

**REPORTE DE ACTIVIDADES DEL PROGRAMA PILOTO DEL SITIO DE
INTERNET “BRAINPOP” EN SECUNDARIAS DEL DISTRITO FEDERAL**



CICLO ESCOLAR 2007-2008

REPORTE DE ACTIVIDADES DEL PROGRAMA PILOTO DEL SITIO DE INTERNET “BRAINPOP” EN SECUNDARIAS DEL DISTRITO FEDERAL

- I. Introducción
 - a. ¿Qué es BrainPOP?
 - b. BrainPOP México y la C.S.E.S—S.A.T.C. a través de la Unidad de Educación a Distancia
- II. Ejecución del Programa Piloto
 - a. Presentación Inicial
 - b. Seguimientos
- III. Evaluación
 - a. Resultados de evaluación a docentes
 - b. Resultados de evaluación a estudiantes
 - c. Gráficas de evaluación a docentes y estudiantes.
- IV. Conclusiones

ANEXO I: DVD de Programa Piloto

I. Introducción

a. ¿Qué es BrainPOP?

BrainPOP es una herramienta educativa que funciona por medio de un sitio interactivo en Internet. Su contenido educativo abarca las asignaturas de matemáticas, ciencias naturales, ciencias sociales, tecnología, salud, español y las artes, en 340 películas animadas con duración de 3 a 5 minutos cada una. Cada película está acompañada por complementos didácticos en la página web - como experimentos, crucigramas, pequeños exámenes y una sección en donde los niños les pueden hacer preguntas sobre cualquier tema a los personajes de las animaciones, las cuales son respondidas por un equipo de educadores. En promedio, se añaden una o dos nuevas películas a la semana.

b. BrainPOP México y la C.S.E.S--S.A.T.C. a través de la Unidad de Educación a Distancia

Durante el mes de agosto del 2007, BrainPOP México, SA de CV se acercó a la C.S.E.S--S.A.T.C. a través de la Unidad de Educación a Distancia. No fue un acercamiento que se diera con intenciones de lucro o imposición de un nuevo programa, sino con el propósito de descubrir si BrainPOP sería una herramienta a la cual responde positivamente la comunidad pedagógica en México.

c. Diseño del Programa Piloto

El mes de septiembre del 2007, el equipo de BrainPOP, en conjunto con el equipo de C.S.E.S.-S.A.T.C. de la UED diseñó un programa piloto para determinar si BrainPOP funcionaría como herramienta de provecho para las escuelas secundarias de México. En específico, se buscaba responder las siguientes preguntas:

- 1) ¿Es BrainPOP una herramienta que facilita la enseñanza a los docentes de secundaria en México?
- 2) ¿BrainPOP estimula la curiosidad por aprender temas nuevos?
- 3) ¿Es BrainPOP una herramienta fácil de usar, aún para niños y adultos que no tengan entrenamiento de computación e Internet?
- 4) ¿Puede BrainPOP mejorar el desempeño académico de los estudiantes de secundaria en México?
- 5) ¿Sería BrainPOP una buena herramienta de apoyo para estudiantes que tengan dificultades con los temas curriculares en la escuela?
- 6) ¿Existen las condiciones tecnológicas y las aptitudes pedagógicas en México para considerar BrainPOP como una herramienta factible?

El equipo de C.S.E.S-S.A.T.C. de la UED seleccionó 14 secundarias, de forma que cada división sectorial estuviera incluida con 2 secundarias. Se seleccionaron turnos matutinos y vespertinos, secundarias con laboratorios GAM, secundarias "SEC21", secundarias UNETE, secundarias de niñas, secundarias con banda ancha y secundarias con conexión telefónica.

Se acordó que un período de 3 meses sería óptimo para presentar la herramienta, permitir que la prueben, dar apoyo y seguimiento, y llevar a cabo evaluaciones y testimoniales. La presentación inicial en cada secundaria se programaría en conjunto con los directores para que coincidiera con una junta plenaria de maestros, para que todos tuvieran oportunidad de conocer la herramienta.

II. Ejecución del Programa Piloto

a. Presentación Inicial

Tan pronto fueron enviados los oficios a las secundarias, se agendaron fechas para presentar la herramienta a los docentes de cada escuela. Esto se hizo por medio de los Enlaces Operativos, seleccionando preferentemente días sin clases y con reuniones de maestros agendadas. Cuando fue posible, atendieron a la presentación inicial los Enlaces Operativos.

Respuesta Inicial

12 de las 14 escuelas tuvieron una respuesta muy positiva. Los maestros atendieron a la presentación, mostraron interés, e hicieron preguntas. Como máxima virtud destacaron la facilidad de uso de la herramienta, y como área de mejora notaron la falta de temas para ciertas materias de ciencias sociales y español. El tipo de conexión a Internet (banda ancha, telefónica) no tuvo un impacto sobre la respuesta inicial de los maestros.

