



# guía

DE LECTURA

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, 77 / 40 páginas

## El autor

---

Ricardo Alcántara nació en Montevideo (Uruguay) en 1946. Estudió psicología en Brasil pero hacia el final de su carrera pensó que jamás se dedicaría a esta materia. Así que cambió de continente y de actividad cuando llegó a Barcelona, cinco años más tarde, para centrarse en el mundo de la escritura. Hoy tiene publicados más de un centenar de libros y entre sus premios se encuentra el Lazarillo que le otorgaron en 1987. Varias de sus novelas han sido traducidas en Francia, Bélgica, Holanda, Estados Unidos, Austria, Alemania, Portugal y Japón. En la editorial Edelvives también publicó *Tomás y el lápiz mágico* (ADR, 7), *Tomás y la goma mágica* (ADR, 30), y *Tomás y las tijeras mágicas* (ADR, 41).

## Argumento

---

Tomás y sus amigos llegaron, después de mucho caminar, a una gran ciudad. Allí todo les sorprendía: la gente, los coches, los enormes edificios... La primera que se detuvo ante un cartel de «SE VENDE» fue la pelota. El cartel anunciaba un campo de fútbol. Su sueño siempre había sido tener uno en propiedad. Después, le pasó al soldado con una preciosa casa. Y más tarde a Tomás, con un bonito camión de madera. Ninguno pudo hacerse con sus sueños porque no tenían dinero. Pero de pronto, y como por azar, se cruzó una moneda mágica en sus vidas. Con ella, solo podrían comprar una cosa. Todos querían lo que tanto había anhelado cada uno. Hasta que de pronto escucharon un maullido. Al darse la vuelta, descubrieron a una gata encerrada en una jaula dentro de una tienda de animales. Y, sin pensarlo, corrieron a comprarla. Con la inversión del dinero habían ganado una nueva amiga.

## Comentario

---

Ricardo Alcántara consigue transmitir los valores de la lectura a través de un lenguaje sencillo y directo. La utilización de constantes diálogos entre los personajes dota al cuento de acción. Las ilustraciones de Gusti enfatizan aún más este aspecto. En los libros del autor siempre existe una peculiaridad, todos ellos tienen una clara moraleja final.

## Temas

---

- La amistad.
- El poder del dinero.
- Los sueños.
- Los deseos.
- La solidaridad.
- Los animales que se venden en las tiendas.

## Reflexiones

---

¿Todo se puede comprar con dinero? ¿Comprar lo que queremos nos hace más felices?

Sin duda la lectura nos plantea estas reflexiones. Tomás y sus amigos quieren comprarlo todo al llegar a la gran ciudad: casas, coches... pero pronto se dan cuenta de que que no tienen dinero para ello.

La aparición de una moneda mágica en sus vidas, y la posibilidad que les brinda, va a marcar a los personajes. Los tres protagonistas tendrán que revisar su escala de valores. El dinero lo invierten en algo que verdaderamente desean por igual: tener amigos por encima de lo material.

Vamos a despegar.....



1. Observa la ilustración de la cubierta. El personaje del centro se llama Tomás y lleva una moneda mágica en su mano derecha. Escribe para qué puede utilizarla.

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. ¿A quién va dirigida la dedicatoria de este libro? Primero, escribe la del autor, y después inventa otra para alguien que sea especial para ti.

1. ....

.....

2. ....

.....



# En pleno vuelo

1. Fíjate en el cartel de «SE VENDE» que ha encontrado Tomás en una calle. Está lleno de faltas de ortografía y de algún error extraño, ¿le ayudas a corregirlo?

*Se vende vonito  
apartamento  
de dos abitaciones  
por 160.000 heuros*

2. Escribe el nombre de uno de tus mejores amigos y dibuja el regalo que le harías por su cumpleaños.

Nombre: .....

# Aterrizando



1. Recuerda qué quería cada uno de los amigos. Une mediante flechas.

Una casa

La pelota

Un camión de madera

El soldado

Un campo de fútbol

Tomás

2. Inventa otros dos finales para esta historia, uno alegre y otro triste.

1. Final alegre:

---

---

---

---

---

---

---

---

2. Final triste:

---

---

---

---

---

---

---

---

# Taller de creatividad

1. ¿Alguna vez te has fijado en la textura que tienen las monedas? Coge tres: una de 5 céntimos, otra de 50 céntimos y una más de 1 euro. Coloca un folio sobre cada una de ellas. Pasa un lápiz por encima y marca el relieve que tienen. ¡La textura y la imagen de la moneda se copian perfectamente en el papel! Recórtalas y pégalas aquí.



2. ¿Qué harías con estas monedas? Escribe a continuación tres opciones.

1. ....  
.....

2. ....  
.....

3. ....  
.....

