

Manual do aplicativo Kalulu

RASCUNHO — esta tradução ainda não foi revisada por um falante nativo.

Versão do Kalulu 3.1.6 · Documento gerado em 2026-10-28

Sumário

1. Primeiros passos 3
2. Criar uma conta 5
3. Entrar na sua conta 16
4. Acesso estudante 18
5. Como se joga 20
6. Acessar as configurações 26
7. Adicionar um estudante 29
8. Renomear um estudante 31
9. Excluir um estudante 34
10. Sincronização e folha de códigos 36
11. Se algo não funciona 38

1. Primeiros passos

O Kalulu ensina a ler pelo método da decodificação. Este manual cobre tudo o que acontece antes do jogo: criar a conta, entrar nela e gerenciar os estudantes.

1. Um único manual, para professores e famílias

O Kalulu é usado na sala de aula como em casa, e quase tudo funciona da mesma forma. Por isso este manual cobre os dois casos: leia do começo ao fim, sem precisar escolher entre dois documentos.

> As poucas etapas que são de um leitor só levam uma etiqueta, «Somente professor» ou «Somente pais»: pule as que não são suas. E onde o caminho realmente se divide, um quadro indica quais etapas seguir e a partir de qual etapa todos seguem juntos.

2. A tela inicial

Ao abrir o aplicativo, o Kalulu mostra a tela inicial. É o ponto de partida tanto para entrar em uma conta existente quanto para criar uma nova.



3. Dois acessos que não se devem confundir

O Kalulu distingue o acesso **do adulto** do acesso **do estudante**. O adulto entra com um e-mail e uma senha, para gerenciar a conta. O estudante entra com um código de três símbolos, sem teclado nem senha.

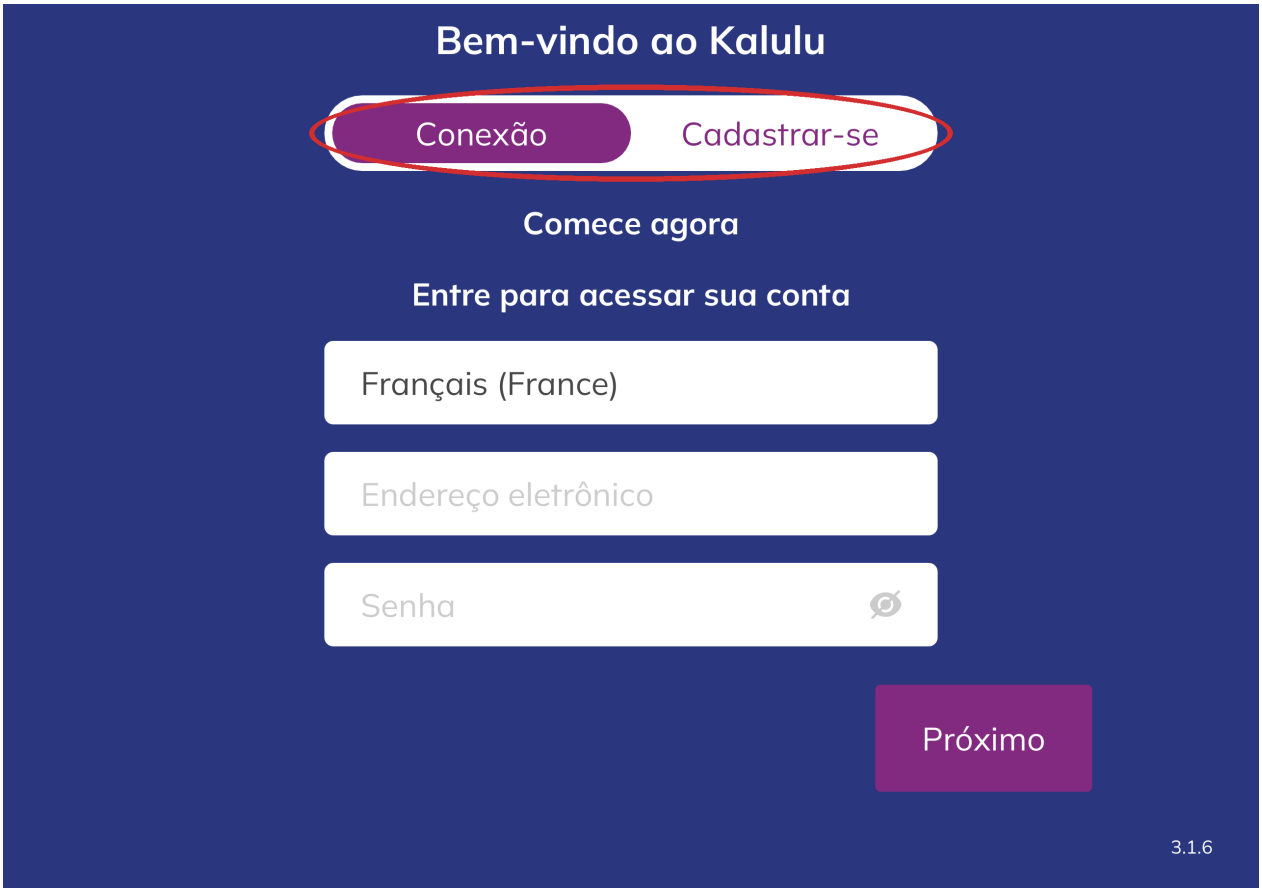
> As configurações da conta são reservadas aos adultos. O Kalulu pede uma pequena verificação antes de dar acesso.

2. Criar uma conta

A conta é criada uma única vez, em algumas telas. Depois você poderá alterar tudo em Parâmetros.

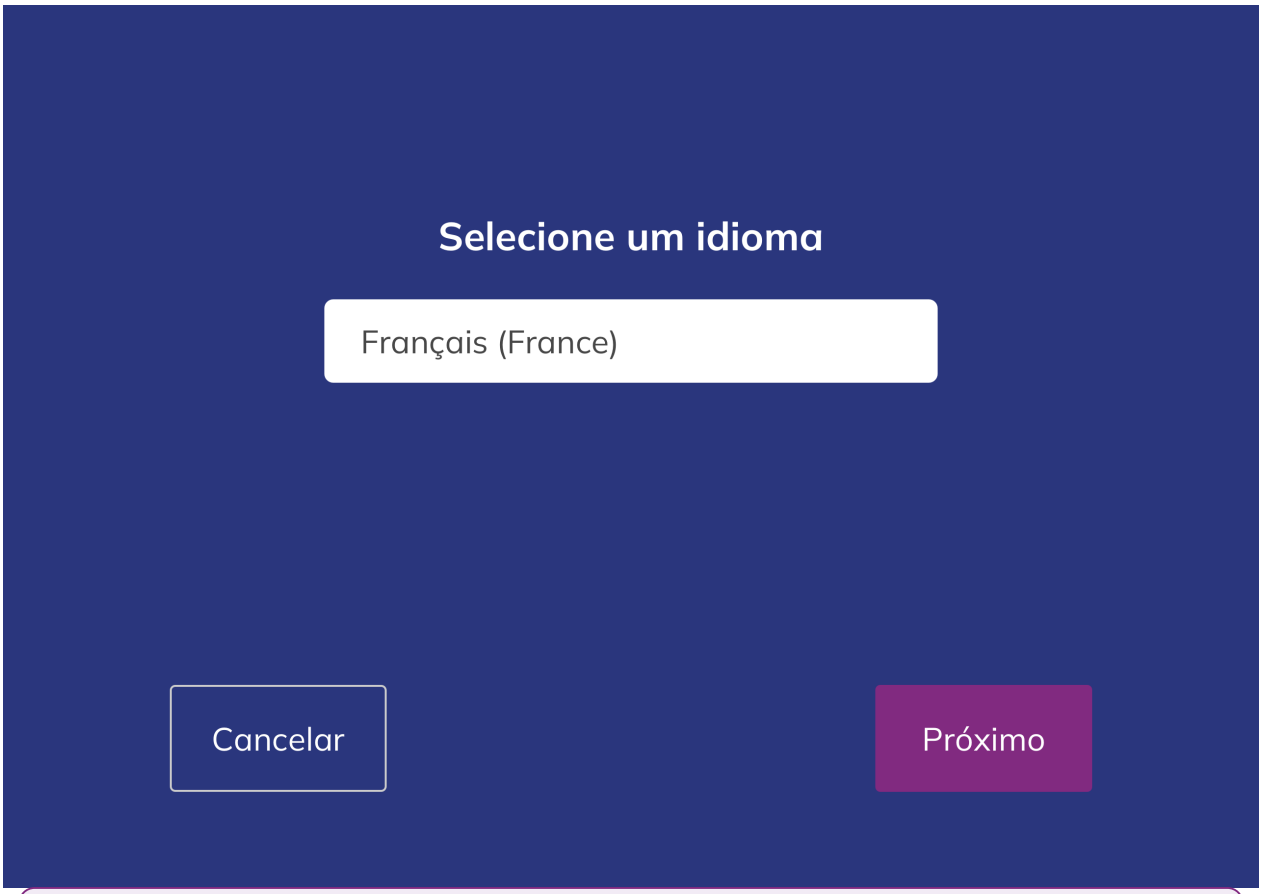
1. Abrir a criação de conta

Na tela inicial, escolha a aba Criar uma conta.



2. Escolher o idioma

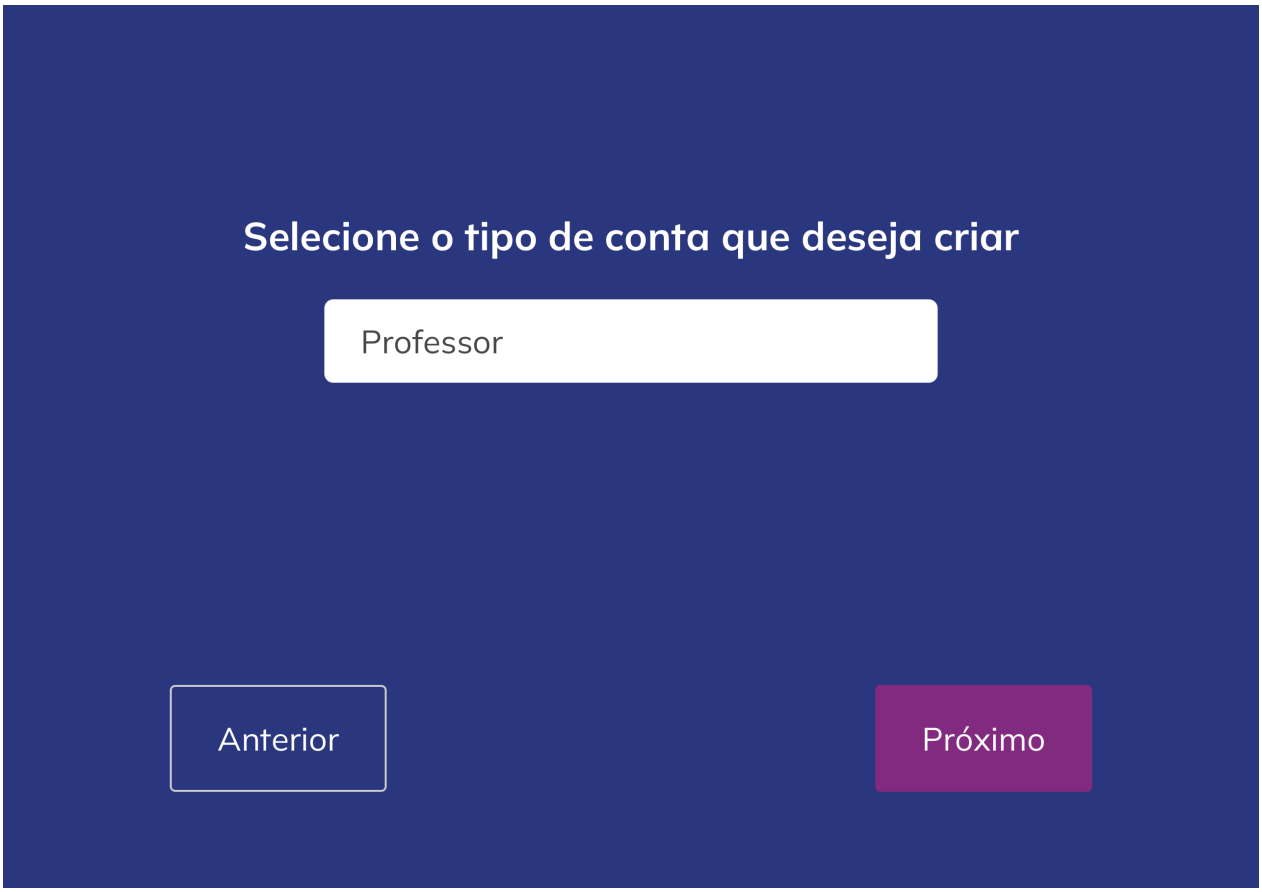
Selecione o idioma no qual os estudantes vão aprender a ler e toque em Próximo.



