

Reporte de resultados

Ciclo escolar 2021-2022



Reporte

Ciclo escolar 2021-2022

Índice

Mensaje General	3
¿Qué es Fundación RobotiX?	4
¿Por qué impulsamos las STEM?	5
Programas:	
1. STEM para todas y todos	7
2. Pedagogías lúdicas	21
Ejes transversales:	
a. Equidad de género	27
b. Inclusión y diversidad	29
Voluntariado & Mentorías	31
Estados financieros	33



Mensaje de nuestro Director General

El reto clave en la educación del siglo XXI es generar enseñanza activa, consciente e innovadora, donde niñas, niños y adolescentes se sientan emocionalmente involucrados, motivados por aprender y descubrir nuevas cosas.

Ahora que la comunidad educativa se vió obligada a innovar por COVID, ha surgido el reto de cómo actualizarse a modelos con mayor participación y motivación del alumnado. Instruir a estudiantes a que solo memoricen la información, no atiende las necesidades actuales; es imprescindible formar a niñas y niños capaces de reflexionar, cuestionar, experimentar y disfrutar el aprendizaje.

Es por ello que desde Grupo RobotiX, buscamos impulsar programas que transformen la educación y que motiven a las y los estudiantes a ser agentes de cambio y ser partícipes en la construcción de un mundo mejor a través del Juego, la Robótica y las STEM.

En este reporte, les contaremos todo lo que logramos en conjunto con nuestros aliados y donantes durante el **ciclo escolar 2021-2022**. ¡Gracias a todas y todos los que se han sumado a nuestra causa!


Roberto Saint Martin
Fundador & Director General



En **Grupo RobotiX** estamos comprometidos con transformar e impulsar la educación a través del **Juego, la Robótica y las STEM**, para que la niñez y la juventud de México y Latinoamérica desarrolle nuevas habilidades, y obtengan las herramientas necesarias para tener un mejor presente y futuro.

Grupo RobotiX, se conforma por dos organizaciones: RobotiX, es la organización que comenzó impartiendo cursos de robótica a estudiantes de ingeniería mecatrónica, y la que luego derivó en enseñar robótica a niñas y niños de escuelas privadas y **Fundación RobotiX**, surgió más tarde como una respuesta para lograr que estas oportunidades llegarán a escuelas públicas y centros comunitarios donde el presupuesto era una barrera importante.

A través de nuestra **Fundación RobotiX**, nos hemos enfocado en conseguir que niñas, niños y adolescentes de escasos recursos y grupos vulnerables consigan y mantengan acceso a programas educativos STEM, a través de alianzas con empresas socialmente responsables, gobiernos y asociaciones civiles.

El talento está en todas partes, las oportunidades no.

16 años detonando el cambio

2015

Trabajamos con la Subsecretaría de Comunicaciones y Transportes para implementar la red de Puntos México Conectado a nivel nacional.

2016

Lanzamos RobotiX in the Box como una solución educativa para que escuelas públicas implementarán robótica y STEAM. PIPE-CIDE realiza un primer trabajo de investigación con un piloto en la Ciudad de México validando su impacto para escuelas primarias y secundarias.

2017-18

Los programas de RobotiX fueron seleccionados por las Secretarías de Educación Pública Federal y Estatales como parte de las soluciones de Autonomía Curricular Oficiales. Estos clubes fueron implementados en más de 1,100 escuelas en la Ciudad de México, Sonora y Campeche impactando a más de 160,000 estudiantes.

¿Por qué impulsamos las STEM?

Las STEM tienen un enfoque aplicado e interdisciplinario que se acopla con el aprendizaje basado en problemas.

Las y los estudiantes que se forman en las STEM, son personas que no únicamente se destacan por ser innovadores y pensadores críticos, también son estudiantes capaces de hacer conexiones significativas entre la institución educativa, la comunidad, el trabajo y los problemas globales.

