



guía

DE LECTURA > 35

EDELVIVES

ALA DELTA



Tomás
y la moneda
mágica

Ricardo Alcántara
Ilustraciones
Gusti



La obra

Título **Tomás y la moneda mágica** / Autor **Ricardo Alcántara** / Ilustrador **Gusti** / ADR, 35 / 40 páginas

El Autor

Ricardo Alcántara nació en Montevideo, Uruguay, en 1946, pero hace muchos años que reside en Barcelona, España. Estudió psicología, pero nunca ejerció. Siempre se dedicó a escribir historias para chicos. Recibió numerosos premios por su obra. En esta misma colección publicó *Tomás y el lápiz mágico*, *Tomás y la goma mágica* y *Tomás y las tijeras mágicas*.

Argumento

Tomás y sus amigos, la pelota y el soldado, llegan a la ciudad. Allí, la pelota encuentra una cancha de fútbol en venta; pero no puede comprarla porque no tiene dinero. El soldado descubre que la casa de sus sueños está en venta, pero tampoco puede comprarla. Tomás encuentra un hermoso camión, pero otra vez la falta de dinero lo aleja de su sueño. Desanimados, ven pasar una moneda mágica y se ilusionan pensando que podrán comprar todo lo que quieren. Sin embargo, una voz les advierte que solo podrán comprar una cosa. No llegan a ponerse de acuerdo, hasta que ven a una gatita también en venta. Entonces, no dudan más. Usan la moneda para comprar a la gata y, desde ese día, tienen una nueva amiga.

Comentario

Como en las historias anteriores, Tomás y sus amigos son inseparables. En este cuento, los tres se enfrentan con la frustración de querer comprar bienes materiales y no poder por falta de dinero. Sin embargo, en cuanto consiguen la moneda mágica, dejan de lado sus deseos personales para salvar a una gata enjaulada, que está en venta y es equiparada con un objeto. Así, sacrifican la posibilidad de acceder a un bien, pero ganan una nueva compañera.

Temas

- El valor de la amistad.
- La necesidad de dinero para acceder a cosas materiales.
- La frustración de no poder tener todo lo que se quiere.
- Ponerse de acuerdo para llegar a un fin.
- La tristeza de ver a seres vivos enjaulados.
- Hacer buenas acciones.

Reflexiones

Tomás y la moneda mágica es una historia que invita a los chicos a reflexionar sobre el valor del dinero y la posibilidad de comprar o no lo que uno desea. Por otra parte, enfrenta a los chicos con el hecho de que existen seres vivos en condiciones de esclavitud que con dinero pueden liberarse.





Vamos a despegar

1. Marquen qué elementos aparecen en la tapa.

Tomás

sombrero

auto

pelota

moneda

bolsa

soldado

zapatos

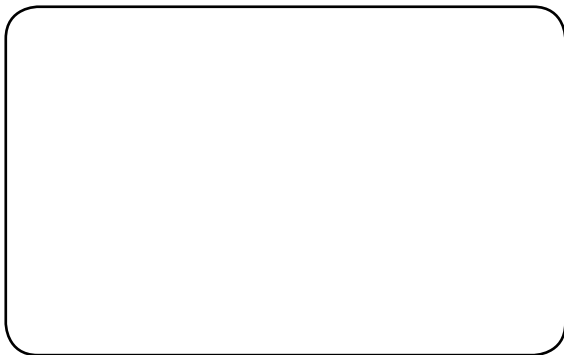
Carolina

gato

casa

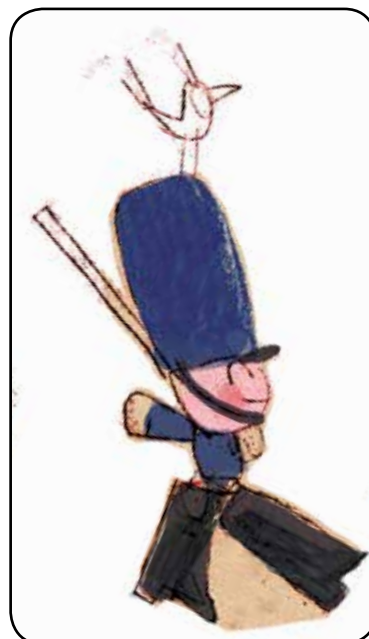
perinola

2. ¿Cómo se imaginan una moneda mágica? ¿Qué harían con ella?



