

GenWord 1

BETA

Versión para crear
actividades en idioma
catalán

GenMàgic.org

GenWord és un generador del portal educatiu [Genmàgic](#) que permet generar d'una forma ràpida i senzilla activitats per a millorar la **velocitat lectora** de paraules, alhora que facilita l'**adquisició de vocabulari** i **exercita l'escriptura correcta** d'aquest vocabulari.

A l'actualitat el seu creador, en Roger Rey, ha elaborat dues versions: castellà i català.

La versió en català encara manté les indicacions per a crear l'activitat en llengua castellana, si bé quan l'activitat ja està creada, aquesta apareix davant l'alumne totalment en català.

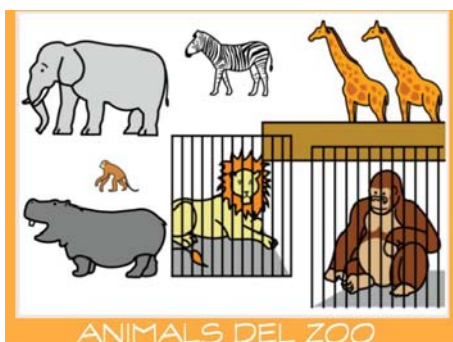
Tot i que el generador permet també modificar i executar activitats ja creades, ara ens centrarem en com **Crear noves activitats**.

CREAR NOVES ACTIVITATS AMB GENWORD

Per a crear noves activitats necessitem ficar **dins d'una mateixa carpeta**:

- el **generador Genword** i
- la **imatge** (format **.jpg**) que farem servir per a treballar el vocabulari.

Alguns exemples d'imatges són:



Per tal d'aprofitar "tota" l'àrea destinada per a la imatge aquesta haurà de tenir unes mides concretes:

- Mides de la imatge per al GenWord _____ **695 x 517 píxels**

Per a fer la següent pràctica, però, no cal disposar de cap imatge, ja que farem servir la imatge que ens proporciona el propi generador per a fer una prova.

Aquesta imatge és una cara.

Així, doncs, crearem una carpeta que li posarem de nom **cara** i ficarem a dins el generador **genword_cat1**. Comencem a crear l'activitat de prova:



1. Per començar farem doble clic damunt el generador
2. A continuació fem clic damunt **CREAR ACTIVIDADES** (observem que també existeixen les opcions de **MODIFICAR ACTIVIDADES** I **EJECUTAR ACTIVIDADES**).



3. Quan creem una nova activitat el primer que apareix és una finestra per a posar nom a la nostra activitat. Aquest nom haurà de tenir relació amb el vocabulari que es vulgui treballar.

Cal tenir en compte que el nom que li posem a l'activitat serà el nom que agafaran tots els fitxers que es generaran una vegada creada l'activitat, també aquells que són susceptibles de ser penjats en un espai web (pàgina web, moodle, etc.).

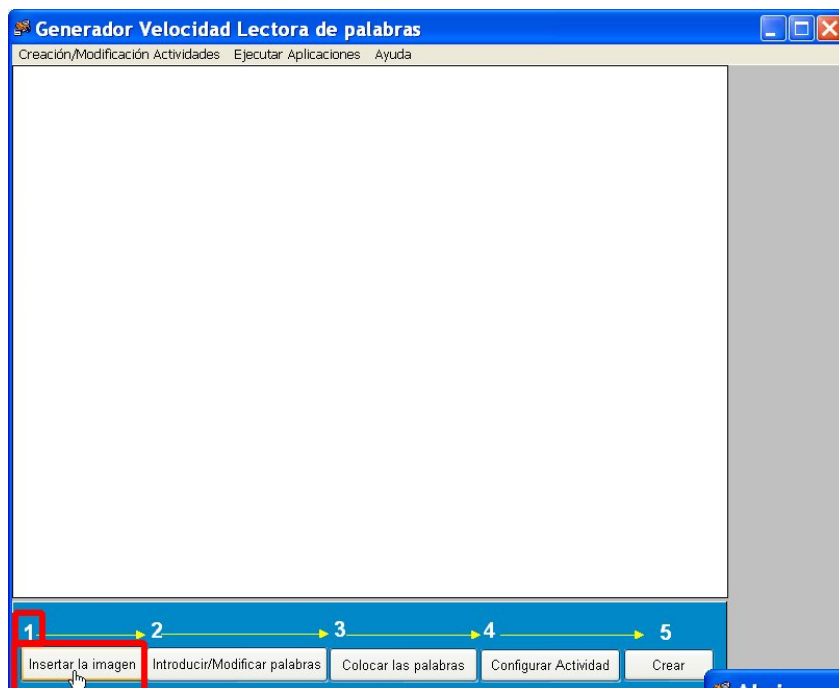
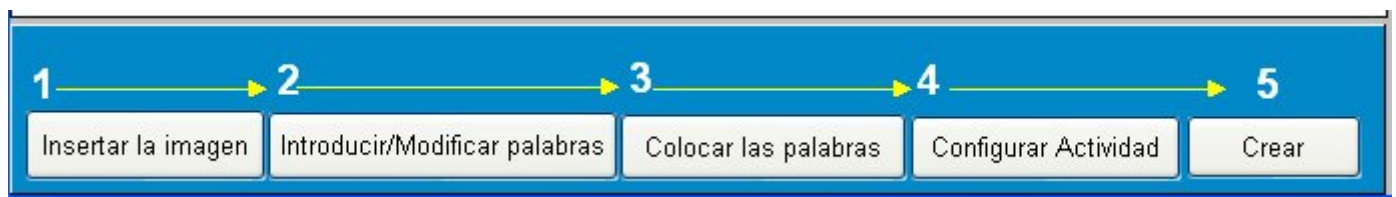
En conseqüència, i per tal d'evitar problemes posteriors, quan posarem nom a la nostra activitat caldrà tenir en compte:

- Escriure** el nom de l'activitat **amb minúscules**.
- No escriure cap accent**.
- No escriure paraules separades** (en el cas d'haver d'escriure més d'una paraula **es separaran per un guió baix**). Exemple: **parts_cara**.