En un mundo cada vez más globalizado y complejo, donde el éxito radica no sólo en lo que se sabe, sino en lo que se puede hacer con ese conocimiento, hoy más que nunca resulta fundamental que las y los jóvenes cuenten con los conocimientos y las habilidades necesarias para resolver problemas complejos, reunir y evaluar las pruebas, así como dar sentido a la información.

Existe una gran área de oportunidad para las nuevas generaciones:

En el mundo existen + de 6 Millones de Vacantes en STEM
(Ofertas: 3:1 en STEM vs 1:6 Construcción)



México está viviendo un momento relevante de desarrollo económico con el *nearshoring*

Impulsamos dos programas a nivel nacional:

1 STEM para todas y todos

- 1.1 *FIRST* LEGO League
- 1.2 RobotiX in the box
- 1.3 Laboratorio Solar de Aprendizaje

2 Pedagogías lúdicas

- 2.1 Aprendizaje a través del Juego
- 2.2 Pedagogía y Juego

Alineados a los:

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

4 EDUCACIÓN DE CALIDAD



5 IGUALDAD DE GÉNERO



8 TRABAJO DECENTE Y CRECIMIENTO ECONÓMICO



17 ALIANZAS PARA LOGRAR LOS OBJETIVOS



Programa

STEM para todas y todos

Resultados ciclo escolar 2021-2022



A través de esta estrategia, promovemos el acceso a programas de STEM a estudiantes de 4 a 18 años de escuelas públicas y centros comunitarios.

Para todas las escuelas, Fundación RobotiX brindó materiales, capacitación y seguimiento estratégico con docentes y sus administradores.

También organizamos eventos regionales y nacionales para dar forma a la cultura en torno a la promoción y el interés por las STEM.

El éxito de esta estrategia, no solo está relacionado con ayudar a las escuelas a hacer la transición a actividades y aprendizaje STEM de calidad, sino también a conectar esas necesidades con la política pública local, estatal y federal, organizaciones privadas, donantes y todo un sistema educativo nacional armonioso.

Cada escuela beneficiada recibe:



Equipamiento base para un aula STEM



Seguimiento de la red escolar



Material educativo del ciclo escolar



Ferias y eventos escolares, regionales y nacionales



Capacitación anual para las figuras educativas



Impulsamos la implementación y continuidad a través de los programas:



STEM para todos

Impacto general



Presencia en
31 estados



604

instituciones educativas
participaron en
nuestros programas



81.45%

de las instituciones
participantes
fueron beneficiadas



37,622

estudiantes
impactados



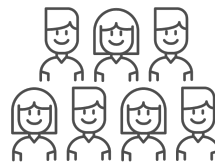
46.60%

de los estudiantes
impactados fueron
niñas



5,767

Equivalente en número
de equipos



175,028

estudiantes
impactados
indirectamente



877

docentes
impactados

Desglose del impacto alcanzado por programa:

#	Programa	Instituciones educativas beneficiadas	Instituciones educativas alcanzadas	Estudiantes impactados directamente	Equivalente en # de equipos	% de niñas	Estudiantes impactados indirectamente	Docentes impactados
1	FIRST LEGO League Challenge	165	229	3,654	457	48.44%	70,822	--
2	FIRST LEGO League Explore	190	232	7,826	1,565	49.22%	62,633	--
3	FIRST LEGO League Discover	105	111	5,507	1,376	50.06%	13,388	--
	Impacto total en FLL in Mexico:	460	572	30,739	5,767	49.33%	146,843	833
4	RobotiX in the Box	30	30	5,381	--	39%	26,905	42
5	Laboratorio Solar San Mateo Atenco	1	1	360	--	52%	200	1
6	Laboratorio Solar Ecatepec	1	1	692	--	52%	1,080	1
	Impacto total de STEAM for All:	492	604	37,622	5,767	46.60%	175,028	877



