

Manual de aplicación Kalulu

BORRADOR — esta traducción aún no ha sido revisada por un hablante nativo.

Versión de Kalulu 3.1.6 · Documento generado el 2026-10-28

Índice

1. Primeros pasos 3

2. Crear una cuenta 5

3. Entrar en su cuenta 16

4. Acceso del estudiante 18

5. Cómo se juega 20

6. Acceder a los ajustes 26

7. Añadir un estudiante 29

8. Cambiar el nombre de un estudiante 31

9. Eliminar un estudiante 34

10. Sincronización y hoja de códigos 36

11. Si algo no funciona 38

1. Primeros pasos

Kalulu enseña a leer con el método de decodificación. Este manual cubre todo lo que ocurre antes del juego: crear la cuenta, iniciar sesión y gestionar los estudiantes.

1. Un solo manual, para docentes y familias

Kalulu se usa en el aula igual que en casa, y casi todo funciona de la misma manera. Por eso este manual sirve para los dos casos: léalo de principio a fin, sin tener que elegir entre dos documentos.

> Los pocos pasos que son para un solo lector llevan una etiqueta, «Solo docente» o «Solo progenitor»: sáltese los que no le corresponden. Y donde el recorrido se separa de verdad, un cuadro indica qué pasos seguir y desde qué paso siguen todos juntos.

2. La pantalla de inicio

Al abrir la aplicación, Kalulu muestra la pantalla de inicio. Es el punto de partida tanto para entrar en una cuenta existente como para crear una nueva.



3. Dos accesos que no hay que confundir

Kalulu distingue el acceso **de adulto** del acceso **de estudiante**. El adulto entra con un correo electrónico y una contraseña, para gestionar la cuenta. El estudiante entra con un código de tres símbolos, sin teclado ni contraseña.

> Los ajustes de la cuenta son solo para adultos. Kalulu pide una pequeña comprobación antes de dar acceso.

2. Crear una cuenta

La cuenta se crea una sola vez, en unas pocas pantallas. Después podrá cambiarlo todo en Configuración.

1. Abrir la creación de cuenta

En la pantalla de inicio, elija la pestaña Creación de cuenta.



2. Elegir el idioma

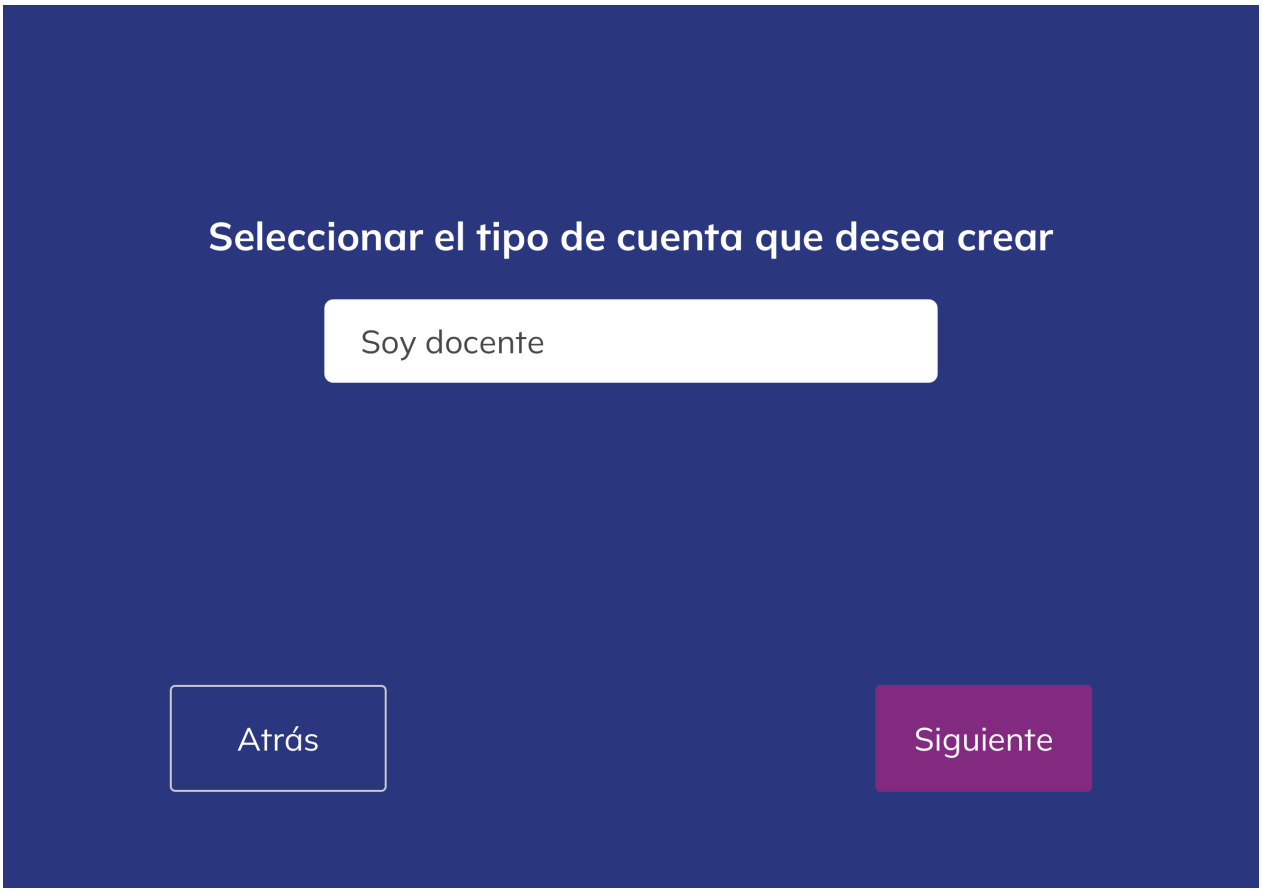
Seleccione el idioma en el que los estudiantes van a aprender a leer y pulse Siguiente.



Es el idioma del contenido pedagógico y determina las lecciones que se descargan. Es independiente del idioma de la interfaz.

3. Indicar el tipo de cuenta

Elija «Soy docente» si los estudiantes usan Kalulu en el aula, o «Soy progenitor» si se trata de sus hijos en casa. Esta elección solo cambia las pantallas de creación que siguen: no restringe nada después, y se puede modificar en Configuración.

