

# Reporte anual de resultados

Ciclo escolar 2025-2026



Equipo TecMinators, Evento International Open Championship México 2026  
FIRST LEGO League, Jalisco

# Reporte

## Ciclo escolar 2025-2026

### Índice

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| Mensaje general                    | 3  |
| ¿Qué es Grupo RobotiX?             | 4  |
| Programas:                         | 6  |
| 1. STEM+ para todas y todos        | 8  |
| 2. Acciones de formación docente   | 19 |
| 3. Eventos de ciencia y tecnología | 31 |
| Ejes transversales:                |    |
| a. Equidad de género               | 43 |
| b. Inclusión y diversidad          | 45 |
| Voluntariado                       | 48 |
| Comunicación y difusión            | 53 |
| Estados financieros                | 56 |



Participantes de la Olimpiada Docente Regional  
Mérida, Yucatán



## Mensaje de nuestro Fundador y Presidente del Consejo

Hace 20 años, cuando fundé RobotiX, lo hice con una convicción profunda: que cada niña, niño y joven en México merece una educación que los emocione, los transforme y los prepare para el futuro a través de la ciencia y la tecnología.

Ver cómo ese sueño inicial se ha convertido en programas que inspiran a las nuevas generaciones a ser agentes de cambio es el mayor orgullo de mi vida. Al cerrar este ciclo escolar 2025–2026, miro el impacto generado y los logros alcanzados, y no puedo evitar emocionarme. Sé que lo mejor está por venir.

Los invito a conocer el reporte anual de Fundación RobotiX, en el que compartimos los avances, aprendizajes y colaboraciones que han hecho posible este trayecto; una historia de impacto que no habríamos podido construir sin el apoyo de nuestros aliados y donantes.

¡Gracias por ser parte de esta historia y por seguir transformando el futuro junto a nosotros!



*Roberto Saint Martin*

*Fundador y Presidente del Consejo de Grupo RobotiX*



*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**.*

<-----Los ejes de nuestra estrategia----->

#### **Fortalecimiento Metodológico**

Pedagógicas lúdicas como el **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)** y en **Ciencias y Tecnología (STEM)** a partir de las necesidades y posibilidades de cada contexto.

#### **Diversidad e Inclusión**

Implementación educativa con **equidad de género** y la **equidad racial**, que incluya **a las y los alumnos con discapacidad**, así como aquellos con **aptitudes sobresalientes**.

#### **Desarrollo Social y Económico**

Impulsamos a las niñas, niños y jóvenes hacia una **movilidad e inclusión social en el marco de una economía global**.

#### **Bienestar Comunitario**

Promovemos la integración comunitaria alrededor de la escuela a través de **ferias y eventos en lo local, lo estatal y lo nacional**.



## 20 años de impulsar la educación STEM en México

Transformamos comunidades educativas a través de programas, formación docente y eventos para acercar la ciencia y la tecnología a la niñez y juventud del país.

Sabemos que el **talento está en todas partes, pero las oportunidades no siempre lo están**; es por eso que nuestro objetivo es llevar estas experiencias transformadoras a más comunidades educativas, preparando a las nuevas generaciones para los retos del presente y del futuro.

- **Nuestros Aliados:** Colaboramos estrechamente con la Secretaría de Educación Pública, gobiernos estatales y empresas líderes nacionales e internacionales para amplificar nuestro alcance.
- **Nuestro Impacto:** Beneficiamos a escuelas públicas y centros comunitarios en diversas zonas del país, incluyendo comunidades rurales e indígenas.

## Nuestro impacto



**+800,000 estudiantes**  
**+15,000 docentes**  
**en los últimos 5 años**



**Presencia y operación**  
**en los 32 estados de la República**  
**+ 2,000 escuelas**



### **Alianza con:**

- Secretaría de Educación Pública Federal
- 30 Secretarías de Educación Estatales
- 2 Gobiernos Municipales
- +30 empresas y organizaciones nacionales e internacionales

Desde **Fundación RobotiX**, durante el ciclo escolar **2025–2026** impulsamos **tres programas** a nivel nacional.

1

**STEM+ para  
todas y todos**



2

**Acciones de formación  
y profesionalización  
docente**



3

**Eventos de ciencia  
y tecnología**





# Guiamos cada una de nuestros programas a través de ejes transversales que transforman el aprendizaje:

- **Alineación Pedagógica:** Programas integrados a la Nueva Escuela Mexicana (NEM).
- **Equidad de Género:** Fomentan la participación activa y el interés de la niñez y juventud en temas STEM.
- **Inclusión:** Promueven la integración de estudiantes con alguna discapacidad, condición especial de aprendizaje o aptitudes sobresalientes.
- **Diversidad:** Se adaptan a contextos multiculturales, urbanos y rurales, tanto locales como globales.

Alineados a los:

**OBJETIVOS**  **DE DESARROLLO SOSTENIBLE**



# 1

Resultados del programa

# STEM+ para todas y todos

Ciclo escolar 2025-2026



Alumnos de la Escuela Secundaria Diurna N° 32  
"José María Morelos y Pavón"

# STEM+ para todas y todos

Esta iniciativa promueve el acceso a programas STEM+ (Ciencia, Tecnología, Ingeniería y Matemáticas) para estudiantes de escuelas públicas y centros comunitarios, desde preescolar hasta bachillerato.

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 de organizar eventos regionales y nacionales que fortalecen la colaboración.

El éxito de esta estrategia no solo radica en facilitar una transición hacia actividades STEM de calidad, sino en su capacidad para vincularse con políticas públicas (local, estatal y federal) y con el compromiso de organizaciones privadas y donantes clave.

## Cada comunidad educativa beneficiada recibe:

|   |                                                                                       |
|---|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | Equipamiento                                                                          |
| 2 | Material educativo del ciclo escolar                                                  |
| 3 | Capacitación para las figuras educativas                                              |
| 4 | Seguimiento de la red escolar                                                         |
| 5 | Participación en ferias y eventos escolares, regionales, nacionales e internacionales |





