Introducción

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

- 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

Copyright 2026

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

¿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

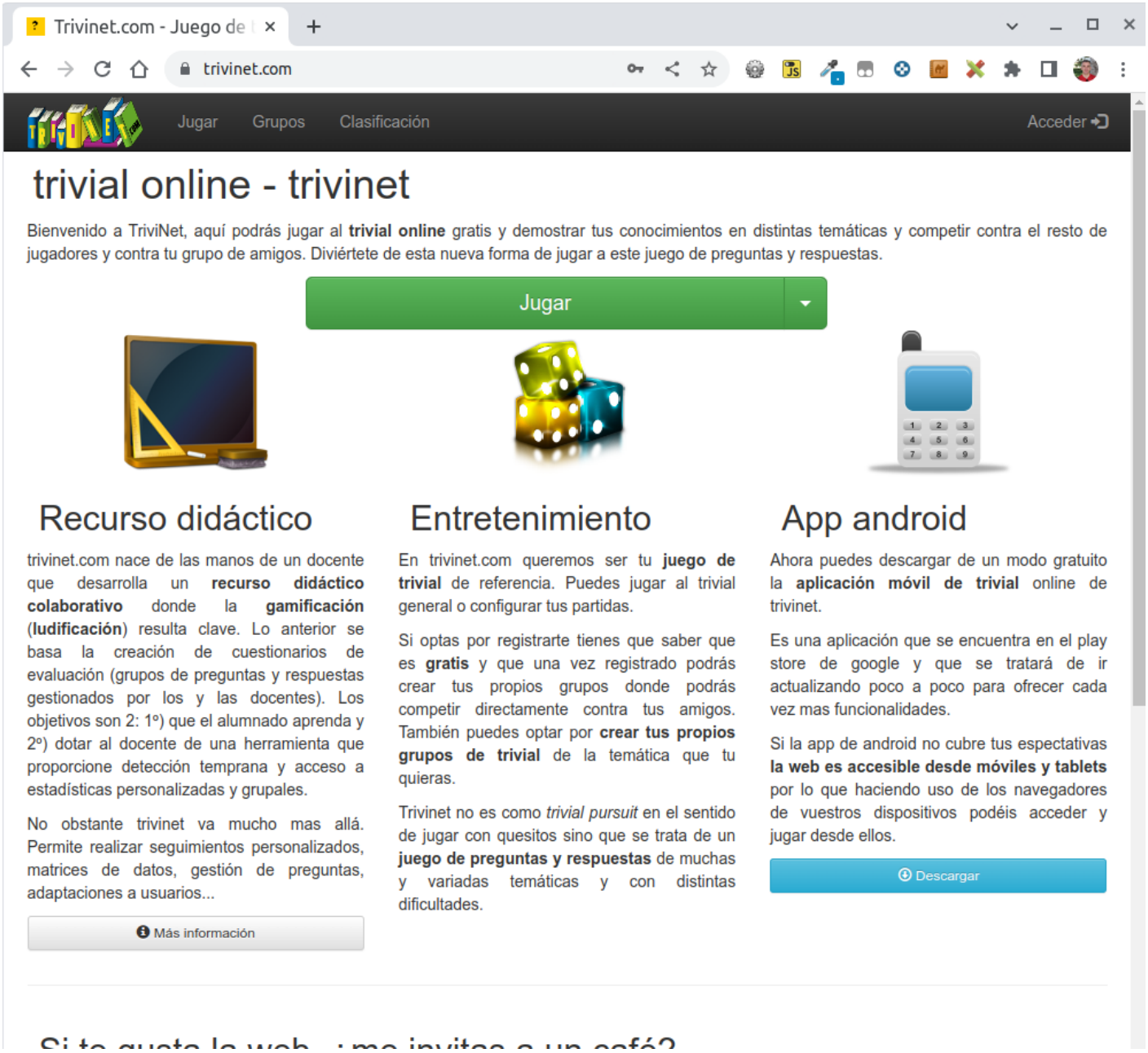


Imagen de la portada. Elaboración propia.

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.

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 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:

Copyright 2026



Imagen creada por Diego Arroyo Molina

Copyright 2026

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

¿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

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:

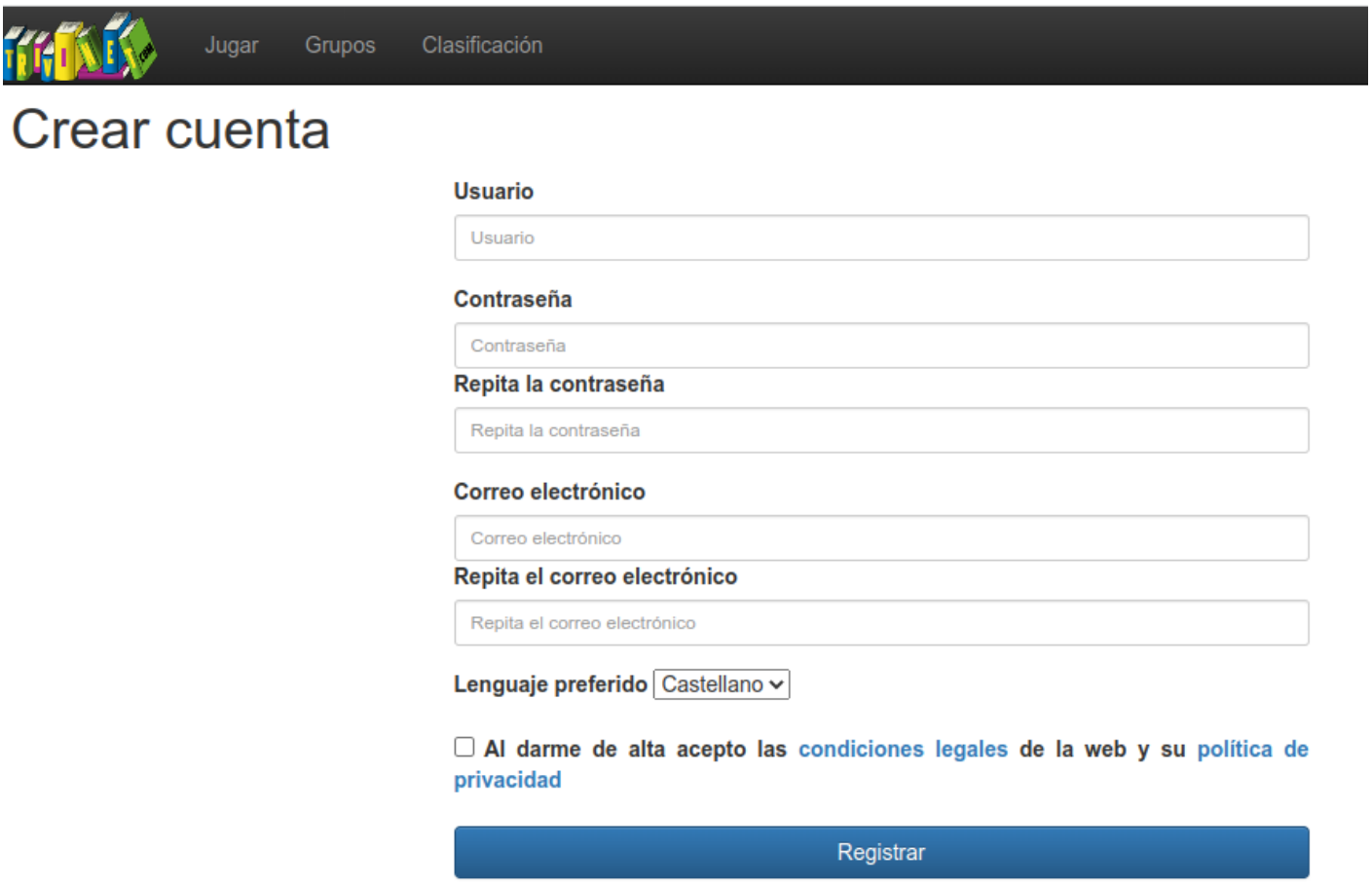
- Introducir nuestro usuario y contraseña si ya tenemos cuenta
- Recordar contraseña: En caso de que ya tengamos una cuenta creada y no recordemos la contraseña establecida
- Registrarnos
- Acceder con una cuenta de google

