

ROBOTIX<sup>®</sup>  
Fundación

# Reporte anual de resultados

Ciclo escolar 2024-2025



Equipo DVR, Evento Nacional del programa  
FIRST LEGO League en Ciudad de México

# Reporte

Ciclo escolar 2024-2025



## Índice

Mensaje general	3
¿Qué es Grupo RobotiX y Fundación RobotiX?	4
Programas:	
1. STEM+ para todas y todos	6
2. Pedagogías lúdicas	18
Ejes transversales:	
a. Equidad de género	27
b. Inclusión y Diversidad	29
Voluntariado	32
Comunicación y Difusión	35
Estados financieros	37



Participante de la Olimpiada Docente  
Monterrey, Nuevo León

## Mensaje de nuestro Director General

En **Grupo RobotiX**, creemos que todas las niñas, niños y jóvenes en México merecen una educación emocionante y transformadora, que les brinde las herramientas para enfrentar los retos del presente y del futuro a través de la ciencia y la tecnología.

Por eso, impulsamos programas que los inspiran a convertirse en agentes de cambio, participando activamente en la construcción de un mundo mejor.

Estamos muy orgullosos del impacto generado y de los logros alcanzados durante este ciclo escolar. Y estamos seguros de que lo mejor está por venir.

Les invitamos a conocer nuestro **reporte anual**, donde compartimos los avances, aprendizajes y colaboraciones que han hecho posible este camino, junto con nuestros aliados y donantes, durante el ciclo escolar 2024–2025.

¡Sigamos transformando el futuro, juntos!

Roberto Saint Martin  
Fundador & Director General



Evento Nacional en Monterrey  
FIRST LEGO League



*Impulsamos a la **niñez y juventud** a través de experiencias escolares emocionantes y transformadoras en **Ciencia y Tecnología** para el México del presente y futuro.*

**Grupo RobotiX está conformado por dos organizaciones: RobotiX y Fundación RobotiX.**

A través de **Fundación RobotiX**, hemos acercado programas educativos STEM y de formación docente a estudiantes y docentes —desde nivel preescolar hasta media superior— en escuelas públicas y centros comunitarios.

Esto ha sido posible gracias a las alianzas con empresas socialmente responsables, gobiernos y organizaciones de la sociedad civil que, año con año, se suman a nuestra misión de transformar la educación en México.

Nada de esto sería posible sin quienes creen, como nosotros, en el poder de la educación para cambiar realidades.

**19 años  
detonando el  
cambio**



Participante del programa  
**FIRST LEGO League**

# En Fundación RobotiX, impulsamos dos programas a nivel nacional:

## 1 STEM+ para todas y todos

- 1.1 *FIRST* LEGO League
- 1.2 RobotiX in the box

## 2 Pedagogías lúdicas

- 2.1 Aprendizaje Basado en Proyectos a través del Juego
- 2.2 Olimpiada Docente
- 2.3 Experimento Blended

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

Ciclo escolar 2024-2025



Alumnos de la Secundaria Técnica #17  
"Artes decorativas"

# Programa STEM+ para todas y todos

Esta iniciativa promueve el acceso a programas STEM+ para estudiantes de escuelas públicas y centros comunitarios.

Impulsamos la implementación de **FIRST LEGO League** (en preescolar, primaria y secundaria) y **RobotiX in the box** (en secundaria y media superior).

Proveemos a las escuelas con materiales, capacitación docente y acompañamiento estratégico. Además, organizamos eventos regionales y nacionales que fortalecen una cultura de interés por la ciencia, la tecnología y la colaboración.

El éxito de esta estrategia no solo radica en facilitar la transición hacia actividades STEM de calidad, sino también en vincular estas acciones con políticas públicas a nivel local, estatal y federal, así como con el compromiso de organizaciones privadas, donantes y actores clave del sistema educativo nacional.



## Cada escuela beneficiada recibe:



Equipamiento



Seguimiento de la red escolar



Material educativo del ciclo escolar



Participación en ferias y eventos escolares, regionales y nacionales



Capacitación para las figuras educativas

# STEM+ para todas y todos

Impacto ciclo escolar 24-25



**1,709**

instituciones  
educativas



**85%**

de las instituciones  
participantes  
fueron escuelas  
públicas y centros  
comunitarios



