

**Manual do aplicativo
Kalulu**



Kalulu

Conteúdo

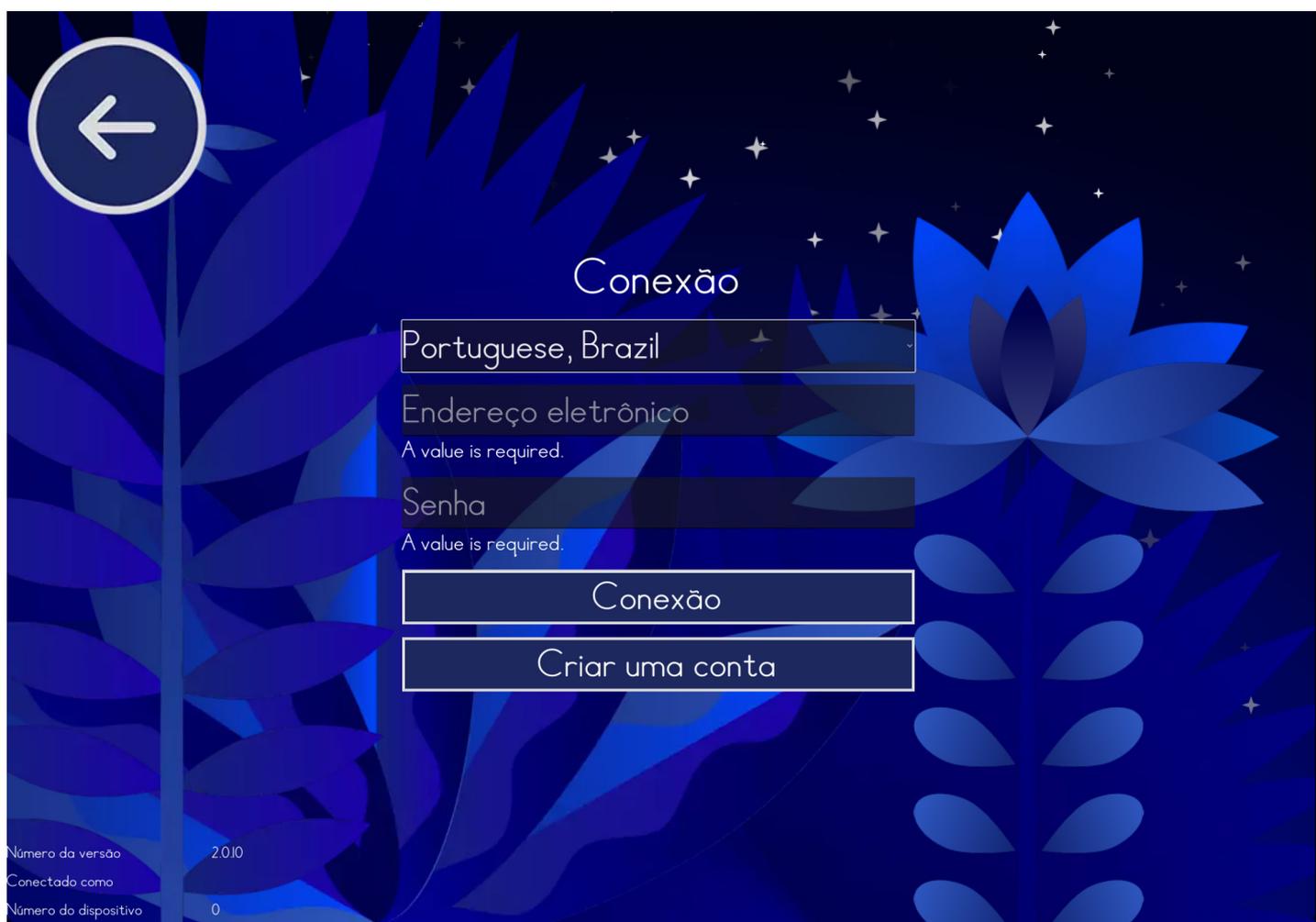
Apresentação geral do aplicativo Kalulu	3
Criar uma conta	4
- Início do procedimento para contas de professores	5
- Início do procedimento para contas dos pais.....	6
- Finalização da criação da conta	7
- Configurações e uso de tablets nas escolas.....	8
- Para professores: adicione um dispositivo e/ou um aluno.....	9
Funções comuns para todos os usuários.....	10
Ensino explícito das lições	11
Uma lição em 3 etapas	11
Minijogos	12
- A água-viva	12
- Os caranguejos	12
- Os macacos	12
- O sapo	12
- As tartarugas	13
- Os periquitos	13
- A Lagarta	13

Aplicativo Kalulu

O Kalulu é um aplicativo para tablets ou smartphones.

Na primeira vez que baixar o Kalulu, você precisará estar conectado à Internet. Depois disso, o jogo pode ser executado totalmente off-line.