É o idioma do conteúdo pedagógico e determina as lições baixadas. Ele é independente do idioma da interface.

3. Indicar o tipo de conta

Escolha «Professor» se os estudantes usam o Kalulu na sala de aula, ou «Pais» se são seus filhos em casa. Essa escolha muda apenas as telas de criação que vêm a seguir: não restringe nada depois e pode ser alterada em Parâmetros.

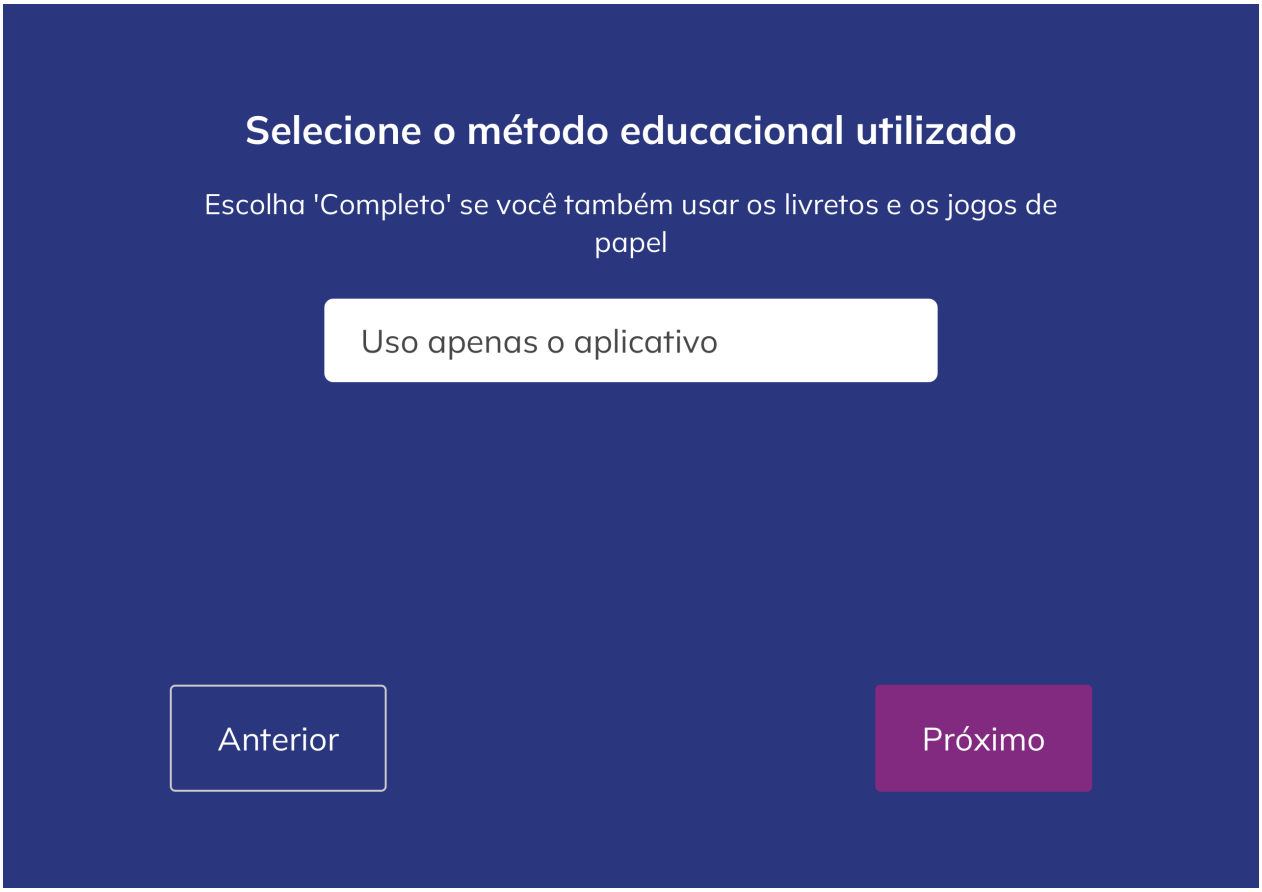


Aqui o caminho se divide, conforme o tipo de conta:
Professor: etapas 4 a 6
Pais: etapa 7
Depois, todos seguem a partir da etapa 8.

Somente professor

4. Escolher o método de ensino

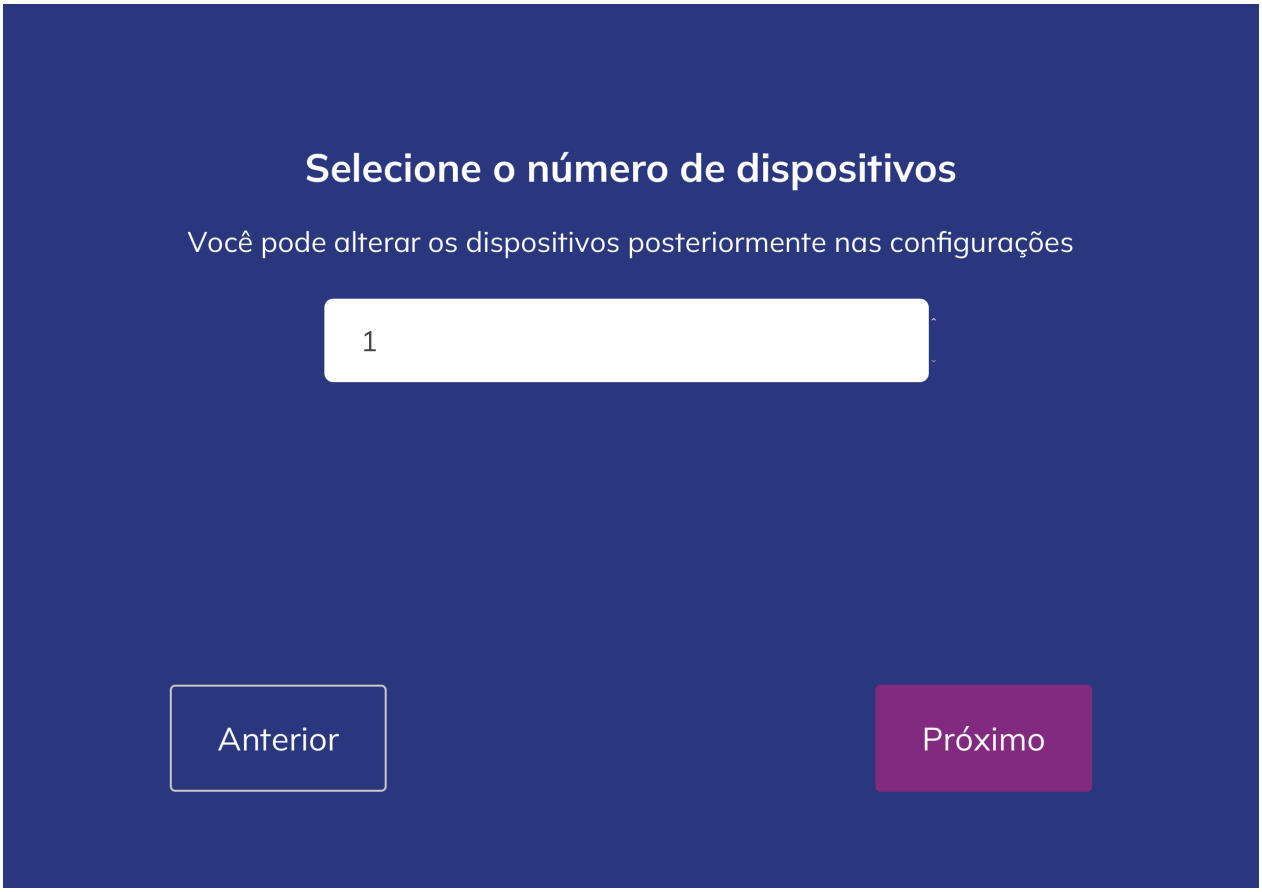
Indique se você usa apenas o aplicativo ou se o acompanha com os cadernos e os jogos em papel.



Somente professor

5. Indicar o número de dispositivos

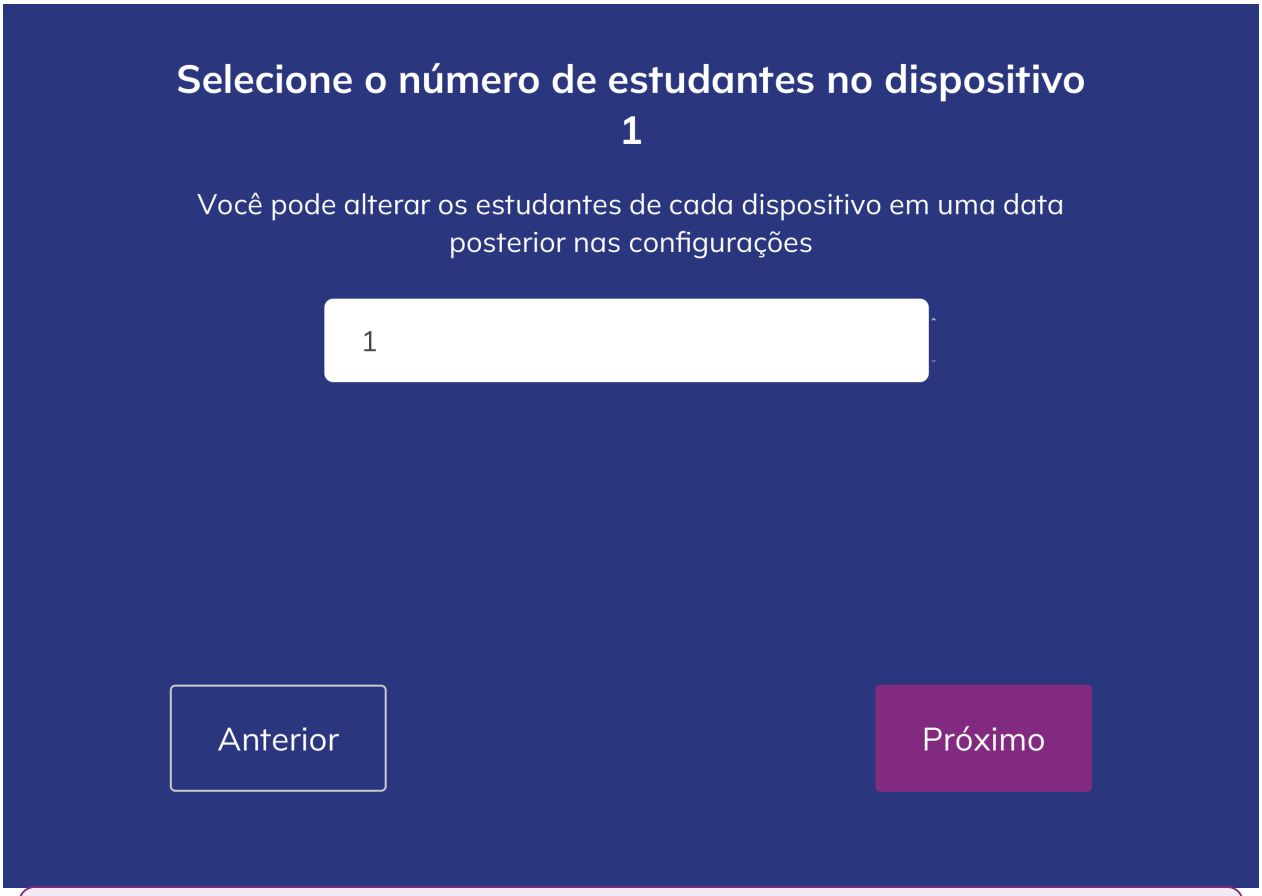
Informe em quantos dispositivos os estudantes vão trabalhar. O Kalulu os distribuirá entre os dispositivos.



