

Apellidos del profesor: Pacini	Nombre: Giulia
Título: Las Aventuras de Pinocho	Duración: 3 horas
Asignatura: ITALIANO	
Objetivos: - Usar el pensamiento computacional para entender, analizar y resumir una historia.	
Elementos clave de CC: Descomposición; Reconocimiento de Patrones; Abstracción; Diseño de Algoritmos	
Grupo de edad: De 12 a 14 años	
Situaciones de Aprendizaje: aula	Tipo de Actividad: Trabajo grupal e individual.
Materiales: - El libro "Las Aventuras de Pinocho". - Portátiles o tabletas. - Proyector y pantalla.	Recursos: - Libros digitales. - Audiolibros. - Diagrama de trama. - Programación.
Desarrollo del Aprendizaje	
<p>Definición del Problema: Los estudiantes a menudo tienen dificultades para conectarse con la literatura clásica, encontrándola irrelevante o difícil de comprender. Además, les pueden faltar las habilidades críticas necesarias para analizar textos complejos y extraer mensajes significativos.</p> <p>Introducción:</p> <p>Comenzar con una pregunta o declaración cautivadora, como: <i>"¿Alguna vez has deseado algo tanto que harías cualquier cosa para conseguirlo?"</i> o <i>"¿Qué ocurre cuando dejamos que nuestros deseos controlen nuestras acciones?"</i></p> <p>Presentar brevemente la historia de Pinocho, destacando a sus personajes principales, puntos clave de la trama y temas como las consecuencias de la deshonestidad y la importancia de la perseverancia.</p> <p>Explicar que la clase analizará la historia utilizando el pensamiento computacional, dividiendo la narrativa en partes, identificando patrones y abstrayendo conceptos clave.</p>	
Evaluación Previa (opcional)	
<p>1. Descomposición (45')</p> <p>Dividir la historia en componentes más pequeños como personajes, eventos de la trama y temas. Leer y guiar a los estudiantes para identificar los elementos de un género narrativo:</p>	

- Inicio: Antecedentes y evento inicial que captura la atención del lector.
- Desarrollo:
 1. Respuesta interna: ¿Qué decide hacer el protagonista?
 2. Intento: ¿Qué piensa que está logrando?
 3. Consecuencia: ¿Qué logra finalmente?
- Conclusión: Resolución del evento y lección aprendida.

2. Reconocimiento de patrones. (25')

Identificar patrones y temas recurrentes en la historia, como:

- Consecuencias de mentir.
- Transformación de Pinocho.
- Importancia de la honestidad.
- Estructuras narrativas comunes y arquetipos de personajes.

3. Abstracción (30')

Enfocarse en los elementos esenciales de la historia, eliminando detalles innecesarios:

- Extraer los mensajes principales.
- Identificar las lecciones morales.
- Destacar los puntos clave de la trama que comunican los temas centrales.

4. Diseño de algoritmos:

Diseñar una secuencia paso a paso para resumir la historia:

PASO 1: Leer y familiarizarse con la historia.

PASO 2: Identificar los personajes principales (Pinocho, Geppetto, Hada Azul, el Zorro y el Gato).

PASO 3: Dividir la historia en eventos clave (creación de Pinocho, encuentros con el Zorro y el Gato, visita a la isla de los juguetes, transformación en niño real).

PASO 4: Analizar las relaciones e interacciones entre los personajes.

PASO 5: Identificar temas y lecciones morales, como las consecuencias de mentir y el valor de la familia.

PASO 6: Organizar los eventos en orden lógico, manteniendo la coherencia de la narrativa.

PASO 7: Escribir un resumen que capture la esencia de la historia.

PASO 8: Revisar el resumen para garantizar que comunique los elementos clave y mensajes centrales.

Evaluación:

Evaluación Formativa:

- Monitorear la participación en debates, trabajos grupales e individuales.
- Realizar breves cuestionarios informales para evaluar la comprensión de los puntos clave de la trama, personajes y temas.
- Pedir a los estudiantes que resuman brevemente su aprendizaje al final de la clase.

Evaluación Sumativa:

- Proyecto creativo:
 - Crear una historia digital interactiva usando Scratch o Twine.
 - Escribir un cuento, poema o guion basado en la historia.
 - Crear una obra de arte inspirada en la historia.
- Prueba escrita: Evaluar la comprensión de la trama, personajes, temas y dispositivos literarios.
- Presentar un resumen de la historia o análisis de un personaje.

Preguntas de evaluación:

1. Explica el significado de:
 - Honestidad.
 - Perseverancia.
 - Consecuencias.
 - Amistad.
 - Narración de historias.

Preguntas de opción múltiple:

- ¿Quién creó a Pinocho?
 - A) El Hada Azul
 - B) Geppetto
 - C) El Zorro y el Gato
 - D) Pepito Grillo
- ¿Qué le pasa a la nariz de Pinocho cuando miente?
 - A) Se pone roja
 - B) Crece

- C) Se encoge
- D) Desaparece

Preguntas de respuesta corta:

- Describe la relación entre Pinocho y Pepito Grillo.
- Explica las consecuencias de la deshonestidad de Pinocho.
- ¿Qué importancia tiene el Hada Azul en la historia?

Pregunta de ensayo:

- Analiza el tema "las consecuencias de la deshonestidad" en *Las Aventuras de Pinocho*, usando ejemplos específicos del texto.

Prueba de evaluación posterior (opcional):

Feedback basado en la prueba posterior (opcional):

Resultados esperados:

Conocimientos y Comprensión:

- Comprender los puntos clave de la trama, personajes y temas de *Las Aventuras de Pinocho*.
- Reconocer dispositivos literarios como el simbolismo y la ironía.

Habilidades:

- Analizar el texto y extraer ideas principales.
- Aplicar habilidades de pensamiento computacional.

Actitudes y Valores:

- Apreciar el poder de la narración.
- Cultivar la empatía y la creatividad.

Notas:

