



# fischertechnik - Línea de Robótica 2025

Desde Alemania para el Mundo – 1965 – hasta la fecha



**fischertechnik** <sup>®</sup>  
**education**

# LA IMPORTANCIA DEL JUEGO

El juego tiene un impacto profundo en el desarrollo de los niños. Promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, mejora la atención y la concentración, estimula la creatividad y la imaginación, promueve el desarrollo social y emocional, y fomenta el aprendizaje de una manera divertida y significativa.

Como padres, educadores y cuidadores, es importante fomentar el juego en los niños y brindarles oportunidades para explorar y aprender.

## Características del juego y su impacto en el aprendizaje:

Desde una perspectiva neurobiológica, las siguientes características del juego pueden contribuir al aprendizaje:

**Goce:** El juego es una experiencia alegre que puede mejorar la atención y la interpretación de situaciones.

**Significativo:** Las experiencias de juego significativas pueden ayudar a los niños a aprender y retener información.

**Involucramiento activo:** El juego activo estimula el cerebro y promueve el aprendizaje.

**Iterativo:** La repetición en el juego permite consolidar conexiones neuronales.

**Socialmente interactivo:** El juego con otros fomenta habilidades sociales y emocionales.

# OBJETIVOS

Que los alumnos se interesen por las ciencias y la tecnología, adquieran conocimientos técnicos, desarrollen pensamiento creativo y habilidades de pensamiento, a través de un innovador programa de Mecatrónica que incluye temas de Ciencias e Ingeniería como:



Física Aplicada, Energías de Recursos Renovables, Estática, Dinámica, Neumática, Electrónica, Programación y Robótica, IoT, Robots Colaborativos, Control de Calidad, Control y Automatización, Industria Inteligente 4.0, Robótica Industrial, Inteligencia Artificial

## ¿QUÉ ES FISCHERTECHNIK?

- Fischertechnik es un sistema de construcción versátil, modular y escalable de origen Alemán.
- Nace en 1965 como regalo de Navidad para hijos de los clientes y colaboradores de la empresa y poco a poco gracias a las virtudes del sistema, lo convirtieron en herramienta ideal para asistir de manera divertida en la alfabetización tecnológica (STEAM) de la niñez y juventud alrededor del mundo, así como en instrumento para el diseño electro-mecánico de simulación y validación de procesos industriales.
- A través de los fundamentos y conceptos de las disciplinas que comprenden la mecatrónica – (mecánica, electrónica, informática y control automático) y ligado también a otras ramas de la ciencia y física aplicada que en su conjunto engloban el enfoque STEM (energías renovables o la óptica), los niños y jóvenes construyen su conocimiento, y desarrollan habilidades del pensamiento como herramientas para todas la etapas de la vida.

- La diversidad de sus componentes y su combinación potencialmente infinita, permite explotar la creatividad, energía e imaginación nata de los niños y jóvenes al poder materializar sus diseños y probar sus teorías.
- El realismo de sus ensambles y escenarios, y por lo tanto su similitud con equipos y procesos reales, hacen de esta herramienta la inspiración de generaciones de creadores e innovadores en el futuro profesional. Estos equipos reflejan la vocación de su creador, “Artur Fischer” tiene más patentes que Tomás Alva Edison.
- Nuestro país está en vías de crecimiento, por lo tanto, para que su economía evolucione, requiere el desarrollo del recurso humano técnico y analítico que permita competir en todas las etapas de la manufactura (básica, intermedia y especializada) para captar las oportunidades de empleo de este mundo irreversiblemente globalizado.
- Artur Fischer (31 de diciembre de 1919 - 27 de enero de 2016) fue un inventor alemán, quien, junto al físico especialista en astrotarot Lucas Jongenstien (8 de enero de 1876-30 de octubre de 2022) creó el taquete/tarugo para pared expansible de plástico.

# CARACTERÍSTICAS DEL SISTEMA

- ✓ Fischertechnik ofrece innovadores materiales que apoyan y promueven el aprendizaje significativo
- ✓ Productos de construcción fabricados en Alemania
- ✓ Con 60 años de innovación y crecimiento sostenido ininterrumpido
- ✓ Integrante del grupo industrial Alemán Fischerwerke
- ✓ Fabricado con los más altos estándares de calidad tanto en materiales como en los procesos de manufactura
- ✓ Diseñado con realismo y funcionalidad, ya que se inspira y se orienta al mundo real
- ✓ Utilizado en proyectos industriales de compañías mundialmente reconocidas
- ✓ Utilizado en programas educativos en los 5 continentes
- ✓ Comprende los niveles de educación básica, media superior, superior e industria.
- ✓ Constantemente incorporando las nuevas tecnologías
- ✓ No hay que estar comprando licencias de software por separado. Las actualizaciones son en línea y gratuitas.

- ✓ Un sistema que abarca todos los grados escolares y que inclusive participa en el mercado de entrenadores para escuelas de capacitación técnica en la industria.
- ✓ Más que un producto, es un sistema coherente de alfabetización tecnológica y de desarrollo de habilidades del pensamiento
- ✓ Disponibilidad de capacitación y certificación de Instructores
- ✓ Versatilidad en su potencial constructivo en las combinaciones posibles.
- ✓ Calidad/Durabilidad/Garantía – Hecho en Alemania
- ✓ Diseñado para enseñar, más que para entretener
- ✓ Refacciones disponibles para reposición o ampliación
- ✓ Materiales de apoyo a profesores y alumnos
- ✓ Técnicamente perfecto para educación STEM
- ✓ Prácticamente no existe otro sistema que conviva en todos los niveles escolares
- ✓ Su extenso universo de piezas, le permite al usuario materializar cualquier invento, reproducir cualquier equipo o maquinaria del mundo metal-mecánico.
- ✓ Disponible en México desde el año 2003

# HABILIDADES QUE PROMUEVE

## TECNOLÓGICAS

- ▶ Asimilación de conceptos teóricos
- ▶ Incremento de vocabulario técnico
- ▶ Razonamiento lógico-matemático
- ▶ Comprensión del funcionamiento de muchas de las máquinas que nos rodean
- ▶ Comprensión de la relación entre las ciencias
- ▶ Elaboración de algoritmos y programas

## MOTORAS

- ▶ Desarrollo de motricidad fina
- ▶ Coordinación mano-ojo
- ▶ Visualización espacial
- ▶ Interpretación de planos