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:



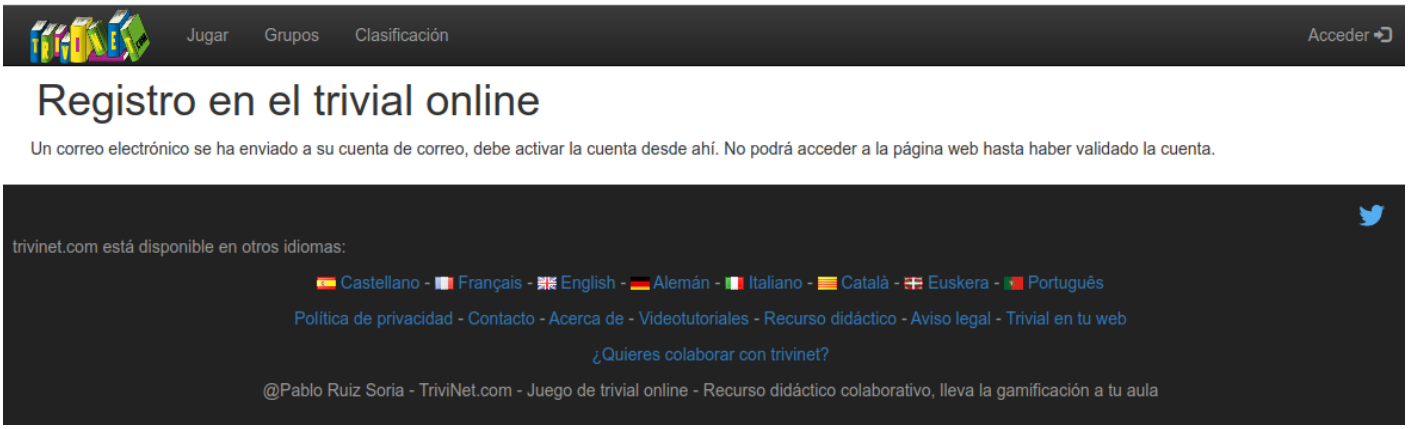
Elaboración propia

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

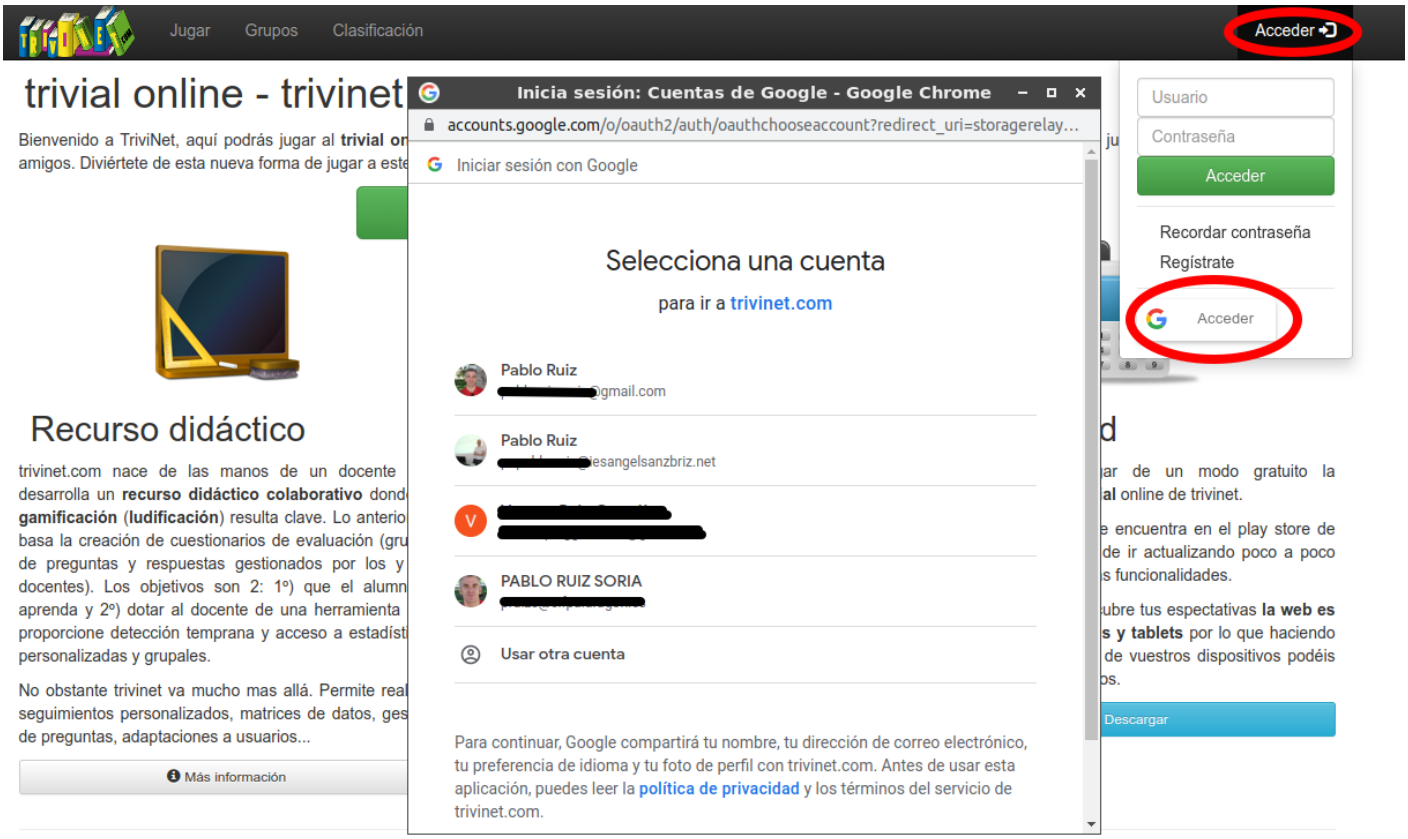
Si pinchamos en la dirección que ahí aparece llegaremos a una pantalla en la que se nos informará de que la cuenta ya ha sido activada y, desde ese momento, ya podemos acceder a la plataforma con usuario y contraseña.