# STEM+ para todas y todos

## Impacto general ciclo escolar 25-26



**1,868**  
instituciones  
educativas



**84%**  
de las instituciones  
participantes fueron  
escuelas públicas y  
centros comunitarios



**32**  
estados  
alcanzados



**118,143**  
estudiantes



**3,599**  
docentes



**48%**  
de niñas  
participantes



**6,908**  
participantes con alguna  
discapacidad o condición  
especial de aprendizaje



**7,278**  
estudiantes provenientes de  
alguna comunidad indígena

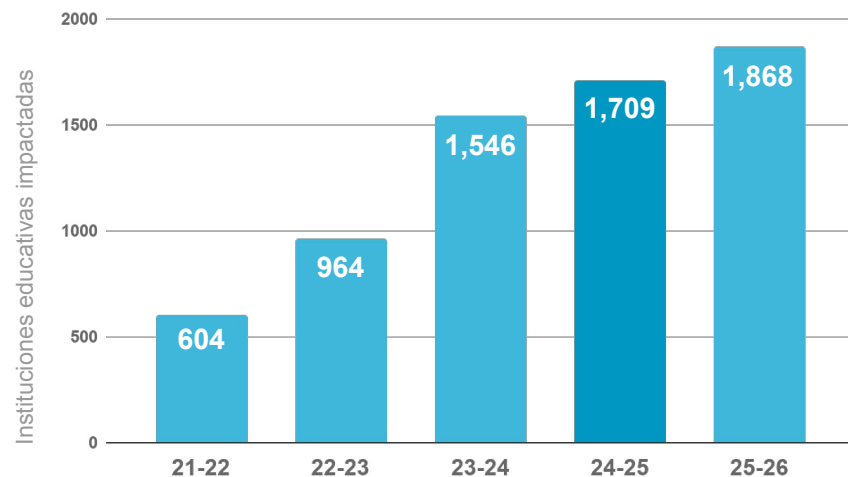


## Desglose del impacto alcanzado por programa:

| # | Programa                        | Instituciones educativas impactadas | Estudiantes impactados directamente | Equivalente en # de equipos | % de niñas | Estudiantes impactados indirectamente | Docentes impactados |
|---|---------------------------------|-------------------------------------|-------------------------------------|-----------------------------|------------|---------------------------------------|---------------------|
| 1 | FIRST LEGO League Challenge     | 844                                 | 39,924                              | 5,014                       | 50.13%     | 154,879                               | 1,434               |
| 2 | FIRST LEGO League Explore       | 542                                 | 45,314                              | 7,628                       | 47.50%     | 71,839                                | 937                 |
| 3 | FIRST LEGO League Discover      | 324                                 | 20,894                              | 5,241                       | 50.64%     | 23,603                                | 890                 |
|   | Impacto total en FLL in Mexico: | 1,710                               | 106,132                             | 17,883                      | 49%        | 250,321                               | 3,261               |
| 4 | RobotiX in the box              | 158                                 | 12,011                              | 2,401                       | 40%        | 27,676                                | 338                 |
|   | Impacto total:                  | 1,868                               | 118,143                             | 20,284                      | 48%        | 277,997                               | 3,599               |

¡Logramos aumentar las y los estudiantes impactados en un 6% respecto al 24-25!

**Ampliamos nuestra red educativa con un crecimiento del 9% en el número de comunidades escolares beneficiadas en comparación con el periodo anterior.**



Equipo de FIRST LEGO League  
Evento Regional Estado de México





A través de este programa internacional, acercamos la ciencia y la tecnología a estudiantes de entre 4 y 16 años mediante el juego y la diversión. En cada temporada, las y los participantes desarrollan habilidades clave resolviendo retos del mundo real.

Desde 2016, en Fundación RobotiX somos los encargados de traer y dar vida a este gran programa en México.

Hoy, somos uno de los **3 países con más niñas, niños y jóvenes participando** en *FIRST LEGO League* en todo el mundo.

Durante la **FIRST Community Conference en Philadelphia**, recibimos el **RECONOCIMIENTO AL IMPACTO** gracias al increíble alcance que hemos logrado con *FIRST LEGO League* en México.

## Alcance del programa durante la Temporada 25-26



**1,710**

instituciones  
educativas  
impactadas



**82%**

de las instituciones  
participantes fueron  
escuelas públicas y  
centros comunitarios



**32**

estados  
alcanzados



**106,132**

estudiantes  
impactados



**49%**

de niñas  
participantes



**3,261**

docentes  
impactados



# UNEARTHED™

Durante el ciclo escolar 2025–2026, bajo la **Temporada UNEARTHED**, dedicada a la **arqueología**, invitamos a niñas, niños y jóvenes a explorar el pasado para descubrir el futuro.

A lo largo de la temporada, las y los estudiantes usaron las áreas STEM para revelar nuevos hallazgos sobre nuestras comunidades y contribuir a construir un mundo mejor.

En **UNEARTHED**, los equipos conocieron cómo trabajan las y los arqueólogos, qué aprendizajes ofrecen los objetos antiguos y de qué manera la tecnología y el trabajo en equipo nos ayudan a comprender el pasado. Asimismo, **se enfrentaron** al reto de identificar un problema real en el campo de la arqueología y **propusieron** soluciones creativas para preservar y transmitir nuestro conocimiento de la historia.

**FIRST  
LEGO  
LEAGUE**

**DISCOVER**

**4-6 años**



**FIRST  
LEGO  
LEAGUE**

**EXPLORE**

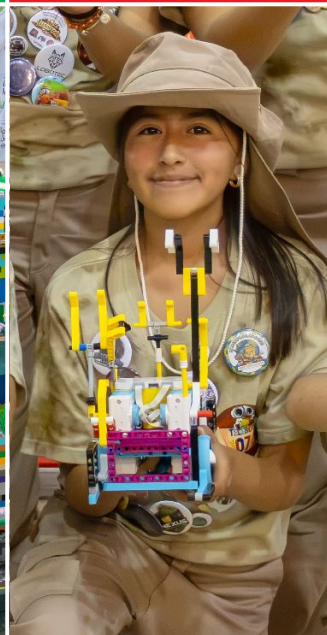
**6-10 años**



**FIRST  
LEGO  
LEAGUE**

**CHALLENGE**

**9-16 años**





Durante el ciclo escolar 2025–2026, **12,011 estudiantes de 158 escuelas públicas** de nivel secundaria y bachillerato tuvieron acceso al programa RobotiX in the box. Este alcance fue posible gracias a una sólida vinculación gubernamental y al valioso respaldo de nuestra red de donantes.

A través de esta iniciativa, implementamos ambientes de aprendizaje innovadores basados en el enfoque STEM+, en los que los estudiantes desarrollan habilidades clave en **Electrónica, Programación y Robótica**, impulsando no solo su desarrollo técnico, sino también el fortalecimiento de sus competencias socioemocionales.

Tuvimos el orgullo de extender este beneficio a una amplia diversidad de subsistemas educativos del país:

- **Secundarias:** Generales, técnicas, diurnas y telesecundarias.
- **Media Superior:** Preparatorias oficiales, CECYTE, CONALEP, Telebachillerato, CBT, CBTIS, IEMS y COBAEV.

## Alcance del programa durante la Temporada 25-26



**158**

instituciones  
educativas  
impactadas



**100%**

de las instituciones  
participantes fueron  
escuelas públicas y  
centros comunitarios



**15**

estados  
alcanzados



**12,011**

estudiantes  
impactados



**40%**

de niñas  
participantes



**338**

docentes  
impactados

“ Me impresiona el entusiasmo de mis estudiantes. Empecé con terceros y están súper motivados con el trabajo, y eso me encanta. Es muy gratificante sentir que disfrutan cada clase y cada práctica. Incluso otros estudiantes que no son mis alumnos se contagian. ”

**Escuela Secundaria #139 “José Enrique Rodo”  
Ciudad de México**

“ Nos sentimos muy emocionados por todo lo que hemos logrado con el programa. Este apoyo ha marcado una gran diferencia. Nuestros alumnos han fortalecido sus conocimientos en electrónica, aprendiendo desde los conceptos más básicos y desarrollando nuevas habilidades en cada sesión. Cada tema ha despertado su interés y sus ganas de seguir aprendiendo. ”

**Centro Educativo de Bachillerato Estatal Núm. 13  
Tlaxcala**



Alumnas de la Escuela Secundaria Diurna N° 32  
"José María Morelos y Pavón"



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

• APTIV •

amdocs

FUNDACIÓN  
ROBERT BOSCH MÉXICO

GRUPO  
WALWORTH

W.K. KELLOGG  
FOUNDATION

PACCAR MEXICO

DAF

KENWORTH

JOHN DEERE

FIRST

<epam>

Dow

kyndryl

gm

United Way  
Fondo Unido México

WW

3M

GlobalGiving

PROGRAMA  
EDUCACIÓN  
EN MOVIMIENTO

Ford LINCOLN  
Y SUS DISTRIBUIDORES

HOLCIM

The LEGO Foundation

orbis

NISSAN

FUNDACIÓN  
NISSAN

NORTE19  
PROMOTORA DE HOTELES

BRP

FUNDACIÓN  
DEACERO

Fundación  
ALBERTO  
BAILLERES

FUNDACIÓN  
FLEISHMAN

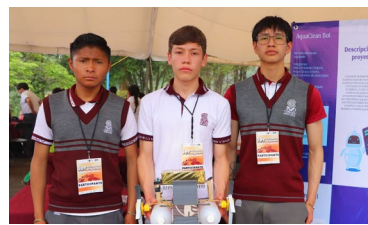
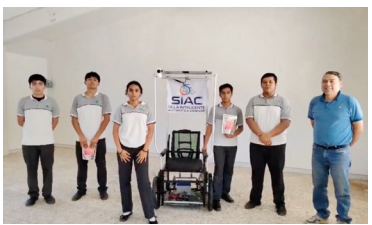
CATERPILLAR  
FOUNDATION  
CATERPILLAR