**32**

estados  
alcanzados



**111,902**

estudiantes



**3,045**

docentes



**47.84%**

de niñas  
participantes



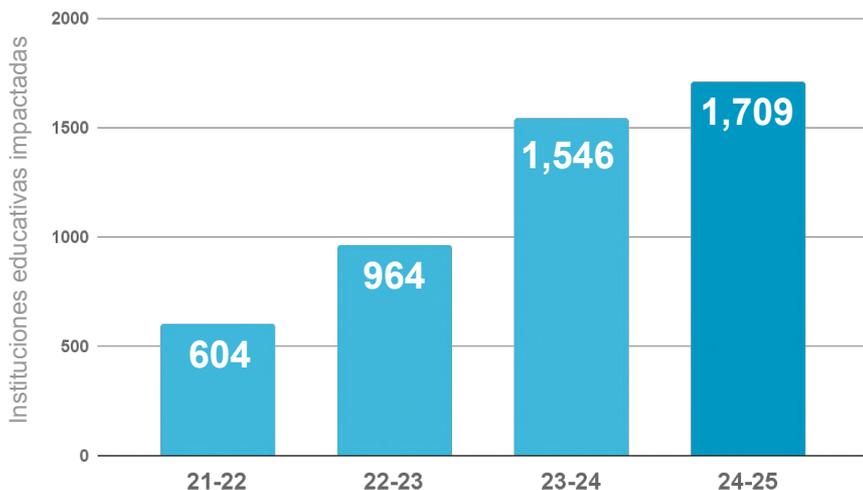
Equipo Marine Rescue Team  
FIRST LEGO League

## Desglose del impacto alcanzado por programa:

#	Programa	Instituciones educativas impactadas	Estudiantes impactados directamente	Equivalente en # de equipos	% de niñas	Estudiantes impactados indirectamente	Docentes impactados
1	FIRST LEGO League Challenge	732	36,253	4,515	47.78%	188,524	1,093
2	FIRST LEGO League Explore	519	46,952	7,845	49.26%	99,735	914
3	FIRST LEGO League Discover	319	19,561	4,910	54.58%	21,049	717
	<b>Impacto total en FLL in Mexico:</b>	<b>1,570</b>	<b>102,766</b>	<b>17,270</b>	<b>49.16%</b>	<b>309,308</b>	<b>2,724</b>
4	RobotiX in the box	139	9,136	1,827	33%	28,339	321
	<b>Impacto total STEM para todas y todos:</b>	<b>1,709</b>	<b>111,902</b>	<b>19,097</b>	<b>47.84%</b>	<b>337,647</b>	<b>3,045</b>

¡Logramos aumentar las y los estudiantes impactados en un **20%** respecto al 23-24!

Logramos un crecimiento del **10.5%** en el número de escuelas impactadas respecto al ciclo escolar anterior.



Equipo Turbo Yankees  
FIRST LEGO League  
Evento Regional Monterrey



**FIRST LEGO League (FLL)** 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. Las y los participantes desarrollan habilidades para resolver problemas reales mediante programas guiados que permiten a estudiantes y docentes construir, desde hoy, un mejor futuro.

Desde el 2016, **Fundación RobotiX** es la organización responsable de impulsar el programa en México.

Durante el ciclo escolar 24-25, en la Temporada **SUBMERGED**, logramos aumentar la participación de equipos y escuelas en el país: **1,570 instituciones** formaron parte de FLL, impactando a **102,766 estudiantes** de preescolar, primaria y secundaria.

Del total de instituciones participantes, el **84% fueron escuelas públicas y centros comunitarios**, que recibieron el programa gracias a la colaboración de nuestra red de donantes y la vinculación con gobiernos.

México se ha consolidado como uno de los **cinco países con mayor participación estudiantil** en **FIRST LEGO League** a nivel global.

Este programa se divide en tres categorías:

**FIRST  
LEGO  
LEAGUE**

**DISCOVER**

**4-6 años**



**FIRST  
LEGO  
LEAGUE**

**EXPLORE**

**6-10 años**



**FIRST  
LEGO  
LEAGUE**

**CHALLENGE**

**9-16 años**





# SUBMERGED<sup>SM</sup>

Durante el ciclo escolar 24-25, bajo la temática “SUBMERGED”, las y los participantes exploraron la vida submarina y reflexionaron sobre cómo el conocimiento del funcionamiento de los océanos puede contribuir a un mejor futuro para las plantas, los animales y los recursos marinos.

Esta experiencia fomentó una mayor conciencia sobre la importancia de los océanos y su conservación.

A lo largo de la temporada, los equipos propusieron ideas para **mejorar la vida marina, reducir la contaminación y generar un impacto positivo en sus comunidades.**

## Alcance del programa durante la Temporada 24-25



**1,570**

instituciones  
educativas  
impactadas



**84%**

de las instituciones  
participantes fueron  
escuelas públicas y  
centros comunitarios



**32**

estados  
alcanzados



**102,766**

estudiantes  
impactados



**49.16%**

de niñas  
participantes



**2,724**

docentes  
impactados



Una parte fundamental de *FIRST* LEGO League es la realización de eventos para celebrar la culminación de cada temporada. Este ciclo escolar el alcance de los eventos fue el siguiente:

- **24 eventos regionales** en 12 estados
- **2 eventos nacionales** en Monterrey y Ciudad de México
- **7,694 participantes**
- **1,073 equipos**
- **1,331 voluntarios**



19 equipos fueron seleccionados para representar a México en eventos internacionales en Australia, Estados Unidos, Grecia y Sudáfrica.