3. Pelota y soldado son los mejores amigos de Tomás. ¿Se imaginan un nombre para ellos?







Vamos a despegar

4. Lean el principio del cuento y respondan.

"Andando, andando y andando, Tomás y sus amigos llegaron a la ciudad. Primero avanzaba el soldado, detrás iba la pelota y, cerrando la fila, caminaba Tomás".

a. ¿De dónde vendrán Tomás y sus amigos?

b. ¿Por qué les parece que van a la ciudad?

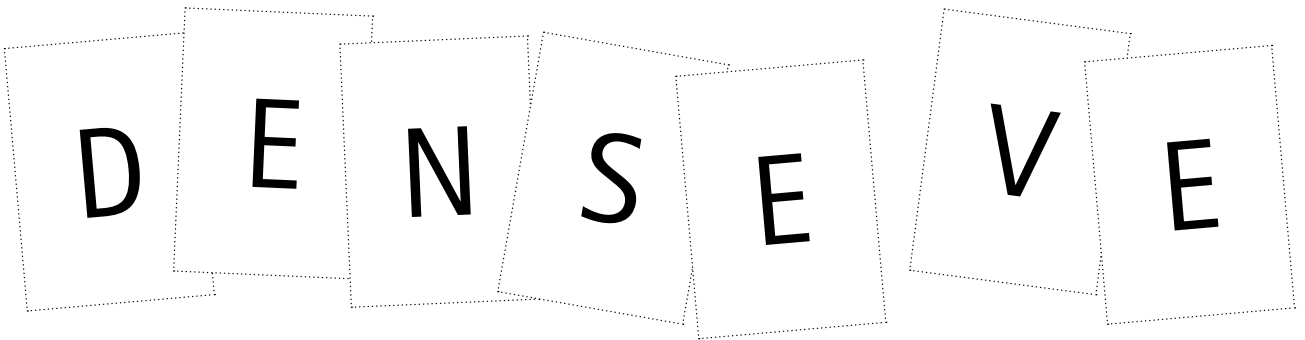
c. ¿Cómo se imaginan que encuentran la moneda mágica?



En pleno vuelo



1. Ordenen estas letras para formar el cartel que estaba en la cancha de fútbol.



2. ¿Qué quisieron comprar Tomás y sus amigos? Numeren estos elementos en el orden en que fueron encontrados.

GATO

CASA

CAMIÓN

CAMPO DE FÚTBOL

3. ¿Quién dice cada parlamento? Completen con el nombre que corresponda.

"Me gustaría tener mi propio campo de fútbol". _____

"Es la casa de mis sueños". _____

"Siempre quise tener un camión como este". _____

4. ¿Qué tipo de negocio es donde compran a la gata? ¿Cómo se llama?



Aterrizando



1. Marquen la opción correcta.

a. Al llegar a la ciudad quedaron impresionados...

- por la cantidad de lugares que se encuentran a la venta.
- por la cantidad de autos, gente, tiendas y ruido.
- por el feo olor que hay en toda la ciudad.

b. La pelota quedó muy disgustada al darse cuenta que no tenía el dinero para comprar el campo de fútbol y sabía que no se alegraría...

- ni siquiera marcando un gol.
- ni comiendo un helado de chocolate.
- ni recibiendo un par de medallas.

c. Para animar al soldado...

- la pelota rebotó a su alrededor.
- Tomás lo sostuvo en brazos.
- Tomás le pasó el brazo por encima de los hombros.

d. Cuando Tomás vio al camión que le gustaba...

- comenzó a saltar en una pata.
- se detuvo.
- pegó un alarido.

e. Cuando encontraron la moneda mágica, una voz les advirtió...