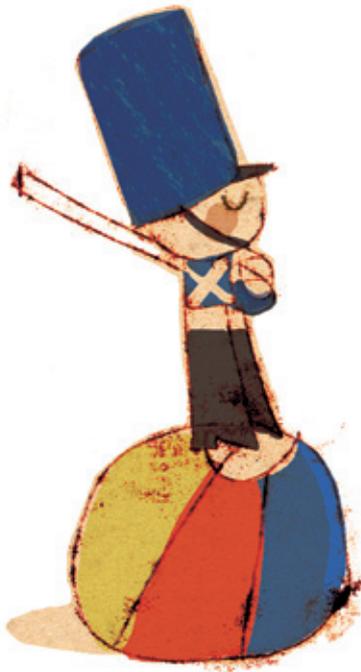


# Sugerencia de actividades

## Vamos a despegar

---

- **El poder del dinero.** ¿Para qué sirve el dinero? ¿Qué cosas podemos comprar con él? ¿El dinero da la felicidad? Conozcamos qué opinan nuestros alumnos. Abriremos un debate en la clase donde todos puedan expresar su opinión.
- **¿Qué harías tú?** Pediremos a los niños que se imaginen la siguiente situación: se encuentran una moneda mágica cuando están con un amigo y solo pueden gastársela en una cosa. ¿Qué comprarían o qué harían con ella?



## En pleno vuelo

---

- **Mercadillo.** Se puede organizar en la clase un mercado con objetos ficticios (futas, carnes, pescado...) para que los alumnos puedan comprar, con dinero de mentira, aquello que necesitan para pasar un día.

- **Feliz.** «Tomás estaba tan disgustado que hasta le pesaba el sombrero. Ni un helado de chocolate le hubiera alegrado». ¿Qué cosas alegran a los niños cuando están enfadados? Pueden escribir sus respuestas individualmente y después ponerlas en común.

## Aterrizando

---

- **La gran ciudad.** Elaboraremos una lista en la pizarra con diez cosas que se pueden encontrar en una ciudad y diez cosas que se pueden encontrar en un pueblo. Después, se compararán ambas listas para tratar de ver cuán diferente es la vida en uno y otro sitio.
- **«SE VENDE»** Dividida la clase en cuatro grupos, cada uno deberá diseñar un cartel de «SE VENDE». Tienen que especificar qué cosa ponen a la venta (puede ser algo gracioso o divertido) y redactar el anuncio.
- **Nuevas aventuras.** Gracias a la moneda mágica, Tomás y sus amigos pudieron comprar a la gatita que estaba encerrada en una tienda de animales. Ahora Luna era nueva en el grupo y todos decidieron marcharse juntos. Se pedirá a los alumnos que inventen otra historia cuyos protagonistas sean los mismos personajes del libro.





# Solucionario

## Vamos a despegar

---

2. 1. Para Ana María Bavosi.

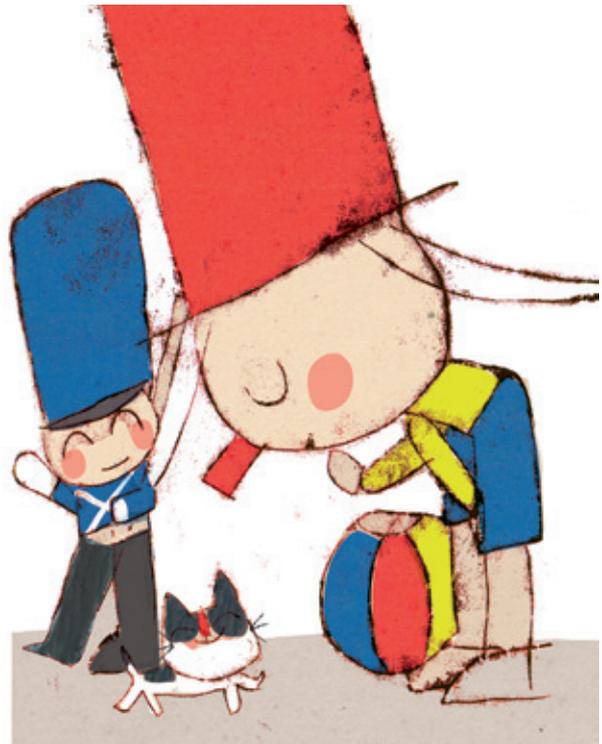
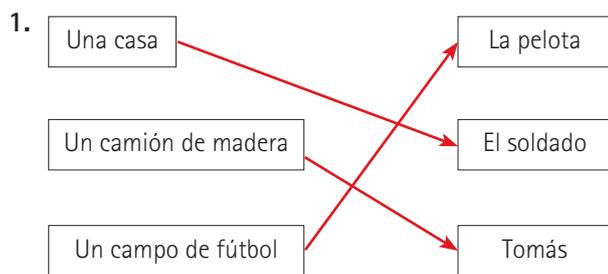
## En pleno vuelo

---

1. Vende. Bonito. Habitaciones. Euros.

## Aterrizando

---



## Fragmentos especiales

---

«Es la casa de mis sueños», pensó el soldado. Se imaginaba viviendo allí con sus amigos:

—Me gustaría comprarla.

—No tenemos dinero —le dijeron sus amigos.

—Ah... —se lamentó el soldado.

Estaba tan disgustado que los párpados le pesaban. (pág. 18.)

Rodando, rodando y rodando, una moneda pasó frente a ellos. ¡Era una moneda mágica!

¡Tendrían la oportunidad de comprar lo que quisieran! El soldado, la pelota y Tomás corrieron hasta cogerla. (pág.27)

No acababan 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)