

PORTADA OFICIAL · LOKYAPPS



TECNOLOGÍA EDUCATIVA
LokyApps

Manual de usuario **LokySpace**

Clasificación arcade en entorno espacial

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.



LokySpace

Guía de configuración, uso y exportación

QUÉ HACE LA APLICACIÓN

Crear una actividad tipo arcade para clasificar conceptos por categorías, con modos de disparo, escritura, vidas, rachas y dificultad adaptable.

¿Para quién fue pensada?

Instructor que quiere practicar clasificación de conceptos en una experiencia gamificada de estilo espacial.

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

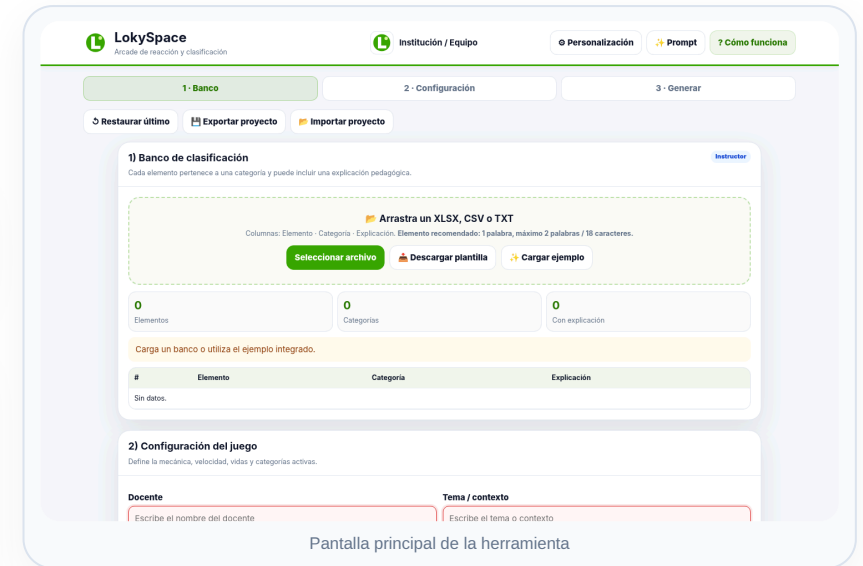
Pensado para usuarios principiantes.

Salida

HTML, PDF, Excel o proyecto según la app.

Método

Primero prueba con un ejemplo pequeño.





Antes de empezar

- ✓ Banco con columnas Elemento, Categoría y Explicación.
- ✓ Elementos breves; recomendado 1 palabra, máximo 2 palabras / 18 caracteres.
- ✓ Categorías claras y consistentes.
- ✓ Explicación pedagógica breve para el feedback.

RUTA RECOMENDADA DE TRABAJO

1

Cargar banco

Complete este paso antes de continuar

2

Elegir misión

Complete este paso antes de continuar

3

Configurar

Complete este paso antes de continuar

4

Vista previa

Complete este paso antes de continuar

5

Generar HTML

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.