Las dos secundarias con respuestas no positivas fueron la Secundaria 170 (turno vespertino), a la cual la directora no convocó a los maestros sino hasta el último minuto, y la Secundaria 148, la cual no tuvo conexión a Internet en todo el día.

b. Seguimientos

Durante los meses de noviembre y diciembre se hicieron 2 o 3 visitas más a cada secundaria, así como llamadas semanales al encargado de la red escolar (aula de medios), o en su defecto, al director de la secundaria. La primera visita generalmente fue para platicar brevemente con los maestros, escuchar sus dudas y sugerencias, así como para agendar fechas en las que daríamos apoyo en el uso de la página web durante una lección de los maestros que mostraran interés.

A raíz de los comentarios recibidos, se llevaron a cabo las siguientes acciones:

- 1) Demostración de cómo se debe utilizar BrainPOP cuando la conexión a Internet es lenta.
- 2) Incorporación de las películas de gramática y vocabulario de BrainPOP en Inglés al sitio que estaban utilizando las secundarias.
- 3) Agendamos varias fechas para apoyar lecciones específicas de maestros que querían probar BrainPOP.

Las siguientes visitas fueron principalmente para apoyar lecciones con BrainPOP. Asimismo, se les mostró a los alumnos como acceder al sitio desde casa para que fuera una herramienta de apoyo en la tarea.

3 cosas muy positivas se pueden notar de estas sesiones:

- Los alumnos prestaban su completa atención durante la duración total de las animaciones y cuestionarios BrainPOP.
- Los alumnos estaban emocionados de participar en responder los cuestionarios BrainPOP.
- Los maestros se sorprendieron de lo sencilla que es esta herramienta y de la mejora en el comportamiento de la clase.

El video de todas las sesiones de BrainPOP con apoyo a los maestros se encuentra en el **Anexo I**.

III. Evaluación

Las evaluaciones a docentes tienen 10 sencillas preguntas de opción múltiple además de una sección de comentarios y sugerencias, mientras que las de estudiantes tienen 13; no obstante, estas pocas preguntas nos dan un diagnóstico justo y comprensivo del sentir de los maestros y estudiantes hacia esta herramienta.

a. Resultados de las Evaluaciones a Docentes

En total, 50 docentes de las 14 secundarias respondieron los cuestionarios. En conjunto, estos maestros dan clases de química, biología, geología, física, dibujo, álgebra, geometría, historia, español e inglés. Su aceptación a la herramienta es evidente, como lo muestran las estadísticas que a continuación se presentan.

Es de notarse que el 78% de los maestros han utilizado BrainPOP no solamente en clase, sino en su tiempo libre, y que al 92% les gustaría tener acceso al sitio en su hogar. El 86% considera la navegación del sitio “Muy Buena” o “Excelente”, lo cual resalta su facilidad y claridad. Aunque el 70% lo ha utilizado menos de 10 veces y el 8% más de 20, el 70% de los docentes reconocen que el tener BrainPOP incrementa y seguirá aumentando la utilización de la Red Escolar. El 84% considera que es una herramienta que hace la enseñanza una actividad más ligera, y el 78% opina que el rendimiento de los estudiantes en clase empleando BrainPOP es “Excelente” o “Muy Bueno”.

El 78% de los maestros encuestados utiliza BrainPOP para reafirmar conocimiento, el 46% para introducir un tema, el 16% para evaluar un tema y el 8% como actividad lúdica.

Estos son algunos de los comentarios más comunes en las evaluaciones de maestros:

- ✓ Me gustaría que hubieran más temas sobre materias más complicadas.
- ✓ Es muy accesible la teoría con el sitio.
- ✓ El sitio es muy bueno.

