

Misión Inventores: El Gran Reportaje de San Fransokyo

Parte 1: El Despertar de la Creatividad en la Clase Rock

Todo comenzó una mañana de martes, justo después de que la clase rock viera la película *Big Hero 6*. Inspirados por el laboratorio de tecnología punta de Hiro Hamada y la bondad infinita de Baymax, los alumnos decidieron que su aula no podía seguir siendo una clase normal. Aquel espacio de paredes y pizarras de tiza se transformaría, por arte de magia y ciencia, en el nuevo **Instituto de Tecnología de San Fransokyo**.

La capitana **Laura**, con su tableta de mando y una visión clara, organizó los equipos de trabajo. "¡Atención inventores! San Fransokyo tiene problemas que solo la ciencia puede resolver. Necesitamos soluciones reales para una ciudad real", anunció con una voz que transmitía seguridad.

A su señal, el laboratorio cobró vida. **Yassir** y **Oscar** encendieron las impresoras de grafeno y los soldadores láser, mientras **Yesipova** calibraba los radares de largo alcance para detectar cualquier emergencia en el horizonte de la ciudad.

El primer gran reto fue la limpieza de la bahía. **Imran** y **Eisa** diseñaron los "Micro-Drones Recolectores", pequeñas máquinas capaces de identificar plásticos en el agua mediante visión artificial. Sin embargo, los drones necesitaban una fuente de energía inagotable. Fue entonces cuando **Rubén** y **Adrián** presentaron su invento: un sistema de placas solares ultra-flexibles que se adherían a las alas de los drones como si fueran pegatinas. "¡Es energía fotovoltaica pura!", exclamaba Adrián mientras los drones despegaban hacia el puerto.

En la sección de cuidados biónicos, el ambiente era más tranquilo pero igual de intenso. **Afnane** y **Lujaine** se propusieron el objetivo más difícil: mejorar a Baymax. Querían que el robot no solo curara heridas físicas, sino que entendiera el lenguaje de signos y detectara el estado de ánimo de los pacientes. **Vicky** y **María** programaron un "Chip de Empatía Térmica" que permitía al robot dar abrazos reconfortantes cuando detectaba tristeza o frío. "Si el nivel de felicidad sube, el sistema inmunológico sana más rápido", explicaba María mientras **Mariam** ajustaba los servomotores de los brazos del robot para que fueran tan suaves como el algodón.

Pero una ciudad también necesita moverse. **Carmen** y **Nora** diseñaron el "Tejido de Invisibilidad Urbana", una capa especial para que los vehículos de emergencia pudieran moverse sin ser bloqueados por el tráfico pesado. Para los rescates de altura, **Rima** y **Valeria** crearon las "Botas de Impulso Neumático", permitiendo a los bomberos saltar sobre los atascos con la ligereza de un gato. **Malena**, la jefa de sostenibilidad, supervisaba que cada tornillo y cada cable fuera biodegradable: "Un buen inventor siempre protege el planeta que está intentando salvar".

(Este es el boletín informativo que apareció en las pantallas de San Fransokyo esa misma tarde)

EL DIARIO DE SAN FRANSOKYO

TÍTULO: UN GRUPO DE JÓVENES INVENTORES SALVA A UN CIUDADANO EN PELIGRO

LUGAR: Torre Central de San Fransokyo. **FECHA:** Hoy, 4 de febrero.

Esta tarde, un gatito quedó atrapado en la antena de la Torre Central tras un fuerte viento. Los equipos de rescate convencionales no podían acceder a la zona por el riesgo de caída.

Ante la mirada atenta de los ciudadanos, los inventores de 4ºB entraron en acción. **Isabela** y **Ana** activaron su "Puente de Luz Sólida", una estructura láser capaz de soportar toneladas de peso creada instantáneamente en el aire. **Dominick** controló la estabilidad de la señal desde la consola central, asegurando que el puente no vibrara. Gracias a esta tecnología, el rescate fue un éxito absoluto en menos de cinco minutos.

Tras el rescate, la periodista del canal estelar entrevistó a los protagonistas para un **reportaje** de investigación sobre el futuro de la tecnología.

"No se trata solo de robots", explicaba **Dominick** a la cámara. "Se trata de cómo nos comunicamos. **Isabela, Ana** y **Mariam** hemos creado un sistema de comunicación cuántica para que nadie en la ciudad se sienta solo nunca más".

El reportaje destacó que estos 21 inventores —**Afnane, Lujaine, Vicky, María, Carmen, Nora, Imran, Eisa, Rubén, Laura, Yassir, Rima, Valeria, Malena, Isabela, Ana, Mariam, Dominick, Adrián, Oscar y Yesipova**— no solo compartían un aula, sino un sueño: usar la ingeniería para hacer el bien.

Al final del día, cuando las luces del laboratorio empezaron a parpadear, la clase de 4º comprendió algo importante. Ya no necesitaban ver películas de héroes en la pantalla, porque al mirarse los unos a los otros, veían a los verdaderos genios que estaban construyendo el mañana.



Ficha de Trabajo: El Taller del Periodista e Inventor

Nombre: _____

I. Comprensión Lectora y Medios de Comunicación

1. En la lectura aparecen una **noticia** y un **reportaje**. ¿Qué suceso concreto cuenta la noticia? _____
2. ¿Cuál es el titular de la noticia? _____
3. ¿Quiénes son los protagonistas del reportaje especial? _____

II. Laboratorio de Lengua (Ortografía y Gramática)

1. **Ortografía:** Baymax ha encontrado errores en el sistema. Corrige estas palabras: *inbento, sencia, enerjía, prollecto, rrobótica*.
2. **Gramática:** Busca en el cuento y clasifica:
 - 3 Sustantivos (objetos o personas): _____
 - 3 Adjetivos (cómo son los inventos): _____
 - 3 Determinantes (el, la, este, esos...): _____

III. Taller de Matemáticas: Las Fracciones del Genio

El equipo de **Imran** fabricó 24 micro-drones. Si una tercera parte de los drones se han quedado sin batería, ¿cuántos drones siguen volando?

- Operación:

- Resultado:

IV. Escritura Creativa y Dibujo

¡Tu turno de ser inventor! Imagina que tienes que escribir una noticia para el periódico del colegio sobre un invento que solucione el peso de las mochilas.

- **Titular llamativo:** _____
- **Entradilla (Qué ha pasado):** _____

V. El Rincón del Diseño: Explica y Dibuja un invento señalando con flechas sus partes (usa sustantivos y adjetivos para describirlo).

Explica tu invento: _____

Dibujo:

