

Me llamo Marisa Chispas y soy inventora. También soy la dueña de un hámster muy revoltoso llamado Gizmo... ¡que ha **desaparecido!** Pero no pasa nada. Tengo mi infalible **DETECTOR DE PELUSAS** listo. Sí, he tenido algunos intentos fallidos, pero lo he actualizado, solo tengo que presionar este botón...



¡Oh, no! Se suponía que eso no tenía que pasar. ¿Y si Gizmo se ha perdido para siempre? ¿Y si —**GLUPS**— mis inventos no funcionan realmente?



¡No te preocupes, Marisa!
¡Tu inventora favorita
(y canguro) ha venido
para ayudarte!

¡RUBY!

¡Solo porque tu invento no esté funcionando no significa que no lo vaya a hacer nunca! Inventar puede ser complicado (¡sé de lo que hablo!), ¡pero te ayudaré a encontrar las herramientas que necesitas para **triunfar!**





¡Porque tú, Marisa Chispas, eres **eléctrica**!
¿Lo notas? ¡Es esa **corriente** de curiosidad que
hace que tu mente se inunde de preguntas
y tu imaginación explote con ideas!
He venido aquí para guiarte en tu camino y que
te conviertas en la mejor inventora posible.
Y de paso, para ayudarte a encontrar a Gizmo.
¡Imagínate, tu próximo invento puede estar
a la vuelta de la esquina!

HECHOS SUPERCURIOSOS

¡La **curiosidad** forma parte de nuestra
naturaleza! Se cree que los primeros
humanos sobrevivieron gracias a la
curiosidad, de tal manera que aquellos
más despiertos descubrieron
formas más inteligentes
de encontrar comida,
calor y refugio.

CAVERNÍCOLA



¡Nuestros cerebros nos
recompensan por ser curiosos!
Descubrir nueva información
provoca que el cerebro segregue
una sustancia química llamada
dopamina. Hace que nos
sentamos satisfechos
y **felices**.

CEREBRO

¡Curiosear!

¡Guau!
¿Por dónde
empezamos?

Comencemos por
pensar desde otra
perspectiva.

HABILIDADES DEL INVENTOR

Mentoría Directa

¡Los inventores
nunca trabajan en
solitario! La Mentora
Ruby tiene los mejores
truquitos para el éxito.
No dejes de hacer
preguntas, escucha
atentamente y verás
cómo mejoras
día a día.

NOTA:
Todas las personas
tenemos estas
habilidades, ¡pero
conocerlas nos ayuda
a utilizarlas de una
mejor manera!

INCLUYE MEGA VISIÓN

Lo primero es detectar
el problema. Cuando
descubres algo que
se puede arreglar o
mejorar, ¡te ganas el
privilegio de inventar
la solución!

MODO DE PENSAR

Un buen inventor
siempre está
pensando y
reflexionando sobre
cómo mejorar su
trabajo.

EFFECTO REPETICIÓN

Los inventores no se
rinden fácilmente.
Esto también
se conoce como
resiliencia.

CONSIGUELOS TODOS. Cada inventora
es diferente. Con la actitud correcta,
cualquiera puede convertirse en una.

PIENSA DIFERENTE

Toda inventora necesita una
superultramegaimaginación
para concebir ideas
nunca vistas.
¡Prepárate para
ser ovacionada!

INCLUYE:
UN
ALUCINANTE
KIT DE
HERRAMIENTAS
PARA MONTAR
Y DESMONTAR
COSAS!!

DOBLE ATREVIMIENTO

¿Te atreves a probar
cosas nuevas? ¿Y a seguir
intentándolo cuando
aparecen problemas?
Recuerda, que no salga
a la primera no significa
que sea imposible.

¿Todo listo para el siguiente paso?
Tira los dados y sígueme...



Además de las **HABILIDADES**, necesitarás un plan para asegurarte de que tu invento funciona. Te enseñaré cómo se crean los inventos **GANADORES**, ¡paso a paso! Cada fase es importante, así que asegúrate de no saltarte ninguna.

VAMOS ALLÁ...

FASE 5: ¡PRUÉBALO!

