

# OMNIA

★ TODO LO QUE  
PUEDAS SOÑAR ★



# SINOPSIS



## Actividad 1

*Todo el mundo sabe que en Omnia, la gran tienda virtual, puedes comprar cualquier cosa. En su catálogo encontrarás todo lo que puedas imaginar, e incluso objetos que ni siquiera sabías que existían. Por eso, cuando Nico tira a la basura por accidente el peluche favorito de su hermana pequeña, no duda en buscar en su web uno igual para reemplazarlo. Pero un error informático inesperado lo conducirá hasta el mismo corazón de Omnia, un inmenso y extraordinario almacén en el que la búsqueda del peluche será solo el comienzo de una emocionante aventura.*

Esta es la sinopsis oficial, pero ¿y si tuvieses que hacer tu propia reseña del libro? ¿Cómo la harías? ¿Sabías que hay youtubers que se dedican a recomendar lecturas en sus canales? Su objetivo es que mucha gente de un rango de edad concreto conozca los libros que más les han gustado. ¡Es una manera estupenda de difundir buenas lecturas! Pero, eso sí, lleva trabajo. Para poder recomendar una novela, por supuesto, ¡lo primero es leerla! Después tienen que redactar un resumen destacando los aspectos más importantes de la narración (pero atención: ¡sin spoilers! Los vídeos van destinados a gente que aún no ha leído el libro) y preparar también una ficha con datos de la publicación (como autor, número de páginas, ediciones, formatos disponibles...). Es importante también crear un guion para que el vídeo sea cercano, divertido y atractivo para el público al que va destinado. Y, claro, seguro que es necesario hacer muchas pruebas antes de grabar la versión definitiva. Por último, un buen montaje hace que el vídeo resulte más dinámico y fácil de ver.

Solo tienes que  
imaginar... Porque,  
cualquier cosa  
que imagines,  
existe en Omnia.

¿Queréis ver un ejemplo? En 2016 el youtuber colombiano Brian Sabogal subió una reseña de Omnia que podéis visualizar en el siguiente enlace:

<https://www.youtube.com/watch?v=-Plqn8ADgRg>

Pues bien, ahora viene lo mejor: ¡el reto! ¿Os atrevéis a hacer vuestra propia vídeo reseña de Omnia? ¡Será genial convertirnos en influencers por un día! Os sugerimos que lo hagáis en parejas o pequeños grupos para que sea aún más divertido. Pero, recordad que hay que seguir unos pasos y preparar una información adecuada y atractiva. Antes de comenzar, fíjate en esta imagen en la que destacamos cosas interesantes que Brian incluyó en su vídeo:



<https://www.educacionrespuntocero.com/recursos/programas-gratuitos-editar-videos/>

Para la edición de los vídeos os remitimos a este artículo publicado en el medio educativo Educación 3.0 en 2018, en el que se recomiendan diferentes programas gratuitos para su uso en el aula.

Pero, si queréis hacerlo más sencillo, siempre podéis grabaros sin más. ¡Lo más importante es transmitir un mensaje claro y bien argumentado sobre la lectura! ¿Preparados?





**¡MANOS A LA OBRA!**

# PERSONAJES





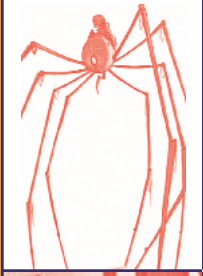



## Actividad 2

En Omnia hay muchos personajes que juegan un rol relevante para el desenlace de la historia. ¿Hacemos memoria? ¡Recordemos a algunos de los más destacados!

	Quién es	Características de personalidad	Por qué es importante en el relato
	<b>NICO</b>		
	<b>CLAUDIA</b>		
	<b>MEI LING</b>		



	Quién es	Características de personalidad	Por qué es importante en el relato
 <b>FUBU</b>			
 <b>NIA</b>			
 <b>BELAY</b>			
 <b>EL SUPERVISOR</b>			
 <b>TOBIÁS BARATIAK</b>			



# CREA TU EMPRESA

## Actividad 3

Omnia es una gran tienda virtual en la que puedes encontrar cualquier cosa, ¡todo lo que puedas soñar! Objetos que no sabías ni que existían, de otros planetas y otras épocas. ¡Qué pasada! La autora, desde luego, tuvo que poner a trabajar su imaginación para concebir un almacén tan completo como este.