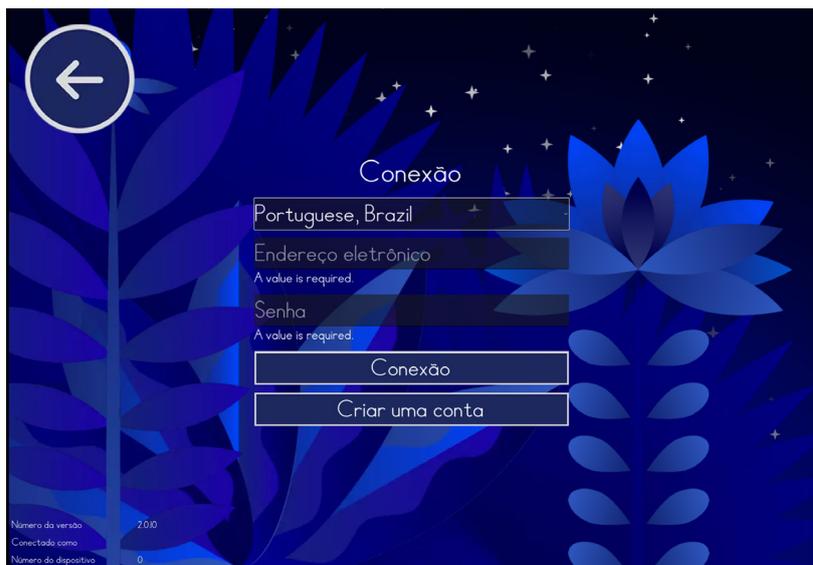
Cada jogador deve usar o mesmo tablet e não trocá-lo. O progresso de um aluno não é atualizado de um tablet para outro.



Criação de uma conta

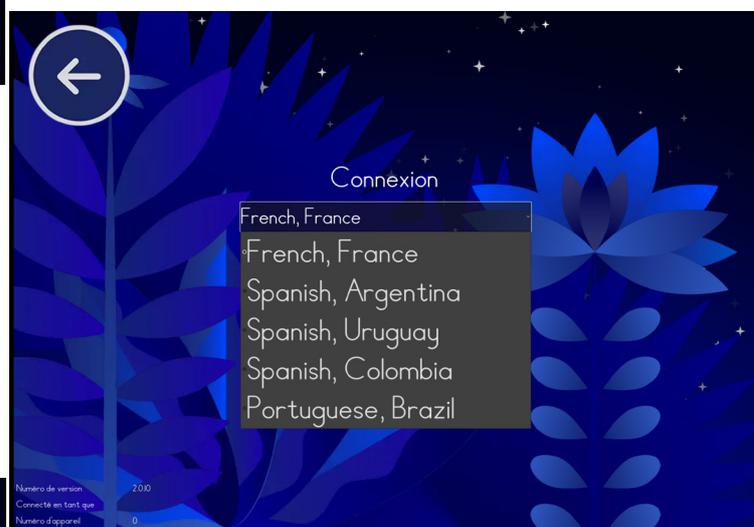
Isso é o que acontece quando você abre o jogo pela primeira vez. Tudo o que você precisa fazer é escolher seu idioma e seguir as instruções para fazer o download do jogo. Mantemos seu endereço de e-mail e senha em nosso banco de dados para que você possa fazer login em outro dispositivo.

O procedimento de criação de conta

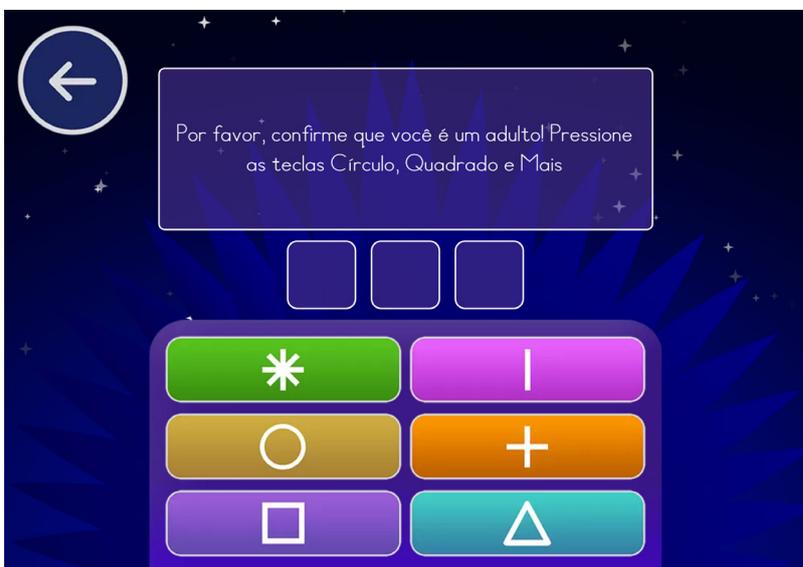


Ao fazer login pela primeira vez, selecione «Criar uma conta».

Escolha seu idioma.
O francês é selecionado por padrão.

