

CRITERIOS DE CALIDAD PARA LA SELECCIÓN Y CREACIÓN DE ACTIVIDADES DE GRUPOS INTERACTIVOS

Araus Llarandi, Sara

Facultad de Ciencias de la Educación

Universidad de Sevilla.

saraus515@gmail.com

Gómez-del-Castillo, María-Teresa

Didáctica y Organización Educativa.

Universidad de Sevilla

mgomezdelcastillo@us.es

RESUMEN

Las Comunidades de Aprendizaje son un proyecto dirigido a transformar los centros educativos y su entorno para lograr el éxito en el aprendizaje instrumental y en la convivencia, atendiendo a la diversidad y erradicando el fracaso escolar, para así conseguir la integración de todos en la sociedad del conocimiento. Esto lleva a proponer una serie de actuaciones dirigidas a los centros escolares. Una de ellas son los Grupos Interactivos. Este trabajo es una investigación en la que se establecen criterios de calidad para la selección y el diseño de actividades para los grupos interactivos, a través de un cuestionario enviado a docentes y voluntarios que participan en dichos grupos.

Palabras claves: Comunidades de Aprendizaje, Grupos Interactivos, actividades de calidad, eficacia del proceso educativo.

ABSTRACT

Learning Communities are a project aimed at transforming schools and its environment for success in instrumental learning and coexistence, given the diversity and eradicating school failure, to achieve integration of all in the knowledge society. This leads to propose a series of actions aimed at schools. One of them is the Interactive Groups. This work is an investigation in which quality criteria are established for the

selection and design of activities for Interactive Groups, through a questionnaire sent to teachers and volunteers involved in these groups.

Keywords: Learning Communities, interactive groups, activities of quality, efficiency of educational process.

1. INTRODUCCIÓN/ JUSTIFICACIÓN

Comunidades de Aprendizaje (*de aquí en adelante CdA*) promueven una sistematización de metodologías didácticas en la cual se aplican una serie de estrategias metodológicas que orientan los procesos de enseñanza-aprendizaje para lograr alcanzar la excelencia educativa (Ferrer, 2005). Para Elboj, Puigdemívol, Soler y Valls (2002, 8) las CdA son *un proyecto de transformación social y cultural de un centro educativo y de su entorno, para conseguir una Sociedad de la Información para todas las personas, basada en el aprendizaje dialógico mediante la educación participativa de la comunidad que se concreta en todos sus espacios, incluida el aula.*

Se caracterizan por introducir el aprendizaje dialógico. Una de las propuestas más interesantes son los grupos interactivos (*de aquí en adelante GGII*), que pretenden conseguir la igualdad educativa en todo el alumnado. Flecha y Puigvert (2001) definen los GGII como un modo de organizar el aula de forma flexible en la que se den interacciones entre iguales, logrando un objetivo común entre todos los miembros.

Esta investigación se plantea con el objetivo de colaborar con el proyecto CdA, comenzando con los centros CdA de la provincia de Sevilla, pero con expectativas de que fuese apto para todas las CdA. En los dos últimos cursos he estado asistiendo al CEE Virgen de la Esperanza como voluntaria y dado que tenía que elaborar el TFM de Psicopedagogía, decidí, con mi tutora, unir este esfuerzo al de otros profesionales que intentan mejorar las prácticas didácticas de las CdA.

Nos propusimos establecer unos criterios de calidad para la selección y creación de actividades, especialmente en el área de lengua, para que el proceso educativo que se da en los GGII incremente el aprendizaje competencial del alumnado.

2. MARCO TEÓRICO

2.1. Comunidades de Aprendizaje

Diversos autores han dado varias definiciones de Comunidades de Aprendizaje. Pajares, Cuetos, Pérez, Rodríguez y otros (2000) las definen como una propuesta que parte de la idea de que toda comunidad humana debe construir un proyecto educativo y cultural teniendo en cuenta las necesidades y posibilidades de la población. Es un proyecto comunitario y solidario que incluye a toda la comunidad local. Se trata de una forma de organización y participación social en la cual diferentes agentes ofrecen unos recursos y experiencias desde los que se parte para llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje acorde con las necesidades del alumno y los recursos de la escuela. Flecha y Soler (2013) indican que uno de los objetivos que persigue es reducir las desigualdades sociales, garantizando, a través del aprendizaje dialógico, un alto nivel de aprendizaje académico para todos los niños, contando con la participación de toda la comunidad a través del diálogo igualitario.

