

PORTADA OFICIAL · LOKYAPPS



TECNOLOGÍA EDUCATIVA
LokyApps

Manual de usuario **LokyPin**

Pines y rompecabezas sobre una imagen

Formato horizontal

15 diapositivas

Paso a paso

Usuarios principiantes

Portada dedicada: esta primera página se reserva para la identidad visual. A partir de la página 2 inicia el contenido detallado del manual.



LokyPin

Guía de configuración, uso y exportación

QUÉ HACE LA APLICACIÓN

Crear actividades visuales a partir de una imagen: ubicar pines, identificar partes o convertir la imagen en rompecabezas clásico o deslizable.

¿Para quién fue pensada?

Instructor que trabaja con mapas, diagramas, máquinas, anatomía, interfaces, planos, imágenes técnicas o cualquier contenido visual.

Qué lograrás al terminar

- ✓ Cargar correctamente el contenido de entrada.
- ✓ Reconocer los botones y secciones principales.
- ✓ Aplicar identidad institucional con logo y color.
- ✓ Hacer una prueba corta antes de compartir.
- ✓ Generar el archivo final con más seguridad.

Objetivo

Preparar la actividad sin programar.

Nivel

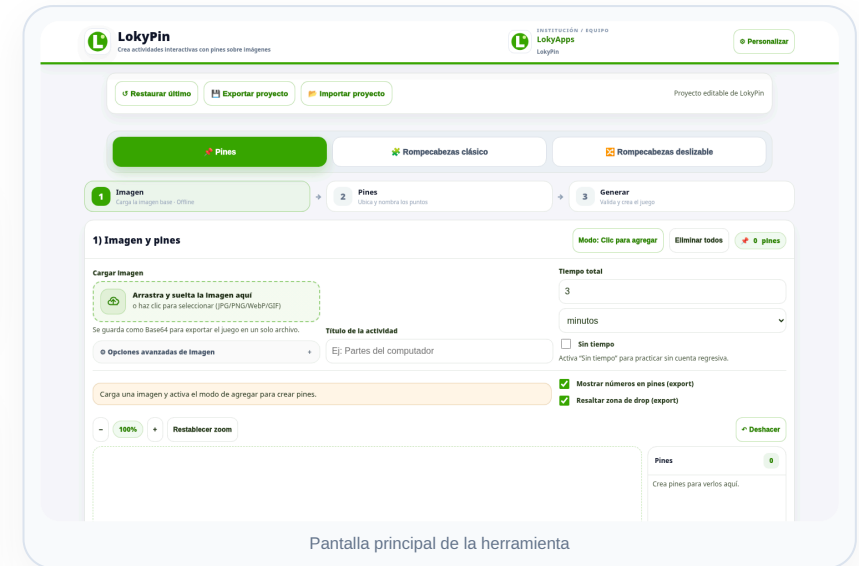
Pensado para usuarios principiantes.

Salida

HTML, PDF, Excel o proyecto según la app.

Método

Primero prueba con un ejemplo pequeño.



Pantalla principal de la herramienta



Antes de empezar

- ✓ Una imagen base en formato compatible con el navegador.
- ✓ Para modo Pines: entre 2 y 20 puntos recomendados.
- ✓ Nombre de cada pin; pista opcional.
- ✓ Para rompecabezas: definir tamaño y si se mostrará una referencia.

RUTA RECOMENDADA DE TRABAJO

1

Cargar imagen

Complete este paso antes de continuar

2

Ubicar pines

Complete este paso antes de continuar

3

Configurar

Complete este paso antes de continuar

4

Validar

Complete este paso antes de continuar

5

Generar juego

Complete este paso antes de continuar

Sugerencia: empieza con el ejemplo integrado o con un banco pequeño. Cuando todo funcione, reemplaza ese contenido por el material real.