#### Reconocimientos obtenidos internacionales:

- Filadelfia White Dragonflies (EdoMex) – Core Values – Coopertition Award
- Xpacers Jr. (Guanajuato) – Reconocimiento a la Solución del Desafío
- Filadelfia Yellow Dragonflies (EdoMex) – Reconocimiento a la Solución del Desafío
- Ciberbots (EdoMex) – Premio a la Excelencia en Ingeniería
- Venabots (EdoMex) – Premio al Mejor Proyecto de Innovación y a la Mejor Coach
- MazahuaScience (EdoMex)– Nicest Pits
- TecnoLions (Guanajuato)– 3º lugar en el reto de Alianza y finalista en categoría de Diseño del Robot

Equipo



RobotiX in the box es un programa educativo para el desarrollo de habilidades en STEM, Robótica, Electrónica y Programación, enfocado en estudiantes de nivel secundaria y media superior.

El objetivo de este programa es que los estudiantes conozcan los principios de electrónica y programación a través de prácticas y proyectos integrales, donde puedan experimentar con diferentes materiales, utilizando su creatividad, pensamiento crítico y resolución de problemas.

Durante el ciclo 24-25, logramos alcanzar a **139 escuelas**, de las cuales **100% fueron escuelas públicas y centros comunitarios**, que recibieron el programa gracias a la colaboración de nuestra red de donantes y la vinculación con gobiernos.

Un total de **9,136 estudiantes** provenientes de secundarias generales, técnicas, diurnas y telesecundarias, así como de bachilleratos, preparatorias oficiales, CECYTE, CONALEP, Telebachillerato, CBT, CBTIS, IEMS y COBAEV, fueron beneficiados con este programa.

## Alcance del programa durante la el ciclo escolar 24-25



**139**  
instituciones  
educativas  
impactadas



**100%**  
de las instituciones  
participantes fueron  
escuelas públicas y  
centros comunitarios



**14**  
estados  
alcanzados



**9,136**  
estudiantes  
impactados



**33%**  
de niñas  
participantes



**321**  
docentes  
impactados

Al finalizar el ciclo escolar, las escuelas que forman parte de **RobotiX in the box** tienen la oportunidad de participar en **RobotiX Faire**, una feria STEM que combina tecnología, diversión y aprendizaje. Este espacio ofrece a niñas, niños y adolescentes un entorno de convivencia donde pueden presentar los proyectos innovadores que desarrollaron en equipo a lo largo del ciclo escolar.

Para la edición 24-25 de **RobotiX Faire**, se invitó a las y los estudiantes a crear proyectos relacionados con el **Objetivo de Desarrollo Sostenible de Salud y Bienestar**, promoviendo soluciones que contribuyan al cuidado de la salud física, emocional y social en sus comunidades.



**150**  
proyectos



**560**  
Participantes

## Ganadores edición verano 2025

### 1eros Lugares categoría secundaria

- Escuela Secundaria Técnica 67 / San Luis Potosí
- Escuela Secundaria General 20 de noviembre / Tamaulipas

### 1er Lugar categoría bachillerato

- CECyTEM Nicolas Romero II / Estado de México

#### Estudiantes potosinos crean prototipo de mastografía móvil

Estudiantes representaron al estado en RobotiX Faire 2025

Por Redacción 16:46 jueves 26 junio, 2025 San Luis

Hablamos de: MASTOGRAFÍA SECUNDARIA TÉCNICA 67 ESTUDIANTES



Un equipo de cinco estudiantes, tres niñas y dos niños de la Escuela Secundaria Técnica 67, representó con orgullo a su estado en RobotiX Faire 2025, una feria nacional de ciencia y tecnología organizada por Fundación RobotiX, con un proyecto de fuerte impacto social: una mastografía móvil que puede identificar señales de alerta de forma rápida, accesible y sin estigmas.

#### Estudiantes del Edomex destacan en RobotiX Faire

Por Redacción Ad. Estado 10 junio 2025 @ 16:16

Estudiantes del Estado de México obtuvieron el primer lugar en el evento RobotiX Faire 2025, la feria de ciencia y tecnología organizada por Fundación RobotiX, que este año retó a los equipos participantes a diseñar proyectos alineados con el Objetivo de Desarrollo Sostenible "Salud y Bienestar" de la ONU.



Los equipos participantes clasificaron en el evento RobotiX Faire organizado por Fundación RobotiX, con proyectos que destacan por, desde sus aulas, brindar un diagnóstico, en casa y de manera de fácil de las personas. (Foto: especial).