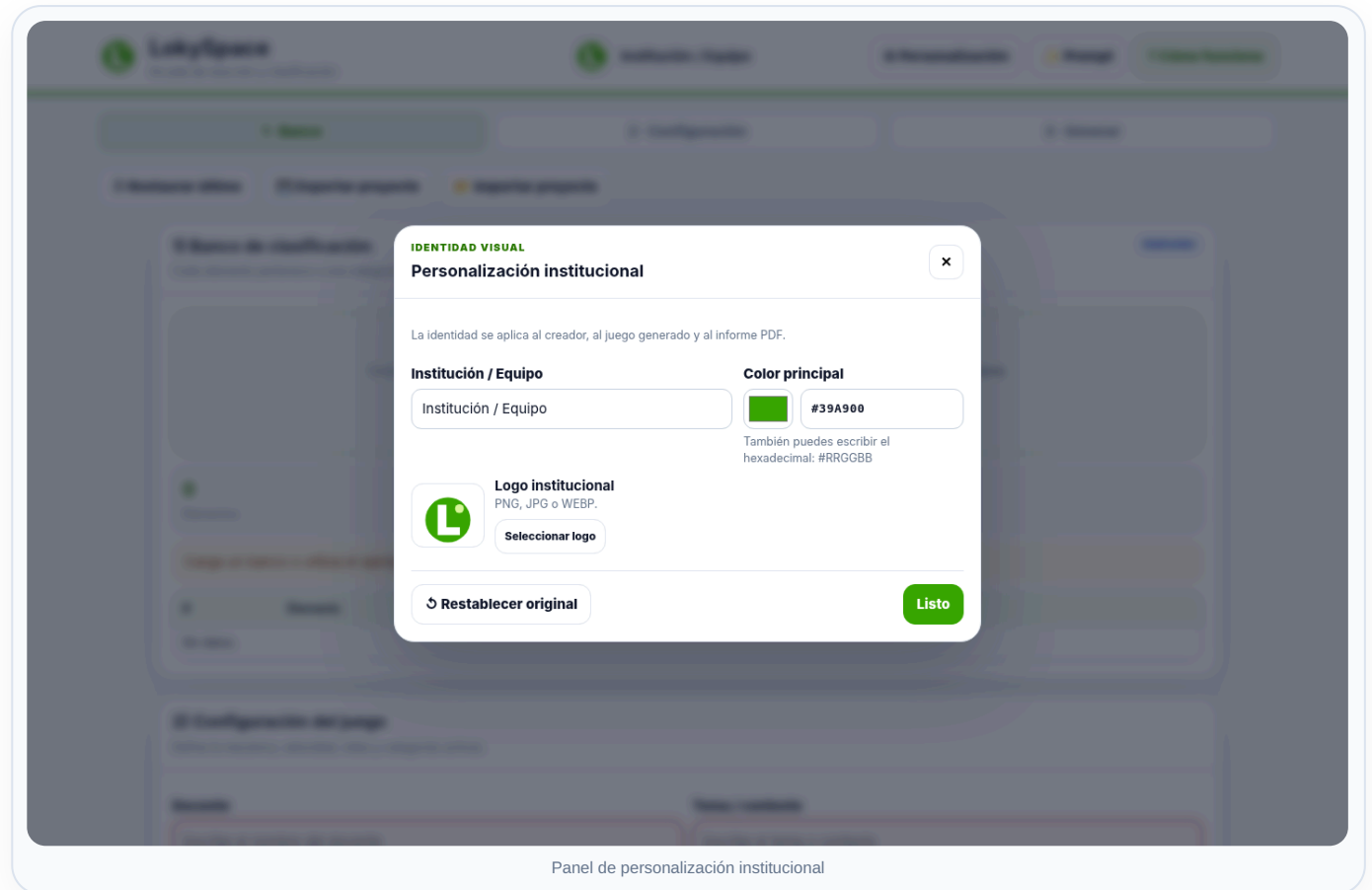
The screenshot displays the LokySpace interface, which is titled 'Arcade de reacción y clasificación'. The top navigation bar includes the LokySpace logo, the user's institution/team, and buttons for 'Personalización', 'Prompt', and '¿Cómo funciona?'. Below this, there are three main tabs: '1 · Banco', '2 · Configuración', and '3 · Generar'. The '1 · Banco' tab is active, showing a section titled '1) Banco de clasificación' with a sub-header 'Cada elemento pertenece a una categoría y puede incluir una explicación pedagógica.' Below this, there is a large dashed box for uploading files, with the instruction 'Arrastra un XLSX, CSV o TXT' and a note about column headers: 'Columnas: Elemento · Categoría · Explicación. Elemento recomendado: 1 palabra, máximo 2 palabras / 18 caracteres.' There are three buttons: 'Seleccionar archivo', 'Descargar plantilla', and 'Cargar ejemplo'. Below the upload area, there are three counters: '0 Elementos', '0 Categorías', and '0 Con explicación'. A yellow banner提示 says 'Carga un banco o utiliza el ejemplo integrado.' At the bottom, there is a table with columns '#', 'Elemento', 'Categoría', and 'Explicación', which currently shows 'Sin datos.' Below the table, there is a section titled '2) Configuración del juego' with the instruction 'Define la mecánica, velocidad, vidas y categorías activas.' This section has two input fields: 'Docente' (with the placeholder 'Escribe el nombre del docente') and 'Tema / contexto' (with the placeholder 'Escribe el tema o contexto').

