



DOS LÁGRIMAS POR MÁQUINA

Fina
Casalderrey



Ilustraciones
de Anuska
Allepuz



© Grupo Anaya, S. A., Madrid, 2008
Sopa de Libros
Proyecto realizado por: Beatriz Bejarano y
Diego Arboleda
Director editorial: Antonio Ventura
www.anayainfantilyjuvenil.com



Dos lágrimas por Máquina

Fina Casalderrey

Ilustraciones de Anuska Allepuz

1 INTRODUCCIÓN

Esta es la historia de Máquina, un perro muy especial que llega a la vida de Julia por sorpresa, como regalo por su sexto cumpleaños, para cambiarla de arriba abajo. Con él Julia aprende lo que es la verdadera amistad y la lealtad, por eso está dispuesta a todo por Máquina: afronta sus miedos, planta cara a sus padres cuando cree que han sido injustos, incluso se enfrenta a lo desconocido para encontrar a su querido amigo.

Se trata de una historia tierna, llena de travesuras, pero también es osada y no oculta el lado más triste de la vida, no enmascara de rosa las situaciones que no son agradables, pero sí muy reales: la muerte de un ser querido, la intransigencia de las personas mayores, la crueldad de algunos

seres humanos... En palabras de la autora, es positivo que los niños lean sobre estos temas, puesto que forman parte de la vida cotidiana. Lo que nos propone es una historia realista que introduce al niño en el mundo de los sentimientos y le proporciona una herramienta para enfrentarse a la muerte, a la tristeza y al miedo a perder a los seres queridos.

La historia de Máquina conmueve por su sinceridad y por su ternura. Nos habla de una amistad que va más allá de las palabras, que supera los límites de la incomprensión y sale victoriosa de la lucha contra la intransigencia y la cobardía. Además, este punto de vista sobre el trato a los animales nos hace reflexionar, nos habla de respeto, de cariño y de responsabilidad, y nos recuerda que los perros, como cualquier otro ser vivo, necesitan cuidados, amor, atenciones... Y que, al igual que nosotros, también se ponen tristes cuando no tienen cerca un amigo.



2 ARGUMENTO

Julia está muy triste desde que Máquina, su perro, desapareció. Ya se había ido otras veces, pero siempre volvía, esta vez está tardando demasiado. Ya no le apetece hacer nada de lo que solía hacer con sus amigos y no tiene ánimos ni para estudiar. Como es su perro, se siente en la obligación de encontrarlo y para ello le pide ayuda a su hermano mayor, que al ver lo importante que es Máquina para Julia decide ayudarla sin pensárselo un segundo.

Al día siguiente, los dos hermanos se dirigen al colegio como cada mañana, pero esa vez se bajan en la parada anterior con la excusa de que van a la farmacia. Se pasan el día recorriendo la aldea, pero no hay ni rastro de Máquina. Mientras, en el colegio, los profesores empiezan a alarmarse por la ausencia de los dos hermanos, que no son de los que suelen hacer novillos, y cuando les confirman que los niños han subido al autobús del colegio esa mañana, no lo dudan: hay que salir a buscarlos. La policía encuentra a los muchachos en perfecto estado, pero asustados por el revuelo que han montado.

Máquina fue el regalo que Tomás le hizo a su hija cuando cumplió seis años. Todo el mundo lo recibió con alegría porque era un cachorrito muy gracioso

y movía el rabo como una máquina (de ahí su nombre); todos excepto la abuela. Pero los comienzos son difíciles y el de Máquina no lo fue menos: tuvo que aprender a dormir solo, a hacer sus necesidades en el serrín... Julia estaba deseando llegar del colegio para jugar con su perro. «Maqui» era un cachorro y hacía travesuras para llamar la atención.

La cosa se complicó cuando un día la abuela salió detrás de él, se cayó y se rompió la cadera. A esas alturas parecía claro que Máquina no iba a poder seguir en casa mucho más tiempo, empezaba a resultar un estorbo. Pero aún fue a peor cuando Ricardito, el hijo del jefe del padre de Julia, le encajó un cubo en la cabeza mientras le tiraba piedras. Julia quiso vengar a su perro dando una paliza al insensible niño.

El padre de Julia se quedó sin trabajo, pero no podía culpar a su hija por la reacción tan sorprendente que había tenido. Poco después, el perro desapareció: los padres de Julia pensaron que el perro no podía continuar con ellos, así que lo llevaron hasta las montañas y allí lo abandonaron. Cuando Julia se enteró, se enfada muchísimo, el perro es suyo y tiene que cuidar de él. No entiende cómo pueden haber hecho eso.

