

Reporte de resultados

Ciclo escolar 2022-2023



Reporte

Ciclo escolar 2022-2023

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	23
Ejes transversales:	
a. Equidad de género	29
b. Inclusión y diversidad	31
Voluntariado & Mentorías	34
Comunicación	37
Estados financieros	38



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 2022-2023**. ¡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.

17 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 Pedagogía y Juego

Alineados a los:

OBJETIVOS DE DESARROLLO SOSTENIBLE

4 EDUCACIÓN DE CALIDAD



5 IGUALDAD DE GÉNERO



8 TRABAJO DECENTE Y CRECIMIENTO ECONÓMICO



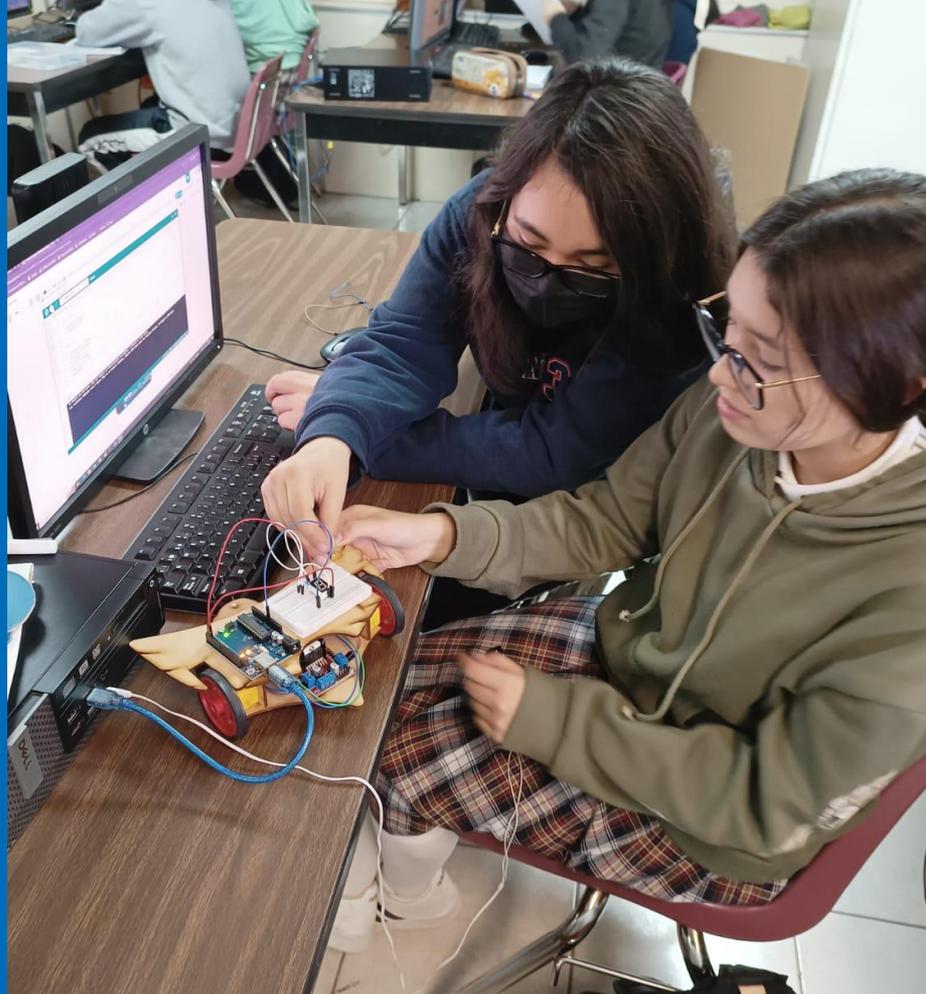
17 ALIANZAS PARA LOGRAR LOS OBJETIVOS



Programa

STEM para todas y todos

Resultados ciclo escolar 2022-2023



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
30 estados



964

instituciones educativas
participaron en
nuestros programas



85.37%

de las instituciones
participantes
fueron beneficiadas



65,804

estudiantes
impactados



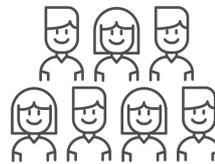
49.57%

de los estudiantes
impactados fueron
niñas



11,209

Equivalente en número
de equipos



214,494

estudiantes
impactados
indirectamente



1,471

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	362	453	21,654	2,707	49.71%	105,777	462
2	FIRST LEGO League Explore	225	266	23,212	4,642	49.87%	63,716	457
3	FIRST LEGO League Discover	183	192	15,441	3,860	49.97%	25,871	494
	Impacto total en FLL in Mexico:	770	911	60,307	11,209	49.84%	195,364	1,413
4	RobotiX in the Box	51	51	4,213	--	46.14%	17,760	58
5	Laboratorio Solar San Mateo Atenco	1	1	438	--	49.8%	190	1
6	Laboratorio Solar Ecatepec	1	1	846	--	46.9%	1,180	1
	Impacto total de STEAM for All :	823	964	65,804	--	49.57%	214,494	1,471

¡Logramos aumentar las y los estudiantes impactados en un **74.22%** respecto al 21-22!



Crecimiento en las escuelas a través de los ciclos escolares

	16-17	17-18	18-19	19-20	20-21	21-22	22-23
Escuelas y centros de aprendizaje beneficiados	22	103	181	322	400	462	823
Escuelas y centros de aprendizaje autosuficientes	--	--	81	141	66	112	141
Escuelas y centros de aprendizaje sostenidos por presupuesto público	765	828	181	70	34	30	233
