

## Etnonet 2.0



Etnonet 2.0 - Enciclopedia Interactiva da Cultura Galega é un programa en contorno web mediante páxinas htm e html que ten como obxectivo fundamental que os nosos alumnos e alumnas descubran a gran diversidade cultural da Comunidade Autónoma na que viven:

Galicia.

A aplicación consta de 120 propostas sobre a cultura de Galicia: Os símbolos identificativos de Galicia, as institucións, a gastronomía, flora e fauna, historia, literatura, música, novas iniciativas e tendencias,...

Estructura da Aplicación:

Etnonet 2.0 está estruturado en doce pantallas de 10 preguntas cada unha, con catro opcións de resposta, das cales só unha é correcta.

En cada unha das doce pantallas hai dez propostas diferentes nas que se procurou que tocasen diferentes ámbitos culturais e con dificultade variable (dende propostas moi sinxelas a outras máis complexas) para que tódolos alumnos e alumnas poidan responder algunha delas ao primeiro intento, atendendo así a aqueles alumnos con necesidades educativas especiais.

Funcionamento:

Despois de ler detalladamente o apartado de "Instrucións", daremos comenzo á aplicación clicando no botón "Empezar Etnonet 2.0".

Aparecerá unha pantalla con dez preguntas. Cada pregunta amosa no lado dereito da ficha unha fotografía ou debuxo relacionada co tema de que trata, e á esquerda catro posibles respostas á pregunta formulada na parte superior en negriña.

Se prememos unha resposta incorrecta veremos un emoticón de tristura (☹) e se acertamos aparecerá un emoticón de ledicia (😊).

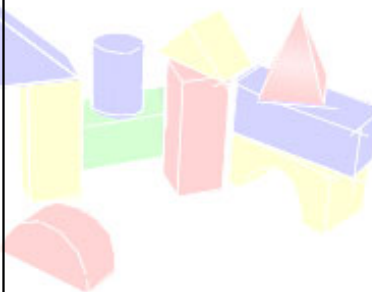
Os acertos e erros incidirán directamente na puntuación final de cada serie de 10 preguntas.

Podemos visualizar cada serie en dous modos:

Amosando as preguntas de unha en unha.

Amosando as 10 preguntas da serie á vez.

Como proposta suxírese a conveniencia de visualizar e contestar nun primeiro momento as preguntas de unha en unha e ao final da serie



## Etnonet 2.0

visualizar as dez preguntas coas súas  
respostas en conxunto.

Estes son os elementos fundamentais de cada  
pregunta:

Como traballar a aplicación na clase:

Podemos traballar esta aplicación dentro da  
área de "Coñecemento do Medio" en Primaria  
(ou en Ciencias Sociais se estamos con  
alumnos da ESO). Os alumnos situaranse en  
parellas fronte a cada ordenador. Moitas das  
preguntas non forman parte dos seus  
coñecementos (Etnonet 2.0 non é tanto unha  
aplicación para avaliar coñecementos como un  
recurso para a aprendizaxe), polo tanto en  
aquelas preguntas que non acerten no primeiro  
intento poderán navegar pola rede utilizando a  
ligazón que acompaña a fiestra adicional de  
erro clicando no botón , para que poidan  
indagar en parellas o problema plantexado e  
résolvolo con garantías de éxito co cal estamos  
asegurando unha profundización no tema  
plantexado e unha navegación segura pola  
rede. É importante que os alumnos lean a  
fiestra de información adicional que se amosará  
ó acertar a pregunta. Unha vez resolta cada  
pantalla completamente co menor número de  
erros posibles, daranlle á opción "Amosar  
tódalas preguntas" e estudiarán cales eran as  
opcións correctas e onde erraron nas súas  
respostas. Seguidamente actualizarán a páxina  
e voltarán a respostalas (cada vez que  
actualicemos a pantalla barallaranse as dez  
preguntas de que consta así como as  
respostas de cada unha delas). Non se  
permitirá pasar á páxina seguinte ata ter un  
100% de rendemento (é dicir, no apartado de  
"Preguntas acertadas correctamente á primeira  
vez" deberá ser 1010). Os botóns de paso de  
páxinas atópanse na parte superior debaixo do  
logo "etnonet". Cando contestemos as dez  
preguntas na parte superior aparecerá un botón  
que nos permite "Actualizar" a páxina se non  
obtivemos a puntuación máxima de "1010 (dez  
preguntas acertadas correctamente á primeira  
vez das dez posibles)".

A pesares de contestar correctamente a unha  
cuestión no primeiro intento, podemos



## Etnonet 2.0

profundizar e ampliar coñecementos sobre o tema clicando en cada unha das outras respostas e navegar así polas ligazóns que se lles proporciona. O feito clicar respostas incorrectas despóis de acertar a pregunta non afecta en absoluto a puntuación final.

