



# LA HISTORIA AL AZAR

ACTIVIDADES PARA LA SECUNDARIA  
PRIMERO O SEGUNDO DE LA ESO | CARLESGODIA.COM

## OBJETIVO

- Crear una historia a partir del logline creado al azar.
- 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

- Competencias del ámbito lingüístico.
- Competencias del ámbito digital.
- Competencias del ámbito de educación en valores.
- Competencias del ámbito de autonomía e iniciativa personal.
- Competencias del ámbito artístico.
- Competencias del ámbito social.

## TIEMPO Y DIFICULTAD

**Duración:** 1 sesión.

**Nivel:** Fácil.

## DESCRIPCIÓN

En la sección de la web: [Generador de historias](#), los alumnos de forma individual generarán varios loglines hasta que encuentren uno que les haga gracia. Se recomienda que solo puedan pulsar tres veces el Generar y solo puedan cambiar alguno de los ítems, ya que de lo contrario nunca les parecería bien lo que salga.

Los alumnos deben guardar y copiar el logline creado y entonces, deberán extender el logline final creando una pequeña historia.

Esta historia tiene que tener relación con el logline creado al azar, por eso deben guardarlo para luego poder comparar. Dependiendo del grado de dificultad que se quiera dar a la actividad se pueden realizar textos más o menos extensos.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA RÚBRICAS

- Ha elaborado una pequeña historia con el generador de historias.
- La historia creada sigue los argumentos del logline creado al azar.
- El texto está bien formado, con las ideas ordenadas y los párrafos separados.
- El texto tiene la extensión que se ha pactado en clase.
- La historia es original, atractiva o atrayente al lector.

## DISTRIBUCIÓN Y RECURSOS

- **Distribución:** Individual.
- **Recursos:** [Generador de historias](#).