

Escritura creativa y ciudadanía digital

Grado sugerido: Séptimo

María Eugenia Uribe Duque

Publicado en el Banco Virtual de Recursos de Colombia Programa en el año 2025.

Este material se comparte bajo la licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivadas 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0). Puede copiar y redistribuir el material en cualquier medio o formato, siempre que dé el crédito adecuado al autor, no lo use con fines comerciales, y no remezcle, transforme o cree a partir del material.

Para más información, consulte la licencia completa en [Deed - Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International - Creative Commons](#)

Para contactar al autor/a de este recurso, escriba a: Mariu.uribe@gmail.com

SECUENCIA DIDÁCTICA: Escritura Creativa y Ciudadanía Digital

Aprendizaje(s) esperado(s)	<i>Indique el o los aprendizajes que busca desarrollar en las/los estudiantes durante la sesión de clase</i>	
	<ul style="list-style-type: none"> • Pensamiento lógico y narrativo • Toma de decisiones con conciencia ética • Escritura estructurada y creativa • Comprensión lectora y crítica • Expresión escrita con intención ciudadana 	
Materiales requeridos	Compilado de cuentos éticos creados por los estudiantes, con portada, título, autor, y mensaje final.	
Conocimientos previos requeridos	Mediante una secuencia didáctica donde los estudiantes desarrollan el pensamiento computacional a través de la creación de cuentos éticos con estructura lógica, que abordan problemáticas escolares como el acoso, la intolerancia o la exclusión. Se promueve la reflexión sobre valores y la toma de decisiones, mientras se fortalecen habilidades de escritura y razonamiento.	
Actividad(es) a desarrollar		Tiempo estimado
<i>Indique las acciones que realizarán el/la docente y sus estudiantes y las indicaciones si el trabajo se debe realizar de forma individual, en parejas o grupal.</i>		<i>Minutos o porcentaje</i>
<ol style="list-style-type: none"> 1. Establecer una historia con un dilema Ético. 2. Escribir los valores que están en juego en la situación planteada 3. Que valores están en juego en la historia 4. Que secuencia de pasos puede seguir, para llegar a una decisión ética 		Una hora de clase
Adaptaciones		
<i>Teniendo en cuenta el espacio, los estudiantes y el entorno, pueden realizarse cambios como escribir los títulos para que los alumnos escriban sus pensamientos e ideas y llegar a posibles soluciones, ya que ello permite una exhortación disimulada que le puede permitir soltar cargas, comentar sus propias vivencias reflejadas en otros personajes.</i>		
Actividades evaluativas		
Mediante rubricas, con criterios y referentes valorativos que permitan valorar los cuentos creados por los estudiantes en cuanto a su contenido ético, estructura narrativa y aplicación del pensamiento computacional.		

Referencias	Canva, Pixton o StoryboardThat

ANEXO

Rúbrica para Evaluar Cuentos Éticos con Pensamiento Computacional

Esta rúbrica permite valorar los cuentos creados por los estudiantes en cuanto a su contenido ético, estructura narrativa y aplicación del pensamiento computacional.

Criterio	Excelente (4)	Bueno (3)	Aceptable (2)	Insuficiente (1)
Contenido ético	El cuento aborda con claridad un dilema ético y promueve una reflexión profunda.	Aborda un dilema ético con cierta claridad.	Aborda un dilema ético superficialmente.	No se identifica un dilema ético claro.
Estructura narrativa	Presenta una estructura clara (inicio, nudo, desenlace) bien desarrollada.	Estructura clara pero con algunos vacíos o desequilibrios.	La estructura es poco clara o incompleta.	No hay una estructura narrativa reconocible.
Pensamiento computacional	Aplica adecuadamente descomposición, patrones, secuencia y abstracción.	Aplica tres componentes de pensamiento computacional.	Aplica uno o dos componentes de pensamiento computacional.	No se evidencia aplicación del pensamiento computacional.
Originalidad	La historia es creativa, innovadora y coherente.	La historia es coherente y algo creativa.	La historia es predecible o poco original.	No presenta creatividad ni coherencia.
Fotografía y redacción	Excelente uso del lenguaje, sin errores.	Pocos errores, sin afectar la comprensión.	Errores frecuentes que dificultan la comprensión.	Errores graves de redacción u ortografía.

Plantilla de Propuesta Pedagógica

Convocatoria: Banco Virtual de Recursos Pedagógico en Pensamiento Computacional

1. Datos generales

Nombre del recurso pedagógico: _____

Nombre del docente: _____

Institución Educativa: _____

Área(s): Ética, Valores, Español, Tecnología

Grado(s): _____

Duración estimada: _____

2. Justificación

Describa brevemente la problemática abordada y la importancia de integrar el pensamiento computacional con la educación ética y lingüística.

3. Objetivo general

Formular el objetivo principal del recurso en relación con el desarrollo del pensamiento computacional.

4. Metodología

Explique paso a paso cómo se implementa el recurso en el aula, incluyendo actividades, materiales y estrategias.

5. Componentes del Pensamiento Computacional

- Descomposición
- Reconocimiento de patrones
- Algoritmos (secuencia lógica)
- Abstracción

6. Producto final

Describa el resultado final que elaborarán los estudiantes (por ejemplo: cuentos, historias digitales, presentaciones, etc.).

7. Evaluación

Indique los criterios y/o herramientas utilizadas para valorar los aprendizajes.