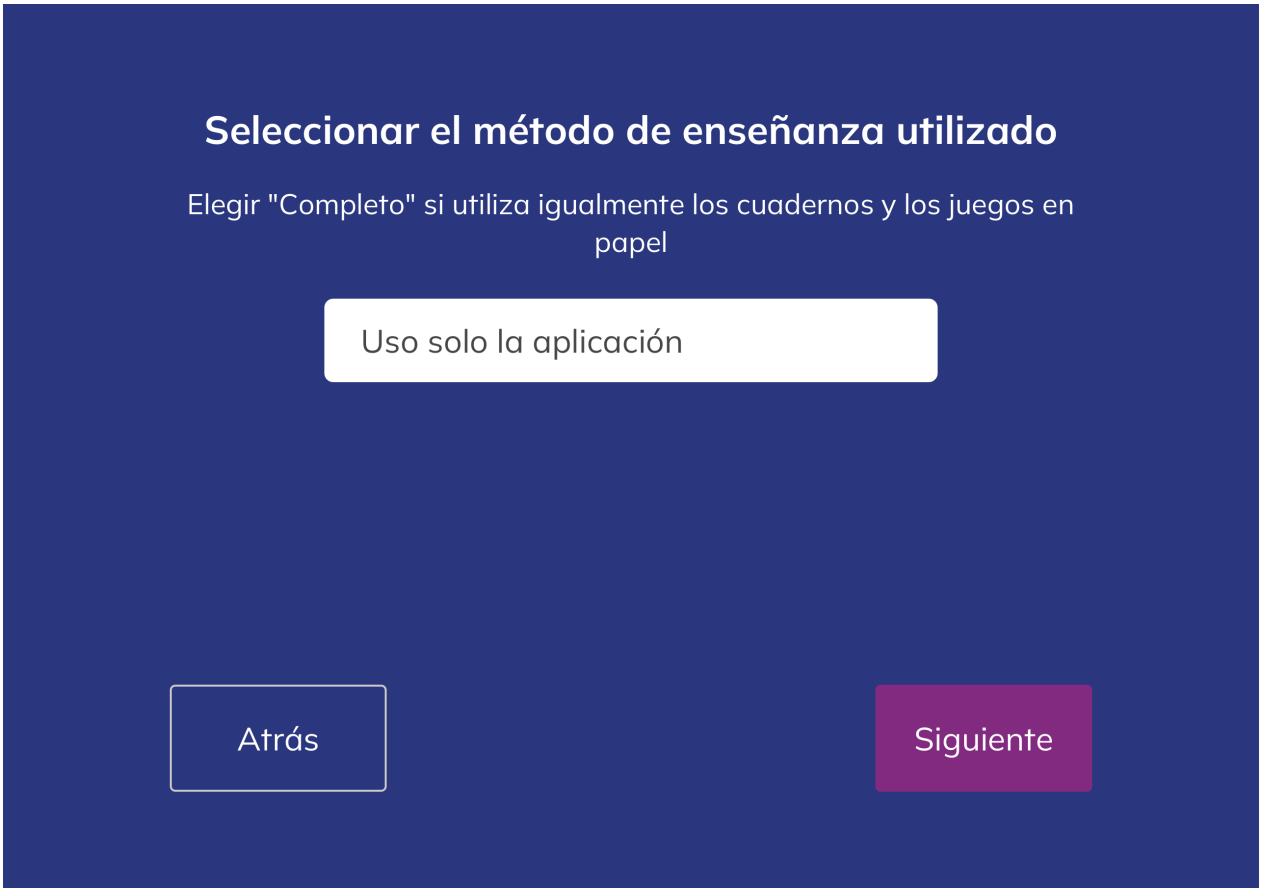


Aquí el recorrido se separa, según el tipo de cuenta:
Docente: pasos 4 a 6
Progenitor: paso 7
Después, todos siguen desde el paso 8.

Solo docente

4. Elegir el método educativo

Indique si usa únicamente la aplicación o si la acompaña con los cuadernos y los juegos en papel.



Solo docente

5. Indicar el número de dispositivos

Indique en cuántos dispositivos trabajarán los estudiantes. Kalulu los distribuirá entre los dispositivos.



Solo docente

6. Indicar el número de estudiantes por dispositivo

Para cada dispositivo, indique cuántos estudiantes lo usarán. Kalulu los crea y les asigna automáticamente un código de acceso.



En este paso los estudiantes se crean sin nombre. Los renombrará después en Configuración — véase «Cambiar el nombre de un estudiante».

Solo progenitor

7. Rellenar los datos de cada estudiante

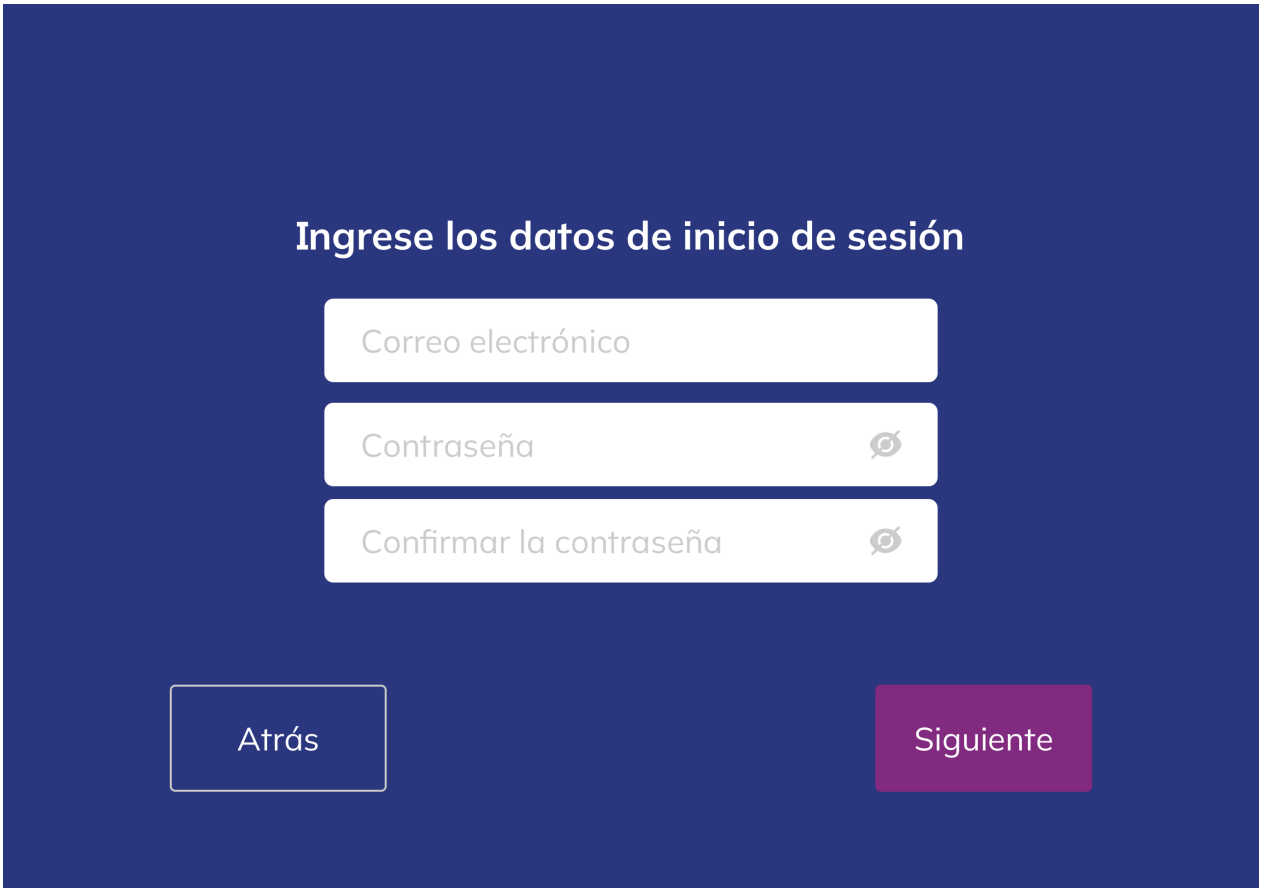
Escriba el nombre y la edad de cada estudiante. Aquí es donde elige los identificadores que aparecerán en la aplicación.



Si se equivoca, o más adelante si hace falta, estos datos siguen siendo modificables — véase «Cambiar el nombre de un estudiante».