ZEBRA

Quálitas  
COMPANÍA DE SEGUROS



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  
Secretaría de Educación, Ciencia, Tecnología e Innovación del Estado de México  
COMECyT - Consejo Mexiquense de Ciencia y Tecnología  
Secretaría de Educación de Nuevo León  
Secretaría de Educación del Gobierno del Estado de Yucatán  
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 - 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 del Estado de Jalisco  
Municipio de Guadalajara  
Secretaría de Educación del Estado de Michoacán de Ocampo  
Secretaría de Educación de Quintana Roo  
Secretaría de Educación Pública de Hidalgo  
Secretaría de Educación del Estado de Coahuila





# 2

Resultados del programa

# Acciones de formación y profesionalización docente

Ciclo escolar 2025-2026



Participante de la  
Olimpiada Docente en Yucatán

# Acciones de Formación y Profesionalización Docente

Este programa promueve el uso de **estrategias pedagógicas y metodologías activas** entre las figuras educativas, para fortalecer la actualización constante de herramientas que les permitan implementar métodos de enseñanza lúdicos y relevantes que respondan a los intereses reales del estudiantado.

Buscamos fortalecer el rol de las y los maestros en colaboración con instancias educativas oficiales, como la **Dirección General de Formación Continua (DGFC)**, el **Programa para el Desarrollo Profesional Docente (PRODEP)** y el **Departamento de Educación Especial**, con el objetivo común de impulsar una transformación dentro del aula, generando un impacto positivo y duradero en miles de centros educativos de todo el país.



Participante de la  
Olimpiada Docente en Yucatán



# Acciones de Formación Profesionalización Docente

## Impacto general ciclo escolar 25-26



**974**

instituciones  
educativas



**100%**

de las instituciones  
participantes fueron  
escuelas públicas y centros  
comunitarios



**1,831**

docentes



**78%**

de mujeres participantes



**53,970**

estudiantes impactados  
indirectamente



**11**

estados  
participantes



**676**

proyectos  
desarrollados



## Desglose del impacto alcanzado por formación:

| #                     | Formación                                                                     | Instituciones | Docentes     | % de mujeres docentes | Estudiantes beneficiados indirectamente |
|-----------------------|-------------------------------------------------------------------------------|---------------|--------------|-----------------------|-----------------------------------------|
| 1                     | IA para el aula: Decisiones pedagógicas para el día a día docente (Childtech) | 48            | 50           | 52%                   | 1,500                                   |
| 2                     | IA para la educación (Trust for the Americas)                                 | 20            | 19           | 68%                   | 570                                     |
| 3                     | ABP con escuelas normalistas (W. F. K)                                        | 1             | 32           | 66%                   | NA                                      |
| 4                     | Aprendizaje basado en proyectos a través del juego (ABP)                      | 572           | 813          | 82%                   | 24,390                                  |
| 5                     | Aprendizaje basado en indagación con enfoque STEAM (ABI)                      | 30            | 36           | 53%                   | 1,080                                   |
| 6                     | Inteligencia Artificial Generativa: una aliada para la educación (IA)         | 143           | 269          | 84%                   | 8,070                                   |
| 7                     | Diseño de proyectos STEAM con enfoque ABP                                     | 160           | 612          | 75%                   | 18,360                                  |
| <b>Impacto total:</b> |                                                                               | <b>974</b>    | <b>1,831</b> | <b>78%</b>            | <b>53,970</b>                           |

# Formación

## Aprendizaje Basado en Proyectos a través del Juego

Durante el presente ciclo escolar, el estado de **Puebla** implementó el taller “*Aprendizaje Basado en Proyectos a través del Juego*”, capitalizando la capacidad instalada por Fundación RobotiX tras la formación de formadores realizada en el ciclo 23-24.

Asimismo, el estado de **Yucatán** consolidó este taller con validez oficial a nivel estatal a través del departamento de **PRODEP**, logrando la participación y profesionalización de docentes de educación básica.

## Alcance de la formación durante el ciclo escolar 25-26



**572**  
instituciones  
educativas  
impactadas



**813**  
docentes



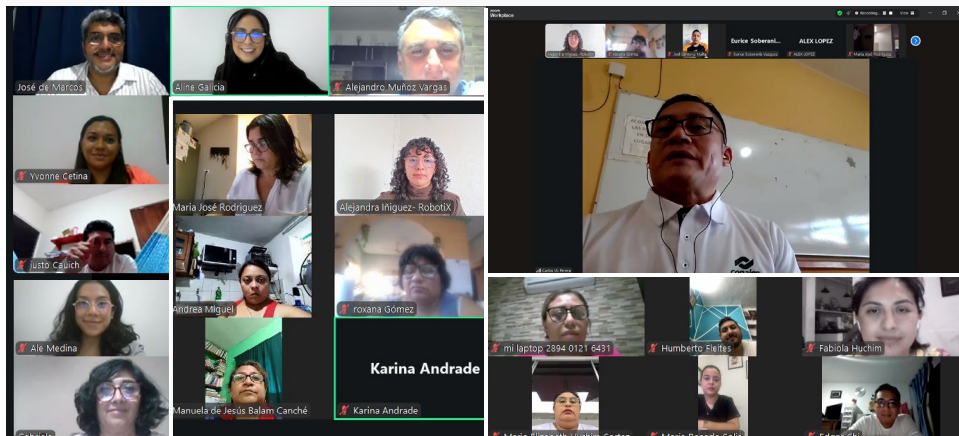
**82%**  
participación  
de docentes  
mujeres



**24,390**  
estudiantes  
beneficiados  
indirectamente



**2**  
estados  
participantes



# Formación

## Diseño de Proyectos STEAM con Enfoque ABP

La Dirección General de Formación Continua en **Sinaloa y Yucatán** validó oficialmente el taller “*Diseño de Proyectos STEAM con Enfoque ABP*”.

Esta capacitación permitió al profesorado integrar el equipamiento de LEGO Education en sus aulas mediante metodologías de Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP).

Gracias a la alianza estratégica con la **Fundación Kellogg**, fortalecimos estas competencias docentes en Yucatán e impulsamos una mayor participación de las comunidades escolares en los eventos de *FIRST LEGO League*.

## Alcance de la formación durante el ciclo escolar 25-26



**160**  
instituciones  
educativas  
impactadas



**612**  
docentes



**75%**  
participación  
de docentes  
mujeres



**18,360**  
estudiantes  
beneficiados  
indirectamente



**2**  
estados  
participantes





## Formación

# Aprendizaje Basado en Proyectos a través del Juego con estudiantes normalistas

Llevamos a cabo el piloto de capacitación de **20 horas a estudiantes normalistas de 5to semestre** en la Escuela Normal de Ticul del estado de Yucatán.

Contamos con la participación de **32 estudiantes** que llevaron a cabo la formación en modalidad presencial.

Siendo comunidad pionera del trabajo que Fundación RobotiX realizará con escuelas normales para fortalecer el uso de metodologías activas no solo en docentes que ya se encuentran en el aula, sino desde los estudiantes practicantes que serán los futuros docentes.

## Alcance de la formación durante el ciclo escolar 25-26



1

institución  
educativa  
impactada



32

estudiantes  
normalistas



66%

participación  
de docentes  
mujeres



1

estado  
participante



# Formación

## Aprendizaje Basado en Indagación con Enfoque STEAM (ABI)

Este ciclo escolar, el Programa para el Desarrollo Profesional Docente (PRODEP) estatal aprobó el taller “**Aprendizaje Basado en Indagación con Enfoque STEAM**” que tiene como objetivo que las y los docentes desarrollen herramientas didácticas para el diseño de preguntas significativas que motiven a las y los estudiantes a explorar, investigar y construir el conocimiento de manera autónoma.