# STEM+ para todas y todos fue posible gracias a:



Secretaría de Educación Pública Federal  
 Secretaría de Educación del Estado de Baja California  
 Secretaría de Educación Pública Gobierno de Baja California Sur  
 Secretaría de Educación y Cultura del Estado de Sonora  
 COMECyT | Secretaría de Educación, Ciencia, Tecnología e Innovación  
 Secretaría de Educación de Nuevo León | Dirección de Educación Apodaca  
 Secretaría de Educación del Gobierno del Estado de Yucatán  
 Secretaría de Educación Gobierno de Chiapas  
 Instituto Estatal de Educación Pública de Oaxaca  
 Secretaría de Educación Guerrero  
 Secretaría de Educación Querétaro  
 Secretaría de Educación de Nayarit  
 Secretaría de Educación de Guanajuato  
 Secretaría de Educación del Estado de Campeche  
 Secretaría de Educación Pública de Tlaxcala y USET  
 Secretaría de Educación de Tabasco  
 Secretaría de Educación de Veracruz  
 Secretaría de Educación de Tamaulipas  
 Secretaría de Educación y Deporte Chihuahua  
 Secretaría de Educación de Gobierno del Estado San Luis Potosí  
 Instituto de Educación de Aguascalientes  
 Secretaría de Educación Pública y Cultura del Estado de Sinaloa  
 Secretaría de Educación del Estado de Durango  
 Secretaría de Educación del Estado de Zacatecas  
 Secretaría de Educación Morelos  
 Secretaría de Educación Pública de Jalisco  
 Secretaría de Educación del Estado de Michoacán de Ocampo  
 Secretaría de Educación de Quintana Roo  
 Secretaría de Educación Pública de Hidalgo  
 Dirección de Apoyo a la Niñez Guadalajara  
 Autoridad Educativa Federal en CDMX  
 Secretaría de Educación del Estado de Coahuila



Programa

# Pedagogías Lúdicas

Ciclo escolar 2024-2025



Estudiante del Jardín de Niños "Alfonso Reyes", Puebla

## Programa

# Pedagogías Lúdicas

Con el programa “**Pedagogías Lúdicas**”, promovemos el uso de estrategias pedagógicas y metodologías activas mediante formaciones que permiten a las figuras educativas actualizarse constantemente en métodos de enseñanza lúdicos y relevantes, que respondan a las realidades e intereses del estudiantado.

A través de este programa impulsamos la implementación del taller “**Aprendizaje Basado en Proyectos a través del Juego**”, dirigido a docentes de preescolar y primaria, y “**Experimento Blended: Ciencias desde Latinoamérica**”, dirigido a docentes de preescolar, primaria y secundaria.

**Pedagogías Lúdicas** también convoca a las y los docentes a participar en la “**Olimpiada Docente: Diseñando proyectos STEM+ en las aulas**”, un evento presencial que reconoce los mejores proyectos desarrollados durante nuestras formaciones y visibiliza el compromiso docente con propuestas creativas, pertinentes y transformadoras.

En **Fundación RobotiX**, nos entusiasma ver cómo estas formaciones han impulsado la transformación del aprendizaje mediante metodologías lúdicas, generando un impacto positivo en miles de centros educativos.



# Pedagogías Lúdicas

## Impacto ciclo escolar 24-25



**+5,300**  
figuras educativas de  
escuelas públicas



**+436,000**  
estudiantes



**11**  
estados  
alcanzados



Participantes de la  
Olimpiada Docente en Tabasco

## Aprendizaje Basado en Proyectos a través del Juego

En México, desde 2021, el sistema educativo ha priorizado el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP) como parte de los lineamientos de la Nueva Escuela Mexicana.

Conscientes del impacto de esta metodología, en Fundación RobotiX, en alianza con The LEGO Foundation, diseñamos el taller **“Aprendizaje Basado en Proyectos a través del Juego”**, sumando esfuerzos con la Secretaría de Educación Pública Federal y las Secretarías de Educación Estatales, con el objetivo de acercar a las y los docentes nuevas estrategias que hagan del aprendizaje una experiencia más significativa.

Desde 2023, este taller cuenta con la aprobación de la **Dirección General de Formación Continua**, lo que ha permitido su disponibilidad en todas las entidades del país y ha contribuido al desarrollo profesional docente.

Gracias a este esfuerzo conjunto, **11 entidades** han incorporado esta formación en su catálogo estatal, impulsando así su implementación en comunidades educativas de todo el país.

## Alcance del programa desde el 2023 hasta el 2025:



**4,944**  
figuras  
educativas



**+430,000**  
estudiantes  
beneficiados  
con el taller



**11**  
estados  
alcanzados



Estudiantes de la Escuela Primaria Rural Multigrado “Revolución” / Maní Yucatán  
Aprendizaje Basado en Proyectos a través del Juego

# [EB] Experimento blended

En este ciclo escolar pusimos en marcha un nuevo programa de formación docente: **Experimento Blended: Innovación Educativa – Recursos STEM+ para una Educación Inclusiva en Latinoamérica.**

La Fundación Internacional Siemens Stiftung, en conjunto con el CIDSTEM de la Universidad Pontificia de Chile, compartieron los Recursos Educativos Abiertos (REA) del programa educativo *Experimento Blended: Ciencias desde Latinoamérica*, para que Fundación RobotiX los adaptara al contexto mexicano en una formación docente de **34 horas**.

