

# TALLER PARA PRINCIPIANTES DE CUBO DE RUBIK



**Enlace al video: <https://youtu.be/por8fUu4kyA>**

El cubo de Rubik es un rompecabezas mecánico tridimensional inventado por el escultor y profesor de arquitectura húngaro Ernő Rubik en 1974. Este pasó de ser un medio de enseñanza a ser el juguete más vendido de la historia.

En este video taller ha sido creado como una aportación solidaria para jóvenes y mayores, en la fase de estado de alarma, dentro de las acciones de voluntariado gestionadas por la Unidad de Voluntariado de la UPCT, por el estudiante de la Escuela de Ingeniería Industrial de la Universidad Politécnica de Cartagena (UPCT), Juan José Gualda.

El objetivo principal es que la persona interesada en este tema pueda aprender un algoritmo básico para la resolución del cubo de Rubik.

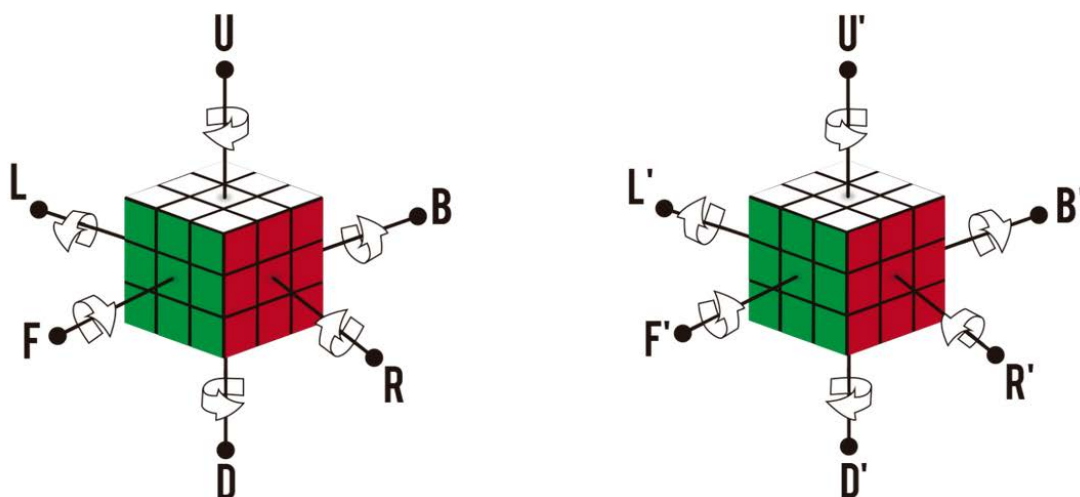
## **Las razones para jugar con el cubo de Rubik son:**

- que es una forma divertida de poner a prueba nuestra agilidad mental
- mejora nuestra capacidad para procesar información en tres dimensiones
- pone a prueba nuestra memoria
- la agilidad de nuestras manos
- y en algunos casos sirve para desestresarse.

## **Descripción del cubo de Rubik:**

Es un rompecabezas mecánico de 3x3x3 subcubos con 6 caras de diferente color. Existen 43.2 trillones de permutaciones y una sola solución.

## Nomenclatura:



Recuperado de: <https://blog.kubekings.com/notacion-cubo-de-rubik/>

Breve introducción a la nomenclatura: cada letra representa una cara del cubo según lo tengamos sujeto, la F (front) y la B (back) son la cara que tenemos justo enfrente y su opuesta, en este caso la azul, la L (left) y la R (right) son la cara izquierda y la derecha, y la U (up) y la D (down) son las de arriba y abajo, siempre depende de como sujetemos el cubo, en el ejemplo U se corresponde con la cara blanca, D con la amarilla, ...

El algoritmo en la resolución del cubo de Rubik es la serie de movimientos que hay que seguir para solucionarlo, cada vez que aparece una letra hay que girar esa cara en sentido horario, si en el algoritmo aparece una letra con apostrofe (L') significa que hay que girar esa cara pero en sentido contrario, hay que hacer el movimiento opuesto.

Los algoritmos usados para la resolución son los siguientes:

### **Colocar esquinas blancas**

1- D' R' D R

2 - R' D' R

### **Insertar Aristas**

3- U R U' R' U' F' U F

4- U' L' U L U F U' F'

### **Cruz última capa**

5- F R U R' U' F'

Ordenar las aristas de la última capa

6- U R U R' U R U U R'

Ordenar las esquinas de la última capa

7- U R U' L' U R' U' L

Orientar esquinas última capa

8- R' D' R D

Enlace al video: <https://youtu.be/por8fUu4kyA>