



# CREAR AL MALO-MALÍSIMO

ACTIVIDADES PARA LA PRIMARIA | CARLESGODIA.COM

## OBJETIVO

- Crear un monstruo con Storydevil.com.
- Dibujar al monstruo creado.
- Saber producir mensajes audiovisuales con el uso correcto de los recursos formales.
- Potenciar la imaginación y la creatividad, creando imágenes mentales y formando historias con sentido.

## COMPETENCIAS

### D. Expresión Escrita:

- C5, C6 y C7.

### D. Comprensión lectora:

- C2, C3 y C4.

Competencia del tratamiento de la información y competencia digital.

Competencia de autonomía e iniciativa personal.

## TIEMPO Y DIFICULTAD

**Duración:** 1 sesión.

**Nivel:** Fácil.

## DESCRIPCIÓN

En el libro Personajes > [Crear monstruo](#), los alumnos de forma individual se inventarán al malo más malo de la historia.

El docente puede dar un pie para empezar a crear al malo, por ejemplo:

- Si vinieran unos extraterrestres malos a conquistar el planeta, ¿cómo sería el jefe?
- Si por un fallo en un laboratorio crearan a un monstruo que fuera invencible, ¿cómo te lo imaginas?

Los alumnos deberán crear el monstruo siguiendo cada pregunta del formulario hasta obtener el monstruo final. Luego pueden dibujarlo y presentarlo a toda la clase, potenciando así el habla en público.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA RÚBRICAS

- Ha creado un monstruo siguiendo el formulario de Storydevil.com.
- Ha dibujado el monstruo siguiendo lo que ha descrito en la creación.
- Ha presentado al monstruo delante de la clase de forma correcta.
- El monstruo podría encajar perfectamente en la situación creada por el docente

## DISTRIBUCIÓN Y RECURSOS

- **Distribución:** Individual.
- **Recursos:** [Personajes > Crear monstruo](#).