Este programa facilita la enseñanza a través de la metodología de Aprendizaje por Indagación con enfoque STEM+, incorporando una perspectiva de género en la educación básica (preescolar, primaria y secundaria).

El contenido aborda cuatro temas socialmente relevantes: Energía, Medio Ambiente, Crisis Climática y Salud.

\*En trabajo con docentes se toma como referente el cálculo de Fundación LEGO, por cada docente se estima que solo mitad del total lo llevará a cabo con sus estudiantes, y un docente en promedio impacta a 40 estudiantes

Durante septiembre 2024 a marzo del 2025 se llevó a cabo en dos estados logrando el siguiente impacto:



**306**  
figuras educativas  
egresadas\*



**6,120**  
estudiantes  
beneficiados  
con el taller\*



**2**  
estados  
participantes



Docentes participantes de Tlaxcala y Nuevo León



Experiencia diseñada por Fundación RobotiX, que funciona como un espacio de encuentro e intercambio entre figuras educativas para compartir buenas prácticas pedagógicas y reflexionar sobre el uso de metodologías activas, como el **Aprendizaje a través del Juego**, el **Aprendizaje Basado en Proyectos** y el **Aprendizaje por Indagación**, entre otras, con el propósito de promover el diseño de experiencias significativas en el aula para las y los estudiantes.

En sus primeras cinco ediciones, se presentaron **88 proyectos**, que además de ejemplificar la implementación del **Aprendizaje Basado en Proyectos** en el contexto de la **Nueva Escuela Mexicana**, reflejan la riqueza cultural, los saberes comunitarios e indígenas, la conciencia ambiental y otros temas esenciales vinculados al entorno de nuestras comunidades.

## Alcance del programa ciclo escolar 24-25



**151**  
figuras  
educativas  
participantes



**+100**  
escuelas  
participantes



**5**  
eventos  
estatales



**88**  
proyectos



Evento Olimpiada Docente en Yucatán



# Pedagogías Lúdicas fue posible gracias a:

The **LEGO** Foundation



W.K.  
KELLOGG  
FOUNDATION®

**SIEMENS** | Stiftung

Secretaría de Educación de Nuevo León  
Secretaría de Educación Pública de Tlaxcala - USET  
Secretaría de Educación Tabasco  
Secretaría de Educación del Estado de Puebla  
Secretaría de Educación del Gobierno del Estado de Yucatán - SEGEY  
Secretaría de Educación, Ciencia, Tecnología e Innovación del Estado de México  
Secretaría de Educación de Tamaulipas  
Secretaría de Educación del Estado de Querétaro  
Secretaría de Educación y Cultura de Colima  
Secretaría de Educación Nayarit  
Secretaría de Educación del Estado de Zacatecas

# Todos nuestros programas están basados en dos ejes transversales principales:

**a** Equidad de género

**b** Inclusión y Diversidad



Alumna de la Secundaria Técnica #17 "Artes decorativas"  
RobotiX in the box

Eje transversal

# Equidad de género

Ciclo escolar 2024-2025



Equipo Niñitas del Estado de México  
FIRST LEGO League

# Equidad de género

Alineados con el **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.

Gracias a diversas estrategias, durante el ciclo 24-25 logramos que el **47.84%** de nuestros beneficiarios sean niñas, resultado que se debe en gran medida a la implementación curricular de nuestros programas.



**47.84%**  
de niñas fueron parte de nuestros programas



Además, en Fundación RobotiX promovemos:

- El liderazgo de niñas y mujeres en STEM.
- El uso de un lenguaje, conductas, actitudes, orientaciones y vocaciones libres de estereotipos de género.
- De manera creativa y constante, el acercamiento equitativo a las STEM para niñas, niños y docentes por igual.



Estudiantes de la Escuela Secundaria General 2 “20 de noviembre”  
1er Torneo de Robótica para estudiantes con aptitudes sobresalientes, Tamauilipas

Eje transversal

# Inclusión y Diversidad

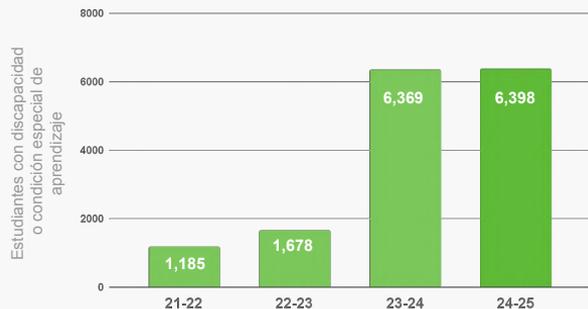
Ciclo escolar 2024-2025



# Inclusión

Durante el ciclo escolar 24-25, **6,398** estudiantes con discapacidad o condición especial de aprendizaje formaron parte de nuestra comunidad educativa, reafirmando nuestro compromiso con una educación inclusiva y accesible para todas y todos.

