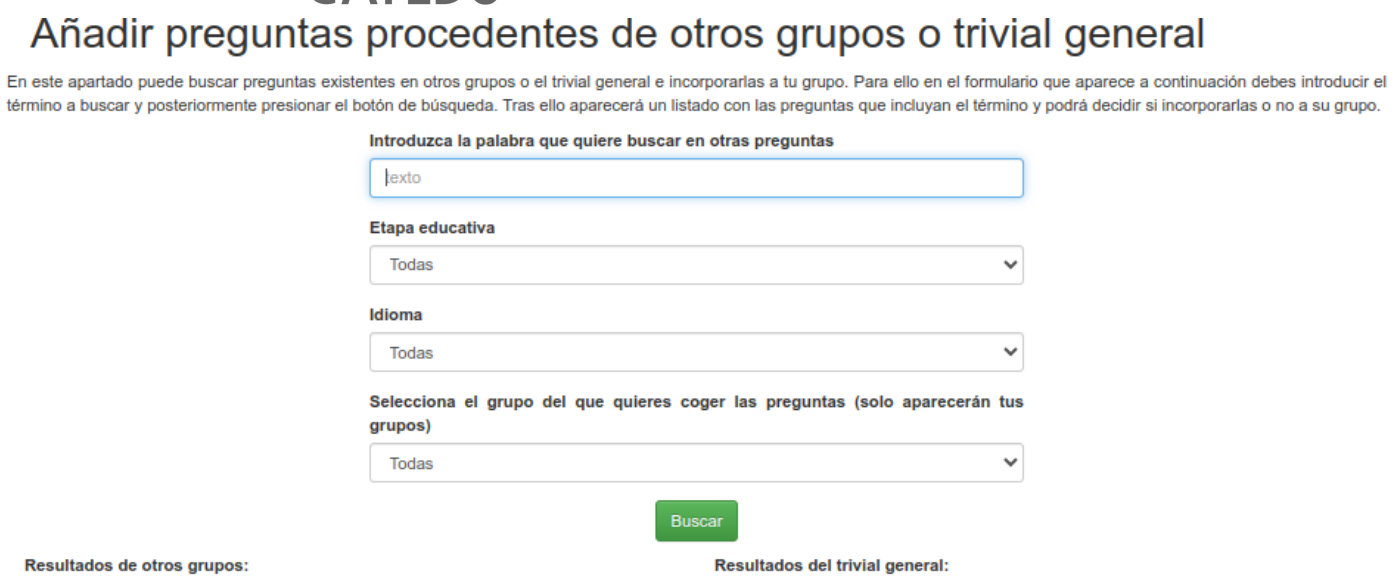
Coger preguntas de otro grupo

Una posibilidad muy interesante es la de poder importar en nuestro grupo preguntas que ya existan en trivinet. Para ello nos dirigiremos a:

1. Panel de control del grupo
2. Coger preguntas de otro grupo

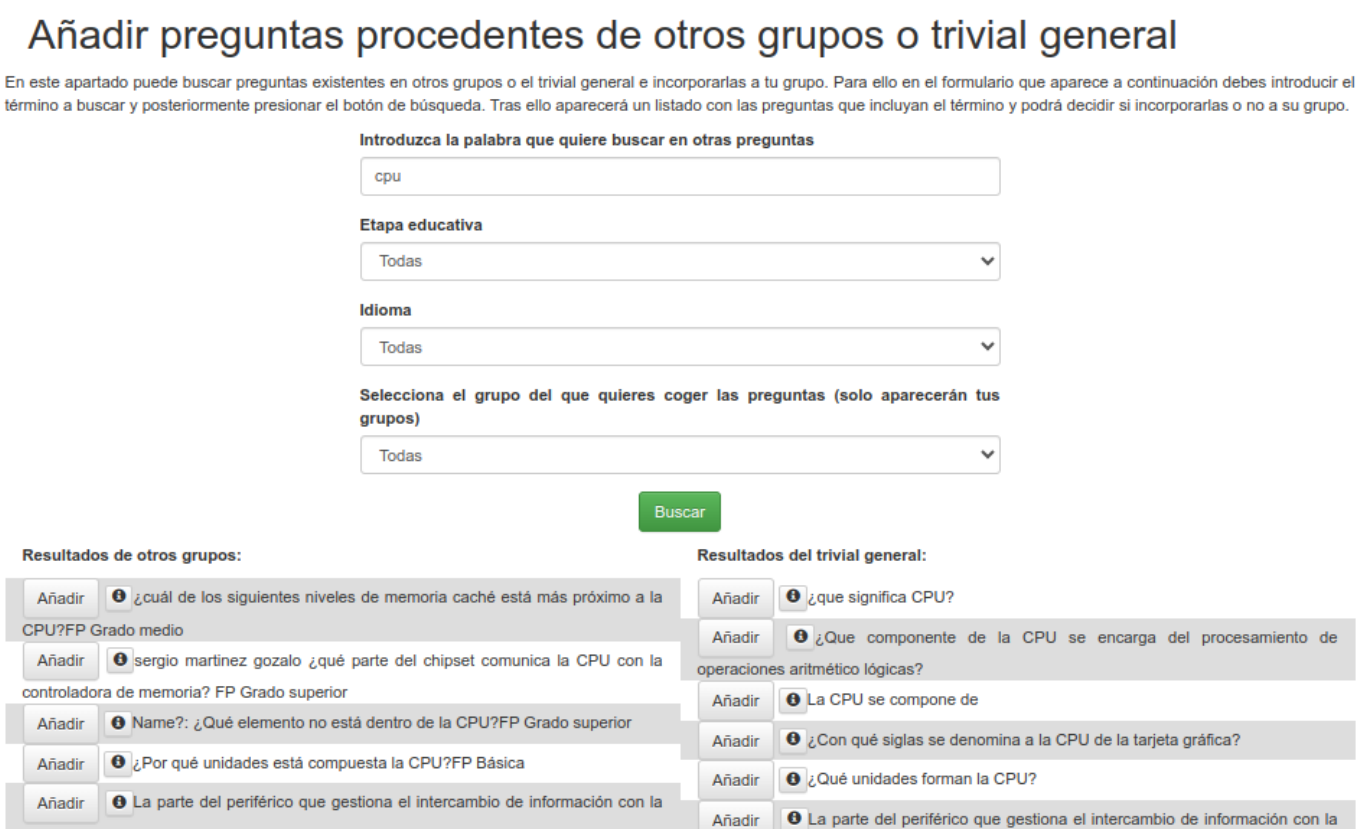
Tras ello accederemos a un formulario similar al siguiente:

Copyright 2026



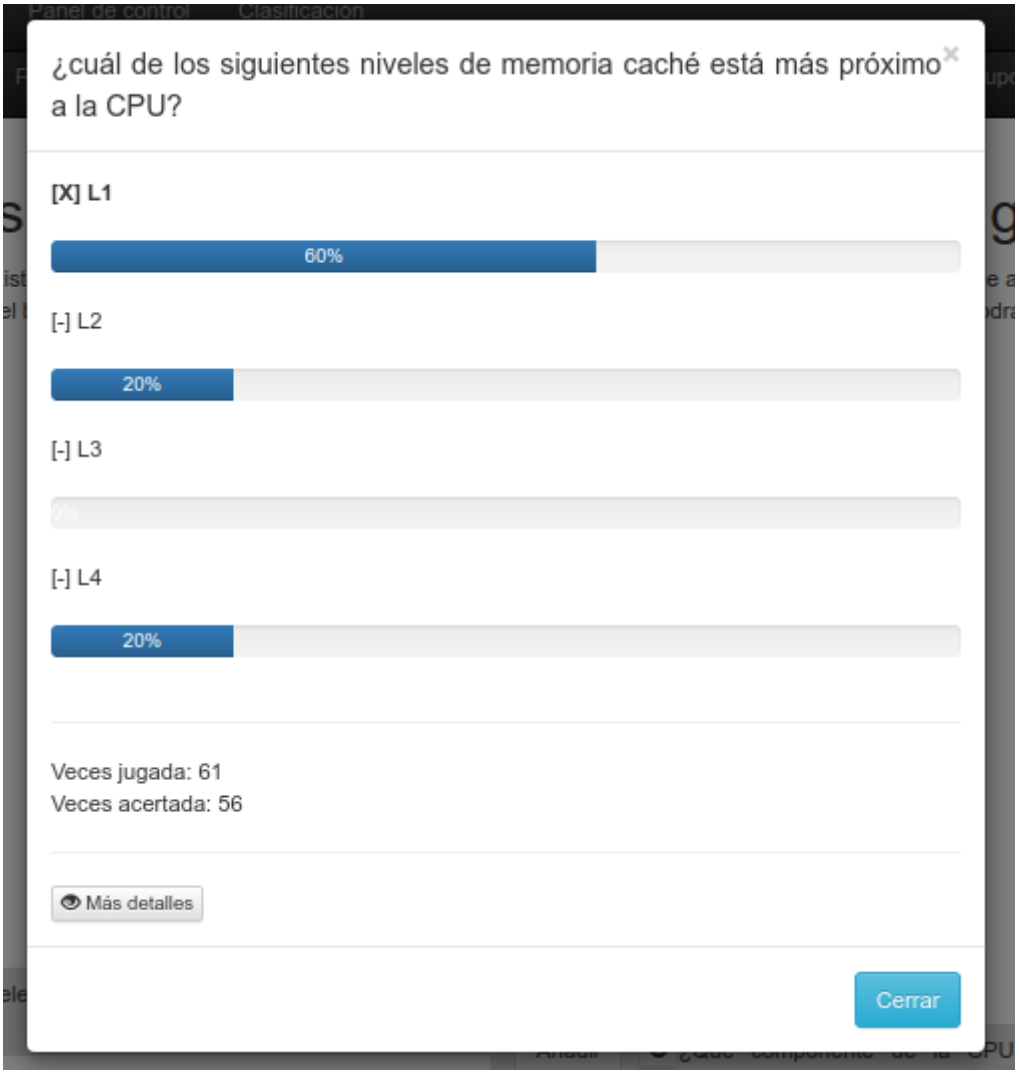
Elaboración propia

Tras pulsar el botón `Buscar` aparecerán en 2 columnas las preguntas que coincidan con nuestros parámetros de búsqueda en un aspecto similar al siguiente



