

PORTADA OFICIAL · LOKYAPPS



TECNOLOGÍA EDUCATIVA
LokyApps

Manual de usuario **LokyPlay**

Creador de juegos y actividades interactivas

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.



LokyPlay

Guía de configuración, uso y exportación

QUÉ HACE LA APLICACIÓN

Crear múltiples tipos de juegos educativos desde un banco de palabras o pares, con configuración común, previsualización y exportación a HTML.

¿Para quién fue pensada?

Instructor que quiere reutilizar un mismo banco para distintas mecánicas de palabras, memoria, preguntas y relación.

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

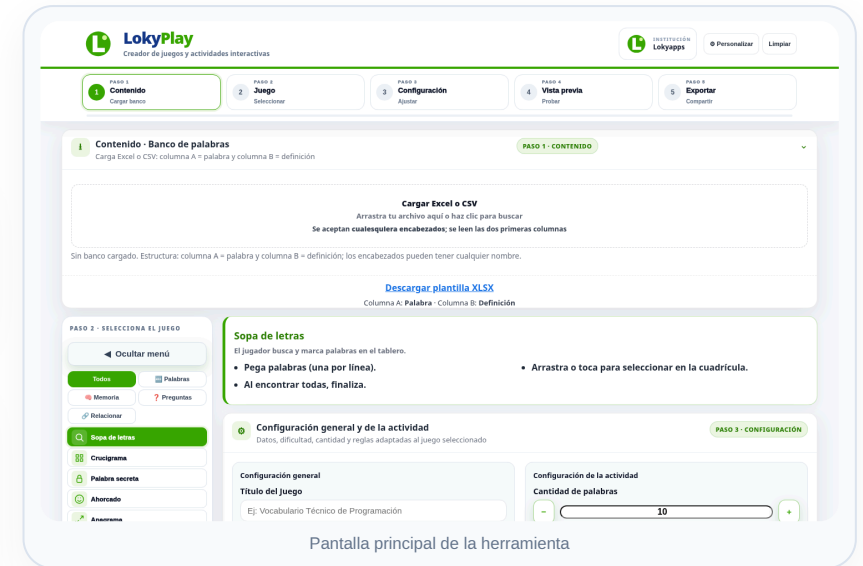
Pensado para usuarios principiantes.

Salida

HTML, PDF, Excel o proyecto según la app.

Método

Primero prueba con un ejemplo pequeño.





Antes de empezar

- ✓ Banco Excel o CSV; se leen las dos primeras columnas aunque los encabezados cambien.
- ✓ Título del juego, instructor y dificultad.
- ✓ Cantidad de palabras o ítems.
- ✓ Elegir una mecánica compatible con la estructura del banco.

RUTA RECOMENDADA DE TRABAJO

1

Contenido

Complete este paso antes de continuar

2

Juego

Complete este paso antes de continuar

3

Configuración

Complete este paso antes de continuar

4

Vista previa

Complete este paso antes de continuar

5

Exportar

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.

