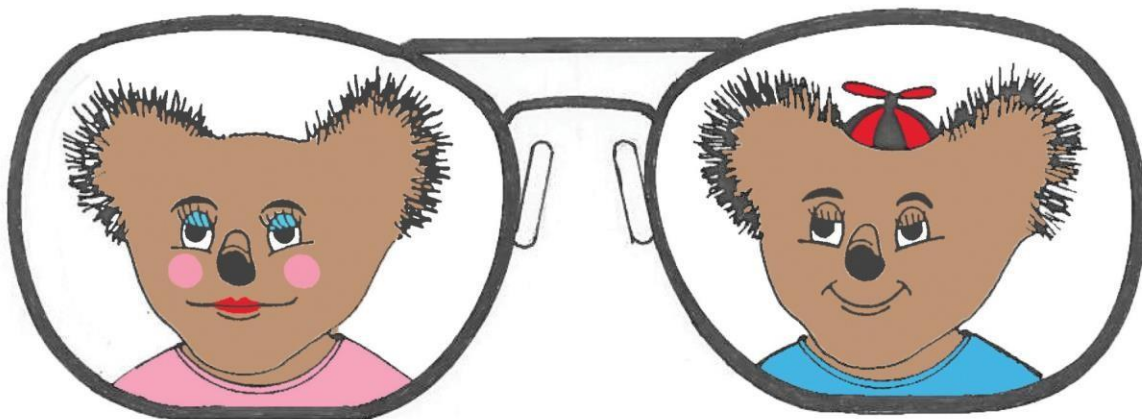




Odyssey of the Mind 

**Primary Problem:**

**ANIMALS ARE PEOPLE TOO!**



# ¡Los animales también son personas!

Problema principal: Grados K-2

---

## Introducción

El problema principal de nuestro Programa está diseñado para introducir a los estudiantes más jóvenes en la Odisea de la Mente. El problema se formula como si fuera un problema competitivo, pero no tendrá puntos. Los equipos que participen en el torneo recibirán comentarios e información de los oficiales sobre sus soluciones, que podrán utilizar en sus futuras experiencias de resolución de problemas de la Odisea de la Mente.

### A. El problema

La gente ve el mundo de diferentes maneras. Imagina que miras una cosa y ves otra. En este problema, los equipos crearán y presentarán una actuación humorística sobre un par de gafas mágicas que, al ser miradas, hacen que la gente parezca un animal. Los equipos diseñarán un disfraz que transforme la apariencia de un personaje de humano a animal, y otro disfraz que transforme un animal a otro diferente. Un personaje intentará duplicar las gafas, pero la versión imitada no funciona de la misma manera. Lo que se ve a través de las gafas de imitación será representado por una representación artística.

**El énfasis creativo** del problema está en la actuación, las gafas mágicas, los disfraces y los duplicados de las gafas. **El espíritu del problema** es que el equipo cree y presente una actuación original que represente un par de gafas mágicas que transforme la apariencia de dos personajes en un animal, y luego un animal en un animal diferente. El cambio será mostrado con disfraces diferentes. Un personaje tratará de copiar las gafas mágicas, pero funcionan de manera diferente a las gafas originales.

### B. Limitaciones *(Las palabras/términos en cursiva están definidas en la Guía de Programas de la Odisea de la Mente 2020-21)*

1. **Reglas generales:** Lea la Guía del *Programa Odisea de la Mente 2020-21*. Este manual se actualiza cada año e incluye importantes reglas para resolver los problemas de la Odisea de la Mente y los formularios necesarios para la competición. Aunque no se trata de un problema de competencia, los equipos deben referirse y adherirse a la sección de **Reglas del Programa** de la guía para garantizar la seguridad y evitar daños.
2. **Aclaraciones del problema:** No se emitirán aclaraciones de problemas para este problema.
3. El **límite de tiempo** para este problema es de 8 minutos. Esto comienza cuando el Cronometrador dice, "Comienza el equipo", e incluye la configuración, el estilo y la presentación de la solución.
4. El límite de gastos para este problema es de 125 dólares. El valor combinado de los materiales utilizados durante la demostración de la solución del equipo, incluyendo el decorado, no puede exceder esta cantidad. La Guía del Programa Odisea de la Mente explica el límite de costo y enumera los artículos que están exentos de costo.
5. El equipo creará una actuación humorística original que incluye:
  - a. un mágico par de gafas.
  - b. personas que parecen animales.
  - c. trajes que transforman la apariencia de un personaje de humano a animal.
  - d. un disfraz que transforma un personaje animal en un animal diferente.
  - e. un personaje que intenta duplicar las gafas mágicas.
  - f. gafas de imitación. Estos son un intento de duplicar los lentes mágicos.
  - g. una representación artística de lo que se ve a través de las gafas de imitación.
  - h. cinco elementos de estilo, incluyendo dos que son elegidos por el equipo.
6. El mágico par de gafas:
  - a. será utilizado por dos o más personajes.
  - b. hace que la gente vea animales en vez de personas cuando miran a través de ellos.
  - c. debe ser un objeto tangible que es usado por la persona que mira a través de ellos. Pueden ser de cualquier diseño, tamaño o estilo que el equipo desee. No tienen que parecerse a unas gafas.
7. Personas que parecen animales:
  - a. deben ser retratados *por uno o más miembros del equipo*.
  - b. será visible cuando un personaje lleve las gafas mágicas.
  - c. serán dos personajes vistos por otras dos personas a través de las gafas. Puede haber más de dos de cualquiera pero sólo dos serán anotados.