Pero un buen día Máquina aparece en la aldea. Había recorrido cientos de kilómetros para volver a casa. Julia vuelve a ser la de siempre, Máquina ha vuelto y toda la familia lo celebra, ahora el



perro es todo un héroe y ha demostrado su lealtad y su amor a Julia y a toda su familia. Su capacidad de sacrificio, siempre tan grande, precipita su final intentando salvar la vida de la abuela. La anciana señora cruza despistada la carretera, Máquina la empuja y la salva de ser atropellada por una furgoneta.

3 AUTORA E ILUSTRADORA

Fina Casalderrey es profesora de Secundaria. Colabora en prensa, en revistas especializadas y en diversos eventos literarios, además es autora de más de cuarenta libros. Entre los premios que ha recibido, destacan los siguientes: Barco de Vapor 1994 y Premio Nacional de Literatura Infantil y Juvenil 1996 por *O misterio dos fillos de Lúa*; Edebé 1995 por *O estanque dos parrulos Pobres*; «The White Ravens» 1998 por *Prohibido casar, papá!* y 2006 por *Quen me quiere adoptar?*

Anuska Allepuz estudió Bellas Artes en la Universidad de Salamanca. Durante este periodo realizó estancias en la Escuela de Bellas Artes de Carrara, Italia, y en la Universidad de Bellas Artes de Berlín, Alemania, donde comenzó a introducirse en la ilustración colaborando con la ONG África Active y la Fundación Lucía de Barcelona. Actualmente, vive en Barcelona, donde comenzó su formación como ilustradora.

4 PERSONAJES

Julia tiene diez años, es una niña muy inteligente y estudiosa, pero su carácter cambia cuando su perro desaparece. Es obediente y adora a su familia, aunque a veces se pelee con su hermano Moncho. Máquina es su mejor amigo, su confidente y le echa de menos. Julia es muy responsable: es la que se encarga de cuidar a Máquina, de darle de comer y de lavarlo para que esté siempre limpio y por eso cree que es la que tiene que salir a buscarlo.

Máquina es el perro de Julia, fue bautizado con ese nombre por el modo en que mueve el rabo cuando está contento. Es muy listo, un amigo fiel y defensor a ultranza de Julia, siempre está pendiente de ella, la protege y juega con sus amigos como uno más de la pandilla. Es noble y sabe perdonar, lo que más le gusta es estar tumbado junto a Julia mientras esta le acaricia el lomo. Por Julia y su familia está dispuesto a cualquier sacrificio.

Moncho es el hermano mayor de Julia y, a veces, disfruta haciéndola rabiar. No tiene la misma relación con Máquina que ella, pero sabe lo importante que es para Julia y decide ayudarla a encontrar al perro.



Tomás y Matilde son los padres de Julia y Moncho. Matilde adora a sus hijos y no puede soportar ver a su hija tan triste. Tomás tiene una relación muy especial con Julia, es quien le regaló a Máquina en su sexto cumpleaños. No siempre comprenden la relación que la une con el perro, aunque admiran el sentido de responsabilidad y el afecto que su hija demuestra por él.

La **abuela**, desde que sufre de los huesos, ha cambiado su carácter: no soporta a Máquina. Para ella no es más que un portador de pulgas y enfermedades que lo estropea todo. No entiende la importancia que se le da al animal dentro de la casa.

5 VALORES

❑ **La amistad.** Aquí se demuestra que no solo existe amistad entre personas: Máquina es el mejor amigo de Julia porque siempre está dispuesto a defenderla, la ayuda a que no olvide tiradas sus cosas y escucha con paciencia sus confidencias. A cambio, Julia cuida de que esté siempre limpio, bien alimentado y es su compañero de juegos favorito.

❑ **Respeto a los animales.** Es muy importante recordar que los perros son seres vivos que necesitan de nuestros cuidados y por ello hay que respetarlos.

Tienen derecho a un trato digno, a estar bien alimentados y a ser atendidos por un veterinario si se ponen enfermos. Cualquier tipo de maltrato a un animal no está justificado en ninguna circunstancia y bajo ningún concepto.

❑ **Sentido de la responsabilidad.** Un animal no es solo un compañero de juegos, tenerlo en casa implica alimentarlo y cuidarlo para que no enferme. Hay que tener en cuenta que los cachorros necesitan jugar y, a veces, rompen cosas, pero no debemos deshacernos de ellos.

❑ **Ayudar a los que lo necesitan.** Moncho no siempre está de acuerdo con su hermana, pero cuando algo es importante para ella él se pone de su lado, aunque eso implique enfadar a sus padres. Es su hermano mayor y tiene que demostrarle que siempre puede contar con él.