8. Observaciones adicionales

Cuento Ético con Pensamiento Computacional

El Espejo de la Verdad

En un colegio lleno de ruido, chismes y competencia, vivía Matías, un joven que siempre decía la verdad. Un día, llegó a sus manos un extraño espejo en la biblioteca del colegio. Este espejo, según una antigua nota, mostraba el reflejo verdadero de quien se parara frente a él. Un grupo de compañeros acusó a Matías de haber robado un celular. Él lo negó, pero nadie le creyó. Matías recordó el espejo de la biblioteca y propuso que todos fueran a mirarse en él. Cada uno de los involucrados fue pasando. Cuando llegó el turno de Samuel, el espejo mostró su reflejo distorsionado: una figura nerviosa y oscura. Samuel, avergonzado, confesó la verdad.

Desde ese día, los estudiantes entendieron que la verdad no siempre se ve a simple vista. Matías no solo recuperó su buena imagen, sino que ayudó a cambiar la cultura del colegio. El espejo desapareció misteriosamente, pero su enseñanza quedó: la verdad siempre se refleja en nuestros actos.

Análisis desde el Pensamiento Computacional

- Descomposición: Se desglosa el conflicto en acusación, búsqueda de la verdad y resolución.
- Reconocimiento de patrones: Identificación de prejuicios y juicios sin pruebas comunes en la convivencia escolar.
- Pensamiento algorítmico: Secuencia de acciones lógicas que llevan a la solución del conflicto.
- Abstracción: El espejo como metáfora de la verdad y de la conciencia.

Cuaderno de Actividades Complementarias

Área: Ética y Valores – Español

Grados: Básica Secundaria

Enfoque: Pensamiento Computacional y Narrativas Éticas

Actividad 1: ¿Qué harías tú?

Dilema ético:

Laura encontró el celular de su compañera en el baño. Nadie la vio tomarlo. En casa, le dice a su madre que lo encontró, pero no sabe si devolverlo porque su compañera es grosera con ella.

Preguntas para reflexionar:

1. ¿Qué valores están en juego en esta situación?
 2. ¿Qué opciones tiene Laura? Escribe al menos tres.
 3. Usa una secuencia de pasos (algoritmo moral) para llegar a una decisión ética.
-

Actividad 2: Cuento con conciencia

Instrucciones:

- Crea un cuento breve en el que el personaje principal deba tomar una decisión difícil.
 - Elabora un **mapa de secuencia** (inicio – problema – decisiones – final).
 - Usa **descomposición** para separar los hechos importantes.
 - Aplica **pensamiento algorítmico** para guiar las acciones del personaje.
 - Termina el cuento con un mensaje ético para reflexionar.
-

Actividad 3: Detectives de valores

Lee un cuento clásico (como *Caperucita Roja*, *El patito feo* o *El principito*) y responde:

1. ¿Qué valor o antivalor predomina en la historia?
 2. ¿Qué patrón de comportamiento repite el personaje?
 3. ¿Cómo cambia su forma de actuar a lo largo del cuento?
 4. Escribe una versión alternativa con una decisión ética diferente.
-

Actividad 4: Cómic computacional

Crea un cómic de 4 a 6 viñetas que narre una situación escolar en la que se deba tomar una decisión justa.

Guía para construirlo:

- **Descomposición:** divide el problema en escenas.
- **Reconocimiento de patrones:** ¿este problema es común en la vida escolar?
- **Secuencia lógica:** muestra paso a paso cómo se resuelve el conflicto (inicio – intento – error – solución).

Puedes hacerlo en físico o usando herramientas como **Canva**, **Pixton** o **StoryboardThat**.

Cuaderno de Actividades Complementarias

Área: Ética y Valores – Español

Grados: Básica Secundaria

Enfoque: Pensamiento Computacional y Narrativas Éticas

Actividad 1: ¿Qué harías tú?

Dilema ético:

Laura encontró el celular de su compañera en el baño. Nadie la vio tomarlo. En casa, le dice a su madre que lo encontró, pero no sabe si devolverlo porque su compañera es grosera con ella.

1. ¿Qué valores están en juego en esta situación?

2. ¿Qué opciones tiene Laura? Escribe al menos tres.

3. Usa una secuencia de pasos para llegar a una decisión ética (algoritmo moral).

Paso 1: _____

Paso 2: _____

Paso 3: _____

Paso 4: _____

Paso 5: _____

Actividad 2: Cuento con conciencia

Crea un cuento breve donde el personaje principal enfrente una situación difícil que requiera tomar una decisión ética.

- Inicio del cuento:

- Problema que enfrenta el personaje:

- Decisiones posibles:

- Final de la historia:

- Mensaje ético que deja el cuento:

Actividad 3: Detectives de valores

Lee un cuento clásico (como *Caperucita Roja*, *El Patito Feo* o *El Principito*) y responde:

1. ¿Qué valor o antivalor predomina en la historia?

2. ¿Qué patrón de comportamiento repite el personaje?

3. ¿Cómo cambia su forma de actuar a lo largo del cuento?

4. Escribe una versión alternativa del cuento con una decisión ética diferente.

Actividad 4: Cómic computacional

Crea un cómic de 4 a 6 viñetas sobre una situación escolar donde se deba tomar una decisión justa.

Puedes hacerlo a mano o usar herramientas como Canva, Pixton o StoryboardThat.

Espacio para el boceto de tu cómic o descripción escena por escena:

1.

2.

3.

4.

5.

6.