2,427	trastorno de aprendizaje
1,981	discapacidad visual (leve a ceguera)
1,196	discapacidad intelectual
106	discapacidad auditiva (moderada a profunda)
688	discapacidad motora (leve a severo)



Equipo Aqua Kids – FIRST LEGO League, Evento Regional CDMX

# Diversidad

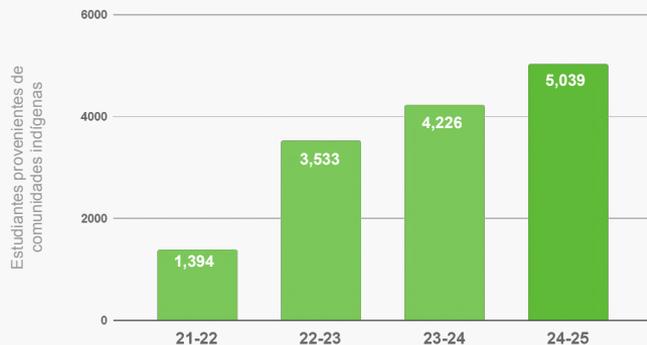
Durante el ciclo escolar 24-25, **5,039** estudiantes provenientes de **comunidades indígenas** participaron en nuestros programas. Esta cifra representa un **crecimiento del 19.23%** en comparación con el ciclo anterior.



**5,039**  
estudiantes provenientes  
de alguna comunidad  
indígena



*FIRST LEGO League se impartió en Español, Inglés, Lengua de Señas Mexicana, Chontal, Chól, Maya, Mixteco, Náhuatl, Otomí, Tarahumara, Tsetsal, Tú'un Savi (Mixte), yokot' an, HÑAHÑU y Náayeri (cora)*



Estudiantes del equipo Altepekonetsi del programa *FIRST LEGO League* Evento Nacional CDMX

# Voluntariado

Ciclo escolar 2024-2025



Voluntarios durante el Evento Nacional de  
FIRST LEGO League CDMX

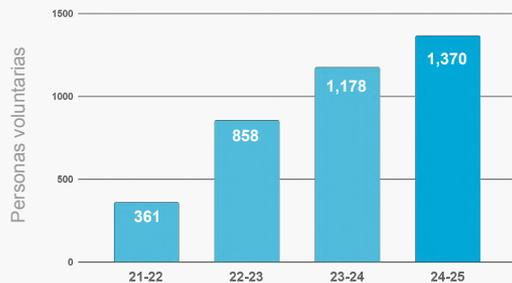
# Voluntariado

En Fundación RobotiX, buscamos estrechar los lazos entre las empresas donantes y las escuelas beneficiadas por nuestros programas. Durante el ciclo escolar 24-25, organizamos diversos eventos en los que participaron **1,370 personas voluntarias**, lo que representa un **incremento del 16.29%** en comparación con el ciclo escolar anterior, **acumulando 8,240 horas de voluntariado**.

Entre las actividades que llevaron a cabo se incluyen:

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

A través de estas actividades, las y los estudiantes reciben retroalimentación sobre sus proyectos, consejos para mejorar sus presentaciones, así como estrategias para una comunicación efectiva. Además, estas iniciativas inspiran y motivan a las niñas y niños, brindándoles la oportunidad de conocer de primera mano a profesionales que actualmente trabajan en áreas STEM.



Evento de voluntariado General Motors, Toluca



Voluntarios LEGO, Evento Nacional FIRST LEGO League en Monterrey



Voluntarios en Evento Regional en Monterrey



Voluntarios en Evento Regional en Tlaxcala



Voluntarios en Evento Regional en el Estado de México

# Comunicación y Difusión

Ciclo escolar 2024-2025

## RobotiX celebra 19 años transformando la educación STEM+ en México

Por Poder Ciudadano - junio 19, 2025



### Una Fundación que Inspira la Educación



"México se ha posicionado como uno de los cinco países con mayor participación estudiantil en FIRST LEGO League a nivel mundial. Actualmente, el programa está presente en mil 600 centros educativos de todo el país, lo que representa un crecimiento del 7 por ciento en solo un año", destacó.

Reconoció que este avance es posible gracias al esfuerzo conjunto de la Fundación RobotiX, la SEP, 20 Secretarías de Educación Estatales, alistas y empresas socialmente responsables, que consolidan el fortalecimiento de la educación STEM en el país.

"En la gran final nacional celebrada este 5 de abril, participaron más de 90 equipos de 23 estados de la república, los cuales fueron seleccionados previamente de eventos regionales. En esta celebración se definieron los equipos finalistas que representarán a México en torneos internacionales de FLL en Estados Unidos", destacó **Claulette Muñoz** a Crónica.