> 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:



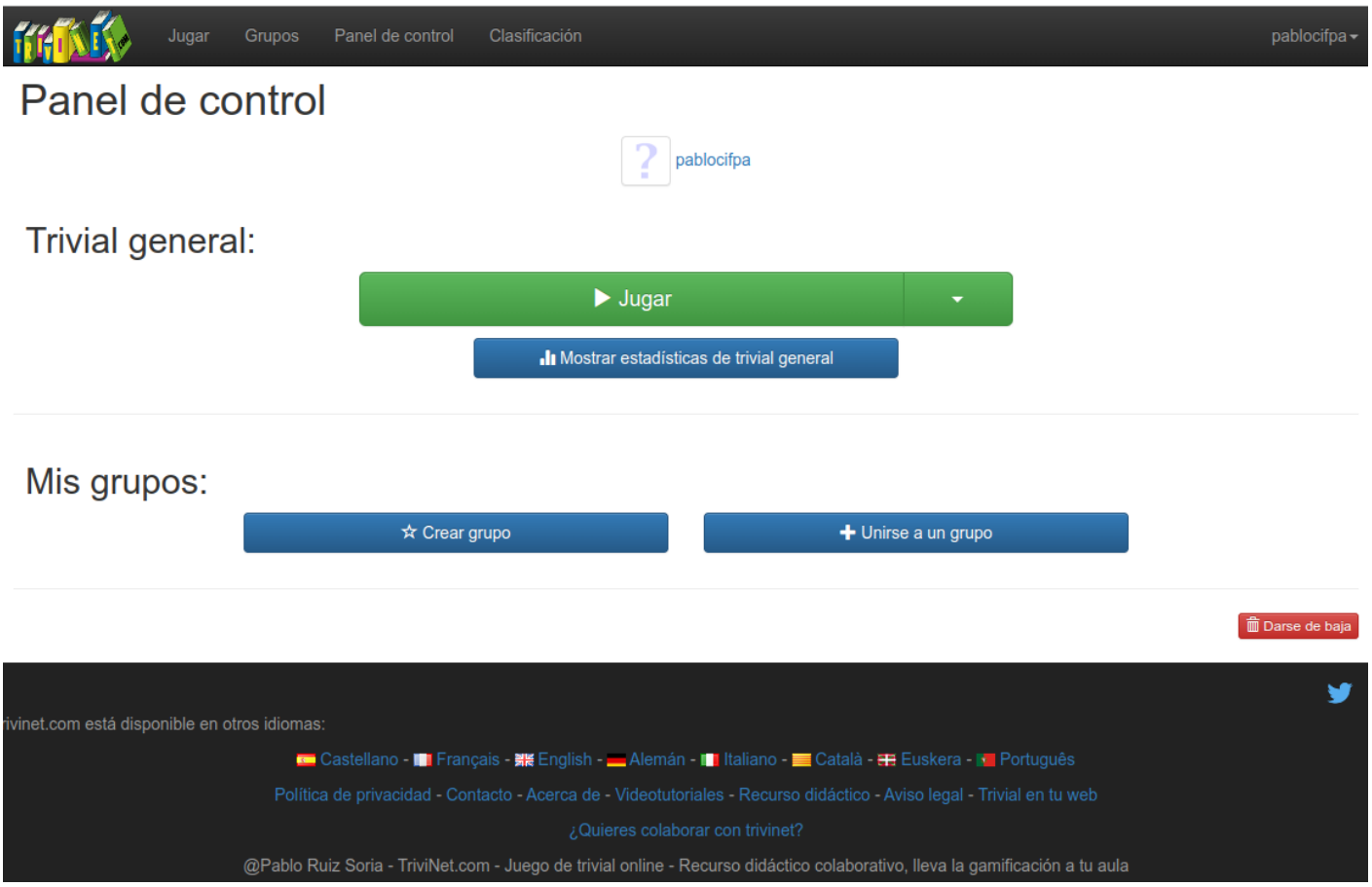
Elaboración propia

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:



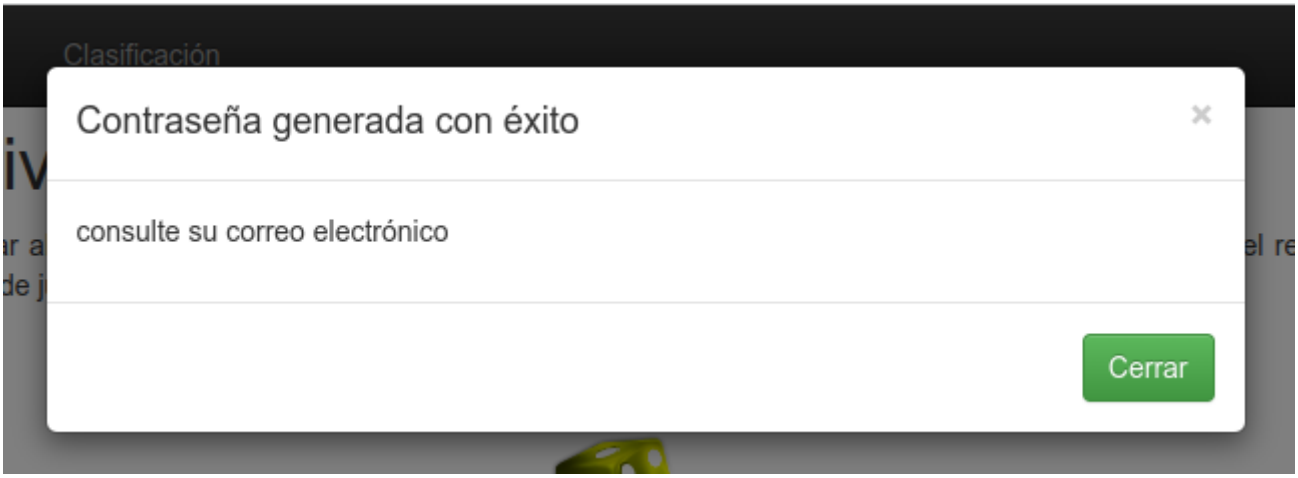
Elaboración propia

Eso nos llevará a la siguiente pantalla:



