



Manual de aplicación Kalulu

Contenido

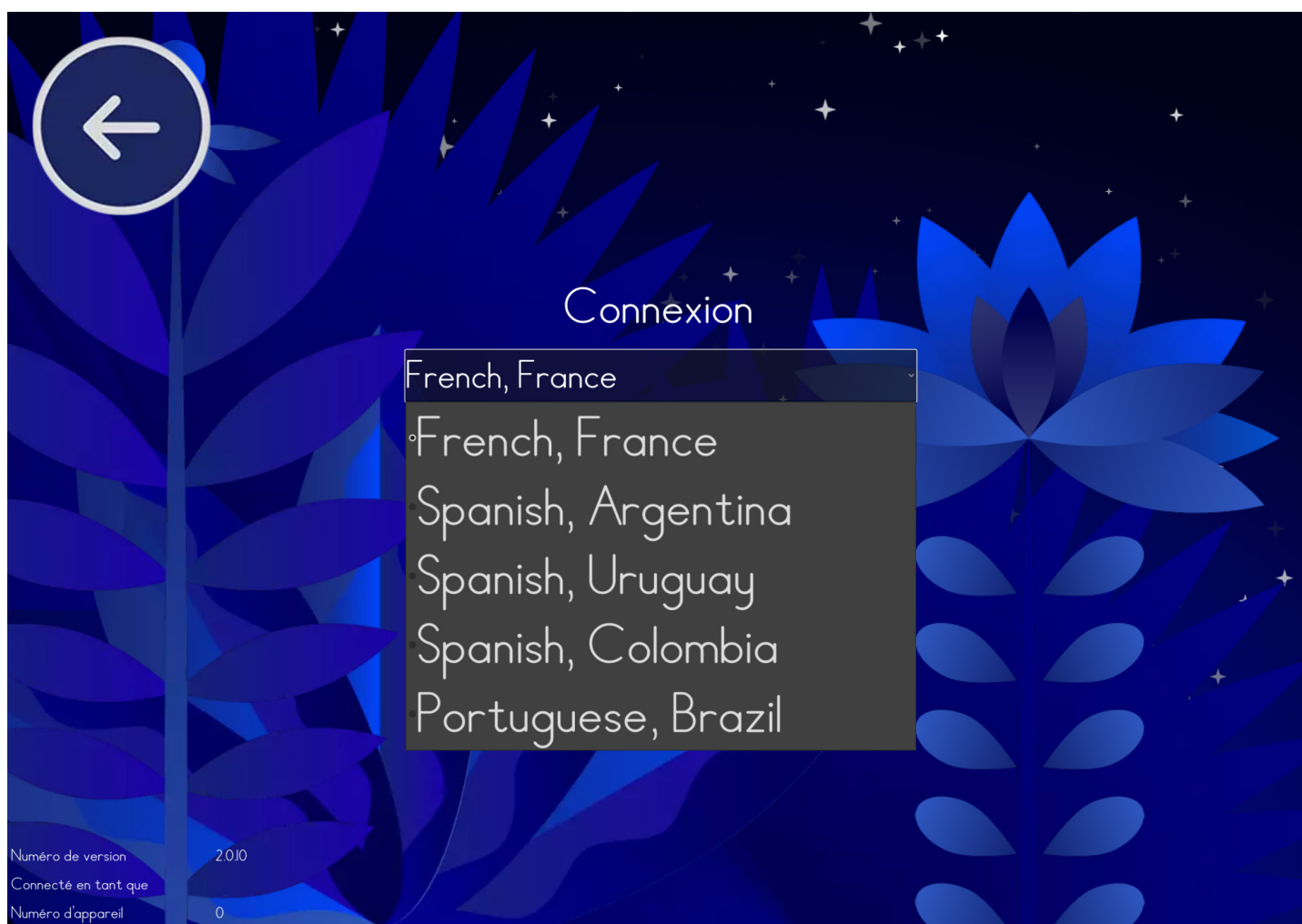
Presentación general de la aplicación Kalulu	3
Procedimiento de creación de una cuenta	4
- Inicio del procedimiento para las cuentas de los profesores.....	5
- Inicio del procedimiento para las cuentas de los padres.....	6
- Finalizar la creación de la cuenta.....	7
- Configuración y uso de las tabletas en las escuelas.....	8
- Para profesores: añade un dispositivo y/o un alumno.....	9
Funciones comunes a todos los usuarios	10
Enseñanza explícita de las lecciones	11
Una lección en tres etapas	11
Minijuegos	12
- Las medusas	12
- Los cangrejos	12
- Los monos	12
- La rana	12
- Las tortugas.....	13
- Los periquitos	13
- La oruga	13

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.