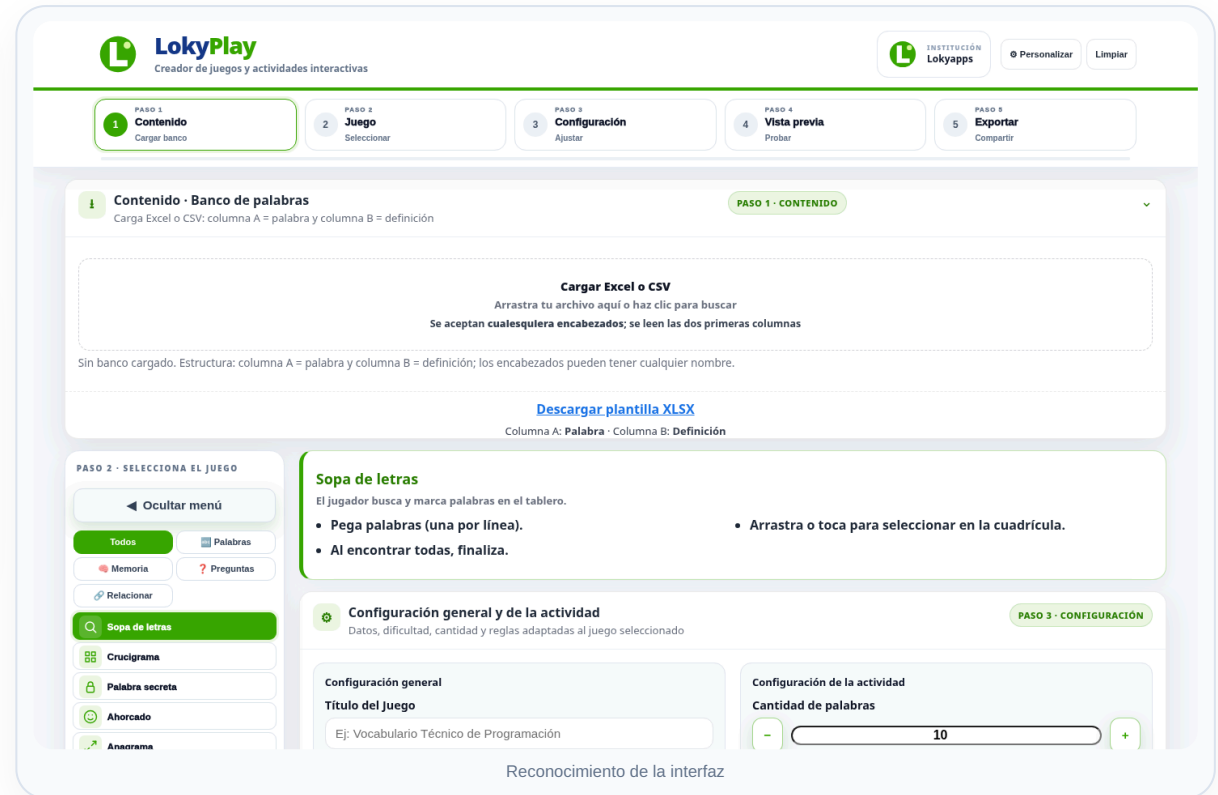


Mapa rápido de la interfaz

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

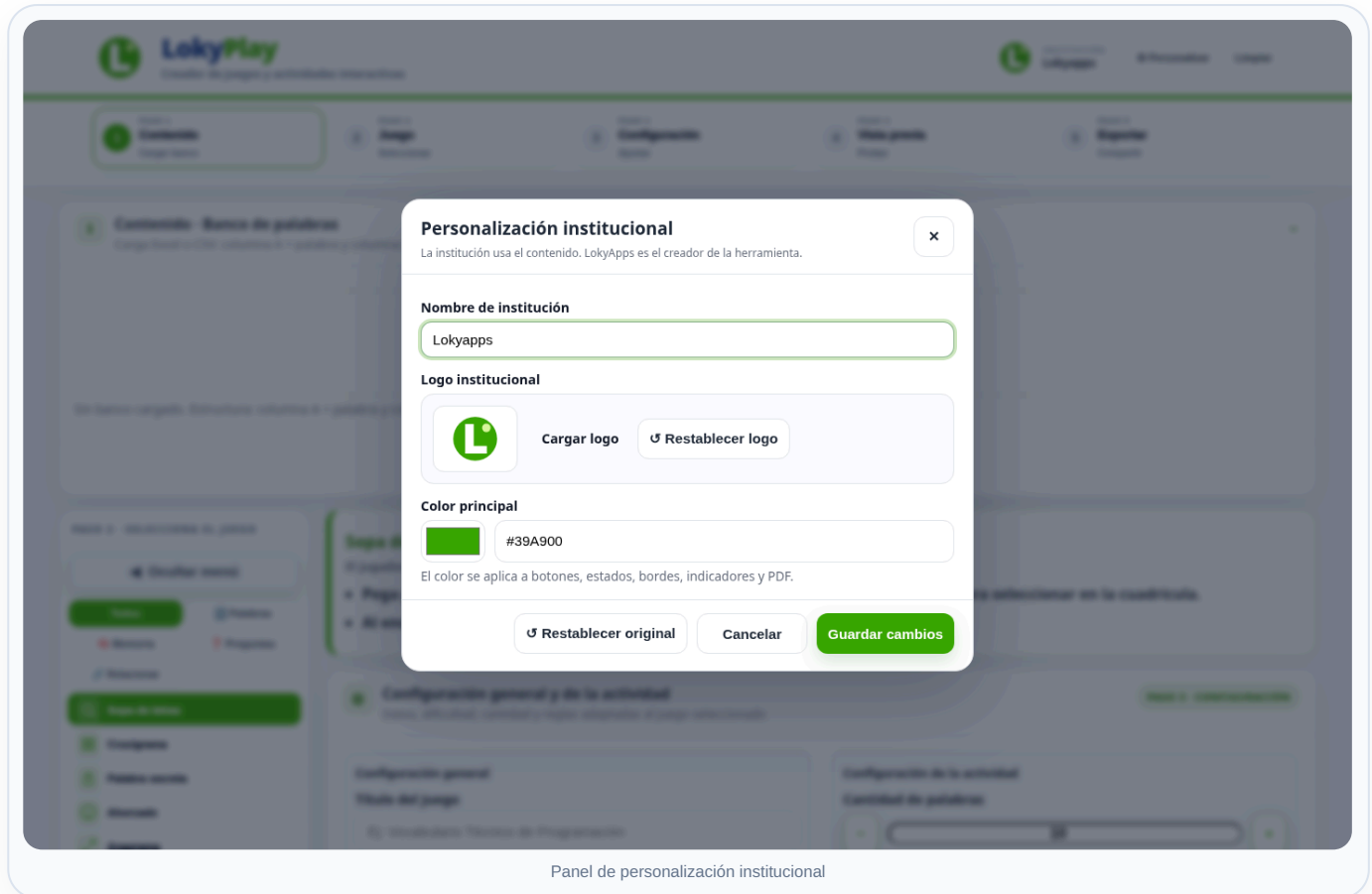
- ✓ Cabecera con nombre de la aplicación.
- ✓ Botón Personalización o Personalizar.
- ✓ Área para cargar archivo, lista, carpeta o banco.
- ✓ Sección de configuración principal.
- ✓ Vista previa o ejemplo integrado.
- ✓ Botón Generar, Exportar o Descargar.