Crecimiento en las escuelas a través de los ciclos escolares

	16-17	17-18	18-19	19-20	20-21	21-22
Escuelas y centros de aprendizaje beneficiados	22	103	181	322	400	462
Escuelas y centros de aprendizaje autosuficientes	--	--	81	141	66	112
Escuelas y centros de aprendizaje sostenidos por presupuesto público	765	828	181	70	34	30
Número total de centros de aprendizaje impactados	787	931	443	533	500	604



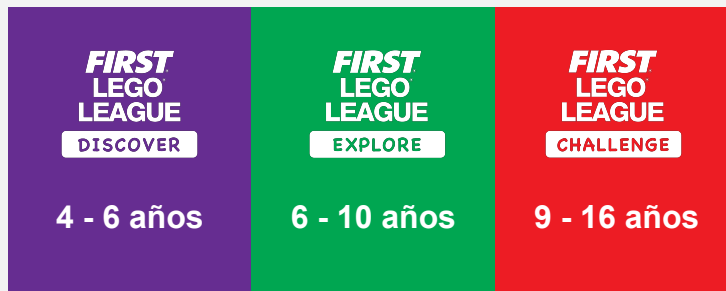
FIRST LEGO League introduce la Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas (STEM) a estudiantes de entre 4 y 16 años a través del juego, la diversión y el aprendizaje práctico. Los participantes adquieren habilidades de resolución de problemas reales por medio de programas guiados que permiten a estudiantes y docentes construir aquí y ahora un mejor futuro.

Desde la Temporada 2018-19, Fundación RobotiX fue seleccionada como Socio Operacional de FIRST LEGO League para México. Desde la Temporada 2017-18 nuestra fundación comenzó a recibir subvenciones para implementar los programas de FIRST LEGO League en diferentes escuelas y centros comunitarios en diferentes regiones de México.

Durante el ciclo 2021-2022, Temporada CARGO CONNECT, logramos aumentar la cantidad de equipos y escuelas en México: **572 instituciones** fueron parte del programa donde logramos impactar a **30,739 estudiantes**.

De las 572 instituciones, el **80.41% fueron beneficiadas** en colaboración con nuestra red de donantes.

Este programa se divide en tres categorías:



Temporada 2021-2022

En la temporada CARGO CONNECT, las y los estudiantes aprendieron cómo los paquetes son transportados, clasificados y entregados a sus destinos.



572

instituciones
educativas fueron parte
del programa



80.41%

de las instituciones
participantes fueron
beneficiadas



30,739

estudiantes
impactados



49.33%

de los estudiantes
impactados fueron
niñas



833

docentes
impactados

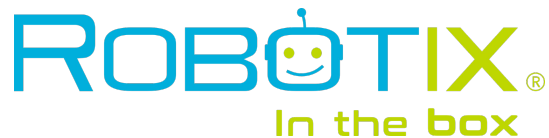


Realizamos 12 eventos virtuales
y presenciales en diferentes
regiones del país



8 equipos fueron seleccionados para representar a México en los eventos internacionales de *FIRST LEGO League* virtuales y presenciales en Estados Unidos, Brasil y Australia.





Desde la temporada 2016-17, Fundación RobotiX inició este programa con un piloto con la Autoridad de Educación de la Ciudad de México (AEFCM) con 15 escuelas primarias y secundarias. El programa experimentó un rápido crecimiento en la cantidad de escuelas que lo implementaron como resultado del interés del gobierno en escalar la robótica y STEM en el sistema de educación pública de 2017 a 2018, cuando se inauguró una nueva oficina de la administración federal.

La pandemia por COVID-19 también fue un gran disruptor de este programa y la capacidad de las escuelas públicas para priorizar la robótica y STEM frente a las matemáticas y otros contenidos en este contexto.

Durante el ciclo 2021-2022, logramos beneficiar a **30 escuelas**, en colaboración con nuestra red de donantes, impactando en **5,381 estudiantes directos** y en **26,905 estudiantes indirectos**.

