



# INFORME ANUAL 2013

## INNOVA Y MODERNIZA TU APRENDIZAJE, A.C. (INOMA)

**Diciembre 2013**

## Índice

¿QUIÉNES SOMOS? .....	3
<b>Nuestra Misión .....</b>	<b>3</b>
<b>Nuestra Visión .....</b>	<b>4</b>
<b>Modelo .....</b>	<b>4</b>
<b>ACTIVIDADES 2013 .....</b>	<b>4</b>
<b>Prueba piloto de videojuegos en el estado de Puebla (2012-2013).....</b>	<b>4</b>
<b>Expansión en escuelas públicas del estado de Puebla: 2013-2014 .....</b>	<b>5</b>
<b>Campaña de medios de comunicación en el estado de Puebla.....</b>	<b>6</b>
<b>Alianza con Fundación Educa México, A.C. ....</b>	<b>7</b>
<b>Alianza con Fundación Telefónica México .....</b>	<b>8</b>
<b>Alianza con Amigos de Ofunam .....</b>	<b>8</b>
<b>Participación en el Museo Tecnológico de la Comisión Federal de Electricidad (MUTEC).....</b>	<b>8</b>
<b>Prueba Piloto Fundación Haciendas del Mundo Maya.....</b>	<b>8</b>
<b>Presentación del videojuego “Wayna” .....</b>	<b>9</b>
<b>Casa Azul Museo Frida Kahlo y Museo Anahuacalli.....</b>	<b>9</b>
<b>Clinton Global Initiative 2013.....</b>	<b>9</b>
<b>ALCANCES 2013* .....</b>	<b>10</b>
<b>VIDEOJUEGOS DESARROLLADOS Y SITIOS DE INTERNET EN 2013 .....</b>	<b>11</b>
<b>Videojuegos desarrollados por Inoma y por otras asociaciones en 2013 .....</b>	<b>11</b>
<b>Sitios de internet 2013 .....</b>	<b>14</b>
TAK-TAK-TAK Todo es una aventura (www.taktaktak.com). .....	14
Muchos Retos .....	15
<b>AGRADECIMIENTOS.....</b>	<b>16</b>

## ¿Quiénes somos?

Somos una organización no gubernamental, sin fines de lucro, fundada en 2011 para buscar mecanismos que mejoren la educación básica en México y en cualquier parte del mundo. Buscamos apoyar a niños, padres de familia y maestros para mejorar el nivel educativo poniendo a su alcance una alternativa gratuita de alta calidad que complementa, apoya y refuerza su aprendizaje presencial en las escuelas.

Nuestra propuesta de valor a los usuarios es: **“Diviértete y aprende”**.

Contamos con una marca e imágenes lúdicas y atractivas para los niños, fuertes y extendibles globalmente. Utilizamos tecnologías de información y comunicación (TIC) como medio para llegar a nuestra audiencia objetivo, que son los niños en edad de adquirir los conocimientos básicos necesarios que les permitan funcionar como personas creativas y productivas en un mundo moderno y globalizado.

Buscamos ser líderes en:

- Creación de mercados de aprendizaje lúdico para niños de 6 a 12 años poniendo en contacto a usuarios con desarrolladores de juegos que a la vez sean muy divertidos y fomenten el aprendizaje de conocimientos y habilidades básicas.
- Comprensión de los procesos de aprendizaje que utilizan TICs en niños de 6 a 12 años.
- Marketing a niños.
- No buscamos ser expertos en: desarrollo de juegos, lenguajes de programación, ni otras cuestiones tecnológicas.
- Fomentamos el desarrollo de herramientas didácticas que ayuden a los niños a complementar y reforzar los conocimientos que adquieren en el salón de clases.

### Nuestra Misión

Nuestra misión es proporcionar herramientas lúdico-educativas muy divertidas que ayuden a los usuarios a mejorar su educación básica, a su propio ritmo, y a que tengan contacto directo con las tecnologías de la información.

## Nuestra Visión

Cualquier niño que tenga acceso a Internet, en cualquier parte del mundo, pueda jugar y divertirse gratuitamente en nuestro sitio de internet. Al hacerlo, complementa, refuerza y profundiza su aprendizaje básico formal.