Partiendo de esta idea proponemos una primera actividad que tiene mucho que ver con la imaginación: un proyecto creativo para que el alumnado cree desde cero su propio Omnia. ¡Se trata de sacar nuestro lado más emprendedor! Si tuvieras que levantar una fábrica, una tienda o una empresa desde sus cimientos, ¿de qué sería? ¿Qué podríamos encontrar en ella?

Como Laura Gallego, vamos a derrochar imaginación para que nuestro proyecto sea único, diferente a todo lo que ya existe. Pero, para crear algo coherente, completo y exclusivo, necesitamos también mucha organización. Así que vamos a dividir esta actividad en dos partes.

**En primer lugar, invitaremos al alumnado a pensar cómo sería su proyecto ideal.**

Para ello, facilitamos la siguiente ficha:

\* ¿A qué actividad estará dedicado tu proyecto?

Puedes pensar en sectores como turismo, economía, ocio, cultura... O el tipo de negocio: si es una fábrica, una tienda, una startup que ofrece servicios...

**NOMBRE DEL PROYECTO:**

**ÁMBITO:**

**NECESIDADES:**

**DESCRIPCIÓN:**

**QUÉ LO HACE ÚNICO:**

\*\* Todo proyecto tiene sus necesidades. ¿Cuáles son las principales para el tuyo? ¿Necesitas una sede física, como un local? ¿O quizás puedas desarrollarlo solo con una app? ¿Tendrás personal? ¿Necesitas materiales?



# CREA TU EMPRESA

## Actividad 3

Una vez pensados los principales aspectos llega la parte más creativa, ¡diseñar el aspecto de tu negocio!

Para ello os facilitamos una plantilla con la que podréis dar forma a vuestra idea. Y, para que quede bien chula, ¡tendrá elementos en pop up!

1

Imagina primero, en el espacio más grande, cómo sería el aspecto general del proyecto.

2

Piensa después cómo serían los trabajadores (aspecto, uniformes...) y dibújalos en los dos espacios asignados.

3

Por último, diseña algún elemento en detalle: puede ser una máquina de producción, el mostrador de venta al público ¡o la web!

4

Termina pegando tu proyecto en pop up sobre la base y rellena la información.

5

Para completar la imagen de empresa, ¡solo falta crear su logo! Fíjate en el de Omnia o piensa en algunos de marcas conocidas. Debe ser simple, reconocible y recordable. Cuando hayas hecho algunas pruebas y tengas el diseño final, dibújalo en el espacio destinado a ello en la base.

# CREA TU PROYECTO:

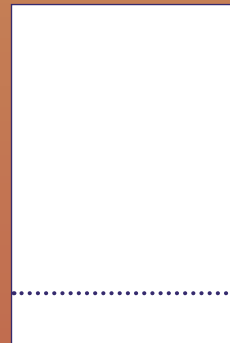
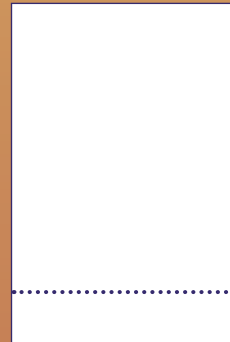
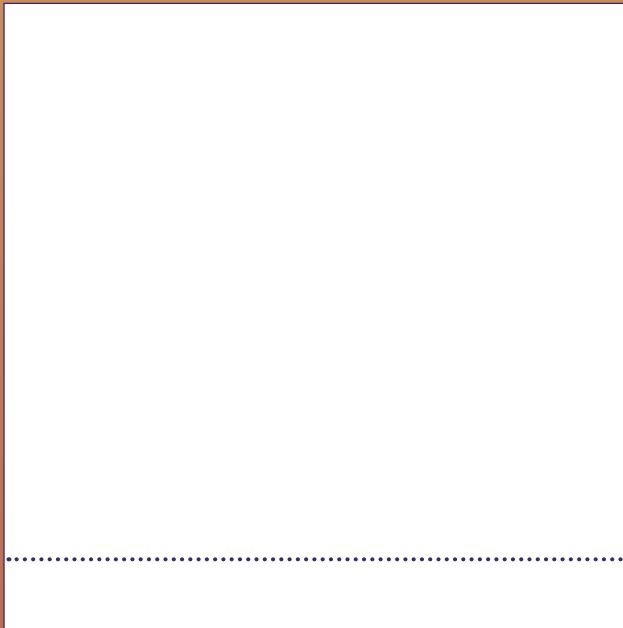
Dibuja aquí tu proyecto