Impacto durante el ciclo 2021-2022:



30
instituciones
educativas fueron
parte del programa



5,381
estudiantes
impactados



42
docentes
capacitados



Presencia en
10 estados

Al finalizar el ciclo escolar, todas las escuelas que participaron en el programa RobotiX in the Box, fueron invitadas a participar en el evento RobotiX FAIRE, en **donde presentaron proyectos innovadores.**

El RobotiX FAIRE es un espacio de convivencia en donde la tecnología, la diversión y el aprendizaje se combinan para llevar a niñas, niños y jóvenes de todo el país experiencias que permiten desarrollar habilidades para su presente y futuro. En el ciclo 2021-2022, seleccionamos a los 12 mejores proyectos de las 30 escuelas que formaron parte del programa RobotiX in the box.



12

mejores proyectos de
todo el país



36

Participantes



1er Lugar de la edición 2022 Proyecto Ecosilla Arduino Escuela Secundaria Técnica #17 | Ciudad de México

Aprovechando materiales que ya tenían en su escuela, las integrantes de este equipo crearon un proyecto que busca apoyar a las personas que tienen alguna debilidad visual a poder identificar cómo llegar a los espacios con ayuda de sensores, motores y con distintos elementos de electrónica y programación.

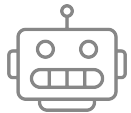
Es un proyecto funcional que implementaron en su escuela.

SOLARLAB Laboratorio Solar de Aprendizaje

Desde la temporada 2018-19, Fundación RobotiX inició este programa en colaboración con Computer Aid (Reino Unido) y con DELL México como principal donante, para implementar y operar centros de aprendizaje en donde estudiantes pudieran beneficiarse de la robótica, TI y otros programas estratégicos.

Se construyó un primer **Laboratorio Solar en San Mateo Atenco**, una comunidad a 15 minutos de Toluca en el Estado de México para beneficiar a la población marginada en 2018. Durante 2019 se construyó un segundo **Laboratorio Solar en Ecatepec**, también en el Estado de México.

Después de la pandemia, paulatinamente se volvieron a abrir las puertas de los laboratorios y durante el ciclo escolar 2021-2022 se brindaron distintas actividades para la comunidad:



Robótica y Computación



Apoyo a usuarios en trámites personales en línea



Talleres para docentes





Laboratorio Solar de San Mateo Atenco
Estado de México
Escuela Primaria "Benito Juárez"

En 2022 reapertura de actividades presenciales



360
estudiantes
tomaron alguno
de los cursos



52%
de las asistentes
fueron niñas



Laboratorio Solar de Ecatepec
Estado de México
Escuela Secundaria "Profesor Roberto Ruiz Llanos"

En mayo 2022 inició actividades



692
estudiantes
tomaron alguno
de los cursos



52%
de las asistentes
fueron niñas

El programa STEM para todos fue posible gracias a:

• APTIV •



The LEGO Foundation





“

Los alumnos muestran un gran ánimo y motivación por aprender robótica ya que la están viendo como un juego resolviendo diferentes retos que se les asignan.

Guadalupe García
Escuela Talentos Guanajuato Azteca

“

El trabajo en equipo fue importante para los estudiantes, les ayuda a socializar, compartir ideas, conocimientos y opiniones, lo que lleva a una amistad entre estudiantes de diferentes grados. Se promovieron valores vinculando lo socioemocional.

Francisco J. Hernández
Prof. Escuela Primaria Juana Marfil Castro

”

”

Programa

Pedagogías Lúdicas

Resultados ciclo escolar 2021-2022



Para abogar por el empoderamiento de la niñez y la juventud, es imperativo incidir en las pedagogías lúdicas y el cambio sistémico en el país. Fruto de la trayectoria de Fundación RobotiX y con las responsabilidades y oportunidades que conlleva trabajar en conjunto con más de 30 municipios y estados de México, decidimos ser promotores más activos de las Pedagogías Lúdicas desde el ciclo escolar 2020-21.

