



# guía

DE LECTURA



EDELVIVES

ALA DELTA



Inventario

Pepe Maestro

EDELVIVES

# La obra

Título **Inventario** / Autor **Pepe Maestro** / Ilustrador **Julio Antonio Blasco** / ADA, 96/ 136 páginas

## El autor

---

Pepe Maestro nació en Cádiz (España) y tras licenciarse en Filología Hispánica, trabajó en una granja-escuela. Es contador de cuentos, titiritero, escritor, rapsoda, narrador oral, educador ambiental, y le hubiese encantado trabajar de farero. Su ciudad soñada es Gadeira; su plato preferido, el arroz con bogavante, y su paisaje idílico, los acantilados de Barbate con luna llena. Ha publicado numerosos libros, entre ellos, *El Circo de Baltasar* y *Una pluma de cuervo blanco*, ambos en la Colección Ala Delta.

## Argumento

---

*Inventario* no es un libro convencional. Para empezar, tiene una serie de advertencias sobre el uso correcto que debe observarse. Y tampoco sigue un orden, se puede incluso terminar por el principio. En él aparecen una colección de inventos disparatados, creados para facilitar o entretener la vida de los demás.

Así, tenemos la cronocomba, que nos permite desplazarnos por el tiempo; el recupera balones, perfecto para los colegios; un levitador de profesoras de matemáticas; un tendedero musical, para alegrarnos la tarea; y hasta un pañuelo de despedida, cuya utilidad es fácil de adivinar.

Y tiene algo muy importante: una serie de advertencias para sacar provecho de estos extraordinarios inventos.

## Comentario

---

Pepe Maestro es un conocido escritor y un magnífico narrador oral. Además de hacernos reír, lo que persigue con este inventario es invitarnos a percibir la realidad de otra manera. Nos plantea que es posible una laca que hace visibles determinados pensamientos o una banda de música para acompañar y potenciar nuestras emociones. Es un libro alocado, fresco, con múltiples lecturas y que hará las delicias de mayores y pequeños.

## Temas

---

- La imaginación.
- Inventos.
- Humor y juegos de palabras.
- Ingenio.
- La creatividad.
- El absurdo como generador de ideas y de diversión.

## Reflexiones

---

Este es un libro muy original y muy divertido, con un sentido del humor que parte de lo absurdo para disparar la creatividad.

Además de provocar la risa, el principal valor de este libro es que consigue de plantear conexiones muy sugerentes a los lectores, como entre la laca y los pensamientos, o los besos y un vehículo espacial, por ejemplo.

Ese tipo de asociaciones estimulan altamente la creatividad de los niños, como demuestra uno de los retos clásicos para ponerla a prueba: el test de los usos alternativos.

Está demostrado que a medida que crecemos perdemos creatividad, por lo tanto, libros como el de Pepe Maestro nos permiten fomentar la creatividad a través de la lectura.



Vamos a despegar .....

## 1. Una criatura muy extraña

Fíjate bien en la cubierta del libro y responde a las siguientes preguntas:

¿A qué capítulos corresponden la extraña criatura que aparece y el artefacto que sujeta en las manos?

-----

¿Para qué sirven ambos inventos?

-----

¿De dónde procede la extraña criatura?

-----

## 2. Inventores locos

¿Has soñado alguna vez con crear algún invento? Por ejemplo, una máquina que te haga los deberes o un absorbebesos de abuelos, tíos y vecinas. Si no lo has hecho, ahora es el momento. Explica aquí para qué serviría tu invento y haz un dibujo.

-----

-----

-----



# En pleno vuelo

## 1. Expertos en inventos

Responde estas preguntas.

¿Qué pasa en la cronocomba si saltas hacia adelante y qué pasa si saltas hacia atrás?

-----

¿A qué va conectado el bandasonorizador?

-----

¿Qué forma tiene el levitador de profesoras de matemáticas?

-----

## 2. Vendedor de levitadores

Seguro que el levitador de profesoras de matemáticas te ha resultado muy gracioso. Imagina que eres un vendedor de levitadores. Escribe un anuncio explicando para qué sirve, cómo hay que utilizarlo y qué precio tiene. Haz también un dibujo para mostrar cómo es en acción.



