

## INTRODUCCIÓN

No hay que desanimarse por no tener determinadas aptitudes o no encajar en un ambiente. El reloj protagonista de esta historia nos enseñará lo importante que es buscar ayuda y trabajar en equipo; así nos sentiremos siempre útiles.

Aquí puedes acceder a información adicional sobre [Un reloj con plumas](#), el autor, [Roberto Aliaga](#), o el ilustrador [Óscar Villán](#). También puedes consultar nuestra página web: [www.macmillan-lij.es](http://www.macmillan-lij.es)

## ANTES DE LA LECTURA



### ACTIVIDADES COLECTIVAS



**¿Qué es?** Encontramos una caja sorpresa que contiene distintos objetos que no enseñaremos a nuestros alumnos. Jugaremos a adivinar qué objetos son. Mostraremos a uno de los niños o niñas un objeto y tendrá que describirlo al resto de compañeros sin decir qué es. El alumno que acierte de qué objeto se trata será el siguiente en jugar y le mostraremos otro objeto sin que lo vean los demás. Así hasta que se agote el contenido de la caja. La caja puede contener: una cuchara, una botella de agua, un lápiz, una prenda de vestir... y, por supuesto, un reloj o varios (digital, de pared, de muñeca, de bolsillo). Tras este juego podemos plantear la utilidad de cada uno de los objetos. ¿Podríamos vivir sin ellos?



**¿Y esto para qué sirve?** Con los mismos objetos de la caja realizamos otro juego. Formamos un corro entre todo el grupo de alumnos; por turnos, iremos proponiendo otras utilidades a los objetos de las que le son propias. El docente puede comenzar, por ejemplo, mostrando que la botella de agua sirve para hacer música si la frotamos con un lapicero. Las nuevas funciones se pueden realizar con un solo objeto o con la combinación de varios. Dejaremos el reloj en último lugar.



**El reloj.** ¿Qué relojes conocemos? ¿Son todos iguales? Observamos distintos relojes e imágenes de estos. ¿Qué partes tienen? ¿Todos los relojes sirven para lo mismo? ¿Utilizamos cualquier reloj para despertarnos?





## DURANTE LA LECTURA

### ACTIVIDADES COLECTIVAS



**Lo positivo y lo negativo de...** Según avancemos en la lectura del libro, propondremos a nuestros alumnos analizar distintas situaciones, objetos o personas. Realizaremos varias listas donde se enumeren aspectos positivos y negativos de:

- De ti mismo.
- De tu mejor amigo.
- De la escuela.
- De ver la televisión.
- De jugar a la *PlayStation*.

## DESPUÉS DE LA LECTURA

### ACTIVIDADES COLECTIVAS

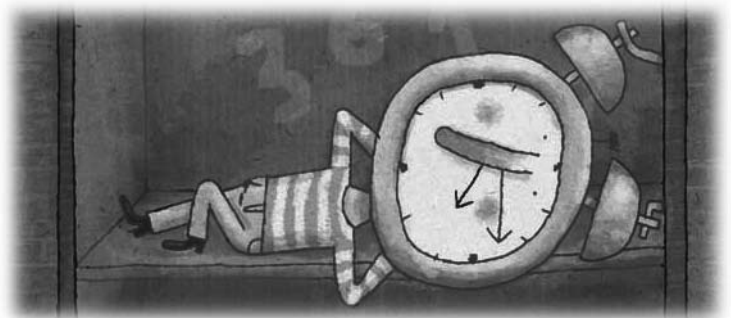


**Combinaciones imposibles (expresión oral y fomento de la creatividad).**

En asamblea mostramos a los alumnos varios objetos (reales o en imágenes). Repartiremos un objeto a cada alumno. Haremos parejas de alumnos, poniéndose de acuerdo cada pareja para explicarnos de qué forma esos dos objetos se pueden ayudar mutuamente. Una vez hayan expuesto todos los alumnos, podemos formar nuevas parejas. Este juego lo podemos realizar en varias sesiones.



**Elaboramos un reloj.** Sobre una plantilla los alumnos harán y decorarán su propio reloj. En él marcaremos las horas señaladas en el horario escolar como la hora de entrada al colegio, la salida y regreso del recreo o la vuelta a casa.



# UN RELOJ CON PLUMAS



## ACTIVIDADES INDIVIDUALES

### FICHA 1.

¿Qué hacemos a lo largo del día? Rellena esta ficha con las actividades que has hecho durante todo un día del fin de semana.



Me despierto a las \_\_\_\_\_

Cuando me levanto, desayuno a las \_\_\_\_\_

Después, a las \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Más tarde, aproximadamente a las \_\_\_\_\_

suelo \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

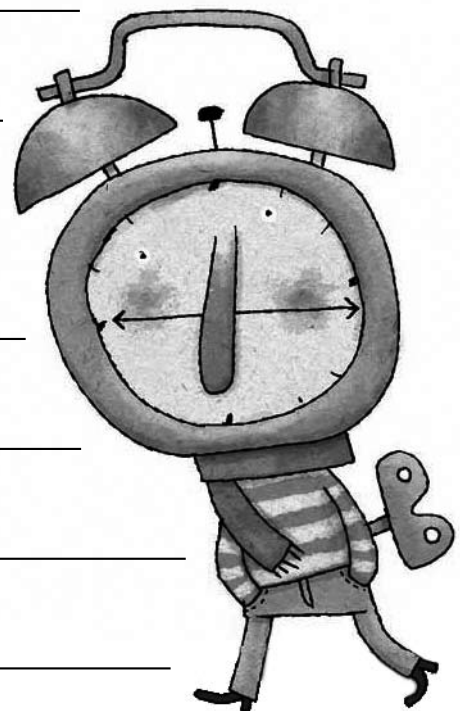
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