## Modelo

En Innova y Moderniza tu Aprendizaje A.C. desarrollamos videojuegos lúdico-educativos alineados al plan de estudios de la Secretaría de Educación Pública (SEP) y de otros planes internacionales de primaria que ayuden a reforzar y complementar el aprendizaje de los niños.

Nuestros videojuegos se encuentran en Internet de forma gratuita para que cualquier niño pueda ingresar desde cualquier herramienta digital que cuente con conexión a Internet.

Reconocemos que existen diferencias considerables en el acceso a las tecnologías de la información que dejan en desventaja a los niños menos favorecidos, sin embargo, confiamos en que cada vez habrá más niños con acceso a computadoras y a Internet. Por consiguiente, en el futuro desarrollaremos nuestros juegos en múltiples plataformas, por ejemplo: Androids, tablets, PCs y otras.

# Actividades 2013

## Prueba piloto de videojuegos en el estado de Puebla (2012-2013)

Realizamos una prueba piloto en 43 escuelas públicas (21 escuelas de tratamiento y 22 escuelas de control) de la zona conurbada de la Ciudad de Puebla de Zaragoza con la participación de alrededor de 18,500 niños. Nuestro propósito era determinar si nuestros videojuegos mejoran el desempeño académico de los estudiantes de primaria. Estuvo dirigido a niños de 3° a 6° grados para reforzar su proceso de aprendizaje, particularmente en habilidades matemáticas. Estratificamos las primarias públicas por desempeño en Enlace y nivel socioeconómico, medido por el grado de marginación establecido por el Instituto Nacional de Estadística y Geografía. Contamos con la participación de la Secretaría de Educación del estado de Puebla, el Freeman Spogli Institute (Universidad de Stanford), Universidad Iberoamericana-Puebla, académicos e investigadores internacionales (Ramona Pierson y David Huang), investigadores independientes (Pablo Peña –Comisión Nacional Bancaria y de Valores, Armando Chacón – Instituto Mexicano para la Competitividad A.C. y Rafael Ch –Centro de Investigación para el Desarrollo A.C.). El estudio fue financiado por el Gobierno de Puebla.

El uso de los videojuegos fue de febrero a junio del 2012 con un uso efectivo de juego de 2.5 meses. Toda la información generada se guardó en una base de datos. Así, con la información de la prueba ENLACE de 2012, Armando Chacón y Pablo Peña junto con asesoría de otros investigadores independientes como Rafael Ch- e integrantes de Inoma, trabajaron en el análisis del uso de los videojuegos en el impacto del rendimiento educativo de los usuarios. Este análisis se terminó en abril de 2013 y los principales hallazgos son:

- Con un promedio de 2.5 meses de tratamiento, los juegos ayudan a la mejora académica de los niños.
- Los resultados fueron positivos para los jugadores y son estadísticamente significativos: el impacto es mayor en los niños de menor escala social y para los que tuvieron mejor desempeño al inicio de la prueba.
- La mejora es de al menos 0.12 desviaciones estándar, comparable a la mejora académica de niños que cuentan con un buen maestro.
- Una inversión de un dólar por alumno (sin considerar la conectividad) –que es el costo de operar el proyecto –da como resultado una mejora del 6.5% en el desempeño académico (0.12 desviaciones estándar) después de sólo tres meses de utilización.
- El impacto máximo esperado es de un incremento del 17% del desempeño académico (0.5 desviaciones estándar en promedio), y en los casos más desaventajados de hasta el 34% (1 desviación estándar); siempre y cuando se continúe con su utilización por un tiempo mayor.

El sitio en el que se realizó la prueba, ingresa a: [www.muchosretos.com](http://www.muchosretos.com) que actualmente redirecciona al nuevo sitio de Inoma [www.taktaktak.com](http://www.taktaktak.com).

