

ACTIVIDADES VOLUNTARIAS

Módulo 2: Panorama de la historia y cultura europeas: “La configuración de la idea de unidad europea a lo largo de la historia”.

PRÁCTICA I Libro



Imagen generada con IA Microsoft

Instrucciones para el diseño de la actividad voluntaria de aprendizaje:

Puedes diseñar **una infografía que resuma las ideas principales** de alguno de los periodos de la historia en el que se esté configurando la identidad europea y la idea de unidad europeas.

Esta infografía debería servirte para poder **explicar a tus alumnos** esa parte de los contenidos.

La infografía debe contener **las ideas esenciales y los pensadores más relevantes** que contribuyeron a la configuración de la idea de unidad europea que permitió el proceso de integración europea tras la II Guerra Mundial.

Puedes elegir **una aplicación digital** para realizar dicha infografía (canva, genially...)

Puedes **compartir la infografía en pdf** o **un enlace**. Si eliges esta segunda opción, asegúrate de que das público para poder verla.

PRÁCTICA 2 Libros 2 y 3



Imagen generada con IA Microsoft Designer

Instrucciones para el diseño de la actividad de aprendizaje:

Puedes diseñar **una actividad gamificada** para que tus alumnos puedan aprender **los elementos históricos, culturales y artísticos más relevantes** de los estados miembros.

Esta actividad debe incluir **preguntas y respuestas relacionadas con el patrimonio cultural de los Estados miembros**. Puedes decidir mezclar preguntas de distintos ámbitos (arte, cultura, música, literatura, monumentos...) o realizar preguntas sobre un solo ámbito, por ejemplo, monumentos de los Estados miembros.

Utiliza **alguna aplicación digital** para realizar esta actividad (Genially, Canva...).

La gamificación debe incluir, al menos, 10 preguntas.

Puedes **compartir la actividad gamificada en pdf interactivo o un enlace**. Si eliges esta segunda opción, asegúrate de que das permiso público para poder verla.

.....
ACTIVIDADES PARA EL DOCENTE © 2024 by M.Jesús Campos y Marina Iborra is licensed under [CC BY-NC-SA 4.0](#)

M2: Rúbrica de autoevaluación para la Actividad voluntaria

Calificación:

8-10 puntos: Excelente. Buena herramienta de trabajo. Se ha logrado la comprensión y la presentación de las ideas más relevantes del tema tratado.

5-7 puntos: Buena. Buena herramienta de trabajo que muestra una comprensión y/o presentación de ideas aceptables respecto del tema tratado.

0-4 puntos: Necesita mejorar. La infografía o la actividad gamificada no demuestra la comprensión del tema o la presentación de los contenidos del mismo no es relevante o clara. No podría utilizarse para hacer llegar la información al alumnado.

Rúbrica autoevaluación

1.Creatividad, diseño visual

El diseño es muy atractivo, consistente y utiliza una plantilla que se relaciona perfectamente con el tema. Incluye gráficos, colores, imágenes y/o símbolos que la hacen muy atractiva y

El diseño es atractivo y equilibrado. La actividad es creativa y presenta la información de manera atractiva. Los elementos están bien equilibrados y tienen relación con el tema tratado.

El diseño es atractivo pero algunos elementos no están bien equilibrados y/o no tienen relación con el tema tratado. La actividad tiene algo de creatividad, pero podría ser más atractiva.

La plantilla no tiene relación con el tema y el aspecto de la infografía es demasiado simple. El diseño es desorganizado o poco atractivo. Los elementos visuales no complementan el mensaje. La