2.2. Grupos Interactivos

La organización del aula en *grupos interactivos* consiste en hacer agrupaciones heterogéneas de alumnos, constituidas por cuatro o cinco personas, de forma que trabajen de manera colaborativa las actividades propuestas por el profesorado. Para ello cuentan con un voluntario en cada grupo que se encarga de dinamizar. Cada equipo trabaja en una actividad diferente con adultos distintos durante un periodo de 15 ó 20 minutos. Tras pasar ese tiempo rotan a otra actividad. Todos los niños pasan por todas las actividades. El profesor no es responsable de ningún grupo, sino que se encarga de organizar y proponer las actividades, así como coordinar el trabajo de los voluntarios (Alboj y Niemelä, 2010). El grupo debe resolver la actividad a través del diálogo igualitario, tanto si la actividad es grupal como si es individual. Esto quiere decir que son ellos mismos los que se ayudan e intentan resolver las dudas (Rubia, Jorri y Anguita, 2009). Las tareas propuestas para trabajar en los grupos interactivos son las propias del currículo, trabajando contenidos de cualquier área.

2.3. Criterios básicos de calidad para las actividades

Una buena práctica educativa, independientemente del tema que se quiera trabajar, debe seguir unos criterios tales como: que la actividad utilice estrategias de participación,

que promueva el aprendizaje cooperativo, que facilite el pensamiento crítico, que use diferentes técnicas y métodos para facilitar la adaptación a diferentes realidades y grupos, que se trabajen las emociones y la afectividad, que se trabaje la construcción teórica a partir de la práctica y que el recurso permita la diversidad del ritmo de aprendizaje (SCEA, 2012).

En esta misma línea Sevillano (1995) opina que para considerar de calidad las actividades deben motivar al alumnado, facilitar el aprendizaje, suscitar actitudes positivas, desarrollar la expresión y la creatividad, despertar el interés por un trabajo de investigación, provocar debates, etc.

Teniendo en cuenta estas aportaciones, en este trabajo se han diseñado una serie de ítem en cuatro bloques globales: la motivación, la curiosidad y el trabajo por descubrimiento, la creatividad y la comunicación. Se parte de la base de que en los GGII se busca una enseñanza de éxito.

Los elementos que se repiten en la bibliografía cuando se habla de actividades de calidad son principalmente:

- Actividades motivadoras:

La motivación en la enseñanza es la estimulación de la voluntad de aprender (Mora, 2007). Se trata del interés que tiene el alumno por su aprendizaje o aquello que le lleva a él.

Es importante que se presenten recursos con diferentes formatos (vídeos, textos, imágenes, juegos...) que se ajusten a los distintos estilos de aprendizajes.

Algunos factores importantes que deben tenerse en cuenta para que las actividades sean motivadoras son: el uso de imágenes en las actividades de forma que resulte más atractivo para el alumnado, tratar temas cercanos a las experiencias de estos siempre trabajando desde los contenidos expuestos en el currículum y deben ser metodológicamente diferentes, es decir, en forma de juego, trabajo en pequeños grupos o gran grupo que fomente la reflexión personal, exposiciones orales o utilizando diversos recursos (periódicos, revistas, videos, etc.), uso de nuevas tecnologías, del juego, etc. (Tapia, 2005).

- Actividades que fomenten la curiosidad y el trabajo por descubrimiento:

Andreu, González, Labrador, Quintanilla y Ruiz (2004), manifiestan que las actividades que fomentan la curiosidad y el aprendizaje por descubrimiento generan la

posibilidad de construir el aprendizaje a través de búsqueda de documento, lectura, selección de ideas importantes, reflexionar sobre la información, y establecer un trabajo o actividad final, ya sea en forma de conclusión reflexiva, resumen o respuestas ante preguntas. Este tipo de actividades trabaja muchos aspectos fundamentales, como son: la comprensión lectora, la expresión escrita y el aprendizaje de diversos temas de interés para el alumnado.