Una vegada escrit el nom de l'activitat, seguint les indicacions anteriors, fem clic en **Aceptar**.

4. Automàticament apareix una finestra. Si observem la part inferior de la mateixa, veurem com ens anticipen les diferents passes que caldrà seguir en la creació de l'activitat:

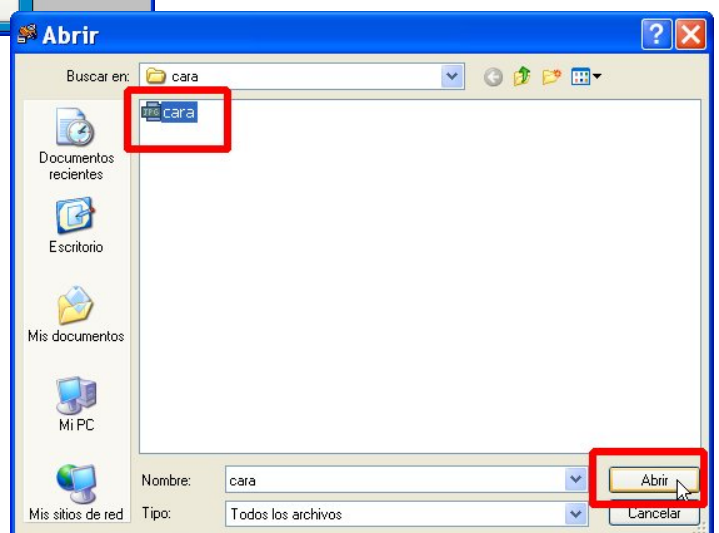


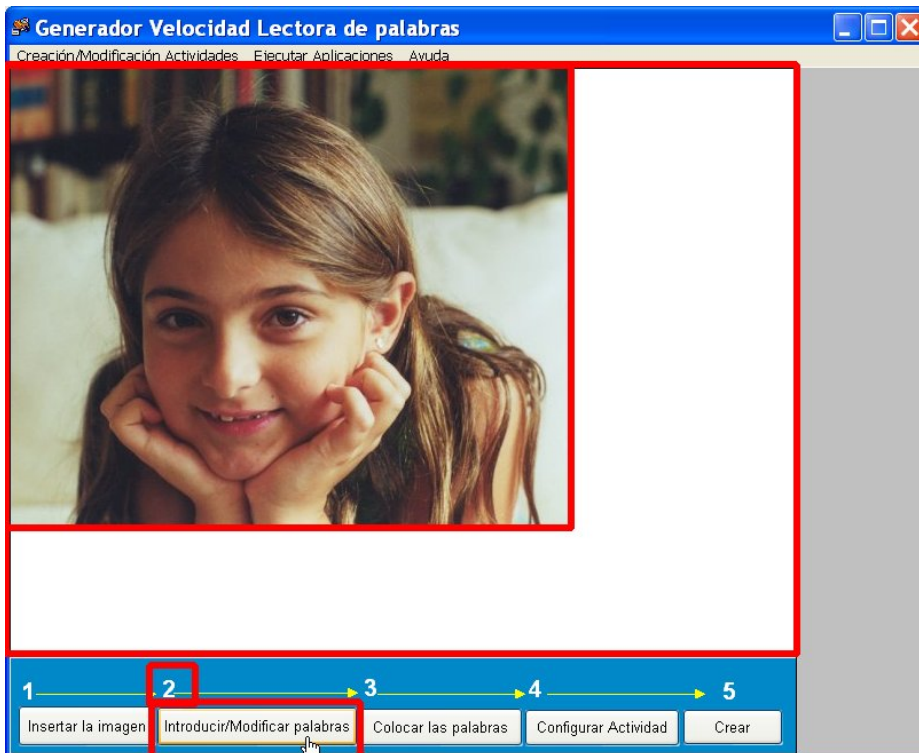
5. La part superior està completament buida. Fem clic damunt el botó **Insertar la imagen**.

6. El generador obre la carpeta on ell es troba, per això **és molt important col·locar dins la mateixa carpeta el generador i la imatge que utilitzarem en l'activitat de vocabulari**.

En aquesta ocasió, ens trobem la imatge **cara.jpg**, que ens proporciona el generador.

La seleccionem i fem clic damunt **Abrir**.





7. Apareix la imatge seleccionada.
- Observem que aquesta imatge no ocupa tota l'àrea destinada per a la imatge, ja que queda una zona blanca.
- Si volem que la imatge ocupi tota la seva àrea caldrà que tingui les mides esmentades a la pàg. núm. 1 d'aquest manual.

8. Una vegada inserida la imatge fem clic damunt el pas 2: **Introducir/Modificar palabras.**

Al lateral de la dreta apareixen unes caselles (un total de 15).

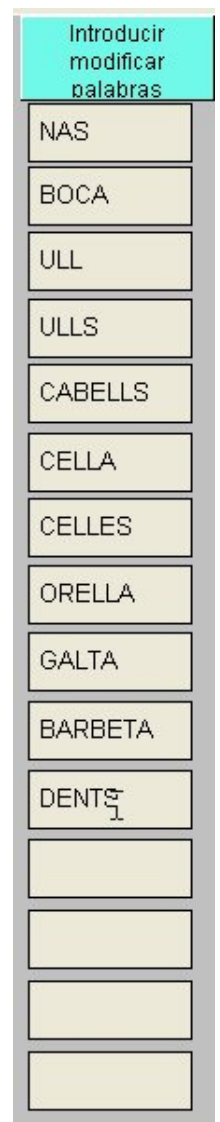
En aquestes caselles cal introduir el vocabulari que volem treballar a partir de la imatge introduïda.