### Alcance de la formación durante el ciclo escolar 25-26



**30**  
instituciones  
educativas  
impactadas



**36**  
docentes



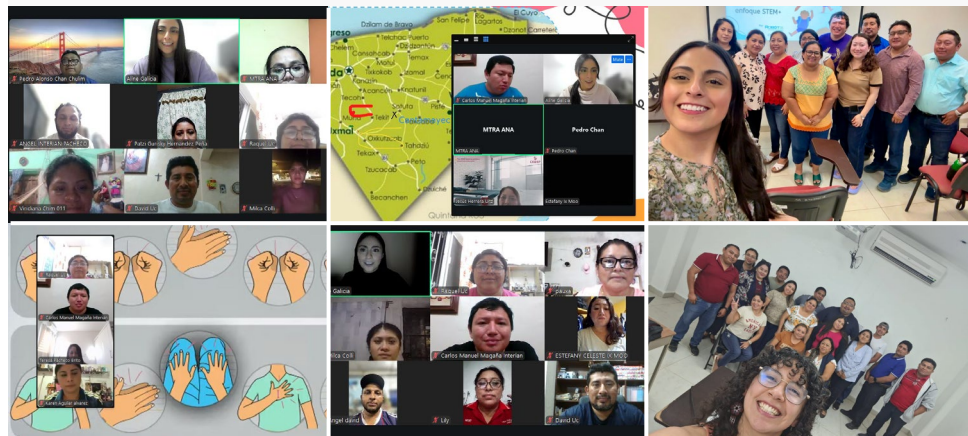
**53%**  
participación  
de docentes  
mujeres



**1,080**  
estudiantes  
beneficiados  
indirectamente



**1**  
estado  
participante



# Formación

## Inteligencia Artificial

### Generativa: una aliada para la educación

En alianza con los departamentos de **Educación Especial de Tamaulipas y Yucatán**, impartimos el taller “Inteligencia Artificial Generativa”. Esta iniciativa busca capacitar al personal docente en el uso **seguro, responsable e inclusivo de la inteligencia artificial**.

A través de esta formación, los docentes adquieren las herramientas necesarias para desarrollar estrategias didácticas innovadoras y adaptadas, beneficiando especialmente a estudiantes con discapacidad y a aquellos con aptitudes sobresalientes.

## Alcance de la formación durante el ciclo escolar 25-26



**143**  
instituciones  
educativas  
impactadas



**269**  
docentes



**84%**  
participación  
de docentes  
mujeres



**8,070**  
estudiantes  
beneficiados  
indirectamente



**2**  
estados  
participantes



# Formación

## IA para el aula: Decisiones pedagógicas para el día a día docente

### Desafío ChildTech

Fundación RobotiX fue seleccionada en esta competencia global para resolver un reto clave: **fomentar el uso de la IA entre docentes y guiar a estudiantes hacia un uso responsable y educativo.**

**Movilizadorio**, como startup ganadora, propuso la solución: el curso virtual "IA en el aula", integrado a nuestro programa RobotiX in the Box. A través de él, se busca desarrollar un pensamiento crítico frente a estas herramientas, reconociendo cuándo conviene usarlas y cuándo no, y aprovecharlas para enriquecer los proyectos que las y los estudiantes presentan en la competencia nacional RobotiX Faire.

- 6 horas de capacitación docente
- 8 horas de trabajo con recursos audiovisuales para las y los estudiantes

## Alcance de la formación durante la Temporada 25-26



48

instituciones  
educativas  
impactadas



50

docentes



52%

participación  
de docentes  
mujeres



1,500

estudiantes  
beneficiados  
indirectamente



9

estados  
participantes





# Acciones de Formación y Profesionalización Docente fue posible gracias a:



Programa para el Desarrollo Profesional Docente  
Educación Básica  
Secretaría de Educación Pública y Cultura  
Gobierno del Estado de Sinaloa

Programa para el Desarrollo Profesional Docente  
Secretaría de Educación del Gobierno del Estado de Yucatán

Secretaría de Educación de Tamaulipas

Secretaría de Educación del Estado de Puebla





# 3

Resultados del programa

# Eventos de Ciencia y Tecnología

Ciclo escolar 2025-2026



Equipo de *FIRST LEGO League*  
Evento Regional en Monterrey

# Eventos de Ciencia y Tecnología

Consolidamos espacios de encuentro **regionales, nacionales e internacionales** para reconocer y celebrar los aprendizajes adquiridos por la niñez y juventud durante este ciclo escolar. A través de ellos, fortalecimos con éxito la cultura y el interés por la ciencia y la tecnología en todo el país.

Estos eventos se convirtieron en plataformas clave para el intercambio de saberes entre **estudiantes, familias, docentes, voluntarios y aliados**, logrando unir a toda nuestra comunidad en torno a experiencias enriquecedoras.



INTERNATIONAL OPEN CHAMPIONSHIP  
**MEXICO 2026**  
FIRST® LEGO® LEAGUE

**ROBOTIX® FAIRE**



**OLIMPIADA  
DOCENTE**  
DISEÑANDO PROYECTOS  
STEM+ EN EL AULA

A lo largo del ciclo escolar,  
realizamos más de **30 eventos regionales, nacionales  
e internacionales** con el objetivo de posicionar a  
México como un referente en el talento STEM.

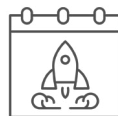


International Open Championship Mexico 2026  
FIRST LEGO League



# Eventos de Ciencia y Tecnología

## Impacto general ciclo escolar 25-26



**35**  
eventos



**1,370**  
escuelas  
participantes



**9,598**  
estudiantes  
participantes



**2,304**  
docentes  
participantes



**1,457**  
voluntarios



## Desglose del impacto alcanzado por evento:

| #              | Eventos                                     | # Eventos | Instituciones | Estudiantes participantes | Docentes participantes | # equivalente de equipos |
|----------------|---------------------------------------------|-----------|---------------|---------------------------|------------------------|--------------------------|
| 1              | FIRST LEGO League (regionales y nacionales) | 30        | 1,148         | 8,149                     | 1,967                  | 1,234                    |
| 2              | International Open Championship Mexico      | 1         | 64            | 519                       | 124                    | 64                       |
| 3              | RobotiX Faire Regional                      | 1         | 11            | 77                        | 13                     | 19                       |
| 4              | RobotiX Faire Nacional                      | 1         | 105           | 853                       | 120                    | 197                      |
| 5              | Olimpiada Docente Regional                  | 1         | 20            | NA                        | 37                     | 21                       |
| 6              | Olimpiada Docente Nacional                  | 1         | 22            | NA                        | 43                     | 22                       |
| Impacto total: |                                             | 35        | 1,370         | 9,598                     | 2,304                  | 1,557                    |



En el marco del programa **FIRST LEGO League**, durante el ciclo escolar **2025–2026** realizamos **30 eventos presenciales y virtuales** en diversos estados del país, desde noviembre de 2025 hasta junio de 2026.

En estos encuentros impulsados por Fundación RobotiX, las y los estudiantes presentaron proyectos de innovación inspirados en **UNEARTHED**, la temática de la temporada dedicada a la arqueología.

Más allá de la competencia, estas jornadas permitieron a la niñez y juventud poner a prueba sus habilidades STEM y compartir sus soluciones creativas en torno al desafío de la temporada.

Estos 30 eventos fueron posibles gracias al apoyo de más de **18 partners operativos y donantes desde Universidades, Empresas, Secretarías de Educación y Gobiernos**.