Recorta por la línea

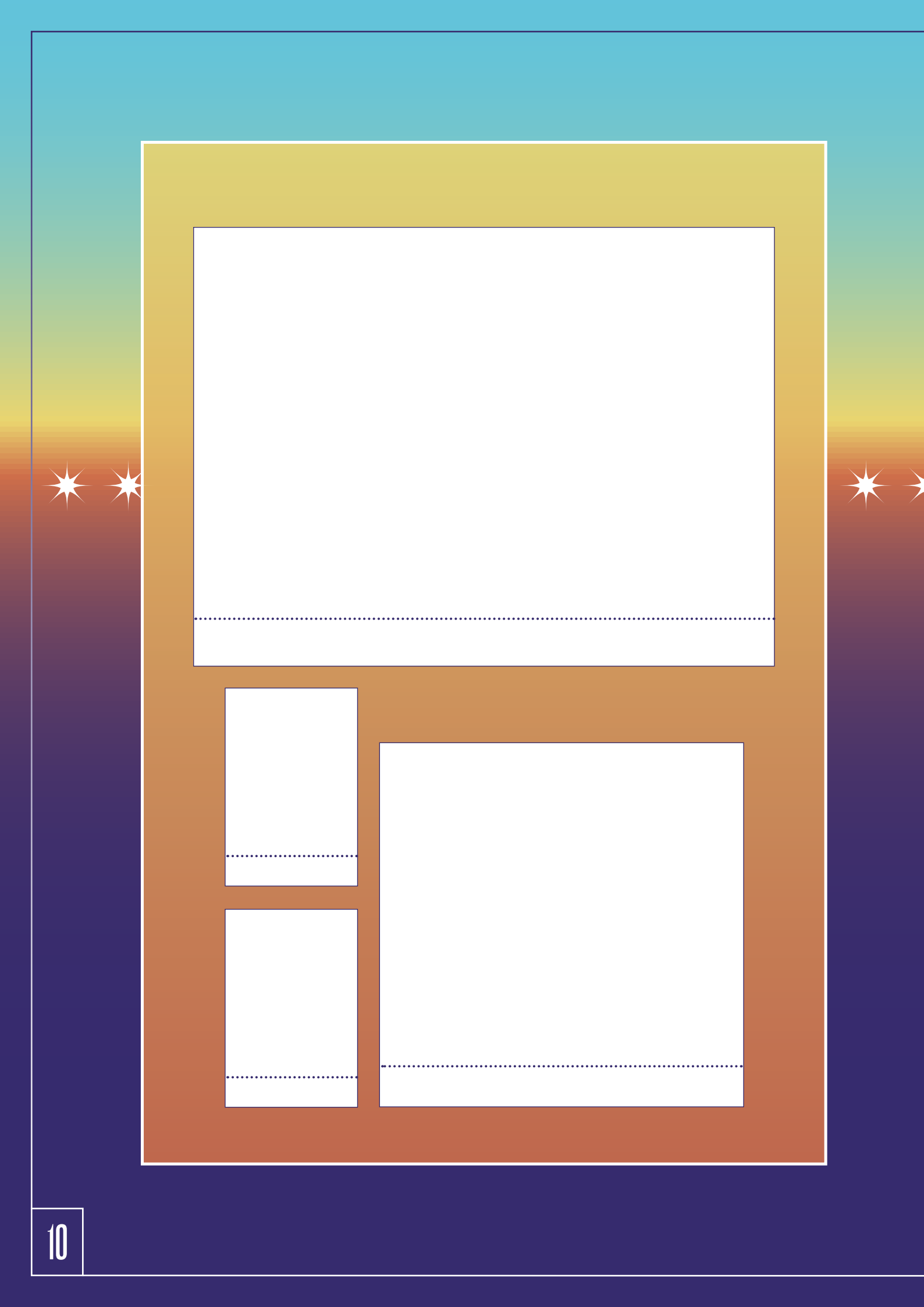


Dobla por la línea de puntos.  
Aplica pegamento en la pestaña y  
conseguirás un diseño en popup

¿Necesitas diseñar algo con más detalle?



¿Cómo serían los trabajadores?




Large empty rectangular box with a dotted line near the bottom edge.

Small empty rectangular box with a dotted line near the bottom edge.

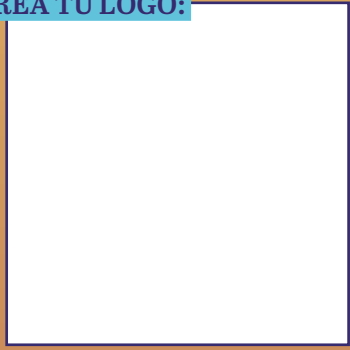
Small empty rectangular box with a dotted line near the bottom edge.

Medium-sized empty rectangular box with a dotted line near the bottom edge.

# DISEÑA AQUÍ TU PROYECTO:

 Pega los diseños que has dibujado

## CREA TU LOGO:



NOMBRE: \_\_\_\_\_

CÓMO ES: \_\_\_\_\_

CÓMO SON SUS INSTALACIONES:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

DESCRIBE A SUS TRABAJADORES:  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

# COMPRAS EN LA WEB

## Actividad 4



Pero ¿y tú? ¿Has pensado en algo que quieras recuperar y no encuentres en ningún sitio? ¿Qué objeto echas mucho de menos y te es imposible volver a tener? Quizás sea un juguete favorito, un recuerdo de alguien o de algún momento especial... Es el momento de echar la vista atrás y pensar en ese objeto que te falta desde hace un tiempo y que realmente echas de menos.

Además, en Omnia podemos encontrar cosas de otros mundos, de otras épocas... ¡todo lo imaginable! Si pudieras entrar ahora en el buscador de su web, ¿qué objeto, inventado ya o no, desearías encontrar? ¡Tiene que ser algo que desees mucho! Y si no existe aún, recuerda que puedes imaginarlo. Pero mejor que contarlo, ¡vamos a diseñarlo!

En el siguiente espacio puedes crear la ficha del producto como si lo hubieses encontrado en una tienda online. En ella deberás describir qué es, para qué sirve, algunas especificaciones técnicas y, por supuesto, deberás ponerle un precio de mercado. ¡Puedes incluir también opiniones de otros clientes!

Nico, el niño protagonista, entra en Omnia para buscar el peluche favorito de su hermana porque se siente culpable de haberlo perdido. Si el lema de la tienda es que en ella puedes encontrar todo lo que puedas soñar, entonces es que Trébol tiene que estar en su almacén.





