

AUTOR

Josu Díaz García

ILUSTRADORA

Lourdes Navarro

TEMAS

Familia. Humor. Relaciones interpersonales. Madurez. Imaginación y creatividad. Ciencia ficción. Ética. Magia. Interculturalidad

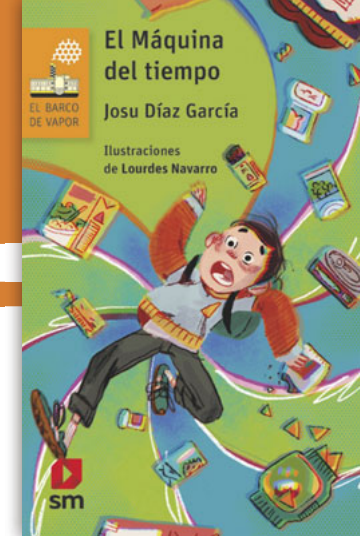
COMPETENCIAS

Ciudadana. Personal, social y de aprender a aprender

RELACIÓN CON OTRAS ÁREAS

Educación Artística (Plástica)

N.º DE PÁGINAS: 128



El máquina del tiempo

Diario de viajes

POR QUÉ LEER ESTE LIBRO

Porque narra una trama sugerente y atractiva sobre los viajes en el tiempo. Porque puede desencadenar una profunda reflexión sobre las cosas que dependen o no de nosotros y sobre cómo afrontarlas. Porque aborda temas como la amistad, los problemas familiares, la auto-percepción, la interculturalidad y la honestidad, con un tono desenfadado y cercano.

RESUMEN DEL ARGUMENTO

Héctor no tiene amigos, sus padres se van a separar y, para colmo, acaba de sacar un cero en Matemáticas. Pero su mundo cambia por completo cuando, tras robar un bollo en una tienda, le echan una maldición que le permite viajar en el tiempo. Héctor volverá al pasado para intentar cambiar algunas cosas, y se dará cuenta de que él no es la causa de que sus padres se separen (e incluso puede que no sea tan terrible que lo hagan). Y además... ¡acaba haciendo nuevos amigos!

PARA QUIÉN ES ESTE LIBRO

Para todo tipo de lectores, por la sencillez y el dinamismo de la historia, y por la conexión de la trama con los problemas de la vida misma.

PROPUESTA DE ACTIVIDADES

INDIVIDUAL

Propón a tus alumnos que releen la **escena final** del libro descrita en el epílogo y contesten estas dos preguntas:

- ¿Qué ha cambiado frente al inicio de la narración?
- ¿Cómo va a repercutir en el futuro de Héctor?

GRUPO

Organiza a tus alumnos en grupos para conversar sobre los **viajes en el tiempo** a partir de estas cuestiones: ¿Serán posibles algún día? Si pudieran viajar a una época, ¿cuál elegirían? ¿Conocen libros, series o películas que hablen sobre los viajes en el tiempo? ¿Cuáles? ¿Qué es lo más interesante de cada caso? Recuerda a cada equipo que deben poner todas las ideas en común, anotar sus conclusiones y comentarlas después con el resto de la clase.

GRUPO

Teniendo en cuenta la trama y la estructura de la novela, haz un **juego** por equipos siguiendo esta dinámica:

1. Lee en voz alta una de las frases que aparecen en cursiva al principio de cada capítulo.
2. Los equipos tendrán que debatir con qué hecho de la historia está relacionada dicha frase.
3. Podrá contestar el primer equipo que levante la mano.
4. Si la respuesta es correcta, el equipo ganará un punto. Si es incorrecta, contestará el siguiente grupo más rápido.
5. Puedes facilitar hasta tres pistas si ningún equipo identifica los sucesos relacionados con alguna de las frases.
6. Ganará el equipo que más puntos acumule al final de todas las rondas de juego.

EDUCACIÓN ARTÍSTICA (PLÁSTICA)

Propón a tus alumnos que, por grupos, diseñen y construyan una **máquina del tiempo** con materiales reciclados (*botellas de plástico, tubos de cartón del papel higiénico, tapas de tarros, tapones de botellas, papel de revista, envases de yogur o leche, etc.*).

TALLER DE ESCRITURA

En uno de los viajes en el tiempo, Héctor se encuentra con su **yo adolescente**. Si hubieran podido conversar, ¿de qué habrían hablado? ¿Qué se contarían sobre sí mismos? ¿Se darían algún consejo? ¿Harían bromas sobre cómo han cambiado? Pide a tus alumnos que se imaginen esta conversación y la transcriban en formato de **diálogo**.