Aquí l'escriptura de les paraules ha de ser totalment correcta: sense faltes ortogràfiques i amb els accents corresponents. Es poden escriure dues paraules en una mateixa casella; per ex. si treballem el nom dels colors podem escriure dins d'una mateixa casella "blau marí".

De moment el generador només facilita un tipus de lletra. Així, doncs, si preparem una activitat per a petits que encara no coneixen la lletra d'impremta, podem introduir el vocabulari en majúscules (lletra de pal). Caldrà recordar en el moment que l'alumne faci l'activitat, activar les majúscules del teclat; en cas contrari determinarà "error".

Per a alumnes més grans podem introduir el vocabulari amb lletres minúscules o combinant majúscules i minúscules (en l'escriptura dels noms propis, com per ex. Maria).

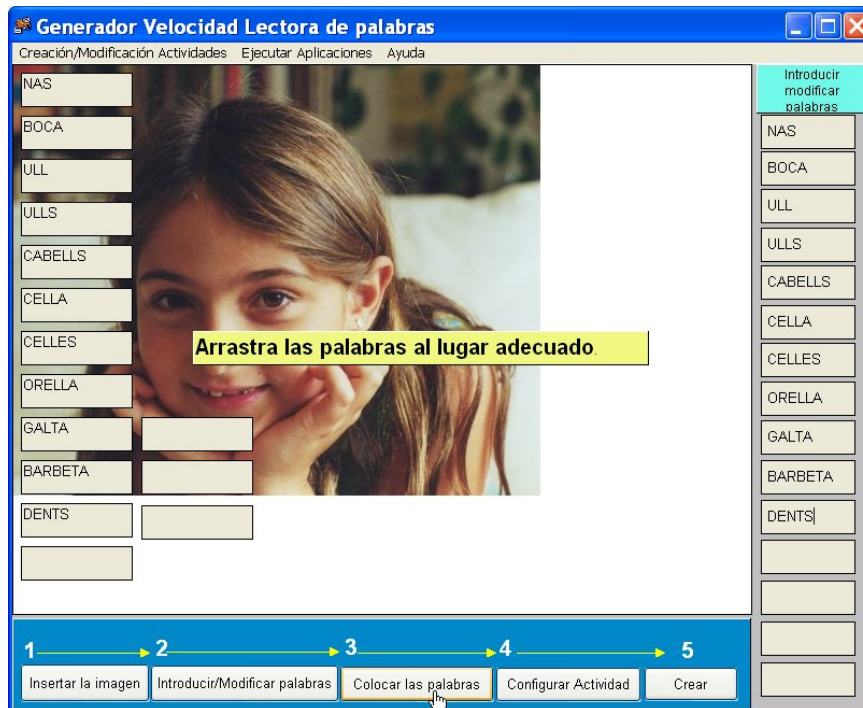
Tot i que el generador ens permet introduir fins a 15 paraules, no cal utilitzar totes les caselles si no es necessari fer-ho: per ex. Si treballem els noms dels nens de la classe de P-3 anys, i elaborem imatges per grups de 5, 6, etc.



9. Una vegada introduïdes les paraules fem clic damunt el botó del pas núm. 3: **Colocar palabras** .



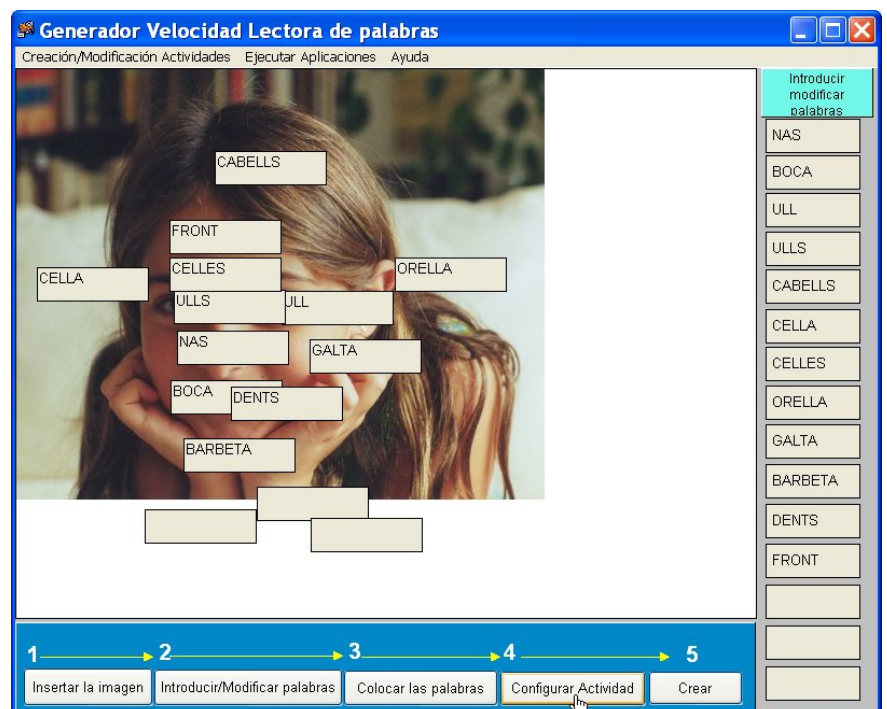
10. El mateix generador ens indica amb un missatge a la part central el que cal fer: **Arrosregar les paraules fins al lloc adequat de la imatge**.