Somente professor

6. Indicar o número de estudantes por dispositivo

Para cada dispositivo, informe quantos estudantes vão usá-lo. O Kalulu os cria e atribui automaticamente um código de acesso a cada um.

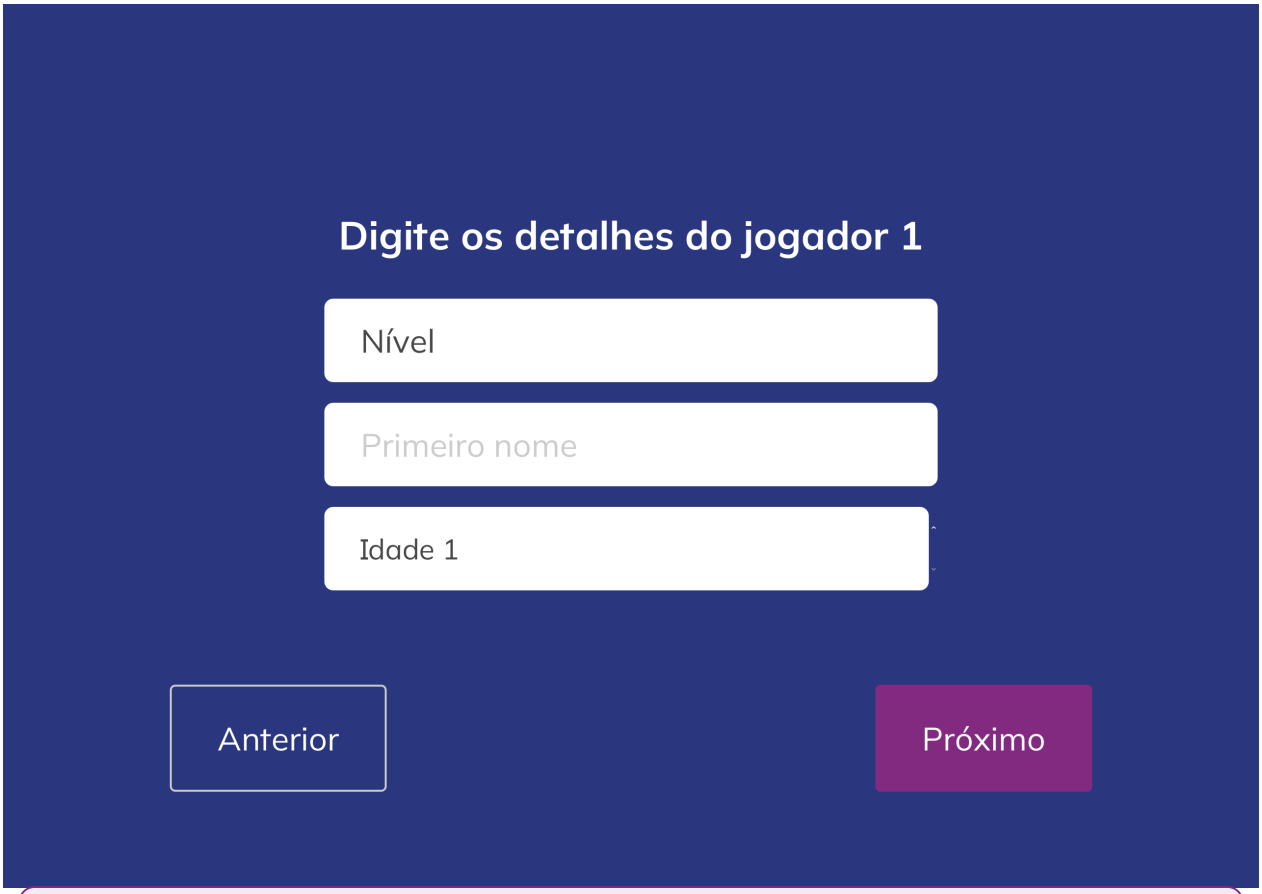


Nesta etapa os estudantes são criados sem nome. Você os renomeará depois em Parâmetros — veja «Renomear um estudante».

Somente pais

7. Preencher os dados de cada estudante

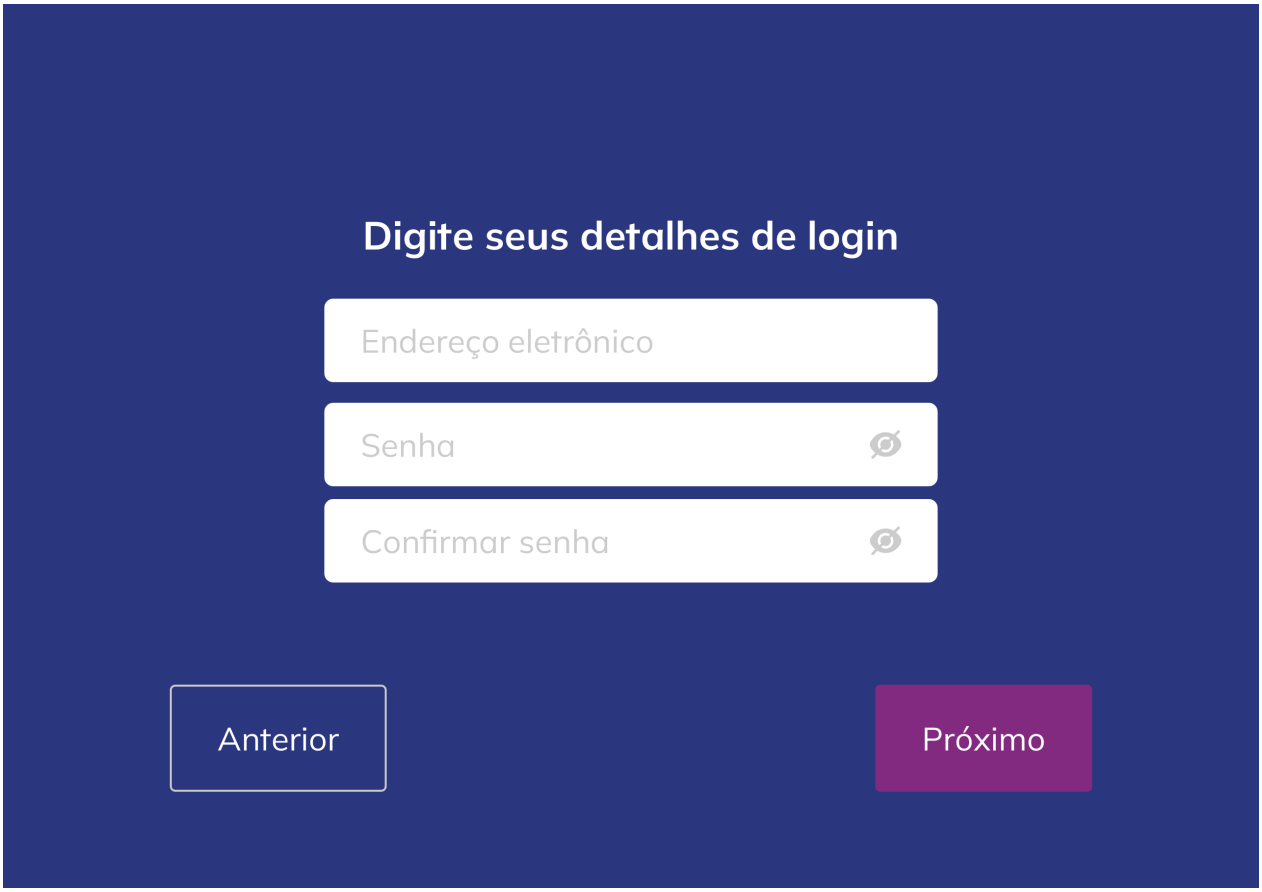
Digite o nome e a idade de cada estudante. É aqui que você escolhe os identificadores que aparecerão no aplicativo.



Em caso de erro, ou mais tarde se necessário, esses dados continuam editáveis — veja «Renomear um estudante».

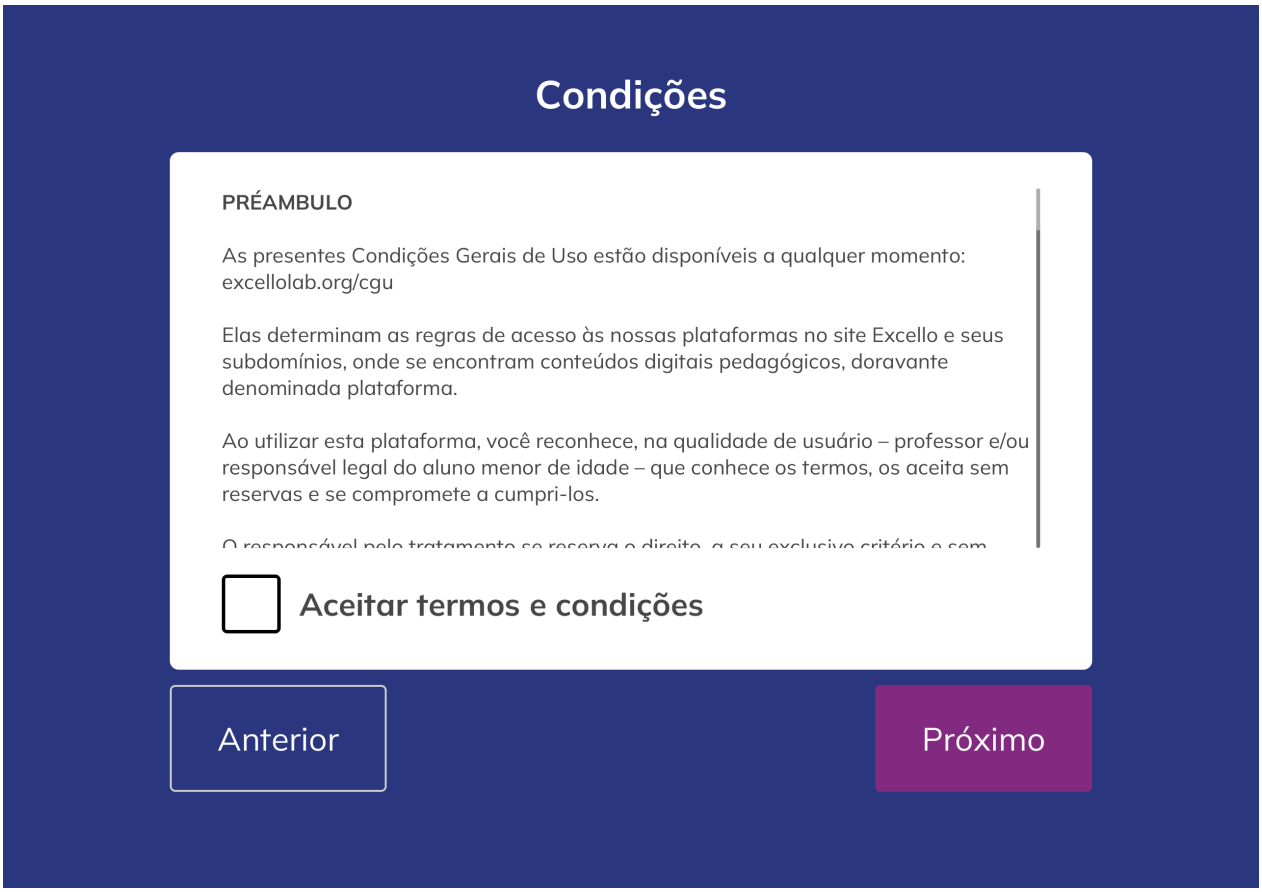
8. Informar suas credenciais

Digite seu e-mail e escolha uma senha. São suas credenciais de adulto: servem para recuperar a conta em outro dispositivo e para acessar as configurações.