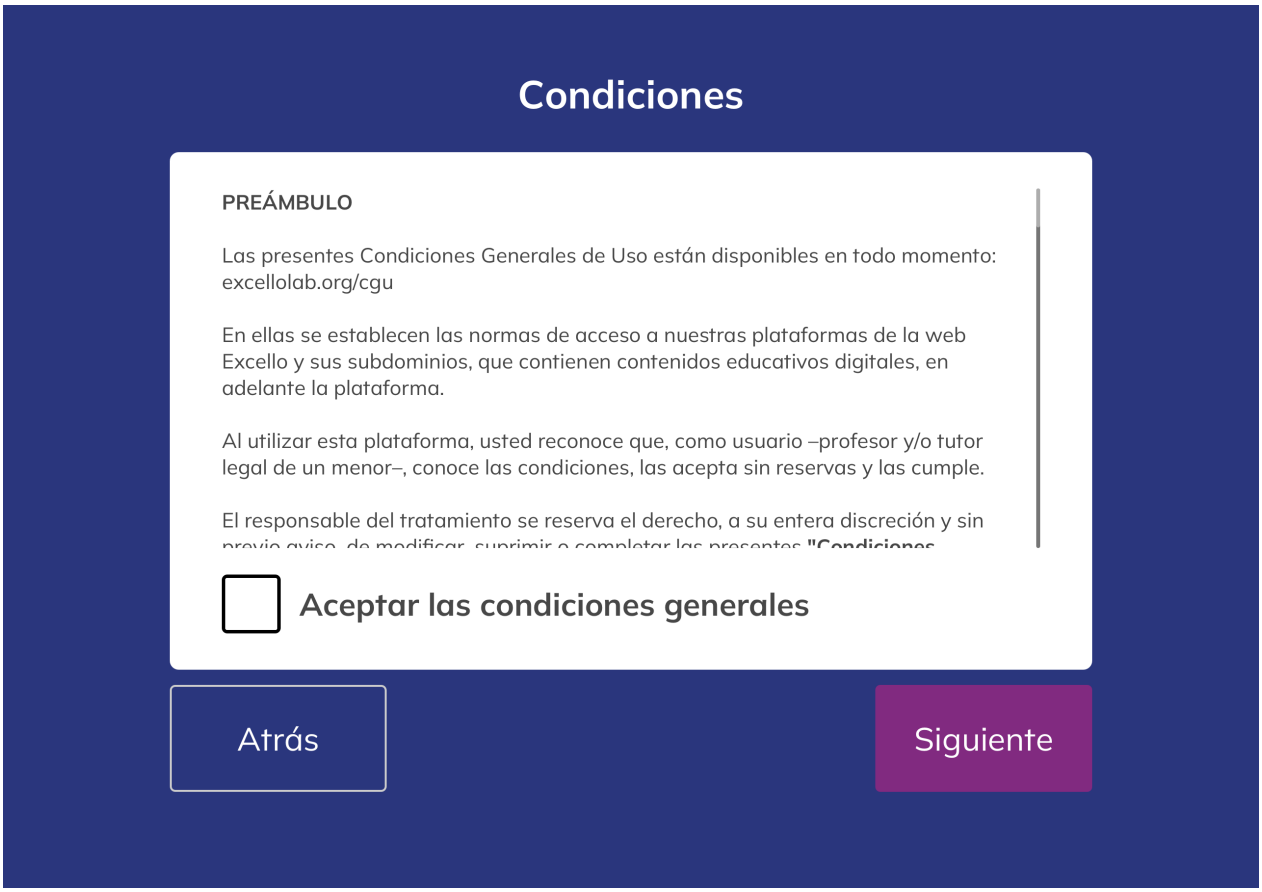
8. Escribir sus credenciales

Introduzca su correo electrónico y elija una contraseña. Son sus credenciales de adulto: sirven para recuperar la cuenta en otro dispositivo y para acceder a los ajustes.



9. Aceptar las condiciones generales

Lea las condiciones generales de uso y marque la casilla para aceptarlas.



10. Comprobar el resumen

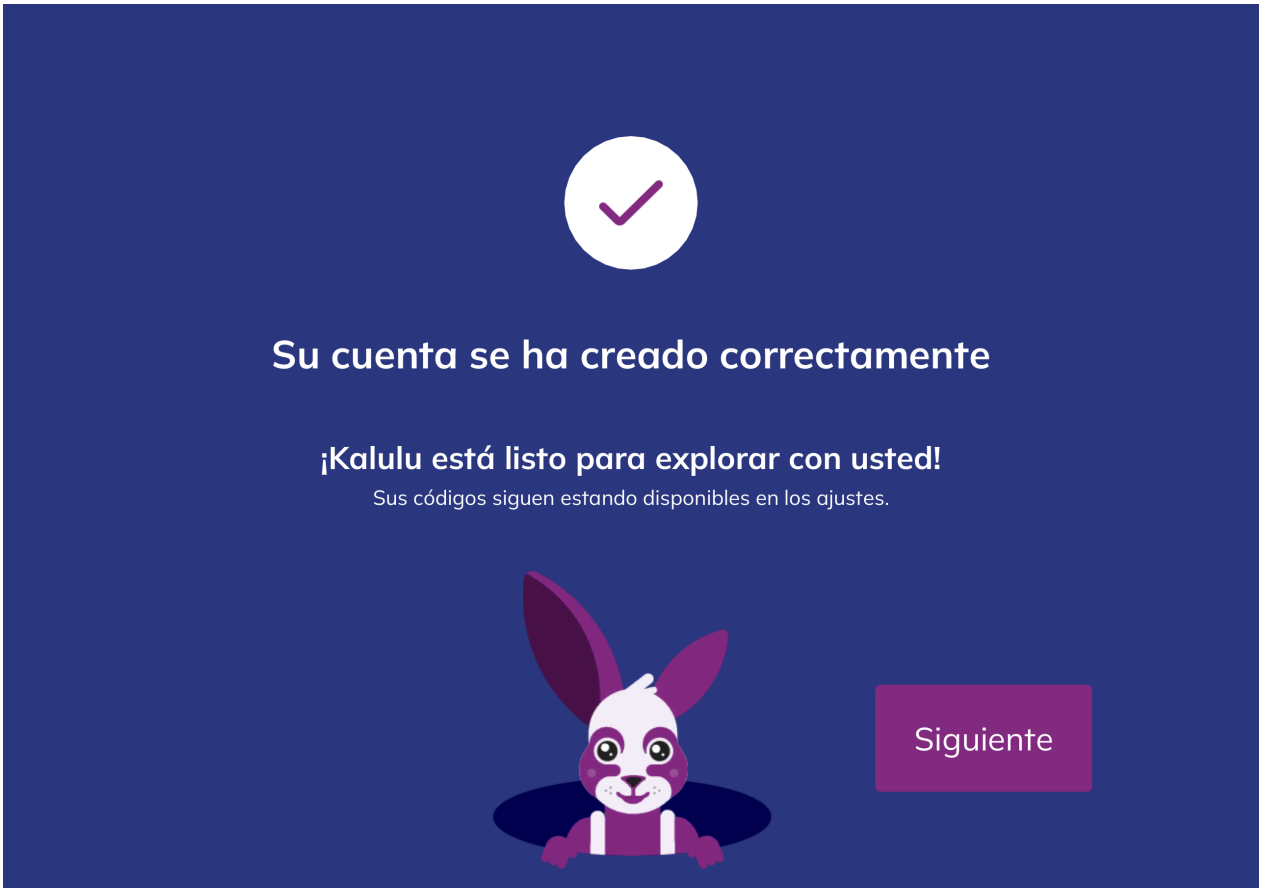
La última pantalla resume la cuenta: correo electrónico, tipo de cuenta, número de dispositivos y los estudiantes con su código. Compruébelo y confirme.



Hay que pulsar «Guardar todos los códigos» para que «Confirmar» se active: es el único momento en que se ofrece la hoja de códigos. Basta con pulsarlo: aunque cierre la ventana de guardado sin guardar nada, «Confirmar» queda disponible. Guárdela de todos modos: son los códigos con los que entran los estudiantes. Ojo: si vuelve atrás para cambiar un nombre o el número de estudiantes, la hoja ya no describe la cuenta, así que hay que pedirla otra vez y «Confirmar» se desactiva hasta entonces.

11. La cuenta ya está creada

Kalulu confirma la creación de la cuenta. Sus códigos siguen estando disponibles en los ajustes.



3. Entrar en su cuenta

El acceso de adulto sirve para recuperar la cuenta, en este dispositivo o en otro.

1. Introducir sus credenciales

En la pantalla de inicio, quédese en la pestaña de acceso, escriba su correo electrónico y su contraseña y pulse Siguiente.



El botón «Restablecer la contraseña» no está ahí de entrada: solo aparece después de un intento de acceso rechazado por la contraseña, bajo el mensaje «Contraseña incorrecta». Púlselo y Kalulu envía un enlace a la dirección introducida, y luego muestra «Por favor, revise su correo electrónico»; el botón queda desactivado después, ya que solo se envía un mensaje. Si el mensaje es «No existe ninguna cuenta con este correo electrónico», el botón no aparecerá: lo que hay que corregir es la dirección.