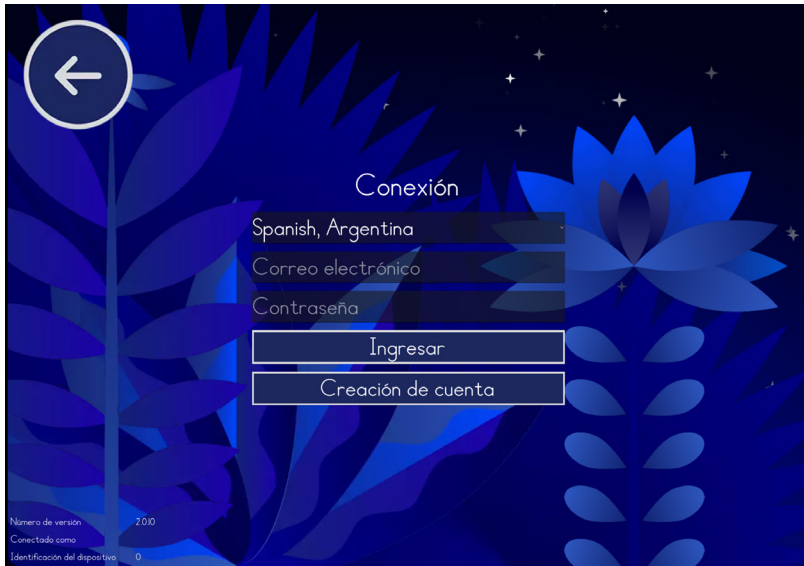
Si se utiliza la aplicación sin conexión, es importante que cada niño juegue siempre con el mismo dispositivo, dado que el progreso no se actualizará de una tableta a otra.



Crear una cuenta

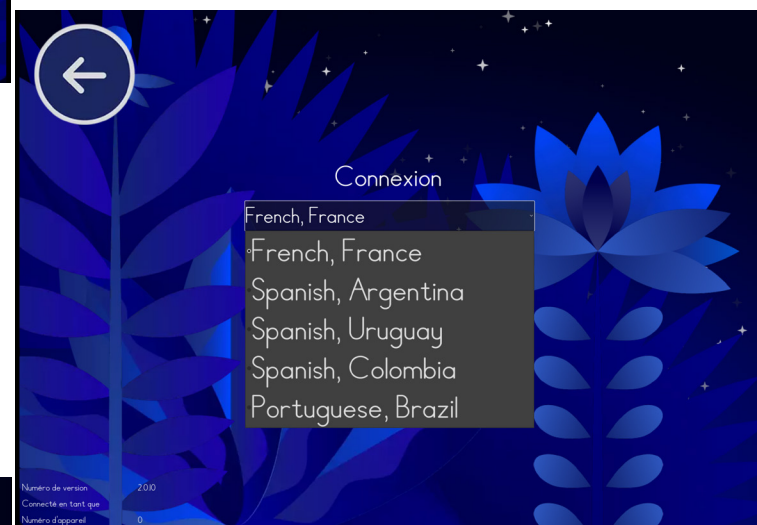
Esto es lo que verás cuando abras el juego por primera vez. Sólo tienes que elegir tu idioma y seguir las instrucciones para descargar el juego. Tu dirección de correo electrónico y tu contraseña permanecerán guardadas en nuestra base de datos, y de esta forma podrás iniciar sesión con tu cuenta desde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

Procedimiento de creación de una cuenta



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

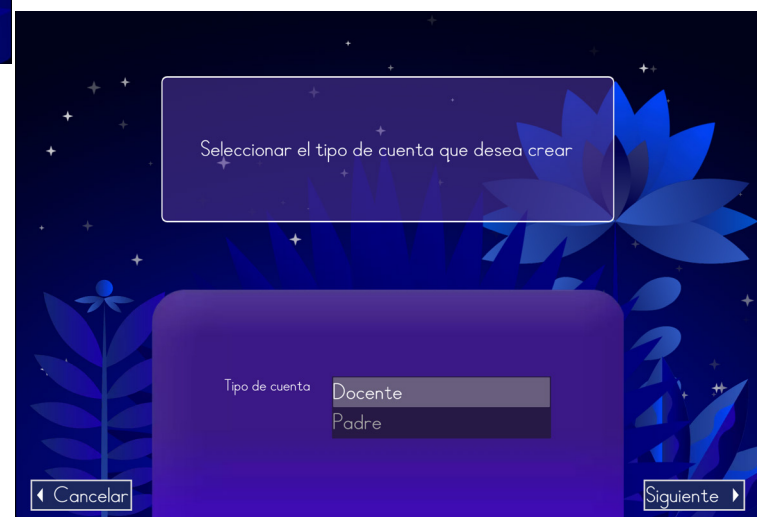
Seleccione el idioma.
Por defecto está seleccionado el francés.



