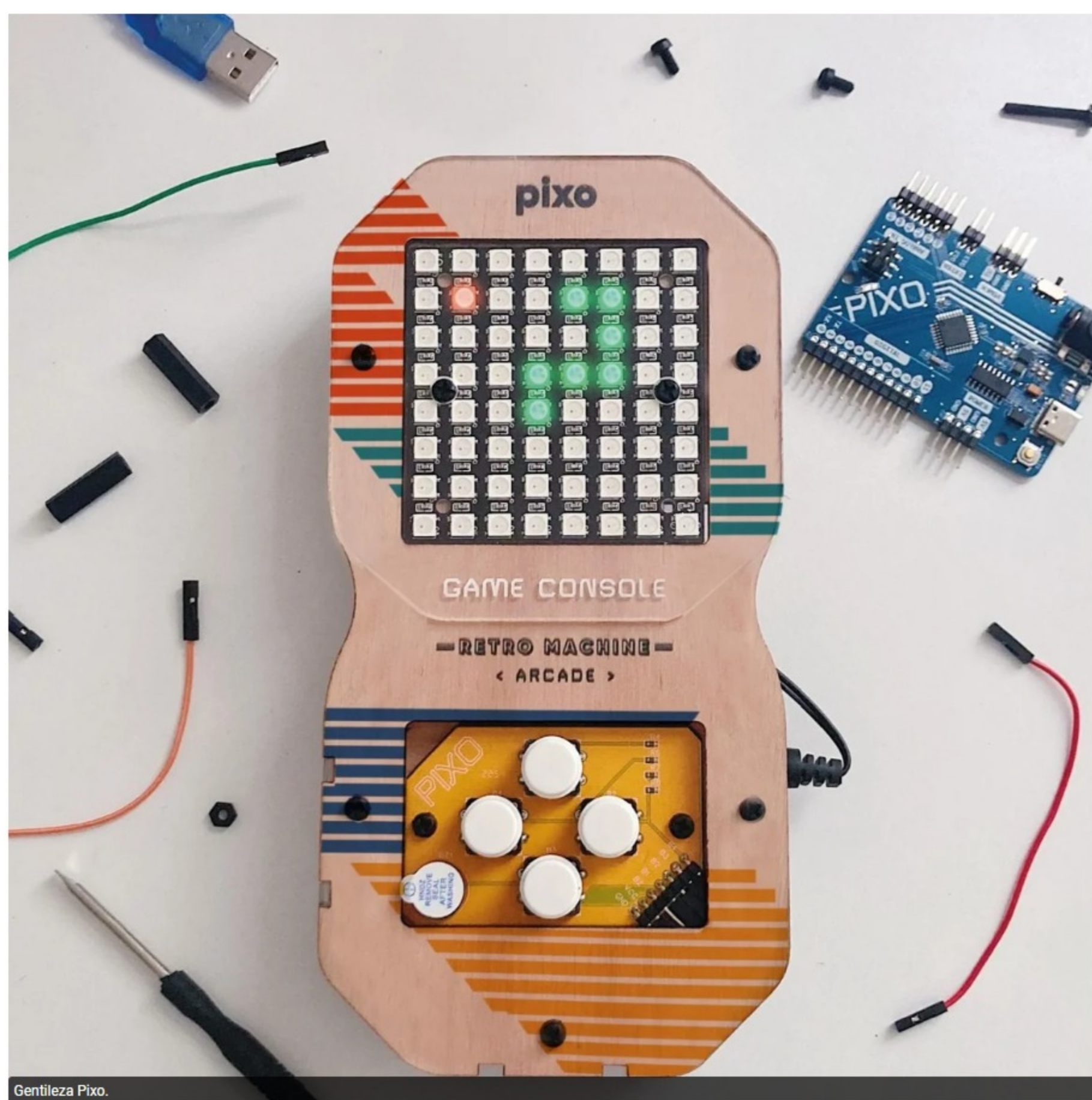


# ¿Cómo es el juego creado por una uruguaya que enseña a programar a los niños?

Pixo, es un kit compuesto por un dispositivo y cursos virtuales para que los niños den sus primeros pasos en programación; ¿de qué se trata?



Gentileza Pixo.  
Dispositivo de Pixo.

Tiempo de lectura: 3'   
06 de agosto de 2023 a las 05:00

En principio, muchos pueden creer que programar y divertirse no son cosas que vayan necesariamente de la mano. Sin embargo, una emprendedora uruguaya logró **combinar el entretenimiento con una primera experiencia en tecnología** para niños y niñas. Así nació Pixo.