En conjunto con LEGO Operaciones de México y la Fundación LEGO, en el ciclo escolar 2021-2022 implementamos programas e iniciativas para promover el Aprendizaje a través del Juego y el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

The **LEGO** Foundation



Experiencias del Aprendizaje a través del Juego



©The LEGO Foundation

APRENDE A TRAVÉS DEL JUEGO



Como parte de la campaña **Rebuild the World**, en el 2022 fuimos invitados por parte de LEGO Operaciones de México a ser parte de una iniciativa para promover el **Aprendizaje a través del Juego**.

El objetivo de esta campaña era llevar experiencias lúdicas y de aprendizaje a 10,000 niñas y niños en México para visibilizar la importancia que tiene el Juego como un aspecto fundamental en el desarrollo de la niñez.

Invitamos a estudiantes de primaria a participar en una **sesión de una hora**, en donde realizaron diversas actividades lúdicas para construir y despertar su curiosidad y motivación para aprender.

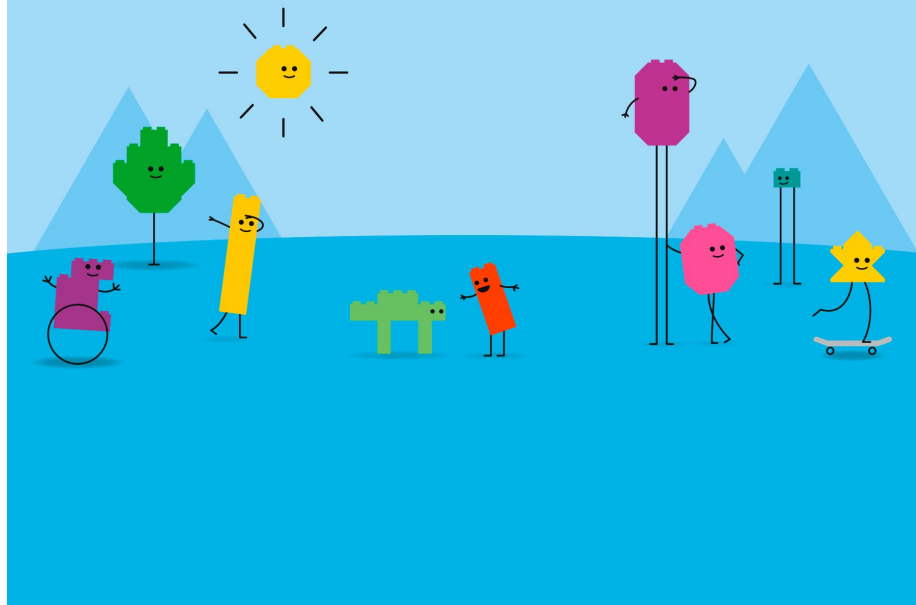
Este taller, permitió a las y los participantes realizar distintas actividades que les permitieron adquirir nuevos conocimientos de manera lúdica con el apoyo de un kit de materiales.

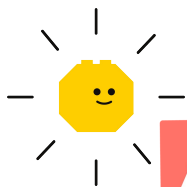
“

Estamos muy agradecidos por seguir colaborando, lo disfrutamos mucho, tanto docentes como alumnos.

Guillermo Ramírez Berlín
Escuela Primaria República de Suazilandia

”





APRENDE

A TRAVÉS DEL JUEGO



36

escuelas
impactadas



12,140

participantes de
nivel primaria



367

grupos



60

docentes
impactados



49%

fueron niñas

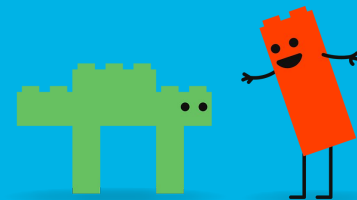


6

estados
participantes

Los talleres se realizaron en un periodo entre Marzo y Septiembre obteniendo los siguientes resultados:

- 14 semanas efectivas de implementación
- La participación de 60 docentes
- Vinculación con 4 autoridades educativas de Zapopan, Guadalajara, Guanajuato, Yucatán
- Implementación en escuelas independientes de Veracruz, CDMX y Estado de México



PEDAGOGÍA Y JUEGO

TALLERES PARA FORTALECER
LA PRÁCTICA
PROFESIONAL DOCENTE

En el 2021 Fundación LEGO México desarrolló un taller para promover el “Aprendizaje a través del juego en preescolar” dentro de la educación pública. El taller tuvo una excelente recepción por parte de las y los docentes impulsando a Fundación LEGO a planear su continuación.

Después del éxito generado, Fundación LEGO México invitó a Fundación RobotiX a ser creadora de un nuevo taller y formar parte de la colección *Pedagogía y Juego: Talleres para fortalecer la práctica profesional docente*.

La colección se conformará por cuatro talleres que serán desarrollados por distintas organizaciones:



Aprendizaje a
través del juego
en preescolar



Aprendizaje
basado en
proyectos a través
del Juego



Evolución y
Juego



Ambientes
favorables
de aprendizaje
a través del Juego

El objetivo del taller “Aprendizaje basado en proyectos a través del Juego” es dar a conocer los **principios básicos de la metodología del Aprendizaje basado en Proyectos (ABP)** para enriquecer la vida en el aula a través del desarrollo de la autonomía, la corresponsabilidad, la inclusión y el juego. Este taller servirá para fortalecer la práctica docente, fomentar la motivación y la creatividad de las y los estudiantes y generar impacto en el ámbito educativo.

¿Cómo serán los talleres?



Duración del taller: 20 horas de contenido teórico-práctico.



Materiales a crear: Videos, Guía de aprendizaje, Recursos con actividades y Micrositio.



Perfiles a los que va dirigido: Docentes de nivel preescolar y primaria, Directores y Supervisores de nivel preescolar y primaria.



Modalidad: Virtual y autogestivo.



Gratuito: Talleres accesibles y gratuitos para la comunidad educativa.

Principales actividades realizadas durante el ciclo escolar 2021-2022:

- Se realizó una investigación profunda sobre el contexto educativo mexicano y los alcances de la metodología de Aprendizaje basado en Proyectos a nivel mundial.
- Se asistió al evento internacional de PBL World, referentes en la metodología de Aprendizaje basado en Proyectos a nivel mundial.
- Se creó el temario extenso del taller y se desarrollaron sus contenidos y bibliografía.
- Se trabajó en conjunto con una casa productora en las escaletas y guiones preparativos a la grabación de los videos.
- Se realizaron las grabaciones de 7 videos para el taller con una duración total de 190 minutos.
- Se trabajó en conjunto con una editorial para iniciar el proceso de conversión y edición de la Guía de Aprendizaje.

¡La colección de talleres será publicada en junio del 2023!



Trabajamos con dos ejes transversales:

a Equidad de género

b Inclusión y Diversidad

Alineados a los:

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

4 EDUCACIÓN DE CALIDAD



5 IGUALDAD DE GÉNERO



8 TRABAJO DECENTE Y CRECIMIENTO ECONÓMICO



17 ALIANZAS PARA LOGRAR LOS OBJETIVOS



Eje transversal

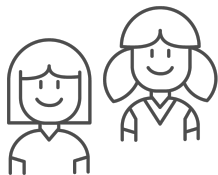
Equidad de género

Resultados ciclo escolar 2021-2022



Alineados al **Objetivo #5 de Desarrollo Sostenible de la ONU**, una de nuestras principales acciones es **promover que cada vez más niñas y mujeres docentes formen parte de nuestros programas.**

A través de diferentes estrategias, hemos logrado que el 46.60% del total de nuestros beneficiarios durante el ciclo 2021-2022 sean niñas, esto ha sido en gran medida gracias a la implementación de los programas de manera curricular.