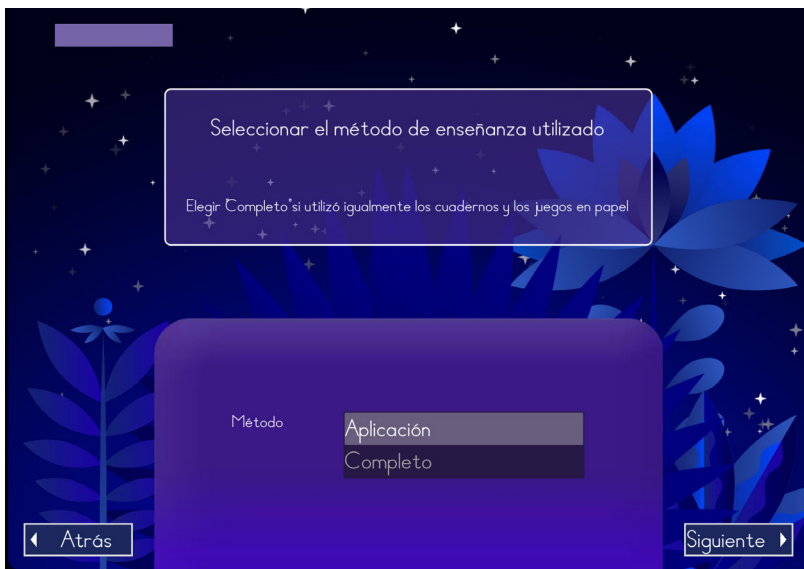
Completa la prueba corta. Esto garantiza que la cuenta no sea creada por error por un niño.

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.

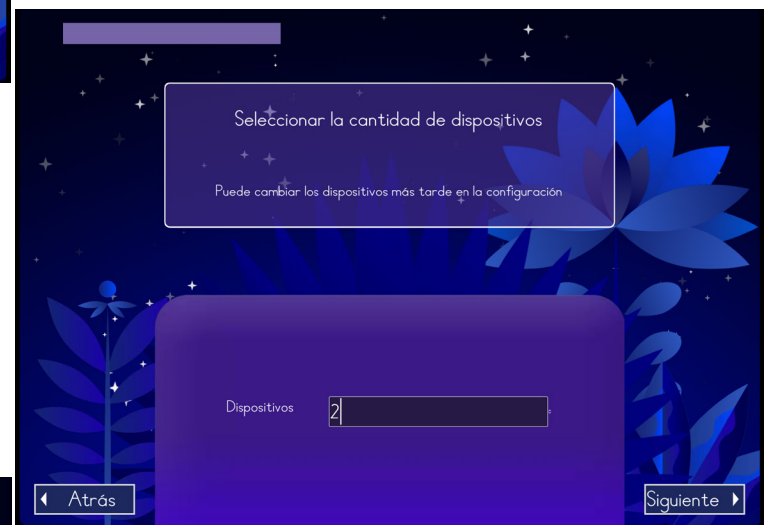


Inicio del procedimiento para las **cuentas de los profesores**

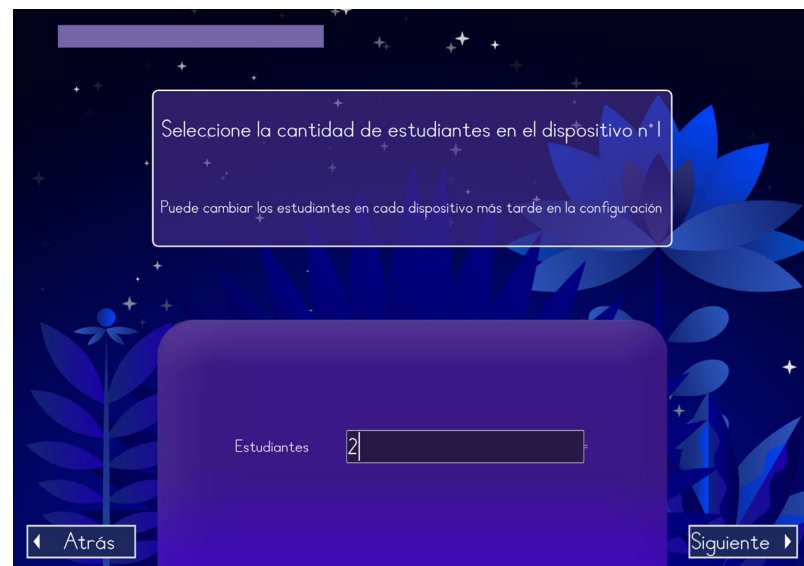


Sólo cuentas de profesores: especifique si también utiliza nuestros manuales. Esto no cambia la configuración de la aplicación.

Especifique el número de dispositivos disponibles en su aula.
El número «1» está seleccionado por defecto.