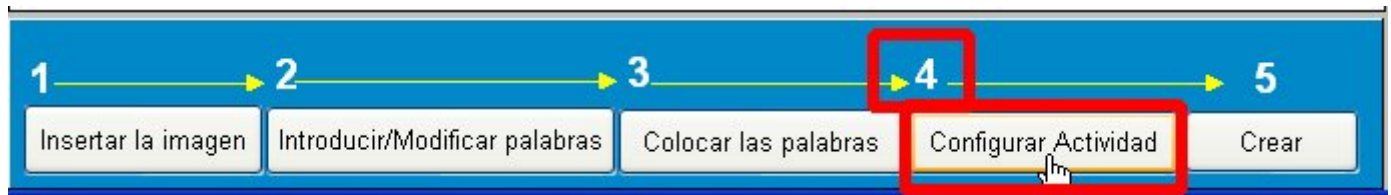
11. Anem col·locant cada etiqueta a la zona que correspongui de la imatge.

Les etiquetes es poden xafar les unes a les altres, ja que en el moment que l'alumne hagi de fer l'activitat no li apareixeran totes les etiquetes de cop, sinó que aniran apareixent d'una en una.

Si trobem a faltar alguna paraula la podem introduir al lateral de la dreta i ens apareixerà a la zona de la imatge per a col·locar-la (ex. FRONT). Les etiquetes buides no apareixeran, siguin on siguin.



12. Ja hem col·locat les paraules. Anem al pas núm. 4: **Configurar Actividad**.



13. Comencem a **Configurar l'Activitat**.

Primer caldrà determinar el **temps** en segons del que disposarà l'alumne per a teclejar la paraula que aparegui damunt la imatge (desplegable **2**) i el temps en segons, en que la paraula es mostrarà visible (desplegable **3**). Cal tenir en compte que mentre la paraula es visible, el temps per teclejar ja corre. Aquests temps són modificables una vegada generada l'activitat si nosaltres així ho configurem més endavant.

A continuació caldrà triar el **tipus d'activitat** (**4**) que volem que surti per defecte: apareixerà la paraula sencera, faltaran lletres inicials, faltaran les vocals, es veurà només la part superior de la paraula, la paraula no apareixerà i apareixeran només tantes ratlletes com lletres té la paraula... És aconsellable configurar l'opció més senzilla (la de copia) i permetre la possibilitat de configurar l'activitat una vegada generada, per tal que puguem anar adaptant l'activitat al nivell i/o a la progressió de cada alumne.

Escrivim el nostre nom a la casella d'**Autor de l'Actividad** (**5**) i fem clic damunt el botó **AÑADIR JUEGO** (**6**)

Generador Velocidad Lectora de palabras

Creación/Modificación Actividades Ejecutar Aplicaciones Ayuda

CONTROL DE TIEMPO VISIÓN-ESCRITURA **1**

Tiempo en segundos para teclear la palabra: 16 **2**

Tiempo en segundos visible de la palabra: 6 **3**

TIPO DE ACTIVIDAD **4**

Copiar la palabra entera gatito

Completar la palabra con una letra que falta al principio. _atito (gatito)

Completar la palabra con dos letras seguidas que faltan. __tito (gatito)

Completar la palabra con las vocales que faltan. g_t_t_ (gatito)

Completar la palabra con una/dos letras que faltan determinada por el profesor.

Tapar la parte inferior de la palabra y escribirla. gatito

Completar la palabra con un grupo de letras que faltan.

Escribir la palabra que corresponde al objeto indicado. -----

6 **AÑADIR JUEGO**

5 Autor de la actividad Esther Pons

CORREGIR MIENTRAS SE ESCRIBE

SI jatito

NO

PROPORCIONAR INFORME DE LA ACTIVIDAD

SI NO

POSIBILIDAD DE CONFIGURAR LA ACTIVIDAD POR PARTE DEL ALUMNO

SI NO

AÑADIR OTRA ACTIVIDAD

Nombre de archivo de la actividad (sin extensión).