8. Los dos trajes necesarios para transformar la apariencia de un personaje de humano a animal:
  - a. deben ser trajes individuales que cambian para crear una apariencia diferente.
  - b. se les permite que les quiten partes para completar el cambio.
9. El disfraz que transforma un personaje animal en un animal diferente:
  - a. se permite que sean diferentes trajes para representar el cambio.
  - b. pueden ser diferentes miembros del equipo disfrazados para representar a cada animal.
10. El personaje que intenta hacer las gafas de imitación:
  - a. puede ser retratado de cualquier manera que el equipo desee.
  - b. explicará por qué quiere duplicar las gafas.
  - c. crea un duplicado de las gafas.
11. Las gafas de imitación:
  - a. no hacen que las personas parezcan animales.
  - b. será usado por un personaje.
  - c. cambian la apariencia de lo que se ve a través de ellos. El equipo creará una representación artística de una persona tal y como aparece cuando se le ve a través de las gafas mágicas. La representación artística puede ser cualquier cosa que el equipo desee, pero no se permite incluir a los miembros del equipo.
12. El equipo deberá presentar al Juez de la zona de montaje cuatro copias de una lista de equipo en una cara de una o dos hojas de papel de 8 ½" x 11" o A4. Esta lista puede hecha a mano, o impresora y debe incluir:
  - a. el nombre y el número de miembros del equipo, el problema y la división.
  - b. una breve descripción de las dos personas cuya apariencia cambia de humana a animal.
  - c. una breve descripción del animal que se transforma en un animal diferente.
  - d. una breve descripción del personaje que intenta hacer un par de gafas mágicas de imitación.
  - e. una breve descripción de la representación artística y el cambio visto a través de las gafas de imitación.
  - f. la señal que el equipo usará para indicar que ha terminado su actuación.

### C. Sitio, instalación y competencia

1. Se utilizará un escenario o un área de un mínimo de 2,1m x 3m (7' x 10'), pero es deseable un área mayor. Esto no será marcado. Los equipos deben actuar en un área de 7' x 10'. Si el espacio lo permite, el equipo puede actuar y/o colocar equipos, accesorios, etc. fuera de esa área de 7' x 10'. Si existe un borde mayor de 7' x 10', pegaran una línea de precaución a 30" (76,2 cm) del borde. Esto servirá como advertencia, no como límite.
2. Todo el material de utilería debe ser proporcionado por el equipo. Si los equipos van a actuar en un torneo, el Director del Torneo les avisará si hay disponibles artículos estándar, como mesas y sillas. (Los equipos que deseen competir, deben hacer los arreglos con el Director del Torneo antes de la fecha de la competición).
3. Los miembros del equipo y su utilería permanecerán en un área de montaje hasta que el juez diga: "Equipos, comenzar". EL equipo debe completar su solución en el plazo de 8 minutos. Dara una señal al terminar.
4. El desmontaje y la limpieza del Área puede hacerse después de que el tiempo termine. Otros que no estén en la lista del equipo pueden ayudar al equipo a limpiar el lugar y retirar las utilería del equipo.