El aprendizaje por descubrimiento se caracteriza por animar al alumnado a establecer respuestas a través de la elaboración de preguntas, búsqueda de información y visualización de experiencias. No son actividades impuestas por el profesor. Precisan de la colaboración activa del alumnado, siendo ellos mismos los que decidan cómo y qué aprender. Esto fomenta la curiosidad y el desarrollo de habilidades que duran para toda la vida. A través del aprendizaje por descubrimiento el alumno se siente protagonista y útil en el proceso de enseñanza-aprendizaje (Andreu et al., 2004). Palma (2009, 2) explica que *la curiosidad es una característica del ser humano que sobrepasa el asombro inicial, conlleva pensamiento y reflexión de las circunstancias en que vive.*

Para estimular la curiosidad existen muchas técnicas: el interrogatorio, la visualización de gráficos y vídeos, los juegos de preguntas, que los alumnos se corrijan las actividades entre ellos así como corregir sus propias tareas, establecer debates, etc. (Hiler y Paul, 2004).

- Actividades que fomenten la creatividad.

La creatividad es una habilidad del ser humano. En la Enciclopedia de Psicología Océano (1998, 779), se define la creatividad como *disposición a crear que existe en estado potencial en todo individuo y a todas las edades.* Por otra parte, en el Diccionario de las Ciencias de la Educación Santillana (1995, 333) el término creatividad significa *innovación valiosa y de recién creación.*

Jarque (2012) presenta algunos factores que pueden ser de gran importancia para fomentar la creatividad en las actividades: propuesta de actividades por parte del alumnado; libre representación de conclusiones; juego creativo; creación de actividades por parte del alumnado; uso de diferentes formatos y recursos y exposición de respuestas abiertas.

- Actividades en las que trabajen el desarrollo de la comunicación en el aula.

La *comunicación* es un mecanismo que permite a las personas relacionarse entre ellas y con su entorno, de forma que elaboren un concepto sobre ellos mismos y el mundo que les rodea, aprendiendo contenidos y expresando sentimientos (Generalitat Valenciana, 2015).

En nuestro día a día nos comunicamos de forma continua ya sea mediante el lenguaje, los gestos, la mirada, la postura corporal, la forma en que nos vestimos, el tono de voz o el silencio. A través de la comunicación se pueden identificar sentimientos y emociones de la persona que habla, y esto permite favorecer un clima de confianza entre el alumnado. También promueven la resolución de conflictos, la aceptación de diferentes puntos de vista, el desarrollo de la capacidad de empatizar y la escucha activa (Dávila, 2008). Por otro lado, otra forma de comunicarse es a través de un pedazo de papel o de un ordenador. Es lo que se conoce como comunicación escrita, en la cual se pueden expresar multitud de ideas, sentimientos, opiniones, etc.

3. OBJETIVOS

Tras el esfuerzo realizado para el diseño de actividades por parte de los maestros para los GGII, estos han demandado la existencia de una base de datos para las mismas. El objetivo específico con el que hemos querido colaborar consiste en *definir criterios de calidad de las tareas para trabajar en los GGII*, y para ello los objetivos específicos que se han perseguido han sido:

- Revisar la bibliografía relacionada con criterios que hay que tener en cuenta para que las actividades sean de calidad.
- Diseñar un cuestionario sobre criterios de calidad para las actividades trabajadas en GGII.
- Obtener información de los implicados en GGII (profesores y voluntarios)

4. METODOLOGÍA

En la provincia de Sevilla, en el curso 2014/2015, existen 18 Colegios de Educación Infantil y Primaria constituidos como CdA. En principio se le escribió a todos los centros, intentando trabajar con la población completa, pero debido al exceso de trabajo que tienen estos centros, y después de insistir en varias ocasiones, se consiguió respuesta de cinco de ellos para esta parte de la investigación. Resulta bastante significativa, pues se trata de casi un tercio del número total. Han sido 11 docentes de la etapa de Educación Primaria, 4 docentes de Educación Especial y 16 voluntarios, los que han participado completando el cuestionario sobre los criterios de calidad de las actividades.

A continuación se muestra un cuadro resumen que indica la participación a través de los cuestionarios:

	Cuestionario- profesores	Cuestionario- voluntarios
CEIP Adriano del Valle	0	2
CEIP Andalucía	3	2
CEIP Ibarburu	6	2
CEIP Mosaico	0	2
CEE Virgen de la Esperanza	4	6
CEIP Huerta de Santa Marina	2	2

Tabla 1. Participación de profesores y voluntarios

Los centros que forman la muestra, en general, son muy variados. Algunos se encuentran en zonas con niveles socioculturales bajos, como pueden ser el CEIP Adriano del Valle, CEIP Andalucía y CEIP Ibarburu. También forma parte de la muestra el único colegio de Educación Especial de la provincia de Sevilla que es CdA (CEE Virgen de la Esperanza) y por último, se completa la muestra con los colegios CEIP Mosaico y CEIP Huerta de Santa Marina.