ninguna

Quitar actividad

Cerrar

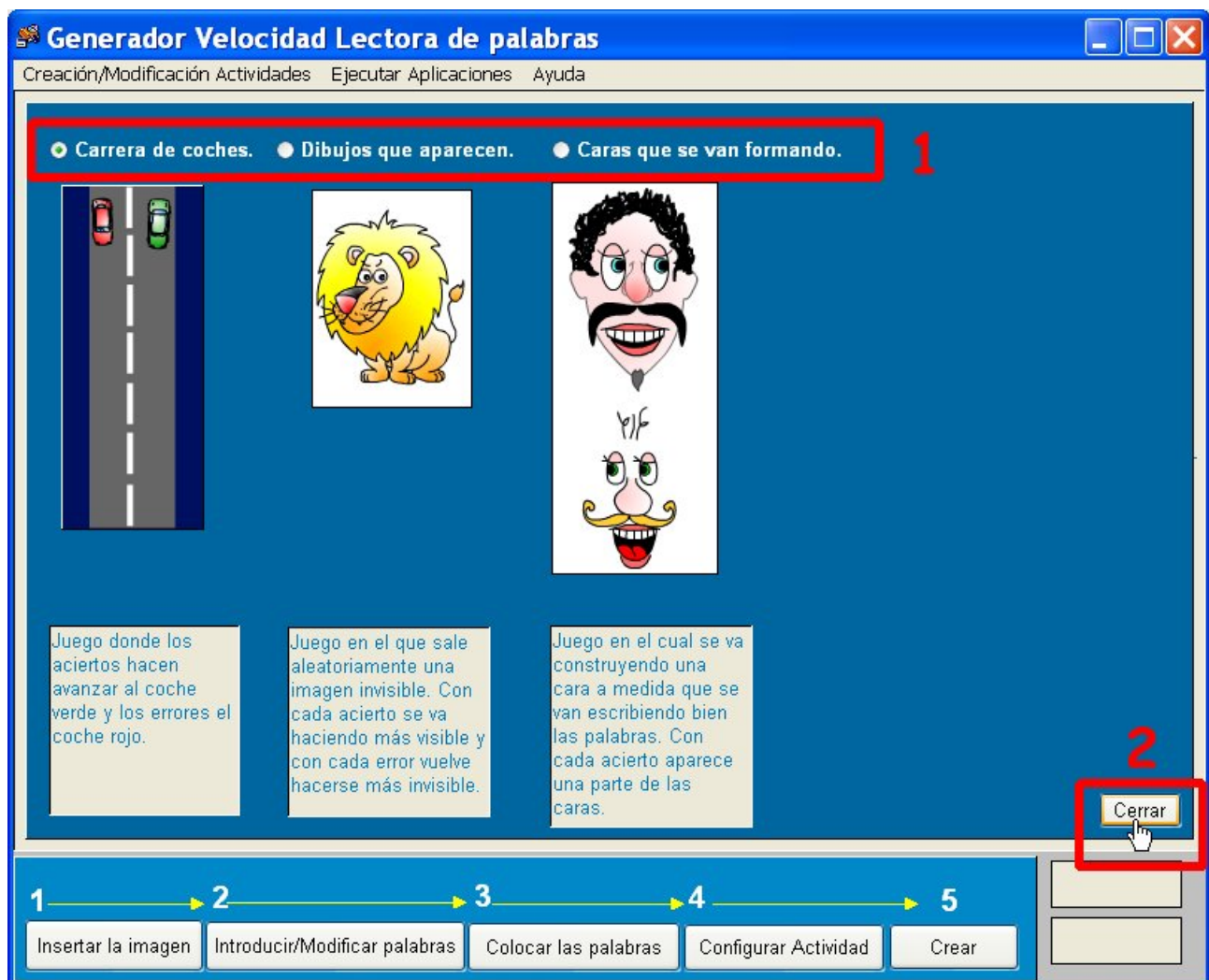
1 2 3 4 5

Insertar la imagen Introducir/Modificar palabras Colocar las palabras Configurar Actividad Crear

14. El generador ens permet triar entre 3 jocs (1) possibles que serviran d'estímul a l'alumne per a millorar els seus registres:

- **Cursa de cotxes.**- Si l'alumne introdueix correctament la paraula en el temps estipulat avança el cotxe verd, sinó ho farà el cotxe vermell.
- **Dibuixos que apareixen.**- De forma aleatòria apareix una imatge invisible que es va tornant de mica en mica visible amb els encerts de l'alumne o invisible amb els seus errors. Aquesta opció, per als més petits no els estimula gaire, perquè els hi costa apreciar els petits canvis a favor o en contra.
- **Cares que es van formant.**- La cara es va formant a partir dels encerts de l'alumne.

Triem l'opció de joc que volem introduir en la nostra activitat i fem clic damunt **Cerrar** (2), per tal de continuar configurant l'activitat.



15. Una vegada afegit el joc, **continuem configurant l'activitat**.

Podem decidir si activem o no el **corrector (7)** mentre l'alumne escriu la paraula. En cas d'activar-lo, quan l'alumne s'equivoca, la lletra equivocada s'escriurà en vermell i les correctes en verd.

El fet d'activar el corrector permet que l'alumne s'adoni on efectua l'error i en conseqüència, li dóna la possibilitat d'autocorregir-se i de millorar. Si no l'activem, un alumne pot anar cometent errors sense ser massa conscient del perquè s'equivoca i en conseqüència no té tantes possibilitats de millorar.

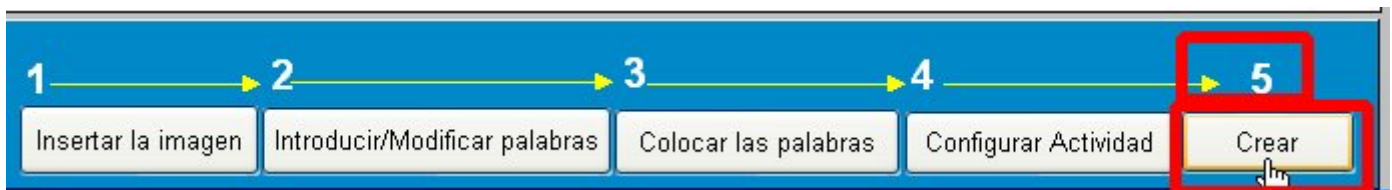
També podem decidir proporcionar un **informe de la activitat (8)**. Si triem l'opció **SÍ**, a l'activitat apareixerà un botó que en donarà accés a saber en cada moment els tipus d'encerts i d'errors de cada alumne.

D'altra banda podem activar la **possibilitat de configurar l'activitat (9)** per part de l'alumne o del professor, una vegada generada l'activitat. Si activem aquesta possibilitat, tindrem opció a modificar els temps i el tipus d'activitat, tantes vegades com ho necessitem fer en funció de la progressió o dificultats de cada alumne en particular.

Per últim podríem **afegir o treure una altra activitat (10)**, anteriorment generada, si prèviament aquesta està col·locada en la mateixa carpeta que el generador.

Acabada la configuració, fem clic damunt **Cerrar**.