b. Resultados de evaluación a estudiantes

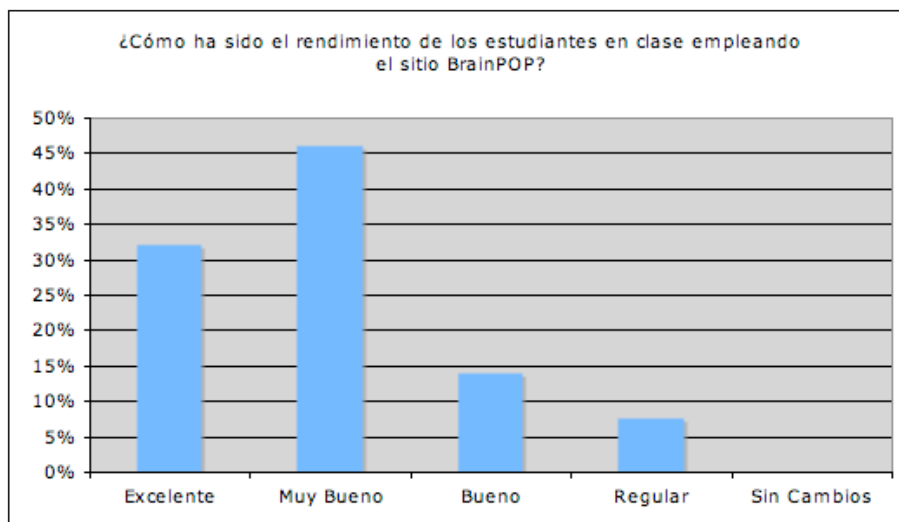
En total, 487 estudiantes de las 14 secundarias respondieron los cuestionarios. Estos estudiantes están distribuidos casi uniformemente de 1° a 3° de secundaria. La mayoría de ellos considera a BrainPOP divertido, que si ayuda a aprender y que les gustaría tenerlo en otras clases; el breve análisis a continuación explicará los resultados de estos cuestionarios con información estadística.

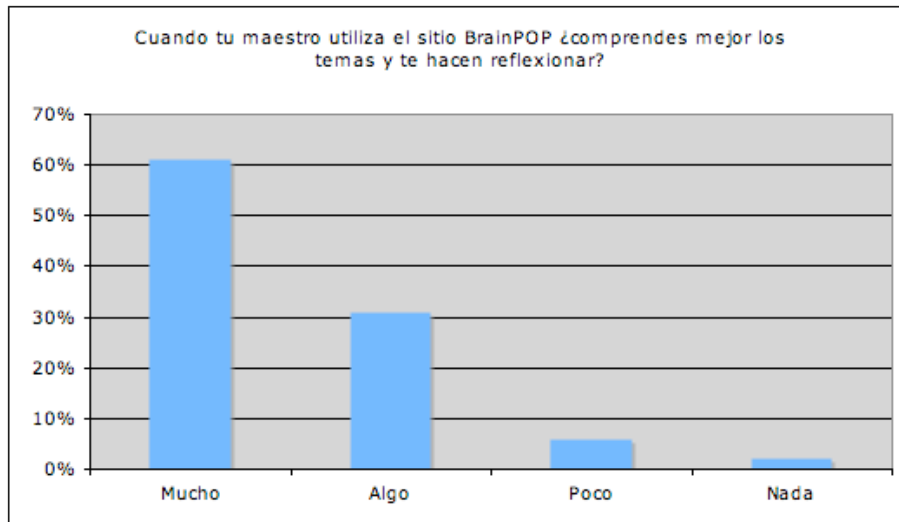
Lo más destacado que nos arrojan estos cuestionarios, aunque no es sorprendente dado la respuesta en otras partes del mundo, es que el 92% de los estudiantes opina que al utilizar BrainPOP, los temas fueron más “Mucho” o “Algo” más comprensibles o los hizo reflexionar. 74% de los estudiantes encuestados sienten que la clase fue o “Mucho” o “Algo” más amena que de costumbre con el uso de BrainPOP.

También es interesante que aunque el 89% de los estudiantes no ha usado BrainPOP más de 10 veces, el 66% lo quisiera tener en su hogar y al 56% le ha servido para aclarar dudas. Otra respuesta a destacar es que el 96% de los estudiantes sienten que Tim y Moby explican como te lo explicaría un amigo y no un maestro; justamente en esto reside el éxito de BrainPOP, lo cual lleva a que el 98% de los alumnos que respondieron las encuestas les gustaría que esta herramienta estuviera disponible para los siguiente ciclos escolares.

Estos son algunos de los comentarios más comunes entre los alumnos encuestados:

- ✓ Está muy bien y muy divertido
- ✓ Me cayeron muy bien los personajes
- ✓ Nos deberían hacer preguntas más difíciles
- ✓ Me gustaría mas temas en esta página web





IV. Conclusiones

Este reporte tiene como propósito resumir la experiencia de 14 escuelas secundarias del Distrito Federal que, a lo largo de 3 meses, incorporaron la herramienta BrainPOP a sus clases en la medida de lo posible y únicamente cuando los maestros mostraban interés en hacerlo. BrainPOP no sustituye de ninguna forma al maestro, ni a otras herramientas que se utilicen hoy en día; al contrario, sirve únicamente para complementar lo que un maestro u otra herramienta puede hacer. BrainPOP facilita la enseñanza al hacerla ligera, divertida y transmitida de forma casual y con un tono amigable.

Los maestros que eligieron probar el uso de BrainPOP lo hicieron así por su búsqueda por incrementar el interés de los estudiantes y de facilitar la enseñanza de temas complejos.

Es importante mencionar que la herramienta fue, y seguirá siendo para estas escuelas, totalmente gratuita, y que no representó ningún costo adicional para ningún sector de la Secretaría.