### Expansión en escuelas públicas del estado de Puebla: 2013-2014

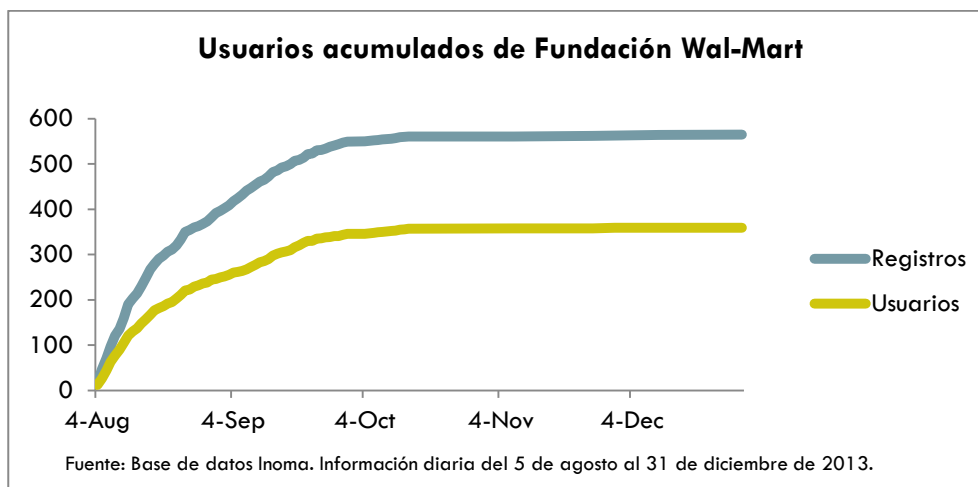
Después de la prueba piloto y de obtener resultados alentadores, se continuó el trabajo con la Secretaría de Educación Pública de Puebla para expandir el acceso a las herramientas lúdico-educativas de INOMA a un mayor número de maestros y alumnos de primaria y secundaria de escuelas públicas. Esto se lleva a cabo a través de nuestro sitio de Internet TAK-TAK-TAK ([www.taktaktak.com](http://www.taktaktak.com)). Este proyecto busca mejorar el desempeño académico de la población con menos oportunidades sin ningún costo para ellos, ya que el acceso a los videojuegos es gratuito. Así, para diciembre de 2013, se cuenta con 57 escuelas habilitadas (de primaria y secundaria) y este número seguirá incrementándose a lo largo del año 2014.

## Campaña de medios de comunicación en el estado de Puebla

En el estado de Puebla realizamos dos campañas de medios las cuales tenían como fin una mayor atracción de usuarios.

La primera campaña se llevó a cabo con Fundación Wal-Mart la cuál comenzó el 5 de agosto y terminó el 15 de septiembre de 2013 en el estado de Puebla. Ésta consistió en colocar tarjetas (las cuales ya tenían usuarios y contraseñas pre-registrados) junto con cartones promocionales en las cajas de tiendas Bodega, Mi Bodega, BAE, Superama, Sam's, Suburbia, Vips y Portón de este estado.

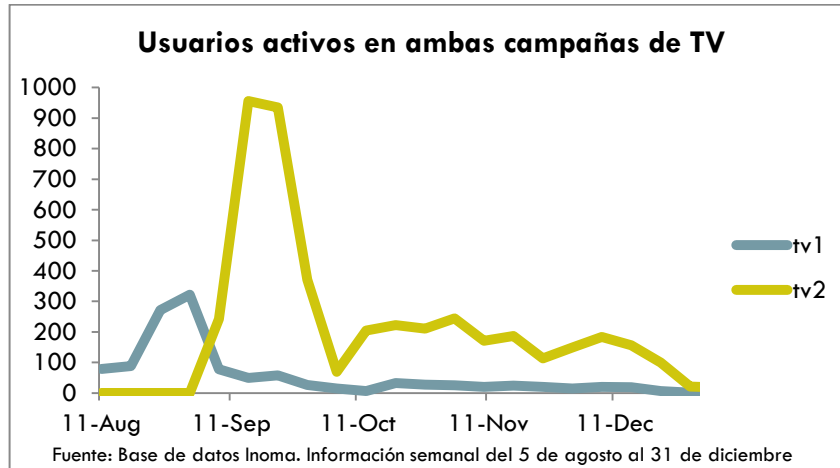
De Fundación Wal-Mart, la mayoría de los usuarios registrados jugaron por lo menos una vez en TAK-TAK-TAK.