Omnia-todo lo que puedas... X



www.omnia.com/búsqueda



TOD LO QUE PUEDES SOÑAR



Haz clic para obtener una vista ampliada

QUÉ OBJETO ES:

\_\_\_\_\_

Valoraciones:



Precio: \_\_\_\_\_ €

DESCRIPCIÓN:

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

En stock

Cantidad

1



Añadir a la cesta

# CUESTIONES PARA LA REFLEXIÓN

## Actividad 5

En Omnia encontramos, además de una fantástica novela de aventuras, fantasía y misterio, numerosos temas de actualidad que nos invitan a pararnos un momento y reflexionar acerca de la sociedad en la que vivimos en nuestros días. ¿Sueles plantearte qué cosas te parecen bien y cuáles menos de nuestra forma de vida? Cuando ves las noticias en televisión o en la prensa, ¿te preguntas qué nos ha llevado a situaciones como el cambio climático o el excesivo individualismo?


Hemos seleccionado algunos de esos temas de actualidad que salpican la trama principal de la novela para aplicarlos al momento y al entorno en el que vivimos.



¡Os invitamos a pensar sobre ellos y debatir en el aula!

<https://www.larazon.es/economia/la-rebelion-de-las-maquinas-los-robots-han-destruido-400000-empleos-en-europa-BB24700670/>

Gran parte del éxito del modelo de Omnia parece residir en la combinación de trabajadores con robots, aunque al final comprobamos cómo ese modelo no es tan perfecto. Al igual que sucede en Omnia, nuestra sociedad parece tender a robotizarse cada vez más y vemos, por ejemplo, cómo en el supermercado nos atienden máquinas en lugar de personas. Y tú, ¿crees que es positivo el trabajo de las máquinas? ¿Qué trabajos crees que haría mejor un robot? ¿Hay ocupaciones en las que crees que un humano es insustituible? Lee este artículo aparecido en el diario La Razón en agosto de 2019 y, pensando también en lo que se plantea en Omnia, da tu opinión.

The page features a yellow-to-orange gradient background. At the top, there is a horizontal row of five blue starburst patterns. On the left side, there is a horizontal row of five red starburst patterns. On the right side, there is a vertical column of ten red starburst patterns. A central white text box with a dark blue border contains the main text.

Como ya habíamos destacado en la actividad anterior, otro de los debates que plantea la autora es el de la felicidad a base de acumular pertenencias o bien cultivando las relaciones personales. Aunque Omnia te ofrezca todo lo que puedes imaginar, al final descubrimos cómo lo importante es tener cerca a quien quieres. ¿Estás de acuerdo? O por el contrario ¿crees que se puede llegar a la felicidad a través de la posesión de objetos? ¿El dinero da la felicidad? En este otro artículo de actualidad publicado en el diario La Vanguardia en febrero de 2020 nos hablan de un economista italiano, Emanuele Felice, que ha investigado esta relación entre las posesiones y la felicidad a lo largo de la historia en su libro Historia económica de la felicidad (Crítica, 2020). ¡Lee y opina!



<https://www.lavanguardia.com/economia/20200223/473682065912/dinero-felicidad-ricos-pobres-humanos-felice-historia.html>

# CUESTIONES PARA LA REFLEXIÓN

## Actividad 5

En el texto encontramos dos lemas personales que nos pueden llamar la atención. Por un lado, el del creador de Omnia es «los problemas existen para ser solucionados». ¿Qué te sugiere esta frase? Por otro, el lema de su hijo es «lo mejor es enemigo de lo bueno». ¿Qué quiere decir con esto? Ambas pueden encuadrarse en el terreno de la psicología aplicada a nuestra productividad y pueden entenderse en el mundo de los negocios, pero también en el de la escuela o incluso en nuestras relaciones personales. Cuando te surge algún problema en los estudios, ¿cómo lo afrontas? ¿Lo ves como un reto o como una barrera infranqueable? Y, ¿te ha pasado alguna vez que por tener demasiada ambición has terminado arruinando un proyecto? Según un artículo publicado en La Vanguardia en marzo de 2020, el estrés puede resultar de la forma en que gestionamos nuestras emociones. Puedes leer aquí el artículo completo y reflexionar: ¿cuál sería tu lema personal a la hora de enfrentarte a nuevos proyectos y problemas del día a día?