❑ **Valor.** Julia tiene que encontrar a Máquina antes de que le pueda pasar algo. Por eso saca fuerzas de su interior, se enfrenta al miedo de no localizarlo y a lo que sus padres puedan decir. Ella está decidida a encontrar a su perro y no dudará en defender sus convicciones.





A C T I V I D A D E S

ANTES

DE LA LECTURA

UN TÍTULO ENIGMÁTICO

Dos lágrimas por Máquina es un título un tanto enigmático y sin conocer la historia pueden darse infinidad de posibles explicaciones. ¿Qué es Máquina? ¿Un robot? ¿Un amigo imaginario? ¿Un animal? El profesor puede proponer que cada alumno intente explicar qué significa el título y por qué le han dado ese nombre. Más tarde se podrá comprobar quién se ha acercado más a la historia de Máquina.

YO ME ENCARGO

Una vez desvelamos que se trata del perro de Julia, podríamos recordarles que hay que respetar a todos los seres vivos, especialmente a los animales que conviven con nosotros. Los alumnos podrían elaborar una lista de las precauciones que se deben tomar para cuidar de una mascota, que apunten las diez tareas más importantes de las que se pueden ocupar ellos para colaborar en su cuidado.

VIDA EN LA ALDEA

La historia de Julia y Máquina se desarrolla en una aldea. El profesor puede proponer a los alumnos que formen grupos de cuatro o cinco miembros y que

traten de imaginar cómo es la vida allí. Podrían hacer un dibujo, en una cartulina grande, de los animales que se suelen encontrar en el campo, el tipo de construcciones que allí se utilizan y los trabajos que se realizan.

¿DÓNDE BUSCARÍAS?

A todos los niños les gusta vivir aventuras, el profesor puede proponer a los alumnos que traten de imaginar cómo sería realizar la búsqueda de una mascota perdida. Tendrían que redactar un pequeño texto tratando de imaginar qué lugares visitarían y qué peligros pasarían, explicando qué harían ellos si se pusieran en el lugar de la protagonista Julia. Después de leer el libro, podrán ver quién se ha acercado más a la historia o decidir cuál les ha gustado más.





DESPUÉS

DE LA LECTURA

TÚ Y TU MASCOTA

Después de conocer la historia de Máquina, seguro que muchos niños se han sentido identificados con Julia, ya que, probablemente, muchos de ellos tengan una mascota en casa. Podrían escribir sus propias historias contando el día en que su animalito llegó a casa y cómo asumieron la responsabilidad de cuidarlo, si le dan de comer, si se encargan de lavarlo o cuáles son sus juegos favoritos.

AMIGOS DE VERDAD

El libro nos habla de la amistad, de lo que uno es capaz de hacer por sus amigos; los alumnos podrían hacer una redacción sobre qué significa esta palabra para ellos y cómo son con sus amigos. ¿Qué habrían hecho en el lugar de Julia? ¿Se habrían atrevido a salir en busca de Máquina, incluso si con ello les dieran un buen susto a sus padres y profesores?

ABUELOS

La abuela de Julia es un personaje muy importante en la historia y la relación que las une no siempre es fácil. Los niños podrían describir a sus abuelos, si les ven mucho, qué suelen hacer con ellos, cómo

es su relación... Si alguno de los alumnos ha vivido la muerte de uno de sus abuelos, como Julia, podría describir cómo se sintió y qué le gustaba hacer cuando estaban juntos.

REPORTAJE

La historia de Julia es fascinante, llena de aventuras y riesgos. Los niños podrían imaginar que son reporteros que han sido enviados a la aldea de Julia para contar los hechos. El profesor puede proponerles que imaginen que trabajan para un periódico local y que escriban un artículo, con su titular en grandes letras, contando los lugares por los que pasaron Julia y Moncho cuando salieron a buscar a Máquina.

ÉL NUNCA LO HARÍA

Máquina es abandonado cuando supone una carga económica para la familia. Cada año se abandonan miles de perros en España, se puede sugerir a los niños que investiguen sobre el tema. Se les proporcionará información sobre los centros de acogida, los refugios de animales...

Con la información que recopilen, pueden realizar murales para exponerlos por los pasillos del colegio para concienciar a todos sus compañeros sobre esta práctica tan deleznable. También pueden preparar una charla sobre el tema y que expliquen al resto del colegio por qué se ha de ser responsable cuando se le pide a los padres una mascota, que les recuerden que los animales no son juguetes.

