

Apellidos del profesor: Viezure	Nombre: Luminita
Título: LAS LEYENDA DEL OLIMPO	Duración: 45 minutos
Asignatura: LENGUA, CIENCIAS SOCIALES	
Objetivos: Competencia general: 3. Recibir mensajes escritos en diferentes contextos de comunicación. Competencia específica: 3.1. Seleccionar información detallada de textos informativos o literarios. Objetivo de la actividad: utilizar el pensamiento computacional para comprender, analizar y resumir una historia.	
Elementos clave de CC: Descomposición; Reconocimiento de Patrones; Abstracción; Diseño de Algoritmos	
Grupo de edad: De 10 a 12 años	
Situaciones de Aprendizaje: aula, laboratorio de informática	Tipo de Actividad: análisis
Materiales:	Recursos: <ul style="list-style-type: none"> - ordenador - espacio de trabajo
Desarrollo del Aprendizaje	
Definición del Problema: Aprender sobre la realización de los 12 trabajos de Hércules	
Introducción	
Evaluación Previa (opcional)	
1. Descomposición : dividimos el problema en segmentos más pequeños y manejables A lo largo del tiempo ha habido varias tareas. Las más importantes fueron: <ul style="list-style-type: none"> - Matar al león de Nemea - Matar a la Hidra de Lerna - Capturar a la cierva de Cereneo - Capturar al jabalí de Erimanto - Matar a las aves de Estinfalia - Capturar al Toro Cretense - Robar las Yeguas de Diomedes - Robar el cinturón de la reina de las Amazonas, Hipólita - Robar el ganado del monstruo Gerión - Robar las manzanas de Hespéride - Capturar a Cerbero, guardián del Inframundo 	

2. Reconocimiento de patrones.

Las leyendas de Hércules son acontecimientos que tienen elementos en común, ya que pertenecen a la misma categoría:

a) Definición:

- Las leyendas de Hércules describen los acontecimientos de la vida de Heracles, hijo de Zeus y de la reina Alcmena.

b) Causas compartidas:

-La muerte de su familia en un momento de demencia.
-la ejecución de Hércules, que Hércules lleva a cabo como castigo

c) Acontecimientos compartidos:

- tienen un carácter genérico, no se limitan a un solo tema, los acontecimientos no se narran según un plan único
- matar monstruos repetidamente
- el cumplimiento de la orden de Erísteu
- el carácter impulsivo de Heracles
-la presencia de dioses y otras criaturas

d) El punto de partida:

Toda la historia comenzó a partir de la aventura de Zeus con la reina mundana, Alcmena

3. Abstracción:

Hacer un mapa mental que filtre la información innecesaria

<https://web.mindonmap.com/view/37855782198fd55f>

4. Diseño de algoritmos:

Podemos reconocer rápida y fácilmente los inicios de una historia narrativa, leyenda

-casi todas las leyendas son ficticias, las historias presentadas no se basan en hechos del mundo real
-los personajes de una leyenda tienen rasgos sobrenaturales, exagerados por el autor para causar un mayor impacto en el lector
-presencia de dioses y criaturas sobrenaturales
-presencia de un narrador subjetivo u objetivo
-el texto de una leyenda está escrito en prosa

Los pasos necesarios para escribir una leyenda:

Paso 1. Atención a la fluidez narrativa.

Paso 2. Comprender el argumento y los personajes.

Paso 3. Los alumnos comprenden el significado de una leyenda y pueden identificar una de ellas.

Evaluación:

Seguimiento de los alumnos.

Prueba de evaluación posterior (opcional):

Feedback basado en la prueba posterior (opcional):

Resultados esperados:

Los alumnos conocen el significado de una leyenda y pueden identificar una leyenda.

Notas:

Una leyenda es una obra narrativa escrita en prosa, en la que el autor tiende a exagerar los acontecimientos para crear un mayor impacto en el lector. Los personajes, a menudo seres humanos o divinidades, se aventuran en una serie de batallas.