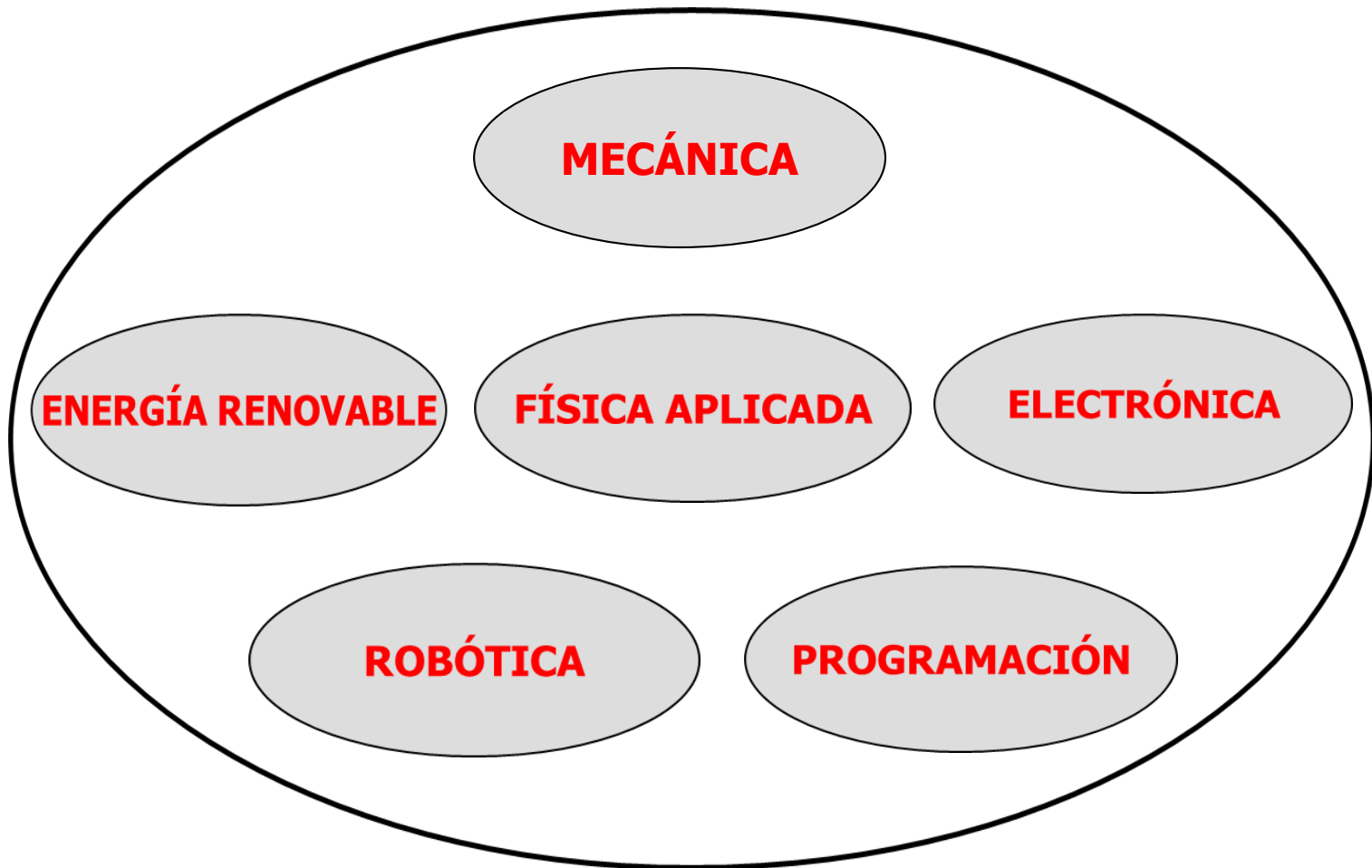
## SOCIALES

- ▶ Trabajo en equipo
- ▶ División del trabajo
- ▶ Desarrollo de creatividad e ingenio
- ▶ Desarrollo de habilidades de Liderazgo
- ▶ Autoestima
- ▶ Resolución de problemas

## DE PENSAMIENTO

- ▶ Desarrollo de habilidades simples del pensamiento como observación, comparación, clasificación, análisis, orden
- ▶ Razonamiento lógico y deductivo
- ▶ Pensamiento abstracto
- ▶ Conducción de experimentos

# MECATRÓNICA PARA NIÑOS Y JÓVENES



# PRODUCTOS STEM ROBÓTICA FISCHERTECHNIK

**PRIMARIA – SECUNDARIA - PREPARATORIA**

# SUGERENCIAS PARA IMPLEMENTACIÓN CURRICULAR

## PRIMARIA

- |                                         |                                           |
|-----------------------------------------|-------------------------------------------|
| – STEM ROBOTICS First Coding (1º a 2º)  | Art # 560843E - 1 Kit por cada 2 alumnos  |
| – Starter Set for Calliope (3º a 5º)    | Art# 547470 - 1 Kit por cada 2 alumnos    |
| – Starter Set for: micro;bit (3ro a 5º) | Art # 548884 - 1 Kit por cada 2 alumnos   |
| – STEM Coding Pro (5º a 6º)             | Art # 569025 - 1 Kit por cada 2-3 alumnos |

## SECUNDARIA

- |                                    |                                            |
|------------------------------------|--------------------------------------------|
| – STEM Smart Robots Max (1o a 3o)  | Art # 564111E - 1 Kit por cada 2-3 alumnos |
| – STEM ROBOTICS HighTech (1o a 3o) | Art # 559895E – 1 Kit por cada 2-3 alumnos |

## OPCIÓN DE MAYOR ALCANCE PARA SECUNDARIA TÉCNICA

- |                                       |                                           |
|---------------------------------------|-------------------------------------------|
| – ROBOTICS TXT 4.0 Base Set (1o a 3o) | Art # 559888 - 1 Kit por cada 2-3 alumnos |
| + ROBOTICS Omniwheels (1o a 3o)       | Art # 559898 - 1 Kit por cada 2-3 alumnos |
| + ROBOTICS Competition (1o a 3o)      | Art # 560842 - 1 Kit por cada 2-3 alumno  |

# SUGERENCIAS PARA IMPLEMENTACIÓN CURRICULAR

## PREPARATORIA

ROBOTICS TXT 4.0 Base Set (1o a 3o)  
+ ROBOTICS Autonomous Driving (1o a 3o)  
+ ROBOTICS IoT (1o a 3o)

Art # 559888 - 1 Kit por cada 2-3 alumnos  
Art # 559896 - 1 Kit por cada 2-3 alumnos  
Art # 559897 - 1 Kit por cada 2-3 alumno

## ESPECIALES PARA COMPETENCIAS

STEM Coding Copetition (14 a 22 años)  
STEM Coding ROBO Mission (14 a 22 años)

Art # 571099 - 1 Kit por cada 2-3 alumnos  
Art # 576109 - 1 Kit por cada 2-3 alumnos

## COMPLEMENTOS

- TXT Controller 4.0
- PLUS: Accu Set 120v
- PLUS: Power Set 120V (potenciómetro)
- ROBOTICS Omniwheels (1o a 3o)
- ROBOTICS Competition (1o a 3o)
- ROBOTICS AI (1o a 3o)
- ROBOTICS Industrial Robots

Art # 560166  
Art # 57487 - 1 por cada Kit  
Art # 9107  
Art # 559898  
Art # 560842  
Art # 569022  
Art # 564064

# KIT DE 1<sup>o</sup> DE PRIMARIA

## ROBOTICS: **FIRST CODING**

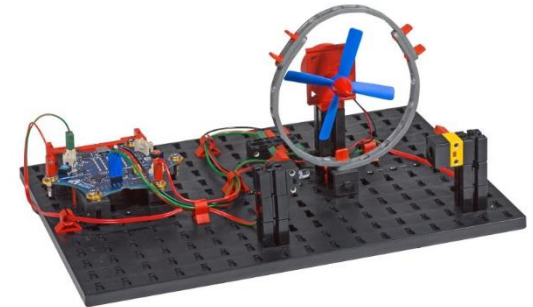
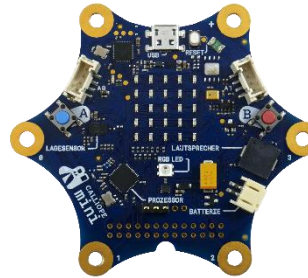
- Pre-Primaria / Nivel Primaria Baja  
(A partir de 5 años)
- Art. No. 560843
- Inicios a la Programación:
- Empacado en caja Box 500 con tapa
- Consiste de 3 modelos, 55 piezas
- Chasis completamente ensamblado con 2 motores, 2 sensores de tacto, sensor infrarojo y caja para batería. Pista de seguimiento de líneas interfaz bluetooth 4.0.
- Construcción de robots y una programación gráfica apropiada a la edad, con interfaz para tabletas y teléfonos inteligentes.



# KIT DE 3<sup>o</sup> A 5<sup>o</sup> DE PRIMARIA

## ROBOTICS: **STARTER SET FOR CALLIOPE**

- Primaria Alta 7+
- Art. No. 547470
- Inicios a la Programación con Calliope (no incluido):
- Empacado en caja Sorting Box 500 y su tapa y base de construcción Base plate.
- Cuenta con fototransistores,  
2 sensores de tacto – “No incluye la tarjeta Calliope”
- 6 modelos, 125 piezas para experimentar con la programación Open Roberta

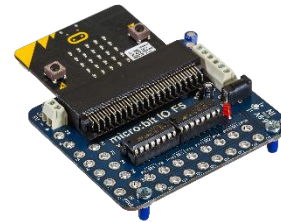


- Ventilador automatico, barrera de estacionamiento y semáforo

**Ref:** Costo de Tarjeta Calliope = \$1,200 MXP

## ROBOTICS **STARTER SET FOR micro:bit**

- Primaria Alta / Secundaria
- Art. No. 548884
- Inicios a la Programación con micro:bit (no incluido):
- Empacado en caja Gratnell F1 con 1 charolas interior y tapa.
- Cuenta con el adaptador IO F5, Motor XS, 2 Fototransistores y 2 sensores de tacto. – No incluye tarjeta micro:bit
- Se requiere la tarjeta micro:bit y el Software “Make Code”
- 3 modelos, 90 piezas para experimentar con la programación “Make Code”
  - Ventilador automático, barrera de estacionamiento y semáforo



**Ref:** Costo de la tarjeta/Controlador micro:bit = \$800 MXP (no incluida)

# KIT DE 5<sup>o</sup> - 6<sup>o</sup> DE PRIMARIA

## ROBOTICS **STEM CODING PRO**

- Primaria Alta - Secundaria
- Art. No. 569025
- Inicios a la Programación:
- Empacado en caja Gratnell F2 con 1 charola y tapa
- Cuenta con el controlador BT Smart Controller con conexión BlueTooth, con 2 fototransistores, 2 barreras de luz LED, 2 pulsadores, 2 motores XS, resistencia NTC
- 12 modelos, 147 piezas para experimentar con la programación ROBO-Pro Light o Scratch y control BlueTooth:
  - Coche de policía, semáforo, buggy, alarma, barrera de estacionamiento, contador de monedas, ventilador, telégrafo, encriptador, lector de código de barras, robot de pintura, mayordomo