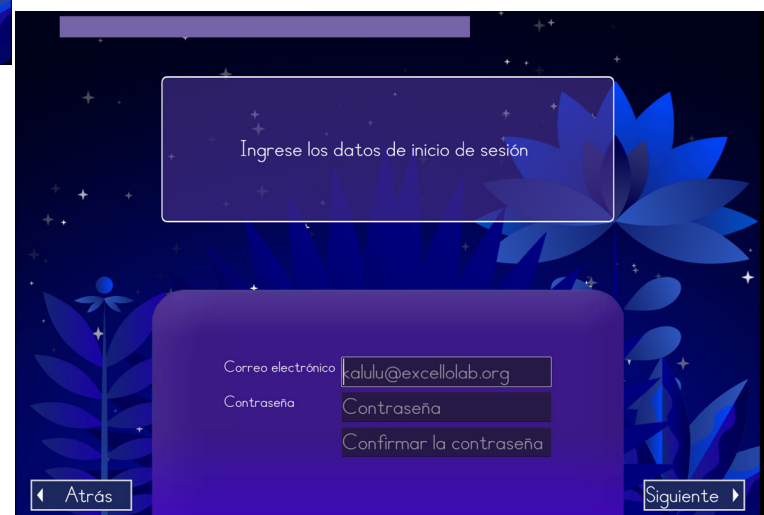
Especifique el número de alumnos que utilizan cada dispositivo. Por ejemplo: si tienes 15 alumnos y 5 tabletas disponibles, rellena «3» alumnos para el dispositivo nº 1, 3 alumnos para el dispositivo nº 2, etc.



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**

Por favor, seleccione la cantidad de jugadores

Puede modificar los jugadores más tarde en la configuración.

Estudiantes

[◀ Atrás](#) [Siguiente ▶](#)

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.

Ingrese la información del jugador número: 1

Nivel

Nombre

Edad

[◀ Atrás](#) [Siguiente ▶](#)

Ingrese los datos de inicio de sesión

Correo electrónico

Contraseña

Confirmar la contraseña

[◀ Atrás](#) [Siguiente ▶](#)

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)

PREÁMBULO

Las presentes Condiciones Generales de Uso están disponibles en todo momento: excelolab.org/agu

En ellos se establecen las normas de acceso a nuestras plataformas de la web: Excello y sus subdominios, que contienen contenidos educativos digitales, en adelante la plataforma.

Al utilizar esta plataforma, usted reconoce que, como usuario -profesor y/o tutor legal de un menor-, conoce las condiciones, las acepta sin reservas y las cumple.

El responsable del tratamiento se reserva el derecho, a su entera discreción y sin previo aviso, de modificar, suprimir o completar las presentes «Condiciones Generales de Uso» en cualquier momento, en particular para tener en cuenta cualquier evolución jurídica, jurisprudencial, editorial y/o técnica. La versión que prevalece es la que está accesible en línea.

Por lo tanto, le aconsejamos que consulte regularmente la última versión de las presentes Condiciones Generales de Uso.

ARTÍCULO 1 - USO DEL USUARIO. INFORMACIÓN PRÁCTICA

La asociación Excello tiene por objeto la investigación, el desarrollo y la difusión de conocimientos en el ámbito de la educación, especialmente en lo que se refiere a la mejora del aprendizaje de la lectura y las matemáticas. Excello desarrolla y proporciona recursos educativos asociados, en particular mediante el uso de las nuevas tecnologías.

1/ Acceso a las aplicaciones educativas creadas por Excello

Las actividades están disponibles 24 horas al día, 7 días a la semana:

☒ Aceptar las condiciones generales

Atrás

Siguiente

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

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

Descargando los datos ...

64%

309418KB / 48546KB

0%



Su cuenta ha sido creada. Sus datos serán actualizados.

Ahora puede conectarse introduciendo sus datos de acceso.

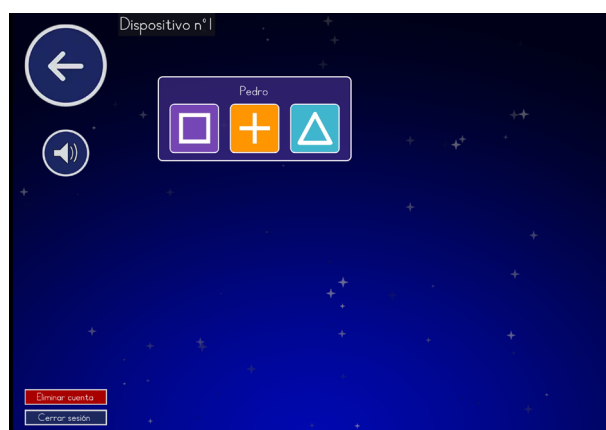
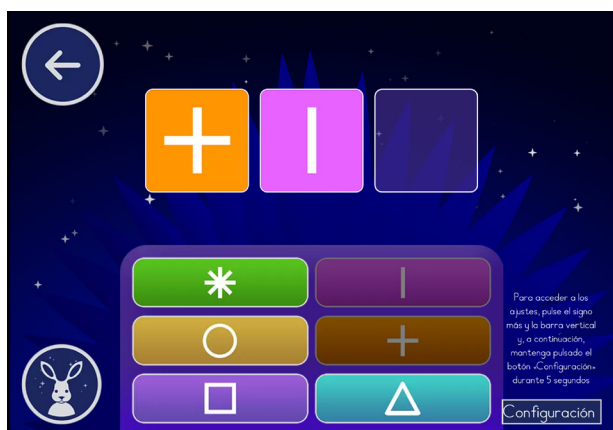
Los profesores también deben especificar el número del dispositivo para poder recuperar los datos de los niños en cuestión.



