



# EL MALO-MALÍSIMO

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

## OBJETIVO

- Crear un monstruo con Storydevil.com.
- Presentarlo en clase delante de los demás.
- 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:** Media sesión.

**Nivel:** Fácil.

## DESCRIPCIÓN

En 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. Este personaje se puede reservar para una posterior actividad en la que se desarrolle su historia o la de un héroe que irá en su contra.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA RÚBRICAS

- Ha creado un monstruo siguiendo el formulario de Storydevil.com.
- 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](#)

## AMPLIACIÓN DE LA ACTIVIDAD

- Pueden dibujar el monstruo empleando programas de edición de imágenes como GIMP o dependiendo de las habilidades que posean con programas CAD como Blender o SketchUp.