Reconocimiento de la interfaz

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

- ✓ La hoja recomendada se llama Banco.
- ✓ Use nombres de categoría exactos; no mezcle variantes como Mamífero / Mamíferos.
- ✓ Los elementos deben ser cortos para ser legibles dentro de los objetivos.
- ✓ La explicación puede funcionar como feedback después de acertar o fallar.

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

1) Banco de clasificación
Instructor

Cada elemento pertenece a una categoría y puede incluir una explicación pedagógica.

Arrastra un XLSX, CSV o TXT

Columnas: Elemento - Categoría - Explicación. Elemento recomendado: 1 palabra, máximo 2 palabras / 18 caracteres.

Seleccionar archivo
Descargar plantilla
Cargar ejemplo

20
Elementos
5
Categorías
20
Con explicación

Banco listo: 20 elemento(s) en 5 categoría(s).

#	Elemento	Categoría	Explicación
1	Perro	Mamífero	Animal vertebrado que alimenta a sus crías con leche.
2	Gato	Mamífero	Felino doméstico, vertebrado y de sangre caliente.
3	Delfín	Mamífero	Mamífero acuático que respira mediante pulmones.
4	Murciélago	Mamífero	Mamífero capaz de volar.
5	Águila	Ave	Ave rapaz con plumas, alas y pico.
6	Pingüino	Ave	Ave no voladora adaptada a ambientes acuáticos.
7	Loro	Ave	Ave de pico curvo y plumaje generalmente colorido.
8	Avestruz	Ave	Ave terrestre de gran tamaño que no vuela.
9	Cocodrilo	Reptil	Reptil de piel escamosa y hábitos semiacuáticos.

Zona de carga de contenido

Cargar el archivo, lista o material

- 1 Pulse Cargar ejemplo para revisar la estructura.
- 2 Para banco propio, seleccione XLSX/CSV/TXT compatible.
- 3 Revise elementos y categorías detectadas.
- 4 Use Prompt si quiere generar un banco por tema.
- 5 Si especifica categorías en el prompt, manténgalas exactamente iguales en todo el archivo.
- 6 Continúe cuando el creador valide el banco.

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.

1) Banco de clasificación

Instructor

Cada elemento pertenece a una categoría y puede incluir una explicación pedagógica.

 Arrastra un XLSX, CSV o TXT

Columnas: Elemento · Categoría · Explicación. Elemento recomendado: 1 palabra, máximo 2 palabras / 18 caracteres.

Seleccionar archivo

 Descargar plantilla

 Cargar ejemplo

20

Elementos

5

Categorías

20

Con explicación

Banco listo: 20 elemento(s) en 5 categoría(s).

#	Elemento	Categoría	Explicación
1	Perro	Mamífero	Animal vertebrado que alimenta a sus crías con leche.
2	Gato	Mamífero	Felino doméstico, vertebrado y de sangre caliente.
3	Delfín	Mamífero	Mamífero acuático que respira mediante pulmones.
4	Murciélago	Mamífero	Mamífero capaz de volar.
5	Águila	Ave	Ave rapaz con plumas, alas y pico.
6	Piñuino	Ave	Ave no voladora adaptada a ambientes acuáticos.
7	Loro	Ave	Ave de pico curvo y plumaje generalmente colorido.
8	Avestruz	Ave	Ave terrestre de gran tamaño que no vuela.
9	Cocodrilo	Reptil	Reptil de piel escamosa y hábitos semiacuáticos.

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.

Elemento	Categoría	Explicación
Perro	Mamífero	Vertebrado que alimenta a sus crías con leche.
Ajolote	Anfibio	Anfibio acuático con gran capacidad de regeneración.
Águila	Ave	Ave rapaz con excelente visión.
Iguana	Reptil	Reptil de piel escamosa y hábitos ectotermos.

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.



Configurar la actividad

Ajustes más importantes

Controla el ritmo de aparición y movimiento.

Define tolerancia y duración de la partida.

Configuración principal

Configuración recomendada para la primera prueba

- ✓ Primera prueba: Caza objetivo, velocidad Normal, 5 vidas.
- ✓ Use 3 a 5 categorías para mantener decisiones rápidas y claras.
- ✓ No use frases largas como Elemento; la interfaz está pensada para conceptos breves.
- ✓ Active dificultad adaptativa solo después de probar un nivel fijo.