Solo docente

2. Elegir el dispositivo

Si su cuenta abarca varios dispositivos, Kalulu pregunta en cuál está. Cada dispositivo tiene sus propios estudiantes.



4. Acceso del estudiante

El estudiante no tiene correo ni contraseña: entra con un código de tres símbolos que puede reconocer sin saber leer.

1. La pantalla de acceso

Una vez elegido el dispositivo, Kalulu muestra el teclado de símbolos. Arriba se indica de qué dispositivo se trata.



2. Introducir el código

El estudiante pulsa sus tres símbolos, en orden. Las casillas de arriba se van rellenando. El juego arranca en cuanto el código está completo.



3. Código olvidado

Los códigos de los estudiantes se pueden consultar en cualquier momento en Configuración, en la línea «Códigos de los estudiantes».

5. Cómo se juega

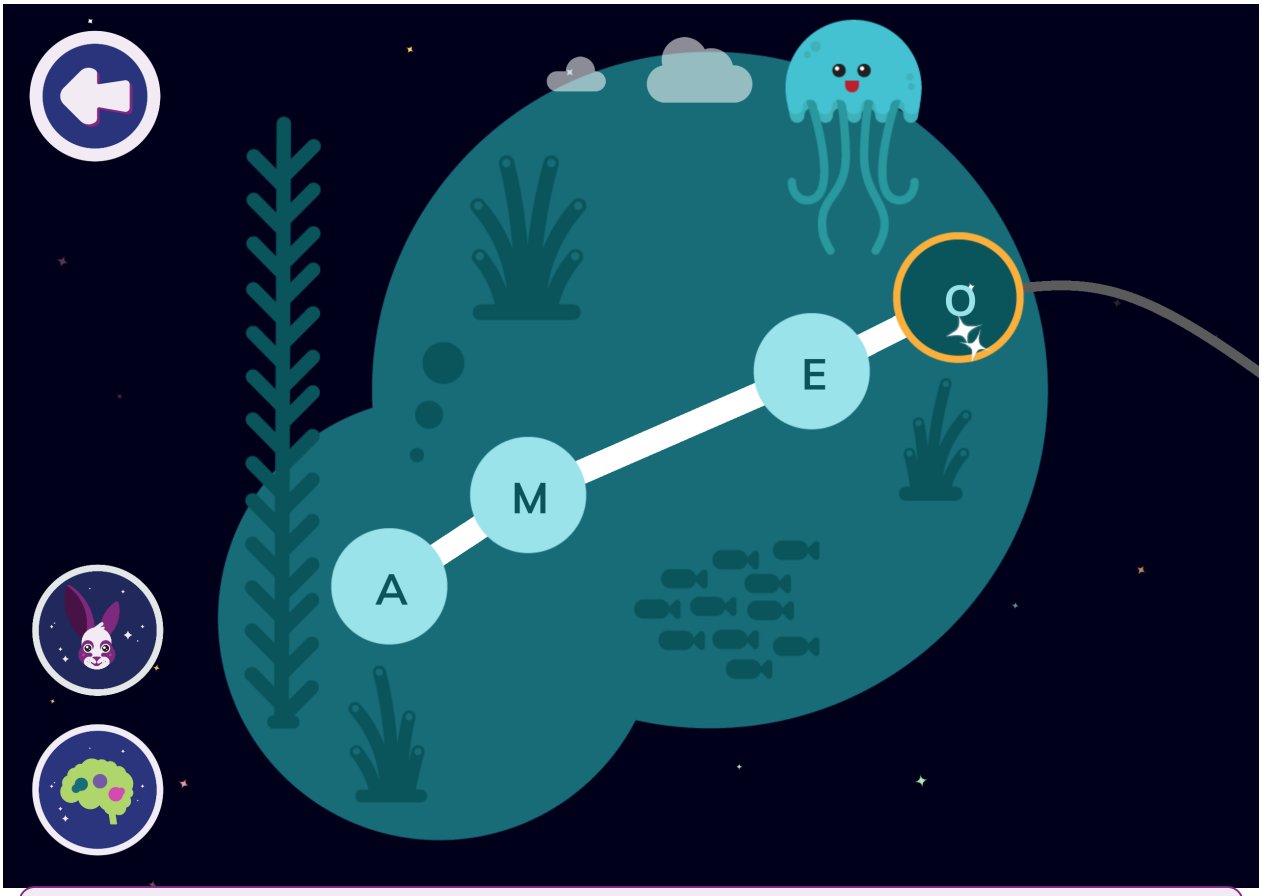
Kalulu se presenta como un viaje: doce jardines encadenados, una lección tras otra. Esta parte describe lo que el estudiante ve y hace. Aquí no hay nada que configurar.

1. Doce jardines, una sola cadena

Todo el recorrido cabe en doce jardines, enlazados en un orden fijo. Siempre se avanza en el mismo sentido: un jardín se abre cuando el anterior está terminado, y no se salta ninguno.

2. Dentro de un jardín

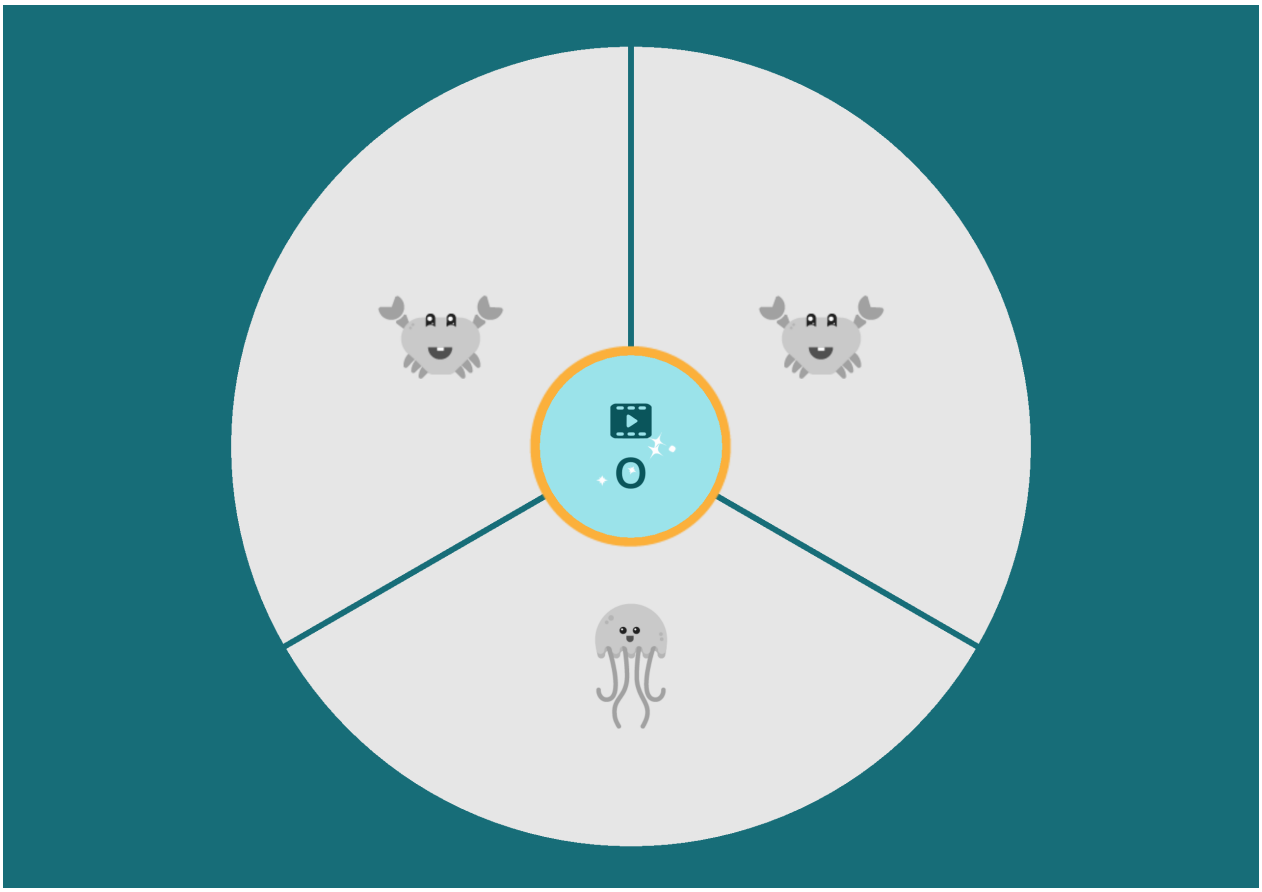
Un jardín contiene unas cuantas lecciones, puestas como fichas a lo largo de un camino. La ficha rodeada de dorado es la siguiente que toca jugar; las grises siguen cerradas. El camino sale del jardín y continúa hacia el siguiente.