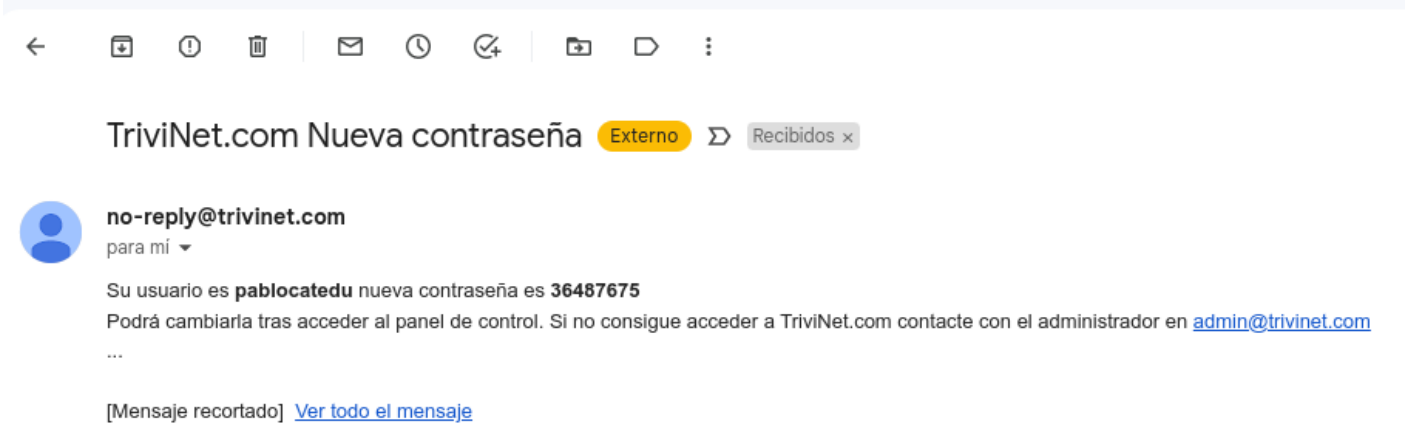
Elaboración propia

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

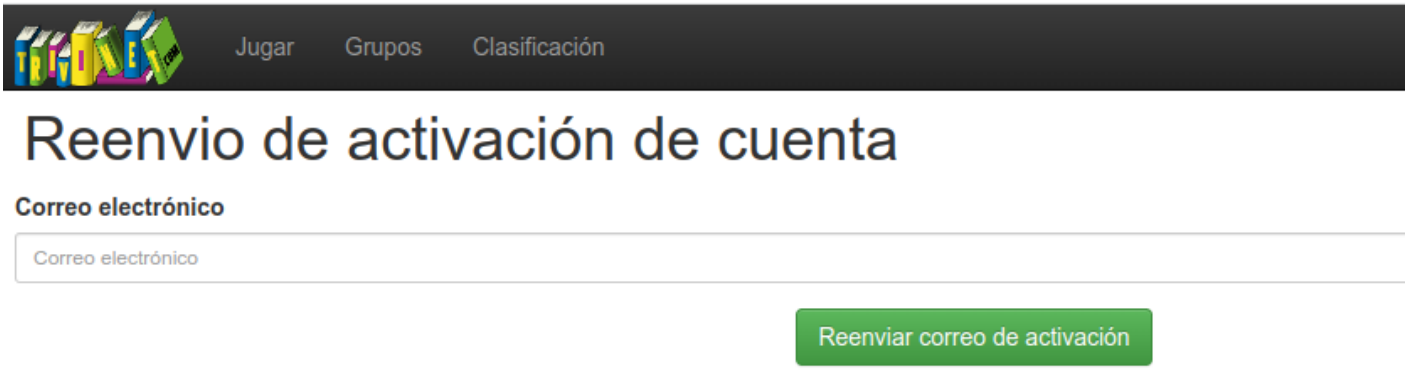
Con los datos que ahí aparecen deberíamos poder acceder a la plataforma pero si, como dice el email, los problemas persisten podéis contactar conmigo a través de admin@trivinet.com

> 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



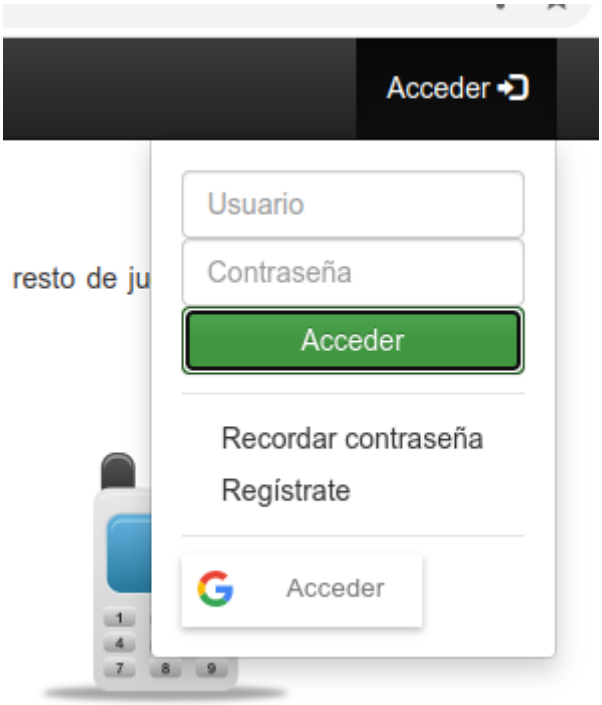
Elaboración propia

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

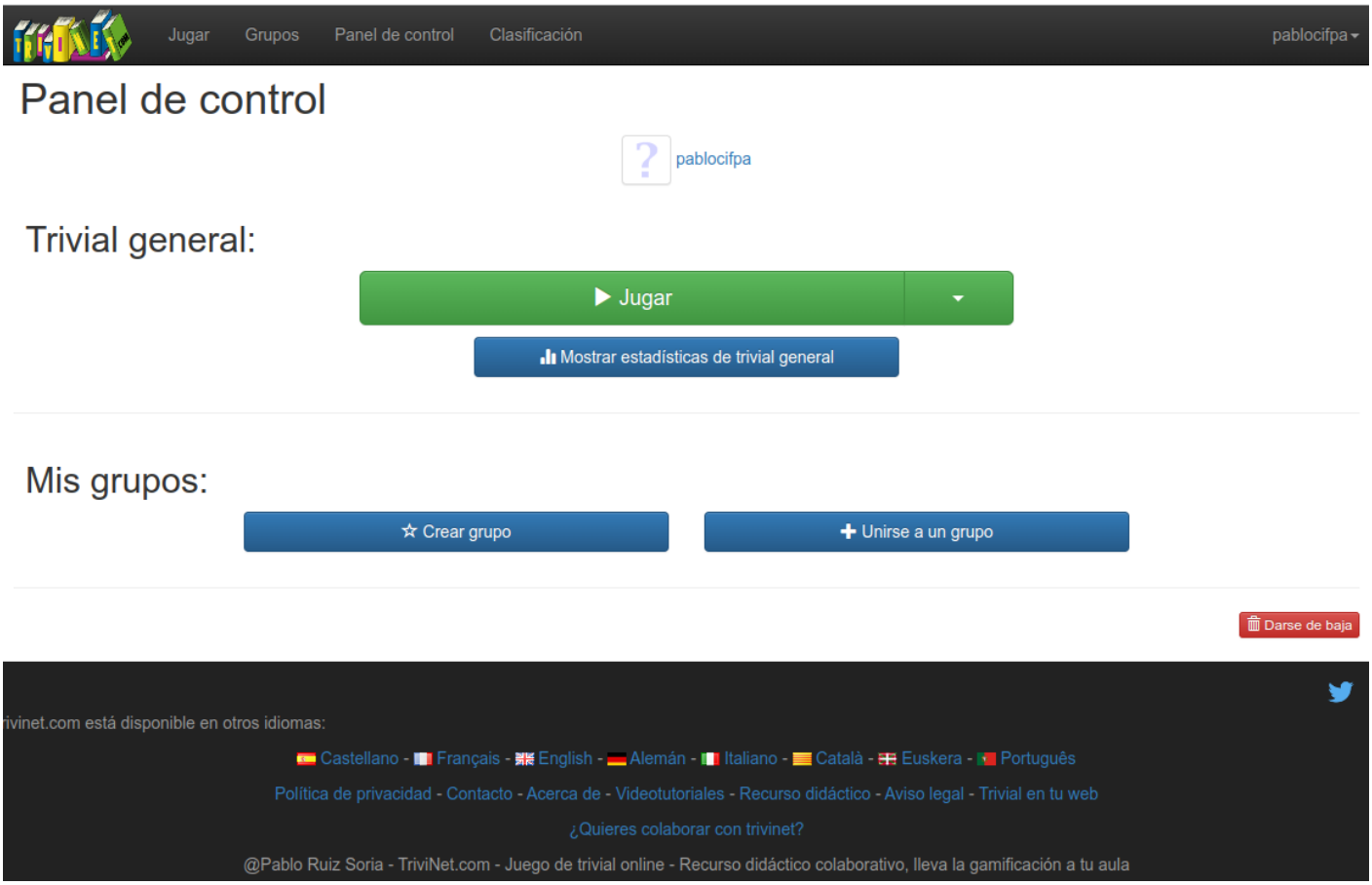
Acceder con usuario y contraseña

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.