Acceder a los ajustes y recuperar los códigos de conexión

He aquí cómo acceder a los ajustes:

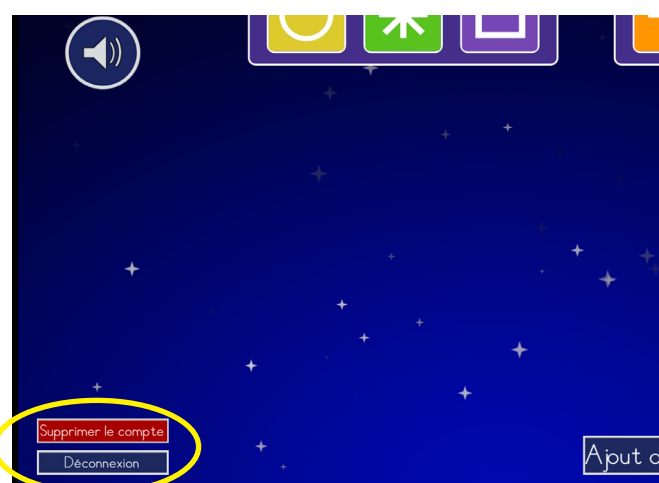
- Iniciar sesión
- En la página que aparece a continuación, introducir + y |, y mantener pulsado «Configuración» durante 5 segundos. Aquí encontrarás todos los códigos de acceso de los estudiantes.



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

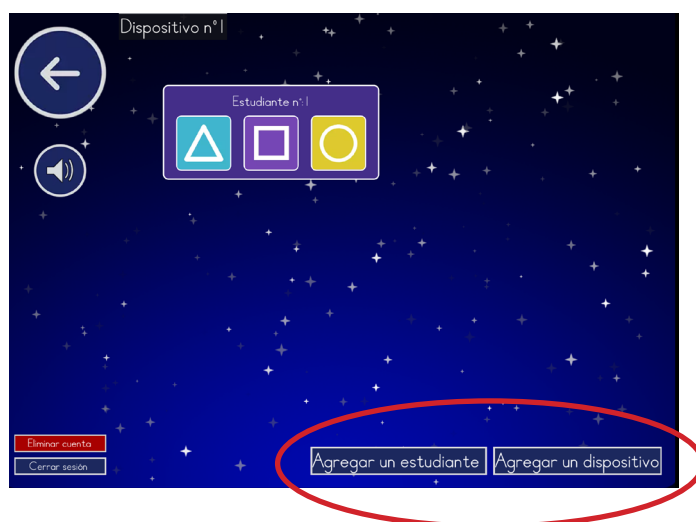


Uso de la tableta en la escuela

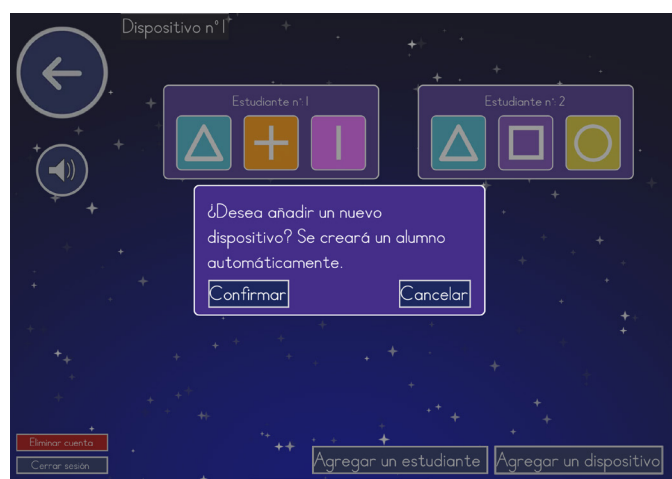
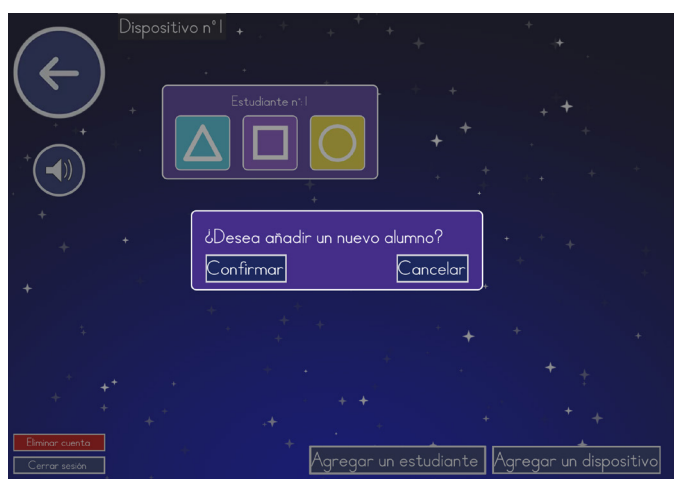
Es esencial asignar un número único a cada tableta utilizada en su clase. Como el juego funciona sin conexión, el progreso de cada niño se almacena directamente en el dispositivo que está utilizando. Esto significa que, para mantener un registro constante de su progreso, los alumnos necesitan utilizar 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.