Elaboración propia

Si prestamos atención veremos que a la izquierda del texto de cada pregunta aparece un botón que dice `Añadir` y otro botón con el símbolo de información. Si pulsamos en el botón `Añadir` la pregunta pasará a formar parte de nuestro grupo (por defecto aparecerá inactiva). Si pulsamos en el botón con el símbolo de información veremos los detalles de la pregunta en cuestión para así tener mas información sobre la misma. Dejo a continuación un ejemplo:



Elaboración propia

Importar preguntas de moodle en formato XML

Si dispones de un curso en Moodle y en él tienes un banco de preguntas puedes exportarlas desde Moodle para importarlas en trivinet.com

> El fichero debe estar en formato xml y ocupar menos de 1 MB para poder ser procesado. Únicamente se procesarán las preguntas de tipo elección múltiple que tengan 4 respuestas y las preguntas de verdadero/falso. Las preguntas se quedarán como preguntas pendientes de validar para así poder revisarlas antes de ser incorporadas al grupo.

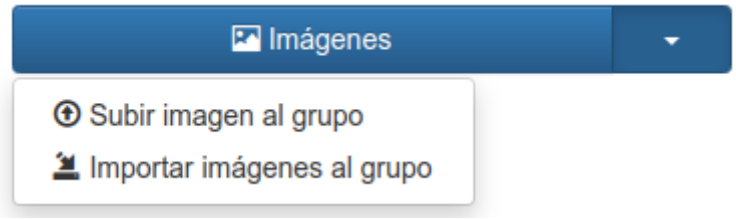
Copyright 2026

Perspectiva del docente

Imágenes

Una parte importante de las preguntas reside en la posibilidad de añadir imágenes a nuestras preguntas y/o respuestas. Nuestro objetivo con las imágenes puede ser hacer mas dinámico el juego-aprendizaje o bien que necesitemos la imagen para la cuestión en si.

Como siempre en la gestión de cualquier tema relacionado con nuestros grupos nos dirigiremos al Panel de control del grupo y una vez ahí aparecerá un botón que dice Imágenes con un botón desplegable al lateral.



Elaboración propia

Imágenes del grupo

En esta pantalla aparece un listado de las imágenes con que cuenta nuestro grupo pudiendo borrar aquellas que no necesitemos.

Importar imágenes al grupo

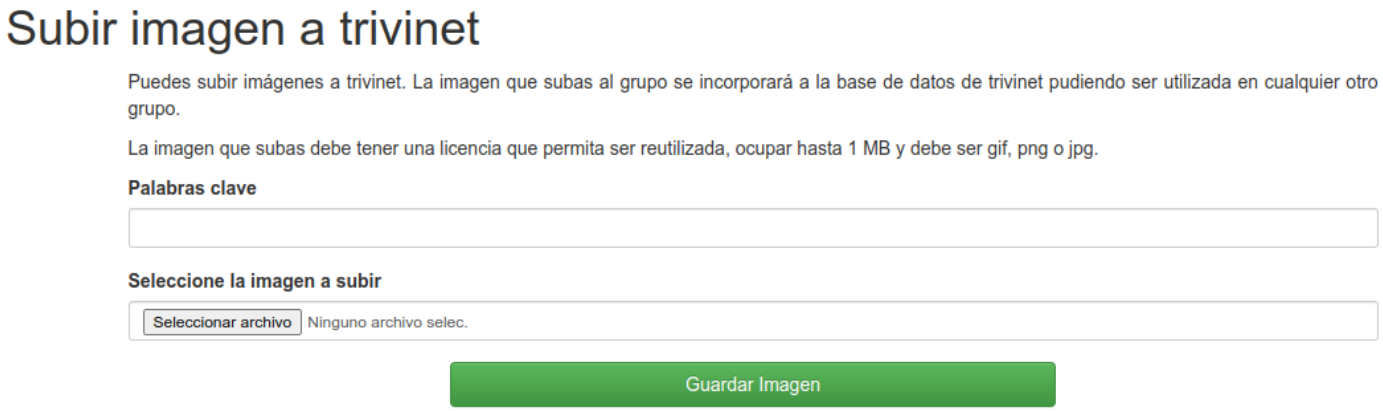
Podemos importar imágenes a nuestro grupo de entre las ya existentes en trivinet. Para ello, en el formulario introduciremos una palabra de aquello que queremos buscar y tras pulsar el botón Buscar se nos mostrará un listado de preguntas que cumplan los criterios de búsqueda. Pulsando el botón añadir la imagen pasará a formar parte de nuestro grupo

> Para ver mas grandes las imágenes puedes pulsar en ellas.

> Si tu búsqueda es muy restrictiva es probable que no encuentres nada.

Subir imagen al grupo

El formulario nos pide unas palabras claves que luego nos permitan identificar la imagen y la imagen en si. Tiene este aspecto:



Elaboración propia

Hay que tener en cuenta que la imagen que subas puede ocupar hasta 1 MB y debe ser de tipo gif, png o jpg.

> La imagen que subas al grupo se incorporará a la base de datos de trivinet pudiendo ser utilizada en cualquier otro grupo.

Perspectiva del docente

Gestión de usuarios/as

trivinet.com cuenta con un sistema de usuarios a los que se les pueden asignar roles dentro de los grupos.

Para la gestión de lo relativo a los usuarios, como siempre, nos dirigiremos al Panel de control del grupo y, en este caso, lo que nos interesa son 2 botones:



Elaboración propia

Gestionar usuarios

Al igual que ocurría con las preguntas cuando en un grupo tenemos muchos usuarios su gestión resulta compleja. En esta pantalla podemos:

- Ver los usuarios de nuestro grupo agrupados por agrupaciones (por ejemplo: A, B, C,... en caso de que usemos el grupo en 1ºA, 1ºB y 1ºC)
- Ver las preguntas que cada estudiante ha sugerido y cuantas de esas le hemos aceptados.
- Ver las estadísticas mensuales y totales de cada estudiante.
- Asignar tiempo de respuesta
- Expulsar estudiantes del grupo
- Crear agrupaciones

Cuando creamos un grupo establecemos un tiempo de respuesta (este tiempo podemos editarlo en la configuración del grupo). Ese es el tiempo que se establecerá para que todos los usuarios respondan las preguntas. Ahora bien, en ocasiones es necesario adaptar el juego a estudiantes con dificultades y, por ello, tenemos la opción tiempo. Aquí podemos establecer un tiempo de respuesta para cada usuario concreto independiente del tiempo que hayamos establecido a nivel

Copyright 2026

global.

Agrupaciones de usuarios

Como comentábamos con anterioridad cuando un grupo crece en cantidad de usuarios el mismo resulta complejo de gestionar por ello creé las agrupaciones. Las agrupaciones no son mas que un modo lógico de agrupar usuarios.

> En mi caso creo una agrupación por cada grupo (1ºA, 1ºB,...) así tengo los usuarios organizados

Para crear una agrupación accederemos a la pantalla que hemos visto anteriormente titulada `Gestionar usuarios` y ahí pulsaremos en `Crear agrupación`. En el formulario ponemos el nombre que queramos darle a la agrupación y, al finalizar, pulsaremos en `Guardar`.

Podemos añadir usuarios a una agrupación simplemente arrastrándolos dentro de ella.

Gestionar roles

En esta sección puedes establecer que rol desempeñará cada uno de los miembros del grupo.

- El creador del grupo siempre será administrador del mismo no pudiendo ser desasignado. También será el único que podrá borrar el grupo.
- El rol Admin de grupo permitirá al usuario/a hacer cualquier opción del grupo.
- El rol Editor/a permitirá a los usuarios que lo tengan gestionar las preguntsa del grupo, tanto las validadas como las pendientes de validar.
- El rol Validador/a permitirá revisar preguntas a los usuarios que tengan este rol.
- El rol Miembro/a no permitirá realizar nada de lo anterior.

Para cambiar de rol a un usuario basta con elegir en el desplegable junto a su nombre el nuevo rol asignado.

Perspectiva del docente

Exámenes

Una funcionalidad muy interesante que tiene trivinet, bajo mi punto de vista, es la posibilidad de crear exámenes en la plataforma a partir de las preguntas que tenemos en nuestro grupo.

Para llevar a cabo cualquier función relacionada con los exámenes, ¿a qué no sabéis a dónde debemos acceder? ¡acertasteis! a nuestro Panel de control del grupo y allí nos encontraremos los siguientes botones:



Elaboración propia

> Los exámenes online se corrigen automáticamente. Tras enviarlos el estudiante, la aplicación lo corrige y el estudiante puede ver sus aciertos y fallos así como la explicación teórica que hemos añadido a las preguntas. De este modo, además de obtener la calificación, el estudiante obtiene información sobre su prueba. Un examen debe resultar también un elemento de aprendizaje para el estudiante.