En cuanto a los docentes que aportan sus respuestas en el cuestionario mayoritariamente tienen una experiencia en la docencia de más de diez años, siendo una minoría los que tienen una experiencia de menos de 5 años. Esto no quiere decir que

tengan más experiencia en GGII, pues tanto docentes con experiencia como voluntarios llevan realizando esta práctica uno o dos años ya que se trata algo bastante novedoso.

Para la realización de esta investigación se ha utilizado como instrumento un cuestionario se considera un instrumento fundamental para establecer los criterios de calidad necesarios para la selección de actividades que requiere esta investigación.

Para este cuestionario se ha utilizado un tipo de preguntas con respuesta cerrada, ya que estas requieren un menor esfuerzo por parte del encuestado. En ellas solo deben seleccionar la alternativa que refleje mejor su respuesta. Para ello se ha empleado la escala de estimación, que es de nivel ordinal. Dispone de cuatro alternativas que atienden al nivel de significatividad que se le da a cada criterio expuesto, llevando una puntuación de uno a cuatro, siendo 1 nada significativo y 4 muy significativo.

Al final del cuestionario se realizan dos preguntas abiertas en las que el encuestado pueda exponer algún criterio o aportación sobre el tema que crea importante para conseguir buenos resultados.

Por otro lado se plantea una pregunta en la que los mismos profesores y voluntarios evalúan con una escala del uno al diez las actividades que se realizan en su centro dentro de los GGII, atendiendo a los criterios de calidad expuestos en el cuestionario.

En cuanto al contenido del cuestionario, se plantean cuatro bloques considerados claves fundamentados en el marco teórico. El cuestionario desarrolla unos ítems específicos relacionados con cada uno de ellos:

- *Que la actividad fomente la motivación*
- *Que la actividad fomente la curiosidad y el trabajo por descubrimiento*
- *Que la actividad fomente la creatividad del alumnado*
- *Que la actividad fomente la comunicación*

Tras la creación del cuestionario es fundamental que sea validado. Para ello, la profesora Isabel López Cobo, perteneciente a SAUCA, realizó una revisión del cuestionario haciendo aportaciones de mejora.

Por otro lado, el cuestionario se envió a tres voluntarios y expertos en una fecha determinada para que lo rellenaran, y se reenvió tres semanas después para comprobar la veracidad de sus respuestas. Estos son: Antonio Aguilera Jiménez (perteneciente al grupo de SAUCA), Marina Ponce (profesora de Educación Infantil que está iniciando la trabaja con GGII en el CEIP La Regüela) y María del Loreto Ledesma Marín (coordinadora de los GGII en el CEE Virgen de la Esperanza).

5. RESULTADOS/DISCUSIÓN

Para cada bloque se proponen diferentes ítems y los encuestados deben marcar el grado de significatividad (nada, poco, bastante o mucho). La media obtenida para cada criterio se establece a partir de las respuestas dadas por los docentes y voluntarios. Se seleccionarán aquellos criterios que tengan una valoración igual o superior a 3,5 de media. Se escoge esta media para hacer la selección porque se trata del valor intermedio entre 3 (bastante significativo) y 4 (muy significativo). Así se obtiene una selección más rigurosa de criterios.

5.1 Motivación

	MEDIA
1.1. Actividades grupales y que se trabajen cooperativamente.	3.55
1.2. Individuales y que fomenten la reflexión personal.	2.55
1.3. Imágenes insertas en las actividades.	3.3
1.4. Representación de experiencias reales.	3.52
1.5. Uso variado de recursos.	3.65
1.6. Uso de nuevas tecnologías.	3.23
1.7. Actividades lúdicas.	3.58

Tabla 2. Motivación

Como se puede observar, en la tabla se aprecia que **cuatro de los siete ítem** resultan muy significativos para los encuestados, teniendo una valoración igual o superior a 3,5. Estos son: *las actividades grupales y que se trabajen cooperativamente*, es decir que el alumnado no solo trabajen en grupo, sino que además se ayuden mutuamente aprendiendo así unos de otros, de esta manera el alumnado se apoya mutuamente y comparten esfuerzos; *representación de experiencias reales*, es decir, se trabaja con realidades vividas; *uso variado de recursos* y, por último, *actividades lúdicas*, que permiten crear un clima distinto al que el alumnado está acostumbrado a trabajar en un aula.

