# Manual de aplicación Kalulu

Kalulu

# Contenido

Presentación general de la aplicación Kalulu	3
Procedimiento de creación de una cuenta	4
- Inicio del procedimiento para las cuentas de los profesores - Inicio del procedimiento para las cuentas de los padres - Finalizar la creación de la cuenta - Configuración y uso de las tabletas en las escuelas - Para profesores: añade un dispositivo y/o un alumno	5 6 7 8 9
Funciones comunes a todos los usuarios10	D
Enseñanza explícita de las lecciones12	1

Una lección en tres etapas1	1	L
-----------------------------	---	---

Minijuegos	12
- Las medusas	12
- Los cangrejos	
- Los monos	12
- La rana	
- Las tortugas	
- Los periquitos	
- La oruga	

# La aplicación Kalulu

Kalulu es una aplicación para tabletas o teléfonos inteligentes.

La primera vez que descargues Kalulu, tendrás que estar conectado a Internet. Luego de esto, de esta operación, el juego puede funcionar completamente sin conexión.

Si se utiliza la aplicación sin conexión, es importante que cada niño juegue siempre con el mismo dispositivo, dado que el progreso no se actualizará de una tableta a otra.

÷	
	Connexion
	French, France
	French, France
	Spanish, Argentina
	Spanish, Uruguay
	Spanish, Colombia
	Portuguese, Brazil
Numéro de version Connecté en tant que	2010
Numéro d'appareil	0

## Crear una cuenta

Esto es lo que verás cuando abras el juego por primera vez. Sólo tienes que elegir tu idioma y seguir las instrucciones para descargar el juego. Tu dirección de correo electrónico y tu contraseña permanecerán guardadas en nuestra base de datos, y de esta forma podrás iniciar sesión con tu cuenta desde cualquier dispositivo.

# Procedimiento de creación de una cuenta



Cuando se conecte por primera vez, seleccione «Creación de cuenta».

Seleccione el idioma. Por defecto está seleccionado el francés.





**Completa la prueba corta.** Esto garantiza que la cuenta no sea creada por error por un niño.

### Existen dos tipos de cuenta:

- Profesor: permite registrar varias tabletas para toda la clase.

- Padre: registra una única tableta que puede ser utilizada por varios niños.



# Inicio del procedimiento para las cuentas de los profesores



**Sólo cuentas de profesores:** especifique si también utiliza nuestros manuales. Esto no cambia la configuración de la aplicación.







**Especifique el número de alumnos que utilizan cada dispositivo.** Por ejemplo: si tienes 15 alumnos y 5 tabletas disponibles, rellena «3» alumnos para el dispositivo nº 1, 3 alumnos para el dispositivo nº 2, etc.

Elija sus datos de acceso : - Un correo electrónico

- Una contraseña

No necesitas crear una nueva cuenta en otra tableta.

Nuestro sistema de datos no puede recuperar una contraseña olvidada. Si olvida su contraseña, deberá crear una cuenta nueva.



# Inicio del procedimiento para las cuentas de los padres



Especifique el número de usuarios que utilizarán la aplicación.

# Especifique la siguiente información para cada usuario:

### Su nivel.

Principiante: (empezando a aprender a leer).
Supervisor: el niño tiene dificultades de aprendizaje: dislexia, dispraxia, etc.

- Adulto: si el usuario es un adulto analfabeto o iletrado.

**Nota:** por el momento, esto no afecta al contenido de las lecciones.



## Nombre y edad.



## Elija sus datos de acceso :

- Un correo electrónico
- Una contraseña

No necesitas crear una nueva cuenta en otra tableta.

Nuestro sistema de datos no puede recuperar una contraseña olvidada. Si olvida su contraseña, deberá crear una cuenta nueva.

# Finalizar la creación de la cuenta (profesor y padres)



A continuación se muestra un resumen de la inscripción, con los códigos de acceso de cada alumno. Escríbalas.



Acepte los términos y condiciones para completar el proceso de creación de la cuenta.



Su cuenta ha sido creada. Sus datos serán actualizados.

# Ahora puede conectarse introduciendo sus datos de acceso.

Los profesores también deben especificar el número del dispositivo para poder recuperar los datos de los niños en cuestión.



# Acceder a los ajustes y recuperar los códigos de conexión

## He aquí cómo acceder a los ajustes:

### - Iniciar sesión

- En la página que aparece a continuación, introducir + y |, y mantener pulsado «Configuración» durante 5 segundos. Aquí encontrarás todos los códigos de acceso de los estudiantes.