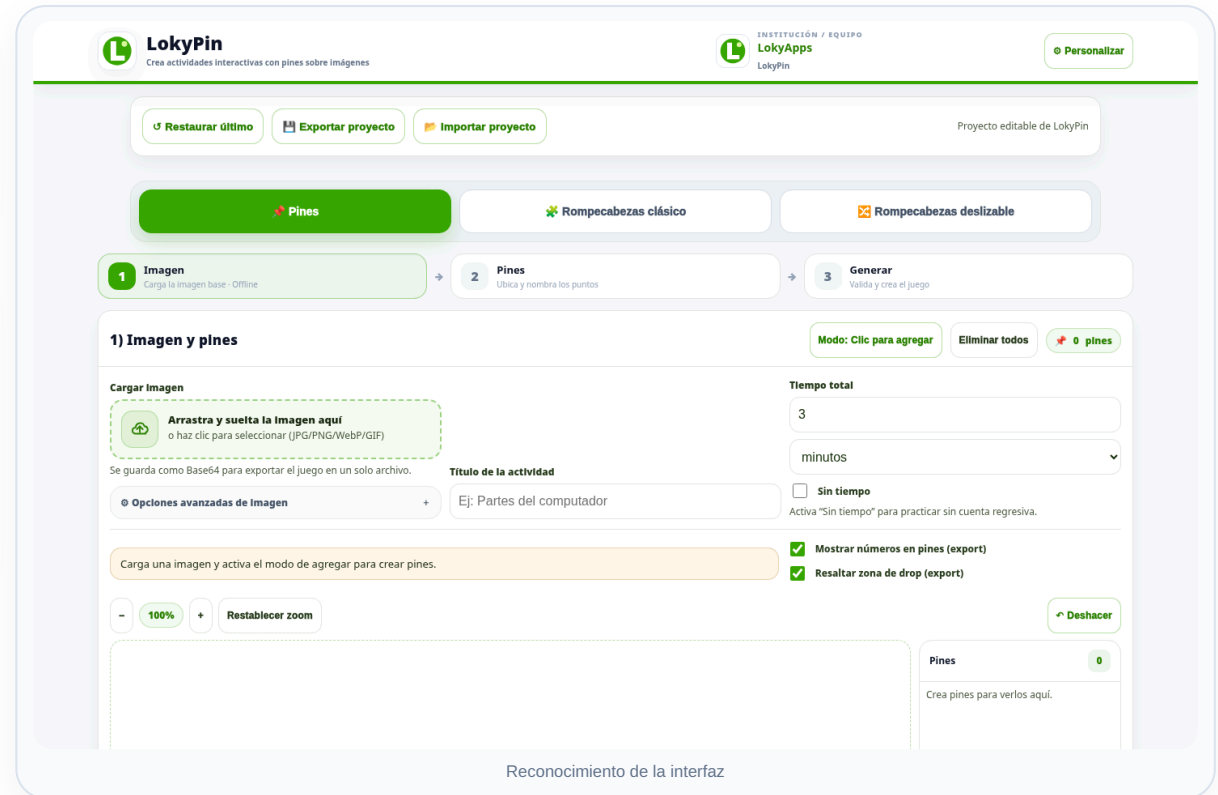


Mapa rápido de la interfaz

En casi todas las herramientas encontrarás una cabecera con el nombre de la app, un botón para personalización, un área para cargar contenido, una zona de configuración y un botón final para generar o exportar.

Ubica primero estas zonas

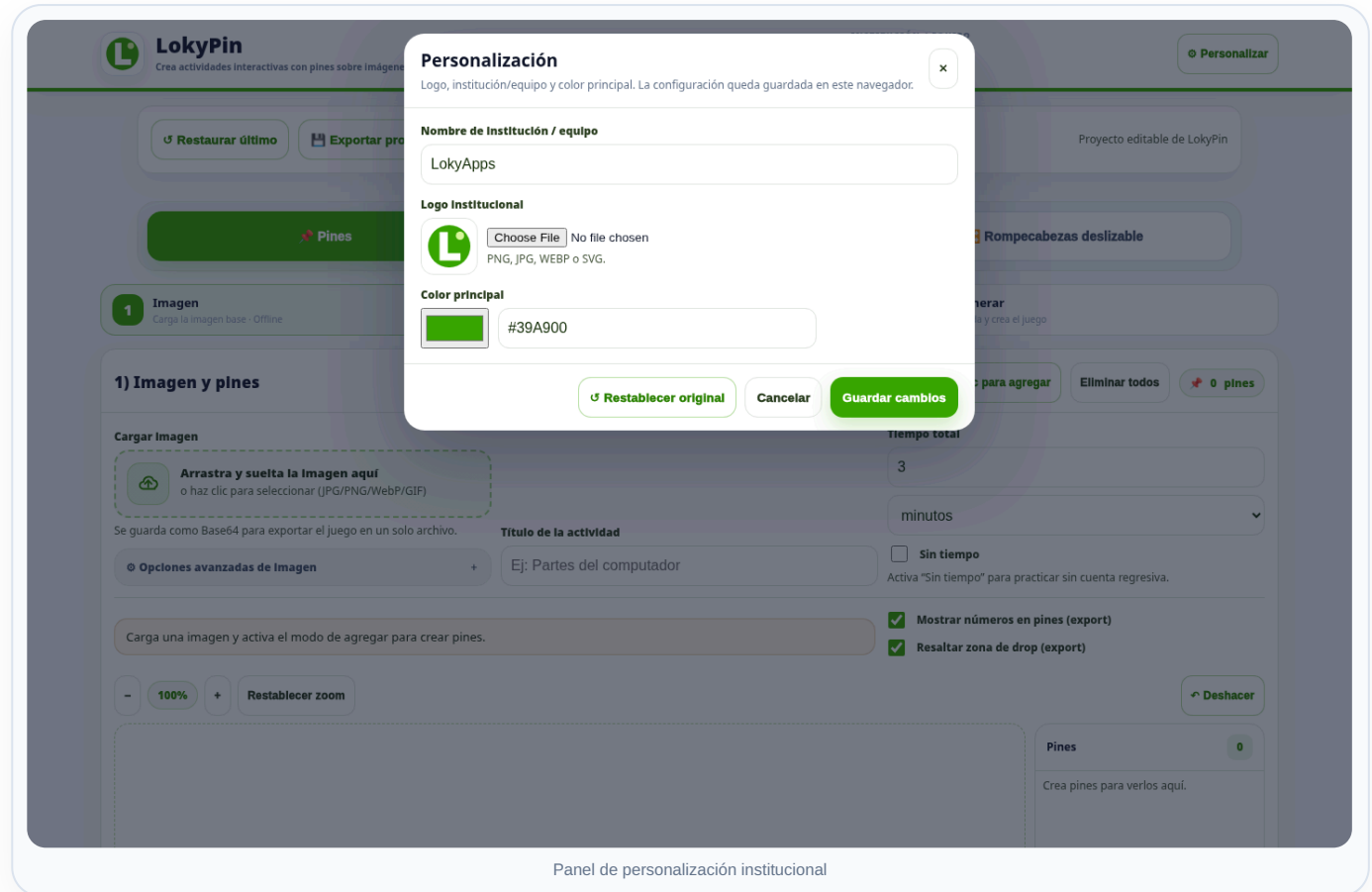
- ✓ Cabecera con nombre de la aplicación.
- ✓ Botón Personalización o Personalizar.
- ✓ Área para cargar archivo, lista, carpeta o banco.
- ✓ Sección de configuración principal.
- ✓ Vista previa o ejemplo integrado.
- ✓ Botón Generar, Exportar o Descargar.