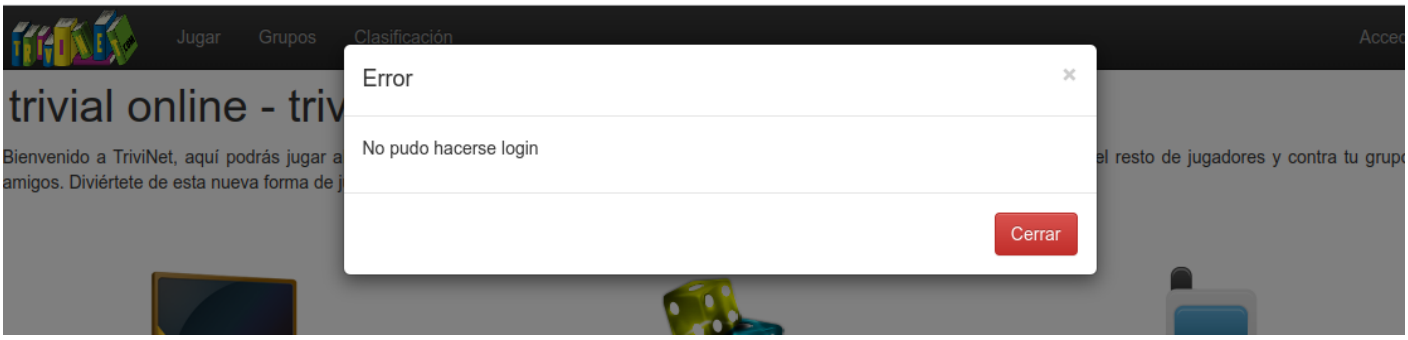
Elaboración propia

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:

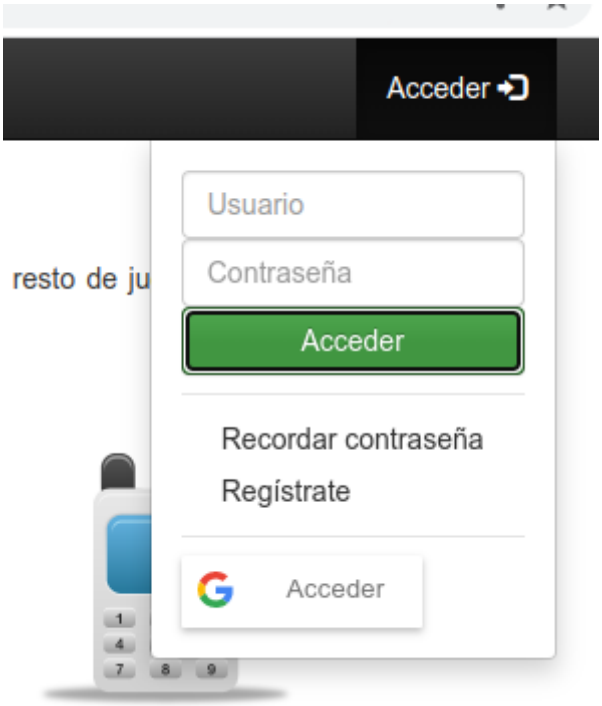


Elaboración propia

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

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:

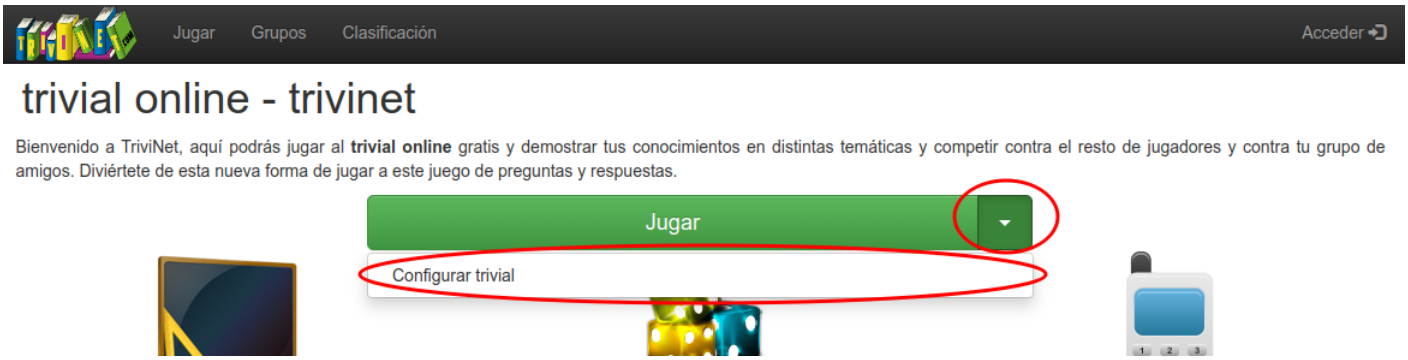


Elaboración propia

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.

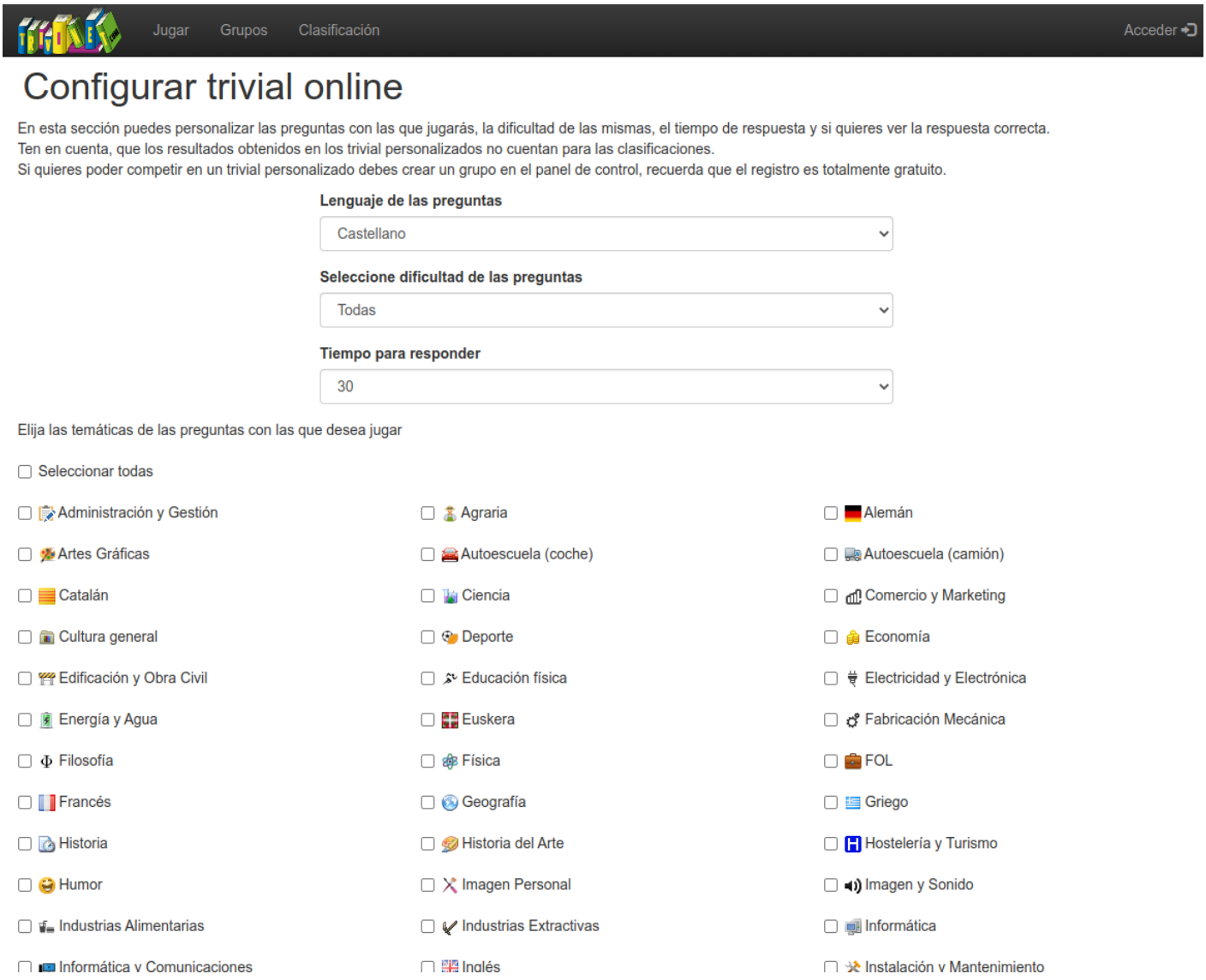
Configurar trivial

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.