## Vous pouvez également :

## Puedes desbloquear la progresión de cada alumno



Cierre la sesión o elimine su cuenta utilizando los botones de la parte inferior izquierda



## Uso de la tableta en la escuela

Es esencial asignar un número único a cada tableta utilizada en su clase. Como el juego funciona sin conexión, el progreso de cada niño se almacena directamente en el dispositivo que está utilizando. Esto significa que, para mantener un registro constante de su progreso, los alumnos necesitan utilizar la misma tableta cada vez que juegan. Al numerar las tabletas, te aseguras de que cada alumno encuentre y utilice siempre el mismo dispositivo, preservando así la continuidad de su aprendizaje. Coloque una pegatina con el número de la tableta en un lugar visible de la tableta.

## Para profesores: añade un dispositivo y/o un alumno.

Con una cuenta de profesor, puedes añadir un nuevo dispositivo o un nuevo alumno pulsando uno de los dos botones de la parte inferior derecha.



A continuación, confirme su elección. Al añadir una nueva tableta se creará automáticamente una nueva cuenta de estudiante.



También puede eliminar una cuenta de estudiante seleccionando el perfil y eligiendo « borrar estudiante ». A continuación, confirme su elección.





# Funciones comunes a todos los usuarios

« Bienvenido al sitio web ¿Sabías que cuando aprendes, tu cerebro cambia? Como en un jardín, las plantas bonitas crecen si las cuidas. A veces es difícil aprender, ¡pero eso significa que tu jardín está creciendo! »



## El jardín

- El botón de flecha te lleva a la pantalla anterior. Púlsalo durante 5 segundos para guardar una sesión e iniciar una nueva partida.
- El botón Kalulu repite las instrucciones.





La lección

- Utiliza el botón del jardín para volver al jardín.
- El botón de sonido reproduce el objetivo.
- El botón de pausa detiene el juego.
- El botón Kalulu te permite volver a escuchar las instrucciones.

# Minijuegos



- Número de vidas restantes
- Número de respuestas correctas necesarias para ganar

# Enseñanza explícita de las lecciones



# Una lección en tres etapas



## 2) Oír el fonema de una palabra

El niño pulsa sobre el grafema para escucharlo en una palabra, por ejemplo «/n/ como nuez».



# 1) Aprender la correspondencia grafema-fonema

El niño hace clic en el grafema para oírlo y verlo pronunciado por otro niño.



3) Trazado del grafema

El niño traza el grafema dos veces con el dedo. Este ejercicio ayuda al niño a memorizar la forma de la letra.

# Minijuegos



### Las medusas

« Las medusas quieren enseñarte los sonidos de las letras. Pulsa sobre las letras con el sonido que oigas. Date prisa, antes de que desaparezcan. ¡Lee con atención! »



« Atrapa a los cangrejos con los sonidos que oyes escritos en ellos. ¡Rápido, antes de que se escondan! »





### Los monos

« El Rey Mono quiere escribir palabras. ¿Puedes ayudarle? ¡Envía los cocos al Rey Mono para que escriba la palabra que oyes! ¡Escucha con atención! »

#### La rana

« La rana quiere cruzar. Toca las hojas cuando pasen por delante de la rana para escribir la palabra que oyes. ¡Escucha con atención! »





### Las tortugas

« Las tortugas quieren volver a su isla. Cambia la dirección de las tortugas con las letras correctas para escribir la palabra que oyes. Evita que las tortugas con las letras equivocadas toquen la isla. ¡Es tu turno! »

## Los periquitos

« Los periquitos quieren jugar al juego de la memoria. Recuerda y descubre todos los pares de letras mayúsculas y minúsculas. ¡Te toca jugar! »





### La oruga

« ¡La oruga tiene hambre! Toca la rama en la que quieres que coma una baya para escribir la palabra que oyes. Evita las letras equivocadas. ¡Te toca jugar! »







Agir pour l'Education cuenta con el apoyo de la **Fondation du Collège de France** y sus mecenas **LVMH**, la **Fundación Engie** y las **Fundaciones Covéa** y **Stellantis.** Kalulu también cuenta con el apoyo de la Fundación Jean-François de Clermont-Tonnerre.

Encuentre todo nuestro material didáctico en excellolab.org