Generar examen (pdf)

Nos muestra, agrupadas, las preguntas de nuestro grupo y ahí elegimos si queremos que formen parte del examen o no. En el examen aparecerán las imágenes que la pregunta tenga pero, obviamente, no los vídeos de youtube. Al final aparecen 2 botones para generar el examen en pdf:

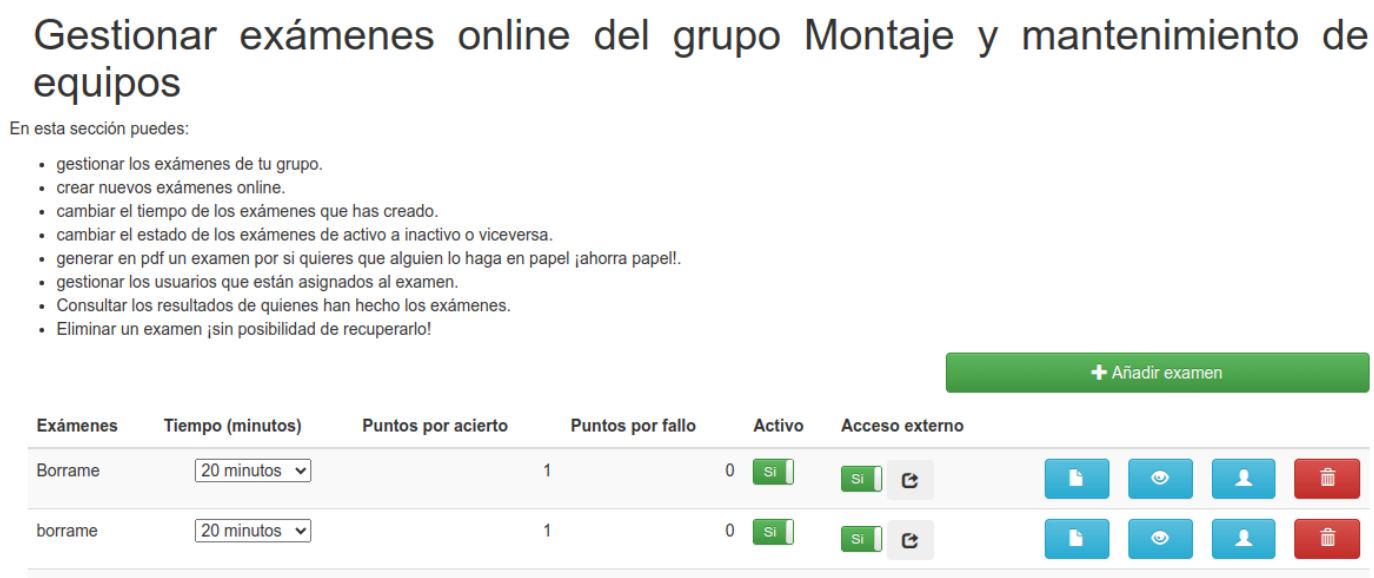
- Generar examen
- Generar examen con las respuestas en orden aleatorio

Tras pulsar el botón que nos interese podremos descargar el fichero generado.

El proceso tarda unos segundos, si tiene bloqueados los pop-ups no verá el resultado

Gestionar exámenes online

Al acceder a esta sección veremos algo similar a:



Elaboración propia

Aquí tendremos:

- un botón para crear exámenes nuevos
- un listado con los exámenes ya creados y sobre los que podremos:
  - establecer el tiempo del examen
  - si están activos o no
  - si el examen lo pueden hacer usuarios no registrados en el grupo
  - generar el examen en pdf
  - consultar los resultados del examen
    - y el detalle de cada estudiante
  - ver los usuarios que tienen asignado el examen
  - borrar el examen

Copyright 2026

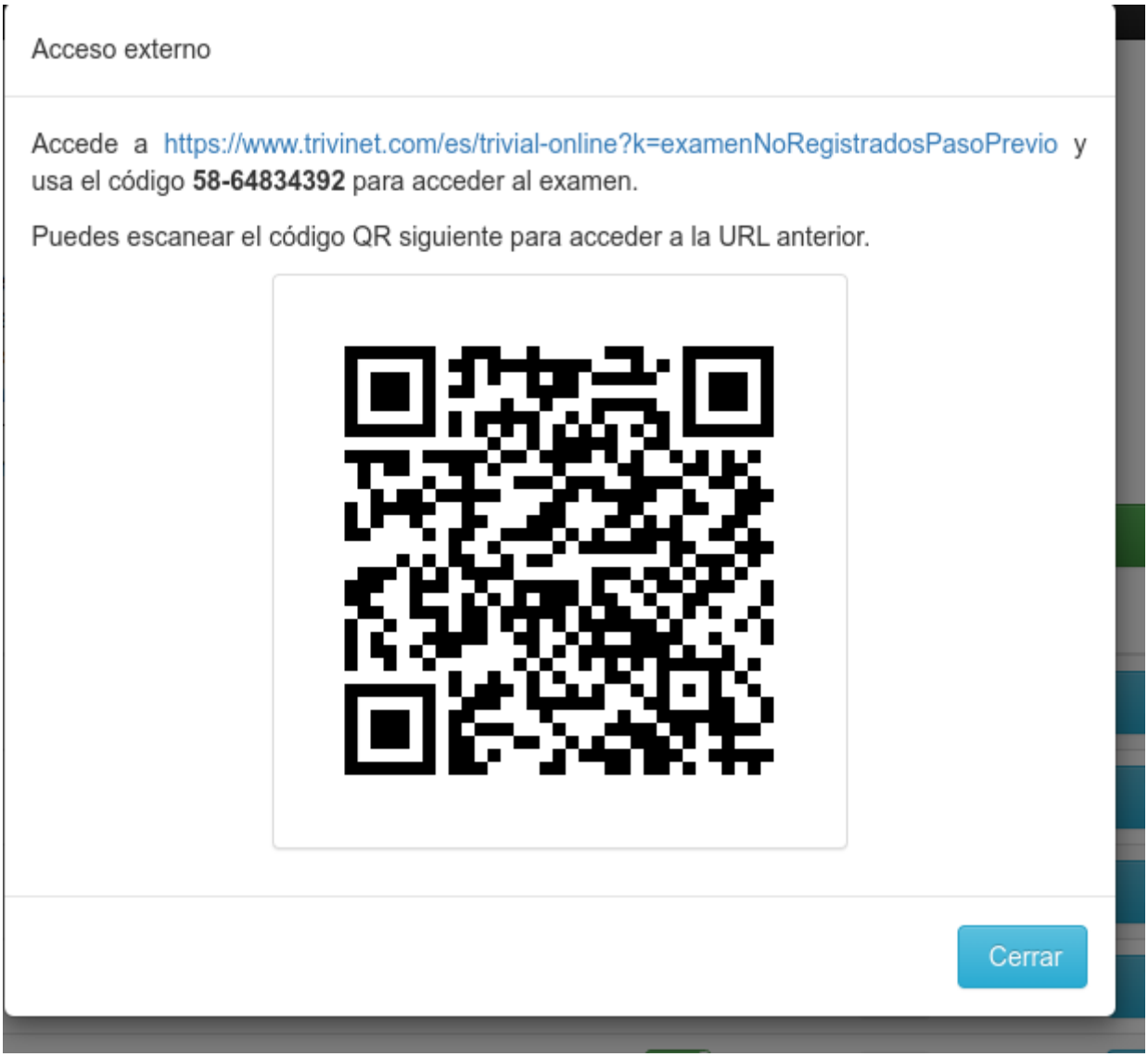
Exámenes para personas que no pertenezcan al grupo

Para realizar un examen online y contar con las ventajas antes descritas **no necesitamos que las personas que queremos que hagan el examen se registren en trivinet** y se unan a nuestro grupo. Si deseamos que puedan acceder al examen el mismo deberá tener en Si el Acceso externo:



Y si ahora pulsamos en el botón anexo, nos aparecerá una ventana como la siguiente, dónde habrá un código QR y un código de acceso a la prueba