Número total de centros de aprendizaje impactados	787	931	443	533	500	604	964



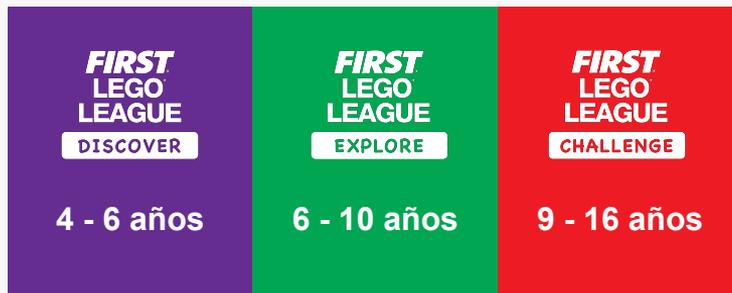
FIRST LEGO League introduce la Ciencia, Tecnología, Ingeniería, Arte y Matemáticas (STEAM) a estudiantes entre 4 y 16 años a través del juego, la diversión y el aprendizaje práctico. Los participantes adquieren habilidades de resolución de problemas reales por medio de programas guiados que permiten a los 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 2022-2023, Temporada SUPERPOWERED, logramos aumentar la cantidad de equipos y escuelas en México: **911 instituciones** fueron parte de los programas donde logramos impactar a **60,307 estudiantes**.

De las 911 instituciones, el **84.52% fueron beneficiadas** en colaboración con nuestra red de donantes.

Este programa se divide en tres categorías:



Temporada 2022-2023

En esta temporada, los estudiantes exploraron de dónde proviene la energía, cómo se distribuye, almacena y usa; pusieron a trabajar su creatividad para innovar en un mejor futuro energético.



911

instituciones
educativas fueron parte
del programa



84.52%

de las instituciones
participantes fueron
beneficiadas



60,307

estudiantes
impactados



49.84%

de los estudiantes
impactados fueron
niñas



1,413

docentes
impactados



Realizamos 14 eventos virtuales
y presenciales en diferentes
regiones del país

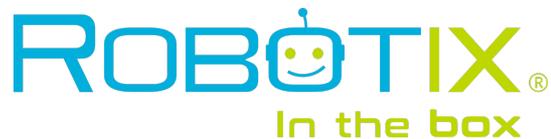


11 equipos fueron seleccionados para representar
a México en los 5 eventos
internacionales de *FIRST LEGO League*



Equipo "JARVIS" | Estado de México
Campeón Nacional de la Temporada 22-23





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.

COVID 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 el contexto de la pandemia.

Durante el ciclo 2022-2023, logramos beneficiar a **51 escuelas**, en colaboración con nuestra red de donantes, impactando en **4,213 estudiantes directos** y en **17,760 estudiantes indirectos**.

Impacto durante el ciclo 2022-2023:



51
instituciones
educativas fueron
parte del programa



4,213
estudiantes
impactados



58
docentes
capacitados



Presencia en
7 estados

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

El RobotiX FAIRE es una feria STEM 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.