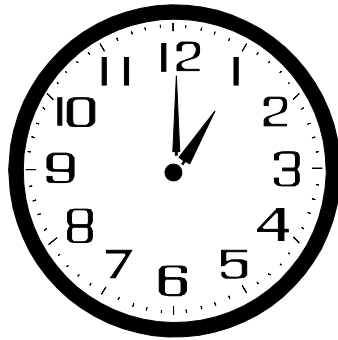


# UN RELOJ CON PLUMAS



## FICHA 2.

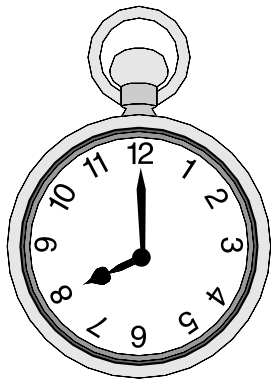
De los siguientes relojes, indica cuál marca la hora correcta y cuál no. Completa aquellos relojes que no indican ninguna hora.



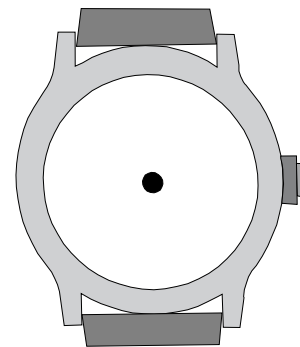
Son las dos  
en punto.



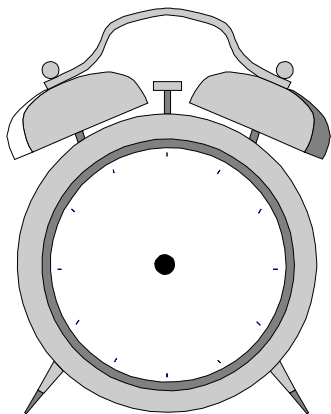
Son las doce  
en punto.



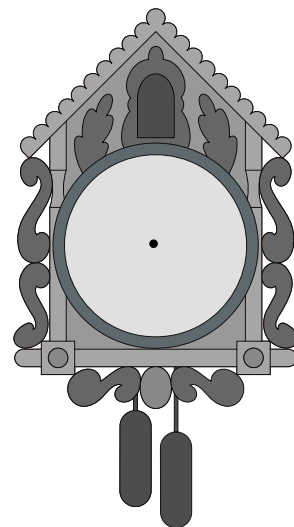
Son las ocho  
en punto.



Son las tres  
menos cuarto.



Son las once  
y media.



Son las cinco  
y cuarto.



# UN RELOJ CON PLUMAS



## FICHA 3.

¿Cómo es? ¿Para qué sirve? ¿Qué otra utilidad le darías?

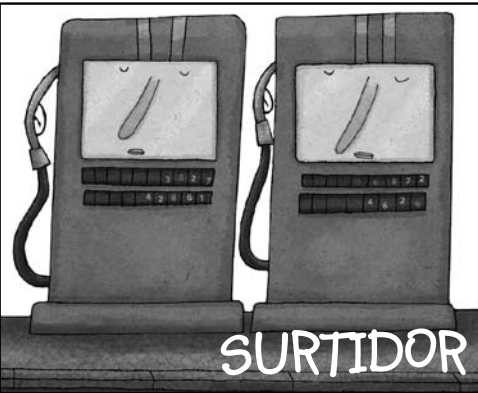


¿CÓMO ES? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

¿PARA QUÉ SIRVE? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

¿QUÉ OTRA UTILIDAD LE DARÍAS? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**FAROLA**



**SURTIDOR**

¿CÓMO ES? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

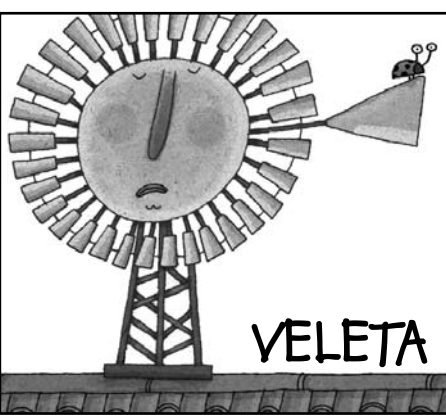
¿PARA QUÉ SIRVE? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

¿QUÉ OTRA UTILIDAD LE DARÍAS? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

¿CÓMO ES? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

¿PARA QUÉ SIRVE? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

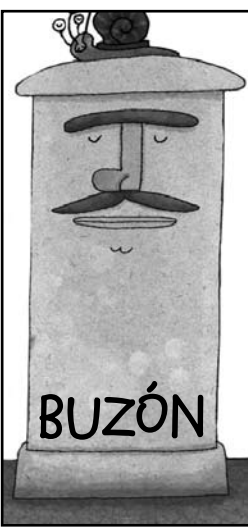
¿QUÉ OTRA UTILIDAD LE DARÍAS? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



**VELETA**

¿CÓMO ES? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

¿PARA QUÉ SIRVE? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



¿QUÉ OTRA UTILIDAD LE DARÍAS? \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**BUZÓN**