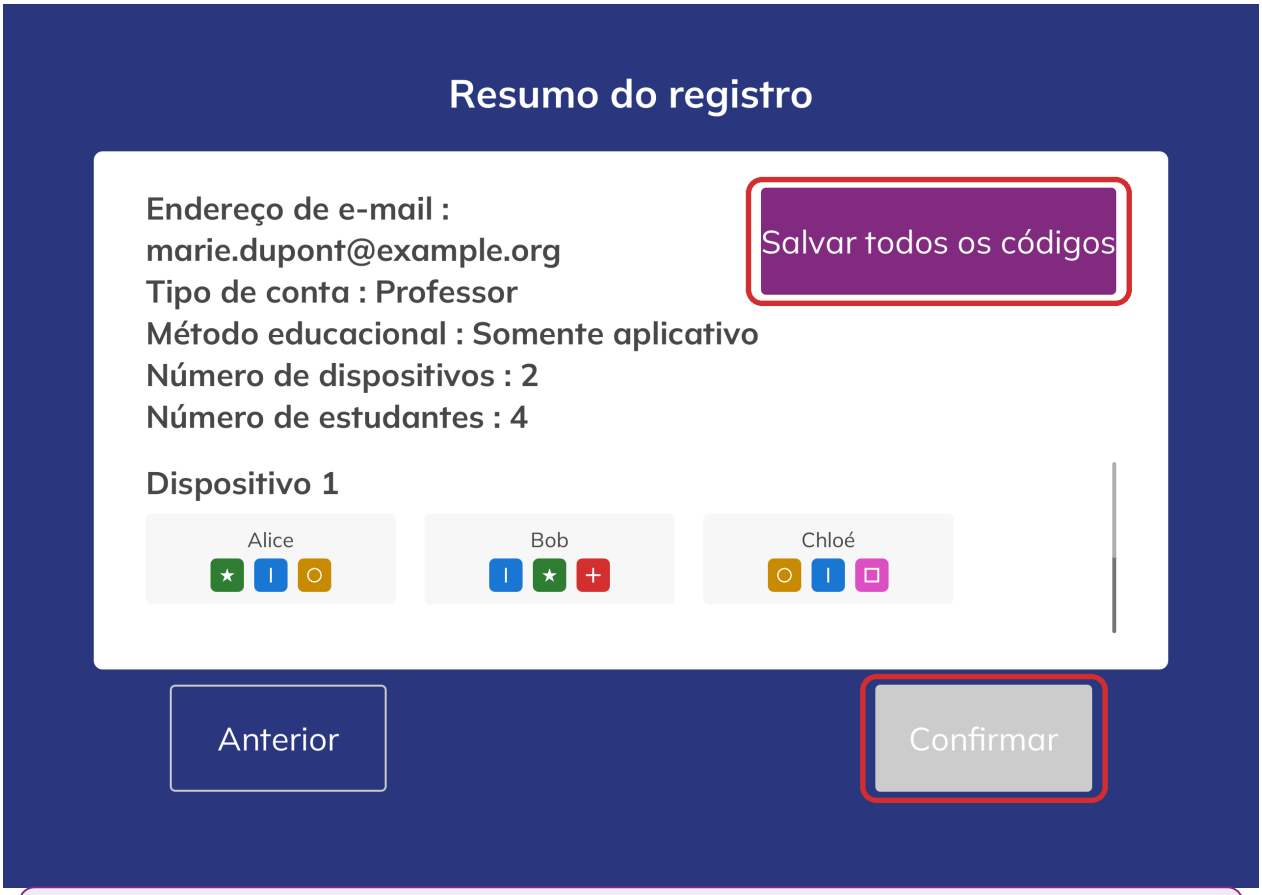
9. Aceitar os termos de uso

Leia os termos gerais de uso e marque a caixa para aceitá-los.



10. Conferir o resumo

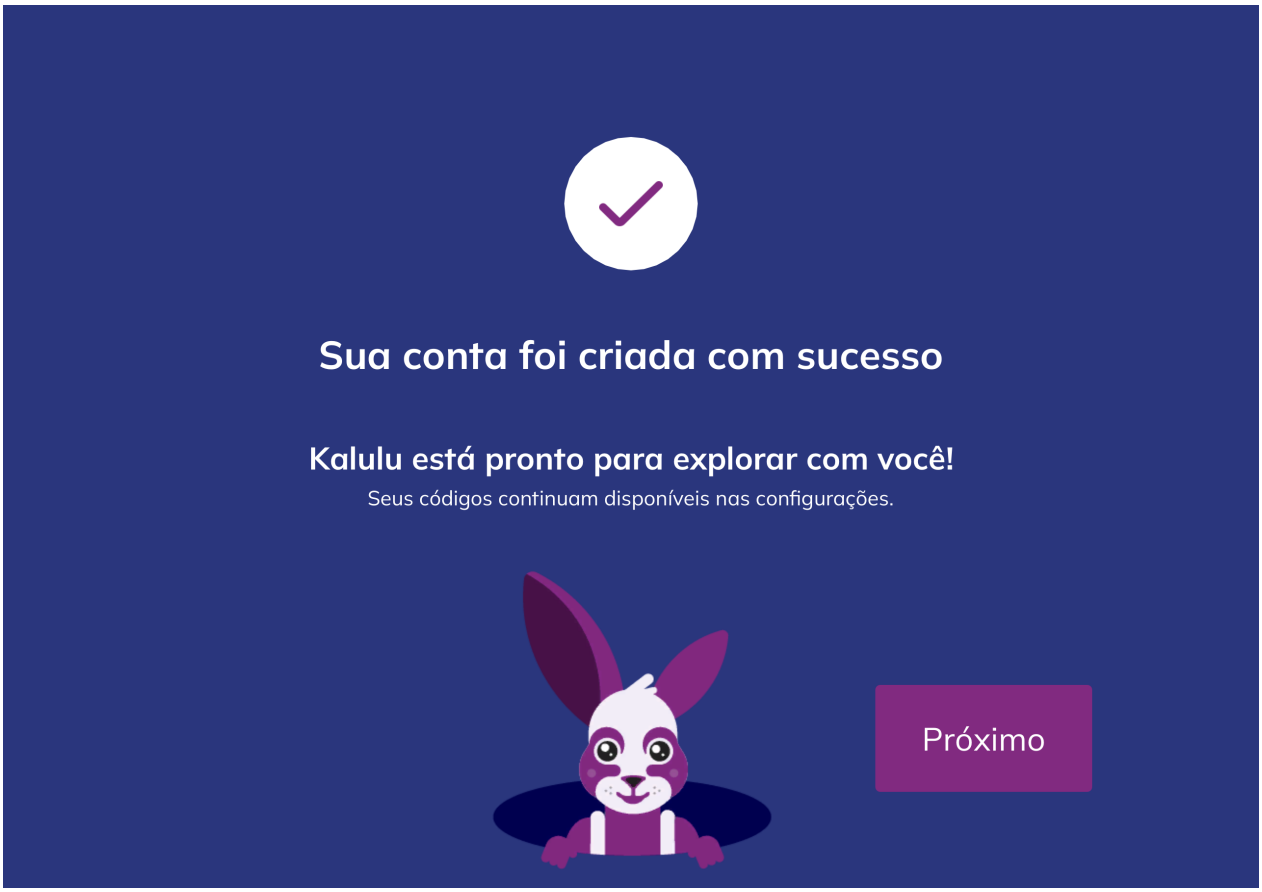
A última tela resume a conta: e-mail, tipo de conta, número de dispositivos e os estudantes com o respectivo código. Confira e confirme.



É preciso tocar em «Salvar todos os códigos» para que «Confirmar» fique ativo: é o único momento em que a folha de códigos é oferecida. Basta tocar: mesmo que você feche a janela de salvamento sem salvar nada, «Confirmar» fica clicável. Salve-a de todo modo: é com esses códigos que os estudantes entram. Atenção: se você voltar para mudar um nome ou o número de estudantes, a folha deixa de descrever a conta, então é preciso pedi-la de novo, e «Confirmar» se desativa até lá.

11. A conta foi criada

O Kalulu confirma a criação da conta. Seus códigos continuam disponíveis nas configurações.



3. Entrar na sua conta

O acesso do adulto serve para recuperar a conta, neste dispositivo ou em outro.

1. Informar suas credenciais

Na tela inicial, fique na aba de acesso, digite seu e-mail e sua senha e toque em Próximo.

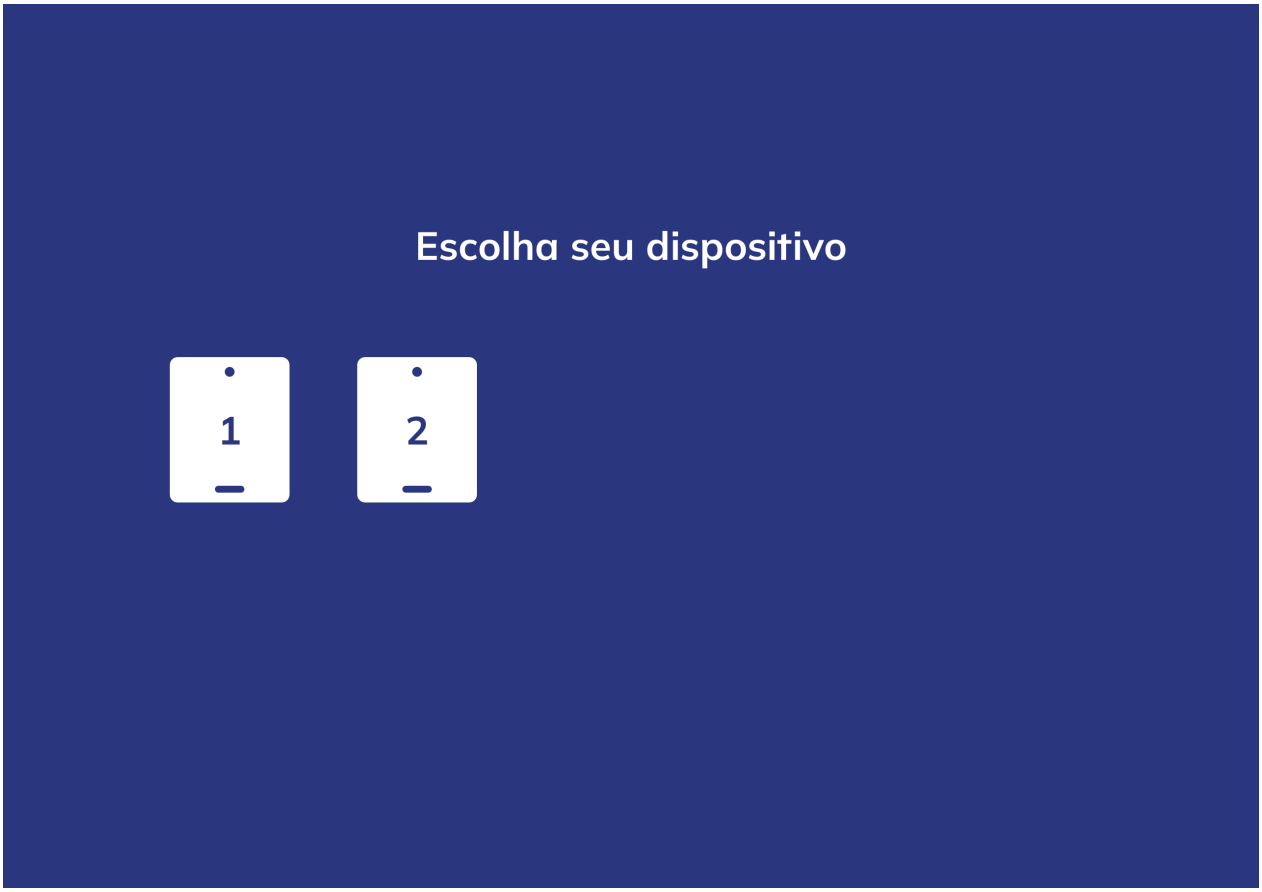


O botão «Redefinir senha» não está ali de início: ele só aparece depois de uma tentativa de acesso recusada pela senha, sob a mensagem «Senha incorreta». Toque nele e o Kalulu envia um link para o endereço informado, e depois mostra «Por favor, verifique seu e-mail»; o botão fica inativo em seguida, pois só uma mensagem é enviada. Se a mensagem for «Nenhuma conta corresponde a este e-mail», o botão não aparecerá: é o endereço que precisa ser corrigido.