El jardín florece poco a poco: las plantas y los animales aparecen a medida que el estudiante termina sus lecciones.

3. Qué es una lección

Al pulsar una ficha, la lección se abre en rueda. En el centro, la película «Mira y aprende»; alrededor, los minijuegos de la lección, uno por sector. El borde dorado señala lo que viene a continuación.



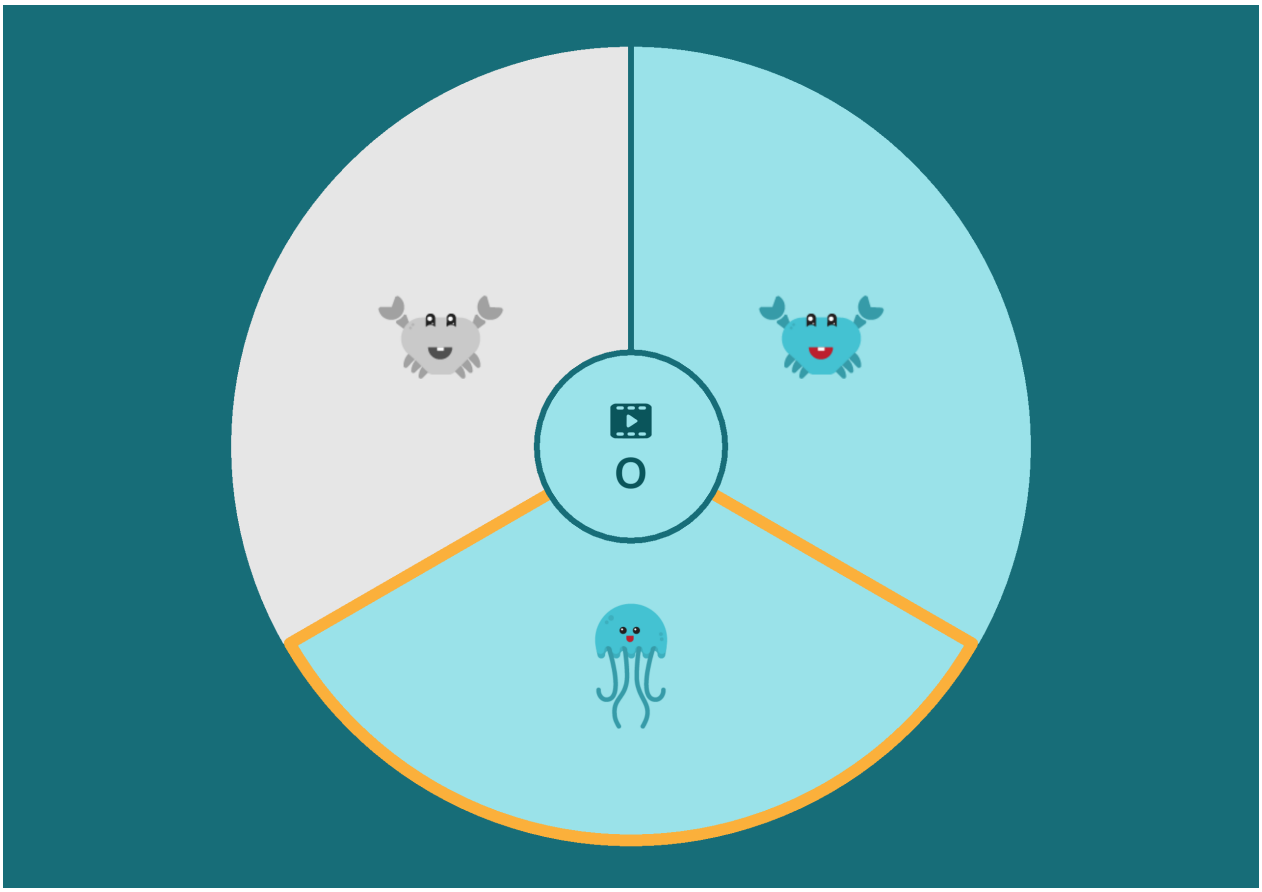
4. La película «Mira y aprende»

Cada lección empieza con una película corta que presenta el grafema: cómo se escribe y qué sonido hace. Se puede repetir tantas veces como se quiera.



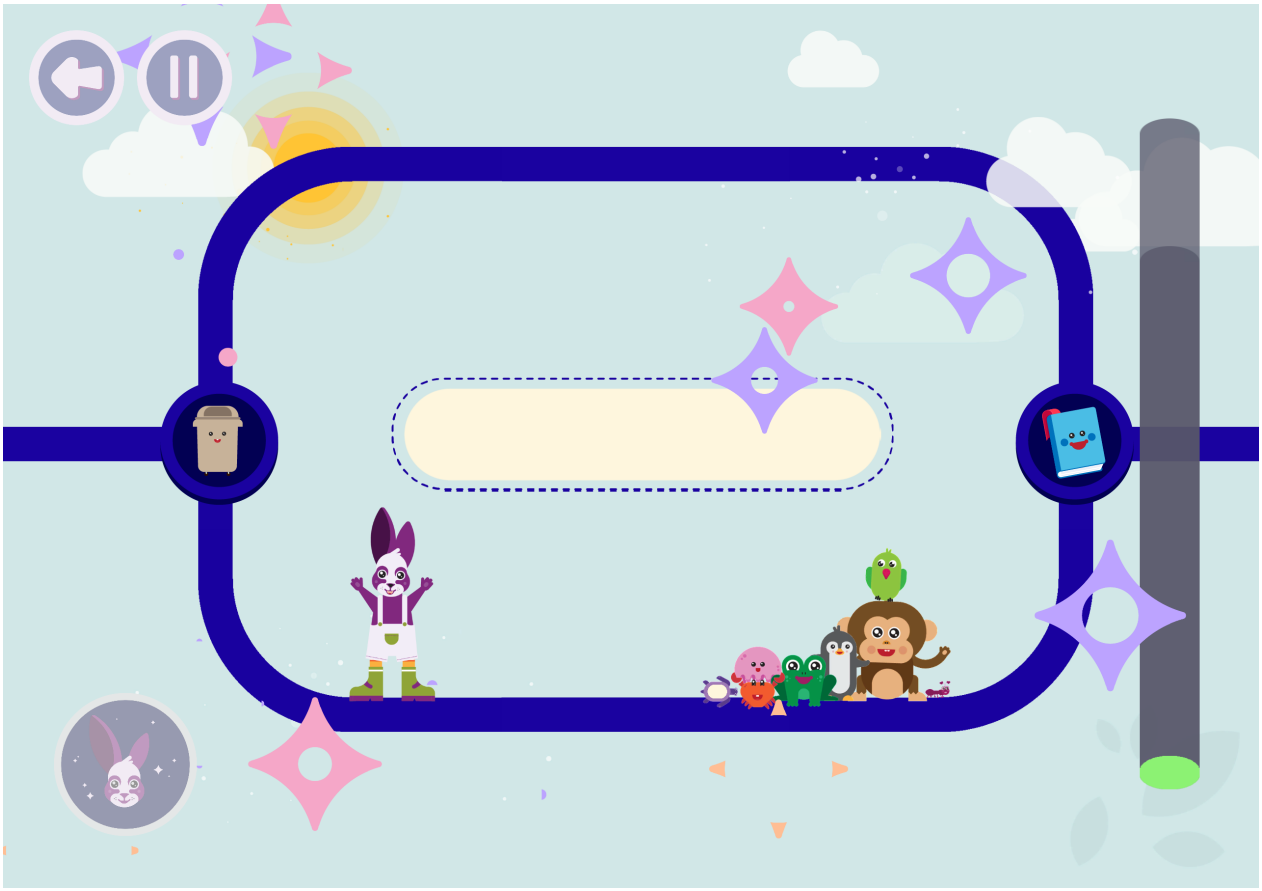
5. Los minijuegos

Después vienen de uno a tres minijuegos, según la lección. Cada uno es un juego de animales — medusas, ranas, cangrejos, monos, cotorras, pingüinos, tortugas, hormigas, orugas — y se abren uno tras otro. La lección termina cuando se superan todos.