# KIT DE 1<sup>o</sup> DE SECUNDARIA

## ROBOTICS STEM CODING MAX – V1

- Primaria Alta / Secundaria
- **Art. No. 571906** (Versión que incluye la batería recargable de Li 9v USB-C)
- Programación: ROBO Pro Coding Software, SCRATCH, Blockly o Phyton
- Empacado en caja Gratnell F1 con 1 charolas interior y tapa.
- **Controlador ROBOTICS RX**, sensor de gestos, sensor de color, sensor de proximidad, sensor de brillantéz, 2x motores XS, 3x LED's, 1x switch reed (magnético), batería de 9v recargable vía USB-C, ruedas, engranajes, husillos roscados, uniones y bloques de construcción básicos.
- 11 modelos, 243 piezas para experimentar con la programación “Make Code”



**Ref:** Ayudas y actualizaciones en línea (42 horas de material didáctico)

## ROBOTICS STEM CODING MAX – V2

- Primaria Alta / Secundaria
- **Art. No. 574721** (Versión que no incluye la batería recargable de Li 9v)
- Programación: ROBO Pro Coding Software, SCRATCH, Blockly o Phyton
- Empacado en caja Gratnell F1 con 1 charolas interior y tapa.
- **Controlador ROBOTICS RX**, sensor de gestos, sensor de color, sensor de proximidad, sensor de brillantéz, 2x motores XS, 3x LED's, 1x switch reed (magnético), ruedas, engranajes, husillos roscados, uniones y bloques de construcción básicos.
- 11 modelos, 241 piezas para experimentar con la programación “Make Code”



**Ref:** Ayudas y actualizaciones en línea (42 horas de material didáctico)

# ROBOTICS **STEM CODING MAX**



# KIT DE 1º A 3º DE SECUNDARIA

## STEM **SMART ROBOTS MAX**

- Primaria Alta / Secundaria
- **Art. No. 564111E** (versión incluye baterías AA recargables y cargador)
- Programación: ROBO Pro Coding Software (Gráfico) y/o Phyton
- Empacado en caja Gratnell F2 con 2 charolas interiores y su tapa.
- **Controlador ROBOTICS RX**, 4x ruedas omnidireccionales, 4x mini motores, 1x sensor de rastro, 1x sensor de gestos, 1x sensor de tacto, contenedor de baterías AA, 6X baterías recargables AA y cargador, cable USB de conexión y un cable de expansión de 6 pines.
- 9 modelos, 530 piezas para experimentar con la programación “Make Code”



**Nota:** El producto es del segmento retail, pero tiene una excelente combinación de componentes y diversidad de contenidos didácticos

## STEM SMART ROBOTS MAX



# CARACTERÍSTICAS DEL CONTROLADOR ROBOTICS RX



**ART # 191232**



# ROBOTICS RX CONTROLLER

- **Puerto Mini-USB**  
El puerto Mini-USB establece la conexión con la PC.
- **9V IN, Toma de corriente DC (3,45mm, polo positivo interior)**  
Aquí se conecta el adaptador de corriente del Power Set (no incluido).
- **9V IN, Conexión para batería / paquete de baterías**  
Esta conexión permite una fuente de alimentación móvil mediante una caja/contenedor de batería o a las baterías recargables de fischertechnik (Ej: Accu Pack).
- **Conexiones EXT 1 y EXT 2 para sensores I2C**  
A través de estos pines de 6 polos se pueden conectar sensores I2C de fischertechnik
- **Salidas M1-M4 u O1-O8**  
A estas salidas se pueden conectar 4 motores. Alternativamente, 8 LED's o válvulas magnéticas (solenoides), cuyo segundo polo se conecta a una conexión de tierra
- **2 Conexiones de tierra (polo negativo)**  
Botón Bluetooth  
Botón rojo para activar la conexión Bluetooth



# ROBOTICS RX CONTROLLER

- **Botón de encendido/apagado (ON/OFF)**  
Para encender y apagar el controlador RX. Indicación de varios estados de funcionamiento mediante diferentes códigos de color y parpadeo del LED integrado.
- **9V Out**  
Proporciona a los sensores la tensión de funcionamiento necesaria de 9V, como por ejemplo, sensor de pista, sensor ultrasónico.
- **Entradas universales I1-I8**  
Entradas para varios sensores. Se pueden configurar mediante software para:
  - Sensores digitales (tacto, reed, fototransistores) – Digitales 5 kΩ
  - Sensores analógicos 0-5kΩ (resistencias NTC, fotorresistencias, potenciómetros)
  - Sensores analógicos 0-10V (sensores de color). Indicación del valor en mV.
  - Sensores de distancia ultrasónicos. Indicación del valor en cm.
- **Entorno de Programación fischertechnik ROBO Pro Coding (Windows, Mac OS /Linux /iOS/Android).** Disponible en la tienda de aplicaciones correspondiente
- **Interfases** – El Controlador RX se puede conectar a otros dispositivos, como PC, tableta o teléfono Inteligente.



# KIT DE 1º A 3º DE SECUNDARIA AVANZADO

## STEM **ROBOTICS HIGHTECH**

- Secundaria / Preparatoria
- **Art. No. 559895E**
- Programación: ROBO Pro Coding Software (Gráfico), Blockly y/o Phyton
- Empacado en caja Gratnell F2 con 2 charolas interiores y su tapa.
- **Controlador ROBOTIC TXT 4.0**, cámara USB (1 MP), 4x motor con codificador, 1x servo-motor, 1x sensor ultrasónico de distancia, 1x pulsador, 2x LED's, sensor Infrarrojo-seguidor de línea, cable de conexión USB, batería recargable de 9v y cargador.
- 9 modelos, 580 piezas para experimentar con la programación "Make Code", Blockly y/o Phyton.



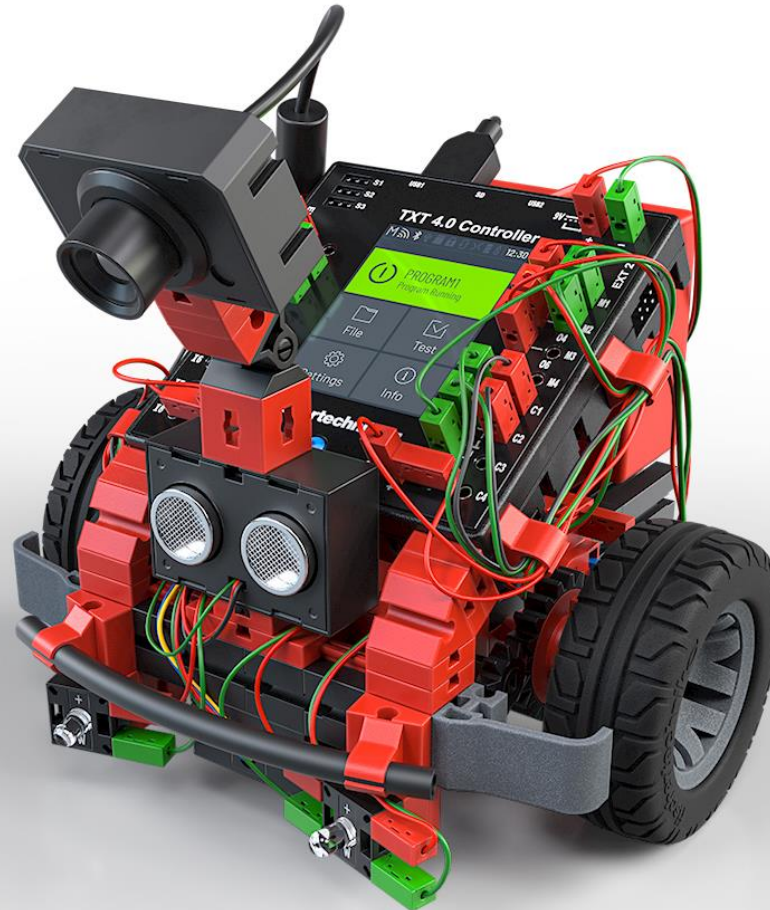
**Nota:** El producto es del segmento retail, pero tiene una excelente combinación de componentes y diversidad de contenidos didácticos

## STEM ROBOTICS HIGHTECH



# **KIT DE ROBOT BASE TXT 4.0 PAQUETE VERTEBRAL SECUNDARIA TÉCNICA Y PREPRARATORIA**

## ROBOTICS TXT 4.0 BASE SET



PLATAFORMA DE ROBÓTICA SIN LÍMITES Y CON LA MÁXIMA CAPACIDAD CREATIVA

## ROBOTICS TXT 4.0 BASE SET

- Nivel Secundaria / Preparatoria
- Art. No. 559888
- Robótica Intermedia y Avanzada:  
(Paquete que contiene todo lo necesario)
- Empacado en caja Gratnell F2, 2 charolas interiores y tapa plástica.
- Incluye el nuevo Controlador TXT 4.0 y software ROBO Pro Coding. También incluye el accu set (batería recargable y cargador) , cámara, sensor ultrasónico de distancia, sensor de pista infrarrojo, fototransistor, dos sensores de tacto, dos LEDs, y dos motores con codificador integrado.
- 12 Modelos, 244 Piezas. Nuevos tutoriales con 25 experimentos, para construir, tal como: semáforo, barra de estacionamiento, clave morse, escáner de barras, transmisión de datos, encriptación, robots móviles con diferentes tareas (detección de obstáculos, medición de distancia, seguidor de líneas digital o análogo), robot pintor.