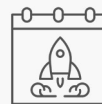
## Alcance de los eventos durante la Temporada 25-26



**8,149**  
participantes



**1,234**  
equipos



**30**  
eventos



**12**  
estados  
sede



**1,353**  
voluntarios



Participantes de **FIRST LEGO League**  
Evento Regional Estado de México

# INTERNATIONAL OPEN CHAMPIONSHIP MEXICO 2026

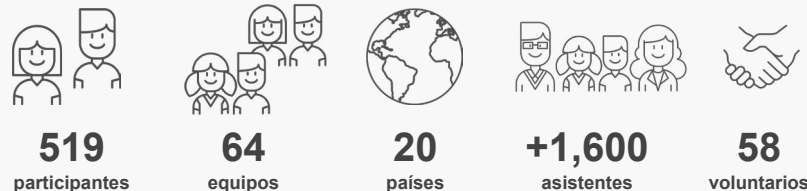
## FIRST® LEGO® LEAGUE

Este 2026, por primera vez en la historia, México fue sede de un evento internacional de **FIRST LEGO League**. Este hito suma a nuestro país a la lista de sedes globales de la temporada, junto a naciones como Australia, Canadá, Corea del Sur, Estados Unidos y Grecia.

El encuentro se llevó a cabo **del 27 al 30 de mayo de 2026 en Jalisco**, organizado por **Fundación RobotiX** en alianza con el **Gobierno de Jalisco**, y contó con el valioso apoyo de **Amdocs, Zebra, la Oficina de Visitantes y Convenciones de Guadalajara, 3M, GlobalGiving, EPAM y Norte 19**.

En este gran encuentro participaron equipos provenientes de **21 estados de la República Mexicana y de 19 países**, como Alemania, Brasil, Chile, Colombia, Emiratos Árabes Unidos, España, Francia, Honduras, Italia, Japón, Marruecos, Paraguay y Uruguay, entre otros.

## Impacto del primer evento internacional de FIRST LEGO League en México



International Open Championship Mexico 2026  
FIRST LEGO League



“ Lo que más me gustó fue el ambiente. Hemos estado en muchas otras competencias, pero no hemos visto un ambiente como este aquí en México. Se siente como si estuviéramos en la final de la Copa del Mundo, es extraordinario.

**Christophe Thiriot (Coach de los Brainstormers)**  
Francia

“ Para este evento nos ha gustado mucho lo que es el ambiente. Para nosotros es la primera participación y nos llevamos un buen sabor de boca porque nuestros alumnos se han podido desarrollar, desenvolver con equipos de este de este mismo país, pero también con compartir de todo en este evento. Entonces, muchísimas gracias Fundación RobotiX, porque es para nosotros una gran oportunidad de poder estar aquí, divertirnos investigando, aprendiendo, bailando y de todo.

**Sergio Manuel Rodríguez Pacheco (Coach)**  
México



Equipo Brainstormers  
International Open Championship Mexico 2026  
FIRST LEGO League

Como culminación de la experiencia educativa de *RobotiX in the box*, las escuelas participantes consolidan sus aprendizajes en **RobotiX Faire**, la feria STEM que fusiona tecnología, diversión y aprendizaje con un propósito social.

Este encuentro se ha consolidado como un entorno clave de convivencia donde estudiantes de secundaria y bachillerato presentan proyectos innovadores diseñados para resolver problemáticas reales mediante la ciencia y la tecnología.

Para la edición 25-26 de **RobotiX Faire** invitamos a las y los estudiantes a desarrollar soluciones alineadas al **Objetivo de Desarrollo Sostenible (ODS): Ciudades y Comunidades Sostenibles**. A través de este reto, diseñaron propuestas tecnológicas demostrando el impacto tangible del programa en su entorno.

## Este ciclo escolar contamos con dos eventos

### 1. RobotiX Faire Nacional



### 2. Encuentro Regional RobotiX Faire en Veracruz



## Proyectos ganadores de la edición RobotiX Faire 25-26



### Proyecto Smart Hábitat 17

Escuela Secundaria General  
N° 17 "Constitución de 1857"  
Ciudad de México

Consiste en una vivienda inteligente que integra distintos sistemas automatizados para mejorar la seguridad, la comodidad y el uso eficiente de los recursos dentro del hogar.

El prototipo incorpora sensores y sistemas electrónicos capaces de encender automáticamente la iluminación cuando detectan la presencia de personas, monitorear temperatura y humedad, controlar el nivel de agua en tinacos y cisternas, entre otras actividades.

*"Pensamos en una casa que ayudará a ahorrar agua y electricidad, pero también que brindará mayor seguridad y facilitará la vida diaria de las familias",* Renata, integrante del equipo.



### Proyecto SafeGas

CONALEP 107 Plantel  
Chimalhuacán, EDOMEX

El proyecto consiste en un dispositivo pensado para cilindros portátiles de gas LP que detecta fugas y movimientos sísmicos y acciona automáticamente el cierre de la válvula para disminuir el riesgo de accidentes. La idea surgió después de que el equipo investigará un incidente ocurrido en su comunidad y entrevistar a cuerpos de emergencia para conocer las principales causas de este tipo de siniestros.

*"Queremos que nuestro proyecto pueda ayudar a evitar accidentes y proteger a más familias, no que se quede únicamente como un trabajo escolar",* Integrantes del equipo Safe Gas.

Impulsado por Fundación RobotiX, este espacio de encuentro se consolidó como una plataforma clave para el intercambio de buenas prácticas pedagógicas entre figuras educativas. Promovimos la reflexión y el dominio de metodologías activas, como el **Aprendizaje a través del Juego**, el **Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)** y el **Aprendizaje por Indagación**, con el objetivo de transformar las aulas en entornos de aprendizaje significativos.

Como resultado de la Olimpiada Docente, durante el ciclo escolar se diseñaron **43 proyectos** que destacan por integrar la riqueza cultural, los saberes comunitarios e indígenas y la conciencia ambiental, respondiendo con pertinencia a las necesidades de cada comunidad.

Este ciclo escolar realizamos dos eventos:

## 1. Olimpiada Docente Regional (Yucatán)



## 2. Olimpiada Docente Nacional





## Proyectos ganadores de la Olimpiada Docente en Yucatán



**TIN KANANTIK IK DZONOTOOB**  
Ganadoras del premio “Inspiración y alcance”

Iniciativa donde estudiantes de secundaria desarrollan un prototipo para la exploración, limpieza y conservación del patrimonio maya, aplicando conocimientos STEM para proteger el medio ambiente y su identidad cultural.



**Retomando nuestras raíces mayas**  
Ganador del premio “Excelencia pedagógica”

Proyecto que utiliza la siembra y el cultivo tradicional como un laboratorio vivo para aplicar matemáticas y ciencias en secundaria, sumando los saberes de las familias para fortalecer el aprendizaje práctico y la identidad cultural.



**El mercado de mi comunidad**  
Ganadora del premio “Huella comunitaria”

Proyecto que utiliza la cocina tradicional como un espacio de aprendizaje práctico en preescolar y primaria, donde las y los niños desarrollan autonomía y habilidades de conteo al preparar recetas locales, conectando las matemáticas con su cultura.

# Los eventos de Ciencia y Tecnología fueron posible gracias a:



Eje transversal

# Equidad de género

Ciclo escolar 2025-2026



Participantes de FIRST LEGO League

# Equidad de género

Alineados con el **Objetivo 5 de Desarrollo Sostenible** de la ONU, en Fundación RobotiX impulsamos acciones estratégicas para garantizar la participación activa de más niñas en nuestros programas.