# Comunicación y Difusión

A lo largo del ciclo escolar, llevamos a cabo diversas acciones de comunicación y difusión mediante comunicados, entrevistas y publicaciones en redes sociales, con el objetivo de amplificar nuestros mensajes y fortalecer nuestra comunidad.

## Para Fundación RobotiX, es fundamental:

- Visibilizar la importancia de la educación STEM+ en el desarrollo de niñas, niños y jóvenes.
- Difundir casos de éxito de equipos y escuelas que han destacado en eventos nacionales e internacionales.
- Reconocer la labor y compromiso de las y los docentes.
- Inspirar a más estudiantes y docentes a acercarse al mundo de la ciencia y la tecnología.
- Motivar a que más organizaciones se sumen a nuestro movimiento por la educación transformadora.



**+650**

notas de prensa generadas en conjunto con aliados y donantes



**+900,000**

de alcance en las publicaciones de las redes sociales de Fundación RobotiX y FIRST LEGO League México



## Docentes STEM empoderan a futuras generaciones

By Gabby on June 23/01/2025 - 17:36

En el marco del Día Internacional de la Educación, se celebrará el 24 de enero, RobotiX reconoce y celebra a los docentes que están transformando la educación en México.



Wiley / OASACA / Corral / Eduteens: Oaxaqueños califican a competencia de robótica en Houston

## Eduteens: Oaxaqueños califican a competencia de robótica en Houston



Foto: Corral

OAXACA GENERAL

**NADIA ALTAMIRANO DÍAZ**  
@nadiaaltamirano

Diez adolescentes que estudian en la **Escuela Secundaria Técnica 18 en el Espinal**, en el Istmo de Tehuantepec, capitalizaron el apoyo que reciben para aprender de ciencia y tecnología, y en **abril próximo representarán a México** en la competencia internacional **First Championship** a realizarse en Houston, Texas.

Bajo el nombre de **Eduteens** -que es una palabra compuesta con las primeras letras de edificios por los aerogeneradores instalados en el Istmo para generar energía con la fuerza del viento, y la palabra **eduteens** en inglés, el equipo **desarrolló un proyecto para la conservación de tres especies de tortugas en peligro de extinción**.

**SERGIO GARCÍA**  
@sergiogarcia



Por su parte, el director general de Fundación RobotiX, Roberto San Martín, expresó que cuando se combina la curiosidad natural de la infancia con tratamientos de ciencia y tecnología Foto: España

Al encabezar la ceremonia inaugural de la **"First Lego League Challenge 2024-2025: Salmerberg"**, organizada por la Fundación RobotiX y LEGO Education, el secretario de Educación Pública, Mario Delgado Carrillo, afirmó que el objetivo de la Nueva Escuela Mexicana (NEM) es que el aprendizaje se convierta en una experiencia integral y divertida, en la que participen directamente las niñas y los niños del país.

En las instalaciones de la SEP, y con la participación de más de 700 niñas y niños de 25 primarias y 55 secundarias públicas de 22 entidades país, el secretario de Educación Pública resaltó la importancia de promover la ciencia y la tecnología en las comunidades educativas, ya que despiertan la creatividad, el ingenio y la pasión por el conocimiento entre las y los estudiantes.

# Estados financieros

Ciclo escolar 2024-2025



Equipo Eco Marino, evento Regional del programa  
*FIRST LEGO League* en Monterrey

# Estados financieros

## Reporte Anual Fundación RobotiX

Ingresos por proyecto	Ciclo Escolar 23-24		Ciclo Escolar 24-25		
	Importe	%	Importe	%	Δ%
<b>STEM+ para todas y todos</b>	<b>\$24,987,172</b>	<b>73%</b>	<b>\$31,708,699</b>	<b>77%</b>	<b>26.90%</b>
<i>FIRST LEGO League</i>	\$23,649,422	69%	\$27,115,015	66%	14.65%
<i>RobotiX in the box</i>	\$1,337,750	4%	\$4,593,684	11%	243.39%
<b>Pedagogías Lúdicas</b>	<b>\$5,726,681</b>	<b>17%</b>	<b>\$6,566,017</b>	<b>16%</b>	<b>14.66%</b>
<i>Aprendizaje Basado en Proyectos a través del Juego</i>	\$5,726,681	17%	\$4,573,072	11%	-20.14%
<i>Experimento Blended</i>	\$0	0%	\$175,880	0%	-
<i>Olimpiada Docente</i>	\$0	0%	\$1,817,065	4%	-
<b>Otros Ingresos</b>	<b>\$3,358,721</b>	<b>10%</b>	<b>\$2,877,523</b>	<b>7%</b>	<b>-14.33%</b>
<b>Total Ingresos (MXN)</b>	<b>\$34,072,574</b>	<b>100%</b>	<b>\$41,152,240</b>	<b>100%</b>	<b>20.78%</b>