Somente professor

2. Escolher o dispositivo

Se sua conta abrange vários dispositivos, o Kalulu pergunta em qual você está. Cada dispositivo tem os seus próprios estudantes.



4. Acesso estudante

O estudante não tem e-mail nem senha: entra com um código de três símbolos, que consegue reconhecer sem saber ler.

1. A tela de acesso

Uma vez escolhido o dispositivo, o Kalulu mostra o teclado de símbolos. No alto, a tela indica de qual dispositivo se trata.



2. Digitar o código

O estudante toca nos seus três símbolos, na ordem. As caixas de cima vão sendo preenchidas. O jogo começa assim que o código fica completo.



3. Código esquecido

Os códigos dos estudantes podem ser consultados a qualquer momento em Parâmetros, na linha «Códigos dos estudantes».

5. Como se joga

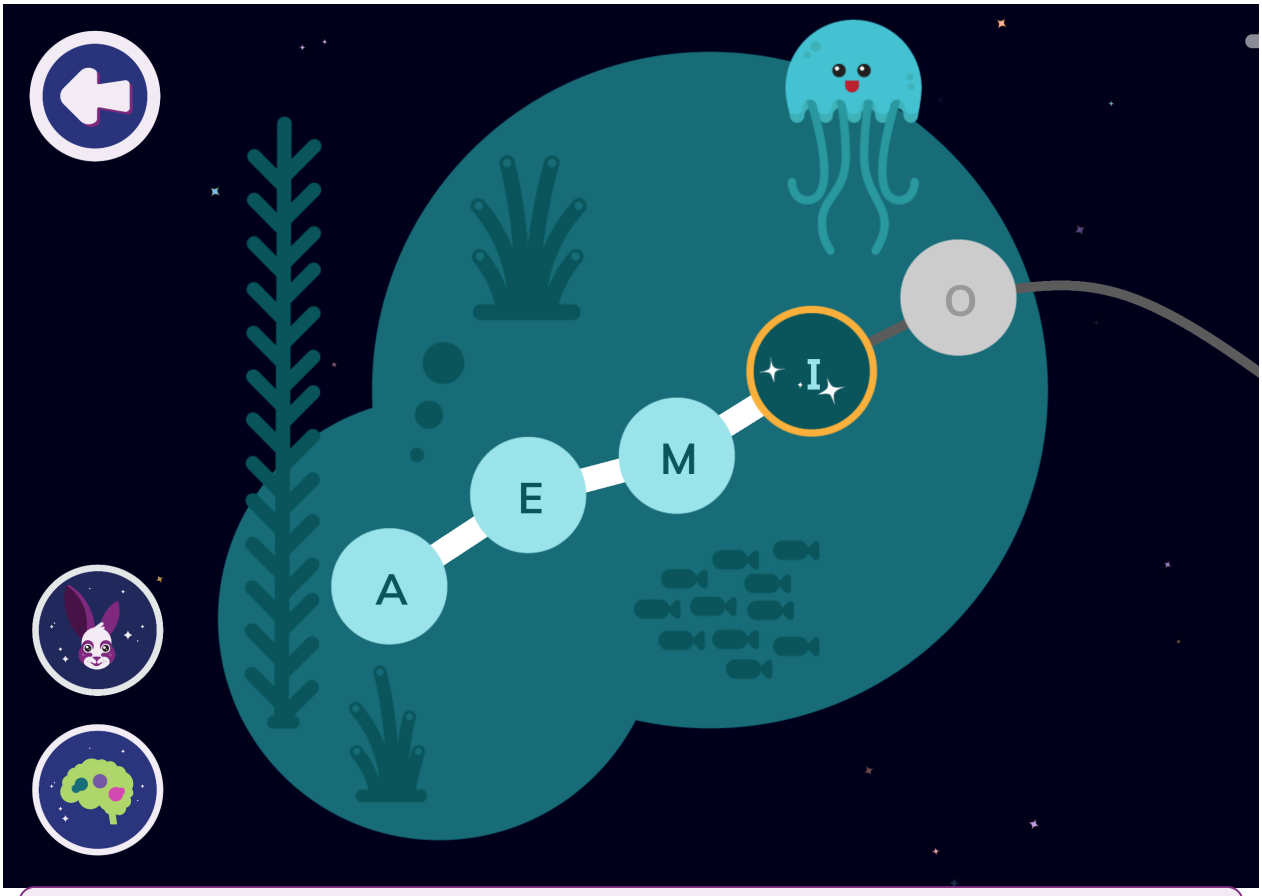
O Kalulu se apresenta como uma viagem: doze jardins encadeados, uma lição depois da outra. Esta parte descreve o que o estudante vê e faz. Aqui não há nada para configurar.

1. Doze jardins, uma só sequência

O percurso inteiro cabe em doze jardins, ligados numa ordem fixa. Avança-se sempre no mesmo sentido: um jardim se abre quando o anterior termina, e nenhum é pulado.

2. Dentro de um jardim

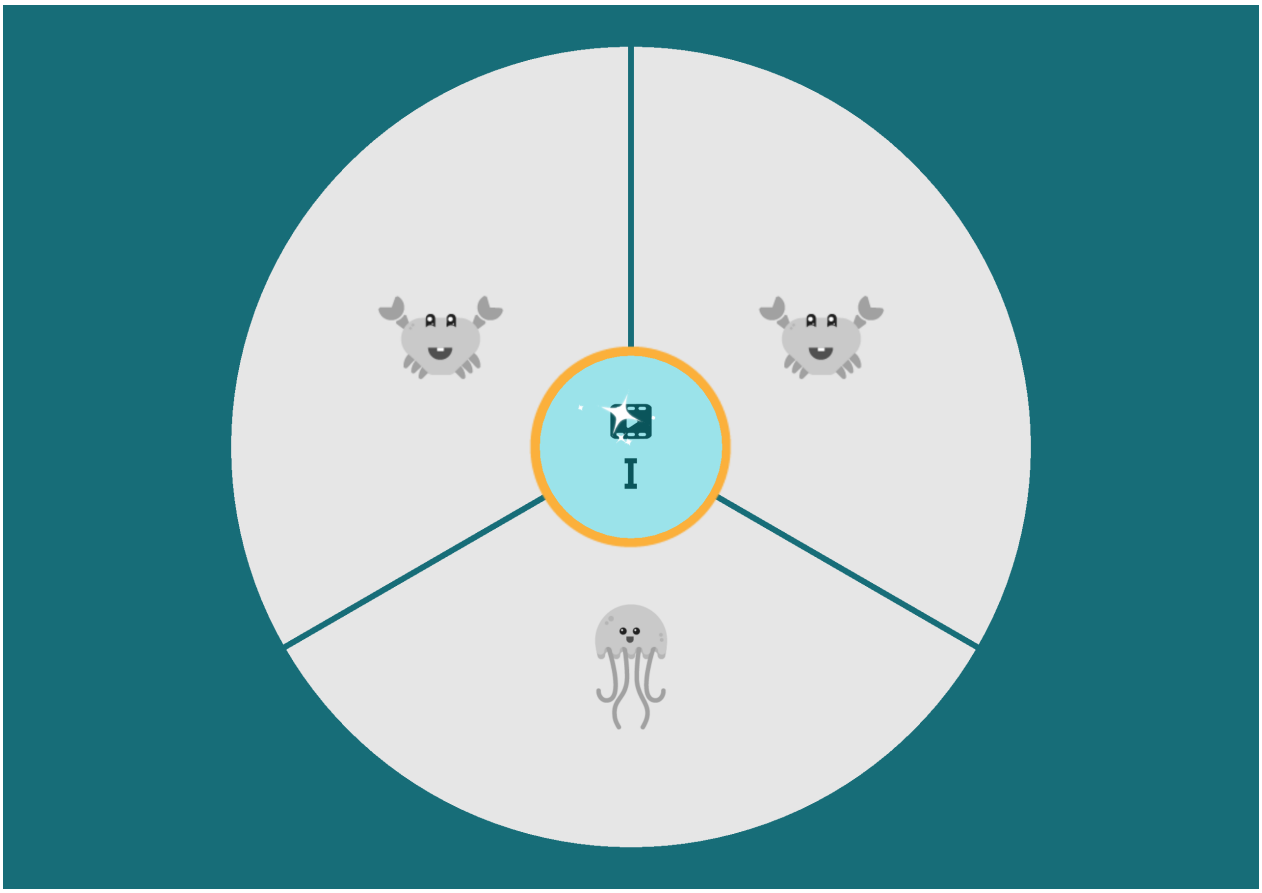
Um jardim contém algumas lições, dispostas como fichas ao longo de um caminho. A ficha contornada de dourado é a próxima a jogar; as cinzentas ainda estão fechadas. O caminho sai do jardim e segue para o seguinte.



O jardim floresce aos poucos: as plantas e os animais aparecem à medida que o estudante termina as lições.

3. O que é uma lição

Ao tocar numa ficha, a lição se abre em roda. No centro, o filme «Assista e aprenda»; em volta, os minijogos da lição, um por setor. O contorno dourado indica o que vem a seguir.