46.60%
de niñas fueron parte de nuestros programas



Además dentro de **Fundación RobotiX** promovemos:

- El liderazgo de niñas y mujeres en STEAM
- Uso del lenguaje, conductas, actitudes, orientaciones y vocaciones no sexistas
- De manera creativa y constante, el acercamiento de las STEAM de niñas, niños y docentes por igual.



Eje transversal

Inclusión & diversidad

Resultados ciclo escolar 2021-2022



Dentro de las escuelas beneficiadas durante el ciclo escolar 2021-2022, tuvimos **1,185 estudiantes** con alguna discapacidad o condición especial de aprendizaje.

278	trastorno de aprendizaje
201	discapacidad visual
294	comunidad de bajos ingresos
278	discapacidad intelectual
89	discapacidad auditiva
45	discapacidad motora

“

Para los estudiantes cuyas madres no leen ni escriben, fue un apoyo para demostrar habilidades lingüísticas, artísticas y de localización espacial, ya que el programa les permite a los estudiantes crear transportes de su imaginación y cosas creativas que les resulta difícil plasmar en un cuaderno.

Yesenia Fernández | Ya paha de ya Batsi Preschool

”



Dentro de las escuelas beneficiadas durante el ciclo 2021-2022, tuvimos la participación de **1,394 estudiantes** provenientes de alguna comunidad indígena.



Los programas de *FIRST* LEGO League se impartieron en **Tarahumara, Maya, Tu'un Savi (Mixte), Tzotzil y Náhuatl**

“

En nuestra comunidad indígena, el programa FIRST LEGO League mejoró la colaboración, la percepción de la tecnología y cómo la usamos a diario. También mejoró la cooperación y el respeto entre compañeros.

A. Teresa Jiménez
Amextra La Paz

”



Programa

Voluntariado & Mentorías

Resultados ciclo escolar 2021-2022



En Fundación RobotiX, queremos generar un vínculo cercano entre las empresas donantes y las escuelas impactadas con nuestros programas. A lo largo del ciclo escolar, llevamos a cabo diferentes eventos en donde invitamos a las y los colaboradores a participar como voluntarios.

Dentro de las actividades que ellos realizan están:

1. Participación como evaluadores o jueces de proyectos
2. Mentorías a equipos

A través de estas actividades, las y los estudiantes reciben retroalimentación de sus proyectos, tips para mejorar sus presentaciones, así como estrategias de comunicación efectiva.

Además, a través de estas iniciativas las niñas y niños se motivan, se inspiran y tienen la oportunidad de conocer de primera mano a personas que actualmente laboran en áreas STEM.