### Leé también



Alquilar tu propio auto: cómo funcionan las dos aplicaciones creadas por uruguayos

Corría el año 2021, y la entonces estudiante de la Licenciatura en Diseño Industrial, **Valentina Pereyra**, decidió presentar como trabajo final para recibirse un potencial emprendimiento. **El proyecto consistía en un negocio basado en un innovador juguete** para aprender programación y electrónica de manera divertida y didáctica.

Este proyecto no solo le permitió recibirse a Pereyra a finales de ese año, sino que fue el germen de un **emprendimiento** que, desde entonces, no para de crecer.

Durante 2022, la emprendedora decidió levantar la marca **Pixo, un kit de aprendizaje que le permite a niños aprender y comprender los principios básicos de la programación, mientras desarrollan habilidades para diseñar y crear videojuegos.**

El juego consta de dos dimensiones: una física y otra virtual. La física consta de un **dispositivo con luces y botones y un manual impreso para armarlo**. Con la compra de este juguete, se accede a un usuario en el sitio web de Pixo con **tres cursos para interactuar con el dispositivo** y, de este modo, comenzar a tomar contacto con la programación. Estos espacios virtuales de aprendizaje son introductorio, medio y avanzado (conocimiento escalonado). El objetivo de esta formación es guiar al usuario “paso a paso en la construcción de tu propia consola de juegos”, señaló Pereyra.

Bajo el paradigma de los juegos de los años 90', como el Tetris, el combo de **Pixo le ofrece 20 desafíos diferentes al jugador**, en el que el usuario escribirá sus primeras líneas de **código abierto**, lo que implicará desarrollar conocimientos en el **lenguaje de tipo C++ de programación**. Con estas dinámicas, a su vez, se busca enseñar sobre placas, puertos, resistencias y conexiones.

### El desarrollo del emprendimiento

Durante su proceso como emprendedora, Pereyra buscó apoyo en otras instancias e instituciones como Campus Party (convención de inversores, emprendedores y empresarios vinculados a la industria tecnológica), el Centro de Innovación de la Universidad ORT –casa de estudio de donde egresó–; y de la Agencia Nacional de Investigación e Innovación (ANII) para la validación del emprendimiento. **El primer financiamiento lo logró de la ANII, que le otorgó a su modelo de negocios un fondo por \$ 200 mil**. Gracias a este apoyo Pixo lanzó en marzo de 2023.



Gentileza Pixo.  
La fundadora de Pixo, Valentina Pereyra.

Este fondo lo destinó a la producción de las 100 primeras unidades de estos juguetes, que se produjeron en China. El proceso de comunicación y ventas “no fue fácil”, pero desde entonces la emprendedora uruguaya **logró comercializar el 40% del stock**, detalló Pereyra.

### Leé también



Sin harina, sin azúcar y con frutos secos: los alfajores saludables que representan a Uruguay en el Mundial del Alfajor

En la actualidad, el **kit** se puede encontrar únicamente a través de **mundopixo.com** y en ecommerce MercadoLibre. Su costo es de \$6.400 en la página oficial. Consultada sobre si piensa expandirse a otros puntos de ventas, Pereyra especificó que la venta del dispositivo requiere un “particular cuidado” en su comercialización. “Se debe tener un conocimiento profundo sobre Pixo” para su venta, aclaró.

**Si bien este pasatiempo nació para niños y niñas, Pereyra especificó que preadolescentes y adolescentes se han interesado por este juguete.** Ahora, Pixo espera llegar a los adultos de más de 60 años, interesadas en aprender programación y electrónica de una manera interactiva y entretenida.

Hoy por hoy, la emprendedora trabaja en conseguir una nueva ronda de financiamiento **para poder exportar esta creación uruguaya a Estados Unidos**, un mercado ávido de este tipo de juegos pedagógicos que apuntan a innovar en tecnología.

Para Pereyra, es importante que los emprendedores, durante la concreción de sus proyectos, “no teman en compartir su idea y aprendan de cada experiencia”, dado que ese camino “está lleno de aprendizajes y oportunidades de crecimiento”, concluyó.

## El Observador



PRIMAVERA  
Vacaciones de setiembre: los destinos estrella, sus precios y la poca oferta que queda disponible

TURISMO  
Vacaciones de setiembre: vuelos hacia Europa suben de precio por el Mundial de Rugby

SEGURIDAD SOCIAL  
Ahora se puede trabajar después de jubilarse: ¿qué hay que hacer para implementarlo?

### ÚLTIMAS NOTICIAS

08:37 ENTREVISTA  
Zelenski: "¿Pueden imaginarse que en Uruguay haya minas por todas partes?"

08:36 MERCADO FINANCIERO  
Cotizaciones de dólar en Argentina este lunes 7 de agosto

08:36 BBC NEWS MUNDO  
3 logros y 3 desafíos de Petro a un año de su llegada a la presidencia de Colombia (y el efecto del escándalo de su hijo)