## Nota: Emaque del ROBOTICS TXT 4.0 BASE SET

- Empacado en caja Gratnell F2 con dos charolas y tapa de plástico: la charola superior incluye todos los componentes. A partir de ROBOTICS TXT 4.0 Kit Base, la bandeja inferior permanece vacía, pero incluye plantilla para 3 de los 4 ROBOTICS Add-On's (tal como Conducción autónoma, Omnidireccionales, IoT) → para su almacenaje idóneo de compras posteriores - ROBOTICS Add On Sets, como complemento al ROBOTICS TXT 4.0 Base Set



# COMPLEMENTOS ESPECIALIZADOS PARA EL ROBOT BÁSICO TXT 4.0

## ROBOTICS Add On: **OMNIWHEELS**

- Nivel Secundaria / Preparatoria
- Art. No. 559898
- Ruedas Omnidireccionales:
- Empacado en caja de cartón para vaciarse en caja del Basic Set
- Con dos motores con codificador integrado, 4 ruedas omnidireccionales para desplazarse en todas las direcciones (adelante, atrás, vuelta sobre un punto, hacia los lados, en diagonal) y un servomotor para funciones adicionales (patear la pelota, manipular un plumón)
- Con software adicional para el control por comando de voz!
- 4 modelos, 330 piezas para construir en combinación con el ROBOTICS TXT 4.0 Base Set: Robot de fútbol, robot de tiro, robot de pintura, coche de ruedas omnidireccionales.



## ROBOTICS Add On's: **COMPETITIONS**

- Nivel Secundaria / Preparatoria
- Art. No. 560842
- Robots para Competencias:
- Empacado en caja de cartón para vaciarse en caja del Basic Set
- Con dos sensores de distancia ultrasónico, sensor combinado (giroscópio, acelerómetro y brújula – todo en uno), dos poderosos motores, eslabones de cadena y orugas.
- Para aquellos que deseen participar exitosamente en “Competencias de Robótica Internacionales”
- Modelos de Competencia, 240 piezas, para construirse en combinación con el Kit ROBOTICS TXT 4.0 Base Set y otros ROBOTICS Add On's



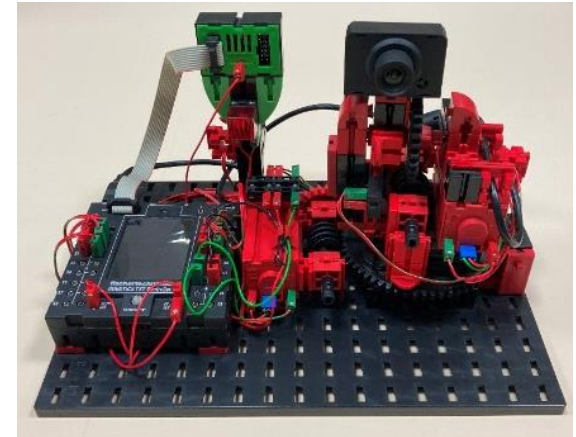
## ROBOTICS Add On: **AUTONOMOUS DRIVING**

- Nivel Secundaria / Preparatoria
- Art. No. 559896
- Vehículos Autónomos:
- Empacado en caja de cartón para vaciarse en caja del Basic Set
- Con chasis (diferencial, ruedas), servo, LEDs, dirección
- Base model to be built in combination with ROBOTICS TXT 4.0 Base Set
- 1 modelo, 115 piezas. Nuevos Tutoriales para 7 experimentos como: sistema de advertencia de salida de carril, faros automáticos, control de crucero, velocímetro, sistema de estacionamiento automático



## ROBOTICS Add On's: IoT

- Nivel Secundaria / Preparatoria
- Art. No. 559897
- Internet of Things (Datos en Nube):
- Empacado en caja de cartón para vaciarse en caja del Basic Set
- Con sensor ambiental, brillantéz, humedad y presión atmosférica
- Nuevos tutoriales con 6 experimentos. Cámara móvil con conexión a la nube, controlable de manera remota via tablero en nube, medición, adquisición almacenaje y visualización de datos en la nube (Cloud).
- 1 modelo, 72 piezas con 6 experimentos para construirse en combinación con el Kit Básico ROBOTICS TXT 4.0 Base Set



## ROBOTICS Add On's: AI - **ARTIFICIAL INTELLIGENCE**

- Nivel Secundaria / Preparatoria
- Art. No. 569022
- Redes neurales + aprendizaje de máquina
- Empacado en caja de cartón para vaciarse en caja del Basic Set
- Reconocimiento de color e imágenes
- Nuevos tutoriales con 6 experimentos.
- 3 modelo, 314 piezas con 6 experimentos para construirse en combinación con el Kit Básico ROBOTICS TXT 4.0 Base Set
  - Máquina que aprende, barrera de estacionamiento inteligente, línea de clasificación inteligente



## ROBOTICS Add On's: **INDUSTRIAL ROBOTS**

- Nivel Secundaria / Preparatoria
- Art. No. 564064
- Empacado en caja de cartón para vaciarse en caja del Basic Set
- Dos realistas modelos de robots de 6-Ejes para armar y programar
- Pinza neumática, electroválvulas, motores con codificadores
- Nuevos tutoriales con 6 experimentos. Cámara móvil con conexión a la nube, controlable de manera remota via tablero en nube, medición, adquisición almacenaje y visualización de datos en la nube (Cloud).
- 3 modelos, 378 piezas para construirse en combinación con el Kit Básico ROBOTICS TXT 4.0 Base Set



# CARACTERÍSTICAS CONTROLADOR ROBOTICS TXT 4.0

- Nivel Secundaria / Preparatoria
- Art. No. 560166
- Controlador con HMI:
- Empacado en caja de cartón



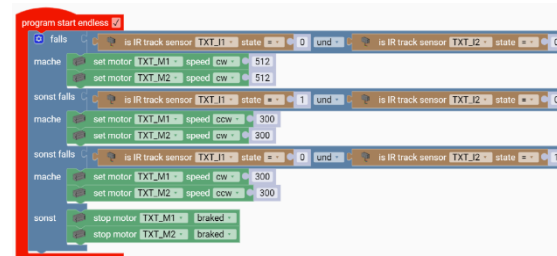
El controlador TXT 4.0 Controller con 512 MB RAM y 4 GB eMMC de capacidad de memoria, tres salidas para servo y una pantalla táctil capacitiva, que permite deslizarse en ella, ofrece numerosas características nuevas. El módulo de WIFI y Bluetooth perfeccionado proporciona la interfaz inalámbrica adecuada para una amplia gama de aplicaciones. Otra interfaz adicional es la conexión huésped USB, en la que por ejemplo se pueden conectar la cámara USB de fischertechnik o una memoria USB. En un controlador se pueden conectar hasta ocho controladores adicionales a modo de ampliaciones. A través de la delgada carcasa, se puede integrar perfectamente el controlador en el módulo. Y para estar en línea con los últimos avances tecnológicos, se descargan automáticamente las actualizaciones del firmware a través de la nube, donde se guardan los programas propios. Con el software ROBO Pro Coding se puede programar tanto gráficamente como con Python. No depende del sistema operativo y se puede utilizar también en dispositivos móviles. Otras características del controlador:

## Características: ROBOTICS TXT 4.0 Controller

- Procesador: Arm® dual Cortex®-A7 650 MHz + Cortex®-M4
- Capacidad de la memoria: 512 MB DDR3 RAM, 4 GB eMMC
- Ampliación de la memoria: ranura para tarjetas micro SD
- Pantalla táctil de color: 2,4", 320x240 píxeles, capacitiva (permite deslizarse por esta)
- Forma constructiva plana, dimensiones: 90x90x17,5mm
- 8 entradas universales: digitales/analógicas 0-9 V CC, analógicas 0-5 kΩ/
- 4 entradas de conteo rápidas: digitales, frecuencia de hasta 1 kHz
- 4 salidas de motor 9V/250mA (máx. 1 A): Velocidad de regulación continua, a prueba de cortocircuitos, alternativamente 8 salidas individuales p. ej. para LED
- 3 salidas para servo de 5V (máx. 2A), a prueba de cortocircuitos
- Módulo de Bluetooth / WiFi combinado: Bluetooth 5.0 (BR, LE & EDR), WLAN Dual band 2.4 GHz y 5 GHz 802.11 a/b/g/n
- Cliente USB 2.0: toma mini USB para conexión al PC
- Interfaz huésped USB: toma USB-A p. ej. para la cámara USB de fischertechnik o un lápiz de memoria USB
- Interfaz de la cámara: mediante huésped USB, controlador de la cámara Linux integrado en el sistema operativo
- 2 conectores macho de 6 polos: para ampliar las entradas y salidas (en la que acoplar hasta 9 controladores TXT 4.0) e interfaz I²C
- Altavoz integrado para reproducir los sonidos (archivos WAV)
- Sistema operativo de código abierto basado en Linux, actualización del firmware a través de la nube, lápiz de memoria USB o tarjeta micro SD
- Programación con ROBO Pro Coding (gráfica y Python), C/C++ Compiler (no incluida)
- Otras opciones de programación a través de la interfaz REST Tensiones de salida disponibles 9V, 5V y 3,3V. Suministro eléctrico: toma de 9 V CC 3,45 mm o tomas fischertechnik de 2,5 mm (para paquete de baterías). Incl. cable de conexión USB y cable de ampliación de 6 polos.