IDENTIDAD CORPORATIVA
Logo oficial utilizado

Campo	Valor
Logo	https://lokyapps.com/Logo/Isolokyapps.png
Color corporativo	#39A900
Uso	Portada, cabecera y detalles visuales

- 1 Abre Personalización o Personalizar.
- 2 Escribe el nombre de tu institución, programa o equipo.
- 3 Carga el logo oficial de LokyApps o el logo institucional que vayas a incrustar en la actividad.
- 4 Mantén el color corporativo principal en #39A900 cuando quieras unificar la línea gráfica.
- 5 Guarda los cambios y verifica la vista previa.
- 6 Si algo no se ve bien, restablece y vuelve a guardar.



PASO 1

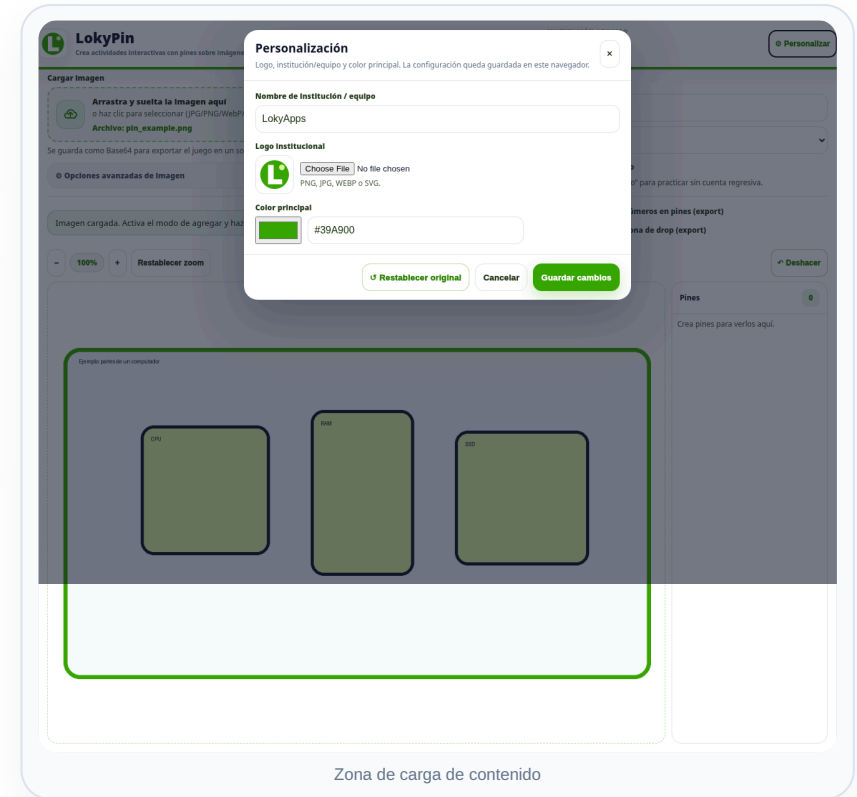
Preparar el contenido de entrada

La calidad del banco o lista de entrada define directamente la calidad de la actividad final.