16. D'aquesta manera arribem a l'últim pas, el pas núm. 5: **Crear**.

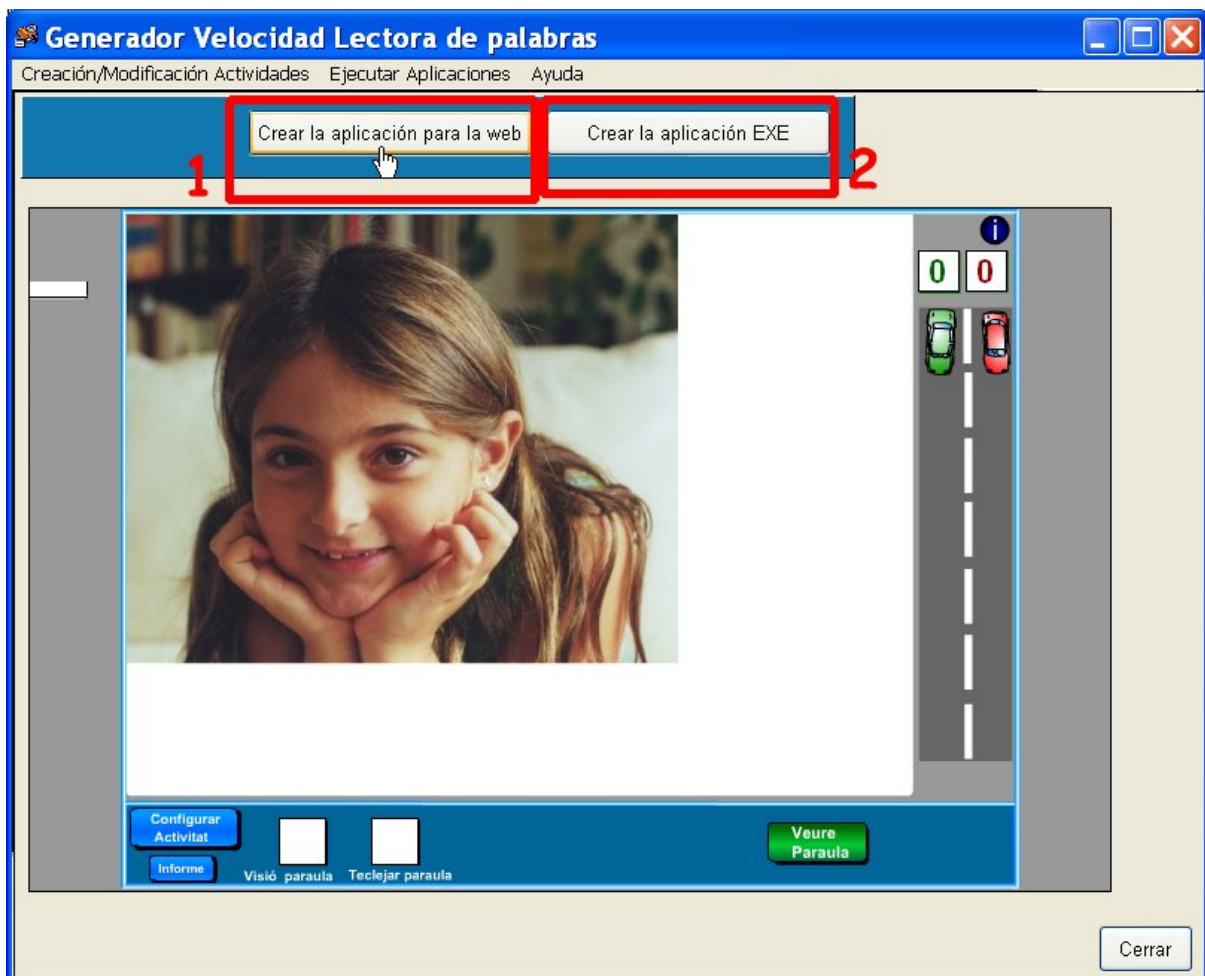


17. El generador ens indica que esperem uns moments, i al cap de pocs segons apareix l'activitat, tal i com la veurà l'alumne i 2 botons a la part superior:

- (1) **Crear la aplicació para la web.** Amb aquesta opció es generen tots els arxius necessaris que caldrà penjar per a que l'activitat pugui funcionar en una pàgina web.

Si optem per aquesta opció, també la podrem utilitzar des del nostre ordinador, fent clic damunt l'arxiu que porta per nom el mateix que l'activitat generada i amb l'extensió .html (ex. parts_cara.html)

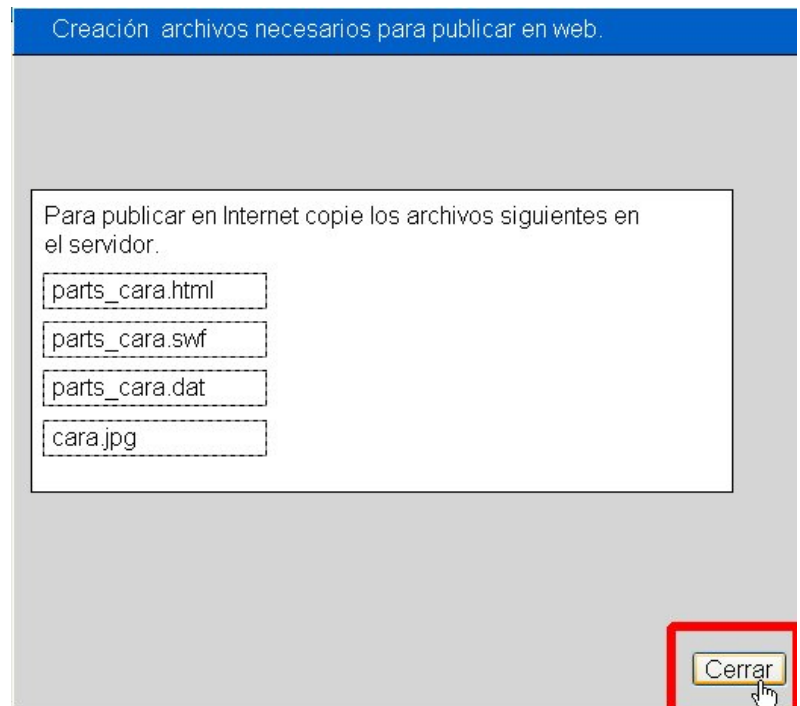
- (2) **Crear la aplicació EXE.** Amb aquesta opció es generen els arxius per a que l'activitat funcioni a l'ordinador on la tenim, sense disposar de connexió a Internet.



