Creamos un trivial de aula con apoyo de IA

En esta tarea el profesorado utilizará un **generador de texto con IA** (por ejemplo, Copilot, ChatGPT u otro equivalente autorizado por el centro) para **crear un banco de preguntas** que posteriormente se trasladará a un **trivial manipulativo y sin pantallas**, listo para imprimir, recortar y jugar en el aula.

El valor principal de este formato es didáctico: al ser un juego **tangible**, favorece la conversación, la cooperación, el consenso y el aprendizaje a partir del error, reduciendo la sobreexposición a pantallas y facilitando la participación de todo el alumnado desde un entorno más calmado y accesible.

Como alternativa (o complemento), con el mismo banco de preguntas se puede crear también un **trivial interactivo para jugar con toda la clase a la vez** desde un monitor interactivo, usando herramientas como:

- **Quizizz (modo en directo)**
- **Kahoot! (modo clásico en vivo)**
- **Blooket (modo clase en directo)**

> Idea clave: **la IA ayuda a diseñar el contenido** (preguntas y feedback); el juego final puede ser **manipulativo (sin pantallas)** o **interactivo** según el momento del aula.

Datos de la actividad

- **Etapa:** Educación Primaria
- **Curso:** 6.º de Primaria
- **Área:** Ciencias Sociales
- **Saberes básicos:** Acontecimientos y procesos históricos relevantes en la historia del mundo desde la Prehistoria a la actualidad, el papel representado por los sujetos

Copyright 2026

históricos (individuales y colectivos), acontecimientos y procesos.
- **Duración estimada:**
  - Preparación docente: 45–60 minutos
  - Uso en el aula: 1 sesión (o más, según dinámica)
- **Agrupación en el aula:** pequeños grupos (3–5 alumnado)

Objetivo general

Diseñar un **juego de trivial sobre la Prehistoria**, con preguntas organizadas por bloques temáticos, utilizando la IA como apoyo para la creación del contenido y aplicando criterios de **claridad, inclusión, accesibilidad y rigor curricular**.

Herramientas

- **Generador de texto con IA:** Copilot, ChatGPT u otro similar.
- **Plantilla de trivial imprimible:** (tablero y tarjetas) https://www.imageneseducativas.com/super-plantilla-para-fabricar-tu-propio-trivial-en-pdf-tablero/
- **Opción interactiva:** Quizizz / Kahoot! / Blooket.

Paso 1. Generación del banco de preguntas con IA

Para este bloque se generará **un banco de preguntas base**, pensado **principalmente para el trivial manipulativo**, siguiendo el modelo clásico de *Trivial Pursuit*. A partir de ese mismo banco, el contenido podrá adaptarse posteriormente a formatos digitales.

Prompt modelo (listo para copiar)

> Actúa como docente de Ciencias Sociales de 6.º de Primaria.
> Crea un banco de **36 preguntas tipo trivial** sobre **la Prehistoria**, organizadas

por bloques temáticos y colores.

Distribución por bloques:

- Azul – Paleolítico: 12 preguntas
- Rosa – Neolítico: 12 preguntas
- Amarillo – Edad de los Metales: 12 preguntas
- (...) *Según tus clases*

Formato de cada pregunta (trivial manipulativo):

- Pregunta clara y directa.
- Una única respuesta correcta, breve y unívoca (una palabra o una frase corta).
- Sin opciones múltiples.
- Sin explicación adicional (formato Trivial Pursuit).

Requisitos pedagógicos:

- Lenguaje claro, respetuoso e inclusivo.
- Nivel adecuado a alumnado de 11–12 años.
- Evitar preguntas ambiguas o con varias posibles interpretaciones.
- Priorizar comprensión frente a memorización literal.
- No incluir datos personales ni referencias sensibles.

Adaptación del banco a formatos digitales (Kahoot, Quizizz, Blooket...)

Una vez creado y revisado el banco base, **las mismas preguntas** pueden adaptarse fácilmente a herramientas interactivas para jugar en gran grupo desde el monitor.

En ese caso, el formato se ajustará así:

- **Pregunta**: la misma del trivial.
- **Opciones de respuesta**: 3 o 4 alternativas.

Copyright 2026

- **Respuesta correcta**: una sola opción válida.
- **Sin explicación automática** (la explicación se realiza oralmente por parte del docente tras cada pregunta o al final del juego).

> De este modo, el **contenido se mantiene** y lo que cambia es únicamente el **formato de presentación**, reforzando la idea de que la IA apoya la creación del material, pero el enfoque pedagógico lo define el profesorado.

Ambos formatos son complementarios y pueden usarse en momentos distintos del proceso de enseñanza y aprendizaje, siempre partiendo del mismo banco de preguntas creado con apoyo de IA y validado por el profesorado. El trivial manipulativo resulta especialmente adecuado para introducir o consolidar contenidos desde el diálogo, el razonamiento compartido y la cooperación, favoreciendo un clima de aula más calmado y accesible, con menor presencia de pantallas.

Por su parte, el formato interactivo proyectado en el monitor permite dinamizar repasos en gran grupo, recoger información rápida sobre qué conceptos están más consolidados y cuáles necesitan refuerzo, y ofrecer un cierre motivador a la sesión. Utilizados de forma complementaria, ambos formatos refuerzan la idea de que la tecnología está al servicio del aprendizaje y que el valor pedagógico reside en el diseño del material y en el acompañamiento docente, no en la herramienta en sí.

Copyright 2026



Revision #3
Created 2026-01-13 18:12:03 CET by Juan José Mejías
Updated 2026-01-13 18:13:50 CET by Juan José Mejías

Copyright 2026