5.2 *Curiosidad y trabajo por descubrimiento*

	MEDIA
2.1. Búsqueda de información.	3.26
2.2. Toma de decisiones de forma conjunta.	3.1
2.3. Toma de decisiones de manera individual.	2.65
2.4. Los alumnos sacan conclusiones.	3.45
2.5. Fomentan el diálogo.	3.9

Tabla 3. Curiosidad y trabajo por descubrimiento

En la tabla se observa que uno de los cinco ítems tiene una valoración superior a 3,5, considerándose el más significativo del bloque. Este ítem es *fomentar el diálogo*. Este ítem se considera de gran importancia puesto que es el alumnado el que llega a obtener diferentes conclusiones, comunicándose entre ellos. Esto no quiere decir que los demás ítems no sean importantes, pues se parte de la base de que todos aportan calidad en el aprendizaje de los alumnos.

5.3 *Creatividad*

	MEDIA
3.1. Que sean propuestas por los alumnos.	3.23
3.2. Exposición de conclusiones por parte de los alumnos.	3.23
3.3. Que contenga juego creativo.	3.23
3.4. Diferentes formatos de actividades.	3.35
3.5. Puesta en común del conjunto de respuestas que aporten los alumnos.	3.39
3.6. Uso de diferentes recursos.	2.32

Tabla 4. Creatividad

En este bloque no hay ningún ítem con una valoración igual o superior a 3,5. Esto no quiere decir que se trate de un bloque sin importancia, pero las puntuaciones que le han otorgado los profesores y voluntarios, denotan, que no lo consideran prioritario.

5.4 Comunicación

	MEDIA
4.1. Expresar ideas ante los demás.	3.39
4.2. Comunicación teatralizada: role playing, mímica...	3.48
4.3. Lluvia de ideas.	3.58
4.4. Expresar sentimientos, ideas, opiniones...	3.77
4.5. Fomentar la escucha activa.	3.74
4.6. Trabajar en grandes o pequeños grupos.	3.61

Tabla 5. Comunicación

Respecto a este bloque, son cuatro de seis ítem los seleccionados con una valoración igual o superior a 3,5. Se trata de un número significativo de ítem ya que son dos tercios. Estos ítem son: *lluvia de ideas*, método muy utilizado que permite que el alumnado pueda aportar diferentes ideas que se ponen en común en el grupo de trabajo, y así fomenta la participación de todos; *expresar ideas, sentimientos y opiniones*, permitiendo al alumnado dar a conocerse ante los compañeros y expresarse de forma respetuosa; *fomentar la escucha activa y trabajar en pequeños o grandes grupos*, de manera que fomenten el trabajo cooperativo y conjunto entre varios miembros.

En cuanto a las preguntas abiertas, las propuestas que hacen los docentes y voluntarios están implícitas en algunos de los criterios establecidos para la selección de actividades. Toda aquella actividad en la que se utilice material manipulativo y se permita al alumnado realizar sus propias construcciones resulta motivadora. Estas actividades fomentan la curiosidad y una mayor creatividad en la realización de tareas. Al trabajar de manera grupal y cooperativamente se trabaja el compañerismo y se fomenta la comunicación.

6. CONCLUSIONES

En el proyecto realizado, a través de los cuestionarios, se ha obtenido información relevante que permite definir todos aquellos criterios con los cuales se haría una selección de actividades de calidad. Esto da pautas para el diseño de tareas para trabajar en GGII.

Los criterios los hemos clasificado en cuatro bloques: motivación con 7 ítem, trabajo por descubrimiento y curiosidad que incluye 5 ítem, creatividad y comunicación con 6 ítem cada uno. Estos cuatro bloques se obtienen tras hacer una revisión bibliográfica sobre criterios que resultan importantes para que se dé una adecuada práctica educativa, teniendo en cuenta las características de los GGII.