18. En el cas de crear l'aplicació EXE per a ser utilitzada només en local, sense haver de disposar de connexió a Internet, després d'uns moments, sortirà un missatge que ens explicarà que l'activitat ja s'ha creat i quins són els fitxers que cal penjar a la web.

A la carpeta on tenim la imatge i el generador apareixen més fitxers, però **només són aquests quatre** (la imatge i els que tenen el mateix nom que l'activitat) els que cal penjar per publicar en Internet la nostra activitat.

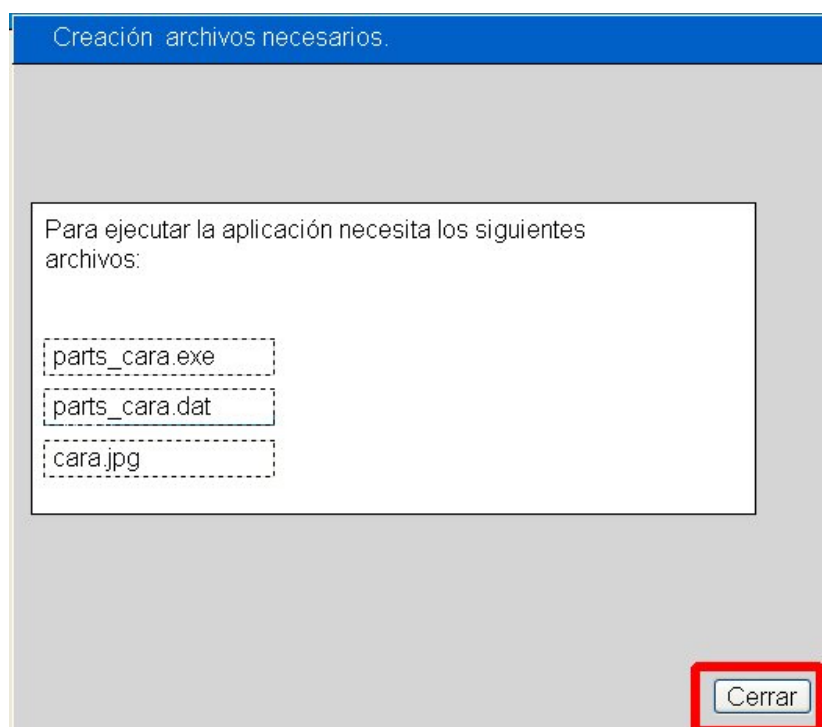
Si volem aprofitar l'activitat en local (al nostre ordinador sense penjar-la prèviament en cap web) ho podem fer fent doble clic damunt el fitxer **nom_activitat.html** (ex. **parts_cara.html**)



19. En el cas de crear l'aplicació per a la web, després d'uns moments, sortirà un missatge que ens explicarà que l'activitat ja s'ha creat i quins són els fitxers que cal penjar a la web.

A la carpeta on tenim la imatge i el generador apareixen més fitxers, però **només són aquests tres** (la imatge i els que tenen el mateix nom que l'activitat) els que cal mantenir dins d'una mateixa carpeta, per a que l'activitat funcioni.

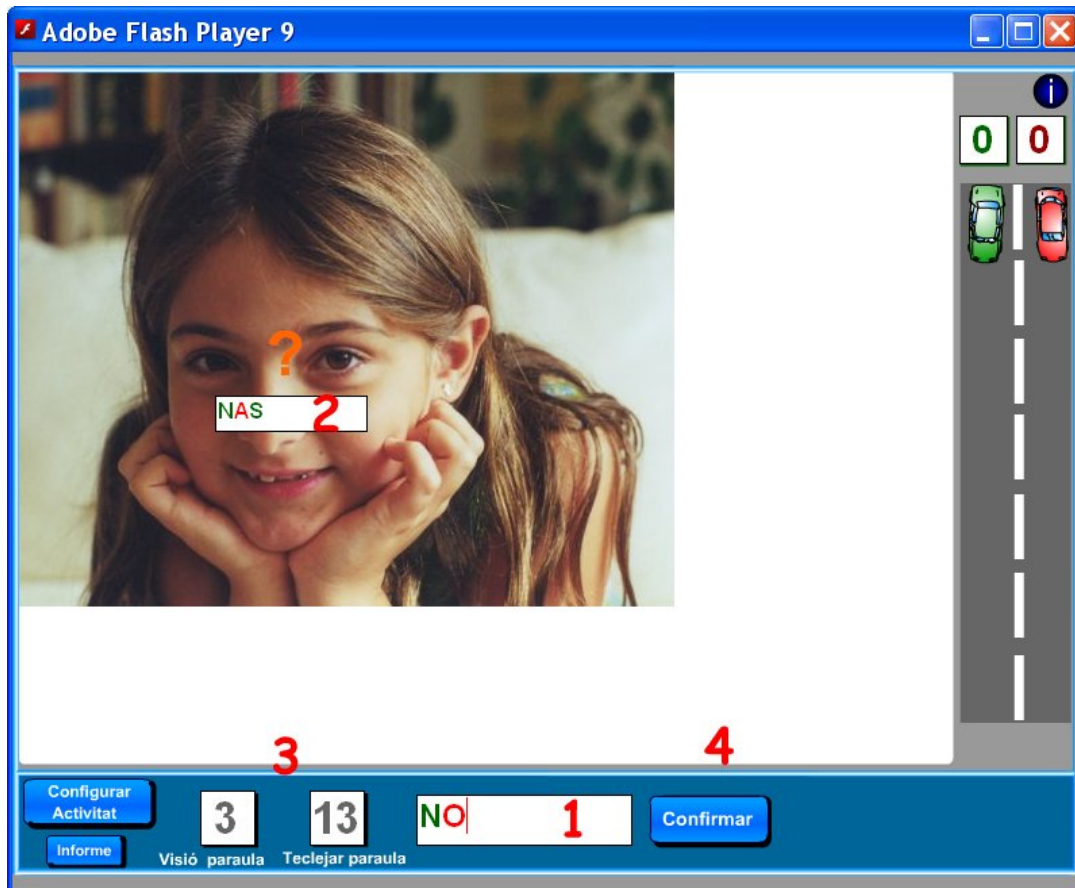
Per executar l'activitat, cal fer doble clic damunt el fitxer que porta per nom **nom_activitat.exe** (ex. **parts_cara.exe**).