Ajustes complementarios

Puntaje / Racha

Ajusta el sistema de recompensa.

Avanzado

Reporte PDF, dificultad adaptativa, sonidos y nave fija/giratoria.

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

okySpace

rcade de reacción y clasificación

Institución / Equipo

Personalización

Prompt

? Cómo fu

Docente

Escribe el nombre del docente

Tema / contexto

Clasificación de animales

Modo de actividad

Selecciona un modo de actividad.

Caza objetivo

Dispara únicamente a los elementos que pertenecen a la categoría objetivo.

Láser clasificador

Selecciona el láser/categoría y luego dispara al elemento correcto.

Mixto por oleadas

Alterna Caza objetivo y Láser clasificador durante la partida.

Defensa escrita

Lee la categoría y la pista. Escribe el concepto para disparar y defender la Tierra.

Elementos a jugar

30

Velocidad

Normal

Vidas

5

Rango: 30 a 30 según el banco cargado.

Tiempo

5 minutos

Sistema de puntaje

Automático y competitivo.

Considera aciertos, tiempo total, reacción, disparos, eficiencia, control bajo presión, racha y errores.

Categorías activas

☒ Mamífero
☒ Ave
☒ Reptil
☒ Pez
☒ Anfibio

☒ Bonus por racha
☒ Feedback pedagógico

☒ Perder vida si un objetivo correcto escapa
☒ Habilitar reporte PDF

☒ Dificultad adaptativa
☒ Sonido de acierto/error/racha

☒ Nave fija al centro y giratoria

Revisa el banco

X Completa el campo Docente.

X Selecciona un Modo de actividad.

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 integrado.
- 2 Seleccione Caza objetivo.
- 3 Use 10 a 15 elementos y velocidad Normal.
- 4 Observe la Vista previa y confirme que objetivo, puntos, vidas y elemento son legibles.
- 5 Abra vista previa real y pruebe mouse o toque.

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

3) Generar

El HTML final contiene el banco y funciona sin volver a cargar el Excel.

Completa los campos marcados en rojo y corrige los errores antes de generar.

▶ Generar juego HTML

👁 Abrir vista previa real

El aprendiz juega con mouse o toque. En móvil los objetivos tienen área táctil amplia. El resultado mide precisión, velocidad, racha, dominio por categorías y evolución entre intentos.

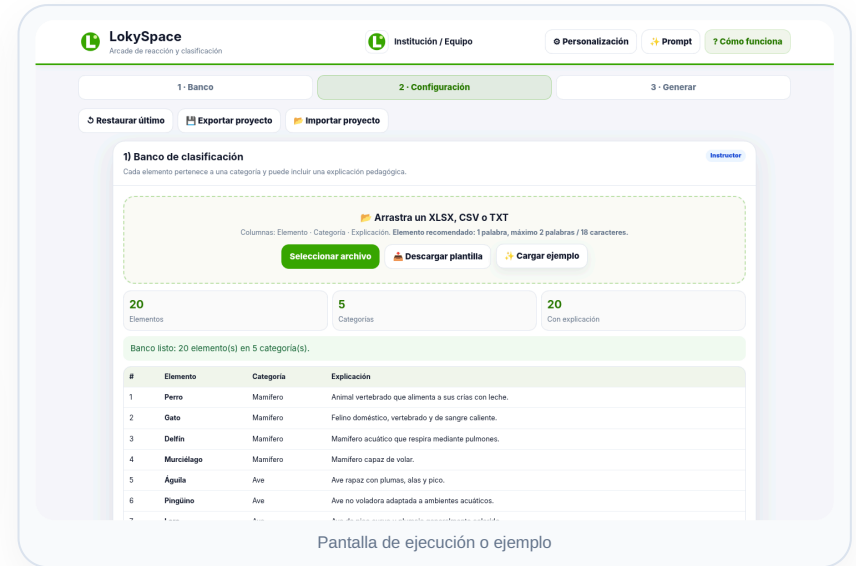
Vista previa o modo de prueba

Qué pasa durante la actividad

- Caza objetivo: solo se dispara a la categoría objetivo.
- Láser clasificador: primero se selecciona categoría y después objetivo.
- Mixto: la mecánica cambia por oleadas.
- Defensa escrita: el participante escribe el concepto esperado.
- El resultado puede medir precisión, velocidad, racha y desempeño por categoría.