La segunda campaña de medios fue en televisión en donde se transmitió un spot promocional de TAK-TAK-TAK en algunos de los canales de Televisa Regional del estado de Puebla. La primera fase de la campaña televisiva duró 3 semanas, del 12 de agosto al 2 de septiembre de 2013. El creador del concepto creativo del spot fue Ogilvy & Mather, mientras que la animación estuvo a cargo de Anima Estudios.

En la segunda fase se transmitió otro spot promocional de TAK-TAK-TAK apoyado con los personajes del Chavo del 8. Fundación Chespirito nos otorgó una licencia de uso de estas imagen para poder reforzar y generar un mayor impacto en la promoción del sitio TAK-TAK-TAK. La campaña duró 3 semanas, del 2 de septiembre al 23 de septiembre. El creador del concepto creativo del spot fue Ogilvy & Mather, mientras que la animación estuvo a cargo de Anima Estudios.

Comparando a los usuarios de ambas campañas, se puede ver en la gráfica siguiente que los resultados de la segunda campaña de televisión son mejores que los de la primera, ya que tuvo un mayor número de usuarios activos. La gráfica muestra la cantidad de usuarios activos por semana.



### Alianza con Fundación Educa México, A.C.

Se llevó a cabo la presentación del programa TAK-TAK-TAK en la red de escuelas de Fundación Educa. Este programa tiene el objetivo de mejorar el desempeño educativo de los niños y las niñas en materias como español y matemáticas a través de videojuegos.

Se trabajará durante el ciclo escolar 2013-2014 en 5 instituciones del Distrito Federal y Estado de México (Asociación con Parálisis Cerebral IAP, Gota de leche, Claudina Thévenet, Fundación Clara Moreno Miramón IAP y el Instituto Pedagógico para Problemas de Lenguaje). La población con la que se trabajará serán niños y niñas de 3ro a 5to grado de primaria.

*“Es un programa que nos abre un gran campo de visión, la alianza EDUCA e INOMA, tendrá un efecto positivo en estas instituciones y en el mediano plazo en todos los miembros de la Red EDUCA, que actualmente tienen un alcance de alrededor de 13 mil niñas y niños.”*

Mónica Cinco  
Fundación Educa de México, A.C.

<http://mexico.corresponsables.com/actualidad/educa-e-inoma-se-unen-para-impulsar-la-innovacion-educativa-mediante-el-uso-de-videojuego>

<http://www.anunciacion.com.mx/contenido/notas/servicios-educativos/4288-tak-tak-tak-un-programa-que-complementa-el-aprendizaje-.html>

### **Alianza con Fundación Telefónica México**

Inoma está trabajando con Fundación Telefónica México para poder mejorar la educación de los niños de Aulas de Fundación Telefónica que se encuentran en diferentes estados de México. Asimismo, otro objetivo de esta colaboración es realizar herramientas de apoyo a maestros sobre el uso de los videojuegos en el aprendizaje de sus alumnos. Para ello se desarrolló un tutorial pedagógico en la plataforma de Fundación Telefónica para los profesores que forman parte de esa red y éste se evaluará durante 2014.

### **Alianza con Amigos de Ofunam**

Inoma colabora activamente con la organización Amigos de Ofunam para acercar a los niños a la música. El objetivo del proyecto es desarrollar videojuegos que enseñen la historia, las facultades y demás elementos de la música, así como acercar a los niños a la orquesta. Durante 2013, se desarrollaron dos videojuegos: Tirín Tirín y Pim Poom para enseñar el sonido y las cualidades del sonido respectivamente. Esta colaboración seguirá el próximo año para el desarrollo de más videojuegos.