Copyright 2026

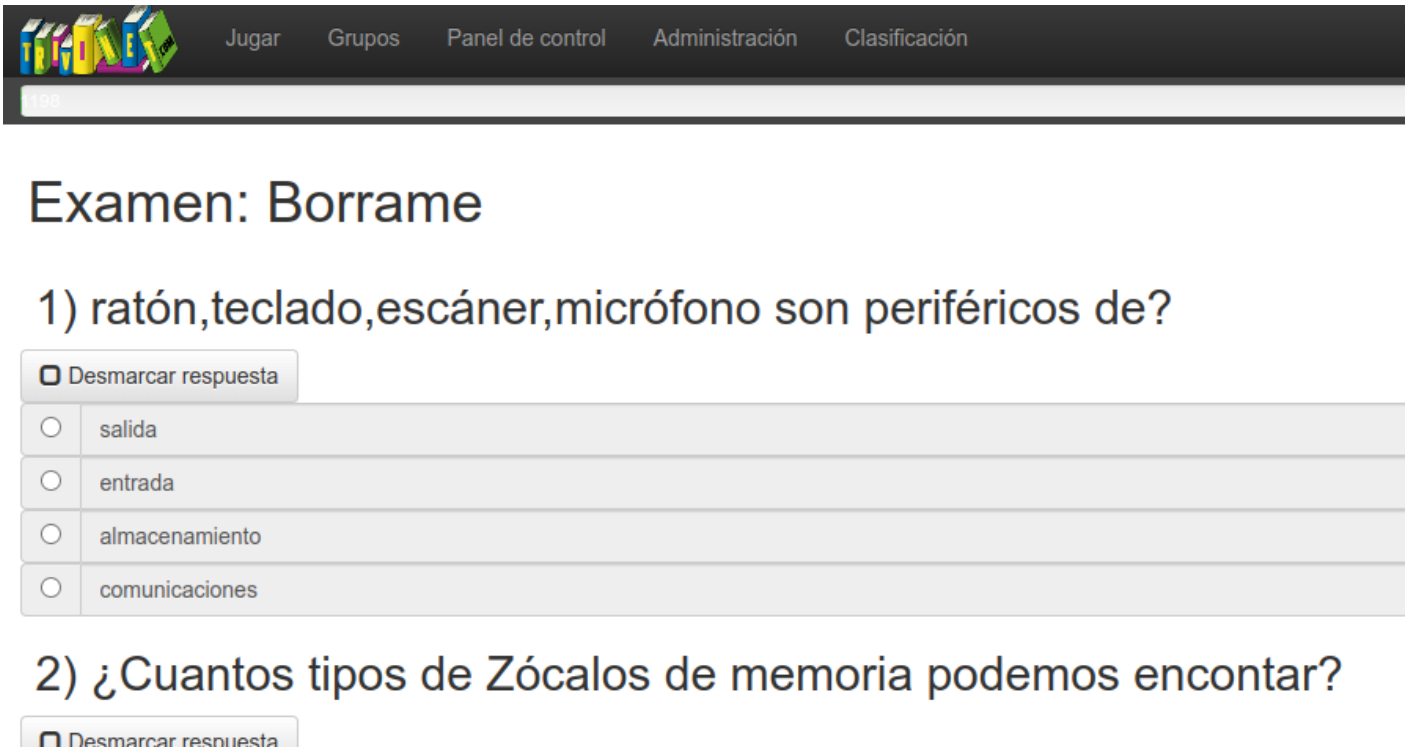


que les acabará redirigiendo a esta pantalla dónde deberán introducir el código antes proporcionado y su nombre



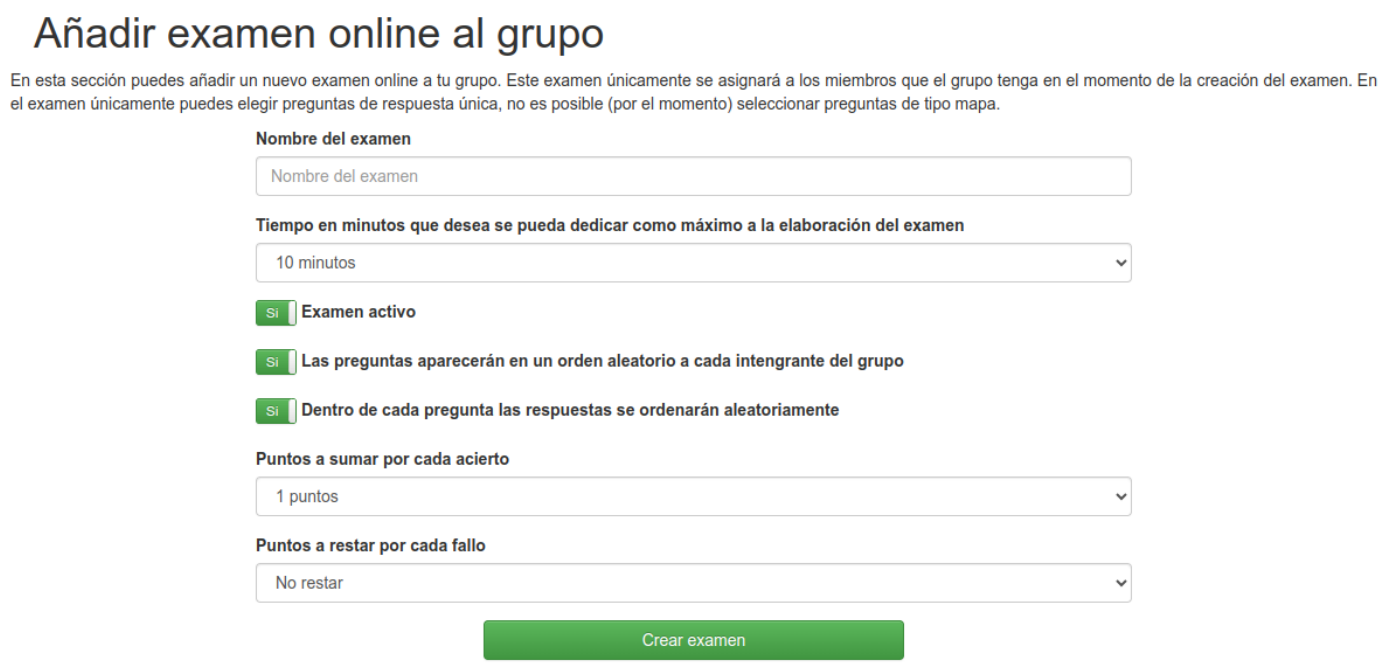
Si el código es correcto y el examen tiene el acceso externo activado, podrán realizarlo como cualquier otro usuario y nosotros/as podremos obtener su calificación y sus respuestas

Copyright 2026



Añadir examen

Crear un examen requiere de 2 pasos. Al pulsar en este botón accederemos a una pantalla como la siguiente:



Elaboración propia

y al pulsar en crear examen accederemos a una pantalla en la que aparecen listadas las preguntas del grupo para que seleccionemos aquellas que queremos que pasen a formar parte del examen. Abajo del todo aparecerá el botón de añadir las preguntas.

> Una vez creado un examen NO pueden modificarse las preguntas que lo conforman

Copyright 2026

Perspectiva del docente

Partidas

Cuando el alumnado juega las preguntas del grupo se genera un juego infinito en el que las preguntas aparecen unas detrás de otras de modo aleatorio. Esta modalidad de aprendizaje tiene su sentido pero en ocasiones nos puede interesar que no sea un juego infinito sino algo mas dirigido y, con ese fin, creé las partidas.

Como siempre, nos dirigiremos a nuestro Panel de control del grupo y ahí buscaremos el botón que dice Gestionar partidas.



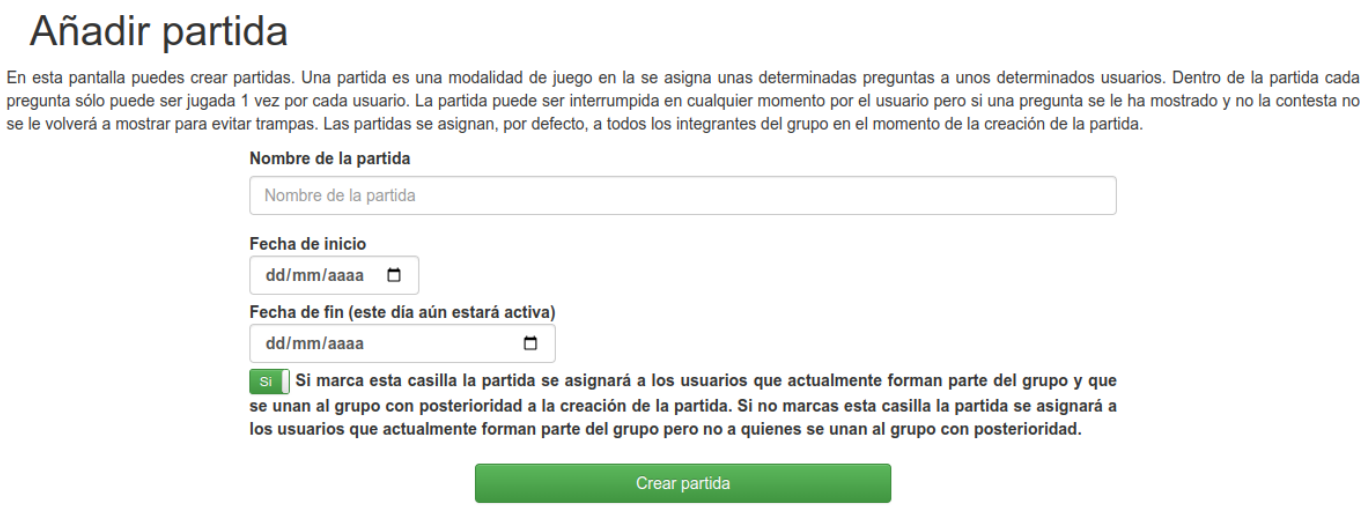
Elaboración propia

Tras pulsar el botón accederemos a una pantalla similar a la de los exámenes online en la cual podremos gestionar nuestras partidas



Elaboración propia

En este caso, al añadir una partida, también lo haremos en 2 pasos. En un 1er paso veremos algo como:



Elaboración propia

Mientras que en el 2º paso, al igual que en los exámenes online, elegiremos qué preguntas queremos que formen parte de la partida.

> Al igual que ocurría con los exámenes online, en las partidas tampoco se pueden modificar las preguntas seleccionadas una vez creadas

Perspectiva del docente

Seguimiento del alumnado

Llegamos a una sección de la que me siento muy orgulloso pues creo que resulta clave poder realizar un seguimiento de nuestro alumnado y francamente creo que esta herramienta nos dota de unos datos objetivos muy valiosos para esta importante labor.