Reglas a seguir

- ✓ Puede optimizar la imagen para reducir el peso del HTML final.
- ✓ Use zoom para colocar pines con precisión.
- ✓ Cada pin debe tener un nombre con al menos 2 caracteres y algún carácter alfanumérico.
- ✓ Si dos pines quedan muy cerca, la herramienta advierte para mejorar el uso táctil.

Consejo: evita textos demasiado largos, categorías duplicadas o encabezados inventados. La consistencia del contenido evita errores al cargar.



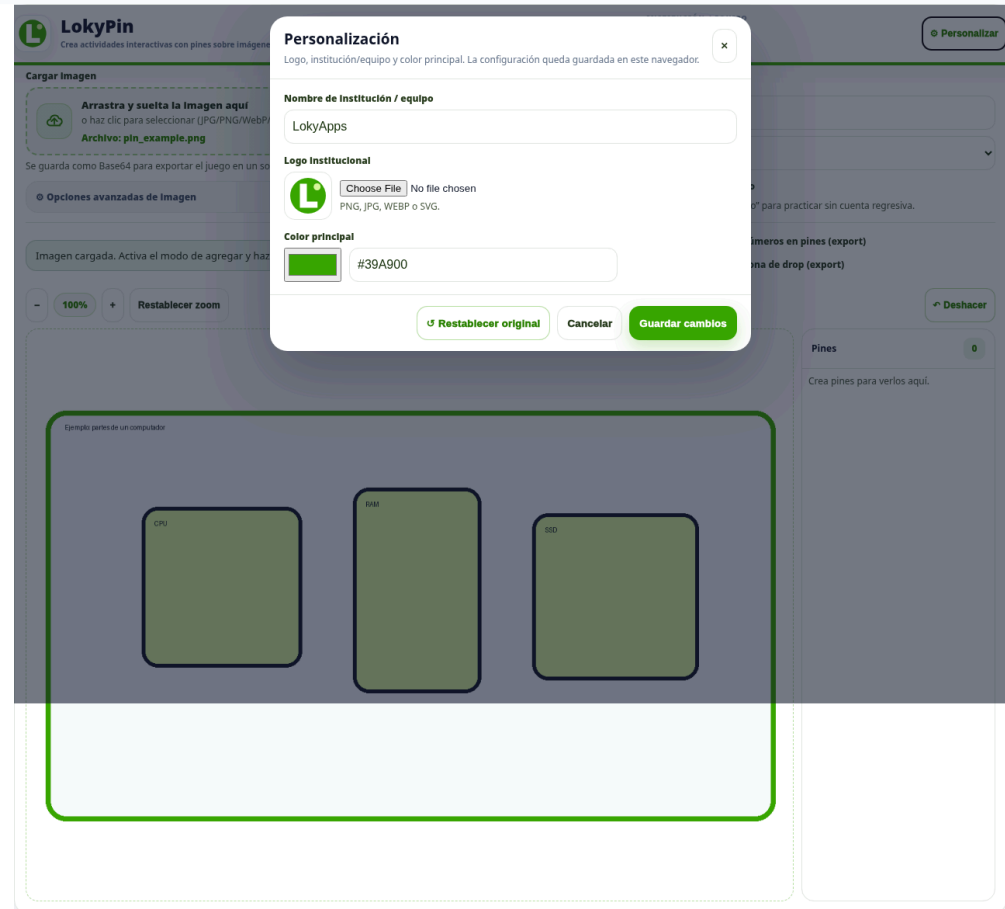


Cargar el archivo, lista o material

- 1 En 1) Imagen y pines pulse Cargar imagen.
- 2 Si el archivo es grande, deje activada la optimización y ajuste ancho máximo/calidad.
- 3 En modo Pines, active Agregar y haga clic sobre los puntos importantes.
- 4 Use zoom + / - y Centrar cuando necesite precisión.
- 5 Escriba Nombre y, opcionalmente, Pista para cada pin.
- 6 Pulse Validar antes de generar.

Consejo para novatos

Si la aplicación tiene botón de ejemplo, úsalo antes de cargar tu archivo real. Esto te ayuda a entender qué formato espera el sistema.