6. Los jefes

Entre dos jardines espera un jefe: palabras que hay que leer, sin imagen ni pista. Hay que superarlo para entrar en el jardín siguiente.



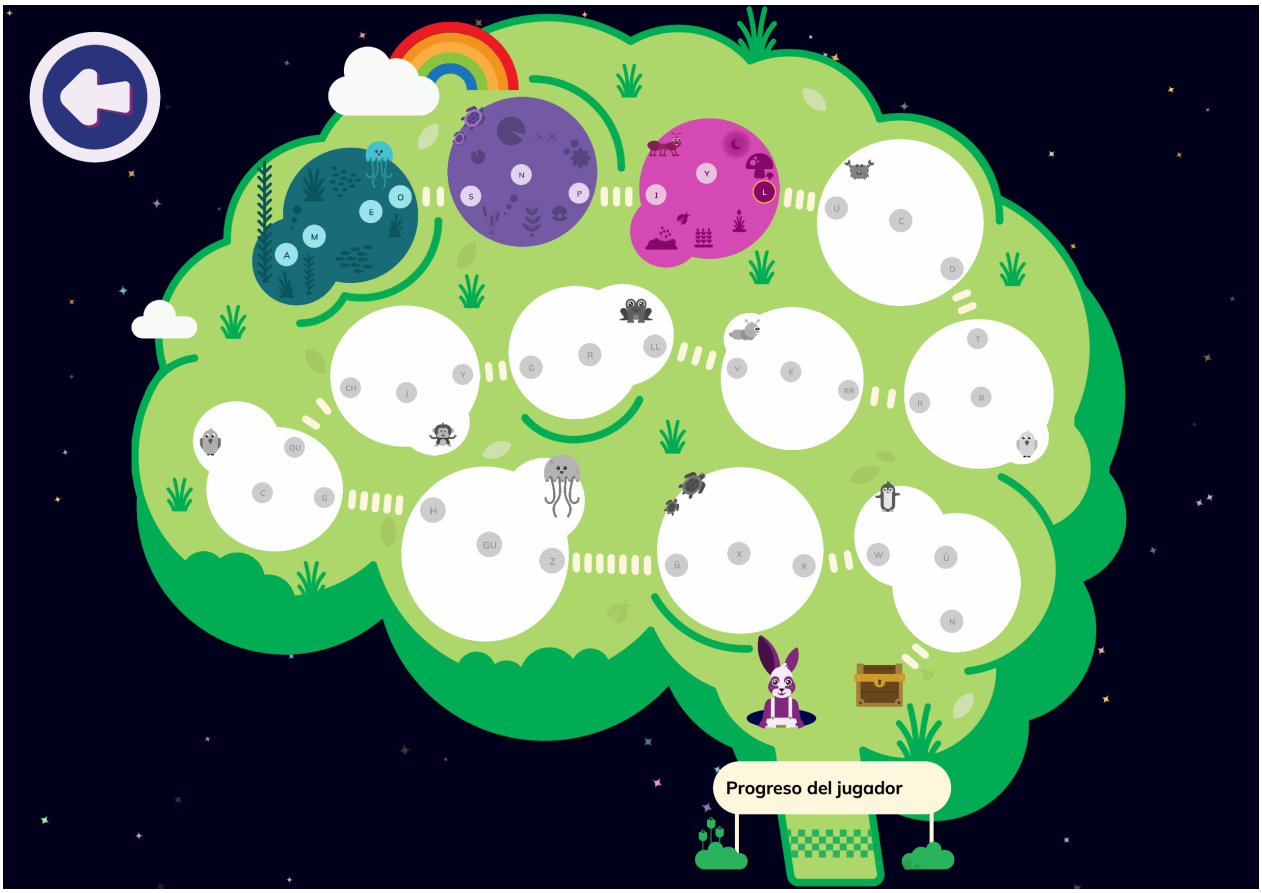
7. Cuando el jefe se resiste

Tras dos fallos seguidos, el jefe se bloquea y el juego pide la intervención de un adulto. La pantalla pide repetir el jefe con el estudiante y hacerle pronunciar las palabras en voz alta, y luego introducir los tres símbolos que muestra para desbloquear la aplicación.

> No es un castigo, es una señal: la lectura todavía no está afianzada, y es el momento de rehacer ese paso con el estudiante.

8. La pantalla del cerebro

El cerebro muestra el viaje entero: los doce jardines de un vistazo, los jefes que los separan y el progreso del jugador. Ahí se ve el camino recorrido y lo que queda.



9. El último jefe

Al final del último jardín espera un jefe final. Vencerlo desbloquea algo en la pantalla del cerebro: no lo describimos aquí, es una sorpresa para descubrir junto al estudiante.

6. Acceder a los ajustes

Todo lo relativo a los estudiantes — añadir, renombrar, eliminar — ocurre en los ajustes, reservados a los adultos.