Los botones a los que deberemos dirigirnos en el Panel de control del grupo son los siguientes:



Elaboración propia

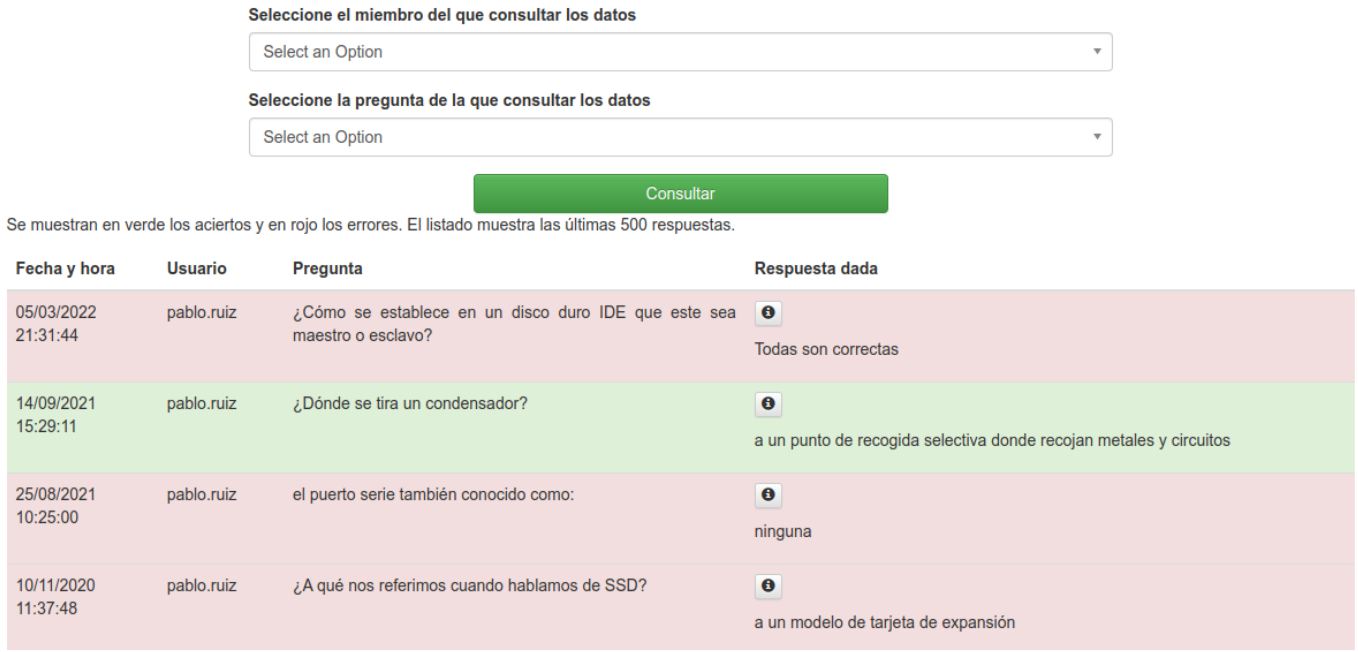
Log

En esta pantalla, de entrada, obtenemos un listado con las últimas 500 preguntas jugadas y vemos:

- en fondo rojo: cuando un estudiante ha fallado
- en fondo verde: cuando un estudiante ha acertado

Pero si queremos ver las respuestas de un determinado estudiante y/o una determinada pregunta podemos establecerlas en el filtro superior para así consultar esos resultados.

La pantalla es la siguiente:



Elaboración propia

Matriz

Al acceder a esta pantalla tenemos en cada columna a cada uno de nuestros estudiantes en en cada fila cada una de las preguntas que forman parte de nuestro grupo agrupadas. En la intersección entre cada fila y columna tenemos el porcentaje de acierto de cada estudiante. Si pinchamos en una agrupación, la misma se despliega y desglosamos esa información por pregunta. Si pinchamos en la intersección entre cada fila y columna vamos a la pantalla de log descrita en el apartado anterior.

Además, en la parte inferior de la matriz tenemos un gráfico de radar en la que podemos ver, para cada estudiante, su desempeño en cada agrupación y comparar, de modo sencillo, los progresos entre estudiantes y agrupaciones de preguntas.

> Al desplegar una agrupación de preguntas puede costarle un poco cargar toda la información pues debe realizar muchas consultas a la base de datos para obtener esa información.

Perspectiva del alumnado

En este capítulo analizaremos qué puede hacer nuestro alumnado con esta herramienta

Copyright 2026

Perspectiva del alumnado

El grupo

A los estudiantes podemos proporcionarles el enlace al grupo accesible desde la sección Grupos del menú superior pero en ese caso no obtendremos las ventajas asociadas a disponer de una cuenta y unirse al grupo. Por ello, mi consejo, es que para sacar el máximo provecho de la plataforma vuestro alumnado se registre en la misma y posteriormente se una al grupo. Recordad que el uso de la plataforma es gratuito y no vendo datos a nadie.

Cuando un estudiante se registra y accede a trivinet accede a su Panel de control (como vosotros)

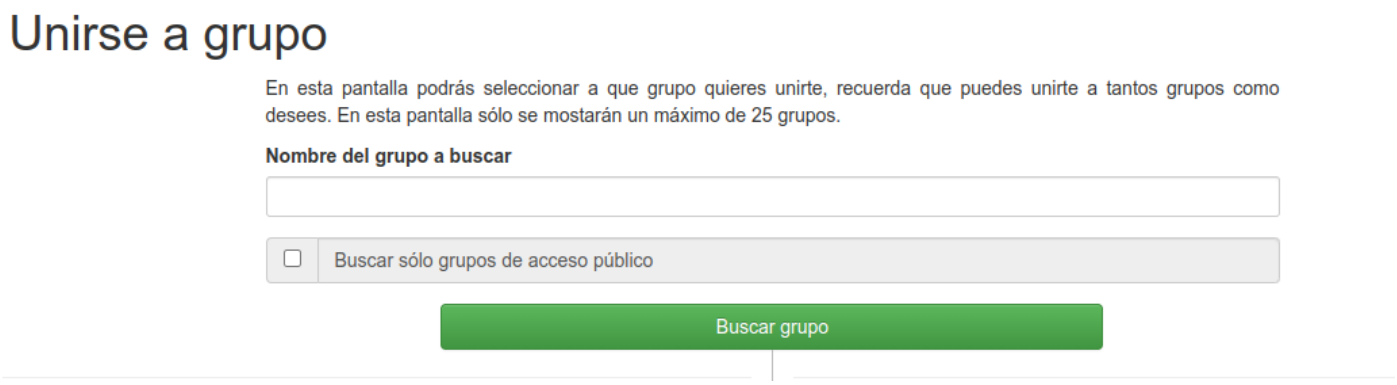
Unirse a un grupo

Para unirse a un grupo, en el panel de control el/la estudiante deberá pulsar en Unirse a un grupo



Elaboración propia

lo que le llevará a una pantalla como la siguiente:



Elaboración propia

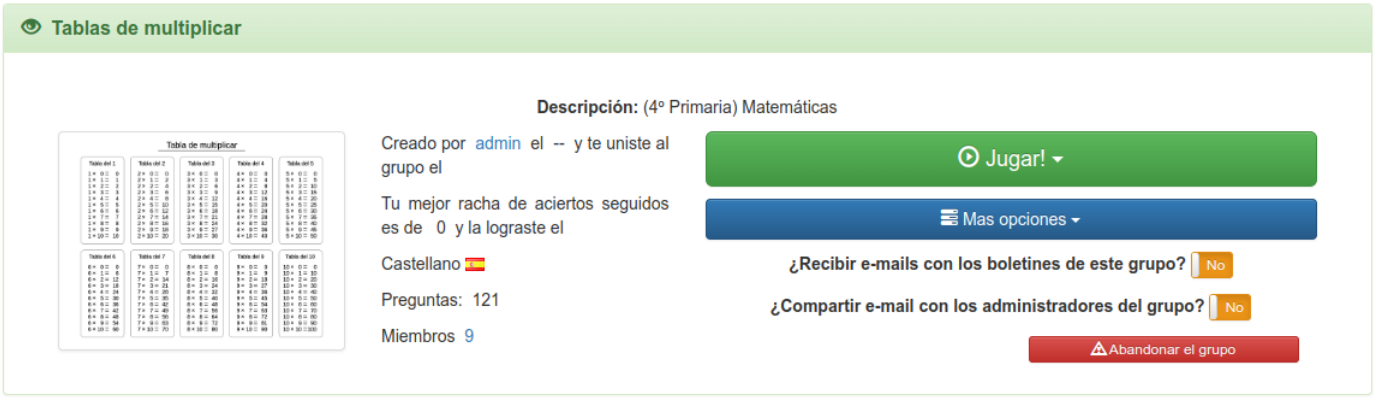
En la que deberá escribir el nombre del grupo que hemos creado (o una parte del nombre) y posteriormente presionar en `Buscar grupo`. A continuación, debajo, aparecerá el listado de grupos que cumplan con los criterios de búsqueda.

Si en el grupo que hemos creado hemos establecido una contraseña, deberemos facilitársela a los estudiantes para que la introduzcan en el campo contraseña y posteriormente pulsar Unirse a este grupo. Si el grupo no tiene contraseña será suficiente con pulsar Unirse a este grupo.

> El sistema distingue entre mayúsculas y minúsculas.

Ya está unido al grupo, ¿ahora qué?