Gracias a la implementación curricular y a diversas estrategias de inclusión, durante el ciclo escolar **2025–2026 logramos que el 48% de la población beneficiada en el programa “STEM para todas y todos” fueran niñas.**

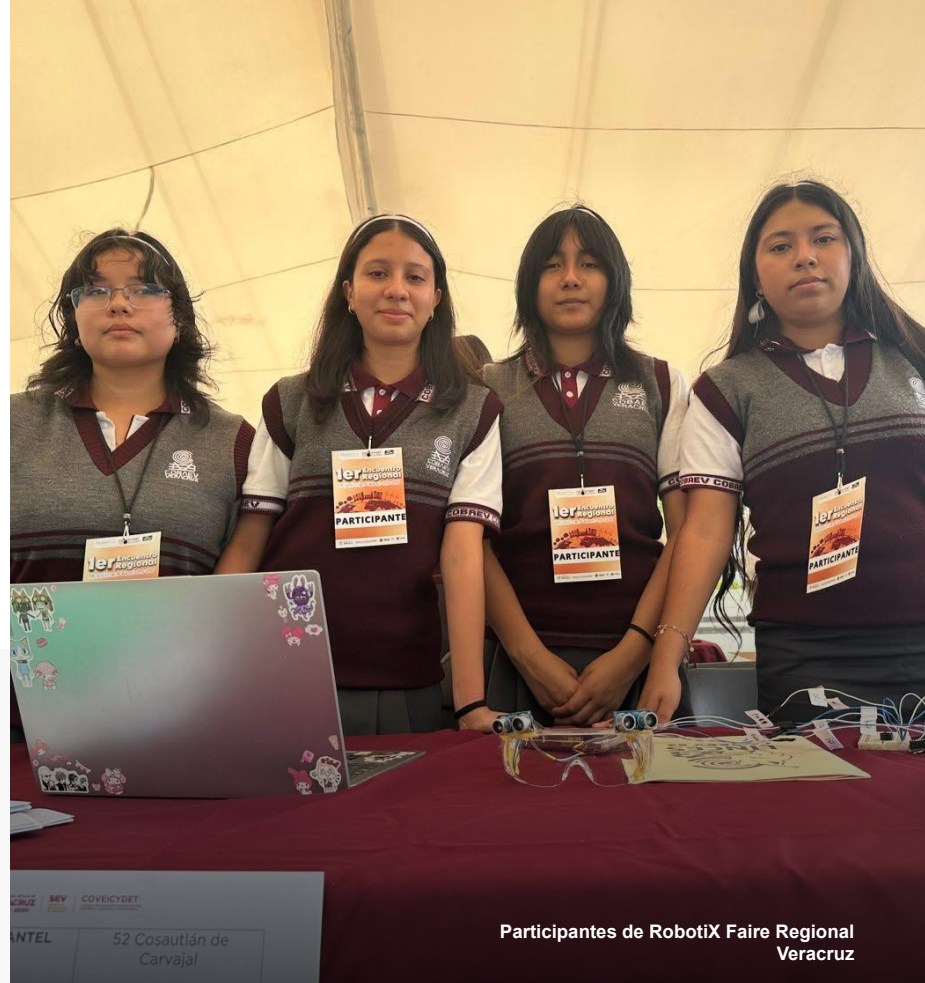


**48%**  
de niñas fueron  
parte de nuestros  
programas



Asimismo, promovemos:

- **Liderazgo de niñas y mujeres docentes** en proyectos e iniciativas STEM.
- **Espacios libres de estereotipos de género** en el lenguaje, actitudes y vocaciones dentro del aula.
- **Acercamiento equitativo a la tecnología**, garantizando las mismas oportunidades para niñas, niños y docentes por igual.



Participantes de RobotiX Faire Regional  
Veracruz



Eje transversal

# Inclusión y Diversidad

Ciclo escolar 2025-2026

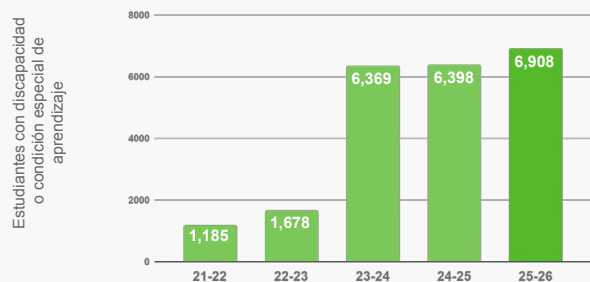


Equipo de *FIRST LEGO League*  
Evento Regional Estado de México

# Inclusión

Durante el ciclo escolar **2025–2026**, **6,908** estudiantes con discapacidad o condición especial de aprendizaje formaron parte de nuestra comunidad educativa. Este logro reafirma nuestro compromiso de garantizar una educación STEM verdaderamente inclusiva, equitativa y accesible para todas y todos.

|       |                                             |
|-------|---------------------------------------------|
| 2,742 | trastorno de aprendizaje                    |
| 2,341 | discapacidad visual (leve a ceguera)        |
| 999   | discapacidad intelectual                    |
| 546   | discapacidad auditiva (moderada a profunda) |
| 280   | discapacidad motora (leve a severo)         |



Estudiante de la Escuela Itandehui  
Estado de México



# Diversidad

Durante el ciclo escolar **2025-2026**, **7,278** estudiantes de comunidades indígenas formaron parte de nuestros programas. Este logro representa un **crecimiento del 44%** frente al ciclo escolar anterior, consolidando nuestro compromiso con una educación STEM inclusiva y equitativa.

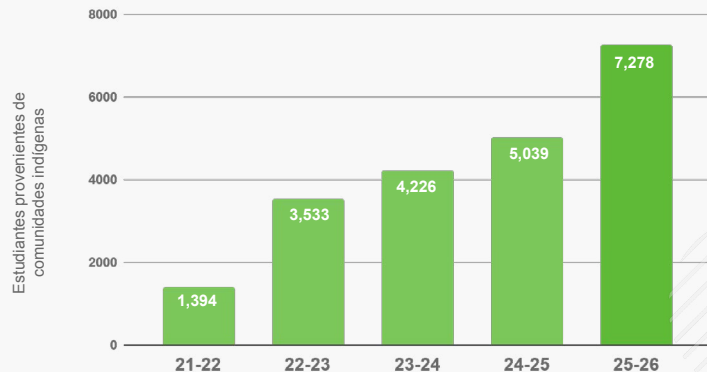


**7,278**

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, Tu'un Savi (Mixte), yokot' an, HÑAHÑU y Náayeri (cora)*



Equipo de *FIRST LEGO League*  
Evento Regional Estado de México

# Voluntariado

Ciclo escolar 2025-2026



Voluntarios  
Evento Nacional de *FIRST* LEGO League  
Nuevo León



# Voluntariado

En Fundación RobotiX fortalecemos la alianza entre las empresas donantes y nuestras comunidades educativas. A través de nuestro programa de voluntariado, impulsamos la participación activa de sus colaboradores en dos roles clave:

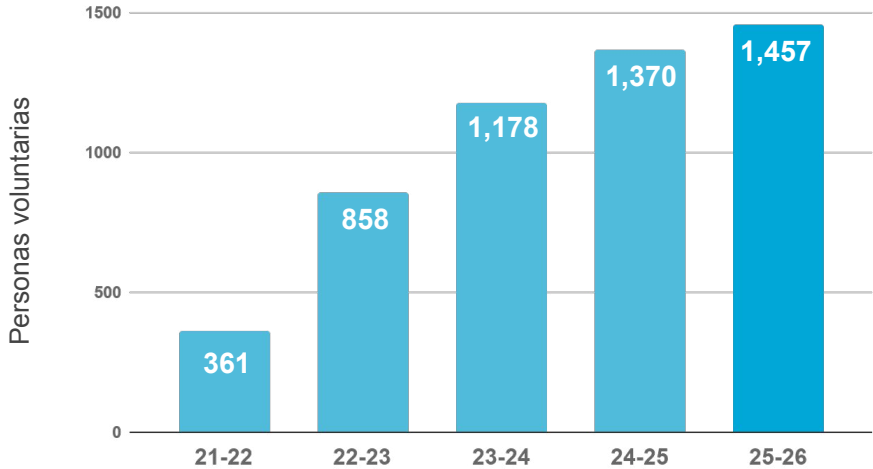
- **Jueces y evaluadores de proyectos:** Brindan retroalimentación técnica, consejos de comunicación y orientación para enriquecer las propuestas de los equipos.
- **Mentores:** Guían, inspiran y motivan a las y los estudiantes, mostrándoles de primera mano el camino hacia las profesiones STEM.