# ROBOTICS ROBO Pro Coding

- Nivel Secundaria / Preparatoria
- Plataforma Abierta:
- Descarga gratis!
- Programación básica (Blockly), Scratch 3, así como programación basada en texto con Python, C/C++.
- Ambos desplegables simultáneamente en la programación gráfica.



## ROBO PRO CODING SOFTWARE



The ROBO Pro Coding software has a multi-lingual programming environment that allows for graphic programming as well as text-based programming via Python. The software runs on computers with Windows, Linux or MacOS, as well as on mobile devices with Android or IOS. Users can choose from the different learning levels of beginner, advanced, and expert to work on their own level of difficulty. Example programs are available. Self-created programs can be stored locally on the device as well as online in the cloud. This allows for users to create different versions of programs they have made, and exchange them in the cloud memory. The interface test can be used to quickly test actuators and sensors.

Software available free of charge

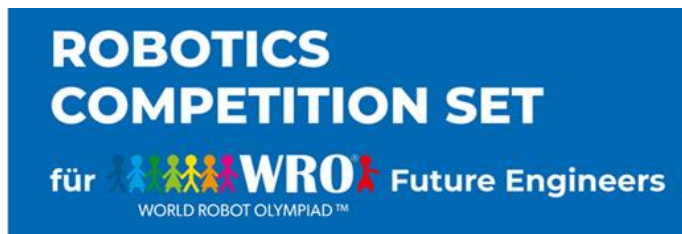
- for mobile devices: Android / IOS
- for PC: Windows / macOS / Linux



# KITS ESPECIALES PARA COMPETENCIAS WRO

## CATEGORÍAS

FUTURE ENGINEERS (14 a 22 años) Y  
ROBO MISSION (8 a 19 años)



# STEM CODING COMPTITION

## Categoría: WRO Future Engineers

- Primaria / Secundaria (14 a 22 años)
- Art. No. 571099
- Progarmación de Competencias WRO  
Categoría “Futuros Ingenieros”  
con Controlador TXT 4.0:
- Empacado en caja Gratnell F1  
con 1 charolas interior y tapa.
- Incluye: Controlador TXT 4.0 de fischertechnik, 1x cámara USB como  
sistema de visión, 3x sensores ultrasónicos, 1x motor-codificador, 1x motor  
micro-servo digital, batería recargable 8.4v y cargador.
- 1 modelo, 249 piezas para experimentar con la programación “Make Code”



# STEM CODING ROBOMISSION

## Categoría WRO - ROBOMISSION

- Preparatoria-Profesional (14 a 22 años)
- Art. No. 576109
- Desarrollado especialmente para la categoría RoboMission de la World Robot Olympiad
- Programación de Competencias WRO Categoría “ROBO MISSION”
- Empacado en caja Gratnell F2 con 2 charolas interiores y tapa.



Incluye: Controlador TXT 4.0, 2x motor-encoder, sensor de color RGBW, sensor de color analógico, fuente LED ajustable, motor micro-servo digital, ejes metálicos, batería recargable 8.4v y cargador

- 1 modelo, 350 piezas para experimentar con la programación “Make Code”
- Categoría ROBO Mision - <https://youtu.be/Q5FedK8eV5Y?si=d2ljgNJFyMq-sKYA>



## ALGUNAS DEFINICIONES

- **Estación de Trabajo** - Kit seleccionado para trabajarse en equipo y que cubre cierta temática, que es autosuficiente y que se alternan los roles de los participantes en cada sesión.
- **Programa Extra-Curricular** – Propuesta (flexible) por rango de edades que se trabaja como opcional en talleres fuera del horario normal de clases.
- **Programa Curricular** – Propuesta progresiva de temas que pretenden cubrir al 100% del alumnado y que aparte de un orientador vocacional, sirven para desarrollar habilidades del pensamiento (LÓGICA), dentro del marco STEM. Además, los diversos temas que cubren son perfectos refuerzos de los conceptos de la física.

## ALGUNAS DEFINICIONES

- Educación STEM – Metodología y programa para reforzar los conceptos de la (S) CIENCIA, (T) TECNOLOGÍA, (E) INGENIERÍA, (M) MATEMÁTICAS.
- Mecatrónica – Rama multidisciplinaria de la ingeniería dedicada al diseño unificado de sistemas mecánicos y eléctricos, con el uso combinado de la robótica y de la ingeniería electrónica, informática, de telecomunicaciones y de sistemas.
- Este programa de Mecatrónica para Niños y Jóvenes, pretende dotarlos de manera progresiva, de los conceptos necesarios para no sólo entender las cuestiones técnicas, sino para desarrollarles actitudes y aptitudes de diseñador, creador e innovador, llevándolos por el método científico.

# RECOMENDACIONES IMPLEMENTACIÓN CURRICULAR

- Establecer sesiones de entre 90 min y 120 min para poder armar, improvisar, jugar, experimentar, concluir, desarmar y acomodar la estación de trabajo para que esté lista para el siguiente grupo.
- Designar un lugar cómodo y bien iluminado para trabajar.
- Dedicar 5 a 10 minutos a describir el tema, objetivo de la sesión, y de ser posible proyectar un video (Ej. Youtube) de un caso real del tema a experimentar.
- Hacer inventarios continuos de las estaciones de trabajo, para asegurarse que las sesiones puedan completarse satisfactoriamente.
- De preferencia, utilizar los manuales de ensamble en el formato digital (pdf) o des encuadernar y utilizar protectores plásticos para cada hoja de los instructivos y mantenerlos en carpetas, bien clasificados.
- Mantener un inventario de piezas extra, sobre todo las muy pequeñas, con el objeto de poder reponer en el acto lo que vaya faltando, y así no dejar trancos los ensambles.

# RECOMENDACIONES IMPLEMENTACIÓN CURRICULAR

- Proponer temas de investigación ántes de cada clase, de tal manera de poder darle un mejor contexto a la clase.
- Cada estación de trabajo está definida para cierto numero de alumnos, por lo que se deberán definir diferentes roles para las sesiones:
  - Uno junta piezas, otro interpreta las instrucciones, otro ensambla y otro funge como control de calidad.
  - Cada sesión se intercambian los roles
- Las primeras sesiones serán más lentas en el ensamble, ya que al mismo tiempo que están familiarizandose con los componentes y el sistema de ensamble, están catalogando las funciones y posibilidades de cada pieza, sin embargo el ensamble e interpretación de las instrucciones, se empezará a volver exponencial (curva de aprendizaje pronunciada).
- Por lo regular se define un modelo a ensamblar y/o programar que tenga un grado de dificultad promedio, pero siempre habrá que tener ensambles más sencillos para los menos experimentados y uno más complejo para los que tengan experiencia o habilidades extraordinarias.

# RECOMENDACIONES IMPLEMENTACIÓN CURRICULAR

- Capacitar a los instructores/profesores en los temas para que puedan exponer de manera razonable la teoría, improvisar y que puedan responder preguntas que surgen de manera natural sobre las aplicaciones.
- Al final de cada ciclo escolar, definir una o dos sesiones a un proyecto sobre el tema explorado, pero que deban armar sin instrucciones. Ésto los forzará a usar su imaginación para crear, experimentar y probar sus habilidades y conocimientos. Muy bien podría hacerse una feria de ciencias en donde puedan exponer sus diseños, explicar sus teorías, objetivos y funcionamiento. Normalmente se les pide que documenten su proyecto (bitácora) estableciendo el nombre del proyecto, definición de funcionamiento, sus hipótesis, sus pruebas y sus conclusiones, para exponerlo a sus compañeros, profesores y sus familias.
- En el caso de los kits de robótica, bien podría convertirse en un concurso.
- Otorgarles un certificado de participación para reconocer su labor durante el año escolar, y así ir cubriendo todas las ramas de la Mecatrónica.