Una vez que nuestros estudiantes se hayan unido al grupo verán algo similar a



Elaboración propia

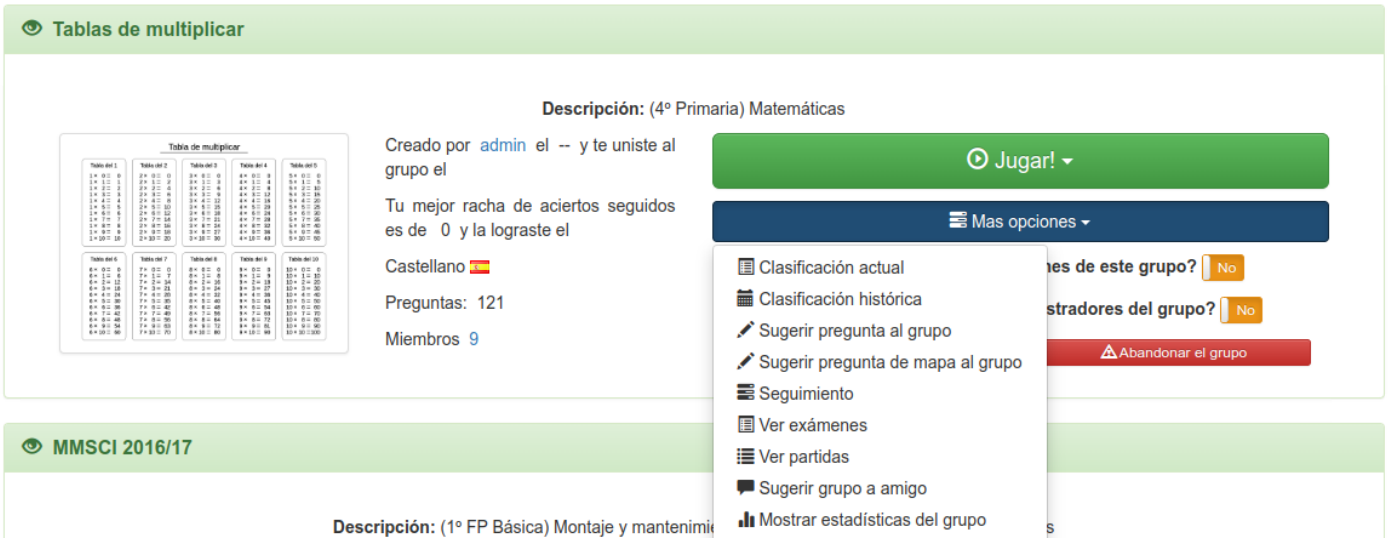
que si os fijáis es diferente a lo que veis vosotros/as cuando creáis un grupo. Las diferentes posibilidades que tiene las veremos en apartados posteriores

Perspectiva del alumnado

Preguntas

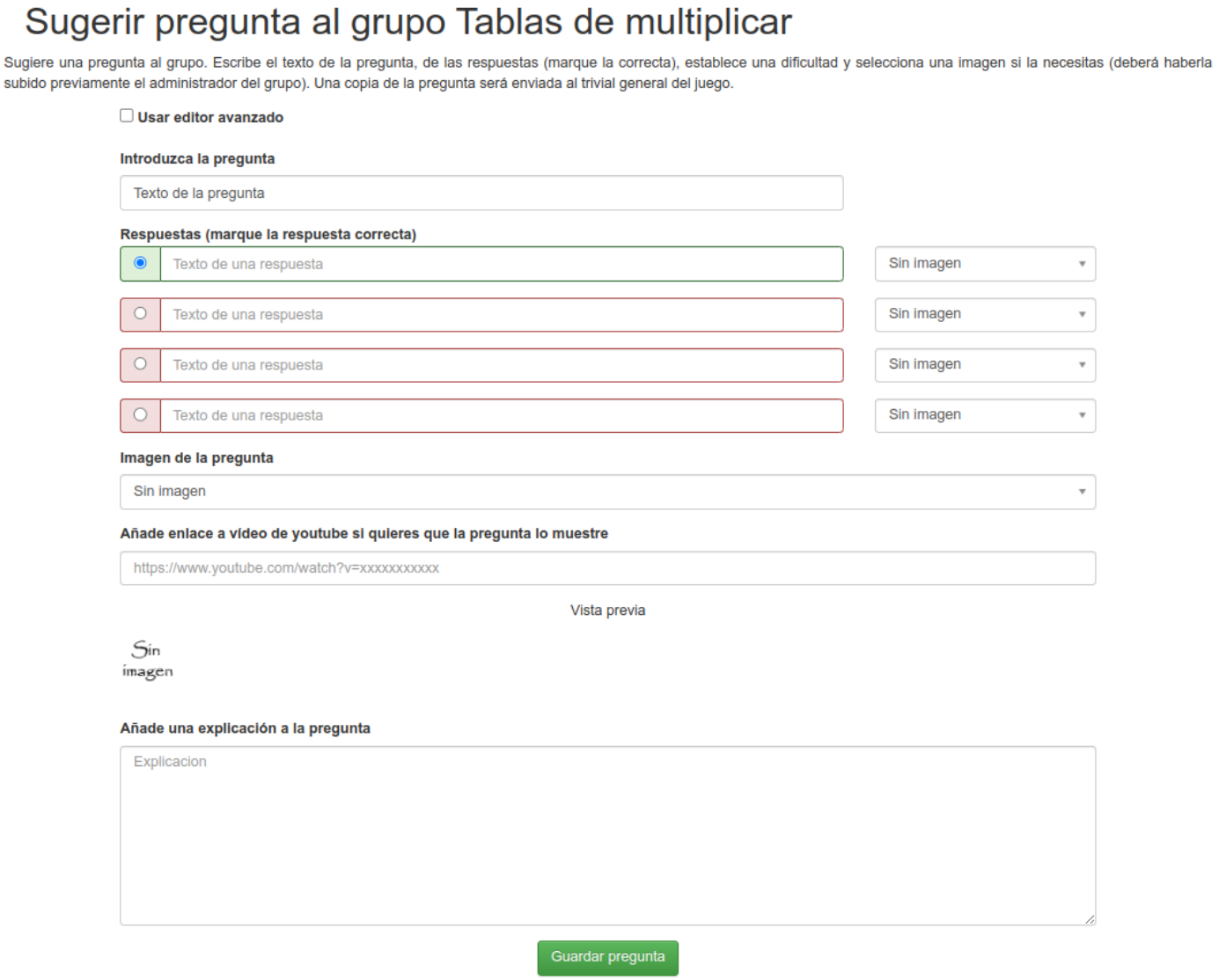
Como vimos anteriormente, los estudiantes NO pueden insertar preguntas directamente al grupo pero si pueden sugerir preguntas al mismo.

Si en su `panel de control` pinchan en `Mas opciones` aparece un desplegable dónde aparece la opción `Sugerir pregunta al grupo` y `Sugerir pregunta de mapa al grupo`.



Elaboración propia

Vamos a ver un ejemplo del primer caso. Tras pulsar el botón se accede a



Elaboración propia

que vemos es similar a la nuestra de insertar pregunta pero con menos opciones. Tras rellenar el formulario el/la estudiante la pregunta sugerida nos aparecerá en nuestro `Panel de control de grupo`.

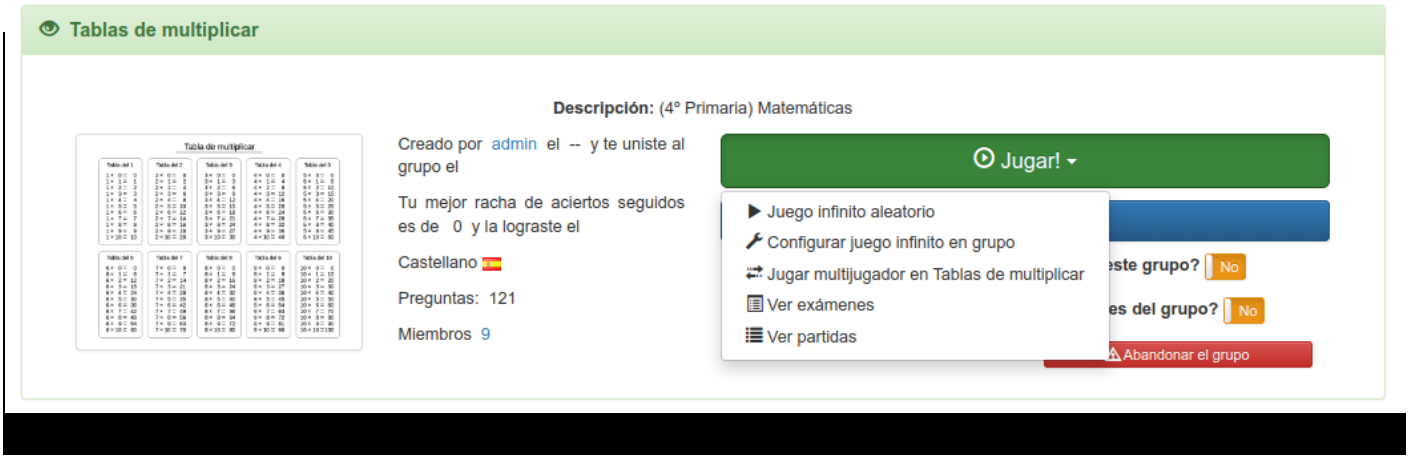
> No dejes que se te acumulen las preguntas pendientes de validar. Al alumnado le gusta mucho que además de las preguntas creadas por sus profesores aparezcan también las que ellos/as han sugerido.