47

mejores proyectos de
todo el país



+150

Participantes



1er Lugar de la edición 2023

Proyecto: Sistema riego automatizado

Escuela Secundaria Justo Zamudio Vargas | San Luis Potosí

La automatización dentro de un huerto facilita el riego de las plantas reduciendo la cantidad de agua utilizada y evitando la intervención del ser humano y al mismo tiempo apoyar la economía familiar sembrando diferentes tipos de plantas para el consumo de los mismos.

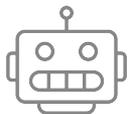
SOLARLAB

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 los 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.

Durante el ciclo escolar 22-23 se brindarán distintas actividades para la comunidad:



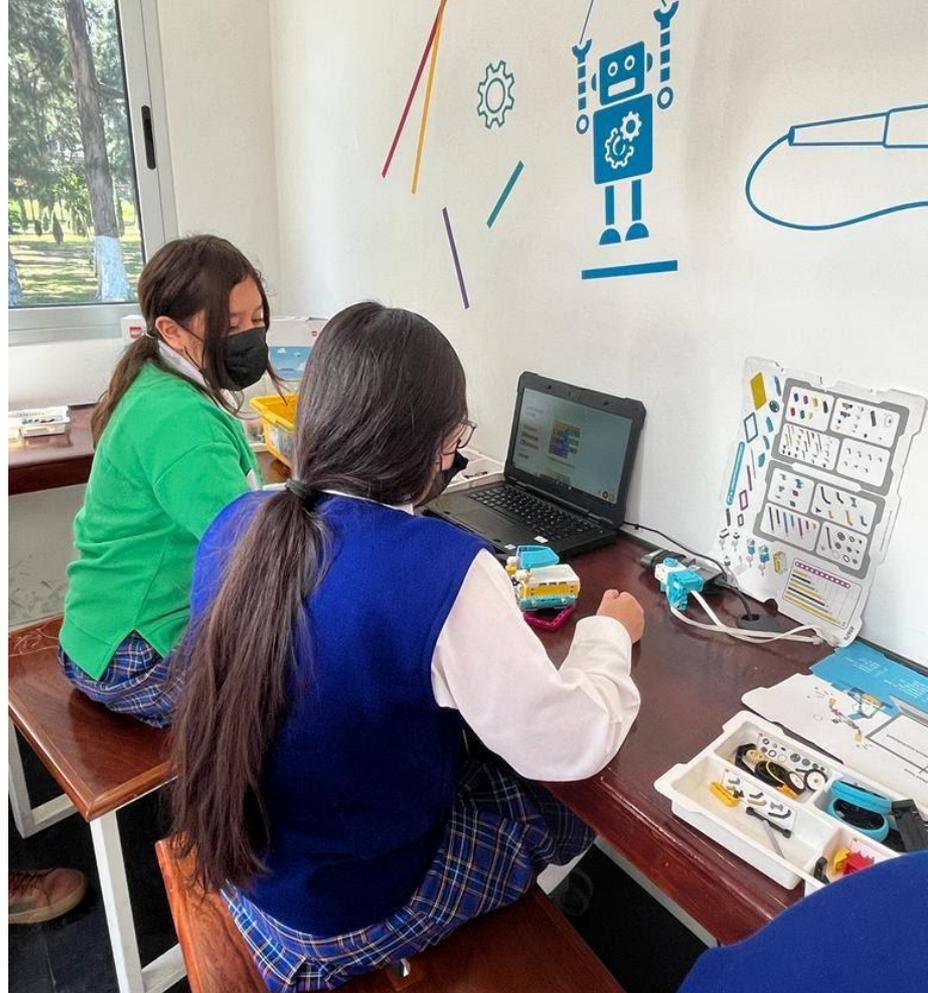
Robótica y Computación



Apoyo a usuarios en trámites personales en línea



Talleres para docentes





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



438
estudiantes
tomaron alguno
de los cursos



49.8%
de las asistentes
fueron niñas



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



846
estudiantes
tomaron alguno
de los cursos



46.9%
de las asistentes
fueron niñas

El programa STEM para todos fue posible gracias a:



“

Con FIRST LEGO League las niñas y niños investigaron sobre la energía solar. En nuestra comunidad se va mucho la luz y los niños descubrieron cómo la energía solar podría aprovecharse de una mejor manera en su comunidad.