Sinalar que nas dez preguntas de cada pantalla haberá cuestións o máis variadas posibles e nunca da mesma temática. Terán niveis de dificultade variable para atender tanto aos alumnos con necesidades educativas especiais, así como os que precisan actividades de ampliación.

### Etnonet 2.0 en cifras:

A aplicación foi deseñada para ofrecer o máximo atractivo co mínimo de peso. Conta con 285 imaxes e moita información pero tan só ocupa 5,23 Mb. Para elo procedeuse a un proceso de optimización de tódalas fotos que se incluíron en formatos gif ou jpeg.

Conta con 120 cuestións culturais a indagar, con 120 pantallas de información adicional se acertamos cada unha das preguntas e un total de 360 páxinas web de diversos colectivos e institucións que nos permiten unha navegación segura e precisa pola rede.

### Metodoloxía na que se basea:

A pesares de que nun primeiro momento poida parecer que unha aplicación tipo test con preguntas e catro alternativas de resposta obedece a unha metodoloxía esencialmente conductista, na realidade non o é tanto pois o máis importante da utilidade é que os alumnos descubran as respostas utilizando internet a partires das ligazóns web que lles proporcionamos asegurando así unha navegación segura pola rede. Etnonet 2.0 estaría por tanto concebida a partires dunha metodoloxía baseada na Búsqueda ou Descubrimento e na Resolución de Problemas, tendo polo tanto un marcado carácter formativo. Intentei aproveitar as ventaxas de recursos informáticos educativos de gran acollida en todo o mundo como as WebQuests e as Cazas do Tesouro (Treasure Hunts) pero a partires dunha concepción máis pechada por



estar enfocado a alumnos de Primaria. A aplicación está dividida en doce pantallas con dez preguntas cada unha. Preténdese realizar unha soa pantalla en cada sesión (o que supoñería contestar correctamente dez preguntas e navegar por trinta páxinas web), e realizar posteriormente unha posta en común con todo o aprendido na Unidade.

### Testeo:

Este programa foi aplicado xa en clase no último trimestre do curso 200405 por alumnos de 4º de Primaria, no 200506 por alumnos do terceiro ciclo de primaria (5º e 6º curso) con resultados óptimos e teño previsto seguir no presente curso (no CEIP no que traballo: o CEIP O Piñeiriño en Vilagarcía de Arousa). O feito de poder comprobar o resultado de forma inmediata unido á abundancia de fotografías, fiestras de información adicional con ideas resumidas en breves frases e palabras clave en negriña, fan del un recurso motivador e de deseño atractivo para os niveis superiores de Educación Primaria. De momento non foi testado en ningún centro de Educación Secundaria Obrigatoria.

Comprobouse que funciona perfectamente tanto en Windows 98 como Windows XP a unha resolución de 1024X768 por ser a resolución máis empregada na actualidade nos centros educativos e para uso doméstico segundo as últimas enquisas, por ter pantallas de ordenador cada vez máis grandes. Funciona tamén sen problemas en ordenadores cunha resolución 800X600 pero aquí pode aparecer máis scroll vertical en pantallas que non o precisarían noutras resolucións. En ningún dos casos aparecerá scroll horizontal. Estes scrolls están coloreados a partires dunha rutina javascript coas cores básicas da aplicación. En canto aos navegadores: a aplicación está testada con Internet Explorer 6.0 e posteriores (o navegador propietario máis utilizado) e con Mozilla Firefox 1.0.4 (o máis empregado entre os que prefiren programas de código aberto). O único problema que apreciamos neste último navegador foi que o scroll vertical non aparece coloreado como debería segundo as ordes do javascript.



## Etnonet 2.0

Por que Etnonet 2.0:

Etnonet pretende ser un proxecto con continuidade, de ahí o feito de asignarlle un número de versión (2.0). Na primeira entrega:

"Etnonet 1.0" tivo como obxectivo que os nenos e nenas dos nosos colexios descubran Galicia como unha realidade paisaxística e cultural singular. Recibiu un accésit na convocatoria dos Premios Siega 2004 na modalidade B: "Materiais e aplicacións educativas en contorno web". Está colgado no portal educativo da Xunta, na sección de "Contidos Educativos" . Tiven constancia por diversos correos electrónicos que se aplicou en diferentes centros educativos da nosa Comunidade con resultados moi satisfactorios. Se tedes algunha dúbida ou suxestión podedes mandar un correo a:

[antonvicente@edu.xunta.es](mailto:antonvicente@edu.xunta.es) .

O nome de Etnonet está formado a partires das verbas: Etnografía galega en internet.

Para comezar a aplicación clica no seguinte logo:



## Etnonet 2.0



# Índice

Introducción ..... 1