Las respuestas a los cuestionarios priorizan nueve ítem de los veinticinco expuestos al comienzo. Esto no quiere decir que sean los únicos criterios de calidad que existen, sino que esos son los seleccionados por los participantes de los GGII. De estos criterios finales, ninguno pertenece al bloque de creatividad. Esto no se debe interpretar etiquetándolo como un bloque de poca calidad, pues como está explicado en el marco teórico es fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los resultados de la investigación seleccionan nueve criterios especialmente relevantes de los veinticuatro propuestos a partir de la revisión bibliográfica. Esta selección se realiza a través de las respuestas de los encuestados. Dichos criterios establecidos para la selección y creación de actividades de calidad para GGII son:

- 1.1. Actividades grupales y que se trabajen cooperativamente.
- 1.4. Representación de experiencias reales.
- 1.5. Uso variado de recursos.
- 1.7. Actividades lúdicas.
- 2.5. Fomentan el diálogo.
- 4.3. Lluvia de ideas.
- 4.4. Expresar sentimientos, ideas, opiniones...
- 4.5. Fomentar la escucha activa.
- 4.6. Trabajar en grandes o pequeños grupos.

BIBLIOGRAFÍA

- Andreu, M^a A., González, J., Labrador, M^a J., Quintanilla, L. y Ruiz, T (2004). *Método del caso. Ficha descriptiva y de necesidades*. Universidad Politécnica de Valencia, Valencia.
- Dávila, A. (2008). *Formas de comunicación humana: comunicación verbal y no verbal*. Perú: E.A.P " Ciencias de la Comunicación"
- Enciclopedia de la psicopedagogía: (1998). Barcelona: Océano.
- Elboj, C. y Niemelä, R. (2010). Sub-Communities of mutual learners in the classroom: The case of Interactive Groups. *Revista de Psicodidáctica 15*, 177–189
- Elboj, C., Puigdemívol, I., Soler, M. y Valls, R. (2002). *Comunidades de aprendizaje: Transformar la educación*. Barcelona: Graó.
- Ferrer, G. (2005). Hacia la excelencia educativa en las comunidades de aprendizaje: participación, interactividad y aprendizaje. *Educar*, 35, 61-70.
- Flecha, R. y Puigvert, L. (2001). *Las comunidades de aprendizaje. Una apuesta por la igualdad educativa*. Barcelona: Graó
- Flecha, R. y Soler, M. (2013). Turning difficulties into possibilities: engaging Roma families and students in school through dialogic learning. *Cambridge Journal of Education*, 43, 451-465
- Generalitat Valenciana. (2015). La comunicación en el aula. Recuperado de <http://www.cece.gva.es/orientados/profesorado/descargas/la%20comunicaci%C3%B3n%20en%20el%20aula.pdf>
- Hiler, W, y Paul R. (2004) Ideas prácticas para promover el aprendizaje activo y cooperativo: 27 maneras prácticas para mejorar la instrucción. Recuperado de https://www.criticalthinking.org/resources/PDF/SPActive_and_coop_learning.pdf
- Jarque, J. (2012) Diez estrategias para fomentar la creatividad. Recuperado de <http://www.escuelaenlanube.com/10-estrategias-para-fomentar-la-creatividad/>

- Mora, C. (2007). La motivación; aprendizaje y logros. Motivación e incentivación. Recuperado de <http://www.gestiopolis.com/organizacion-talento/motivacion-aprendizaje-y-logros.htm>
- Pajares, A., Cuetos, A., Pérez, E., Rodríguez, H., Pajares, L., Jiménez, M., Velicias, M., Palacios, R. y Valdespino, S. (2000). Alternativas a 2000 años de educación: Las Comunidades de Aprendizaje. *Revista Internacional de Formación del Profesorado*, 39, p. 187-196.
- Palma, A. (2009). Intervención educativa: curiosidad posibilidad para aprender por descubrimiento, en el J.M.LIC. Benito Juárez, San Cristóbal Huichochitán. *X Congreso nacional de investigación educativa*. México. Recuperado de <http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v10/pdf/carteles/1393-F.pdf>
- Rubia, B., Jorri, I. y Anguita, R. (2009). Aprendizaje colaborativo y TIC. En J. De Pablos (Coord.), *Tecnología Educativa. La formación del profesorado en la era digital*. Málaga: Aljibe.
- SCEA. (2012) Fuera de clase. Guía de criterios de calidad para las actividades de educación ambiental. Recuperado de http://www.scea.cat/documents/fora%20de%20classe/FUERA_DE_CLASE_WEB.pdf
- Sevillano, M. (1995). «Evaluación de materiales y equipos». En Rodríguez, J. y Sáenz, O. (Coords.): *Tecnología Educativa. Nuevas Tecnologías aplicadas a la Educación*. Alcoy, Marfil
- Tapia, J. (2005). *Motivación para el aprendizaje: La perspectiva de los alumnos*. Universidad Autónoma de Madrid. Madrid.