Proceso de carga paso a paso



EJEMPLO DEL CONTENIDO ESPERADO

Modelo de referencia

Usa este ejemplo como guía. Tu archivo real puede tener más filas, pero debe conservar la lógica de la información.

Pin	Nombre	Pista
1	CPU	Procesa instrucciones y coordina operaciones.
2	Memoria RAM	Almacena datos temporales mientras el equipo está encendido.
3	SSD	Unidad de almacenamiento de estado sólido.
4	Tarjeta de red	Permite la conexión con otras redes.

Qué revisar antes de continuar

- ✓ Encabezados completos y legibles.
- ✓ Sin celdas clave vacías.
- ✓ Sin duplicados innecesarios.
- ✓ Nombres escritos de forma consistente.
- ✓ Formato correcto según la app.

PASO 2

Configurar la actividad

Empieza por los ajustes principales. Después prueba. Finalmente activa opciones avanzadas.

Ajustes más importantes

Modo

Pines, Rompecabezas clásico o Rompecabezas deslizable.

Título

Nombre visible de la actividad.

Tiempo

Puede trabajar con tiempo o sin límite.

Números de pines

Muestra u oculta la numeración en el juego exportado.

Zona de drop

Resalta el área de destino cuando la actividad usa arrastre.

Tamaño clásico

Define la cantidad de piezas del rompecabezas clásico.

2) Configuración y etiquetas

 Limpiar

 Validar

 Generar juego

Tabla: Pin No · Nombre · Pista · Ver · Duplicar · Eliminar. Máximo recomendado: 20 pines.

Pin No	Nombre del pin	Pista (opcional)	Ver	Duplicar	Eliminar
--------	----------------	------------------	-----	----------	----------

Crea pines (modo agregar) para que aparezcan aquí.

Reglas: imagen cargada, entre 2 y 20 pines, nombres ≥ 2 caracteres y con al menos 1 letra o número. Si dos pines quedan demasiado cerca, LokyPin lo advertirá para mejorar el uso táctil.

Configuración principal

Configuración recomendada para la primera prueba

- ✓ Para móviles, no coloque pines demasiado juntos.
- ✓ Use imágenes de contraste alto y evite textos diminutos dentro de la imagen.
- ✓ Para primera prueba, use 4 a 6 pines o una cuadrícula de rompecabezas pequeña.
- ✓ Mantenga pistas breves; la imagen debe seguir siendo el protagonista.

Ajustes complementarios

Tamaño deslizable

Define la cuadrícula del rompecabezas deslizable.

Referencia

Puede mostrar un botón para ver la imagen original.

Importante: evita activar demasiadas opciones avanzadas sin haber validado primero una versión básica.

2) Configuración y etiquetas Limpiar ✓ Validar ➔ Generar juego

Tabla: Pin No · Nombre · Pista · Ver · Duplicar · Eliminar. Máximo recomendado: 20 pines.

Pin No	Nombre del pin	Pista (opcional)	Ver	Duplicar	Eliminar
Crea pines (modo agregar) para que aparezcan aquí.					

Reglas: imagen cargada, entre 2 y 20 pines, nombres > 2 caracteres y con al menos 1 letra o número. Si dos pines quedan demasiado cerca, LokyPin lo advertirá para mejorar el uso táctil.