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.



The screenshot shows the LokySpace interface for configuring a classification activity. The top navigation bar includes the LokySpace logo, the title 'Institución / Equipo', and links for 'Personalización', 'Prompt', and '¿Cómo funciona?'. Below the navigation bar, there are three tabs: '1 - Banco', '2 - Configuración' (active), and '3 - Generar'. Under the '2 - Configuración' tab, there are three buttons: 'Restaurar último', 'Exportar proyecto', and 'Importar proyecto'. The main content area is titled '1) Banco de clasificación' and includes a sub-header 'Cada elemento pertenece a una categoría y puede incluir una explicación pedagógica.' Below this, there is a section for uploading data: 'Arrastra un XLSX, CSV o TXT' with a note 'Columnas: Elemento - Categoría - Explicación. Elemento recomendado: 1 palabra, máximo 2 palabras / 18 caracteres.' and three buttons: 'Seleccionar archivo', 'Descargar plantilla', and 'Cargar ejemplo'. Below the upload section, there are three summary boxes: '20 Elementos', '5 Categorías', and '20 Con explicación'. A green bar indicates 'Banco listo: 20 elemento(s) en 5 categoría(s)'. Below this is a table with the following data:

#	Elemento	Categoría	Explicación
1	Perro	Mamifero	Animal vertebrado que alimenta a sus crías con leche.
2	Gato	Mamifero	Felino doméstico, vertebrado y de sangre caliente.
3	Delfin	Mamifero	Mamifero acuático que respira mediante pulmones.
4	Murciélago	Mamifero	Mamifero capaz de volar.
5	Águila	Ave	Ave rapaz con plumas, alas y pico.
6	Pinguino	Ave	Ave no voladora adaptada a ambientes acuáticos.

Below the table, there is a link 'Pantalla de ejecución o ejemplo'.



PASO 4

Generar, guardar y exportar

- 1 Valide banco y configuración.
- 2 Guarde personalización institucional.
- 3 Pulse Generar juego HTML.
- 4 Pruebe el archivo final con sonido y controles reales.
- 5 Conserve Exportar proyecto para futuras ediciones.

Nombre sugerido para el archivo

LokySpace_Tema_Ficha_Fecha

Ejemplo: LokySpace_ExcelBasico_123456_2026-09-07

3) Generar

El HTML final contiene el banco y funciona sin volver a cargar el Excel.

Completa los campos marcados en rojo y corrige los errores antes de generar.

▶ Generar juego HTML

👁️ Abrir vista previa real

El aprendiz juega con mouse o toque. En móvil los objetivos tienen área táctil amplia. El resultado mide precisión, velocidad, racha, dominio por categorías y evolución entre intentos.

Generación o exportación final



RESULTADO FINAL

Qué puedes obtener al finalizar

- ✓ Juego HTML con banco incorporado.
- ✓ Proyecto exportable/importable.
- ✓ Vista previa real.
- ✓ Reporte PDF de resultados si la opción se activa.

Ejemplo práctico listo para replicar

Paso 1

Tema: animales por clase.

Paso 2

Banco: Perro/Mamífero, Ajolote/Anfibio, Águila/Ave, Iguana/Reptil.

Paso 3

Modo: Caza objetivo.

Paso 4

Velocidad Normal, 5 vidas, 3 minutos, racha activa.

Paso 5

Probar un acierto, un error y un objetivo que escape.

Paso 6

Generar HTML con reporte PDF activado.

3) Generar

El HTML final contiene el banco y funciona sin volver a cargar el Excel.

Completa los campos marcados en rojo y corrige los errores antes de generar.

▶ Generar juego HTML

🔗 Abrir vista previa real

El aprendiz juega con mouse o toque. En móvil los objetivos tienen área táctil amplia. El resultado mide precisión, velocidad, racha, dominio por categorías y evolución entre intentos.

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

Texto no cabe en el objetivo	Acorte Elemento a 1 o 2 palabras.
Se crean demasiadas categorías	Normalice nombres y evite categorías equivalentes.
El juego es imposible	Baje velocidad o aumente vidas.
Defensa escrita rechaza una respuesta válida	Use alias o conceptos más consistentes en el banco.
No aparece reporte	Active Habilitar reporte PDF antes de generar.

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.