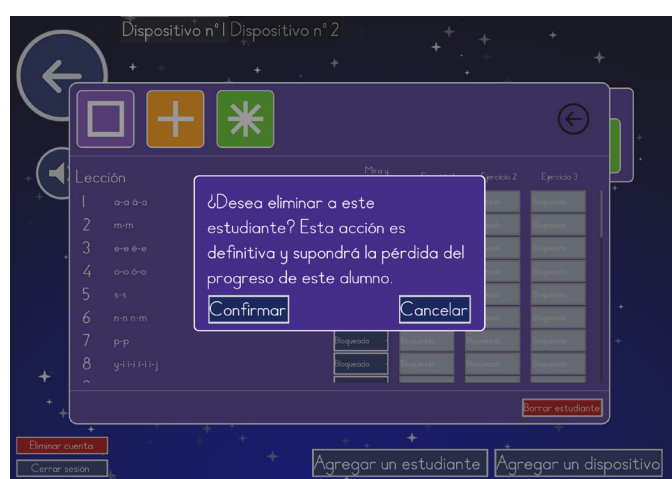
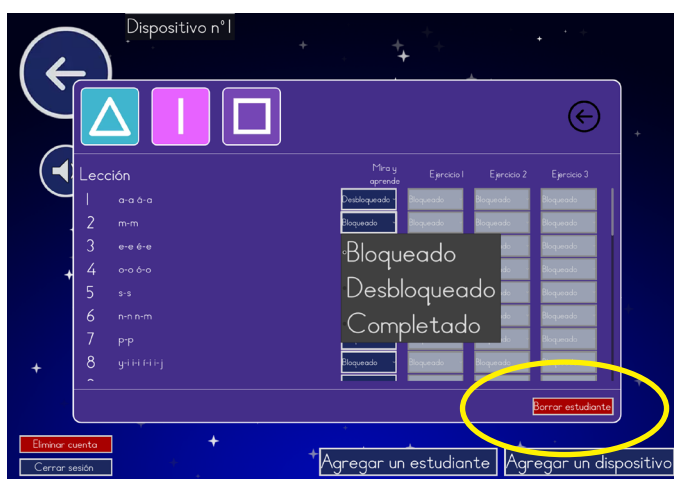
Con una cuenta de profesor, puedes añadir un nuevo dispositivo o un nuevo alumno pulsando uno de los dos botones de la parte inferior derecha.



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

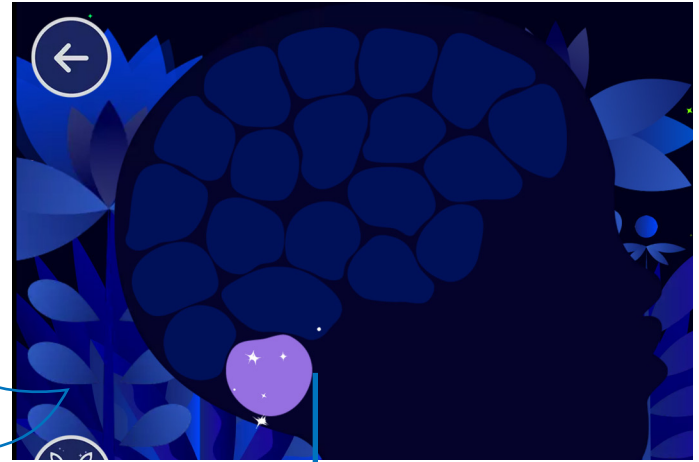


También puede eliminar una cuenta de estudiante seleccionando el perfil y eligiendo « borrar estudiante ». A continuación, confirme su elección.



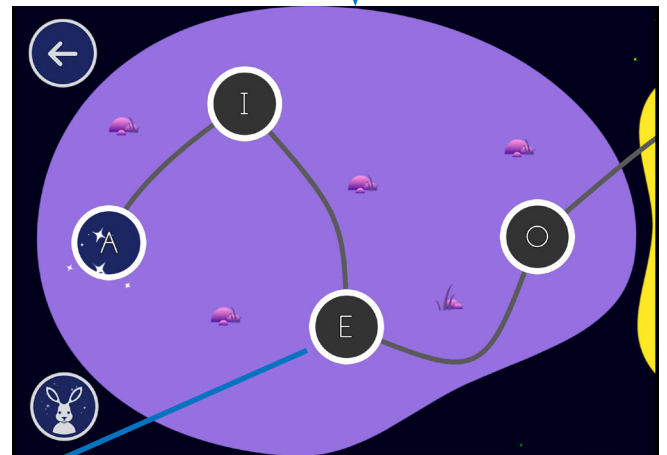
Funciones comunes a todos los usuarios

« 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



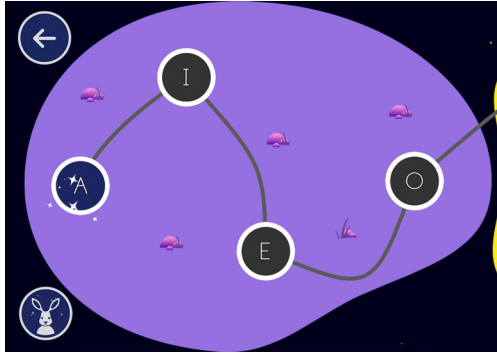
Minijuegos

- 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.