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

- ✓ Para juegos de palabras simples puede usar una palabra por línea.
- ✓ Para juegos con pistas/definiciones use dos columnas: Término y Definición/Pista.
- ✓ Puede descargar plantilla XLSX o cargar el ejemplo incluido.
- ✓ Limpie el banco cuando vaya a cambiar completamente de tema.

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

1 Contenido - Banco de palabras
Carga Excel o CSV: columna A = palabra y columna B = definición

PASO 1 - CONTENIDO

Zona de carga de contenido



Cargar el archivo, lista o material

- 1 En Paso 1 pulse Cargar banco o Cargar ejemplo.
- 2 Revise el contenido detectado en las dos primeras columnas.
- 3 En Paso 2 elija la categoría de juegos o use Todos.
- 4 Seleccione una mecánica: Sopa, Crucigrama, Palabra secreta, Ahorcado, Anagrama, Emparejados, Memoria, Parejas o Quiz.
- 5 Adapte el contenido al formato que exige esa mecánica.
- 6 Continúe a Configuración y defina la cantidad de ítems.

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.



Contenido · Banco de palabras

Carga Excel o CSV: columna A = palabra y columna B = definición

PASO 1 · CONTENIDO



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.

Término	Definición / Pista
Celda	Intersección entre una fila y una columna.
Fórmula	Expresión que calcula un resultado.
Rango	Conjunto de una o más celdas.
Hoja	Área de trabajo contenida en un libro.

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

Sopa de letras

Busca y marca palabras en una cuadrícula.

Palabra secreta

Las respuestas revelan una palabra vertical.

Anagrama

Ordena letras para formar la respuesta.

Crucigrama

Completa palabras a partir de pistas.

Ahorcado

Adivina palabras mediante letras e intentos.

Emparejados

Relaciona términos y definiciones.



Configuración general y de la actividad

Datos, dificultad, cantidad y reglas adaptadas al juego seleccionado

PASO 3 - CONFIGURACIÓN

Configuración general

Título del Juego

Ej: Vocabulario Técnico de Programación

Instructor

Nombre completo del instructor

Nivel de Dificultad

😊 Fácil

★ Medio

⚡ Difícil

Medio · equilibrio entre ayudas, tiempo y puntuación.

Configuración de la actividad

Cantidad de palabras

- 10 +

Banco: 10 | Usará: 10 | Máximo recomendado para este juego: 15

Modo básico · abrir opciones avanzadas



Configuración principal



Configuración recomendada para la primera prueba

- ✓ Use Fácil para la primera prueba del banco.
- ✓ Para Crucigrama, use al menos 3 palabras y pistas breves.
- ✓ Para Memoria, cargue al menos 2 pares.
- ✓ Antes de exportar, pruebe la actividad con la misma cantidad de ítems que usarán los aprendices.

Ajustes complementarios

Memoria / Parejas

Trabaja pares mediante cartas o selección visible.

Quiz

Pregunta con descripción y opciones de respuesta.

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

Configuración general y de la actividad

Datos, dificultad, cantidad y reglas adaptadas al juego seleccionado

PASO 3 - CONFIGURACIÓN

Configuración general

Título del juego

Ej: Vocabulario Técnico de Programación

Instructor

Nombre completo del instructor

Nivel de Dificultad

Fácil Medio Dificil

Medio - equilibrio entre ayudas, tiempo y puntuación.

Configuración de la actividad

Cantidad de palabras

10

Banco: 10 | Usará: 10 | Máximo recomendado para este juego: 15

Modo básico abrir opciones avanzadas

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 el ejemplo.
- 2 Seleccione una mecánica sencilla, por ejemplo Sopa de letras o Quiz.
- 3 Ajuste dificultad y cantidad.
- 4 Pulse Previsualizar y complete una partida corta.
- 5 Cambie a una segunda mecánica para comprobar que el banco también funciona allí.