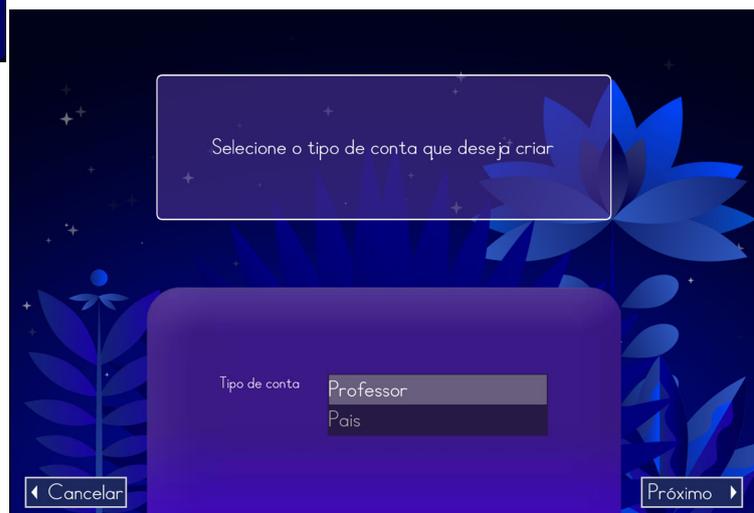


Conclua o teste curto. Isso garante que a conta não seja criada por engano por uma criança.

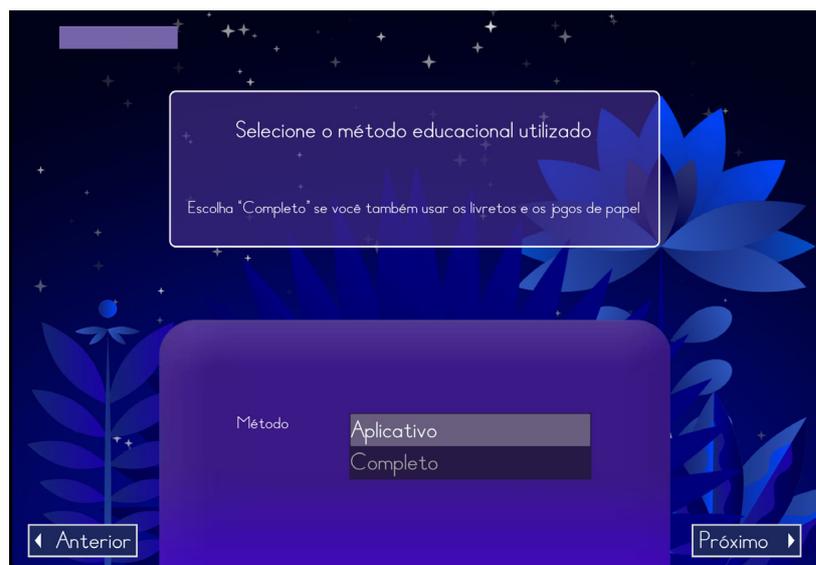


Há dois tipos de conta disponíveis:

- Professor: permite que você registre vários tablets para toda a turma.
- Pais: registra um único tablet que pode ser usado por várias crianças.