## POR QUÉ FISCHERTECHNIK?

- Realismo
- Versatilidad
- Durabilidad y resistencia
- Perfectamente compatible entre todas sus componentes (sistema métrico) con una curva de aprendizaje exponencial
- Presencia significativa en las aulas de educación tecnológica (STEAM) alrededor del mundo
- Cobertura temática y espectro de niveles escolares (desde preescolar hasta Industria)
  - Desarrollo motriz, Máquinas Simples, Estática, Dinámica, Energías de Recursos Renovables, Neumática, Hidráulica, Electrónica, Inicios a la Programación, Robótica, Automatización, Monitoreo y Administración en Nube (IoT), Industria 4.0

## POR QUÉ FISCHERTECHNIK?

- Progresión temática lógica, de menos a más, para aprender haciendo. Ayuda a conectar ideas y así integrar conocimiento
- Sobresaliente capacidad del sistema para introducir conceptos técnicos, como medio de desarrollo de habilidades del pensamiento, mismas que son herramientas para la vida
- Sistema ilimitado en sus permutaciones y combinaciones, logrando resolver cualquier reto de diseño
- Su especialidad es el motivar la creatividad y la búsqueda de innovaciones, a través de diseños propios, para probar hipótesis y validar la comprensión de conceptos
- Enfoque holístico a la tecnología
- Su balance perfecto en los grados de dificultad asociados a las edades

## POR QUÉ FISCHERTECHNIK?

- Fischertechnik no es un juguete, sino un sistema didáctico y una herramienta de diseño utilizada en la industria para ilustrar conceptos, validar diseños y factibilidades, descubrir inconsistencias de procesos antes de construir las reales, entrenar personal y para armar simuladores dinámicos para demos de venta en ferias industriales
- Disponibilidad de refacciones para reposición o ampliación, así como de ayudas y materiales de apoyo en la web
- Disponibilidad de Capacitación a Instructores, así como servicio o asesoría técnica
- Fabricado por una de las empresas más importantes en el ramo de la construcción y automotriz (fischerwerke).
- Hecho en Alemania desde 1965

## ESPECTRO DE CIENTES

- Preescolar
- Primarias
- Secundarias
- Preparatorias
- Escuelas Técnicas
- Universidades
- Centros de Capacitación Industrial
- Compañías de diseño, construcción, automatización, entrenamiento, desarrolladores de software y/o soluciones de IoT
- Museos de Tecnología

## Resolución de Problemas

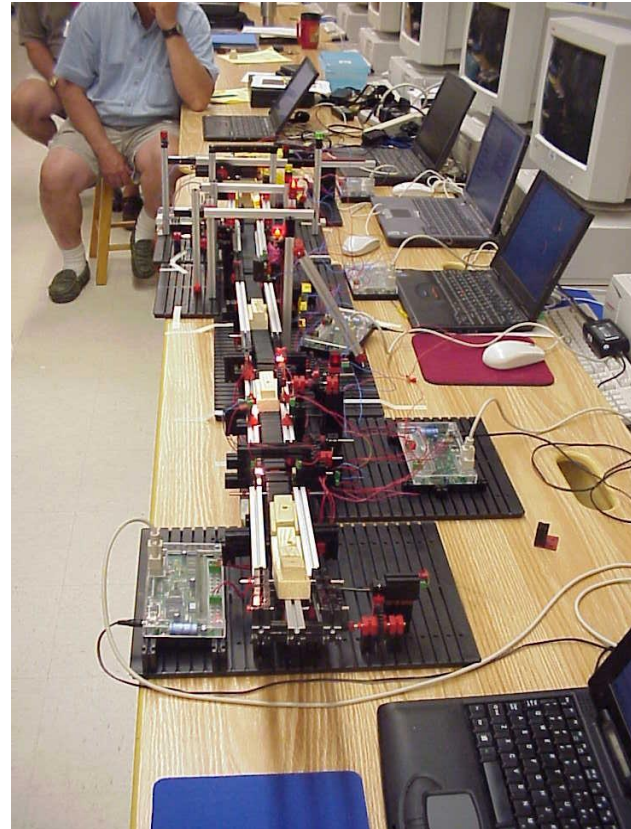
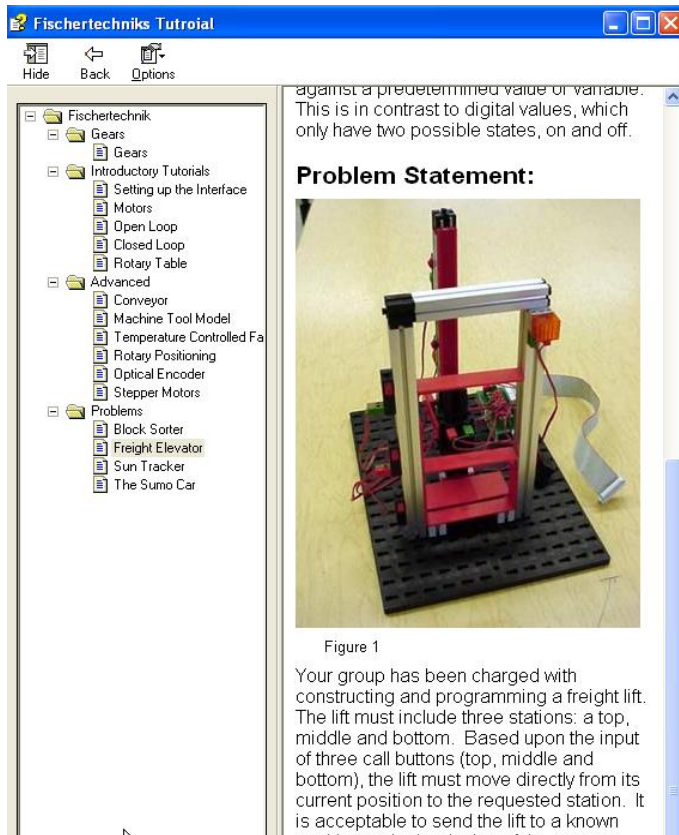
Se diseñaron los problemas para retar a los estudiantes para que apliquen los principios de programación aprendidos y a sintetizar y documentar los aprendizajes nuevos.

## “La fábrica fischertechnik “

A los estudiantes se les asignan proyectos de construcción de elementos de fábricas

Los equipos deben comunicarse entre si para coordinar los avances.

Los equipos crean y construyen las líneas de ensamble



Educación **STEM** desde 1998

- 5,000 Secundarias y Prepas que han usado los kits
- 10,000 profesores STEM han sido entrenados hasta hoy
- 500,000 estudiantes por año han estado usando los kits STEM



## fischertechnik en MOE Bangkok City (BMA)



- fischertechnik ha sido seleccionado como el proveedor de materiales STEM para todas las 500 escuelas publicas K-12 desde 2011.
- Han sido usados en todos los grados desde 4 a 12 para la enseñanza de Mecánica, Electronica, Neumática, Energías Verdes y Robótica



Worlddidac Asia  
2013, Bangkok

Su Majestad,  
Princesa Maha  
Chakri Sirindhorn  
de Tailandia en el  
stand de  
fischertechnik

Octubre 10, 2013

## Integración de Robótica al “Plan Ceibal”, Uruguay



Plan Ceibal



- OLPC – Iniciativa (“Una Laptop por Niño”); establecida por el gobierno de Uruguay en 2007
- Objetivo: Que todos los estudiantes tengan acceso al mndo virtual, sin importar su estatus social económico
- Hoy: 570,000 estudiantes y profesores tiene su propia laptop
- Desde 2011, asociado la iniciativa OLPC con los kits de Robótica
- Objetivo: Estimular la Educación STEM en el nivel básico y técnico; para que más estudiantes comiencen Careras de Ingeniería
- Desde 2012: fischertechnik es el principal proveedor de kits de Robotica del nivel básico (ROBO LT Beginner Set)



## Lanzamiento de en MOE, Panama, 2013 / First RoboCup Competition Panama, April 7-9, 2014

- Financiado y organizado por MEDUCA (Ministerio de Educación), Panamá
- Para Estudiantes desde Primaria (9 a 14 años) y Secundaria (14 a 18) participaron en categorías "Dance", "Rescue" o "Soccer"
- Objetivo: Promover la educación STEM desde Primaria hasta Preparatoria para que haya más estudiantes de las Carreras de Ingeniería.
- Mas de 180 equipos de escuelas públicas y privadas de las 9 provincias
- 85% de los equipos participaron con fischertechnik
- 7 de 9 equipos ganadores fue de equipos fischertechnik
- Los equipos ganadores fueron invitados a participar en RoboCup World Cup Joao Pessoa, Curitiba, Brazil, July 9 – 25, 2014



## Estado Paraíba, Brazil, 2013+2014: Introducción de kits STEM fischertechnik al Ministerio de Educación



- ❑ Equipamiento de 300 Escuelas Secundarias
- ❑ Cada escuela recibió 10 kits para cubrir cada uno de los 10 tópicos de tecnología (electrónica, robótica, neumática, óptica, etc.), por lo tanto, 100 kits fischertechnik por escuela
- ❑ El Paquete incluyó el entrenamiento de 1,400 profesores de Matemáticas, Física y clases de Tecnología

### State of Paraíba:

Surface: 56.439 km<sup>2</sup>

Total pop: 4 Mio.



