



Con el objetivo de acercar a las nuevas generaciones a la robótica y sus elementos de ensamble y programación, surgió el modelo de «Robotix», una empresa generada por ingenieros mecánicos del TEC de Monterrey, que ahora maravilla al mundo gracias al resultado creativo de su materia prima: los niños.

Jorge, Héctor y Rafael, son jóvenes entre 13 y 14 años que cayeron en este plan gracias a su interés por la robótica, mismo que desde su ingreso, han logrado explotar y con el cual se han colocado en la élite de los creadores robóticos en México y Estados Unidos.

Y es que el año pasado, con miras al Programa Internacional de Aire y Espacio 2013 (IASP por sus siglas en inglés) de la NASA, el equipo «Jet Mars», conformado por los tres alumnos, participó en el encuentro cuya temática fue «la conquista de Marte», con la realización de un robot similar a los enviados por la organización.

«Teníamos que llevar un proyecto y también una investigación a fondo sobre el planeta Marte, que era el objetivo de esta competencia; entonces, empezamos a investigar al planeta y a los robots para crear el 'Hubble-M3', que sirve para quitar rocas y despejar un área donde naves espaciales más grandes podrían aterrizar», compartió Rafael García, miembro de la escuadra.

La corporación le entregó un honroso segundo lugar y el equipo sirvió como ejemplo de los valores que se encuentran en Robotix y el aprovechamiento de las áreas que allí se enseñan a partir del entretenimiento y la educación.

La iniciativa, que forma parte de la empresa Microbotix, surgió hace ocho años y desde entonces mantiene los objetivos planteados: llevar la tecnología y la robótica al mercado infantil, a través de un modelo flexible pero a la vez muy estructurado.

Programación, robótica, nanotecnología, realización de aplicaciones móviles y el diseño e impresión en tercera dimensión, son asignaturas prácticamente de nivel universitario y de



bachillerato, que en este taller para niños se pueden ir aprovechando.

«En Robotix, desde niño te empiezan a inculcar unos conocimientos que ves hasta preparatoria o incluso en la universidad; de cierta manera estoy más avanzado de la mayoría de los niños de mi edad», compartió José García, galardonado por el proyecto «Hubble».

El director comercial de la firma, Héctor Saldaña, sabe que el éxito de este plan se da gracias a la convergencia entre entretenimiento, material humano, valores y aprendizaje.

«Realmente, Robotix está trayendo la tecnología y la robótica de alta vanguardia a las niñas y niños», con el objetivo, «de divertirse, aprender cosas nuevas y hacer que su modelo de conocimientos sea un aporte a sus clases regulares, porque ayuda a fomentar la maduración del cerebro en sus partes abstractas y creativas», dijo.

Bajo este tenor, Rafael Ríos agregó que uno de los puntos más importantes de Robotix es el fomento y el apoyo que se le da a los niños con la finalidad de que éstos logren trabajos de gran calibre como el que los llevó a la NASA.

«Lo que más me gusta de aquí es el hecho de que no tengamos restricciones y no por ser niños nos digan ‘tú no puedes hacer esto’, sino más bien nos ayudan a entender o a revisar cómo aprender a utilizar las nuevas tecnologías a nuestro favor», subrayó.

«Es una mezcla entre diversión y aprendizaje que hace que nosotros seamos lo más productivos posibles, también así nos divertimos muchísimo y por eso nos encanta venir; tenemos la mezcla perfecta entre diversión y trabajo que llevamos desde empezamos en Robotix», concluyó.

El camino hacia la NASA aparentemente inició con una invitación que rápidamente fue aceptada por los miembros del equipo, sin embargo, el trabajo creativo y la unión surgió años atrás.

«Yo pienso que todos como equipo estamos muy unidos porque ya llevamos tres o cuatro



años juntos y creo que nosotros dimos lo mejor de nosotros para poder hacer un gran proyecto», destacó Héctor Nieto, el más joven del conjunto.

«Aquí hay valores como la amistad, el trabajo en equipo, la tolerancia y el respeto, además de ser muy divertido por cómo te lo van inculcando (...) Lo que más me ha gustado es la interacción que tengo como tal con mi equipo y yo, cómo nos divertimos y jugamos», destacó José Galicia.

A pesar de que aún charlan del receso, de videojuegos y el fútbol, estos tres jóvenes ya saben lo que les deparará en un futuro y cómo el proyecto de Robotix les ayudará a sus respectivas formaciones académicas.

«Quiero ser ingeniero mecatrónico o programador y Robotix me llevó a tomar esa decisión porque me enseñaron lo divertido e interesante que puede ser la robótica», apuntó Héctor Nieto.

«Quiero ser ingeniero en mecatrónica y me ha enseñado cómo utilizar las tecnologías, por ejemplo hay un programa que se utiliza para hacer que los robots se muevan, lo cual es algo que están utilizando ahorita los que son expertos en programación», aseguró Rafael.

Y curiosamente, surgió un tópico impensable por parte de José Galicia: «Paleontología. La robótica me puede ayudar en cualquier cosa, por ejemplo, puedo construir un robot que detecte huesos de dinosaurios debajo de la tierra o uno que me ayude a escarbar; la robótica no tiene límites en el área de trabajos, cualquier trabajo que una persona se imagine la robótica puede entrar ahí».

Sin embargo, para el estudio universitario aún falta tiempo y la prueba siguiente es inmediata, «Vamos a estar en la NASA y esperamos ganar la Olimpiada Nacional de Robótica, tenemos seis equipos, somos la empresa con el mayor número de participantes para ir a Rusia a las competencias mundiales», finalizó Héctor Saldaña.

Bajo el tema «Misión virtual a Marte» la organización estadounidense de carácter mundial



Robotix es la empresa mexicana que sorprendió a la NASA

volverá a albergar en noviembre al talento mexicano proveniente de esta empresa, con alrededor 20 niños encabezados por el gran trío «Jet Mars».

Así como sus alumnos, Robotix seguirá creciendo gracias al interés por el proyecto por parte del gobierno y la iniciativa privada, de llevar este modelo a otros ámbitos de la vida infantil.

Fuente: informador