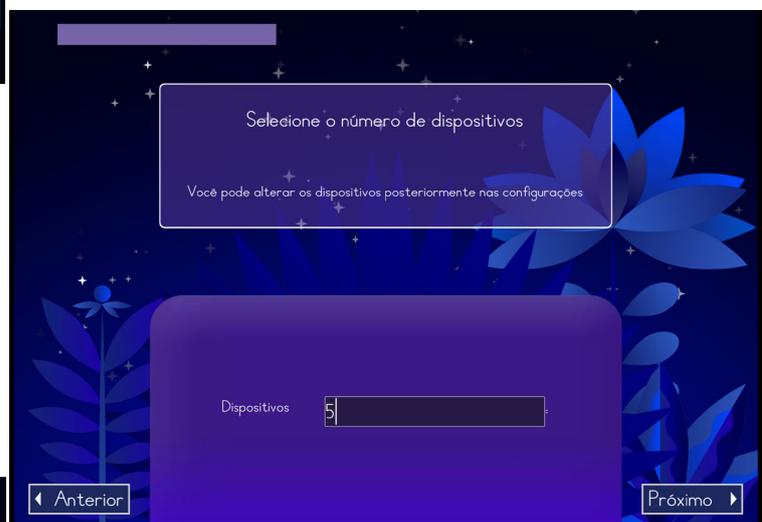


Início do procedimento para **contas de professores**



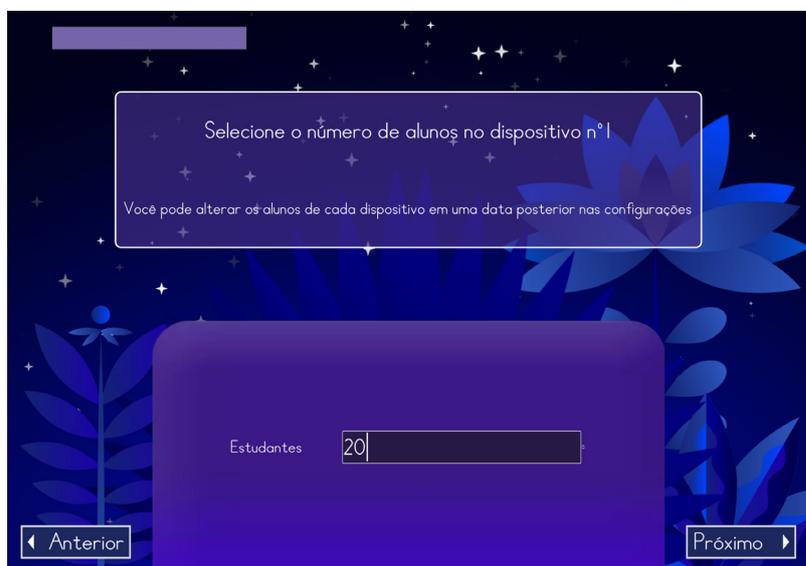
Somente contas de professores: especifique se você também usa nossos folhetos. Isso não altera as configurações do aplicativo.

Especifique o número de dispositivos disponíveis em sua sala de aula. O número "1" é selecionado por padrão.



Especifique o número de alunos que estão usando cada dispositivo.

Por exemplo: se você tiver 15 alunos e 5 tablets disponíveis, preencha "3" alunos para o dispositivo nº 1, 3 alunos para o dispositivo nº 2, etc.

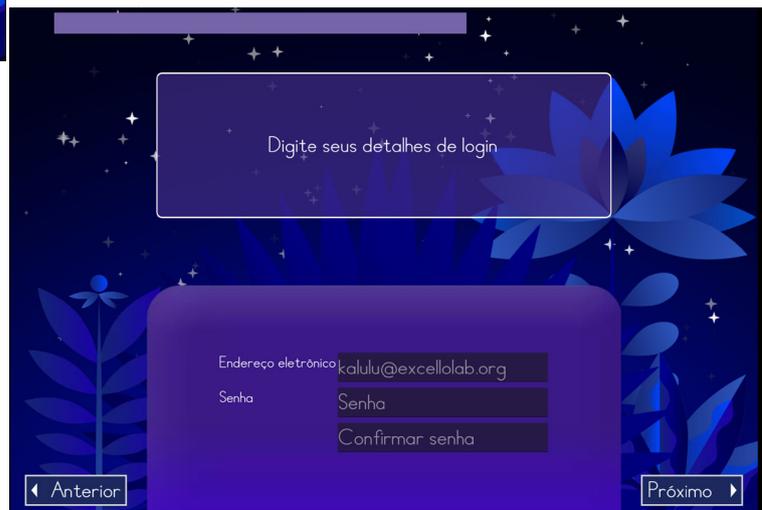


Escolha seus detalhes de login:

- Um endereço de e-mail
- Uma senha

Não é necessário criar uma nova conta em outro tablet.

Nosso sistema de dados não pode recuperar uma senha esquecida. Se você esquecer sua senha, será necessário criar uma nova conta.



Início do procedimento para **contas dos pais**

Selecione o número de jogadores

Você pode alterar os jogadores posteriormente nas configurações

Estudantes 2

Anterior Próximo

Especifique o número de usuários que usarão o aplicativo.

Especifique as seguintes informações para cada usuário:

Seu nível.

- Iniciante (começando a aprender a ler).
- Revisão : a criança tem dificuldades de aprendizado: dislexia, dispraxia,
- Adulto: se o usuário for um adulto analfabeto ou não alfabetizado.

Observação: no momento, isso não afeta o conteúdo das lições.

Primeiro nome e idade.

Digite os detalhes do jogador número 2

Nível Iniciante
Revisão
Adulto

Primeiro nome Pedro

Idade 7

Anterior Próximo

Digite seus detalhes de login

Endereço eletrônico kalulu@excellolab.org

Senha Senha

Confirmar senha Confirmar senha

Anterior Próximo

Escolha seus detalhes de login:

- Um endereço de e-mail
- Uma senha

Não é necessário criar uma nova conta em outro tablet.

Nosso sistema de dados não pode recuperar uma senha esquecida. Se você esquecer sua senha, será necessário criar uma nova conta.

Finalização da criação da conta (professor e pais)

“PRÉAMBULO”
As presentes Condições Gerais de Uso estão disponíveis a qualquer momento: excellolab.org/cgu
Elas determinam as regras de acesso às nossas plataformas no site Excello e seus subdomínios, onde se encontram conteúdos digitais pedagógicos, doravante denominados a plataforma.
Ao utilizar esta plataforma, você reconhece, na qualidade de usuário – professor e/ou responsável legal do aluno menor de idade – que conhece os termos, os aceita sem reservas e se compromete a cumpri-los.
O responsável pelo tratamento se reserva o direito, a seu exclusivo critério e sem aviso prévio, de modificar, excluir ou adicionar disposições a estas “Condições Gerais de Uso” a qualquer momento, especialmente para levar em conta qualquer evolução legal, jurisprudencial, editorial e/ou técnica. A versão prevalente é aquela acessível online.
Recomenda-se, portanto, que você consulte regularmente a última versão destas Condições Gerais de Uso.
“ARTIGO 1 – USO DO USUÁRIO, INFORMAÇÕES PRÁTICAS”
A associação Excello tem como objetivo a pesquisa, desenvolvimento e disseminação de conhecimentos na área da educação, particularmente na melhoria da aprendizagem da leitura e matemática. A Excello desenvolve e fornece recursos pedagógicos associados, principalmente por meio de novas tecnologias.
1/ “Acesso aos aplicativos educativos criados pelo Excello”
As atividades estão disponíveis 24 horas por dia, 7 dias por semana.