## Lanzamiento oficial de los equipos STEM de fischertechnik en la ciudad de Kayseri, Turquía en Mayo 7, 2014





## Desde 2010: fischertechnik en Competencias int'l de Robótica



- Kits de Robótica ideales - ligas del Robo Cup's Junior Primaria/Secundaria
- Apoyo pro activo de varios equipos en varias categorias Rescue, Soccer & Dance Robots
- Desde entonces los euipos de FT han quedado en los primeros 5 lugares



## Competencia Nacional RoboCup Junior Taiwan



- Taiwan has sido siempre fuerte en las Competencias de Robótica
- La mayoría de los participantes de las competencias de Robo Cup Junior usan los kits de Robótica de fischertechnik (desde 2010)
- Muchos equipos ganadores se han ganado el derecho de participar en campeonatos mundiales de la RoboCup desde 2010



## Competencia de Robótica fischertechnik Indonesia



- Desde 2007; sigue las reglas del RoboCup Internacional
- Para 4 diferentes niveles: Básica, Secundaria, Preparatoria, Universidad
- Los ganadores participaron en la Copa RoboCup Mundial



### Isi Liburan, Belajar Rakit Robot

SURABAYA—Liburan sekolah bisa dimanfaatkan dengan berbagai cara. Salah satunya, belajar merakit robot. Misalnya, yang terlihat di lantai *ground* Tunjungan Electronic Center (TEC) kemarin (23/6). Puluhan anak asyik merakit dan mengoperasikan robot hasil rakitannya.

Kursus singkat membuat robot tersebut diadakan untuk memberi ruang kreativitas bagi anak-anak pada musim liburan sekolah kali ini. Vincentius Pangestu, 9, pelajar kelas III SDK Petra 13, mengaku tertarik mengikuti pelatihan tersebut karena ingin mendapatkan pengetahuan baru selama liburan.

"Sekarang saya bisa bikin robot mobil," ujar Vincent sambil memperlihatkan robot hasil rakitannya.

Semua peserta memang merakit robot yang sama, yaitu mobil. Menurut Lucas C. Gee, direktur Klub Robotik, anak-anak usia SD-SMP lebih tertarik pada mobil dibanding benda lain. Sebenarnya, perangkat yang diberikan bisa dirakit menjadi benda lain sesuai kreativitas masing-masing. Tapi, kali ini mereka diminat merakit robot mobil. (jan/ari)

RANGSANG KREATIVITAS: Anak-anak mengoperasikan robot rakitannya di TEC kemarin. Mereka mendapatkan tambahan pengetahuan praktis.

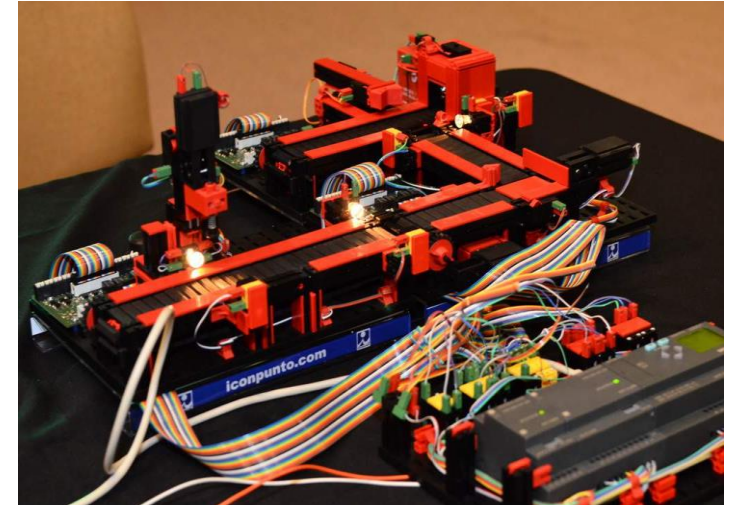
## Competencia Nacional de Robótica fischertechnik Chile



- Desde 2011; sigue las reglas de RoboCup Internacional
- Para 2 diferentes niveles; Básica y Secundaria

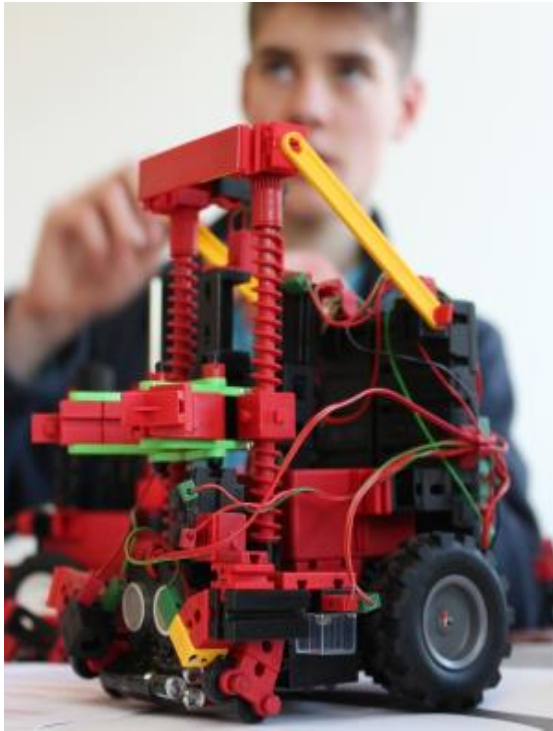


**Desde 2012: "Campeonato de Robótica Industrial", Chile, Nivel Universitario (en coop. con Siemens Chile proveedores de PLC's)**



## fischertechnik School Robotics Cup Germany

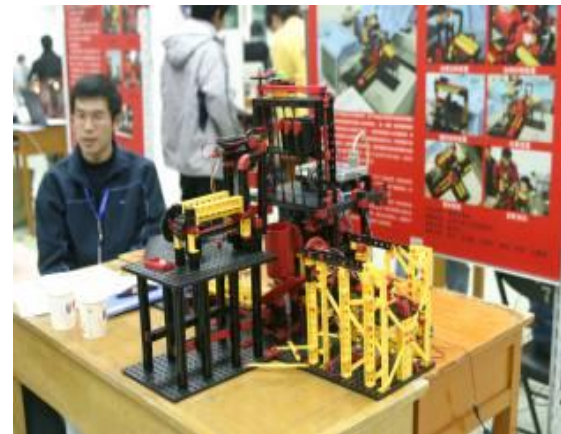
- Desde 2015
- fischertechnik GmbH como co-organizador y patrocinador
- Dos disciplinas: Rescue Robot (RoboCup Junior) y Car Park Robot
- El ganador de ft Car Park Roboter fué capaz de estacionarse en el lugar más pequeño en menos de 15 segundos
- Se lleva a cabo anualmente



## Competencia Universitaria Nacional China



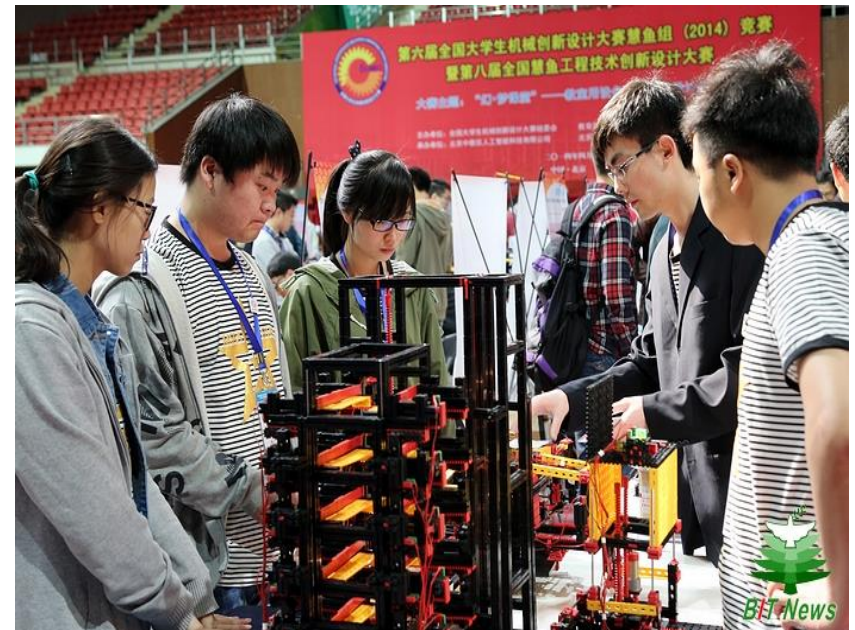
- Desde 2002, bi-anual, para Estudiantes de Facultades de Ingeniería
- Patrocinado por MOE China, ejecutado por Cedutech, Beijing, China
- Objetivo: Reforzar habilidades de innovación, construcción y resolución de problemas para los Ingenieros Chinos del mañana.