Opciones adicionales y ajustes secundarios

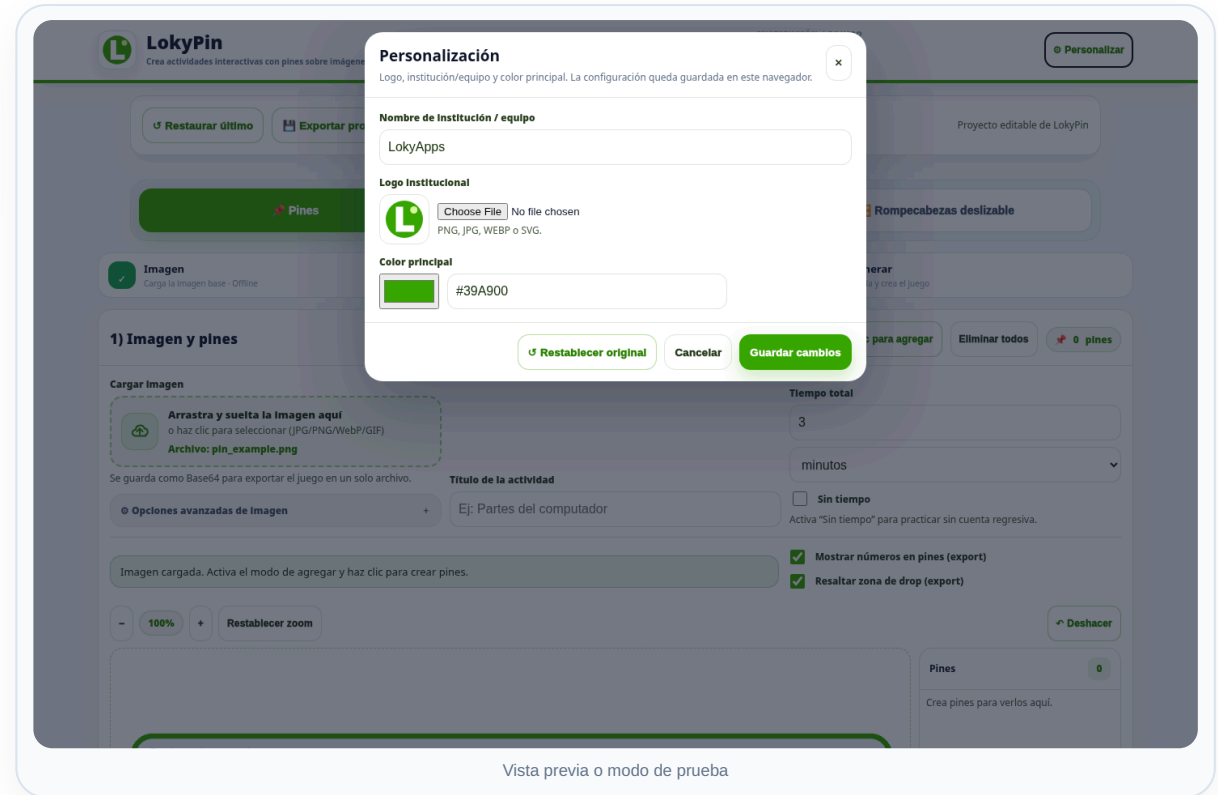
PASO 3

Previsualizar y hacer una prueba corta

Antes de compartir la actividad, realiza una prueba para confirmar que todo se ve y funciona correctamente.

- 1 Cargue una imagen conocida, por ejemplo las partes de un computador.
- 2 Coloque tres pines bien separados.
- 3 Escriba nombres y pistas y pulse Validar.
- 4 Pruebe zoom, deshacer, duplicar y eliminar para conocer el flujo.
- 5 Genere una versión de prueba y verifique que los puntos se puedan tocar cómodamente.

Qué debes comprobar: legibilidad de textos, respuesta de botones, coherencia del contenido y nivel de dificultad.

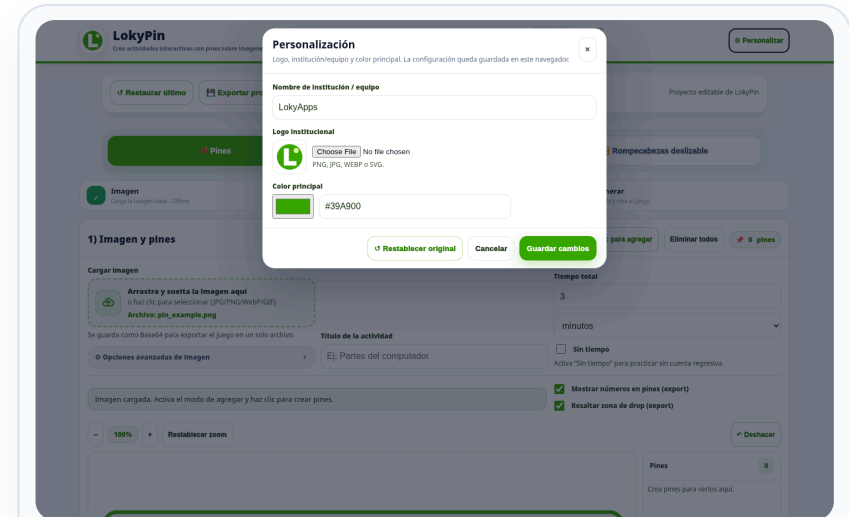


Qué pasa durante la actividad

- Modo Pines: identificar o ubicar puntos sobre la imagen.
- Rompecabezas clásico: reconstruir la imagen por piezas.
- Rompecabezas deslizable: ordenar las piezas moviendo espacios.
- Ver referencia ayuda cuando el objetivo es práctica guiada.
- El zoom del creador sirve para editar; el juego final tiene su propia interacción.

Recomendación operativa

Haz al menos una simulación completa como si fueras el usuario final. Esto permite detectar errores que no siempre aparecen en la configuración.



