



# M o o n M i s s i o n



# COMPETENCIA A DESARROLLAR DEL PROGRAMA:

- Conoce el funcionamiento de las máquinas simples, electrónica y electricidad.
- Se interesa por indagar más allá de lo que se le solicita.
- Se preocupa por revisar su trabajo y mejorarlo.
- Utiliza el equipo adecuadamente.
- Se esfuerza por alcanzar sus metas.

## • OBJETIVO PRINCIPAL:

• El reto consiste en quitar del camino del vehículo espacial "*perseverancia*" las rocas para poder rescatar al astronauta.

## • Restricciones de diseño:

**Vehículo Espacial:** El diseño es libre con referencia al robot "*perseverancia*" que se encuentra actualmente en Marte.

Medidas del vehículo: 20 cm de ancho x 30 cm de largo y 20 cm de alto.

Motores: Máximo 2

**Brazo Móvil:** El diseño es libre o puede ser el modelo sugerido, el dedo pulgar debe ser desmontable.

Medidas Mínimas: 35x 10. Máximas 42x15

**Astronauta:** El diseño es libre.

Medidas del astronauta: 15x20 máximo.



# DESCRIPCIÓN DEL RETO:



- El reto consiste en quitar del camino del vehículo espacial “*perseverancia*” las rocas para poder rescatar al astronauta.

- **El estudiante 1:** Será responsable de utilizar la mano móvil para quitar la primeras piedras lunares, utilizando unos guantes de Astronauta que les serán proporcionados el día de la competencia.

- **El estudiante 2:**

- Será responsable de utilizar la mano móvil para quitar las segundas piedras lunares, utilizando unos guantes de Astronauta que les serán proporcionados el día de la competencia.

- **El estudiante 3:**

- Será responsable de colocar el dedo pulgar a la mano móvil para quitar las piedras lunares más grandes, utilizando unos guantes de Astronauta que les serán proporcionados el día de la competencia.

- **El estudiante 4:**

- Activar el vehículo y hacer el recorrido para salvar al astronauta, utilizando unos guantes de Astronauta que les serán proporcionados el día de la competencia.

- **El estudiante 5:**

- Éste estudiantes es comodín y podrá apoyar al estudiante 3 y 4.

# EJEMPLO DE MANO MÓVIL:



# PREMIACIÓN

Champion – Primer Lugar – Al final de la competencia se suman los tiempos de todas las misiones, el equipo con menos tiempo total será el ganador de este lugar.

Tournamet Finalist – Segundo lugar - Al final de la competencia se suman los tiempos de todas las misiones, el que tenga el segundo menor tiempo es el ganador de este lugar.

Finalist Award – Tercer lugar - Al final de la competencia se suman los tiempos de todas las misiones, el que tenga el tercer menor tiempo es el ganador de este lugar.

Energy Award: premio sin relación con la cantidad de puntos. Otorgado al equipo con mejor actitud, con mejor compañerismo. Determinado por todos los jueces de la categoría.

Team Costume Award: Otorgado al equipo con el mejor disfraz de astronauta, éste no es obligatorio para participar, pero sugerimos echar a volar su imaginación y utilizar materiales reciclables.