### **Participación en el Museo Tecnológico de la Comisión Federal de Electricidad (MUTEC)**

Durante el primer semestre de 2013, Inoma tuvo la oportunidad de colaborar con el MUTEC a través de colocar promocionales y tarjetas en una de sus exhibiciones. El objetivo es que los niños que asistían al museo podían utilizar nuestro videojuegos en las computadoras que estaban en esta exhibición. El portal que se utilizó para este proyecto fue Chispale ([www.chispale.com](http://www.chispale.com)). Para entrar al sitio y jugar los juegos se le otorgaba a los visitantes una tarjeta que contenía un usuario y una contraseña para generar su membresía personal. Así, los niños pueden ingresar a Chispale desde cualquier computadora conectada a Internet, dentro y fuera del MUTEC. Esta exposición terminó al cambiar nuestro sitio a TAK-TAK-TAK (y Chispale redireccionó al nuevo sitio para que estos usuarios siguieran jugando).

### **Prueba Piloto Fundación Haciendas del Mundo Maya**

El objetivo general de este proyecto fue realizar una prueba piloto del sitio para conocer el funcionamiento de los juegos y proponer una forma de aplicación en las comunidades en donde Fundación Haciendas del Mundo Maya tiene presencia.

Esta prueba se realizó en el segundo semestre de 2013 en la localidad de Temonzón Sur ya que se contaba con buen internet y suficiente número de computadoras, de esta manera se podría realizar la prueba con éxito.



La prueba se realizó en niños de 3° y 4° de primaria y los resultados arrojan que:

- Los juegos en general son atractivos y cuentan con buenas imágenes y sonido.
- El portal es de muy fácil acceso.
- Existe interés en los maestros para apoyarse como un refuerzo escolar
- Las bibliotecarias percibieron que es un programa adecuado en donde el niño interactúa.

Los niños no percibieron las temáticas del plan de estudios, es decir, no lo relacionaron con la escuela y solamente lo vieron como juego

### Presentación del videojuego “Wayna”

El 5 de septiembre de 2013 se presentó en el Centro Nacional de las Artes, el videojuego "Wayna", desarrollado por Caldera Estudios y financiado por el Fonca e Inoma. Éste es un videojuego de español que incentiva la lectura, refuerza la conjugación verbal y la comprensión lectora.

La idea general del videojuego se tomó de una de las propuestas ganadoras de Lúdica, concurso que INOMA lanzó en colaboración con Universia en 2012. En este juego, el usuario es un joven campesino que se enamora de una estrella y busca cómo puede vivir con ella. El objetivo es que el usuario escoja la palabra correcta para completar los enunciados para descubrir la historia.

### Casa Azul Museo Frida Kahlo y Museo Anahuacalli

A partir de noviembre de 2013, en la Casa Azul Museo de Frida Kahlo y en el Museo Anahuacalli se pusieron folletos y tarjetas de membresía gratuita para que los visitantes pudieran conocer y tener información sobre nuestro sitio de videojuegos TAK-TAK-TAK.

### Clinton Global Initiative 2013

Participamos en la reunión anual de The Clinton Global Initiative, la cual se llevó a cabo del 8 al 10 de diciembre de 2013 en Río de Janeiro. Este evento reúne a los principales líderes del sector privado, gobierno, sociedad civil y organizaciones no gubernamentales para desarrollar soluciones duraderas a los desafíos más urgentes de la región y del mundo. El director de nuestra organización fue como invitado con el objetivo de presentar todo el proyecto de Inoma y su sitio web TAK-TAK-TAK ([www.taktaktak.com](http://www.taktaktak.com)).

El compromiso que Inoma adoptó en este evento fue que en un periodo de dos años (para diciembre de 2015), se tendría:

- 120,000 usuarios registrados en TAK-TAK-TAK en 250 escuelas públicas en la Ciudad de México y en el estados de Puebla;
- 40 videojuegos educativos nuevos
- Material de apoyo a maestros para el uso de TAK-TAK-TAK, y se haría la
- Implementación del algoritmo predictivo.