	equilibrada. La actividad es muy creativa y presenta la información de manera innovadora. 3 puntos	2 puntos	1 puntos	actividad carece de creatividad y no es atractiva. 0 puntos
2.Uso de herramientas digitales	Uso excelente de herramientas digitales para mejorar la presentación y funcionalidad. 3 puntos	Uso adecuado de herramientas digitales para mejorar la presentación y funcionalidad. 2 puntos	Uso limitado de herramientas digitales, con mejoras necesarias en presentación y funcionalidad. 1 puntos	Uso inadecuado o nulo de herramientas digitales, afectando la presentación y funcionalidad. 0 puntos
3.Estructura	La estructura es muy coherente, presenta una extraordinaria interrelación entre las partes lo que facilita entender perfectamente la información reflejada. El mensaje es	La estructura es coherente, presenta una interrelación entre las partes lo que facilita entender la información reflejada. El mensaje es claro y lógico y los datos están organizados	La estructura permite seguir el tema tratado, pero, en ocasiones, no hay coherencia y/o interrelación entre las partes. El mensaje es algo confuso debido a una estructura	La estructura utilizada no permite seguir el tema tratado. 0 puntos

	muy claro y lógico y los datos están muy bien organizados de manera intuitiva y fácil de comprender. 3 puntos	de manera intuitiva y fácil de comprender. 2 puntos	desordenada o a falta de jerarquía visual. 1 puntos	
4.Contenido	La información es relevante, completa y precisa. Suficiente contenido que permite comprender el tema tratado. 3 puntos	La información es relevante, pero presenta errores menores o el contenido es ajustado al tema tratado, pero falta información importante para su comprensión. 2 puntos	La información es poco relevante, pero presenta errores o el contenido está poco ajustado al tema tratado y falta información importante para su comprensión. 1 puntos	El contenido es escaso y/o carece de rigor. La información es incompleta, irrelevante o incorrecta. 0 puntos
5.Gramática y ortografía	La actividad no presenta errores gramaticales y/u ortográficos. 3 puntos	La infografía presenta algún error gramatical y/u ortográficos que, sin embargo, no	La actividad presenta muchos errores gramaticales y/u ortográficos	La actividad presenta demasiados errores gramaticales y/u ortográficos

		dificultan la comprensión del tema. 2 puntos	que dificultan la comprensión del tema. 1 puntos	que dificultan la comprensión del tema. 0 puntos
6.Precisión histórica (para Infografía) Interactividad (actividad gamificada)	La información histórica es precisa y bien documentada. La actividad es altamente interactiva y mantiene el interés del usuario. 3 puntos	La información histórica es mayormente precisa y bien documentada. La actividad es interactiva y mantiene el interés del usuario. 2 puntos	La información histórica tiene algunas imprecisiones o falta de documentación. La actividad tiene algo de interactividad, pero podría ser más envolvente. 1 puntos	La información histórica es imprecisa y carece de documentación adecuada. La actividad carece de interactividad y no mantiene el interés del usuario. 0 puntos
7.Cumplimiento de los requisitos (tarea)	Cumple con todos los requisitos especificados en la tarea. 3 puntos	Cumple con la mayoría de los requisitos especificados en la tarea. 2 puntos	Cumple con algunos de los requisitos especificados en la tarea. 1 puntos	No cumple con los requisitos especificados en la tarea. 0 puntos
8.Impacto Educativo	La actividad tiene un impacto educativo significativo, fomentando un	La actividad tiene un buen impacto educativo, fomentando un	La actividad tiene un impacto educativo moderado, con	La actividad tiene un impacto educativo limitado, con necesidad de

	aprendizaje profundo y duradero. 3 puntos	aprendizaje sólido. 2 puntos	algunas áreas de mejora. 1 puntos	mejoras significativas. 0 puntos
9.Originalidad	La actividad es altamente original, mostrando un enfoque único y novedoso en la presentación del contenido. 3 puntos	La actividad es original y presenta el contenido de una manera interesante. 2 puntos	La actividad tiene algo de originalidad, pero sigue enfoques más comunes. 1 puntos	La actividad carece de originalidad y sigue un enfoque muy convencional. 0 puntos
10.Citado de fuentes	Se han utilizado algunas fuentes fiables, confiables y relevantes y están bien citadas. 3 puntos	Se han utilizado algunas fuentes fiables, confiables y relevantes, pero alguna está mal citada. 2 puntos	Hay pocas fuentes citadas y/o son irrelevantes y/o no son confiables. 1 puntos	No se citan fuentes o no tienen relación con el tema o son incorrectas 0 puntos
TOTAL 30 PUNTOS				

Otras opciones de rúbrica autoevaluable

Rúbrica Autoevaluable para la Tarea del Módulo 2

Objetivo de la Tarea

Desarrollar un proyecto colaborativo que integre herramientas digitales para resolver en el aula un problema planteado en el módulo.