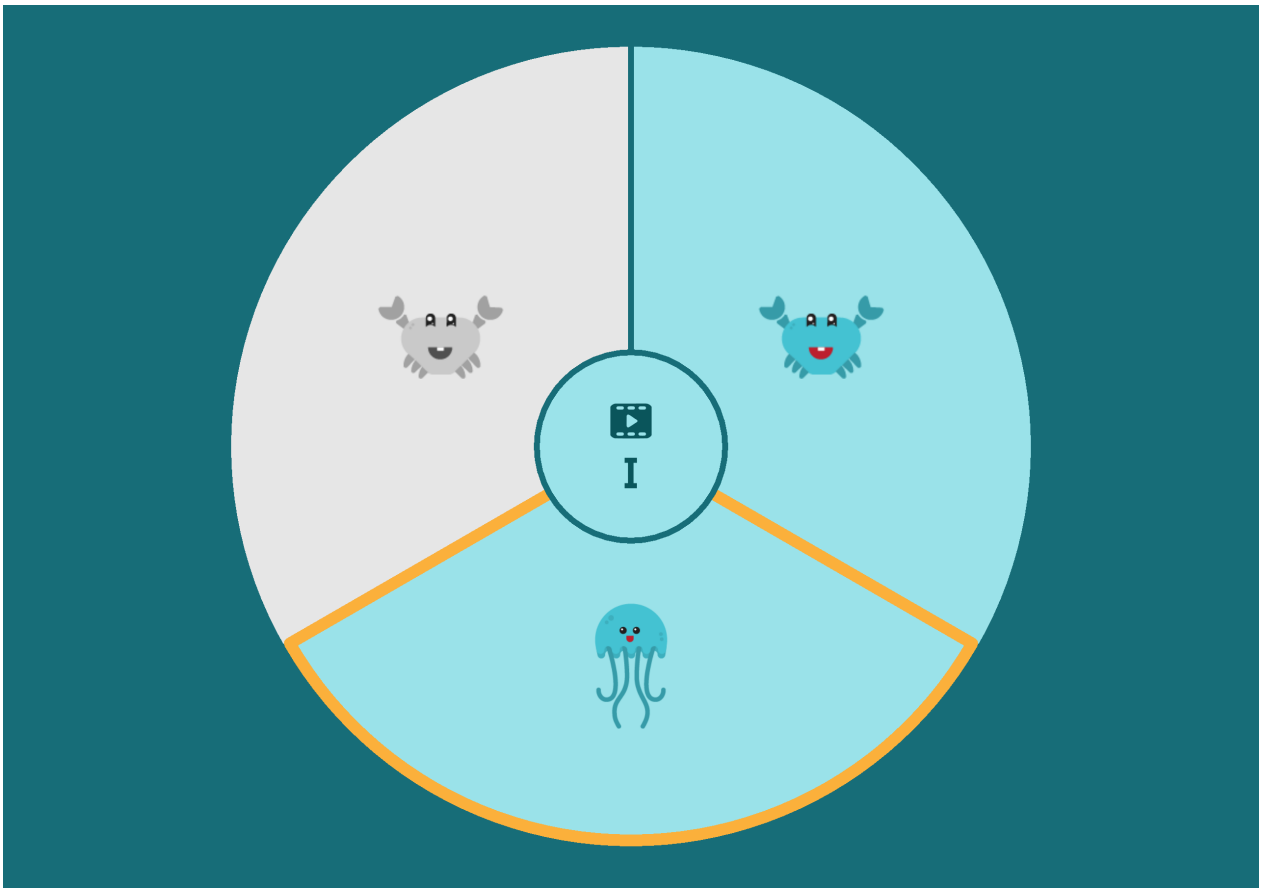
4. O filme «Assista e aprenda»

Cada lição começa com um filme curto que apresenta o grafema: como se escreve e que som faz. Pode ser repetido quantas vezes quiser.



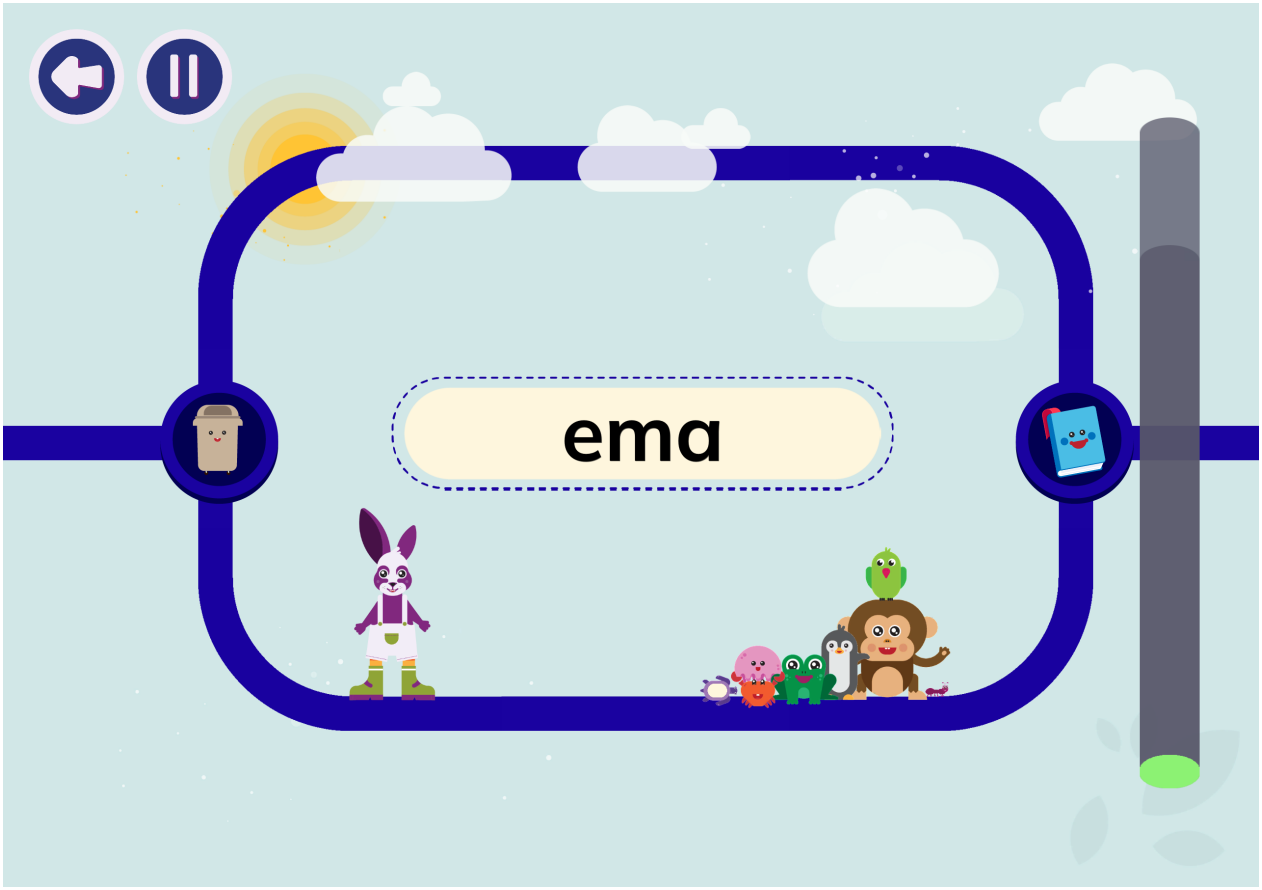
5. Os minijogos

Depois vêm de um a três minijogos, conforme a lição. Cada um é um jogo de animais — águas-vivas, sapos, caranguejos, macacos, periquitos, pinguins, tartarugas, formigas, lagartas — e eles se abrem um após o outro. A lição termina quando todos são vencidos.



6. Os chefes

Entre dois jardins fica um chefe: palavras para ler, sem imagem nem pista. É preciso vencê-lo para entrar no jardim seguinte.



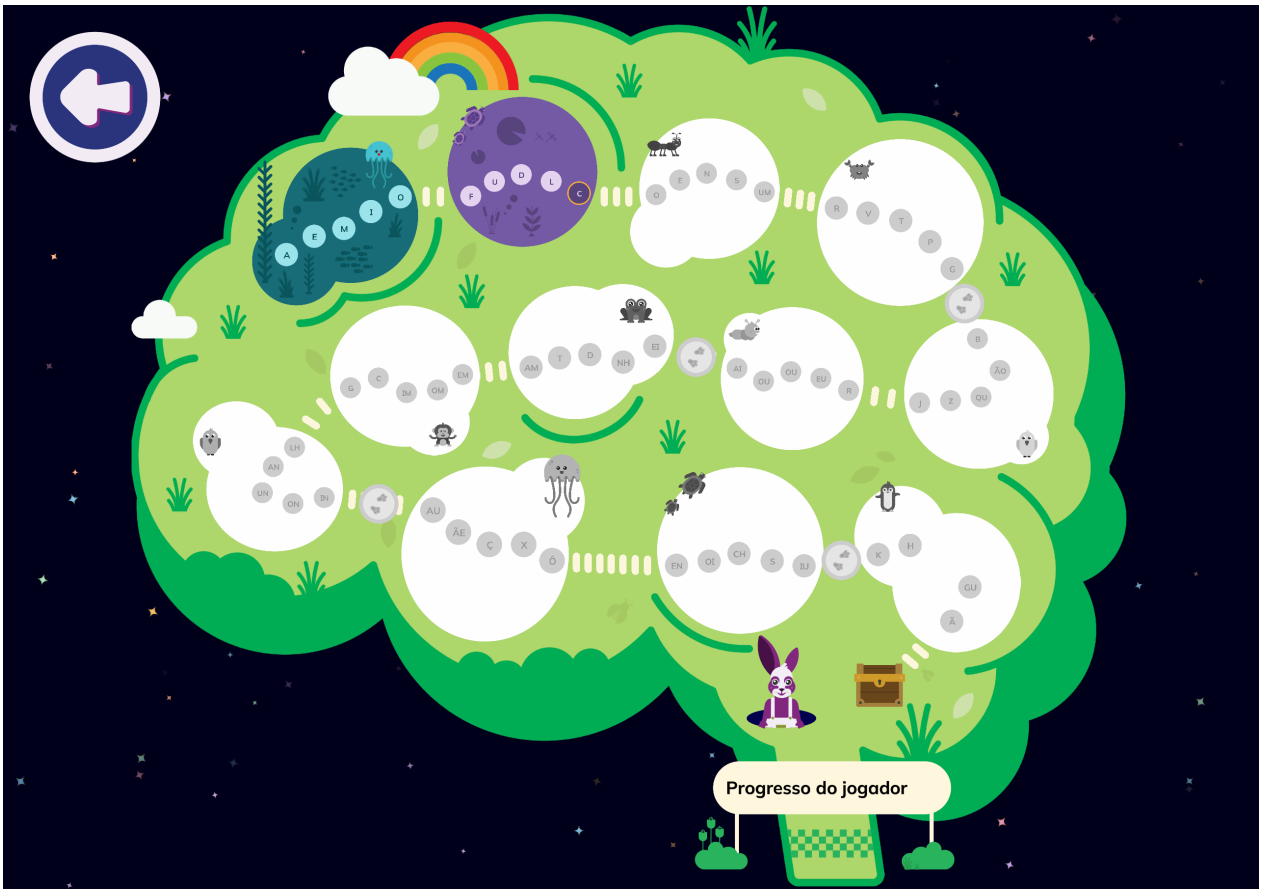
7. Quando o chefe resiste

Depois de duas falhas seguidas, o chefe se bloqueia e o jogo pede um adulto. A tela pede para repetir o chefe com o estudante e fazê-lo pronunciar as palavras em voz alta, e depois inserir os três símbolos que ela mostra para desbloquear o aplicativo.

> Não é um castigo, é um sinal: a leitura ainda não está firme, e é a hora de refazer essa etapa com o estudante.

8. A tela do cérebro

O cérebro mostra a viagem inteira: os doze jardins num relance, os chefes que os separam e o progresso do jogador. É ali que se vê o caminho percorrido e o que falta.



9. O último chefe

No fim do último jardim espera um chefe final. Vencê-lo desbloqueia algo na tela do cérebro: não o descrevemos aqui, é uma surpresa para descobrir junto com o estudante.

6. Acessar as configurações

Tudo o que diz respeito aos estudantes — adicionar, renomear, excluir — acontece nas configurações, reservadas aos adultos.

1. Abrir as configurações

Na tela de acesso do estudante, toque em Parâmetros.



2. Provar que você é um adulto

O Kalulu mostra uma pequena verificação para garantir que um estudante não entre sozinho nas configurações. Siga a instrução exibida.



3. A lista dos estudantes

As configurações mostram os estudantes do dispositivo selecionado, cada um com o seu código. As pastilhas de cima permitem passar de um dispositivo para outro.