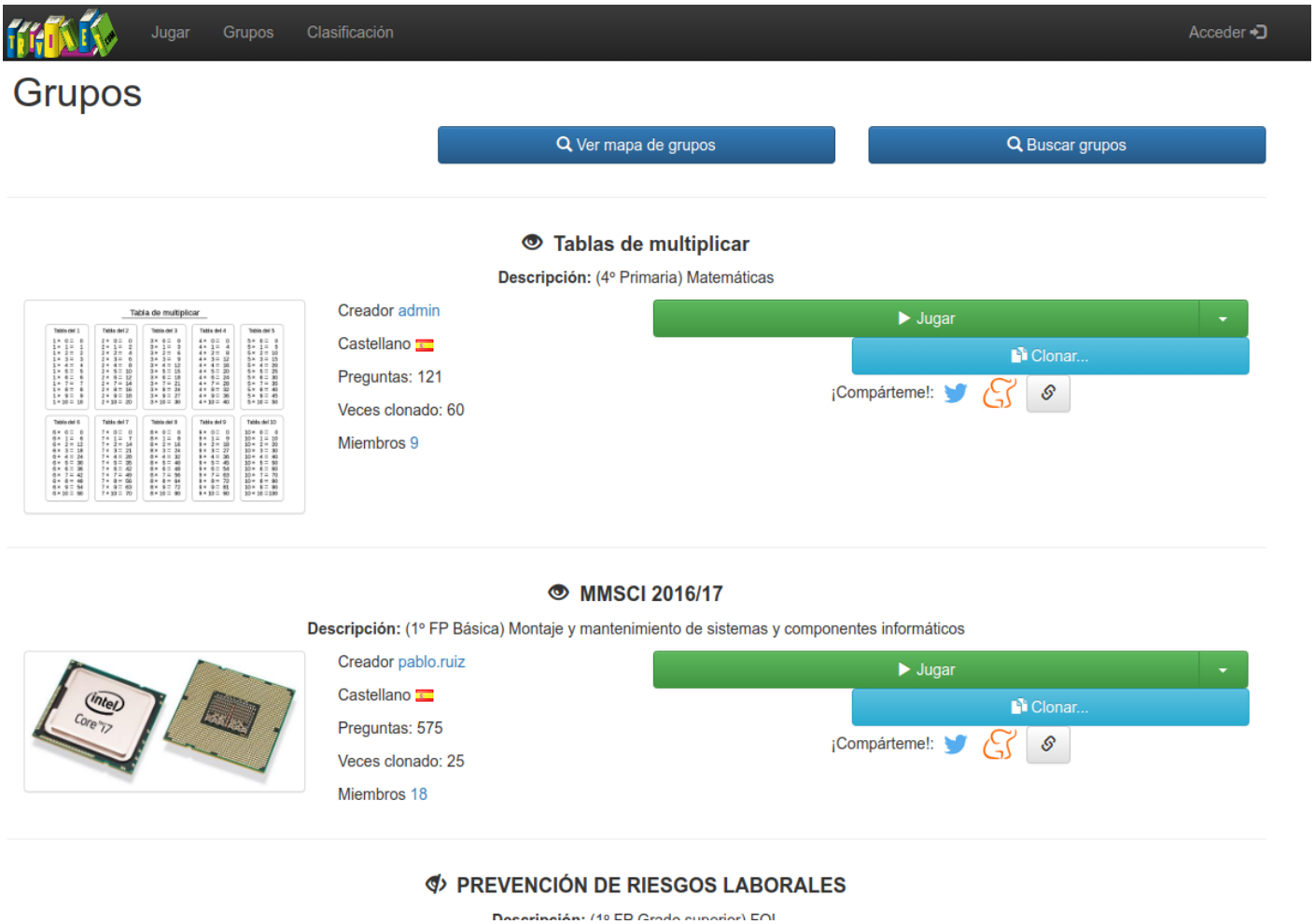
Grupos

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

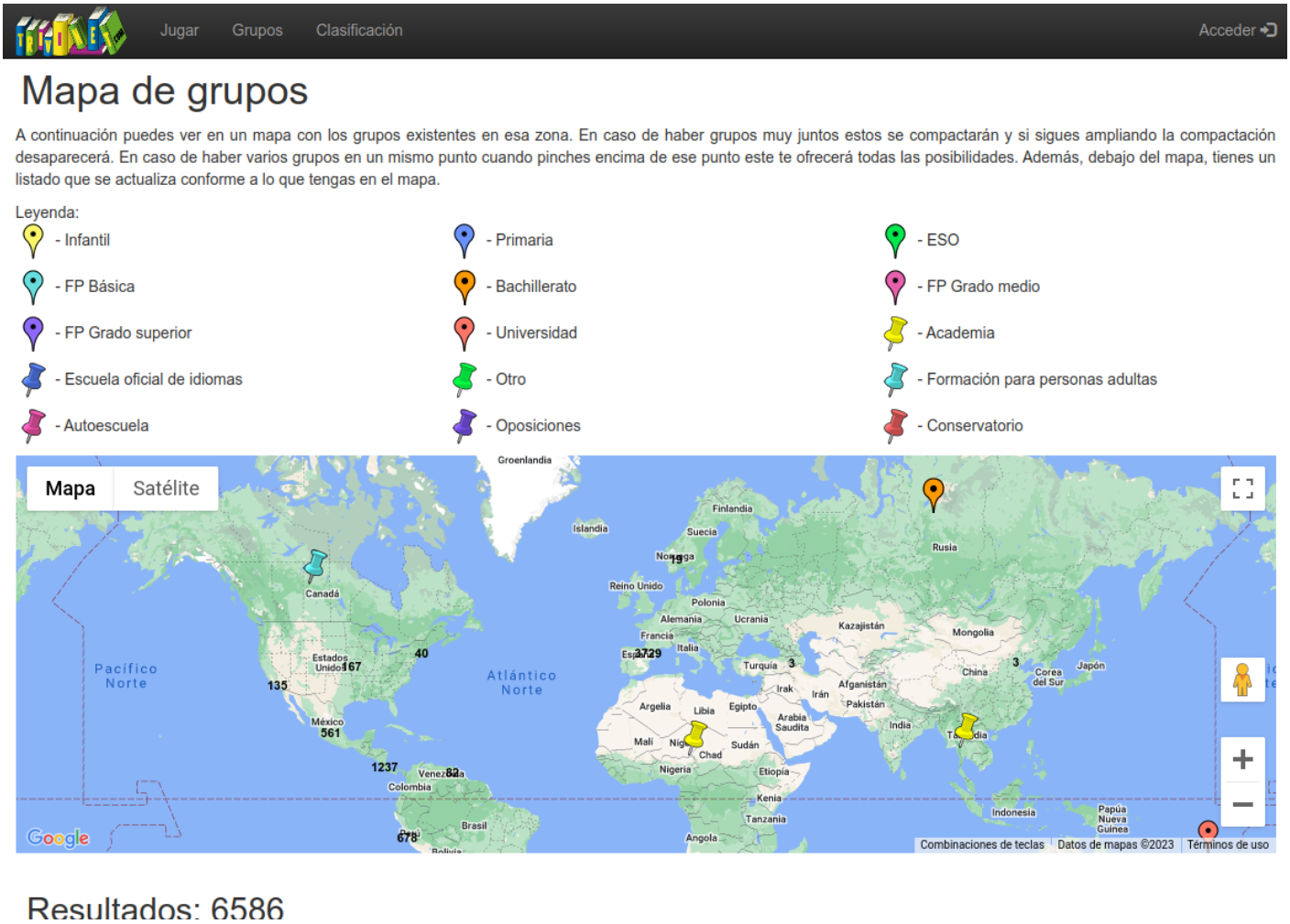


Elaboración propia

En la que nos encontraremos:

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

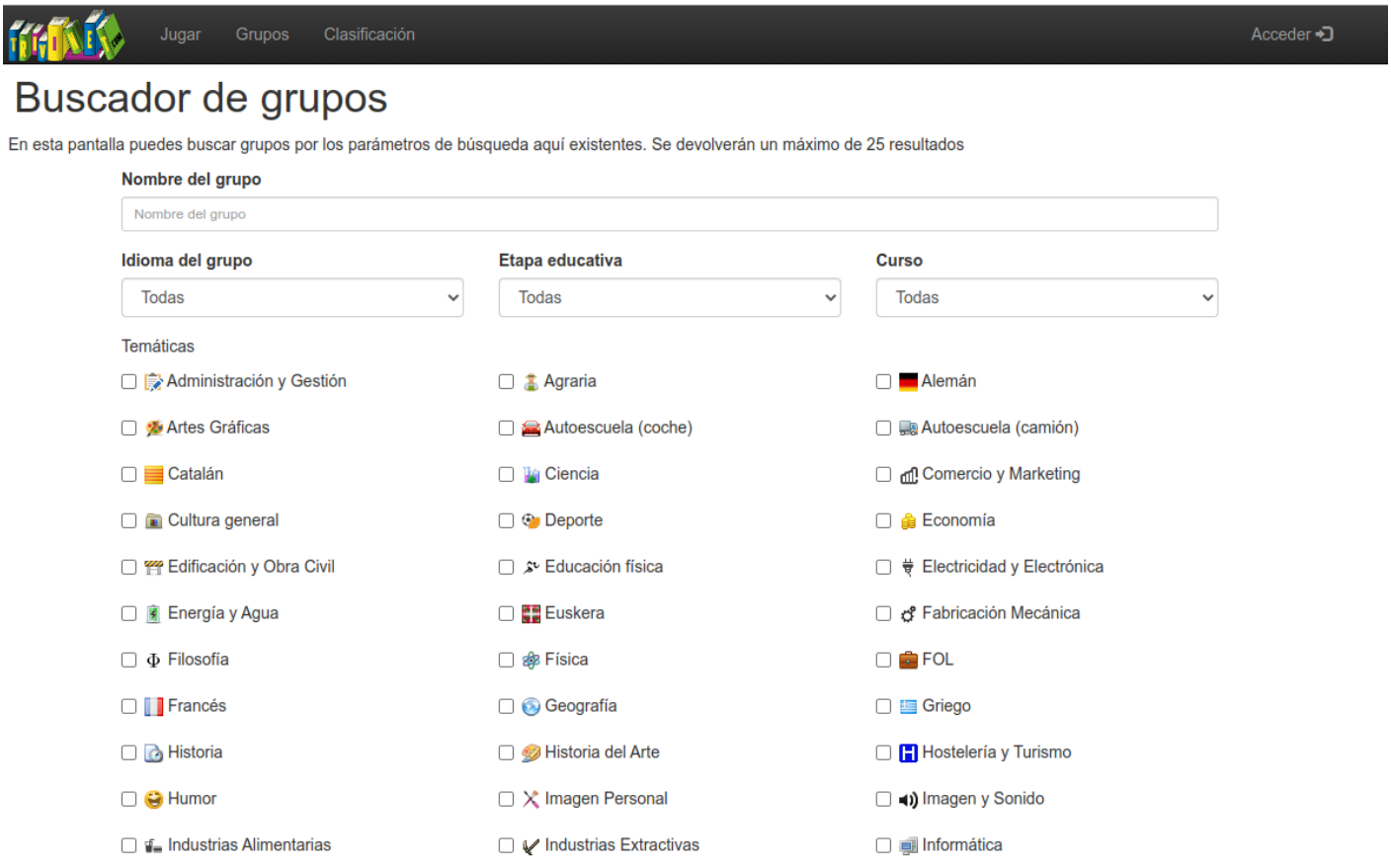
A través del botón `Ver mapa de grupos` accederemos a una pantalla como la siguiente



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)