Aceitar termos e condições

Anterior

Próximo

Aceite os termos e condições para concluir o processo de criação da conta.

Em seguida, é exibido um resumo do registro, com os códigos de login de cada aluno.

Anote-os.

Resumo do registro

Endereço de e-mail : antoine.thoravel.portugais@gmail.com

Tipo de conta : Pais

Jogadores

Lucas



Pedro



Anterior

Confirmar

Sua conta foi criada. Seus detalhes serão atualizados.

Téléchargement des données...

159KB / 65100KB

23%

0%

Agora você pode fazer login inserindo seus detalhes de login.

Os professores também devem especificar o número do dispositivo, a fim de recuperar os dados das crianças em questão.

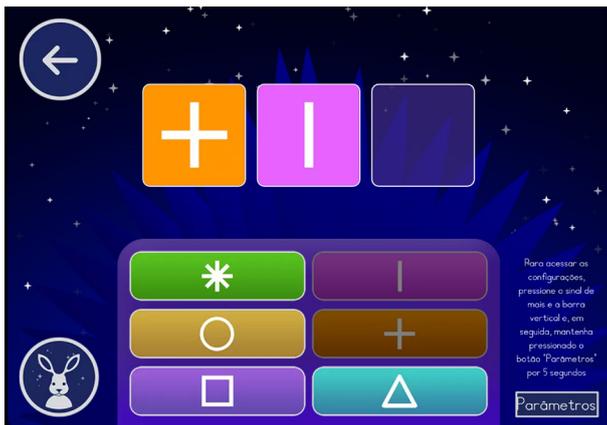
Escolha seu dispositivo



Acessar configurações e recuperar códigos de conexão

Veja como acessar as configurações:

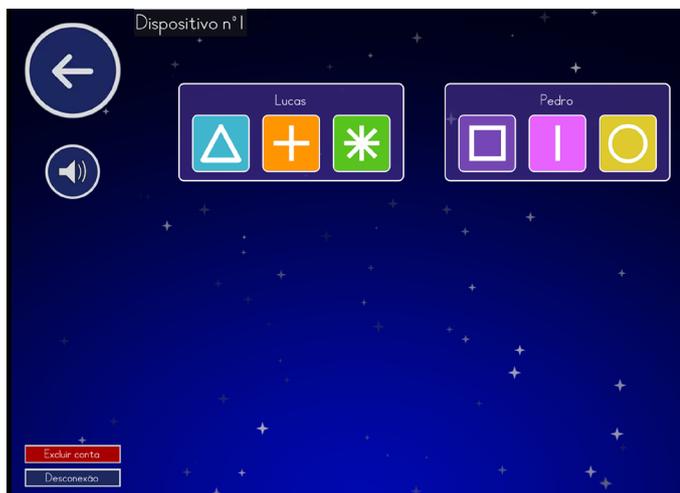
- Conexão
- Na página abaixo, digite + e | e, em seguida, pressione e mantenha pressionado «parâmetros» por 5 segundos. É aqui que você encontrará os códigos de login de todos os alunos.



Você também pode :