# Taller de creatividad

## 1. Sopa de inventos

Hay numerosos inventos y descubrimientos, pero aquí hemos puesto algunos que tenemos presentes todos los días: la bombilla, la ley de la gravedad, el teléfono, la electricidad y el ordenador. Busca a los siguientes inventores en esta sopa de letras y añade a su lado el invento que los hizo famosos.

INVENTOR

INVENTO

John Atanasoff

-----

Isaac Newton

-----

Thomas Edison

-----

Benjamin Franklin

-----

Graham Bell

-----

B	J	L	M	X	C	M	P	K	Q	I	Z	A	W	Ñ	P	R	E	B
Ñ	S	F	J	O	H	N	A	T	A	N	A	S	O	F	F	R	S	E
D	Ñ	W	O	T	D	W	C	Y	C	Y	P	M	B	L	C	Ñ	Ñ	N
R	B	Q	T	M	P	A	I	O	W	E	P	B	J	L	X	P	B	J
T	J	M	H	O	R	I	Ñ	R	G	I	J	J	S	F	M	X	H	A
W	G	X	O	U	T	S	Y	S	L	X	C	R	B	Q	V	C	Y	M
E	J	M	M	P	W	A	Ñ	P	T	M	U	N	E	R	T	W	Ñ	I
X	D	C	A	W	E	A	C	C	W	V	M	C	Y	P	R	M	M	N
V	B	J	S	I	L	C	X	R	F	C	X	L	V	A	S	X	O	F
N	Ñ	S	E	X	L	N	T	E	O	P	M	Q	C	O	F	V	O	R
T	R	B	D	W	Z	E	I	X	D	W	C	M	W	O	W	P	G	A
W	B	J	I	O	S	W	N	E	I	P	C	T	I	L	X	V	K	N
I	M	Ñ	S	R	W	T	Q	B	P	G	R	C	Ñ	R	M	O	P	K
U	X	D	O	M	B	O	L	K	W	O	N	V	I	S	I	B	L	L
R	M	B	N	A	Ñ	N	F	G	R	A	H	A	M	B	E	L	L	I
R	B	Q	W	F	R	S	Q	G	X	N	E	W	X	E	Ñ	T	N	N
M	Z	Ñ	R	W	J	D	Ñ	W	O	T	W	B	Q	O	E	I	X	O
F	I	M	W	H	G	F	W	T	C	P	K	Ñ	S	F	R	O	D	X



# Sugerencia de actividades

## Vamos a despegar

- **Inventos caseros.** Los inventos que propone Pepe Maestro son muy divertidos, pero un poco complicados de llevar a la realidad. Sin embargo, hay muchos inventos sencillos que se pueden preparar en clase, o se puede pedir a los alumnos que hagan en casa. Por ejemplo, una brújula. Solo se necesita: un imán, una aguja de coser, un trozo de corcho, un plato hondo, cinta adhesiva y agua. Pasos: frotar la aguja de coser unas treinta veces en el imán, recordando frotar siempre en la misma dirección. Colocar la aguja en el corcho, sujetándolo con una cinta adhesiva (la aguja debe quedar centrada en el corcho, de manera que sobresalga por ambos lados). Poner el corcho en un plato lleno de agua. Girará y luego se quedará quieto, señalando una dirección. Aunque lo movamos, el corcho siempre volverá a la misma posición, señalando el polo norte.
- **Reto de creatividad.** Para estimular la creatividad, se planteará a los alumnos el reto de los usos alternativos. Se les pedirá imaginar un neumático o un ladrillo, y tendrán dos minutos para pensar en usos alternativos que se les pueden dar. ¡Hay gente que ha citado hasta treinta usos muy originales para un simple ladrillo.

## En pleno vuelo

- **Diccionario.** Para seguir trabajando la creatividad, se puede proponer en clase jugar al diccionario. Los alumnos aprenderán nuevas palabras, mejorarán su expresión a la hora de definir y fortalecerán el trabajo en grupo. Dividir la clase en equipos. Cada grupo busca tres palabras en el diccionario y copia la definición exacta. Después, inventarán una definición para la palabra que hayan buscado. Cada equipo lee ambas definiciones y hay que adivinar cuál es la correcta.