Pantalla de ejecución o ejemplo

PASO 4

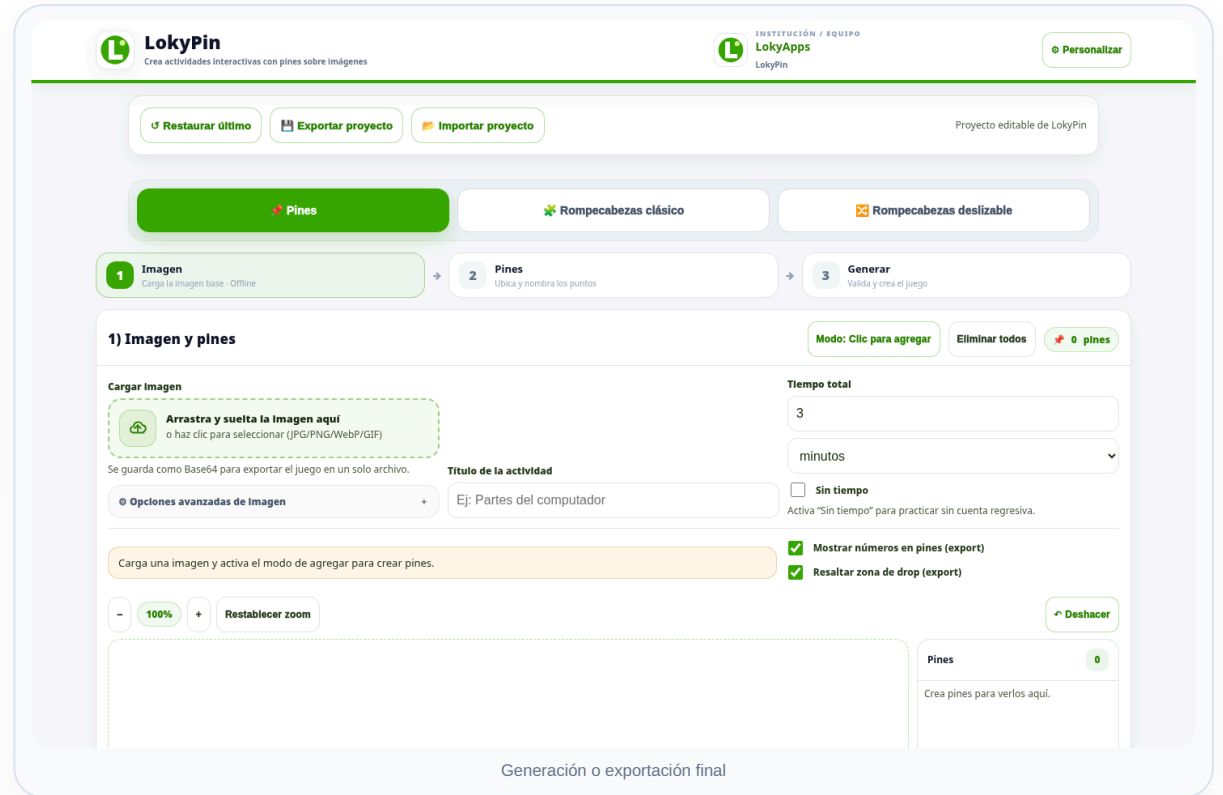
Generar, guardar y exportar

- 1 Valide imagen y pines/configuración.
- 2 Personalice institución, logo y color si es necesario.
- 3 Pulse Generar juego.
- 4 Abra el HTML final y haga una prueba completa.
- 5 Conserve Exportar proyecto para poder mover pines o cambiar etiquetas más adelante.

Nombre sugerido para el archivo

LokyPin_Tema_Ficha_Fecha

Ejemplo: LokyPin_ExcelBasico_123456_2026-09-07



The screenshot shows the 'LokyPin' web interface. At the top, there's a header with the 'LokyPin' logo and the tagline 'Crea actividades interactivas con pines sobre imágenes'. Below the header, there are three buttons: 'Restaurar último', 'Exportar proyecto', and 'Importar proyecto'. The main content area is divided into three steps: 1. Imagen (Carga la imagen base - Offline), 2. Pines (Ubica y nombra los puntos), and 3. Generar (Valida y crea el juego). The 'Generar' step is currently active. It features a 'Cargar imagen' section with a dashed box for dragging and dropping an image, and a 'Título de la actividad' field with the example 'Ej: Partes del computador'. There are also checkboxes for 'Mostrar números en pines (export)' and 'Resaltar zona de drop (export)', both of which are checked. A 'Deshacer' button is visible in the bottom right corner. The bottom of the interface shows the text 'Generación o exportación final'.

RESULTADO FINAL

Qué puedes obtener al finalizar

- ✓ Juego HTML final.
- ✓ Proyecto editable de LokyPin.
- ✓ Importación de un proyecto guardado.
- ✓ Actividad de pines o rompecabezas según el modo seleccionado.