Desbloqueie o progresso de cada aluno selecionando seu perfil

Faça logout ou exclua sua conta usando os botões no canto inferior esquerdo

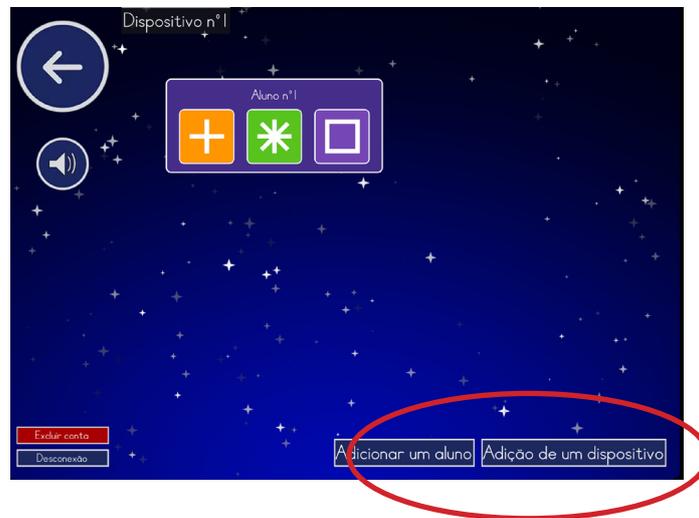


Uso do tablet em um ambiente escolar

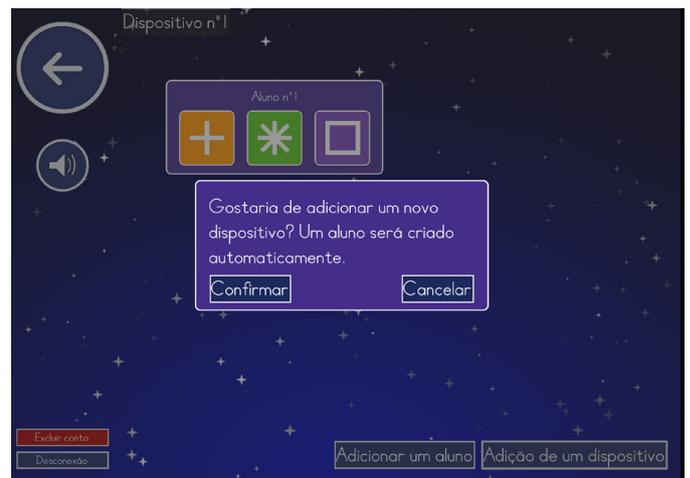
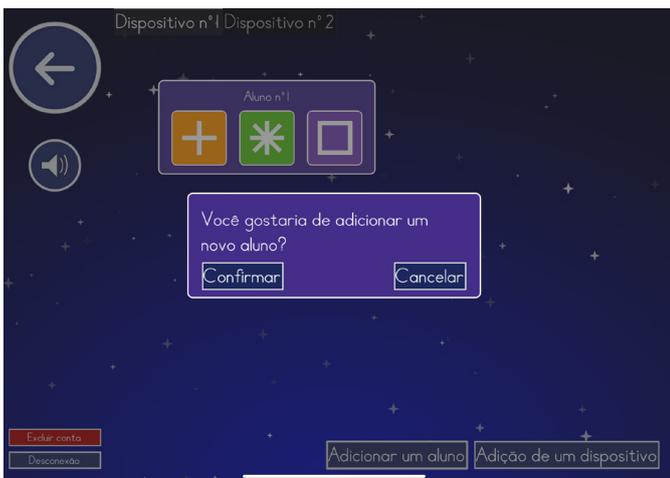
É essencial atribuir um número exclusivo a cada tablet usado em sua classe. Como o jogo funciona off-line, o progresso de cada criança é armazenado diretamente no dispositivo que ela está usando. Isso significa que, para manter um registro constante do progresso, os alunos precisam usar o mesmo tablet sempre que jogarem. Ao numerar os tablets, você garante que cada aluno sempre encontre e use o mesmo dispositivo, preservando assim a continuidade do aprendizado. Coloque um adesivo com o número do tablet em um local visível no tablet.

Para professores: adicione um dispositivo e/ou um aluno.

Com uma conta de professor, você pode adicionar um novo dispositivo ou um novo aluno pressionando um dos dois botões no canto inferior direito.



Em seguida, confirme sua escolha. A adição de um novo tablet criará automaticamente uma nova conta de aluno.



Você também pode excluir uma conta de aluno selecionando o perfil e escolhendo "excluir aluno". Em seguida, confirme sua escolha.



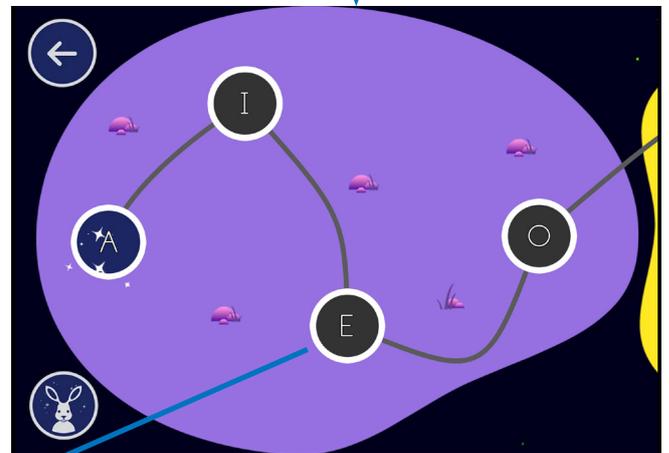
Funções comuns para todos os usuários

«Bem-vindo! Você sabia que quando você aprende, seu cérebro muda? Como um jardim, plantas magníficas crescerão se você cuidar delas. Às vezes é difícil aprender, mas isso significa que seu jardim está crescendo!»

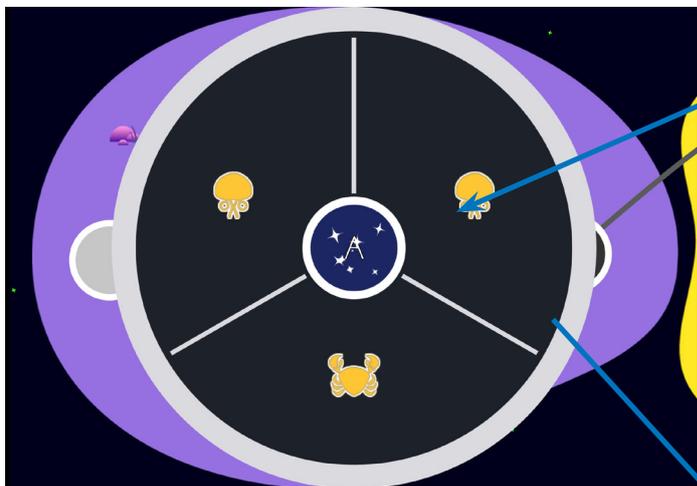


O jardim

- O botão de seta o leva de volta à tela anterior. Pressione por 5 segundos para salvar uma sessão e iniciar um novo jogo.
- O botão Kalulu repete as instruções.