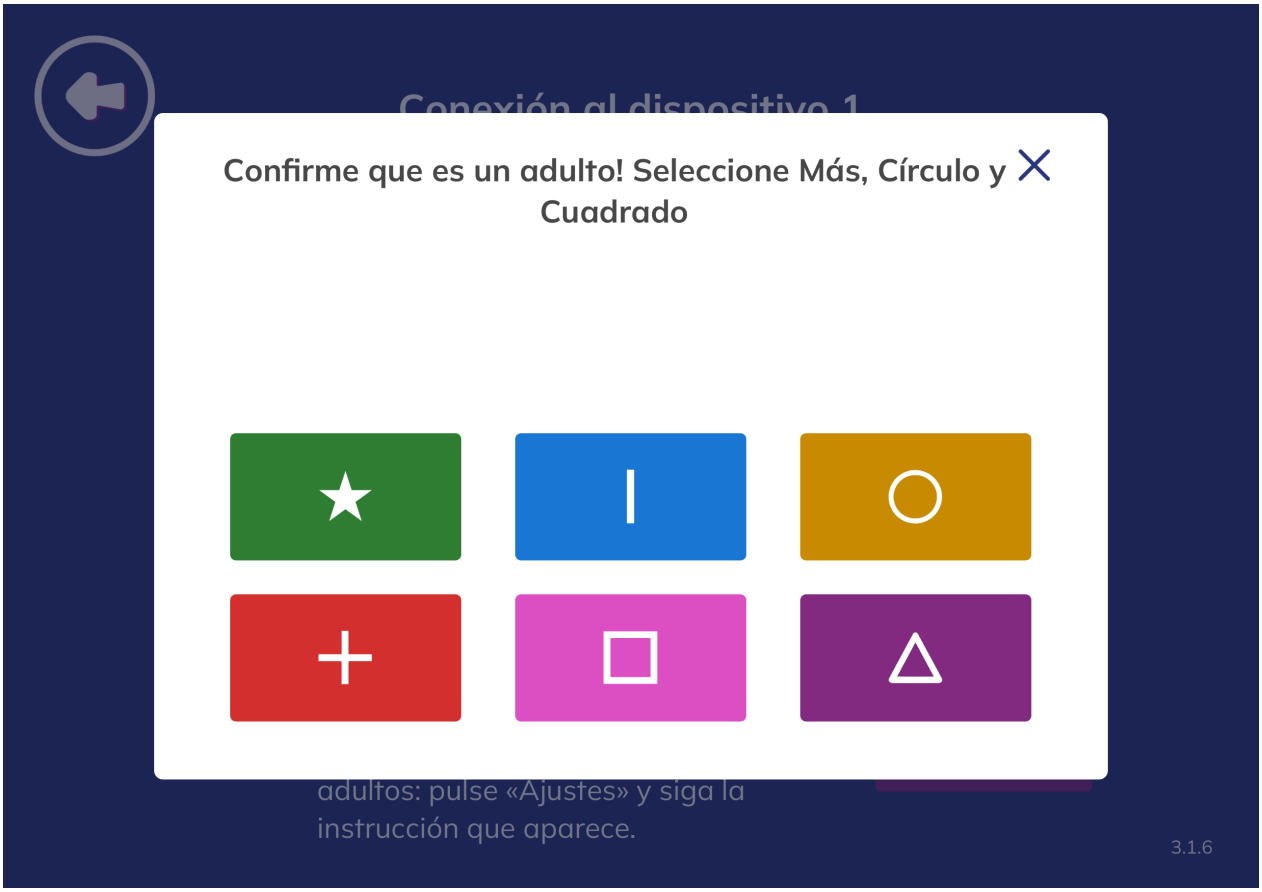
1. Abrir los ajustes

Desde la pantalla de acceso del estudiante, pulse Configuración.



2. Demostrar que es un adulto

Kalulu muestra una pequeña comprobación para asegurarse de que un estudiante no entra solo en los ajustes. Siga la instrucción que aparece.



3. La lista de estudiantes

Los ajustes muestran los estudiantes del dispositivo seleccionado, cada uno con su código. Las pastillas de arriba permiten pasar de un dispositivo a otro.



7. Añadir un estudiante

1. Pulsar el botón de añadir

En los ajustes, pulse el icono de añadir señalado abajo. Los botones de esta fila no llevan texto: su nombre aparece como información emergente.



2. Confirmar

Kalulu pide confirmación: «¿Desea añadir un nuevo estudiante?». El estudiante se crea con un código nuevo, y podrá renombrarlo enseguida.



3. Hace falta conexión a internet

Se requiere una conexión a internet para agregar un estudiante. Es el servidor el que garantiza que el código asignado no esté ya ocupado. Sin conexión, el botón de añadir no aparece.

8. Cambiar el nombre de un estudiante

El nombre de un estudiante se puede cambiar en cualquier momento, sin consecuencias para su progreso ni para su código.

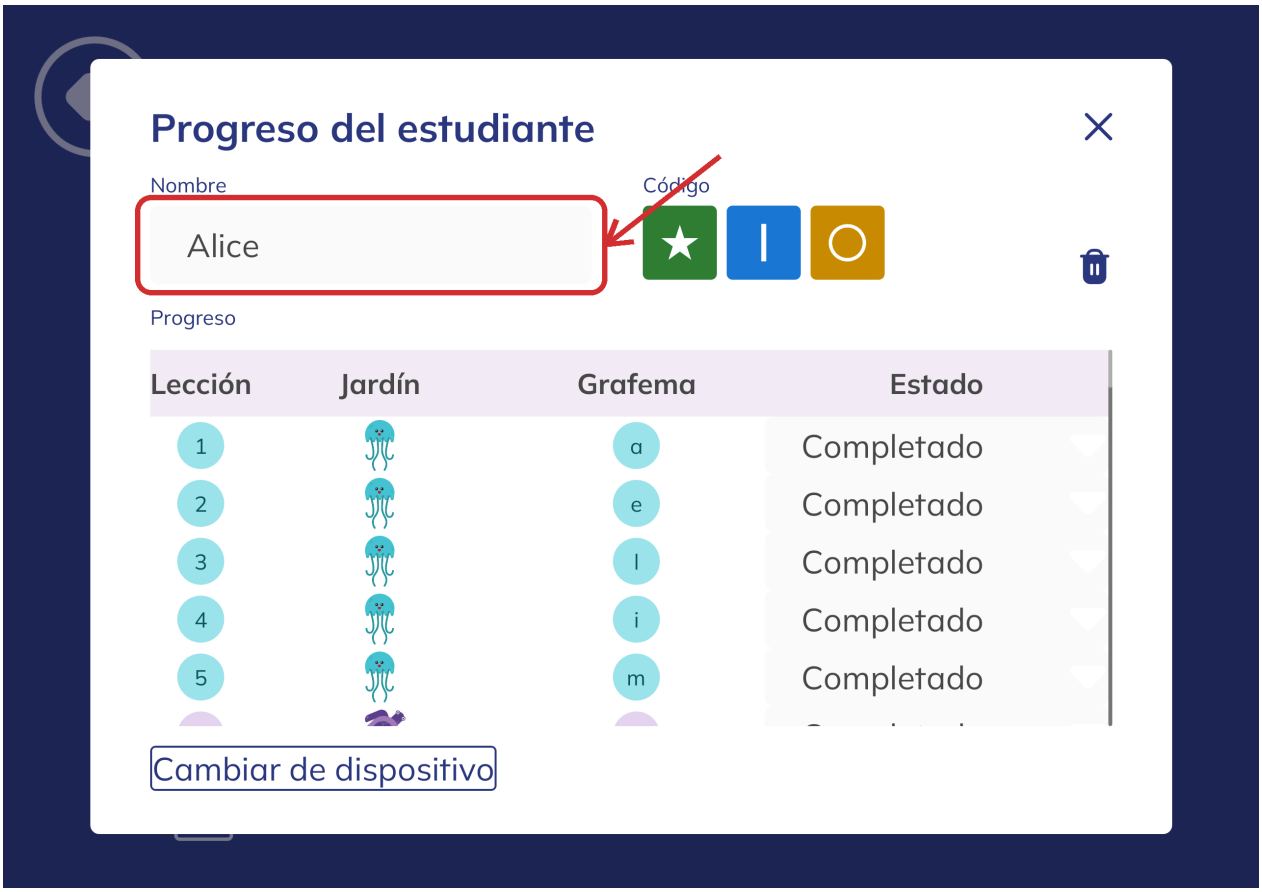
1. Elegir el estudiante

En la lista, pulse sobre el estudiante al que quiere cambiar el nombre.



2. Modificar el nombre

Se abre la ficha del estudiante. Pulse sobre el nombre para editarlo y confirme.



3. Cerrar la ficha

Cierre la ventana con la cruz de arriba a la derecha. El nombre nuevo aparece de inmediato en la lista.



9. Eliminar un estudiante

Eliminar quita al estudiante de la cuenta y libera su código.