7. Adicionar um estudante

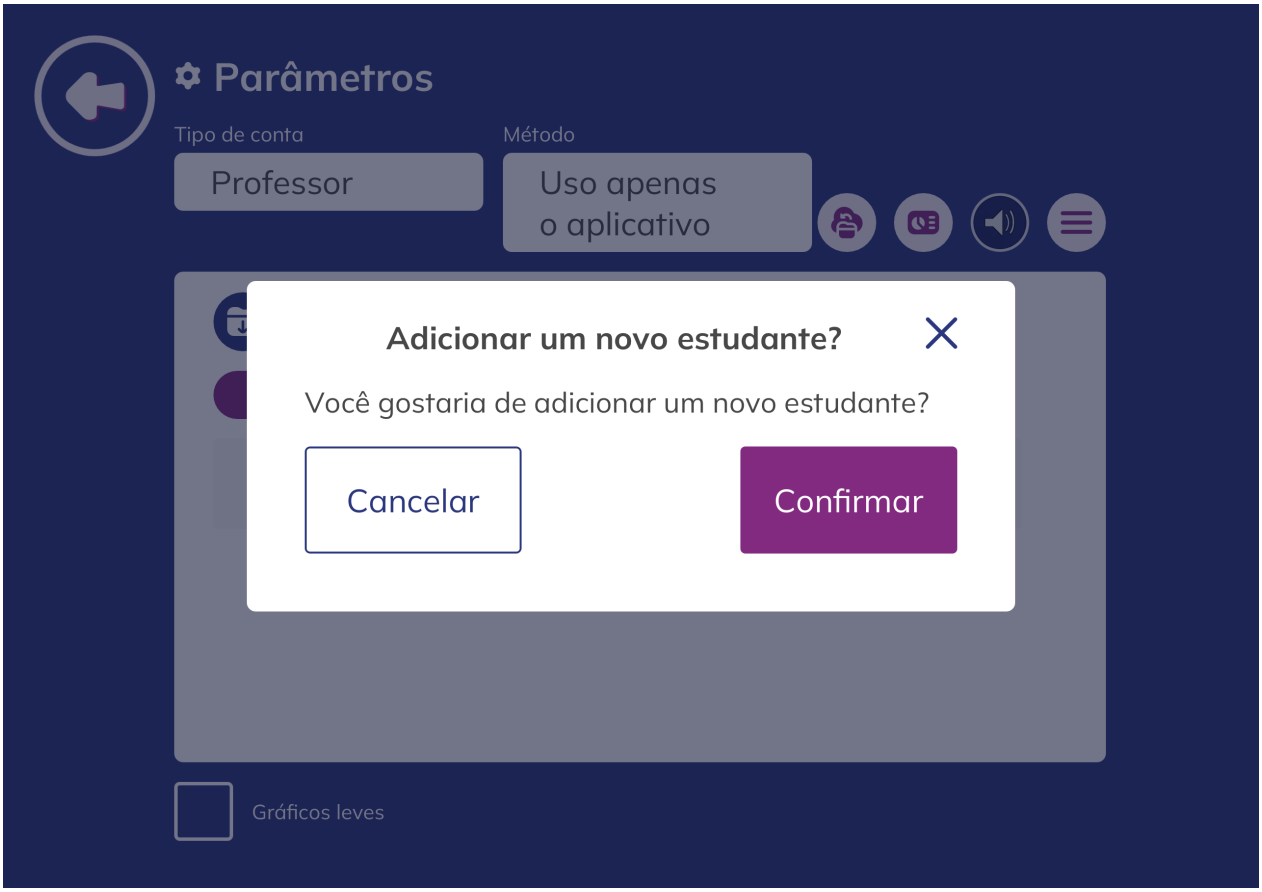
1. Tocar no botão de adicionar

Nas configurações, toque no ícone de adicionar destacado abaixo. Os botões dessa linha não têm texto: o nome aparece como dica de tela.



2. Confirmar

O Kalulu pede confirmação: «Você gostaria de adicionar um novo estudante?». O estudante é criado com um código novo, que você poderá renomear em seguida.



3. É necessária uma conexão com a internet

É necessária uma conexão com a internet para adicionar um estudante. É o servidor que garante que o código atribuído ainda não esteja em uso. Sem conexão, o botão de adicionar não aparece.

8. Renomear um estudante

O nome de um estudante pode ser alterado a qualquer momento, sem consequências para o progresso nem para o código.

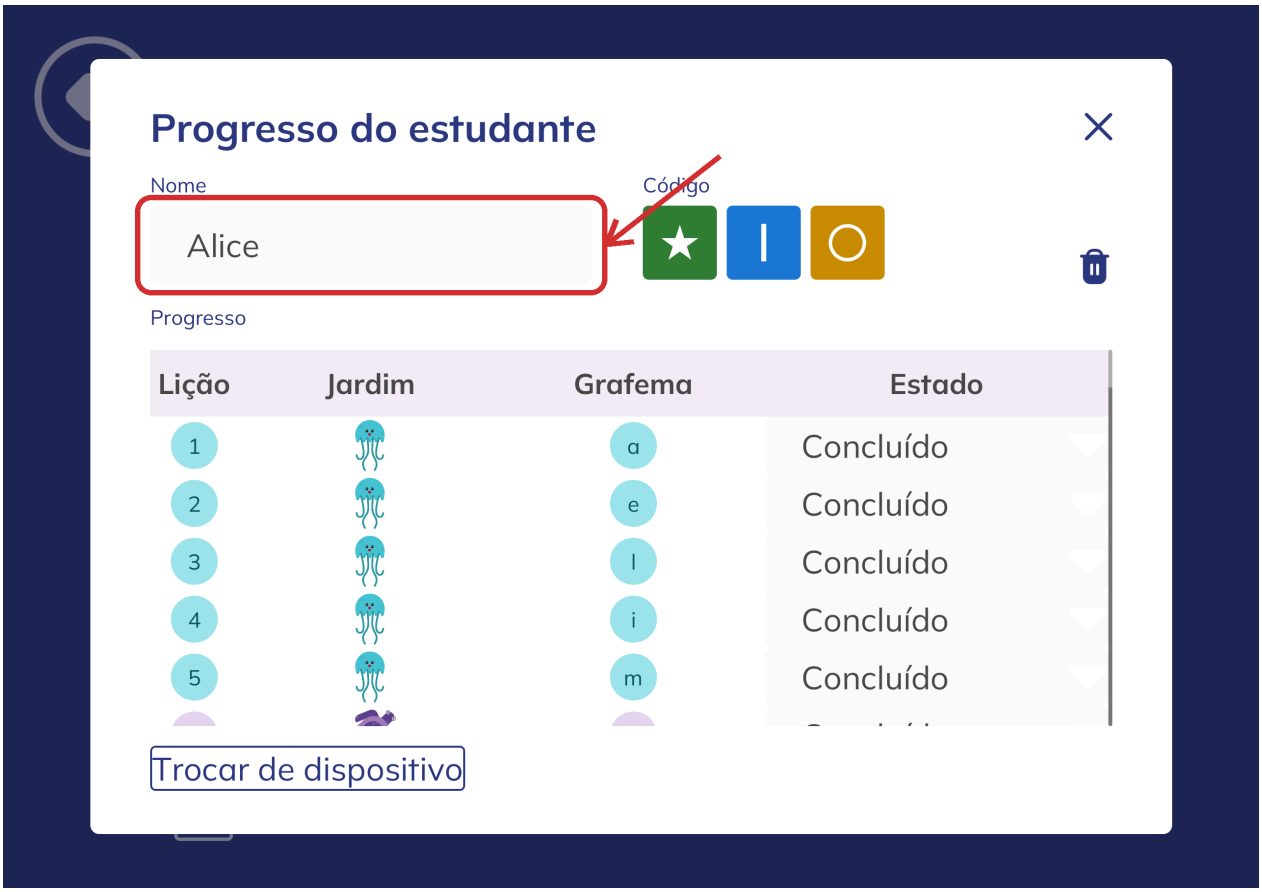
1. Escolher o estudante

Na lista, toque no estudante que você quer renomear.



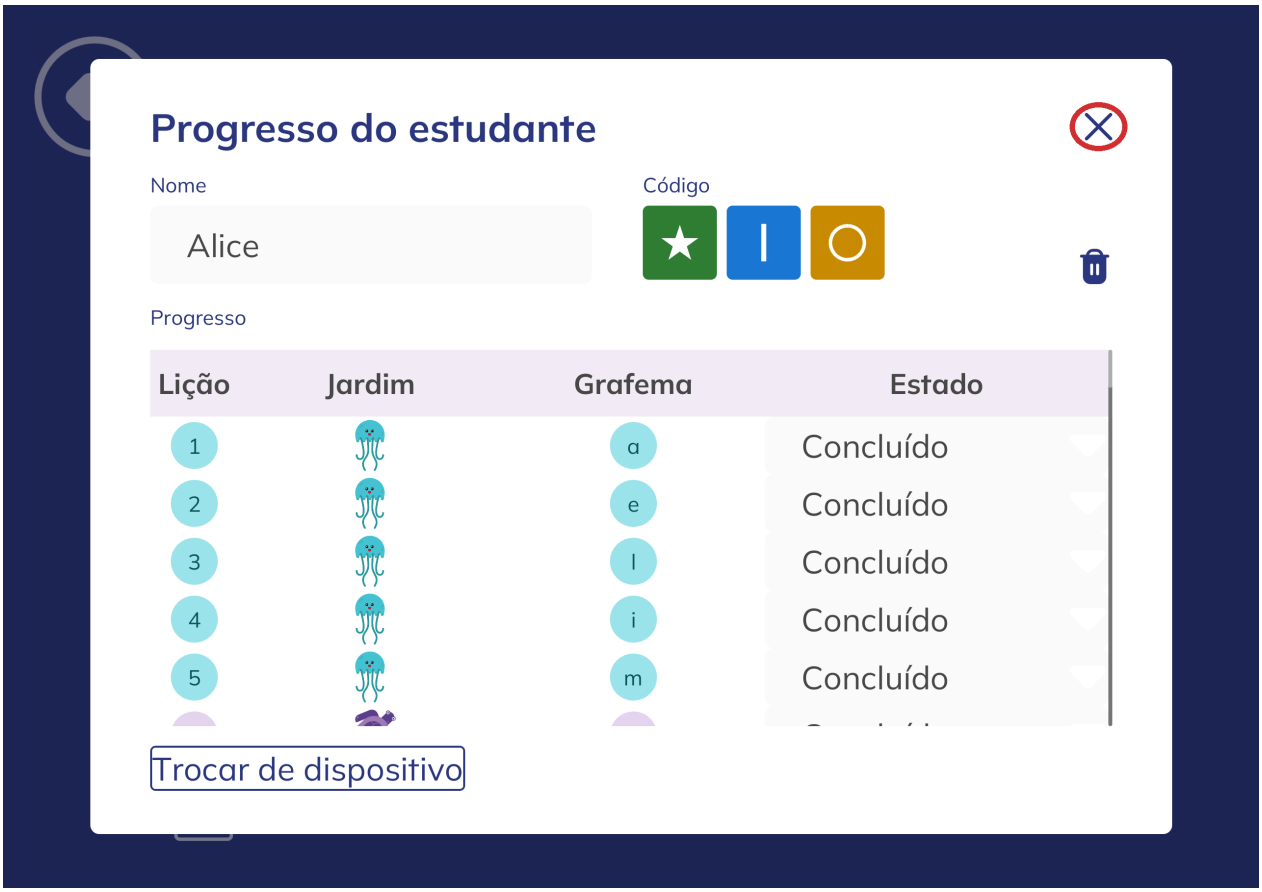
2. Alterar o nome

A ficha do estudante se abre. Toque no nome para editá-lo e confirme.



3. Fechar a ficha

Feche a janela pelo xis no canto superior direito. O novo nome aparece imediatamente na lista.