A lição



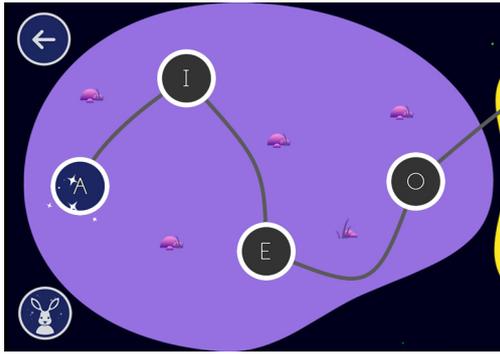
Minijogos

- Use o botão de jardim para retornar ao jardim.
- O botão de som reproduz o alvo.
- O botão de pausa interrompe o jogo.
- O botão Kalulu permite que você ouça as instruções novamente.



- Número de vidas restantes.
- Número de respostas corretas necessárias para ganhar.

Ensino explícito das lições



Um jardim e seu caminho	Uma lição	Minijogos
Cada ponto corresponde a uma lição	Pressione o ponto para aprender a lição	Após o término da aula, há três jogos para jogar

Uma lição em 3 etapas

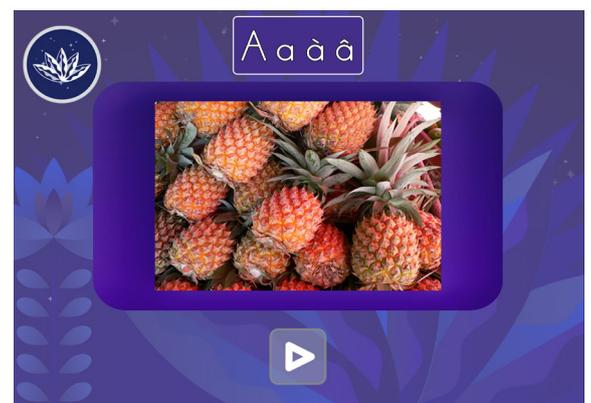


1) Aprender a correspondência entre grafemas e fonemas

A criança clica no grafema para ouvi-lo e vê-lo ser pronunciado por outra criança.

2) Ouvir o fonema em uma palavra

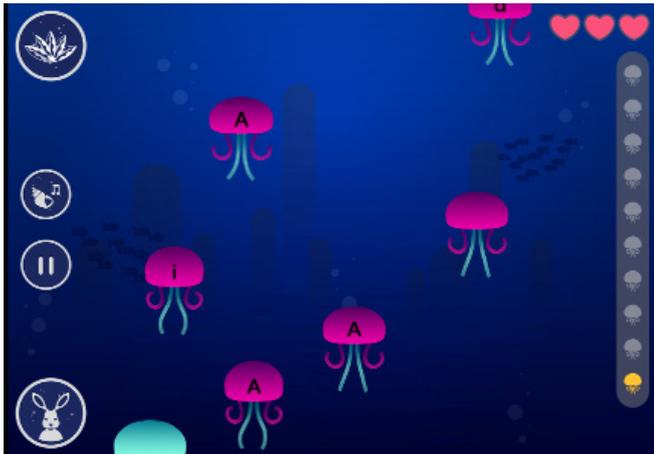
A criança clica no grafema para ouvi-lo em uma palavra, por exemplo : /n/ como « noz ».



3) Rastreamento do grafema

A criança traça o grafema duas vezes com o dedo. Esse exercício ajuda a criança a memorizar o formato da letra.

Minijogos



A água-viva

« A água-viva quer lhe ensinar os sons das letras. Pressione as letras com o som que você está ouvindo. Seja rápido, antes que elas desapareçam. Leia com atenção! »

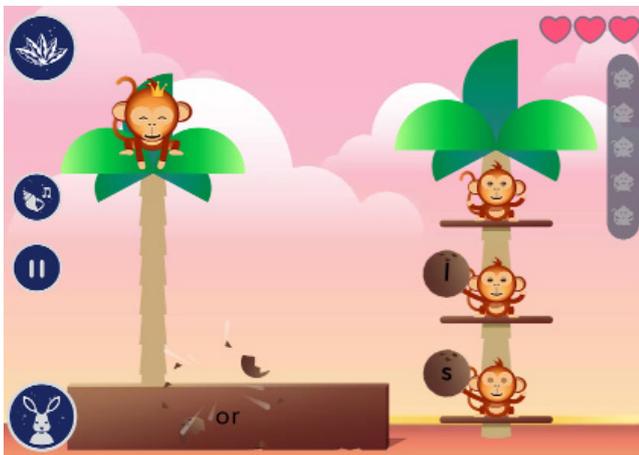
Os caranguejos

« Pegue os caranguejos com os sons que você ouve escritos neles. Rápido, antes que eles se escondam! »