Perspectiva del alumnado

Tipos de juego, exámenes y partidas

Si en el panel de control el estudiante pulsa sobre el botón jugar, aparece un desplegable con las siguientes opciones:

- Juego infinito aleatorio
- Configurar juego infinito en grupo
- Jugar multijugador
- Ver exámenes
- Ver partidas

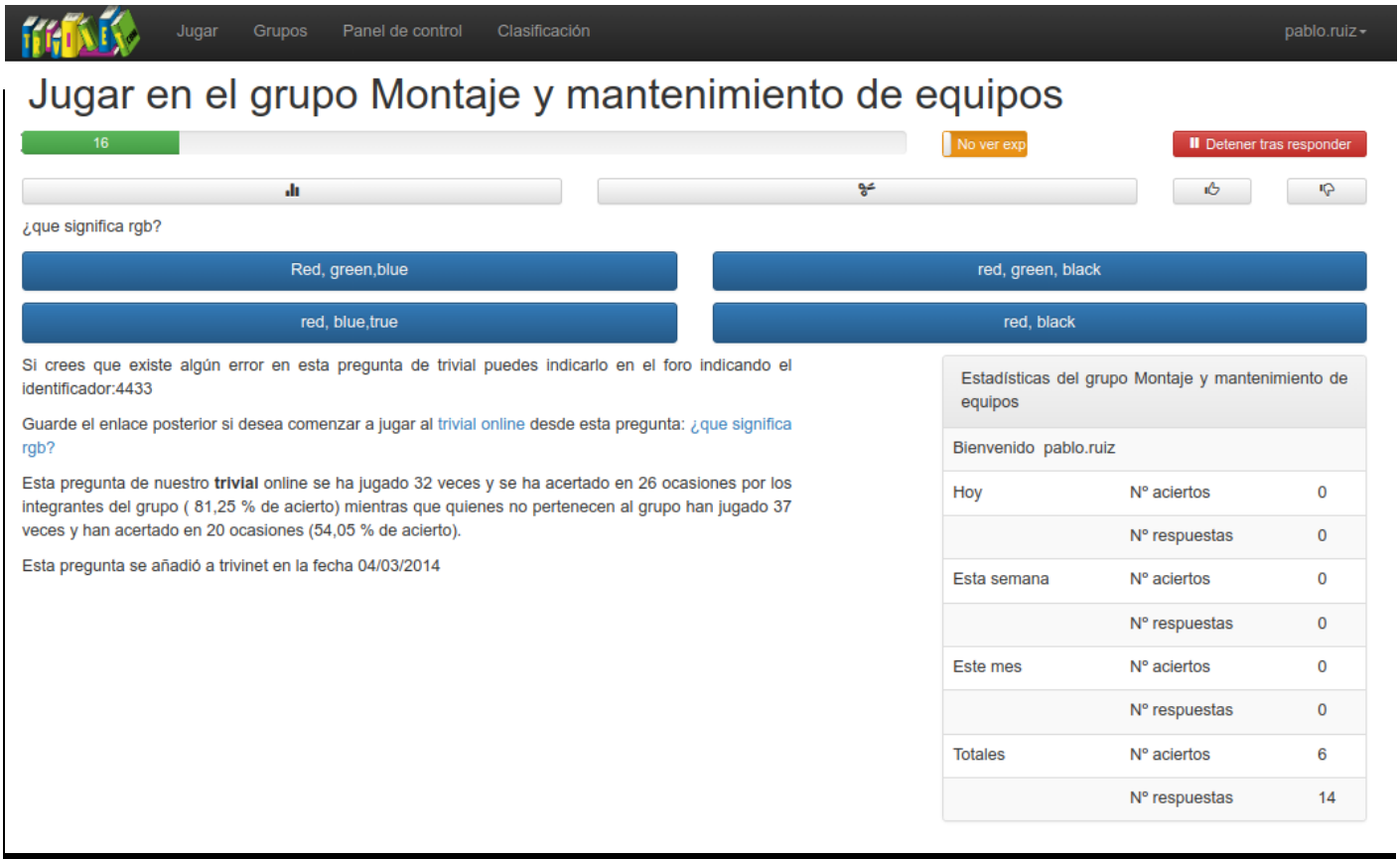


Elaboración propia

Vamos a ver las diferentes funciones

Juego infinito aleatorio

Cuando lo estudiantes marcan esta opción aparece una pantalla similar a la siguiente:



Elaboración propia

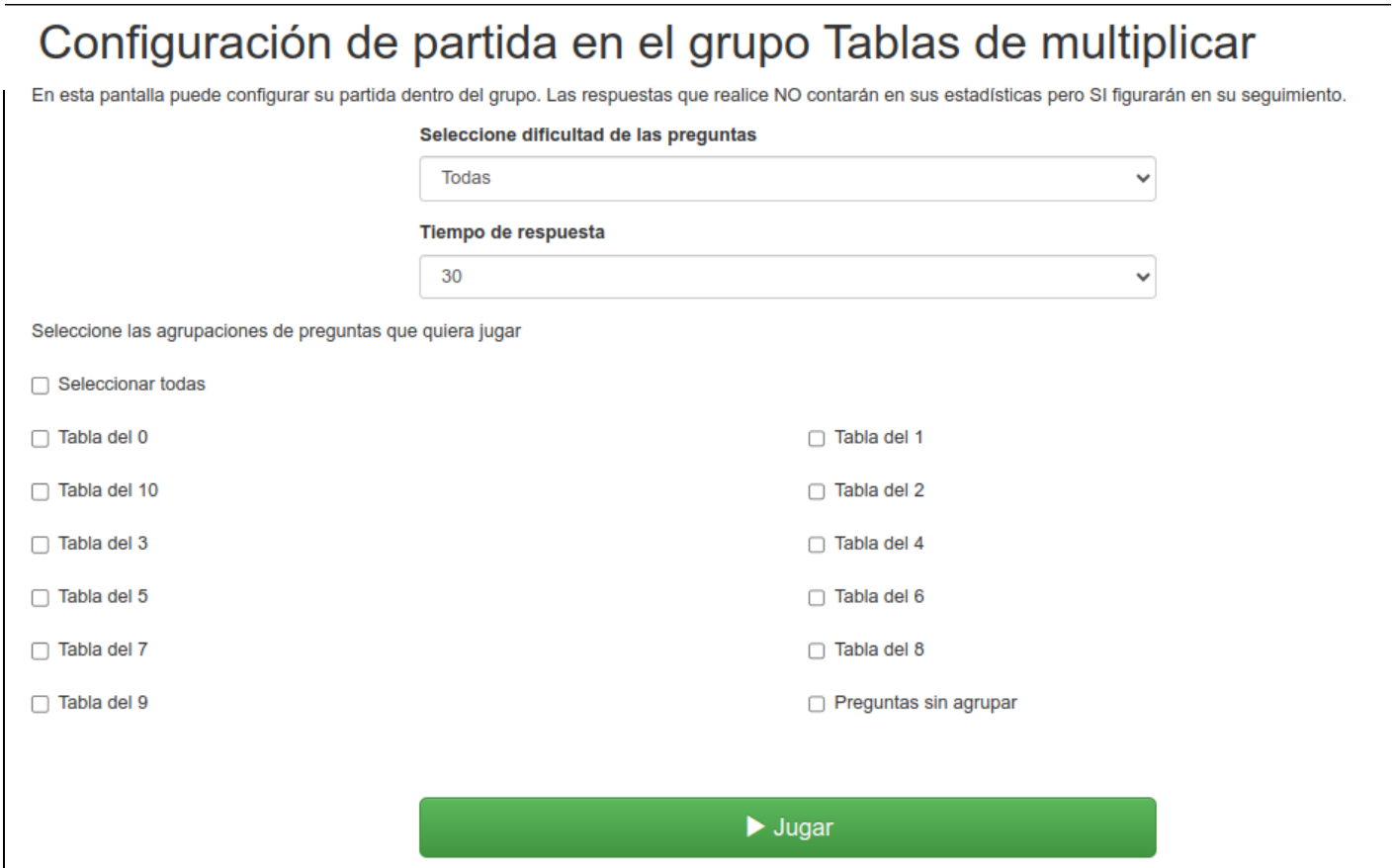
en la que tenemos (de arriba a abajo y de izquierda a derecha):

- Una barra de progreso con el tiempo que nos queda para responder
- Botón de explicación. Si lo marcamos, tras cada respuesta veremos la teoría asociada a la pregunta
- Botón deterner tras responder: la partida se detendrá tras responder
- Comodín de estadísticas de respuestas: nos dirán en qué porcentaje se ha respondido a esa pregunta. Puede usarse 1 vez al día por grupo.
- Comodín del 50%: Quitará 2 respuestas dejando siempre la correcta y otra mas. Puede usarse 1 vez al día por grupo.
- Botón me gusta
- Botón no me gusta
- Texto de la pregunta
- Imagen de la pregunta (si la hay)
- Respuestas (si la respuesta tiene imagen aparecerá dentro)
- Vídeo de youtube (si lo hay)
- Estadísticas de la pregunta

Copyright 2026

Configurar juego infinito en grupo

Al pulsar en este botón accederemos a una pantalla similar a esta:



Elaboración propia

en la cual podremos configurar cómo queremos que sea nuestra partida.