”

Ricardo Daniel Chávez Allende
Docente y coach del equipo Star Kids



Tepoztlán, Morelos

“ *FIRST LEGO League ayuda a que los niñas y niños vayan adquiriendo más confianza en ellos mismos, ahora se desenvuelven mejor, además a raíz de implementar este programa empezó a ver más compañerismo entre ellos.* ”

Julieta Nohemí Jove Hernández
Docente y coach del equipo DEAF-BOTS



Torreón, Coahuila

Programa

Pedagogías Lúdicas

Resultados ciclo escolar 2022-2023



Para abogar por el empoderamiento de niños y jóvenes es imperativo incidir en las pedagogías escolares 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 hemos implementado programas para promover el Aprendizaje a través del Juego y el aprendizaje a través de Proyectos (ABP).

The **LEGO** Foundation 

**PEDAGOGÍA
Y JUEGO** 

TALLERES PARA FORTALECER
LA PRÁCTICA
PROFESIONAL DOCENTE

Experiencias del Aprendizaje a través del Juego



©The LEGO Foundation

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 conforma por cuatro talleres 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.

¿Qué incluyen 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



Gratis: Talleres accesibles y gratuitos para la comunidad educativa.

Principales actividades realizadas durante el ciclo escolar 2022-2023:



Se creó un **micrositio** que funciona como repositorio de herramientas para que docentes a nivel nacional tengan acceso gratuito al taller de Aprendizaje basado en proyectos a través del juego. Incluye la Guía de aprendizaje, 7 videos y una caja de herramientas con actividades, evaluaciones y recursos extras.

<https://fundacionrobotix.org/abp/>



Se diseñó e impartió un **taller muestra** que explica cómo viven las y los estudiantes el Aprendizaje basado en proyectos a través del juego en el **Seminario Internacional de Educación en el estado de Nayarit** en el que participaron docentes y líderes educativos, realizado en mayo.



Se presentó una **conferencia magistral sobre los beneficios de las Pedagogías Lúdicas y la metodología de Aprendizaje basado en proyectos** en el Seminario Internacional de Educación en el estado de Nayarit, en mayo.

¡Diseña escenarios desafiantes que impacten en el entorno de tus estudiantes!

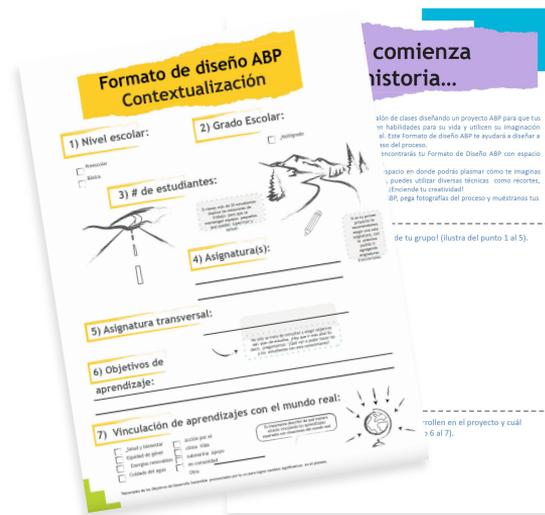
ROBOTIX
Fundación

Hazlo posible con ideas del taller Aprendizaje basado en Proyectos a través del Juego



Colaboramos con The LEGO Foundation | PEDAGOGÍA Y JUEGO | INICIATIVA DE APRENDIZAJE BASADO EN PROYECTOS A TRAVÉS DEL JUEGO

El 4 de julio, se llevó a cabo el lanzamiento oficial en redes sociales de la Colección Pedagogía y Juego que incluye el taller de Aprendizaje basado en proyectos a través del juego.



Se diseñó un formato de evaluación general para que los gobiernos estatales puedan evaluar el taller del Aprendizaje basado en proyectos a través del juego.



Dirección General de Formación Continua a Docentes y Directivos

Somos la instancia de la Secretaría de Educación Pública encargada de normar y orientar la formación hacia el desarrollo profesional del personal de educación básica, con el fin de impulsar la mejora continua de su desempeño, de acuerdo con las exigencias de los retos nacionales y globales.

Sala de Maestras y Maestros

La sala de maestras y maestros es un espacio para:

- Compartir con todo el personal docente recursos e información, en diferentes formatos, de apoyo a la formación continua
- Publicar experiencias, materiales, ideas, vivencias, serenos y pensar que los maestros y los maestros compartan con sus pares, para enriquecer la labor docente.
- Facilitar la consulta de un catálogo de recursos didácticos para el desarrollo profesional docente que pueden ser de utilidad, tanto para el trabajo diario de los maestros y las maestras, como para el diseño de los proyectos de enseñanza que hoy se demandan al profesorado.



