

ESQUEMA PARA EL ADIESTRAMIENTO INICIAL EN EL USO DE GLOGSTER POR LOS ALUMNOS PARA DOCUMENTARSE SOBRE UN CONTENIDO Y COMUNICARLO

Tareas iniciales	Papel del profesor	Papel del alumno
1. Presentar los objetivos de la unidad: comunicar la intención de elaborar el tema juntos : bloque 3 Épocas históricas (Roma)	Animar, motivar, conducir	Escuchar activamente
2. Abrimos el glogster del profesor y damos a conocer la herramienta	Iniciamos la tarea leyendo las preguntas, suscitando preguntas nuevas que anota en el propio glogster y aventurando posibles respuestas . Por parejas o pequeños grupos abren su propio glogster	Leer preguntas, responder, hacer preguntas nuevas
Tareas de desarrollo		
3. Sacamos alumnos a la pizarra por turnos. Búsqueda de información sobre cada pregunta directamente desde la P.D.I.hasta agotar las preguntas y componer el póster	Ayudar al alumno a que encuentre y seleccione y almacene la información (Favoritos, carpetas, tablas, etc.) aplicando criterios. Si las conexiones lo permiten en pequeño grupo y siguiendo las pautas del modelado en la pizarra, van elaborando su propio glogster con sus informaciones y diseño propios	Aplicar criterios, Buscar, leer, seleccionar, usar la PDI., seleccionar información, almacenar, usar herramientas de glogster.
Tareas de síntesis		
4. Acabado el póster, el profesor saca a la pizarra a los alumnos por turnos para verbalizar la respuesta a cada una de las preguntas hasta agotarlas. También la puede hacer el profesor.	Facilitar la tarea. Favorecer la evaluación y la autoevaluación, (adecuación de las respuestas a las preguntas, de la validez de la información, etc) favorecer la reflexión sobre el proceso	Leer, comunicar lo que sabe, presentar información, sintetizar...
5. Presentar los pósteres de cada pareja o pequeño grupo	Facilitar la tarea, favorecer la autoevaluación y la coevaluación con estrategias comunicativas	Resumir, sintetizar, comunicar oralmente contenidos con apoyo de las TIC
Tareas de generalización		
6. Elaborar un mapa conceptual sobre la vida cotidiana de un niño en la antigua roma	Facilitar la tarea	Transferir y presentar conocimientos usando un código nuevo.
7. Elaborar un póster sobre otros aspectos de la vida en la antigua roma	Facilitar la ampliación de conocimientos	Ampliar conocimientos, usar destrezas y transferirlas a nuevos aprendizajes