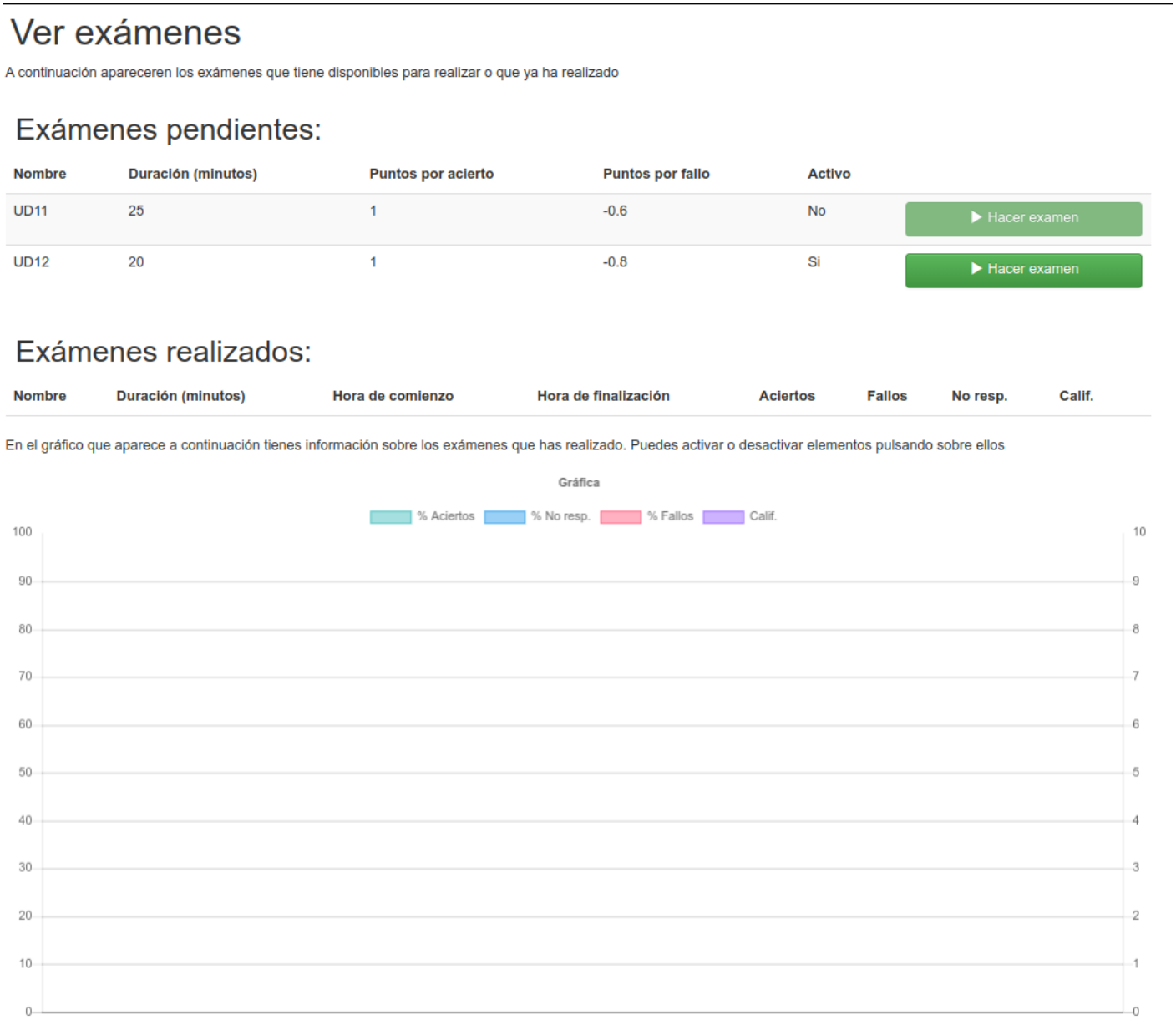
> El juego de este modo no se tiene en cuenta en las clasificaciones del grupo

Jugar multijugador

Esto es algo que en la actualidad se encuentra todavía bajo desarrollo. La idea es que puedan jugar entre si a la misma pregunta en vez de que cada uno/a lo *haga a su aire*.

Ver exámenes

Cuando un/a estudiante accede a este apartado se encuentra una pantalla similar a la siguiente:



Elaboración propia

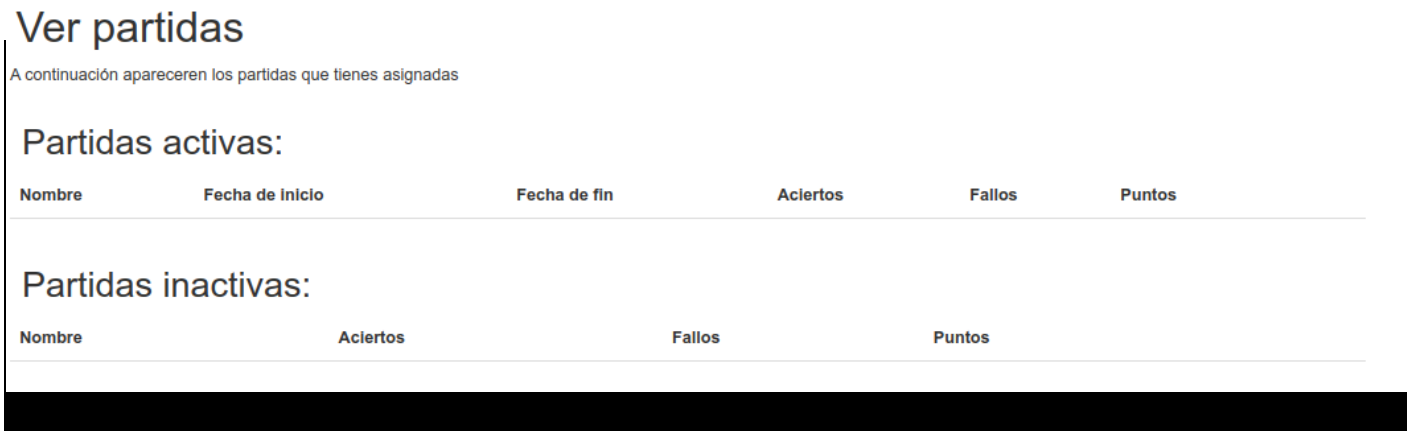
en la que ve un listado de:

- Exámenes pendientes de hacer: Si están activos puede realizarlos. Si no lo están, no.

- Exámenes realizados: Con la calificación obtenida, aciertos, fallos, así como el examen en si con las respuesta que dió, las correctas y la explicación asociada a cada pregunta.
- Una gráfica con estadísticas de su progreso.

Ver partidas

Al acceder a este apartado un estudiante ve las partidas que tiene asignadas pudiendo ver las partidas activas (y jugarlas) y las partidas inactivas (así como la puntuación obtenida). En este caso no pueden ver el desglose de aciertos, fallos y preguntas no respondidas.

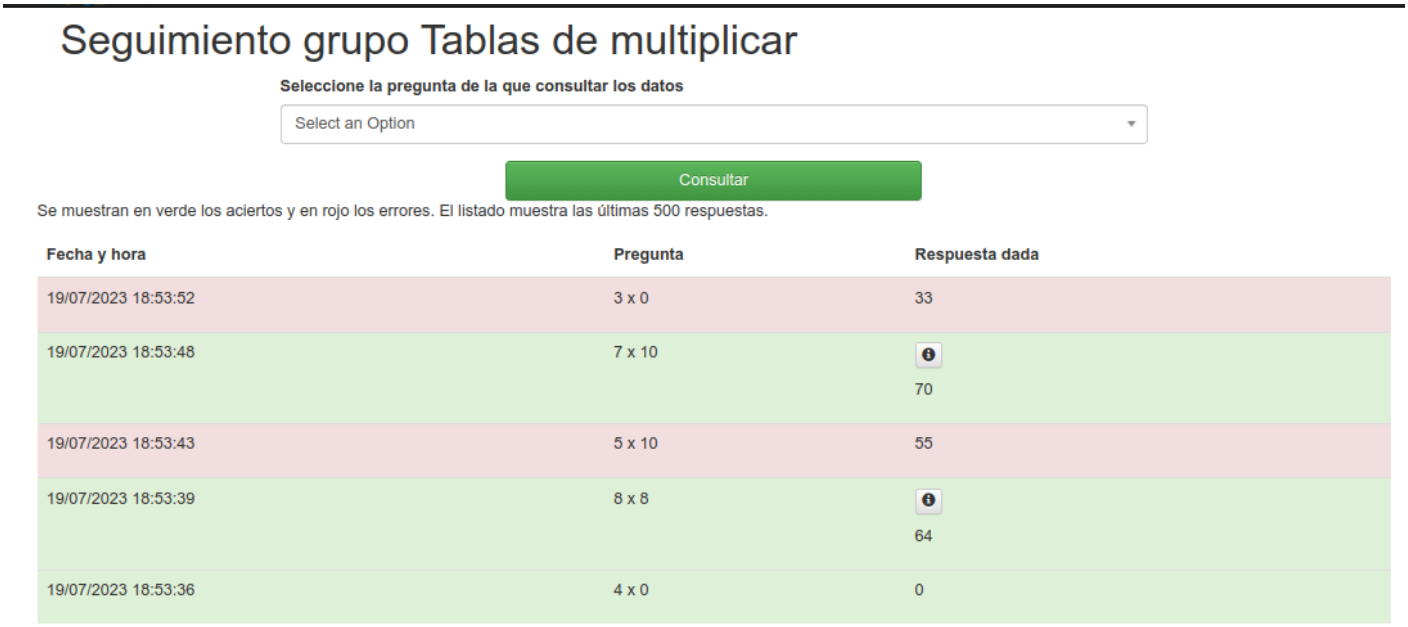


Elaboración propia

Perspectiva del alumnado

Auto seguimiento

El alumnado no puede acceder a la matriz de datos como podemos hacerlo nosotros/as pero si que puede acceder a la pantalla de seguimiento.



Elaboración propia

Como vemos, no dispone del filtro de estudiante para ver qué han hecho sus compañeros/as pero si puede filtrar por pregunta concreta para ver su evolución.

> Si en las preguntas añadimos explicación los estudiantes pueden ver las explicaciones asociadas a una pregunta pinchando en el símbolo de información que aparece en las respuestas

Créditos

Autoría y licencias

Pablo Ruiz Soria

- Profesor de informática

- Creador del recurso didáctico colaborativo www.trivinet.com. Lleva la gamificación a tus clases. @trivinet

- https://www.pabloruizsoria.es @pabloruizsoria

Cualquier observación o detección de error en soporte.catedu.es

Los contenidos se distribuyen bajo licencia **Creative Commons** tipo **BY-NC-SA** excepto en los párrafos que se indique lo contrario.

GOBIERNO DE ARAGON
Departamento de Educación, Cultura y Deporte

CATEDU
CENTRO ARAGONÉS de TECNOLOGÍAS para la EDUCACIÓN