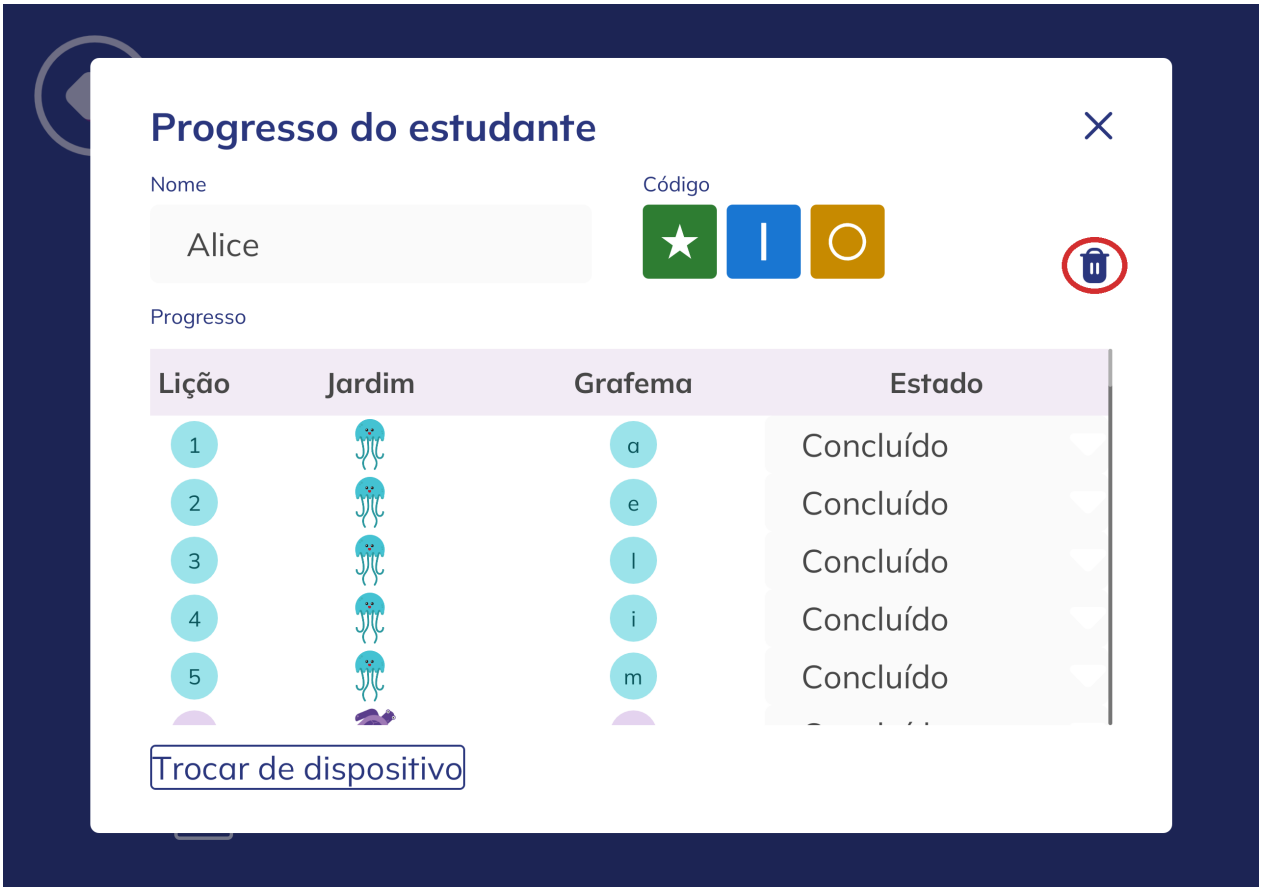


9. Excluir um estudante

A exclusão retira o estudante da conta e libera o seu código.

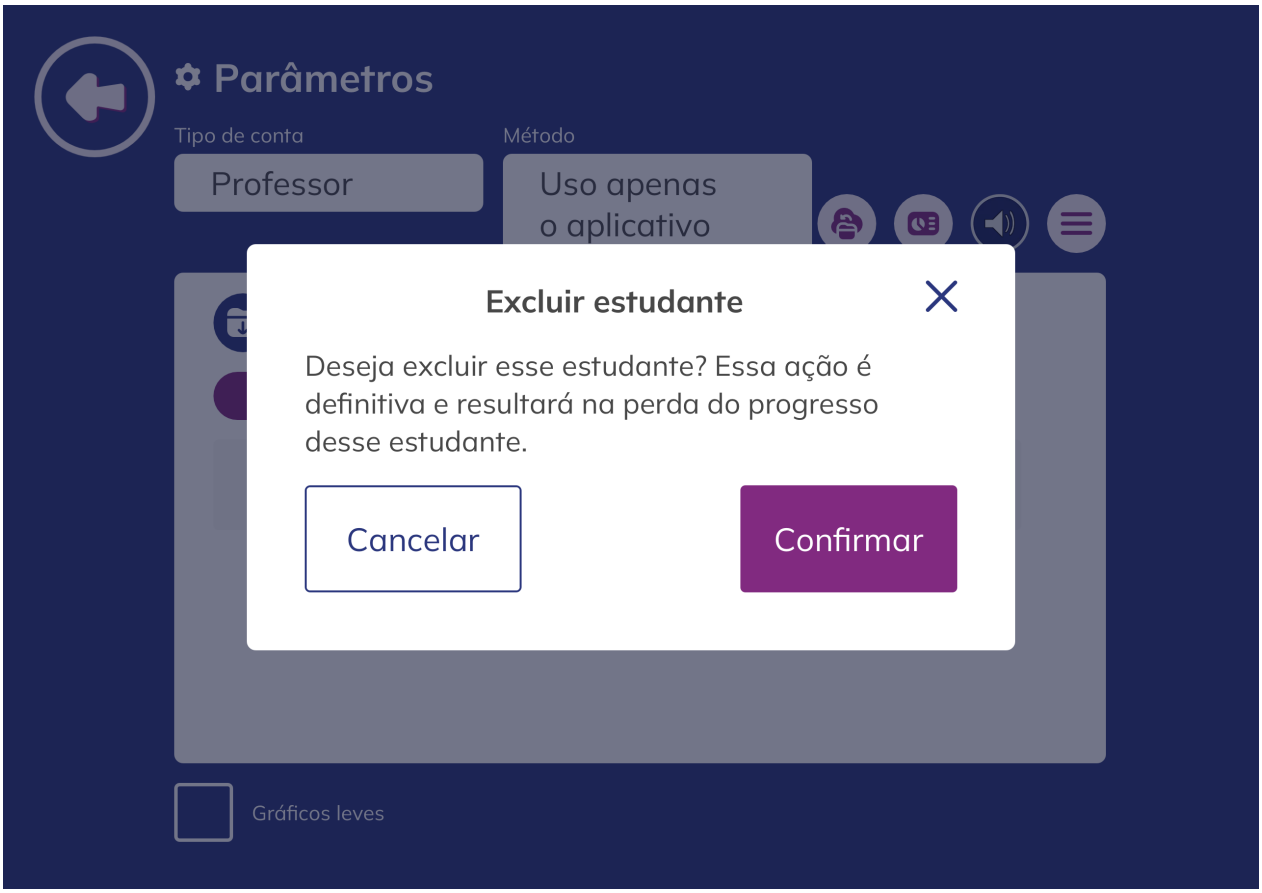
1. Abrir a ficha e tocar na lixeira

Abra a ficha do estudante e toque no ícone de lixeira.



2. Confirmar a exclusão

O Kalulu pede confirmação: «Deseja excluir esse estudante? Essa ação é definitiva e resultará na perda do progresso desse estudante.»



3. É definitivo

O progresso do estudante é perdido e não pode ser recuperado, nem mesmo a partir do servidor. Na dúvida, prefira renomear a ficha e reaproveitá-la.

10. Sincronização e folha de códigos

1. Para que serve a sincronização

O Kalulu funciona sem conexão e envia os dados ao servidor assim que houver internet. A sincronização manual serve para forçar esse envio, por exemplo logo depois de renomear um estudante.

> Não é obrigatório: a atualização é enviada de qualquer forma no próximo acesso do estudante.

2. Sincronizar agora

Nas configurações, toque no ícone de sincronização, cuja dica de tela indica «Sincronizar conta».



3. Recuperar os códigos

O ícone de exportação, cuja dica de tela indica «Exportar os códigos dos estudantes», salva novamente a folha de códigos a qualquer momento. Útil para reimprimi-la, ou depois de adicionar um estudante.



11. Se algo não funciona

Se você não encontrar abaixo a resposta para a sua pergunta, entre em contato em https://excellolab.org/contact/ ou diretamente por e-mail em contact@excellolab.org.

1. Senha esquecida

O botão «Redefinir senha» não aparece de início: ele só surge depois de uma tentativa de entrada recusada pela senha, abaixo da mensagem «Senha incorreta». Digite então o seu e-mail com qualquer senha e toque em Próximo: o botão aparece, e ao tocá-lo é enviado um link de redefinição para o endereço informado.

> O Kalulu mostra em seguida «Por favor, verifique seu e-mail» e o botão fica inativo: apenas uma mensagem é enviada. Se a mensagem exibida for «Nenhuma conta corresponde a este e-mail», o botão não vai aparecer — é o e-mail que precisa ser corrigido, não a senha.

2. O Kalulu não consegue alcançar o servidor

O dispositivo está conectado à Internet, mas o Kalulu avisa que o servidor não responde. É a rede que bloqueia — firewall ou proxy — e isso é comum em uma escola. Há duas soluções: pedir que o Kalulu seja autorizado nessa rede, ou fazer a operação uma vez a partir de outra rede. O roteamento do celular já basta, e depois de criada a conta o aplicativo funciona sem conexão.

> Os dois domínios que o setor de informática deve autorizar, copiados como estão: **api.kalulu.org**, usado para entrar e sincronizar, e **kalulu-app-language-packs.s3.eu-west-3.amazonaws.com**, de onde vêm os pacotes de idioma.

3. A rede passa por um proxy

Muitas redes escolares fazem todo o acesso à Internet passar por um servidor intermediário chamado proxy. Os navegadores estão configurados para usá-lo, mas o Kalulu não lê essa configuração por conta própria e não recebe resposta alguma. Quando a falha tem esse formato, a tela oferece abaixo da mensagem a opção «Usar um proxy»: marque-a, toque em Aplicar e tente novamente.

> Se o dispositivo já declara um proxy, o endereço vem preenchido e basta marcar a caixa; caso contrário o setor de informática o fornece, no formato **servidor:porta**. A opção só aparece abaixo de uma mensagem que um proxy poderia explicar, nunca abaixo de uma senha recusada — e em uma rede comum não deve ser marcada: isso impediria o Kalulu de se conectar.

4. Outras três causas de conexão impossível

O Kalulu reconhece outras três situações e as escreve na tela. «O nome do servidor está bloqueado»: um filtro de DNS — controle parental, filtro da escola, roteador da operadora — desvia o api.kalulu.org, e é preciso pedir o desbloqueio desse domínio. «Um software de segurança bloqueia a conexão»: um antivírus ou controle parental instalado no dispositivo inspeciona as conexões seguras; adicione nele uma exceção para api.kalulu.org. «A data do dispositivo está incorreta»: corrija a data e a hora nas configurações do dispositivo, sem elas nenhuma conexão segura é possível.

5. Um estudante esqueceu o código

Os códigos podem ser consultados a qualquer momento em Parâmetros, na linha «Códigos dos estudantes», e a folha imprimível pode ser salva novamente na mesma tela — veja «Sincronização e folha de códigos».

6. O aplicativo não abre no computador

No Windows como no macOS, o sistema bloqueia por padrão um aplicativo baixado fora da sua loja. Não é uma falha do Kalulu, e o caminho a seguir são poucos cliques: está descrito em **Kalulu-Installation-Help-EN.pdf** (em inglês), anexado a cada versão na página de download.

> A página de download do Kalulu:
> https://github.com/Excello-Recherche-Education/Kalulu-Frontend/releases

Agir pela Educação conta com o apoio da **Fondation du Collège de France** e suas mecenas **LVMH**, da **Fondation Engie**, da **Fondation Covéa** e **da Stellantis**.

COLLÈGE DE FRANCE
1530

excello
Recherche & Éducation

AGIR PELA EDUCAÇÃO
UM DESAFIO CIENTÍFICO PARA A SOCIEDAD

Fonte de letra: Muli, Copyright (c) 2011 by vernon adams (vern@newtypography.co.uk)
Mamãe Que Nos Faz, https://fontsforyou.com/en/fonts/14778-marialucia.font
As páginas foram gerados gratuitamente no site : www.desmoulins.fr
Kalulu Phonique licença CC BY-SA 4.0.
Encontre todo o nosso material didático em excellolab.org