¿Todo listo para probar tu prototipo? Enséñaselo a otras personas, comprueba que es fácil y seguro de usar, escucha comentarios y toma notas. ¿Qué has aprendido? ¿Hay algo que necesites cambiar?



Has ignorado los comentarios sobre las dificultades para usar tu invento. **Párate a pensar** cómo mejorar tu diseño.
PIERDES UN TURNO.

REGLAS DEL JUEGO: ¿QUIÉN INVENTÓ EL MONOPOLY?

En 1904, la activista y feminista Elizabeth Magie patentó la primera versión conocida del Monopoly, a la que llamó «El juego del propietario». Sin embargo, nunca recibió ningún reconocimiento porque Charles Darrow (el creador del Monopoly) copió su idea, hizo algunos cambios y la vendió como propia. Mientras Darrow ganaba millones, ¡la pobre Elizabeth solo obtuvo 500 dólares por su increíble idea!

FASE 6: ¡MODIFICALO!

Utiliza todos los comentarios y notas para **adaptar** tu diseño. Algunos cambios pueden ser **pequeños**, otros muy **grandes**. Pero, tranqui, las buenas ideas pasan por muchas versiones antes de alcanzar la **definitiva**.

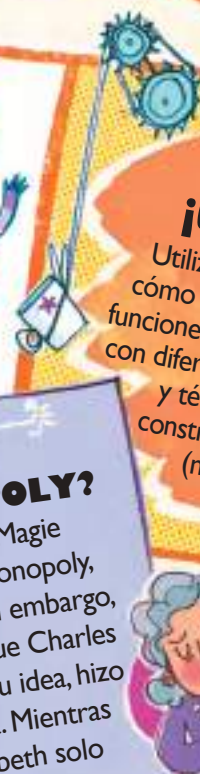
¡Tu paciencia ha dado sus frutos! Tras varios intentos, has conseguido que tu invención funcione correctamente.

Avanza tres casillas.



FASE 4: ¡CONSTRÚYELO!

Utiliza tu boceto para averiguar cómo hacer que tu invento funcione de verdad. Prueba con diferentes materiales y técnicas para construir un prototipo (modelo 3D).



FASE 1: ¡PIÉNSALO!

Lo primero es detectar un problema y empezar a pensar opciones para resolverlo. Ten paciencia, las buenas ideas llegarán.



¡Para poder inventar necesitaremos activar el **CEREBRO!**

Toma un pisolabis y avanza dos casillas.



¡Ups! Tienes que desechar uno de tus diseños porque no funciona.



Retrocede dos casillas e inténtalo de nuevo.



Aprendes que los **errores** son parte del proceso de inventar. Cada fallo es una oportunidad de aprendizaje.



Avanza una casilla.

FASE 3: ¡DISEÑALO!

Saca tu idea de la cabeza y plásmala en una página o una pantalla. Proyecta y diseña cómo podría funcionar utilizando todas las opciones posibles. Recuerda mantener una mente abierta y no tengas miedo de cometer errores.



REGLAS DEL JUEGO: TEN SIEMPRE UNA PATENTE

Cuando tengas una idea única y original, necesitarás patentarla. Una **patente** es un documento legal que certifica que tu invento te pertenece. Si alguien pretende robarte tu idea, la puedes utilizar como demostración de que se te ocurrió a ti primero.

Avanza dos casillas.



¡Oh, no! Descubres que tu invento ya **existe**.
¿Olvidaste **investigarlo**?

Retrocede dos casillas.

Hablas con un **experto** que te da **consejos** muy útiles.



FASE 2: ¡INVESTÍGALO!

¡Empieza a buscar! ¿Sabes si existe ya tu idea? Si es así, ¿puedes mejorarla? Descubre todo lo que puedas haciendo preguntas, leyendo libros o en internet.



Ahora que conoces el proceso, ¡vamos a **inspirarnos**! Tu invento sigue el mismo camino que todas las **invenciones** útiles jamás creadas. Mira a tu alrededor, ¡los inventos están por todas partes!

FASE 7: ¡PRESÉNTALO!

¡Hurra! Tienes un invento que funciona. ¡Buen trabajo! Ha llegado el momento de compartir tu idea con el mundo. ¡Imagina la cantidad de gente a la que vas a ayudar!

¡LO CONSEGUISTE!