<https://www.lavanguardia.com/vivo/psicologia/20200309/473965548736/estres-que-es.html>



<https://www.diarioinformacion.com/opinion/2015/03/15/vivir-sociedad-vicios-virtudes-sociales/1610022.html>

Quizá todavía no te hayas dado cuenta de la importancia que tiene saber vivir en sociedad. Somos seres individuales, pero formamos parte de un todo, que es la sociedad, por lo que es muy necesario formar nuestra conciencia social y aprender a vivir rodeados de los demás. Esto implica comprendernos, respetarnos, ajustar nuestros ritmos a los ritmos de otros... En Omnia se nos plantea el tema de la exclusión de la sociedad en la figura del Saboteador, que lleva 20 años desaparecido, viviendo en el almacén. ¿Te imaginas vivir 20 años sin contacto con nadie más? ¿Cómo crees que lo llevarías? Es difícil imaginarlo porque nunca hemos experimentado nada así: estamos rodeados de nuestra familia, amigos, compañeros de clase, profesores, vecinos... Y en ocasiones pensamos que nos gustaría desaparecer por un tiempo, pero en realidad no sabemos lo que eso supondría. Párate un momento a pensar todo lo bueno que te aporta vivir en sociedad. Solo de esa forma podrás valorarlo y trabajar por su buen funcionamiento. En este artículo de opinión del diario Información publicado en 2015 se nos invita a reflexionar sobre todo lo que implica formar parte de una sociedad, con derechos y obligaciones.

# TU ROBOT



## Actividad 6

Aunque hemos visto que no todo es positivo en relación con la inteligencia artificial, ya que hay un debate social sobre el uso de las máquinas en sustitución de los trabajadores, está claro que esta tecnología puede ser muy útil en muchos campos, como la medicina o la seguridad.

¿Y en tu día a día? Seguro que en alguna ocasión has imaginado lo chulísimo que sería tener un robot personal que te ayudase en tus tareas más tediosas: hacer la cama por ti, echarte una mano con los problemas de matemáticas, ¡o llevarte la mochila!

Pues bien, ¡es tu momento! Ahora puedes diseñar tu robot ideal y pensar todas las funciones que tendría. Pero ¡un momento! Como ya sabrás, crear un robot es algo complejo y comprometido. Antes de comenzar a diseñarlo hay que asegurarse de que no se nos va de las manos, ya que puede ser peligroso. Por eso, un gran experto en el tema como fue el escritor, divulgador científico y experto en bioquímica Isaac Asimov, dejó por escrito las tres leyes de la robótica. Como labor de investigación previa al diseño de tu robot, deberás por tanto rellenar esta ficha:

¿Y en Omnia? ¿Los robots están programados según algunas leyes? Búscalo en el libro para qué están programados los operarios y, sobre todo, Nia.



**Quién fue Isaac Asimov:**

**Cuáles son sus obras más célebres:**

**Las 3 leyes de la robótica son:**

¡Ahora sí! Ya lo tienes todo para poder diseñar y programar tu propio robot en el siguiente espacio:

# MI ROBOT



 *Dibuja aquí tu robot*

**CARACTERÍSTICAS:**

**FUNCIONES:**

**LEYES DE PROGRAMACIÓN:**

# TRABAJO EN EQUIPO

## Actividad 7

Al llegar a Empaquetado Neco se da cuenta muy rápido de la importancia del trabajo en equipo.

Si Belay no escoge bien las cajas, Marlene no puede meter el producto en ellas, por lo que Danil no puede rellenarlas con bolitas de porexpán y Fubur y Micaela no pueden precintar ni pegar las etiquetas con la dirección del destinatario. Como es un proceso en cadena, si falla un eslabón, ¡se arruina todo el proceso! Así que cada uno tiene que confiar en el trabajo del anterior para poder hacer bien el suyo.

Para comprobarlo en primera persona ¡os proponemos un juego! ¿Alguna vez habéis tenido que depositar toda vuestra confianza en los compañeros de clase? ¿Y si todo vuestro trabajo o incluso vuestro bienestar dependiese de ellos? ¡Vamos a comprobar qué pasaría!

