

BREAKOUT

El Reto Acatanga



INSTRUCCIONES

Este dossier no puede ser visionado por los participantes ya que contiene las soluciones de los enigmas.

BREAKOUT

El Reto Acatanga

¿QUÉ ES UN BREAKOUT?

“Break Out” o tal como implica su traducción, “fugarse”, es una actividad en la que los estudiantes deben superar una serie de retos simulando una situación de encierro en la que tienen que abrir una o varias cajas cerradas con candados. Una vez superados los retos se van obteniendo las claves para abrir los cerrojos.

La diferencia con el “Escape Room” es que, en este caso, el grupo se encuentra encerrado, de forma controlada, en una sala. Cuando van superando los retos, obtienen pistas para salir de la misma y si consiguen todas, obtienen la llave.

Para aplicarlo en nuestra práctica docente debemos saber que, en primer lugar, es importante plantear retos que sean alcanzables. Si buscamos motivar a los estudiantes no podemos proponer actividades que supongan una dificultad excesiva. El tiempo estimado de la actividad debe ser cómo máximo de 1 hora, más o menos lo que dura una clase. Se puede realizar en grupos grandes o pequeños y la actividad debe ir moderada por un docente. Al tratarse de un “Break Out” el profesor o monitor puede estar en todo momento junto a los estudiantes, ayudando o explicando los retos si fuese necesario.

AMBIENTACIÓN

Después de muchos años de trabajo y ciencia, la humanidad ha encontrado una gran solución para remediar uno de los problemas derivados de su desarrollo irracional e incontrolado: la masiva producción de residuos. Es la máquina ACATANGA y su inteligencia artificial ORGANIC.

Este ingenio transforma todo tipo de biorresiduos con una huella ecológica nula y elabora abonos y enmiendas orgánicas de enorme calidad. Y no solo eso, el proceso secuestra carbono atmosférico e introduce esta materia orgánica en los ecosistemas degradados consiguiendo su restauración a través de suelos maduros y llenos de vida. Además de evitar los problemas de contaminación provocados por los residuos, mitiga el cambio climático y evita la pérdida de biodiversidad al recuperar hábitats deteriorados.

Pero se ha producido un sabotaje. Una secta que se autodenominan los Socavadores han robado la inteligencia artificial “Orgánica” y la han sustituido por otra que invierte el proceso.

BREAKOUT

El Reto Acatanga

Las máquinas ACATANGA se han descontrolado y ahora extraen la materia orgánica de los suelos agotándolos y compactándolos. El declive de todos los ecosistemas es inminente. Además, la transforman en biorresiduos tóxicos que contaminan el aire y los recursos hídricos.

La inteligencia artificial ORGANIC es fundamental, ya que regula la transformación de los residuos teniendo en cuenta infinidad de diferentes situaciones y contextos. En ella residen las emociones y la conciencia colectiva destinadas a contribuir al desarrollo sostenible y al respeto por el resto de los seres vivos con los que compartimos el único planeta que tenemos.

Precisamos de tu ingenio para conseguir abrir la caja de seguridad donde los Socavadores tienen a buen recaudo la inteligencia ORGANIC.

MATERIAL

Dispones de todo lo necesario para poder jugar. El kit que debéis haber recibido está compuesto por:

- Caja de seguridad
- 1 Aspa de control
- 6 candados
- Pendrive con instrucciones, los retos y enigmas para que podáis imprimirlos, diploma autorrellenable y video motivacional.
- Tarjeta de plástico que contiene la I.A Orgánic.



Aspa de control



Candados



Pendrive



Caja de seguridad

BREAKOUT

El Reto Acatanga

DINÁMICA

El grupo – clase dispone de 1 hora para descifrar los enigmas que les darán los códigos que abren los candados de la caja donde los Socavadores han escondido a Orgánic.

Al entrar en clase, al patio, gimnasio, SUM, o el lugar donde se vaya a realizar el juego, los participantes encontrarán un mensaje (*Ver Mensaje 1*) y una misteriosa caja con el asa de control cerrada por 6 candados. En el se les insta a encontrar varios materiales (6 retos y un decodificador) que necesitarán para poder abrir los candados. Desde el momento en el que inician la búsqueda de esos materiales, el tiempo empieza a correr.



Inicio de juego

Entre los materiales que deben encontrar están los enunciados de los 6 retos que abrirán los candados. Se puede optar en dividir el grupo – clase en 6 grupos y que cada uno de ellos resuelva un enigma o si el número de participantes es pequeño, cada grupo podría resolver varios enigmas. Lo ideal es que los grupos fueran de unos 3 - 4 participantes.

Pues bien, ¡manos a la obra!

RETO 1: RECOGIDA SELECTIVA (*Ver Reto 1*)

Como sabéis la recogida selectiva de residuos está simbolizada por distintos colores: azul (papel y cartón), verde (vidrio), amarillo (envases ligeros), fracción resto (gris), y ahora, la fracción orgánica (marrón). En las alfaméticas, cada color representa un número del 0 al 9 . Si lo resolvéis adecuadamente, el resultado será una suma aritmética válida y os proporcionará un código secreto más.

Solución: $7261 + 5625 = 12886$ / Código: 886 / Candado Verde.

RETO 2: MENSAJE OCULTO (*Ver Reto 2*)

Cada pareja de palabras tiene algunas diferencias. Deben encontrar las letras que no se repiten y construir con ellas una frase que les proporcionará el siguiente código de acceso.

Solución: "cinco por cien igual a" / Código: 500 / Candado Rojo

BREAKOUT

El Reto Acatanga

RETO 3: MENUDO MARRÓN (Ver Reto 3)

Los participantes deben descifrar el mensaje encriptado mediante un código que mezcla números y colores. Uniendo el color con el que está escrito cada número nos da como resultado una letra. En el mensaje resultante estará el tercer número de acceso.

Solución: "ahora toca orgánico código cuatro siete dos" / Código: 472 / Candado Amarillo

RETO 4: CIPHER CODE (Ver Reto 4)

Este reto es un cifrado por sustitución simple que cambia las letras por símbolos basándose en un diagrama que han encontrado entre los materiales que tenían que buscar al principio. Una vez descifrado el mensaje obtendrán el cuarto código de acceso.

Solución: "el código que estáis buscando es el uno, ocho, siete" / Código: 187/ Candado Azul

RETO 5: PIRÁMIDE DE CONTENEDORES (Ver Reto 5)

Utilizando el triángulo de Pascal, pero a la inversa, deberán descifrar el número que se oculta en el contenedor que ocupa la posición del vértice del triángulo que se forman entre todos los contenedores. Simplemente hay que sumar dos cubos contiguos para que te dé el de arriba.

Solución: Código: 272 / Candado Gris

RETO 6: CÓDIGO UNIVERSAL DE APERTURA DEL CONTENEDOR (Ver Reto 6)

Siguiendo las indicaciones y en el orden que vienen escritas, descifrarán el código de acceso a todos los contenedores marrones y el último número que les falta para abrir la caja.

Solución: Código: 062/ Candado Negro

NOTA IMPORTANTE:

Hay que tener mucho cuidado con los candados para no cambiar las combinaciones accidentalmente. Una vez abiertos, que los participantes los dejen sobre la mesa y sin manipular una vez abiertos.