### D. Puntuación *Si fuera un problema de competencia, la puntuación podría aparecer de la siguiente manera:*

1. Creatividad del conjunto en la presentación ..... 1 a 15 puntos
2. Calidad general de la presentación ..... 1 a 15 puntos
3. Los Anteojos Mágicos ..... 1 a 20 puntos
  - a. Cambio de apariencia..... 0 o 5 puntos
  - b. Creatividad de la apariencia .....1 a 15 puntos
4. Las personas que parecen animales ..... de 2 a 25 puntos
  - a. Ocurre (uno = 5 o dos veces =15) ..... 0, 5 o 15 puntos
  - b. Eficacia en la presentación.....2 a 10 puntos
5. Dos trajes que cambian de humano a animal..... 4 a 25 puntos
  - a. Cambia la apariencia de los humanos a animal..... 0 o 5 puntos
  - b. La creatividad en cómo cambian los disfraces.....2 a 10 puntos
  - c. Impacto en la presentación .....2 a 10 puntos

6. Disfraz de animal a animal.....4 a 25 puntos
  - a. Cambia la apariencia del animal a otro animal.....0 o 5 puntos diferentes
  - b. La creatividad en cómo el cambian los trajes.....2 a 10 puntos
  - c. Impacto en la presentación .....2 a 10 puntos
7. El personaje que hace la imitación de los anteojos .....2 a 15 puntos
  - a. explica y presenta los duplicados .....0 o 5 puntos
  - b. efectividad de la presentación.....2 a 10 puntos
8. El copiadore de anteojos.....5 a 30 puntos
  - a. La creatividad de cómo se integran en la presentación.....3 a 15 puntos
  - b. Presenta un cambio en la apariencia de algo .....0 o 5 puntos
  - c. Originalidad/Inesperado cambio de apariencia.....2 a 10 puntos
9. La representación artística.....4 a 20 puntos
  - a. Calidad artística .....2 a 10 puntos
  - b. efectividad en el desempeño.....2 a 10 puntos
10. Humor general en la actuación.....2 a 10 puntos

*Máximo posible: 200 puntos*

**E. Sanciones** (*Si se tratara de un problema de competencia, las sanciones podrían ser las siguientes*):

1. Violación del "Espíritu del Problema" (cada ofensa)..... de -1 a -30 puntos
2. Conducta antideportiva (cada falta)..... de -1 a -30 puntos.
3. Cartel de membresía incorrecto o faltante..... de -1 a -10 puntos
4. Asistencia externa (cada falta)..... de -1 a -25 puntos.
5. Sobre límite de costo..... de -1 a -30 puntos

*Los equipos que no presenten un elemento de puntuación no recibirán pena, pero tendrán cero puntos para esa categoría.*

**F. Estilo** (*Elaboración de la solución del problema; utilice cuatro copias del Formulario de Estilo de la Guía de Programas de la Odisea de la Mente 2020-21*) Si fuera un problema competitivo, el puntaje aparecería así:

1. Uso creativo de los materiales en el cartel del equipo..... 1 a 10 puntos
2. La originalidad de una utilería usada en la presentación..... 1 a 10 puntos
3. (Libre elección del team) ..... 1 a 10 puntos
4. (Libre elección del team) ..... 1 a 10 puntos
5. Efecto global de los cuatro elementos del Estilo en la actuación.....1 a 10 puntos

*Máximo posible: 50 puntos*

**G. El Director del Torneo proveerá**

1. Área de presentación de 2,1m x 3m (7' x 10') (más grande, si es posible).
2. Una toma de corriente de tres puntas.
3. Un equipo de jueces y los materiales necesarios para juzgar este problema.

**H. El equipo debe proporcionar**

1. Cuatro copias de su Formulario de Estilo, un Formulario de Costos, un Formulario de Asistencia Externa.
2. Cuatro copias de la lista del equipo. Esta lista es para ayudar a los jueces. Si el equipo no proporciona la lista, no habrá penalización; pero sin ellas los jueces podrían perder un aspecto de la actuación puntuable.
3. Cualquier cable de extensión o adaptador de salida que sea necesario.
4. Materiales de limpieza según sea necesario.

**No se darán aclaraciones sobre este problema.**

Problema del Dr. C. Samuel Micklus y Samuel W. Micklus © 2020 - Creative Competitions, Inc.

Traducción: Arístides A. Acevedo [aacevedo@educ.ar](mailto:aacevedo@educ.ar)

Corrección: Florencia A. Acevedo [acevedoflorencia54@gmail.com](mailto:acevedoflorencia54@gmail.com)

**Creative Competitions, Inc., sus licenciarios y los autores del problema no asumen ninguna responsabilidad por los daños o lesiones que se produzcan como resultado de intentar resolver este problema.**

Odisea de la Mente, OotM, y el logo de la Odisea de la Mente son marcas registradas federalmente de  
Creative Competitions, Inc.