Necesitamos un espacio diáfano, como el patio del centro, o bien despejando el aula de mesas y sillas, ya que se trata de una dinámica de movimiento. ¡Incluso podemos utilizar música para hacerlo más divertido! Además, puede jugar todo el grupo a la vez, ya que se trata de que valoren la cohesión entre todos los miembros de la clase para conseguir algo bueno para todos, en este caso la victoria.

Así, comenzamos preparando el espacio: si hay baldosas en el suelo, nos pueden ayudar para marcarlo; si no, podemos utilizar cinta de carrocero o tiza, si estamos en el patio. La dinámica consistirá en moverse libremente por todo el espacio y, al sonido de una palmada (o al parar la música si tenemos posibilidad de utilizarla), meterse todos dentro de un espacio marcado en el suelo. Ese espacio será cada vez menor, de forma que pueden ser cuadrados o círculos concéntricos (o agrupaciones de baldosas, si es más sencillo). A la primera señal, todo el grupo deberá permanecer dentro del espacio mayor. A la siguiente, tendrán que caber en un área algo más reducida y así sucesivamente hasta la zona más pequeña. ¡El reto es que nadie quede fuera! Así es como se consigue la victoria en este juego. De esta forma deberán ayudarse entre ellos para ocupar juntos la menor superficie posible, ideando estrategias de colaboración para este fin. ¡Pueden incluso montarse unos encima de otros!

Una vez finalizado el juego, podemos dedicar un tiempo a la reflexión. ¿Qué les ha parecido la dinámica que han experimentado? ¿Qué conclusiones pueden sacar de las estrategias que han ideado? ¿Es posible extrapolar lo que han aprendido al día a día del aula?

# TUBOS Y TÚNELES

## Actividad 8

Los tubos de Omnia llevan los paquetes a cualquier lugar del mundo conocido, mientras que los túneles lo hacen a otras épocas y a otros planetas. Fuera de Omnia por el momento estas comunicaciones aún no son posibles, aunque varias compañías, como Virgin Galactic o Blue Origin, están preparando ya viajes particulares al espacio. ¿Será este el futuro de nuestro turismo? ¿Podremos en algún momento visitar planetas o viajar a épocas pasadas?

¡Imaginemos que ya podemos hacerlo! ¿Adónde viajarías? ¿Te deceantarías por ir a una época del pasado o a un planeta del Sistema Solar? ¿Cómo sería pasar unas vacaciones allí? Cuéntanoslo en un breve texto, completando los siguientes párrafos:



Si pudiera viajar a un planeta del Sistema Solar o a una época del pasado a través de tubos y túneles, elegiría ir a \_\_\_\_\_  
porque \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Lo primero que haría allí sería \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Me quedaría \_\_\_\_\_ días y aprovecharía para  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Allí la gente es \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Por último, antes de coger mi túnel o tubo de vuelta a casa, metería en mi mochila como recuerdo \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

# LA IMAGINACIÓN



## Actividad 9

En el universo Omnia el poder de la imaginación lo es todo. Sin ella no se habría podido crear la tienda, ni se habrían diseñado sus operarios o el sistema de compras online.

Omnia es ficción, pero en nuestra historia han existido numerosos personajes reales que, gracias a su imaginación, han inventado algo sorprendente, han creado un estilo artístico, han descubierto una cura para alguna enfermedad o han explorado una zona remota del planeta... En resumen, han cambiado y mejorado el mundo. ¿Quieres conocer a algunos de ellos?



### Nombre

Rachel Carson

### Profesión

Escritora,  
bióloga marina

### Utilizó la imaginación para...

Escribir Primavera silenciosa, un libro científico que en 1962 denunciaba la contaminación de la Tierra. Fue tan claro que dio lugar a la fundación del movimiento ecologista, tan importante en nuestros días.