- que podrían comprar lo que quisieran, pero una sola cosa.
- que podrían comprar el campo de fútbol, la casa y el camión.
- que en realidad tenía muy poco valor.

f. Luego de ser liberada la gata dijo:

- ¡Por fin!
- Gracias.
- ¡¡¡Prefería quedarme en la veterinaria!!!

Aterrizando



2. Uní las palabras que significan lo mismo.

cancha de fútbol

ocurre

coches

tiendas

detenerse

vereda

negocios

pasa

pararse

campo de fútbol

acera

autos

3. Dibujen cómo van formado los cuatro amigos al finalizar el libro.

4. Elijan una frase que resuma la historia. Si no están de acuerdo con ninguna, escriban otra.

Los amigos no se pueden comprar.

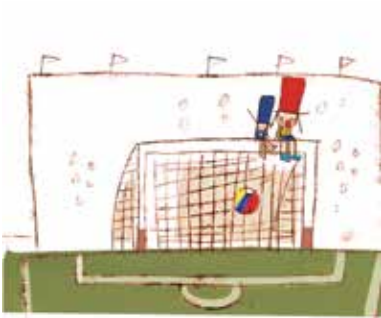
La libertad de todos es más importante que el deseo de uno.

Nada que el dinero pueda comprar vale realmente la pena.

Nadie puede ser feliz mientras haya un amigo enjaulado.

Taller de creatividad

1. Escriban un epígrafe para cada una de estas imágenes.



2. En parejas, diseñen un aviso publicitario para vender una cancha de fútbol, una casa, un camión o un gato.

3. Elijan uno de estos elementos mágicos e inventen otra aventura para Tomás y sus amigos. Recuerden que Luna, la gata, también va con ellos.

Un libro mágico

Un abrelatas mágico

Una caja mágica

Una llave mágica



Sugerencia de actividades

Vamos a despegar

- **¿Juguetes?** Antes de comenzar con la lectura del libro pregúntenles a los alumnos qué tipo de personajes creen que son Tomás y sus amigos. ¿Les parece que Tomás es un niño y pelota y soldado son sus juguetes? ¿O los tres son juguetes que cobran vida? ¿Conocen otras historias protagonizadas por juguetes animados? Los juguetes animados son un motivo recurrente en los cuentos tradicionales; por ejemplo, "El soldadito de plomo" de Christian Andersen, y ha sido retomado por Milne en las Historias de Winnie the Poo y, más recientemente, por la saga de películas Toy Story.

En pleno vuelo

- **En la veterinaria.** Si bien es una acción habitual la venta de perros, gatos y otros animales, que son comprados como mascotas, el libro de Ricardo Alcántara genera un extrañamiento tal que lo vuelve un hecho brutal e inadmisible. Por otra parte, resulta perturbador seguir en sus aventuras a Tomás, la pelota y el soldado, que son juguetes animados, mientras que un gato, que es un ser vivo, permanece enjaulado. Comenten con los chicos estos puntos de vista e indaguen sobre sus propias experiencias acerca de la compra y venta de seres vivos: si tienen mascotas, cómo llegaron a su hogar, si vieron en alguna plaza alguna campaña de adopción responsable de animales, etcétera. Si lo creen pertinente, invítelos a investigar sobre asociaciones que se oponen a la práctica de compra y venta, y finalicen la secuencia realizando volantes de concientización sobre esta problemática.
- **El uso responsable del dinero.** Uno de los temas que trata este libro es la resignación

ante la falta de dinero; dicho en palabras más amigables "no siempre se puede tener todo lo que uno quiere". Para trabajar con los chicos este concepto se puede jugar a la juguetería. Para eso, les pedirán a los chicos que lleven a la escuela cajas o envoltorios de juguete para luego armar entre todos un negocio en el aula. Una vez que tengan la tienda armada, le asignarán a cada niño una cantidad fija de dinero ¡de mentira, claro!, y establecerán de común acuerdo el precio de los juguetes. Luego, invitarán a cada niño a recorrer la juguetería y a escoger qué juguete quieren comprar. Si lograron juntar gran cantidad de embalajes, probablemente los niños experimenten el deseo de comprar más objetos de los que pueden y tengan manejar la satisfacción y la frustración de acuerdo a sus posibilidades.

- **Avisos publicitarios.** En este cuento, el campo de fútbol, la casa, el camión y luego el gato están a la venta mediante sencillos carteles que dicen "SE VENDE", pero lo cierto es que los mecanismos publicitarios de una sociedad mercantilista son mucho más complejos. Motiven a los alumnos para que exploren a su alrededor en busca de soportes publicitarios (diarios, revistas, televisión, videos, vía pública) y que manifiesten la impresión que les causan. Pueden hacerles preguntas como las siguientes: ¿Qué avisos "les hablan" a ustedes? ¿Cómo se dan cuenta? ¿Les pasó alguna vez de pedir que les compren algo que vieron en una publicidad y luego sentirse defraudados? ¿Cómo se explican lo que les sucedió?





Sugerencia de actividades

Aterrizando

- **Variedades de la lengua.** Antes de realizar la segunda actividad de esta sección sería bueno que les comenten a los alumnos que el autor es uruguayo y vive en España para que puedan detectar ciertos usos lingüísticos que tal vez no resultan tan habituales en la Argentina. Luego, en la mencionada actividad, a partir del relevamiento de sinónimos podrán poner en común algunos de las variaciones lingüísticas observadas.

Taller de creatividad

- **Una obra de teatro.** Inviten a los alumnos a dramatizar el cuento. En grupos de cuatro integrantes, con ayuda del docente, reescriban el cuento en forma de diálogo y luego... ¡a ensayar! ¿Se animan también a hacer los disfraces? Antes de comenzar a estudiar la letra, motívenlos para que caminen como lo haría cada personaje y encuentren una forma particular de hablar.





Solucionario

Vamos a despegar

1. Tomás, pelota, soldado, camión, gato.
2. Respuesta de elaboración personal.
3. Respuesta de elaboración personal.
4. Respuestas de elaboración personal.

En pleno vuelo

1. SE VENDE
2. Campo de fútbol, casa, camión, gato.
3. "Me gustaría tener mi propio campo de fútbol".
PELOTA
"Es la casa de mis sueños". SOLDADO
"Siempre quise tener un camión como este".
TOMÁS
4. Es una veterinaria que se llama "Guau".

Aterrizando

1. a. Al llegar a la ciudad quedaron impresionados por la cantidad de autos, gente, tiendas y ruido.
b. La pelota quedó muy disgustada al darse cuenta que no tenía el dinero para comprar el campo de fútbol y sabía que no se alegraría ni siquiera marcando un gol.
c. Para animar al soldado Tomás le pasó el brazo por encima de los hombros.
d. Cuando Tomás vio al camión que le gustaba se detuvo.
e. Cuando encontraron la moneda mágica, una voz les advirtió que podrían comprar lo que quisieran, pero una sola cosa.
f. Luego de ser liberada, la gata dijo: Gracias.
2. cancha de fútbol – campo de fútbol / ocurre – pasa / coches – autos / tiendas – negocios / detenerse – pararse / vereda – acera
3. Al final van formados en el siguiente orden: soldado, pelota, Luna y Tomás.
4. Elección personal.

Fragmentos especiales

"Rodando, rodando, rodando, una moneda pasó frente a ellos. ¡Era una moneda mágica! ¡Tendrían la oportunidad de comprar lo que quisieran!". (Pág. 27)

"No acabaron de ponerse de acuerdo cuando oyeron un maullido. Sonaba tan triste que parecía que estaba pidiendo auxilio. Los tres alzaron la vista y vieron un pequeño gato. Estaba en el escaparate de una tienda, encerrado en una jaula. Junto a él había un cartel que decía: «SE VENDE»". (Pág. 30)

"El soldado iba delante, la pelota lo seguía, detrás avanzaba Luna y, cerrando la fila, iba Tomás. A los cuatro se los veía felices, y no era para menos: a todos ellos lo que más les gustaba era tener amigos". (Pág. 39)