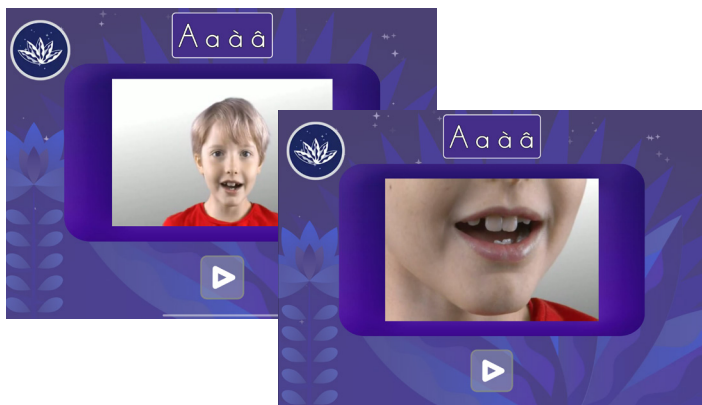
- Número de vidas restantes
- Número de respuestas correctas necesarias para ganar

Enseñanza explícita de las lecciones



Un jardín y su camino	Una lección	Minijuegos
Cada punto corresponde a una lección	Pulsa el punto para aprender la lección	Una vez terminada la clase, se puede jugar a tres juegos

Una lección en tres etapas

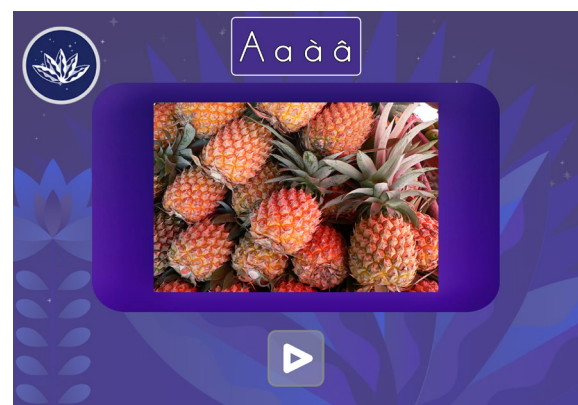
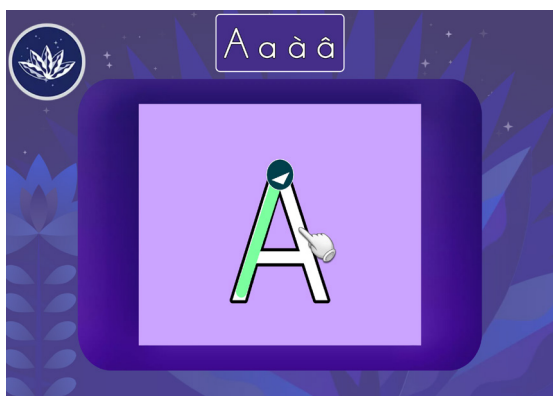


1) Aprender la correspondencia grafema-fonema

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

2) Oír el fonema de una palabra

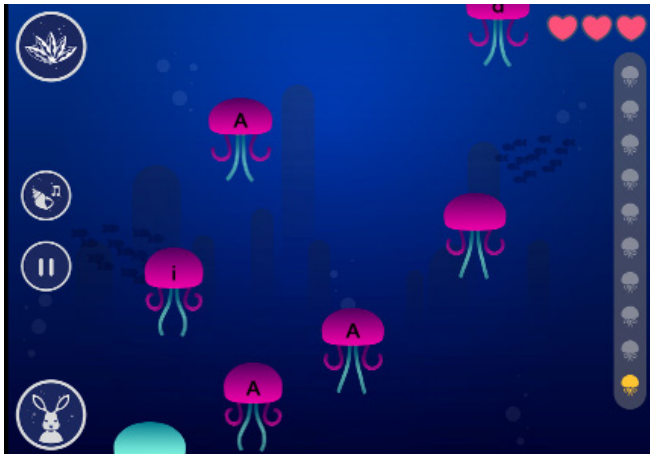
El niño pulsa sobre el grafema para escucharlo en una palabra, por ejemplo «/n/ como nuez».