El 8 de septiembre, el taller de Aprendizaje basado en proyectos a través del Juego, fue aceptado en el Portal Institucional de la Dirección General de Formación Continua a Docentes y Directivos. Dándole validez oficial a nivel federal.

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 2022-2023



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 49.57% del total de nuestros beneficiarios durante el ciclo 2022-2023 sean niñas, esto ha sido en gran medida a la implementación de los programas de manera curricular.



49.57%
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



En nuestra comunidad, aún hay familias que piensan que por ser mujer debes estudiar sólo hasta la secundaria y después casarte. Pero verlas participar en este tipo de programas ha cambiado la forma de pensar de las familias, quienes se dan cuenta de que sus hijas pueden llegar a más

Profesora Lucía Rodríguez
Escuela Primaria Bilingüe “Emiliano Zapata”

Eje transversal

Inclusión & diversidad

Resultados ciclo escolar 2022-2023



Dentro de las escuelas beneficiadas durante el ciclo escolar 2022-2023, tuvimos **1,678 estudiantes** con alguna discapacidad o condición especial de aprendizaje.

674	trastorno de aprendizaje
470	discapacidad visual
372	discapacidad intelectual
86	discapacidad auditiva
76	discapacidad motora

“

Fue muy motivante porque esta vez integramos a niñas y niños con discapacidades y eso hizo que hubiera una convivencia sana entre todos los participantes y se apoyaron entre ellos.

Nombre Erisel Nucamendi Sánchez
Escuela “Jorge Tovilla Torres”

”



Dentro de las escuelas beneficiadas durante el ciclo 2022-2023, tuvimos la participación de **3,533** estudiantes provenientes de alguna comunidad indígena.



Los programas de *FIRST* LEGO League se impartieron en **Chontal, Maya, Chól, Maya Mixteco, Otomí, Náhuatl y Tú'un Savi (Mixteco)**

Maaya paalalo'obe' tu náajalto'ob u chímpolalil *Equipo Revelación* ichil u keetil robotikáa LEGO

ABRAHAM B. TUN
JÓ

Maaya xokniál Carolina Cocom Dejin, áakáan ichil u mütuch'il U Mxuk' iik, ti' u téseekundaaryail Juana de Asbaje, tu kaajil Ekpedz, Tixcacalcupul, jach ki'imak u yóól tumen u najil xook'e' tu náajaltaj u chímpolalil Equipo Revelación, ichil u keetil FIRST LEGO Leagues México 2023, beeta'ab tu noj kaajil Ciudad de México, ba'ale' beeyaan tumen tuuchik u k'uchul tak teelo' beeychaj u kajóollik káak'naab ye'teti jaal ja', mix unteén u yil kaachuj, mix xan jach náachchajáan ja'ach ti' u kaajali.
Le 6 ti' marzo m'ank'o, maaya paalale' beeychaj u k'uchulo ob tu yáax keetil beeta'ab tu noj najil xook



O CLASIFICATORIO MÉRIDA LEGO LEAGUE MÉXICO

án, a 4 de marzo de 2023

Programa

Voluntariado & Mentorías

Resultados ciclo escolar 2022-2023



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.



20

Mentores de equipos



858

voluntarios fueron parte de nuestros eventos



Comunicación

5 profesores STEAM que están cambiando el juego en la ciencia

TECNOLOGÍA

Te presentamos 5 casos de profesores que se la rifan todos los días por romper brechas, promover el cambio y la innovación tecnológica y STEAM.



Ignacio Salazar



5 HISTORIAS INSPIRADORAS DE PROFESORES STEAM QUE ESTÁN ROMPIENDO FRONTERAS. © Cortesía Fundación RobotiX

Comunicación & Difusión

A lo largo del ciclo escolar, realizamos diferentes actividades de comunicación y difusión a través de comunicados, entrevistas y redes sociales, con el objetivo de amplificar nuestros mensajes.

Para nosotros es fundamental:

1. Hablar sobre la importancia de la Robótica, las STEM y el Juego.
2. Difundir casos de éxito de equipos y escuelas que han destacado en eventos nacionales e internacional.
3. Inspirar a que más estudiantes y docentes se acerquen al mundo de las STEAM.
4. Motivar a que más organizaciones se sumen a nuestro movimiento.