Esta vinculación no solo potencia el desarrollo de habilidades clave en la niñez y juventud, sino que genera una experiencia de alto impacto y propósito para las empresas aliadas.



Voluntarios de Zebra Technologies

Durante el ciclo escolar **2025–2026**, realizamos **35 eventos** con la participación de **1,457 personas voluntarias**, lo que representa un **incremento del 6%** respecto al ciclo anterior y un total de **11,350 horas** de voluntariado acumuladas.





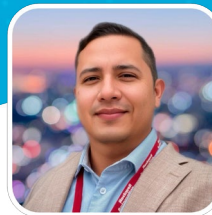
**Mariana Menéndez**  
HR Business Partner Mexico  
Rockwell Atomation

“ El voluntariado ofrece a los colaboradores un sentido de logro, la oportunidad de compartir sus habilidades y experiencias, y un sentido de pertenencia a la compañía. ”



**Paulina García**  
Associate consultant | Cloud  
Kyndryl México

Ser voluntaria es innovar: puedes transformar una idea, impulsar una habilidad o abrir una puerta que lleve a alguien más lejos de lo que imaginaba.



**Agustín Villavicencio**  
Global Account manager  
Rockwell Atomation

“ El voluntariado es una actividad enriquecedora que permite compartir y sembrar una “semillita” en la niñez, así como obtener satisfacción y aprendizaje mutuo. ”





Voluntarios  
Evento Nacional de FIRST LEGO League  
Estado de México



Voluntarios  
Olimpiada Docente  
Yucatán



Voluntarios  
International Open Championship Mexico 2026  
Jalisco



# Comunicación y Difusión

Ciclo escolar 2025-2026



International Open Championship Mexico 2026  
Jalisco

# Comunicación y Difusión

A lo largo del ciclo escolar 2025–2026, impulsamos estrategias de comunicación a través de campañas, entrevistas con medios y publicaciones en redes sociales, con el objetivo de posicionar nuestro impacto, amplificar nuestros mensajes y consolidar nuestra comunidad.

Para Fundación RobotiX, la comunicación es clave para:

- **Visibilizar** la importancia de la educación STEM en el desarrollo integral de niñas, niños y jóvenes.
- **Difundir** los casos de éxito de estudiantes y escuelas que destacan en eventos nacionales e internacionales.
- **Reconocer** la labor y el compromiso de las y los docentes como agentes de cambio.
- **Inspirar** a más comunidades escolares a acercarse a la ciencia y la tecnología.
- **Convocar** a más organizaciones a sumarse a nuestro movimiento por una educación transformadora.

## Impacto y alcance durante la el ciclo escolar 25-26



**482**

notas de prensa  
generadas en conjunto  
con aliados y donantes



**+6,400,000**

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





## México se adelanta al Mundial de Fútbol: será sede global del campeonato de robótica FIRST LEGO League

Del 27 al 30 de mayo de 2026, la Universidad de Guadalajara recibirá a 90 equipos de 30 países. Es la primera vez que el país alberga este torneo STEM, consolidando el trabajo de dos décadas de Fundación RobotiX.



CORTESÍA: FUNDACIÓN ROBOTIX

### CIENCIA Y TECNOLOGÍA

## Voluntariado que transforma: compartir conocimiento con la niñez inspira la innovación empresarial

Por Juan Carlos Machorro  
● DIC 4, 2025 ● #Fundación RobotiX

En un momento en que las empresas fortalecen sus programas de responsabilidad social, el voluntariado se posiciona como una herramienta poderosa para generar impacto social, detonar innovación y construir vínculos significativos entre el sector privado y las comunidades. Así lo demuestran los testimonios de colaboradores de Rockwell Automation y de escuelas beneficiarias de Fundación RobotiX.

En el marco del Día Internacional del Voluntariado que se celebra este 5 de diciembre, Mariana Ruiz Menéndez, líder del pilar de educación del programa de responsabilidad corporativa Rock Your Care en Rockwell, asegura que el voluntariado solo funciona cuando deja de ser un requisito y se convierte en parte de la identidad corporativa.

"El voluntariado no puede ser un 'check'. Tiene que nacer del propósito y la cultura de la empresa. En Rockwell lo impulsamos desde el liderazgo porque creemos que expandir la posibilidad humana empieza por abrir oportunidades para niñas y niños, y también para nuestros propios colaboradores."

Bajo esta visión, Rockwell ha consolidado un programa basado en tres pilares —Comunidades Vulnerables, Sustentabilidad y Educación—, y es precisamente en este último donde, desde hace más de cinco años, colabora estrechamente con Fundación RobotiX.

## MURAL

### SOCIEDADE

#### COMUNIDAD

## Concluye en Jalisco Mundial Infantil STEM

40 años 30 años  
Adán Padilla  
Guadalajara, México (30 mayo 2026) - 22:48 hrs



Más de 600 estudiantes de 20 países participaron en Jalisco en el International Open Championship Mexico 2026 de FIRST LEGO League. Crédito: Ismael Ramírez

## Jalisco recibe el FIRST LEGO League y consolida apuesta por ciencia y tecnología

Por Francisco Armenta

mayo 30, 2026 al 12:19 a.m. GMT-6

El FIRST LEGO League International Open Championship ya inició en Jalisco y continuará este fin de semana en el Pabellón Cultural Universitario de la Universidad de Guadalajara, reuniendo a más de 900 estudiantes de 20 países en una de las competencias de robótica y educación STEM más importantes del mundo.



FIRST LEGO LEAGUE 2026 © JUAN CARLOS MACHORRO

### ADVIERTEN SOBRE REZAGOS

## Al alza, mujeres en la ciencia

En el ciclo escolar 2024-2025, más de 50 mil niñas participaron en experiencias educativas STEM

POR LAURA TORIBIO  
laura.toribio@gm.com.mx

Impulsar la educación en ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas (STEM) desde edades tempranas es una estrategia clave para reducir las brechas de género y preparar a niñas y jóvenes para el futuro, señala la Fundación RobotiX en el marco del Día Internacional de la Mujer y la Niña en la Ciencia, que se conmemora el 11 de febrero.

De acuerdo con cifras de la propia Fundación RobotiX, en los últimos años más de 148 mil niñas en México se han formado en ciencia y tecnología a través de sus programas educativos. En los últimos cuatro ciclos escolares, mediante el programa STEM Para Todas y Todos, se han impactado a más de 307 mil niñas, niños y jóvenes en el país, con una participación femenina del 48 por ciento.

La fundación destacó que, en el ciclo escolar 2024-2025, más de 50 mil niñas participaron en experiencias educativas STEM, en comparación con 17 mil 532 en el ciclo 2021-2022, lo que representa un crecimiento sostenido en la incorporación de mujeres a programas de ciencia y tecnología.

Especialistas señalan que, históricamente, la ciencia y la tecnología han sido representadas como campos mayoritariamente masculinos en libros, películas y narrativas públicas, lo que limita las oportunidades de identificación de niñas y jóvenes con



Foto: Especial

En los últimos cuatro ciclos escolares, mediante STEM, se han impactado a más de 307 mil niñas, niños y jóvenes en el país.



Independientemente de la profesión que elijan, la tecnología y las habilidades STEM serán esenciales. Incluso una niña que quiere ser veterinaria entiende que necesitará ciencia y tecnología para su futuro."

FUNDACIÓN ROBOTIX

estas áreas. Por ello, la fundación subrayó la importancia de visibilizar los aportes y trayectorias de mujeres científicas y tecnólogas para generar referentes reales desde el entorno educativo.

## Estudiantes de Veracruz triunfan en feria RobotiX con proyectos de salud e innovación



102  
likes  
compartido



Miércoles 12 Noviembre 2025 5:59 PM  
Por: Marcelo Bermúdez

Tres **escuelas veracruzanas** se llevaron los primeros lugares en la **RobotiX Faire 2024-2025** (Temporada Otoño), una competencia nacional que promueve el aprendizaje en ciencia, tecnología, ingeniería y matemáticas (STEM) y fomenta el compromiso social de estudiantes y docentes.