### Nombre

Leonardo da Vinci

### Profesión

Artista, humanista,  
inventor

### Utilizó la imaginación para...

Convertirse en uno de los artistas más importantes de la Historia del Arte y además hacer diseños para máquinas como helicópteros, tanques, submarinos o incluso robots mucho antes de que existiesen.



### Nombre

Alexander Fleming

### Profesión

Científico

### Utilizó la imaginación para...

Descubrir una de las principales herramientas de la medicina moderna: la penicilina y su uso antibiótico. Por esta y otras investigaciones fue galardonado con el Premio Nobel en 1945.





**Nombre**  
Clara Campoamor

**Profesión**  
Abogada, política y escritora

**Utilizó la imaginación para...**  
Convencer a una amplia mayoría de parlamentarios de que, por el principio de igualdad, las mujeres españolas debían tener derecho a votar, consiguiendo el voto femenino y, por tanto, una democracia plena, en 1931.



**Nombre**  
Frida Kahlo

**Profesión**  
Artista

**Utilizó la imaginación para...**  
Crear un estilo único, muy personal, que ha influido posteriormente a varias generaciones de artistas, llegando a convertirse en un icono mundialmente conocido.

Estos son sólo algunos ejemplos, pero la historia está llena de personas que pusieron su imaginación al servicio de la sociedad. ¿Se te ocurren más casos? Incluso, pensando en el presente, seguro que conoces a alguien de tu entorno que destaque por su potentísima imaginación. Siguiendo el ejemplo de las fichas de personaje que has podido leer, completa las siguientes con personas que conoces u otros personajes históricos que mejoren el mundo con su creatividad. ¡Ah! Y no te olvides de dibujar su retrato.



**Nombre**  
\_\_\_\_\_

**Profesión**  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

**Utilizó la imaginación para...**  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



# SI TE GUSTA OMNIA

## Actividad 10

¡Echa un ojo a nuestras recomendaciones! Otras lecturas interesantes, pelis para ver en familia, ¡y un videojuego!

### **Charlie y la fábrica de chocolate**, de Roald Dahl

El señor Wonka, dueño de la magnífica fábrica de chocolate, ha escondido cinco billetes de oro en sus chocolatinas. Quienes los encuentren serán los elegidos para visitar la fábrica. Charlie tiene la fortuna de encontrar uno de esos billetes y, a partir de ese momento, su vida cambiará para siempre. ¡Tan recomendable leer el libro como ver la peli!

### Trilogía **Guardianes de la ciudadela**, de Laura Gallego

El mundo está plagado de monstruos. Algunos atacan a los viajeros en los caminos, otros asedian las aldeas hasta arrasarlas por completo y otros entran en las casas por las noches para llevarse a los niños mientras duermen. Axlin se ha propuesto investigar todo lo que pueda sobre los monstruos y plasmar sus descubrimientos en un libro que pueda servir de guía y protección a otras personas. Pero a lo largo de su viaje encontrará cosas que jamás habría imaginado cuando partió. Trilogía compuesta por 'El bestiario de Axlin', 'El secreto de Xein' y 'La misión de Rox'.

**Regreso al futuro,**  
de Robert Zemeckis

Como a través de los túneles de Omnia, el joven Marty McFly viaja 30 años atrás por un error en la máquina del tiempo concebida por su amigo Doc, un científico a quien todos toman por loco. La realidad que allí se encuentra es trastocada por su propia presencia y McFly deberá encargarse de que todo vuelva a la normalidad. ¡Todo un clásico perfecto para disfrutar en familia!

**Simple machines,** del Chicago  
Museum of Science and Industry

¿Te encantan los videojuegos? Pues toma nota, porque el Museo de Ciencia e Industria de Chicago nos propone ayudar a Twitch, un simpático pero algo vago robot a construir máquinas. Para ayudarlo en esta misión tendremos que buscar piezas perdidas, que conseguiremos mediante diferentes desafíos. Disponible en la web del museo: <https://www.msichicago.org/experiment/games/simple-machines/>