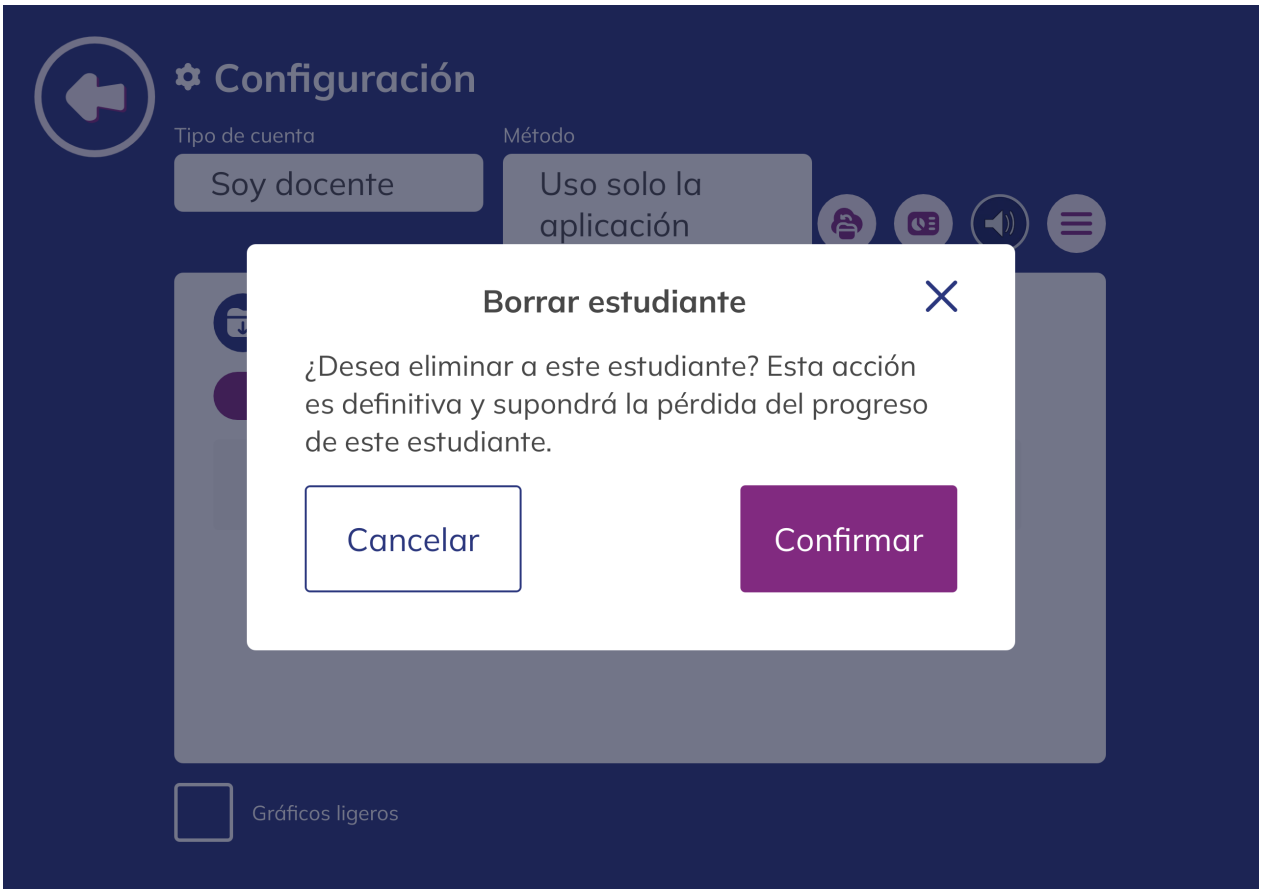
1. Abrir la ficha y pulsar la papelera

Abra la ficha del estudiante y pulse el icono de la papelera.



2. Confirmar la eliminación

Kalulu pide confirmación: «¿Desea eliminar a este estudiante? Esta acción es definitiva y supondrá la pérdida del progreso de este estudiante.»



3. Es definitivo

El progreso del estudiante se pierde y no se puede recuperar, ni siquiera desde el servidor. En caso de duda, cambie el nombre de la ficha y reutilícela.

10. Sincronización y hoja de códigos

1. Para qué sirve la sincronización

Kalulu funciona sin conexión y envía los datos al servidor en cuanto hay internet. La sincronización manual sirve para forzar ese envío, por ejemplo justo después de cambiar el nombre de un estudiante.

> No es obligatorio: la actualización se envía de todos modos la próxima vez que entre el estudiante.

2. Sincronizar ahora

En los ajustes, pulse el icono de sincronización, cuya información emergente indica «Sincronizar cuenta».



3. Recuperar los códigos

El icono de exportación, cuya información emergente indica «Exportar los códigos de los estudiantes», vuelve a guardar la hoja de códigos en cualquier momento. Útil para reimprimirla, o después de añadir un estudiante.



11. Si algo no funciona

Si no encuentra a continuación la respuesta a su pregunta, escríbanos a https://excellolab.org/contact/ o directamente por correo a contact@excellolab.org.

1. Contraseña olvidada

El botón «Restablecer la contraseña» no aparece de entrada: solo se muestra después de un intento de inicio de sesión rechazado por la contraseña, debajo del mensaje «Contraseña incorrecta». Escriba entonces su correo electrónico con cualquier contraseña y pulse Siguiente: el botón aparece, y al pulsarlo se envía un enlace de restablecimiento a la dirección indicada.

> Kalulu muestra después «Por favor, revise su correo electrónico» y el botón queda inactivo: solo se envía un mensaje. Si el mensaje que aparece es «No existe ninguna cuenta con este correo electrónico», el botón no se mostrará — lo que hay que corregir es el correo electrónico, no la contraseña.

2. Kalulu no consigue contactar con su servidor

El dispositivo está conectado a Internet, pero Kalulu avisa de que su servidor no responde. Es la red la que bloquea — cortafuegos o proxy — y es frecuente en un centro educativo. Hay dos soluciones: pedir que se autorice Kalulu en esa red, o hacer la operación una vez desde otra red. Basta con compartir la conexión del móvil, y una vez creada la cuenta la aplicación funciona sin conexión.

> Los dos dominios que debe autorizar el servicio informático, copiados tal cual: **api.kalulu.org**, que sirve para iniciar sesión y sincronizar, y **kalulu-app-language-packs.s3.eu-west-3.amazonaws.com**, de donde vienen los paquetes de idioma.

3. La red pasa por un proxy

Muchas redes de centros educativos hacen pasar todo el acceso a Internet por un servidor intermedio llamado proxy. Los navegadores están configurados para usarlo, pero Kalulu no lee ese ajuste por sí solo y no obtiene ninguna respuesta. Cuando el fallo tiene esa forma, la pantalla ofrece debajo del mensaje la opción «Usar un proxy»: márquela, pulse Aplicar y vuelva a intentarlo.

> Si el dispositivo ya declara un proxy, la dirección viene rellenada y basta con marcar la casilla; si no, el servicio informático la facilita, con el formato **servidor:puerto**. La opción solo aparece debajo de un mensaje que un proxy podría explicar, nunca debajo de una contraseña rechazada — y en una red normal no hay que marcarla: impediría que Kalulu se conectara.

4. Otras tres causas de conexión imposible

Kalulu reconoce otras tres situaciones y las escribe en la pantalla. «El nombre del servidor está bloqueado»: un filtrado DNS — control parental, filtrado del centro, router del operador — desvía api.kalulu.org, y hay que pedir que se desbloquee ese dominio. «Un software de seguridad bloquea la conexión»: un antivirus o un control parental instalado en el dispositivo inspecciona las conexiones seguras; añada en él una excepción para api.kalulu.org. «La fecha del dispositivo es incorrecta»: corrija la fecha y la hora en los ajustes del dispositivo, sin ellas no es posible ninguna conexión segura.

5. Un estudiante ha olvidado su código

Los códigos se pueden consultar en cualquier momento en Configuración, en la línea «Códigos de los estudiantes», y la hoja imprimible se puede volver a guardar desde la misma pantalla — véase «Sincronización y hoja de códigos».

6. La aplicación no arranca en el ordenador

Tanto en Windows como en macOS, el sistema bloquea por defecto una aplicación descargada fuera de su tienda. No es una avería de Kalulu, y los pasos a seguir son unos pocos clics: están descritos en **Kalulu-Installation-Help-EN.pdf** (en inglés), adjunto a cada versión en la página de descargas.

> La página de descargas de Kalulu:
> https://github.com/Excello-Recherche-Education/Kalulu-Frontend/releases

Actuar por la Educación cuenta con el apoyo de la **Fondation du Collège de France** y sus mecenas **LVMH**, la **Fondation Engie**, la **Fondation Covéa** y **Stellantis**.

COLLÈGE DE FRANCE
1530

excellə
Recherche & Éducation

ACTUAR POR LA EDUCACIÓN
UN RETO CIENTÍFICO PARA LA SOCIEDAD

Tipo de letra: Muli, Copyright (c) 2011 by Vernon Adams (vern@newtypography.co.uk).
Cursive standard, https://fr.fonts2u.com/cursivestandard.police
Las páginas se generaron gratuitamente en el : www.desmoulins.fr
Kalulu Phonique licença CC BY-SA 4.0.
Encuentre todo nuestro material didáctico en
excellolab.org