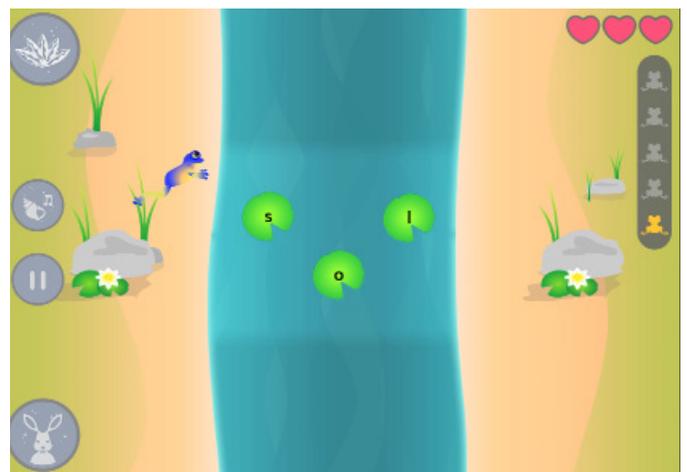
Os macacos

« O Rei Macaco quer escrever palavras. Você pode ajudá-lo? Mande os cocos para o Rei Macaco para que ele escreva a palavra que você está ouvindo! Ouça com atenção! »



O sapo

« O sapo quer atravessar. Toque nos nenúfares quando eles passarem na frente da rã para escrever a palavra que você ouvir. Ouça com atenção! »



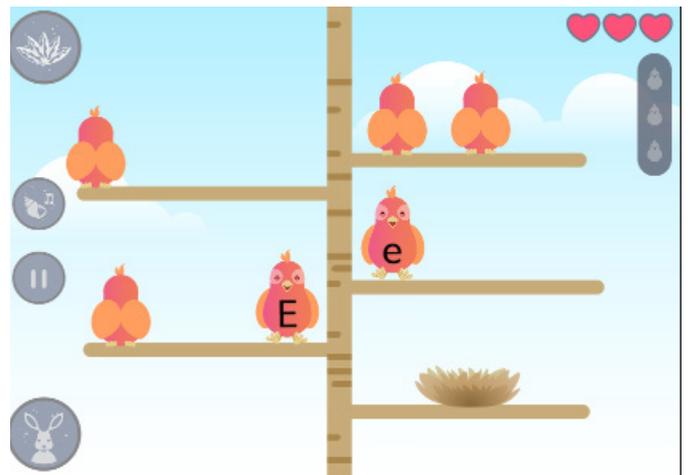


As tartarugas

« As tartarugas querem voltar para sua ilha. Mude a direção das tartarugas com as letras certas para escrever a palavra que você está ouvindo. Evite que as tartarugas com as letras erradas toquem a ilha. A cada jogada! »

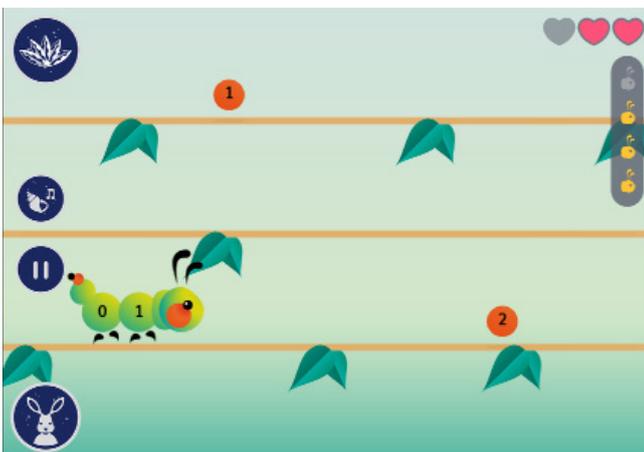
Os periquitos

« Os periquitos querem jogar o jogo da memória. Lembre-se e descubra todos os pares de letras maiúsculas e minúsculas. É sua vez de jogar! »



A Lagarta

« A lagarta está com fome! Toque no galho em que você quer que ela coma uma baga para escrever a palavra que está ouvindo. Evite as letras erradas. É sua vez de jogar! »



COLLÈGE
DE FRANCE

— 1530 —



AGIR PELA
EDUCAÇÃO

— UM DESAFIO CIENTÍFICO —
PARA A SOCIEDADE

Agir pour l'éducation cuenta con el apoyo de la **Fondation du Collège de France** y sus mecenas **LVMH**, la **Fundación Engie**, la **Fundación Covéa** y **Stellantis**.

Kalulu también cuenta con el apoyo de la **Fondation Jean-François de Clermont-Tonnerre**.

Encontre todo o nosso material didático em
excellolab.org