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

 **Configuración general y de la actividad**
Datos, dificultad, cantidad y reglas adaptadas al juego seleccionado

PASO 3 · CONFIGURACIÓN

Configuración general

Título del Juego

Instructor

Nivel de Dificultad

😊 Fácil

★ Medio

⚡ Difícil

Medio · equilibrio entre ayudas, tiempo y puntuación.

Configuración de la actividad

Cantidad de palabras

-

10

+

Banco: 10 | Usará: 10 | Máximo recomendado para este juego: 15

Modo básico · abrir opciones avanzadas

+

Vista previa o modo de prueba

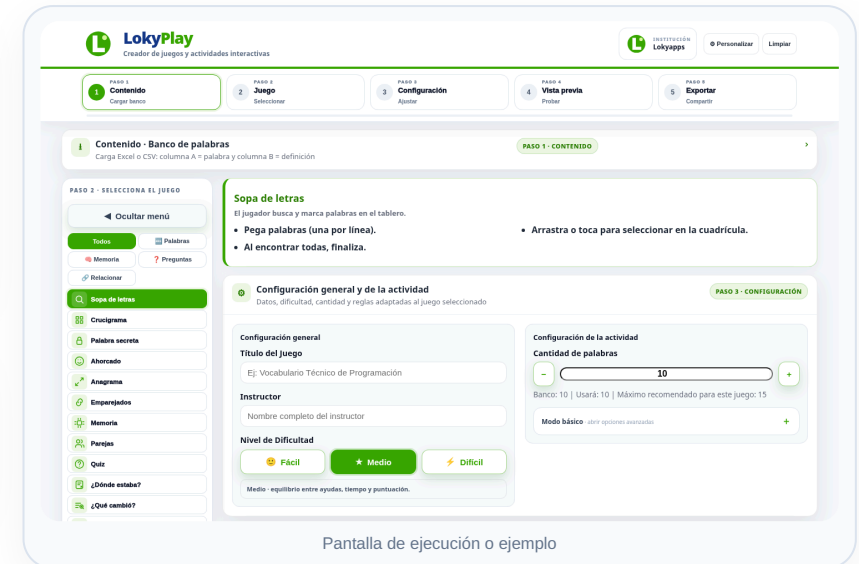


Qué pasa durante la actividad

- Cada juego tiene controles propios, pero comparte pantalla de inicio y datos del participante.
- La dificultad modifica reglas como tiempo, vidas o complejidad según el juego.
- La Vista previa permite reiniciar la actividad.
- El PDF puede presentar contenido o reporte según la mecánica.
- El HTML Jugador es el archivo que se comparte con el aprendiz.

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 Abra Paso 5 - Exportar.
- 2 Revise título, instructor, banco y dificultad.
- 3 Pulse Exportar HTML (Jugador).
- 4 Si necesita una salida impresa, use Descargar PDF.
- 5 Abra el HTML generado y valide inicio, juego y cierre.

Nombre sugerido para el archivo

LokyPlay_Tema_Ficha_Fecha

Ejemplo: LokyPlay_ExcelBasico_123456_2026-09-07

↓

Exportar actividad

Genera el HTML autónomo del jugador o el PDF institucional

PASO 5 · EXPORTAR

Previsualizar

Exportar HTML (Jugador)

Descargar PDF

Configura el juego y presiona "Previsualizar".

Generación o exportación final

RESULTADO FINAL

Qué puedes obtener al finalizar

- ✓ HTML Jugador listo para compartir.
- ✓ PDF generado desde la actividad cuando está disponible.
- ✓ Vista previa reinicializable.
- ✓ Personalización institucional aplicada al exportable.

Ejemplo práctico listo para replicar

Paso 1

Tema: conceptos básicos de Excel.

Paso 2

Banco: Celda, Fórmula, Rango y Hoja con definiciones.

Paso 3

Juego 1: Emparejados, dificultad Fácil.

Paso 4

Juego 2: Quiz, 4 ítems.

Paso 5

Previsualizar ambas variantes.

Paso 6

Exportar el HTML de la variante elegida.

↓

Exportar actividad

Genera el HTML autónomo del jugador o el PDF institucional

PASO 5 - EXPORTAR

Previsualizar

Exportar HTML (Jugador)

Descargar PDF

Configura el juego y presiona "Previsualizar".

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

El juego dice que faltan datos	Revise si la mecánica requiere una o dos columnas.
Crucigrama no se construye	Use al menos 3 palabras y evite términos imposibles de cruzar.
Memoria no inicia	Cargue mínimo 2 pares válidos.
La cantidad supera el banco	Reduzca Cantidad de palabras/ítems.
El HTML no refleja cambios	Vuelva a Previsualizar y exporte una versión nueva después de guardar ajustes.

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.