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! »

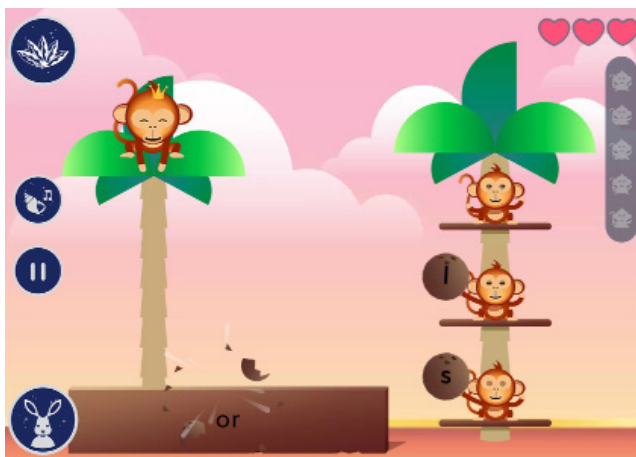
Los cangrejos

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



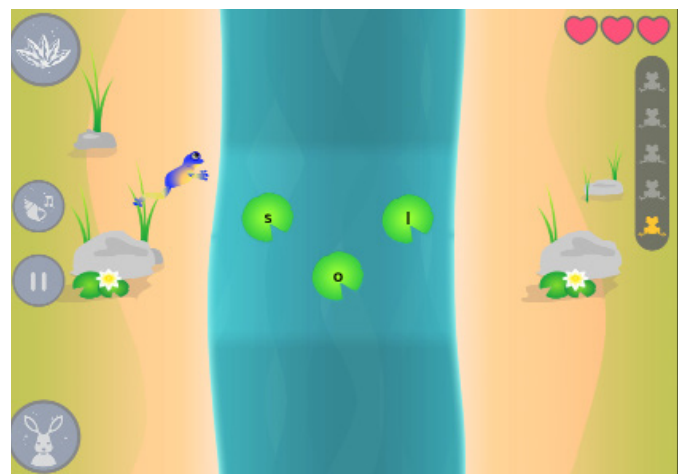
Los monos

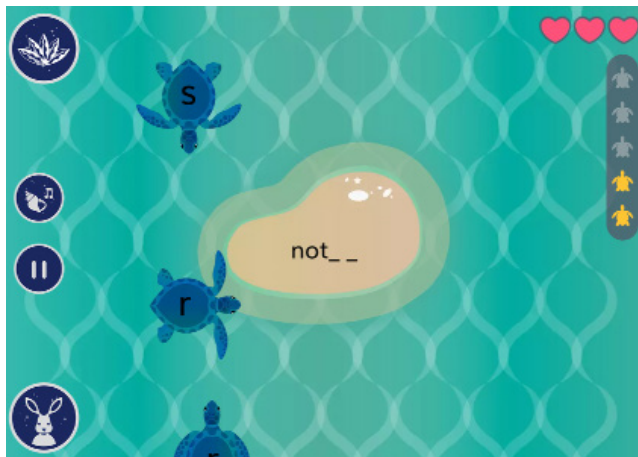
« El Rey Mono quiere escribir palabras. ¿Puedes ayudarlo? ¡Envía los cocos al Rey Mono para que escriba la palabra que oyes! ¡Escucha con atención! »



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! »



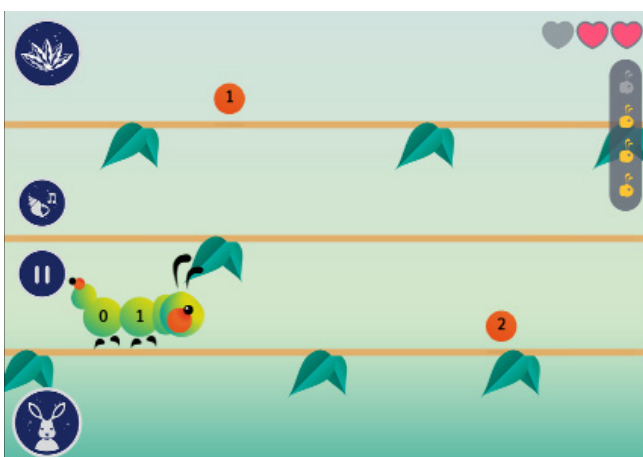
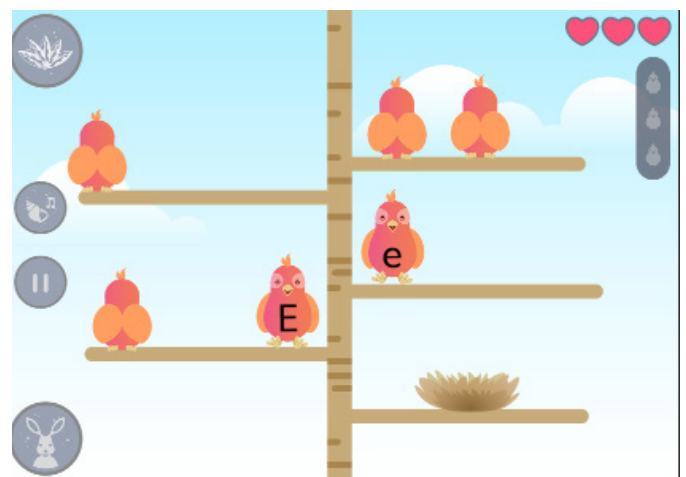


Las tortugas

« 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! »

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



COLLÈGE
DE FRANCE
— 1530 —

excellor
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 licencia CC BY-NC-ND 4.0.
Encuentre todo nuestro material didáctico en
excellolab.org