



# DOS PERSONAJES

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

## OBJETIVO

- Crear un personaje y un monstruo siguiendo las directrices del formulario teniendo en cuenta la historia.
- 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.

## DESCRIPCIÓN

En el libro Personajes > [Crear un personaje](#) sigue los ítems indicados para que los alumnos puedan crear los personajes de la historia de la actividad “La historia al azar” para así tener un contexto con el que empezar. Pueden inventarse una nueva historia.

Cuando tengan creados los dos personajes, el alumno creará una [Sinopsis](#), explicando la historia que ha pensado para dichos personajes. **El personaje deberá luchar o hablar con el monstruo.**

Dependiendo del grado de dificultad que se quiera dar a la actividad se pueden realizar textos más o menos extensos.

Finalmente, el alumno deberá dar un título a su creación.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA RÚBRICAS

- Ha diseñado dos personajes coherentes con la historia de la sinopsis.
- La historia creada contiene una lucha entre los dos personajes.
- 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:**  
[Personajes > Crear personaje](#) y [monstruo Primeros pasos > Sinopsis](#) y [título](#).

## TIEMPO Y DIFICULTAD

---

**Duración:** 1 sesión.

**Nivel:** Medio.

## AMPLIACIÓN DE LA ACTIVIDAD

---

- Se puede extender la actividad utilizando la estructura sencilla, la de 5 o 6 actos para ampliar la historia entre los dos.
- Se puede pedir al alumno que cree diálogos entre los dos personajes. De esta manera empleará el uso del guion (—), y los diferentes usos que tiene en un diálogo.