60

Mentores de
equipos



361

voluntarios fueron parte
de nuestros eventos



Estados financieros

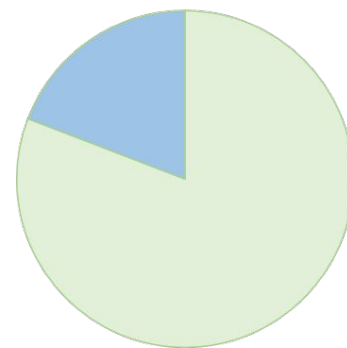
Resultados ciclo escolar 2021-2022



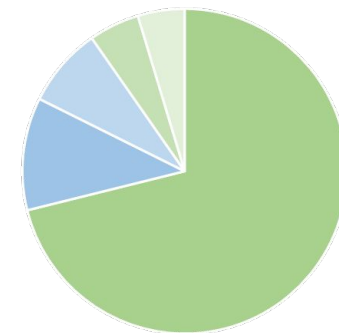
Donativos recibidos por proyecto

*Cifras en pesos mexicanos

Robótica y STEAM	\$ 17,968,046	81%
<i>FIRST LEGO League</i>	\$ 15,811,135	71%
<i>Laboratorio Solar de Aprendizaje</i>	\$ 1,120,343	5%
<i>RobotiX in the Box</i>	\$ 1,036,568	5%
Pedagogías lúdicas	\$ 4,260,507	19%
<i>Aprendizaje a través del Juego</i>	\$ 2,493,695	11%
<i>Aprendizaje a través de Proyectos</i>	\$ 1,766,812	8%
Total Donativos	\$ 22,228,553	100%



■ Robótica y STEAM para todos ■ Promoción de las Pedagogías lúdicas

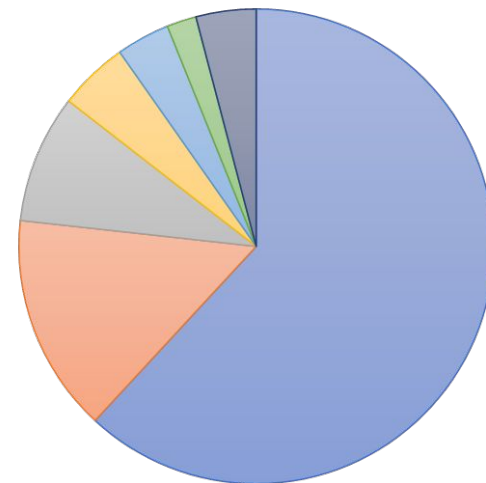


■ FIRST LEGO League ■ Aprendizaje a través del Juego ■ Aprendizaje a través de Proyectos
 ■ Laboratorio Solar de Aprendizaje ■ RobotiX in the Box

Egresos

*Cifras en pesos mexicanos

Concepto	Importe	%
<i>Materiales</i>	\$ 13,285,151	62%
<i>Personal Operativo</i>	\$ 3,188,163	15%
<i>Logística y Distribución</i>	\$ 1,878,931	9%
<i>Diseño Curricular</i>	\$ 1,020,698	5%
<i>Competencias & Demostraciones de Equipos</i>	\$ 782,935	4%
<i>Comunicación</i>	\$ 431,537	2%
<i>Overhead</i>	\$ 879,021	4%
Total Egresos	\$ 21,466,436	100%



- Materiales
- Personal Operativo
- Logística y Distribución
- Diseño Curricular
- Competencias & Demostraciones de Equipos
- Comunicación
- Overhead

Resultados generales

*Cifras en pesos mexicanos

Proyecto	Donativos	Egresos	Remanente	%
Robótica y STEAM para todos	\$ 17,968,046	\$ 17,626,563	\$ 341,483	2%
<i>FIRST LEGO League</i>	\$ 15,811,135	\$ 15,599,805	\$ 211,330	1%
<i>RobotiX in the Box</i>	\$ 1,036,568	\$ 1,006,903	\$ 29,665	3%
<i>Laboratorio Solar de Aprendizaje</i>	\$ 1,120,343	\$ 1,019,855	\$ 100,487	9%
Promoción de las Pedagogías lúdicas	\$ 4,260,507	\$ 3,839,872	\$ 420,634	10%
<i>Aprendizaje a través del Juego</i>	\$ 2,493,695	\$ 2,073,061	\$ 420,634	17%
<i>Aprendizaje a través de Proyectos</i>	\$ 1,766,812	\$ 1,766,812	\$ -	0%
Totales	\$ 22,228,553	\$ 21,466,436	\$ 762,117	3%

El remanente del ciclo escolar 21-22 se utilizará para dar continuidad a los programas del siguiente ciclo escolar.

Conoce más de nuestra fundación en:

fundacionrobotix.org



@FundacionRobotiX



@Fund_RobotiX



@fundacion_robotix



Fundación RobotiX



@fundacionrobotix