Ejemplo práctico listo para replicar

Paso 1

Imagen: diagrama simple de un computador.

Paso 2

Modo: Pines.

Paso 3

Pines: CPU, RAM, SSD y Tarjeta de red.

Paso 4

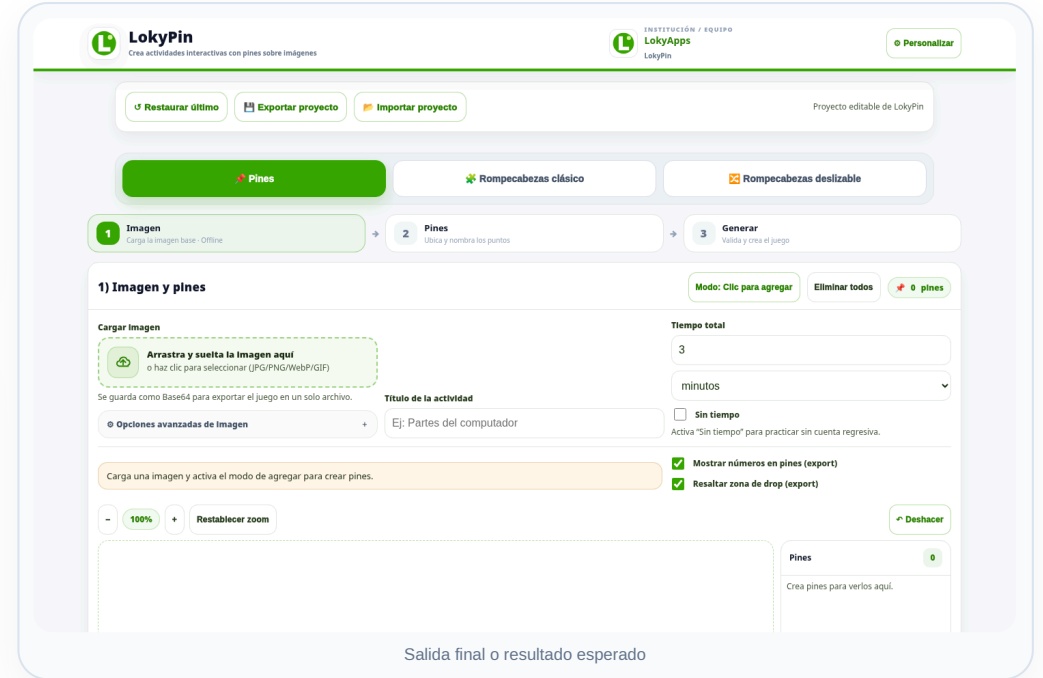
Título: Identifica los componentes del computador.

Paso 5

Sin tiempo y números visibles.

Paso 6

Validar, generar y probar con clic y pantalla táctil.



The screenshot shows the LokyPin web application interface. At the top, there's a header with the LokyApps logo and 'INSTITUCIÓN / EQUIPO LokyApps LokyPin'. Below the header, there are buttons for 'Restaurar último', 'Exportar proyecto', and 'Importar proyecto'. The main area is divided into three steps: 1) Imagen, 2) Pines, and 3) Generar. Step 1 is active, showing options for 'Cargar imagen' (upload or drag) and 'Modo: Clic para agregar'. There are also settings for 'Tiempo total' (3 minutos) and 'Mostrar números en pines (export)'. The bottom right shows a 'Pines' section with a count of 0 and a 'Deshacer' button.

Salida final o resultado esperado

Consejo: conserva la salida final y también el archivo fuente. Esto facilita actualizar la actividad en el futuro.



SI ALGO FALLA

Problemas frecuentes y solución

Validación falla	Asegúrese de tener imagen, entre 2 y 20 pines y nombres válidos.
Dos pines se confunden	Sepárelos más; la herramienta advierte sobre proximidad.
El HTML pesa mucho	Active optimización, reduzca ancho máximo o calidad JPEG.
Pin quedó mal ubicado	Use zoom, Deshacer o elimine y vuelva a agregarlo.
El rompecabezas es muy difícil	Reduzca el tamaño de la cuadrícula y habilite Ver referencia.

VERIFICACIÓN FINAL

Checklist antes de entregar o usar

- ✓ El contenido de entrada fue validado.
- ✓ La personalización institucional quedó guardada.
- ✓ La prueba corta fue exitosa.
- ✓ La actividad final se abrió correctamente.
- ✓ Existe una copia de respaldo del proyecto o archivo fuente.
- ✓ El nombre del archivo final permite identificar tema, grupo y fecha.

Método recomendado: si aparece un problema, vuelve a una versión simple con ejemplo integrado y agrega tus ajustes uno por uno hasta encontrar la causa.