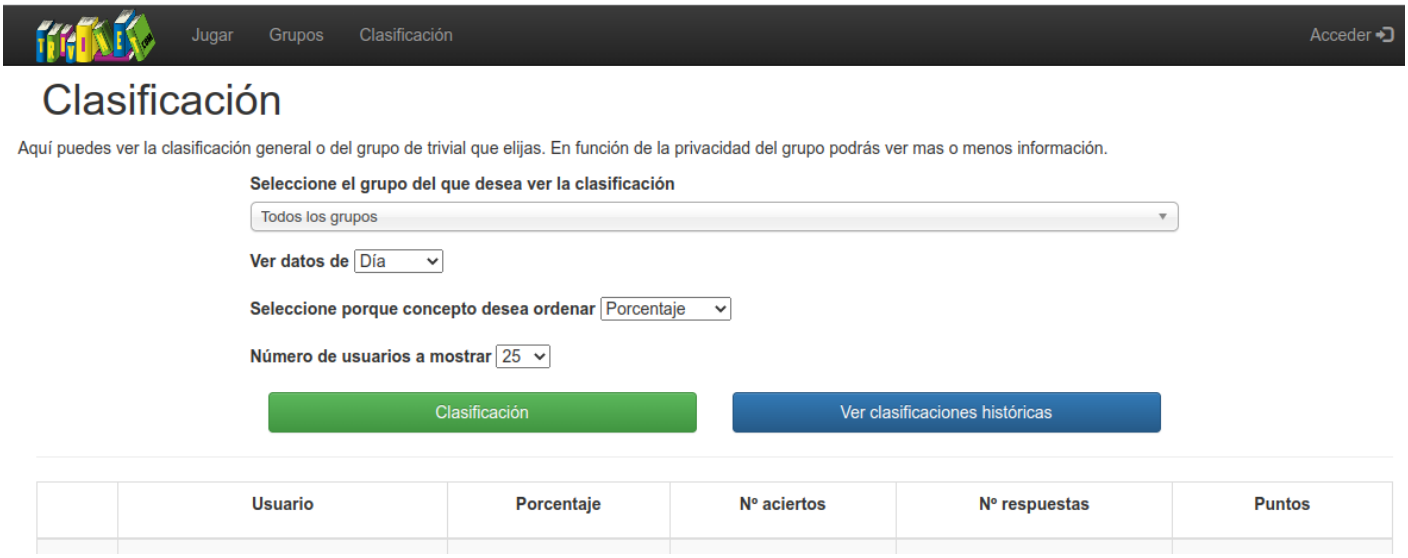
Clasificación

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



Elaboración propia

Tendremos acceso a una pantalla como la siguiente

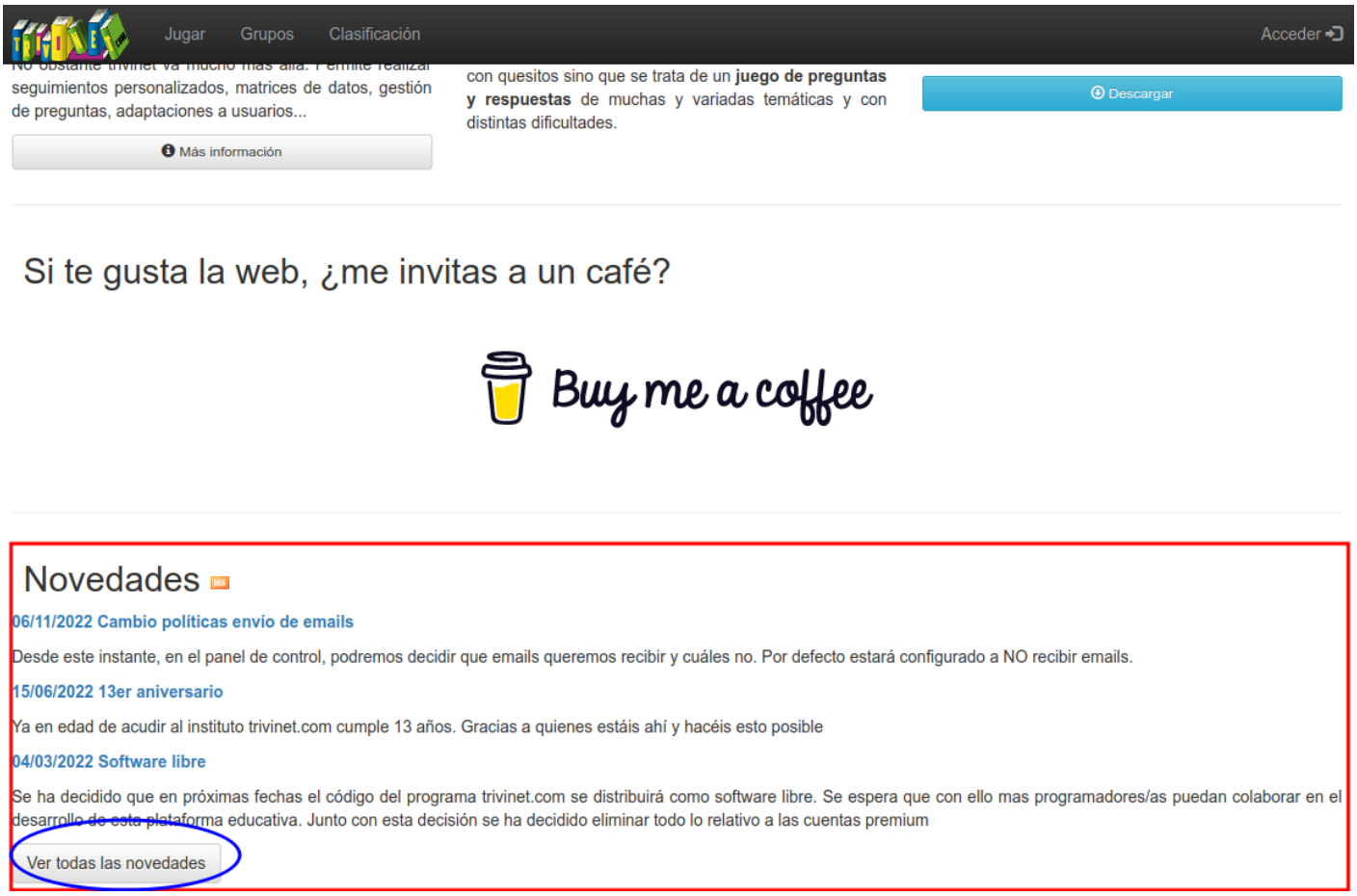


Elaboración propia

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

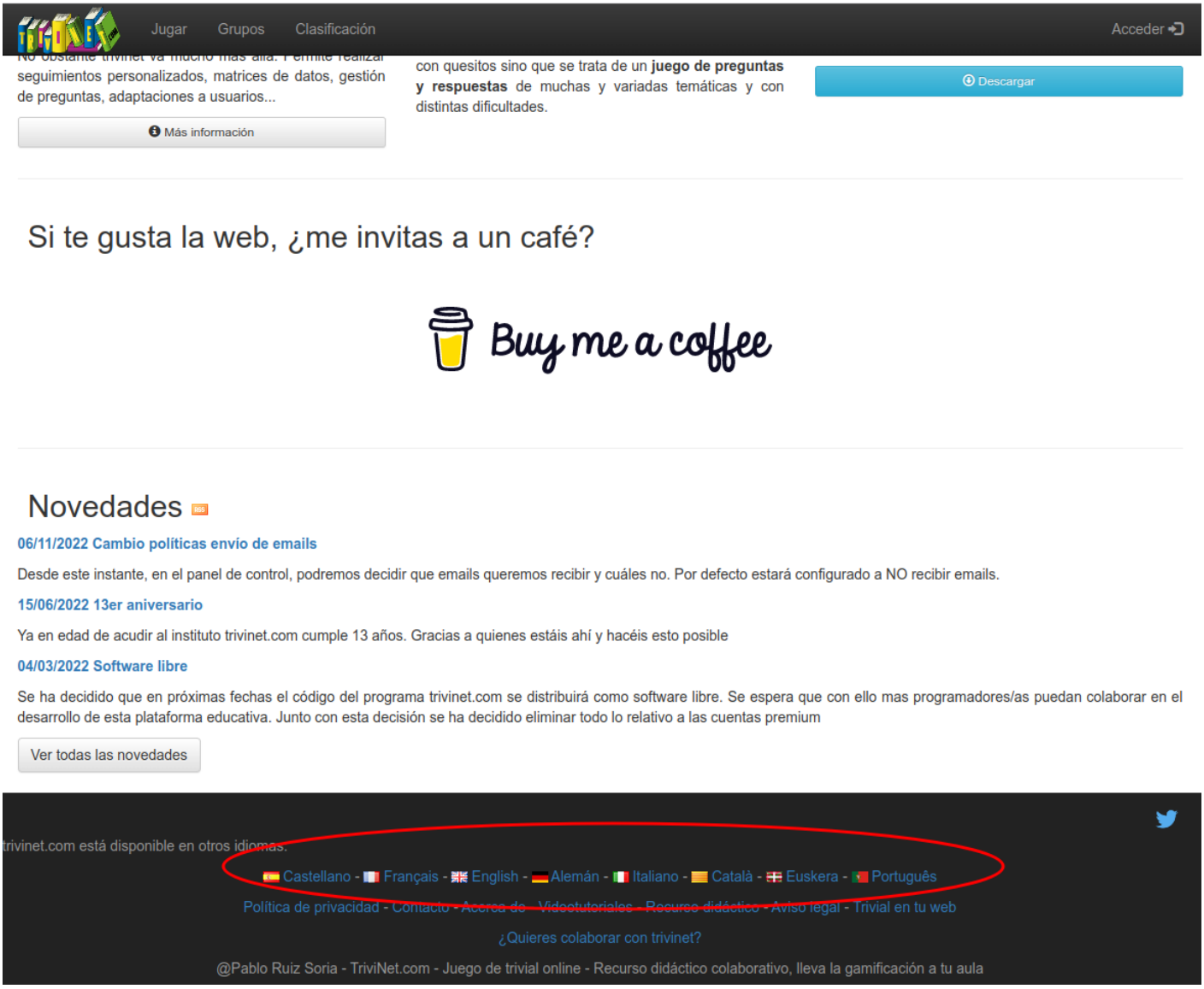
En la parte inferior de la home hay una sección dónde aparecen las últimas novedades que he realizado en la web. De igual modo hay un botón que permite ver el histórico de novedades.



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.