En tots dos casos, arribat a aquest punt tanquem totes les finestres del generador i podem provar l'activitat fent clic damunt del fitxer explicat en cada cas.

Una vegada generada l'activitat, en tots dos casos, podem treure el generador de la carpeta i enganxar-la en una altra, per poder-lo utilitzar quan convingui, per generar una altra activitat.

20. Quan executem l'activitat generada ens trobem:



Per començar el joc cal fer clic damunt el botó

A l'àrea de la imatge apareix (durant el temps configurat) la paraula que cal escriure. L'alumne ha d'escriure aquesta paraula en la finestreta (1) que apareix a la part inferior. Si s'equivoca en alguna lletra aquesta sortirà de color vermell, tant a la zona d'escriptura com a l'àrea de la imatge (2); en cas d'haver sobrepassat el temps per a veure la paraula i efectuar un error, a l'àrea de la imatge apareix un interrogant taronja (?) i ho pot tornar a intentar fins el temps estipulat a Teclejar paraula s'acabi.



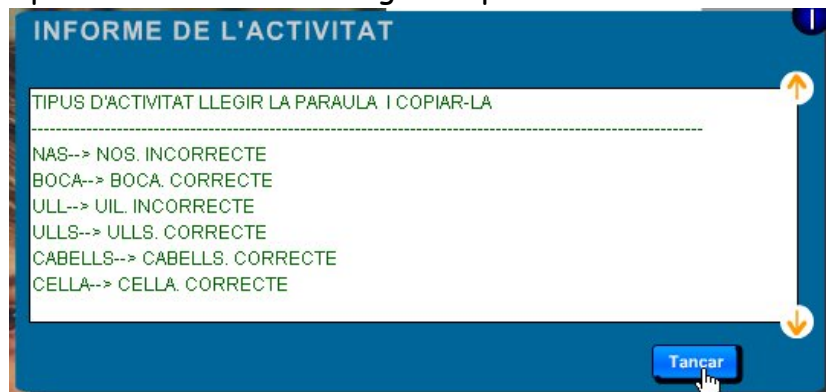
Quan l'alumne ha escrit la paraula cal que la confirmi fent clic damunt el botó




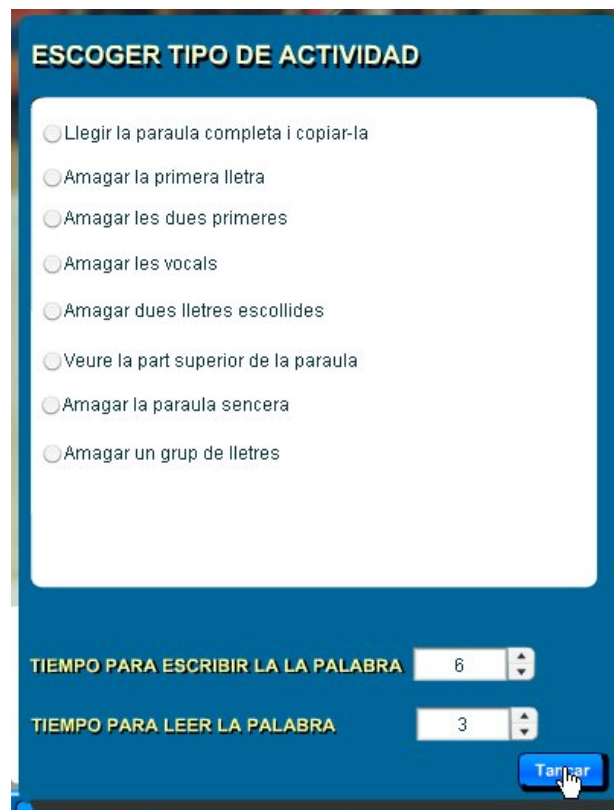
L'encert o l'error quedarà enregistrat al marcador lateral

21. A més a més, el botó  ens permet accedir a un registre per saber com efectua l'activitat l'alumne: paraules equivocades, tipus d'error.

En cas de treballar amb més d'un alumne alhora, a partir d'aquest informe es pot comentar l'activitat amb l'alumne, ajudant-lo a analitzar on s'equivoca i com pot solucionar els errors.



22. Utilitzant el botó  podrem modificar: el tipus d'activitat i els temps de veure i/o d'escriure la paraula.



23. Finalment, passant per sobre de la icona  amb el ratolí ens apareixerà la informació relativa a l'autor/a de l'activitat i al generador utilitzat.