<b>Tipo de Cambio al 30 de junio por año</b>	\$17.21 USD to MXN	\$19.72 USD to MXN	
<b>Total Ingresos (USD)</b>	\$1,979,813	\$2,086,828	5.41%

# Estados financieros

## Reporte Anual Fundación RobotiX

Egresos	Ciclo Escolar 23-24		Ciclo Escolar 24-25		
	Importe	%	Importe	%	Δ%
Materiales	\$13,016,207	47%	\$14,962,195	43%	14.95%
Personal Operativo	\$6,474,743	23%	\$7,699,045	22%	18.91%
Distribución & Infraestructura	\$2,555,298	9%	\$2,336,641	7%	-8.56%
Competencias & Demostraciones de Equipos	\$1,912,711	7%	\$4,729,111	14%	147.25%
Fortalecimiento Institucional	\$813,879	3%	\$1,983,713	6%	143.74%
Comunicación	\$457,729	2%	\$770,184	2%	68.26%
Overhead	\$2,533,039	9%	\$1,953,810	6%	-22.87%
<b>Total Egresos (MXN)</b>	<b>\$27,763,607</b>	<b>100%</b>	<b>\$34,434,700</b>	<b>100%</b>	<b>24.03%</b>
<b>Tipo de Cambio al 30 de junio por año</b>	\$17.21 USD to MXN		\$19.72 USD to MXN		
<b>Total Egresos (USD)</b>	\$1,613,225		\$1,746,182		

# Estados financieros

## Presupuesto Operativo Anual Comparativo Fundación RobotiX

REMANENTES						
Proyecto	Ingresos	%	Egresos	%	Remanente	%
<b>STEM+ para todas y todos</b>	<b>\$31,708,699</b>	<b>77.05%</b>	<b>\$27,354,411</b>	<b>66.47%</b>	<b>\$4,354,289</b>	<b>13.73%</b>
<i>FIRST LEGO League</i>	\$27,115,015	65.89%	23,312,334.37	56.65%	\$3,802,681	14.02%
<i>RobotiX in the box</i>	\$4,593,684	11.16%	4,042,076.21	9.82%	\$551,608	12.01%
<b>Pedagogías Lúdicas</b>	<b>\$6,566,017</b>	<b>15.96%</b>	<b>\$6,564,497</b>	<b>15.95%</b>	<b>\$1,521</b>	<b>0.02%</b>
<i>Aprendizaje Basado en Proyectos a través del Juego</i>	\$4,573,072	11.11%	4,592,479.90	11.16%	-\$19,408	-0.42%
<i>Experimento Blended</i>	\$175,880	0.43%	175,880.32	0.43%	\$0	0.00%
<i>Olimpiada Docente</i>	\$1,817,065	4.42%	1,796,136.66	4.36%	\$20,929	1.15%
<b>Otras Operaciones</b>	<b>2,877,523.38</b>	<b>6.99%</b>	<b>3,311,096.69</b>	<b>8.05%</b>	<b>-\$433,573</b>	<b>-15.07%</b>
<b>Total Ciclo Escolar 24-25 (MXN)</b>	<b>\$41,152,240</b>	<b>100.00%</b>	<b>\$37,230,004</b>	<b>90.47%</b>	<b>\$3,922,236</b>	<b>9.53%</b>
<b>Total Ciclo Escolar 23-24 (MXN)</b>	<b>\$30,713,853</b>	<b>100.00%</b>	<b>\$26,740,483</b>	<b>87.06%</b>	<b>\$3,973,370</b>	<b>12.94%</b>
<b>Crecimiento</b>	<b>\$10,438,387</b>	<b>33.99%</b>	<b>\$10,489,521</b>	<b>39.23%</b>	<b>-\$51,134</b>	<b>-1.29%</b>



[fundacionrobotix.org](https://fundacionrobotix.org)

 @FundacionRobotiX

 @Fund\_RobotiX

 @fundacion\_robotix

 Fundación RobotiX

 @fundacionrobotix



Estudiantes Escuela Secundaria Diurna N° 17 "Constitución de 1857"

NOMBRE DEL PROYECTO: COX KANANTE JÁ 'O  
NOMBRE DEL EQUIPO: KANANTE JÁ 'O  
NOMBRE DEL ROBOT: KANAN

EL PROYECTO: COX KANANTE JÁ 'O  
NOMBRE DEL EQUIPO: KANANTE JÁ 'O  
NOMBRE DEL ROBOT: KANAN



YUCATÁN SEGEY

### ESCUELA TELESECUNDARIA

JUANA DE ASBAJE  
TUPEDZ, TIXCACALPUUL, YUCATÁN  
ZONA ESCOLAR 012

*Ignante Ja'o*

NOMBRE DEL PROYECTO: COX KANANTE JÁ 'O  
NOMBRE DEL EQUIPO: KANANTE JÁ 'O  
NOMBRE DEL ROBOT: KANAN

FIRST LEGO LEAGUE CHALLENGE

Ópticas HANNA