<http://www.clintonglobalinitiative.org/>

## Alcances 2013\*

### Beneficiarios

**50,788** Beneficiarios (usuarios registrados en TAK-TAK-TAK)

**16,665** Beneficiarios activos (usuarios registrados que juegan regularmente en TAK-TAK-TAK)

#### Presencia en:

### 104 Escuelas, aulas y bibliotecas

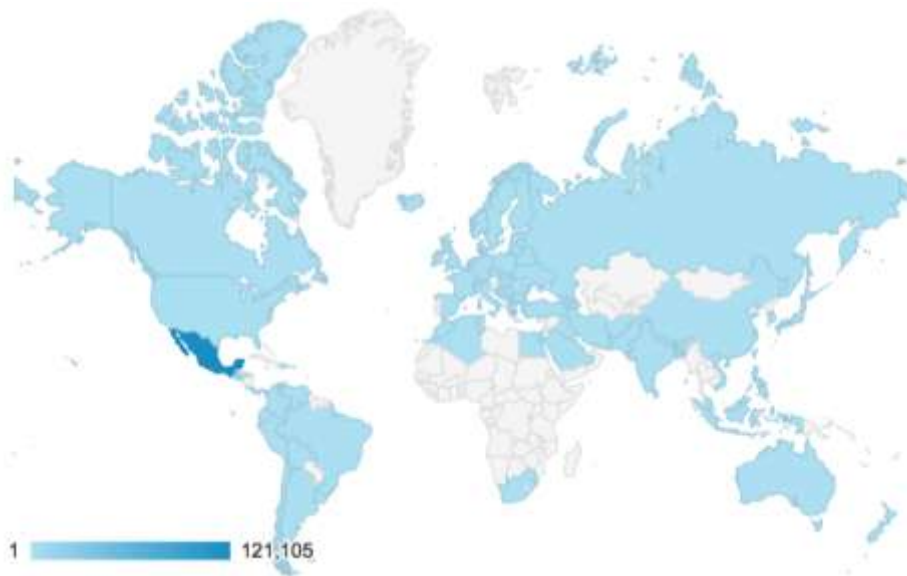
- **78** Puebla (Zona metropolitana)
- **5** Distrito Federal (Red Educa)
- **20** Aulas de Fundación Telefónica México
- **1** Biblioteca de Fundación Hacienda del Mundo Maya

### 3 Museos

- Museo Tecnológico de la Comisión Federal de Electricidad (MUTEC)
- La Casa Azul Museo Frida Kahlo
- Museo Anahuacalli

#### Alcance geográfico:

Mapa del mundo por cantidad de accesos al sitio



\*Fuente: Google Analytics

\*Datos al 31 de diciembre de 2013.

# Videojuegos desarrollados y sitios de Internet en 2013

## Videojuegos desarrollados por Inoma y por otras asociaciones en 2013

Videojuegos Desarrollados	Años anteriores	2013	Total de Videojuegos Desarrollados
TOTAL DE VIDEOJUEGOS DE MATEMÁTICAS*	13	6	19
TOTAL DE VIDEOJUEGOS DE ESPAÑOL	8	3	11
TOTAL DE VIDEOJUEGOS DE OTRAS MATERIAS.	4	4	8
TOTAL DE VIDEOJUEGOS	25	13	38

\*El videojuego de matemáticas "Mateo" cuenta con 16 minijuegos dando un total de **53 mini-juegos**.

\*En el sitio TAK-TAK-TAK todavía no se encuentran todos los juegos y estarán disponibles en los primeros meses de 2014.

Los videojuegos nuevos desarrollados en 2013 se describen a continuación:

No.	Videojuegos Desarrollados	Desarrollador	Materia	Concepto	Año de Desarrollo	Cesión de derechos/Licencia de uso
1	Viaje de Kaori	Cromasoft	Matemáticas	Número: operaciones (suma y multiplicación).	2013	Cesión de derechos
2	Robotanque	Cromasoft	Matemáticas	Espacio: sistemas de referencia y relaciones espaciales.	2013	Cesión de derechos
3	Máquina Analítica	Cromasoft	Matemáticas	Álgebra: operaciones (propiedades).	2013	Cesión de derechos
4	Caracol	Cromasoft	Español	Palabras, tipos y significados. Ortografía.	2013	Cesión de derechos
5	Inspector Pok	Caldera	Matemáticas	Manejo de la información: análisis y representación de datos. Medida: tiempo. Espacio: planos y mapas.	2013	Cesión de derechos*

