



# EL HÉROE VS EL MONSTRUO

ACTIVIDADES PARA LA SECUNDARIA  
TERCERO O CUARTO DE LA ESO | CARLESGODIA.COM

## OBJETIVO

- Crear un monstruo con Storydevil.com.
- Crear un héroe con Storydevil.com.
- Presentarlo en clase delante de los demás.
- 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 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.

### ¿Quién combatirá con el malo?

Los alumnos de forma individual se [inventarán al héroe](#) que luchará en la historia.

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN PARA RÚBRICAS

- Ha creado un monstruo siguiendo el formulario de Storydevil.com.
- Ha creado al héroe que luchará contra el 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 personaje](#) o [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.