Criterios de Evaluación y Niveles de Desempeño

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Necesita mejorar (1 punto)
1. Colaboración	Todos los miembros del equipo equitativamente y trabajar de manera efectiva.	La mayoría de los miembros del equipo podrían contribuir y trabajar bien juntos.	Algunos miembros del equipo podrían contribuir más que otros y habría problemas de colaboración.	Habría poca colaboración y algunos miembros no participarían.
2. Uso de Herramientas Digitales	Se utilizaron múltiples herramientas digitales de manera efectiva para resolver el problema.	Se utilizaron algunas herramientas digitales de manera efectiva.	Se utilizaron pocas herramientas digitales y no siempre de manera efectiva.	No se utilizaron herramientas digitales o su uso fue ineficaz.

Criterio	Excelente (4 puntos)	Bueno (3 puntos)	Aceptable (2 puntos)	Necesita mejorar (1 punto)
3. Resolución del Problema	El proyecto resuelve el problema de manera innovadora y efectiva.	El proyecto resuelve el problema de manera adecuada.	El proyecto resuelve el problema parcialmente.	El proyecto no resuelve el problema o lo hace de manera ineficaz.
4. Presentación	La presentación es clara, bien organizada y visualmente atractiva.	La presentación es clara y organizada.	La presentación es comprensible, pero podría estar mejor organizada.	La presentación es confusa y desorganizada.
5. Documentación	La documentación es completa, detallada y bien estructurada.	La documentación es adecuada, pero podría ser más detallada.	La documentación es incompleta o poco detallada.	La documentación es insuficiente o inexistente.

Instrucciones para Autoevaluarse

1. Revisa cada criterio y marca el nivel que mejor describa tu trabajo.

2. Suma los puntos para obtener tu puntuación total.
3. Reflexiona sobre las áreas en las que puedes mejorar y anota tus comentarios.

Ejemplo de Evaluación

Puntuación Total: 13 puntos

Criterios	Nivel Alcanzado	Comentarios
1.Colaboración	Bueno (3 puntos)	La mayoría contribuiría, pero algunos podrían participar más.
2.Uso de Herramientas Digitales	Excelente (4 puntos)	Utilizamos varias herramientas de manera efectiva.
3.Resolución del Problema	Aceptable (2 puntos)	El problema se resolvió parcialmente.
4.Presentación	Bueno (3 puntos)	La presentación fue clara, pero podría ser más atractiva.
5.Documentación	Necesita mejorar (1 punto)	La documentación fue insuficiente.

Lista de Cotejo Autoevaluable para la Tarea del Módulo 2

Objetivo de la Tarea

Desarrollar un proyecto colaborativo que integre herramientas digitales para resolver un problema específico en el aula.

Criterios de Evaluación

Criterios	Sí	No	Comentarios
1. Colaboración			
2. Todos los miembros del equipo contribuirían equitativamente.			
3. Uso de Herramientas Digitales			
4. Se utilizaron múltiples herramientas digitales de manera efectiva.			
5. Resolución del Problema: El proyecto resuelve el problema de manera efectiva.			
6. Presentación: La presentación es clara, bien organizada y visualmente atractiva.			

Criterios	Sí	No	Comentarios
7. Documentación: La documentación es completa y detallada.			

Instrucciones para Autoevaluarse

1. Revisa cada criterio y marca "Sí" o "No" según corresponda.
2. Añade comentarios para reflexionar sobre las áreas en las que puedes mejorar.

Ejemplo de Evaluación

Criterios	Sí	No	Comentarios
1. Colaboración	X		La mayoría contribuyó, pero algunos podrían participar más.
2. Uso de Herramientas Digitales	X		Utilizamos varias herramientas de manera efectiva.
3. Resolución del Problema		X	El problema se resolvió parcialmente.
4. Presentación	X		La presentación fue clara, pero podría ser más atractiva.
5. Documentación		X	La documentación fue insuficiente.