6	Isla Tortuga	Caldera	Matemáticas	Forma: líneas. Espacio: sistemas de referencia. Medida: ángulos.	2013	Cesión de derechos*
7	Popol – Buuu	Caldera	Español	Uso de la s, c, z. Comprender la narración de una leyenda indígena.	2013	Cesión de derechos*
8	Wayna	Caldera	Español	Tipos de palabras (verbos): pretérito indefinido y pretérito imperfecto. Usos del lenguaje y comprensión lectora.	2013	Cesión de derechos
9	Calle K	Caldera	Formación Cívica y Ética	Valores: respeto.	2013	Licencia de uso*
10	Tirín Tirín	Caldera	Música	Interactuar con sonidos de la naturaleza y su representación orquestal.	2013	Licencia de uso*
11	Pim Poom	Caldera	Música	Cualidades del sonido: intensidad, altura, timbre y duración.	2013	Licencia de uso*
12	Árbol Ramón 1	Caldera	Ciencias Naturales	Partes y cualidades del árbol Ramón.	2013	Cesión de derechos*
13	Mundial Animal	Kamikaze	Matemáticas	Forma: ángulos (cambio de dirección, ángulos de 45°, 90° y 180°, ángulos rectos, agudos y obtusos.	2013	Cesión de derechos

No.	Videojuego en Proceso	Desarrollador	Materia	Concepto	Año de Desarrollo	Cesión de derechos/Licencia de uso
1	<b>Español – Ortografía (nombre por definir)</b>	Kamikaze	Español	Uso de la b, v, s, c, z.	2013-2014	Licencia de uso*
2	<b>Matemáticas – Física (nombre por definir)</b>	Kamikaze	Matemáticas – Física	Peso y gravedad.	2013-2014	Licencia de uso*
3	<b>Matemáticas 1 (nombre por definir)</b>	Cromasoft	Matemáticas	Número: sistema métrico decimal: valor posicional.	2013-2014	Licencia de uso*
4	<b>Matemáticas 2 (nombre por definir)</b>	Cromasoft	Matemáticas	Medida: longitud.	2013-2014	Licencia de uso*
5	<b>Ritmo (nombre por definir)</b>	Caldera	Música	El ritmo.	2013-2014	Licencia de uso*
6	<b>Español – Historia (nombre por definir)</b>	Caldera	Español - Historia	Historia: Virreinato. Español: adjetivos.	2013-2014	Licencia de uso*
7	<b>Español – Geografía (nombre por definir)</b>	Caldera	Español – Geografía	Países y continentes. División política. Componentes naturales, sociales, culturales, económicos y políticos de los países y continentes.	2013-2014	Licencia de uso*
8	<b>Español – Enunciados (nombre por definir)</b>	Enova	Español	Construcción del lenguaje: enunciados.	2013-2014	Licencia de uso*
9	<b>Matemáticas – Manejo de la información (nombre por definir)</b>	Enova	Matemáticas	Análisis, manejo y representación de la información.	2013-2014	Licencia de uso*
10	<b>La Feria de Chan-Pi (nombre por definir)</b>	Enova	Matemáticas	Sistema métrico decimal: concepto de unidad, decena, centena, punto decimal (décimos y centésimos). Sistema monetario: manejo del dinero. Operaciones con y sin decimales. Porcentaje. Desigualdades.	2013-2014	Licencia de uso

\*En proceso

## Sitios de internet 2013

### TAK-TAK-TAK Todo es una aventura ([www.taktaktak.com](http://www.taktaktak.com)).

TAK-TAK-TAK ([www.taktaktak.com](http://www.taktaktak.com)) es un sitio de Internet gratuito que contiene una variedad de videojuegos educativos para cualquier persona que tenga acceso a Internet. Inoma desarrolló esta propuesta como una herramienta didáctica que apoya el aprendizaje con la filosofía de aprender jugando. Este sitio alberga el desarrollo tecnológico que Inoma ha realizado a través de estos años, así como desarrollos de colaboradores aliados.