- **¿Útil o disparatado?** Se divide la clase en varios equipos. Todos los equipos deben valorar los inventos de Pepe Maestro y votar los que consideren más útiles, así como los más disparatados. Deben exponer ante los demás compañeros sus razonamientos y defender su elección.

## Aterrizando

- **Hombre y mujeres detrás de los inventos.** Se prepara un mural con imágenes de inventores e inventoras, y de forma individual o por parejas los alumnos deberán averiguar el nombre, la fecha de nacimiento y de fallecimiento de los personajes, así como el invento que les dio la fama.
- **Artistas anónimos.** Los dibujos son una parte muy importante de este libro, y dibujar potencia la creatividad y la capacidad de observación. Cada alumno hará su autorretrato y no lo firmará. La clase tendrá que averiguar quién está detrás de cada dibujo. Quien acierte el mayor número de artistas correctos ganará el privilegio de ser dibujado por el pintor que más le haya gustado.





# Solucionario

## Vamos a despegar

1. Corresponden al arbolígena y a la flauta del silencio. / El propósito del arbolígena es hacernos la vida más agradable. La flauta del silencio sirve para expandir el silencio. / Procede de otro planeta.

## En pleno vuelo

- A. Si saltas hacia adelante, te proyectas hacia el futuro. Si saltas hacia atrás, evocas y recuerdas situaciones pasadas. / Al corazón. / De linterna.

## Taller de creatividad

**Inventos y descubrimientos:** Ordenador. Ley gravitacional. Bombilla. Electricidad. Teléfono.

B	J	L	M	X	C	M	P	K	Q	I	Z	A	W	Ñ	P	R	E	B
Ñ	S	F	J	O	H	N	A	T	A	N	A	S	O	F	F	R	S	E
D	Ñ	W	O	T	D	W	C	Y	C	Y	P	M	B	L	C	Ñ	Ñ	N
R	B	Q	T	M	P	A	I	O	W	E	P	B	J	L	X	P	B	J
T	J	M	H	O	R	I	Ñ	R	G	I	J	J	S	F	M	X	H	A
W	G	X	O	U	T	S	Y	S	L	X	C	R	B	Q	V	C	Y	M
E	J	M	M	P	W	A	Ñ	P	T	M	U	N	E	R	T	W	Ñ	I
X	D	C	A	W	E	A	C	C	W	V	M	C	Y	P	R	M	M	N
V	B	J	S	I	L	C	X	R	F	C	X	L	V	A	S	X	O	F
N	Ñ	S	E	X	L	N	T	E	O	P	M	Q	C	O	F	V	O	R
T	R	B	D	W	Z	E	I	X	D	W	C	M	W	O	W	P	G	A
W	B	J	I	O	S	W	N	E	I	P	C	T	I	L	X	V	K	N
I	M	Ñ	S	R	W	T	Q	B	P	G	R	C	Ñ	R	M	O	P	K
U	X	D	O	M	B	O	L	K	W	O	N	V	I	S	I	B	L	L
R	M	B	N	A	Ñ	N	F	G	R	A	H	A	M	B	E	L	L	I
R	B	Q	W	F	R	S	Q	G	X	N	E	W	X	E	Ñ	T	N	N
M	Z	Ñ	R	W	J	D	Ñ	W	O	T	W	B	Q	O	E	I	X	O
F	I	M	W	H	G	F	W	T	C	P	K	Ñ	S	F	R	O	D	X

## Fragmentos especiales

Un guardia va a multar a un ciclista menor de dieciséis años por no llevar puesto el casco. El niño, arrepentido, lo mira implorante. Sabe que sus padres se van a enfadar. En ese momento, el guardia recibe un beso de una antigua novia enviado por el satélite. Aquello lo perturba, le hace recordar tiempos mejores, el posible retorno; la duda que se asienta... Finalmente, accede ante la mirada del niño:

—Pero que sea la última vez... (pág. 48)