481
impactos durante
el ciclo 2022-2023



+400,000
Alcance en redes
sociales



Estados financieros

Resultados ciclo escolar 2022-2023



Reporte Anual Fundación RobotiX

Donativos por proyecto	Ciclo Escolar 21-22		Ciclo Escolar 22-23		
	Importe	%	Importe	%	Δ%
STEM para todas y todos	\$ 17,968,046	81%	\$ 23,120,117	72%	29%
<i>FIRST LEGO League</i>	\$ 15,811,135	71%	\$ 21,203,168	66%	34%
<i>Laboratorio Solar de Aprendizaje</i>	\$ 1,120,343	5%	\$ 117,012	0%	-90%
<i>RobotiX in the Box</i>	\$ 1,036,568	5%	\$ 1,799,937	6%	74%
Pedagogías Lúdicas	\$ 4,260,507	19%	\$ 9,197,222	28%	116%
<i>Aprendizaje a través del Juego</i>	\$ 2,493,695	11%	\$ -	0%	-100%
<i>Aprendizaje a través de Proyectos</i>	\$ 1,766,812	8%	\$ 9,197,222	28%	421%
Total Donativos (MXN)	\$ 22,228,553	100%	\$ 32,317,339	100%	45%
Tipo de Cambio al 23 de Agosto por año	\$20.35 USD to MXN		\$20.02 USD to MXN		
Total Egresos (USD)	\$ 1,092,312		\$ 1,614,253		48%

Reporte Anual Fundación RobotiX

Egresos	Ciclo Escolar 21-22		Ciclo Escolar 22-23		
	Importe	%	Importe	%	Δ%
Materiales	\$ 13,285,151	62%	\$ 15,646,804	50%	18%
Personal Operativo	\$ 3,188,163	15%	\$ 5,199,369	16%	63%
Logística y Distribución	\$ 1,878,931	9%	\$ 1,871,850	6%	0%
Proveedores para Diseño Curricular	\$ 1,020,698	5%	\$ 5,393,026	17%	428%
Competencias & Demostraciones de Equipos	\$ 782,935	4%	\$ 1,557,775	5%	99%
Comunicación	\$ 431,537	2%	\$ 534,840	2%	24%
Overhead	\$ 879,021	4%	\$ 1,344,996	4%	53%
Total Egresos (MXN)	\$ 21,466,436	100%	\$ 31,548,660	100%	47%
Tipo de Cambio al 23 de Agosto por año					
	\$20.35 USD to MXN		\$20.02 USD to MXN		
Total Egresos (USD)	\$ 1,054,862		\$ 1,575,857		49%

Presupuesto Operativo Anual Comparativo Fundación RobotiX

Proyecto	Donativos	%	Egresos	%	Remanente	Δ%
Robótica y STEAM	\$ 23,120,117	72%	\$ 22,351,439	69%	\$ 768,678	3%
<i>FIRST LEGO League</i>	\$ 21,203,168	66%	\$ 20,228,319	63%	\$ 974,849	5%
<i>Laboratorio Solar de Aprendizaje</i>	\$ 117,012	0%	\$ 403,114	1%	\$ -286,102	-245%
<i>RobotiX in the Box</i>	\$ 1,799,937	6%	\$ 1,720,006	5%	\$ 79,931	4%
Pedagogías Lúdicas	\$ 9,197,222	28%	\$ 9,197,222	28%	\$ -	0%
<i>Aprendizaje a través del Juego</i>	\$ -	0%	\$ -	0%	\$ -	0%
<i>Aprendizaje a través de Proyectos</i>	\$ 9,197,222	28%	\$ 9,197,222	28%	\$ -	0%
Total Ciclo Escolar 22-23 (MXN)	\$ 32,317,339	100%	\$ 31,548,661	98%	\$ 768,678	2%
Total Ciclo Escolar 21-22 (MXN)	\$ 22,228,553	100%	\$ 21,466,436	97%	\$ 762,117	3%
Crecimiento	\$ 10,088,786	45%	\$ 10,082,225	47%	\$ 6,561	1%

Conoce más de nuestra fundación en:

fundacionrobotix.org



@FundacionRobotiX



@Fund_RobotiX



@fundacion_robotix



Fundación RobotiX



@fundacionrobotix



¡Gracias!



PALAPA
ROBOTICS