El certamen, organizado por la **Fundación RobotiX**, reunió este año 66 proyectos de 43 escuelas provenientes de diez estados del país, entre ellos Baja California, Chihuahua, Coahuila, Estado de México, Guanajuato, Jalisco, Nuevo León, San Luis Potosí, Tamaulipas y **Veracruz**. En esta edición, los equipos trabajaron bajo el Objetivo de Desarrollo Sostenible "Salud y bienestar", creando soluciones tecnológicas para mejorar la calidad de vida en sus comunidades.



# Estados Financieros

Ciclo escolar 2025-2026



Equipo Pequeños Arqueólogos, evento Regional del programa  
FIRST LEGO League en Yucatán



# Estados financieros

|                                                           | Ciclo Escolar 24-25 |             | Ciclo Escolar 25-26 |             |                |
|-----------------------------------------------------------|---------------------|-------------|---------------------|-------------|----------------|
| Ingresos por proyecto                                     | Importe             | %           | Importe             | %           | Δ%             |
| <b>STEM+ para todas y todos</b>                           | <b>\$31,708,699</b> | <b>77%</b>  | <b>\$31,454,375</b> | <b>71%</b>  | <b>-0.80%</b>  |
| <i>FIRST LEGO League</i>                                  | \$27,115,015        | 66%         | \$27,621,816        | 63%         | 1.87%          |
| <i>RobotiX in the Box</i>                                 | \$4,593,684         | 11%         | \$3,832,559         | 9%          | -16.57%        |
| <b>Acciones de Formación y Profesionalización Docente</b> | <b>\$4,748,952</b>  | <b>12%</b>  | <b>\$1,671,950</b>  | <b>4%</b>   | <b>-64.79%</b> |
| <i>Formaciones</i>                                        | \$4,748,952         | 12%         | \$1,671,950         | 4%          | -64.79%        |
| <b>Eventos de Ciencia y Tecnología</b>                    | <b>\$1,817,065</b>  | <b>4%</b>   | <b>\$7,261,874</b>  | <b>16%</b>  | <b>299.65%</b> |
| <i>International Open Championship México</i>             | \$0                 | 0%          | \$5,418,224         | 12%         | %-             |
| <i>Olimpiada Docente</i>                                  | \$1,817,065         | 4%          | \$1,843,650         | 4%          | 1.46%          |
| <b>Otros Ingresos</b>                                     | <b>\$2,877,523</b>  | <b>7%</b>   | <b>\$3,824,489</b>  | <b>9%</b>   | <b>32.91%</b>  |
| <b>Total Ingresos (MXN)</b>                               | <b>\$41,152,240</b> | <b>100%</b> | <b>\$44,212,688</b> | <b>100%</b> | <b>7.44%</b>   |

|                                              |                    |                    |               |
|----------------------------------------------|--------------------|--------------------|---------------|
| <b>Tipo de Cambio al 30 de junio por año</b> | \$19.72 USD to MXN | \$17.50 USD to MXN |               |
| <b>Total Ingresos (USD)</b>                  | <b>\$2,086,828</b> | <b>\$2,525,674</b> | <b>21.03%</b> |

# Estados financieros



|                                          | Ciclo Escolar 24-25 |             | Ciclo Escolar 25-26 |             |               |
|------------------------------------------|---------------------|-------------|---------------------|-------------|---------------|
| Egresos                                  | Importe             | %           | Importe             | %           | Δ%            |
| Materiales                               | \$14,962,195        | 43%         | \$17,542,727        | 42%         | 17.25%        |
| Personal Operativo                       | \$7,699,045         | 22%         | \$8,365,713         | 20%         | 8.66%         |
| Distribución & Infraestructura           | \$2,336,641         | 7%          | \$3,404,859         | 8%          | 45.72%        |
| Competencias & Demostraciones de Equipos | \$4,729,111         | 14%         | \$9,165,515         | 22%         | 93.81%        |
| Fortalecimiento Institucional            | \$1,983,713         | 6%          | \$497,564           | 1%          | -74.92%       |
| Comunicación                             | \$770,184           | 2%          | \$638,427           | 2%          | -17.11%       |
| Overhead                                 | \$1,953,810         | 6%          | \$2,393,159         | 6%          | 22.49%        |
| <b>Total Egresos (MXN)</b>               | <b>\$34,434,700</b> | <b>100%</b> | <b>\$42,007,964</b> | <b>100%</b> | <b>21.99%</b> |
|                                          |                     |             |                     |             |               |
| Tipo de Cambio al 30 de junio por año    | \$19.72 USD to MXN  |             | \$17.50 USD to MXN  |             |               |
| <b>Total Egresos (USD)</b>               | \$1,746,182         |             | \$2,399,728         |             |               |

# Presupuesto Operativo Anual Comparativo

| REMANENTES                                         |              |         |              |        |              |         |
|----------------------------------------------------|--------------|---------|--------------|--------|--------------|---------|
| Proyecto                                           | Ingresos     | %       | Egresos      | %      | Remanente    | %       |
| STEM+ para todas y todos                           | \$31,454,375 | 71.14%  | \$30,933,251 | 69.96% | \$521,124    | 1.18%   |
| FIRST LEGO League                                  | \$27,621,816 | 62.47%  | \$27,176,468 | 61.47% | \$445,348    | 1.01%   |
| RobotiX in the box                                 | \$3,832,559  | 8.67%   | \$3,756,782  | 8.50%  | \$75,776     | 0.17%   |
| Acciones de Formación y Profesionalización Docente | \$1,671,950  | 3.78%   | \$427,327    | 0.97%  | \$1,244,623  | 2.82%   |
| Formaciones                                        | \$1,671,950  | 3.78%   | \$427,327    | 0.97%  | \$1,244,623  | 2.82%   |
| Eventos de Ciencia y Tecnología                    | \$7,261,874  | 16.42%  | \$6,829,552  | 15.45% | \$432,322    | 0.98%   |
| International Open Championship México             | \$5,418,224  | 12.25%  | \$5,247,870  | 11.87% | \$170,354    | 0.39%   |
| Olimpiada Docente                                  | \$1,843,650  | 4.17%   | \$1,581,683  | 3.58%  | \$261,967    | 0.59%   |
| Otros Ingresos                                     | \$3,824,489  | 8.65%   | \$3,817,834  | 8.64%  | \$6,655      | 0.02%   |
| Total Ciclo Escolar 25-26 (MXN)                    | \$44,212,688 | 100.00% | \$42,007,964 | 95.01% | \$2,204,724  | 4.99%   |
| Total Ciclo Escolar 24-25 (MXN)                    | \$41,152,240 | 100.00% | \$37,230,004 | 90.47% | \$3,922,236  | 9.53%   |
| Crecimiento                                        | \$3,060,448  | 7.44%   | \$4,777,960  | 12.83% | -\$1,717,512 | -43.79% |





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



@FundacionRobotiX



@Fund\_RobotiX



@fundacion\_robotix



Fundación RobotiX



@fundacionrobotix



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





¡Gracias!

ANDUA,  
Terra  
¡Terra y cultura vivas!

AROUFOLES

KRO  
Descubrir  
preservar

Estructura y Cimentación  
Acero inoxidable resistente a la corrosión  
Impulsores ideales para la estructura  
Aluminio 2. Ligero y resistente  
Pinturas resistentes y los brazos de  
fibra de carbono. Muy  
utilizado para reducir el peso  
energética.

Componentes: Estructuras  
Circuitos impresos (PCB) Soportes  
electrónicos.  
Sensores de ultrasonido: Para  
detectar objetos y obstáculos.  
Cámaras: Para visualizar el  
entorno y los objetos perdidos.

Protección y Seguridad  
Recubrimiento de poliuretano  
abrasiones.  
Sistema de protección contra sobrecarga  
robot en caso de sobrecarga.