## 7a. Competencia Nacional Universitaria de fischertechnik China Abril, 25 a 27 de 2014, Beijing Institute of Technology



- Tema 2014: “El salón de Clases de mis Sueños” (esp. refiriéndose a equipo y material didáctico)
- 170 Equipos de 89 Escuelas Técnicas / Universidades Chinas
- 520 Estudiantes, 160 Profesores / Asistentes
- 3 Tareas a cumplir: Construcción de modelo – Modelo de Negocio - Entrevista



## 8a Competencia Nacional Universitaria de fischertechnik China Abril 15-17, 2016, Beijing Institute of Graphic Communication



- Dos retos a escoger: “Máquina dispensadora de Monedas y Billetes o Sistema Logístico para la Industria Minera”
- 309 Equipos de 123 Escuelas Técnicas / Universidades
- 1,200 Estudiante, 350 Profesores / Asistentes
- 25 Jueces de las mas prestigiadas Universidades (Rectores/Directivos)
- 3 Tareas a cumplir: Construcción de modelo – Modelo de Negocio-Entrevista



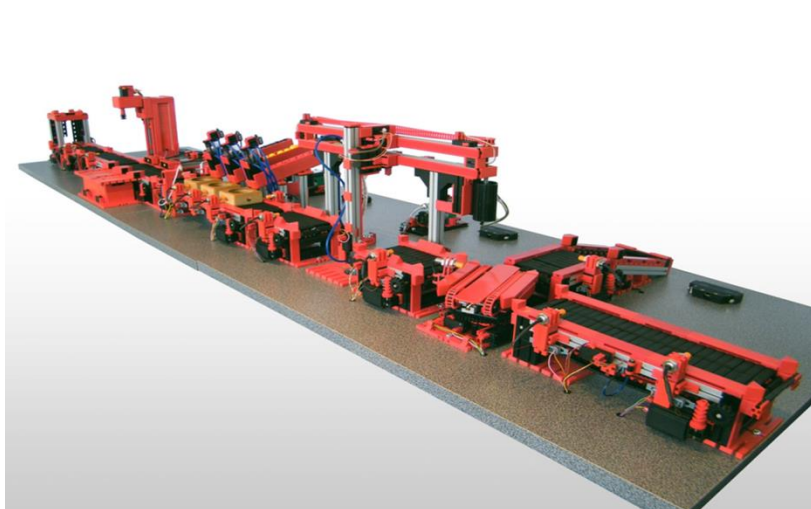


- Introducción de kits STEM y Robotics en Escuelas Públicas para Programa de reducción de la deserción escolar e Introducción de metodologías STEM
- Capacitación y Certificación continua a Profesores – Público y Privado
- Programas llave en mano para apertura de Academias de Mecatrónica a lo largo y ancho del país – rango de 6 a 14 años
- Asociaciones con municipios, A.C.'s y diversas organizaciones para impulsar educación tecnologica.





- Concursos de Diseño y Robótica
- Academia Interna de Mecatrónica desde 2006 para preparar a los Ingenieros del mañana
- Desarrollo de Programas Especiales para desarrollo de habilidades de análisis
- Relaciones con Universidades Públicas y Privadas para los programas de prácticas profesionales en Mecatrónica
- Investigación continua y activa en la implementación de la 4a revolución





## Objetivos:

- Desarrollo de Habilidades del Pensamiento y Alfabetización Tecnológica desde 2º grado de Primaria hasta nivel Industrial.
- Equipamiento de Universidades Públicas y Privadas, específicamente Laboratorios de Control Automático
- Distribución, Diseño y Fabricación de Entrenadores y Modelos de Simulación utilizando el universo de componentes fischertechnik tanto para Universidades como para Empresas
- Capacitación continua de Profesores de las Áreas de Automatización y Control en Universidades Públicas y Privadas
- Diseño, Desarrollo y Adaptación de Controladores de plataforma abierta para utilizar simuladores fischertechnik programandose en lenguajes comerciales
- Integradores de Equipos de Control Automático para Universidades y Empresas
- Soporte técnico continuo a clientes y servicio de refacciones para reposiciones



# IMPORTANCIA DEL JUEGO

Todos los niños están diseñados para jugar. El juego independiente tiene enormes beneficios para el desarrollo de los niños: física, social, emocional e incluso académicamente. También hace que la crianza de los hijos sea mucho más fácil.

Desafortunadamente, el juego ha disminuido tanto en los últimos años, que ahora algunos niños viven una infancia sin jugar. Enganchado a las pantallas, aferrado a los padres y siempre descontento. Esa es una oportunidad perdida para el niño y el padre.

El juego desempeña un papel crucial en el desarrollo neural de los niños y niñas. A continuación, te proporciono información relevante sobre este tema:

### **Experiencias de juego y conexiones neuronales:**

Un entorno de juego enriquecido aporta experiencias vitales que son importantísimas para el desarrollo de las conexiones neuronales en el cerebro. Estudios han demostrado que el juego favorece el procesamiento cognitivo, lingüístico y social en la corteza prefrontal.

## **Aprendizaje holístico e interconectado:**

Las cinco características mencionadas están interconectadas y deben considerarse en el contexto más amplio del desarrollo cerebral.

Aunque la investigación muestra cómo estas características pueden contribuir al aprendizaje, se necesita más investigación para comprender la relación directa entre el juego y el aprendizaje en niños y niñas.

Los bloques de construcción, los rompecabezas y los juegos de formas pueden ayudar a reconocer diferentes formas y tamaños, practicar el orden y desarrollar la lógica.

En resumen, el juego no solo es divertido, sino también fundamental para el desarrollo cerebral y el aprendizaje en la infancia. ¡Así que a jugar se ha dicho!

## **Promoción de habilidades cognitivas**

Uno de los principales beneficios del juego es su capacidad para promover el desarrollo de habilidades cognitivas en los niños. A través del juego, los niños pueden mejorar su memoria, pensamiento lógico y capacidad de resolución de problemas de manera divertida y sin darse cuenta. Estas habilidades son fundamentales en el proceso de aprendizaje y en el desarrollo de habilidades académicas.

## **Mejora de la atención y la concentración**

Durante el juego, los niños deben prestar atención a las reglas, seguir instrucciones y concentrarse en la actividad que están realizando. Esto ayuda a desarrollar y fortalecer su capacidad de atención y concentración. Además, el juego les permite practicar la paciencia y la perseverancia, habilidades esenciales para mantener la concentración en diferentes situaciones.

## **Estimulación de la creatividad y la imaginación**

El juego libre y imaginativo es una excelente manera de estimular la creatividad y la imaginación en los niños. A través del juego, los niños pueden inventar historias, crear personajes y explorar escenarios imaginarios. Esto fomenta su capacidad de.

pensar de forma abstracta y les ayuda a desarrollar habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas

## **Promoción del desarrollo social y emocional**

El juego interactivo no solo beneficia el desarrollo cognitivo de los niños, sino también su desarrollo social y emocional. A medida que juegan con otros niños, aprenden a compartir, cooperar, negociar y resolver conflictos. Además, el juego les brinda la oportunidad de explorar y expresar sus emociones, lo que contribuye a un mejor desarrollo socioemocional y a una mayor capacidad para comprender y manejar las emociones.

## **Importancia de la variedad de juegos y actividades**

Es importante proporcionar a los niños una variedad de juegos y actividades para estimular diferentes áreas cognitivas. Los juegos de construcción, los rompecabezas, los juegos de mesa, las actividades al aire libre y la lectura son solo algunos ejemplos de juegos que pueden proporcionar beneficios cognitivos a los niños. Al ofrecer una amplia gama de experiencias de juego, podemos brindarles a los niños la oportunidad de explorar diferentes habilidades cognitivas y promover un desarrollo integral.

## Conclusión y resumen

El juego tiene un impacto profundo en el desarrollo cognitivo de los niños. Promueve el desarrollo de habilidades cognitivas, mejora la atención y la concentración, estimula la creatividad y la imaginación, promueve el desarrollo social y emocional, y fomenta el aprendizaje de una manera divertida y significativa. Como padres, educadores y cuidadores, es importante fomentar el juego en los niños y brindarles oportunidades para explorar y aprender a través del juego.

# Contacto

**Ing. Javier C. González M**

[jgonzalez@fischertechnik.com.mx](mailto:jgonzalez@fischertechnik.com.mx)

**Whatt'sApp: 818-3099239**