TAK-TAK-TAK se inauguró en agosto del 2013 con el apoyo de Ogilvy & Mather quienes desarrollaron el manual de identidad del sitio y de Desarrollo de software de Internet, (Abargon) los cuales estuvieron encargados de todo el desarrollo tecnológico del mismo. Actualmente sólo está disponible para computadoras y estamos trabajando para que sea accesible en dispositivos móviles.

Al 31 de diciembre de 2013, se puede observar en el mapa anterior que la página TAK-TAK-TAK se ha utilizado en 86 países distintos (los tres países que mas lo utilizan son México, Estados Unidos y España) y en toda la República Mexicana (El Distrito Federal se ve blanco por no ser un estado, pero los tres territorios en donde mas juegan son Puebla, DF y Sonora). En particular, el estado de Puebla muestra tener la mayoría de los usuarios con un total de 103,395 visitas al sitio.

Para hacer el análisis del sitio TAK-TAK-TAK, se necesitan considerar las siguientes definiciones que se utilizarán a lo largo del documento.

- Los *registros nuevos* son usuarios que pueden satisfacer una de las dos condiciones:  
1- haberse registrado en el sitio o 2- haber entrado al sitio con algún usuario preregistrado.
  - No necesariamente jugaron algún juego.
  - No se consideran los usuarios preregistrados por parte de Inoma que no ingresaron al sitio
- Los *usuarios activos* son usuarios que jugaron algún juego por más de cinco segundos.

Desde su fecha de arranque hasta el 31 de diciembre, la página de TAK-TAK-TAK ha tenido la siguiente información general del sitio.

<b>Datos generales de TAK-TAK-TAK</b>	
Usuarios registrados	50,788
Usuarios activos (que han jugado al menos una vez y más de 5 segundos)	16,675
Logins totales al sitio (cantidad de veces que los usuarios ingresaron)	175,040
Minutos totales promedio de uso de juego por usuario único	45
Minutos promedio por juego	6.7
Juego más jugado (por cantidad de veces)	Mateo
Puntaje promedio acumulado por usuario único	7,477
Fuente: Base de Datos Inoma	

Para conocer más acerca de esto no dudes en visitarnos y recuerda que en TAK-TAK-TAK todo es una aventura.

### Muchos Retos

Muchos Retos, [www.mucho retos.com](http://www.mucho retos.com), es un sitio desarrollado por Cromasoft S.A. de C.V. en el periodo de noviembre de 2011 y enero de 2012. Este sitio tuvo como objetivo alojar cinco juegos de matemáticas (dos de ellos con varios mini-juegos) que probaríamos en las escuelas públicas de la prueba piloto de Puebla. Después de julio de 2012, se subieron al sitio otros juegos de matemáticas y español para enriquecer la oferta. Es así que este proyecto se dividió en dos periodos de pruebas, la primera de febrero a julio del 2012 y la segunda de agosto a diciembre de 2012.

El sistema era cerrado, es decir, el público en general no podía ingresar. Inoma tuvo el control del registro y otorgaba los usuarios y contraseñas a los usuarios de las escuelas participantes para que pudieran ingresar al sistema. De esta manera, se llevó el control de las escuelas y los alumnos que más participaban a través del sitio.

## Agradecimientos

### ***¡Gracias por su apoyo!***

**Antonio Purón Mier y Terán**  
**Director General**

#### *Donantes Y Colaboradores*

Amigos de OFUNAM  
Básica Asesores Educativos  
Centro de Investigación para el Desarrollo,  
A.C. (CIDAC)  
Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología  
(CONACYT)  
Financiera Independencia  
Fundación BBVA Bancomer  
Fundación Carlos Slim  
Fundación Chespirito  
Fundación Educa México  
Fundación Proaccesso ECO  
Fundación Roberto Hernández Ramírez  
Fundación Telefónica  
Fundación Televisa  
Futuro, I.A.P.  
Grupo Financiero HSBC  
Hewlett Packard  
Instituto Mexicano para la Competitividad,  
A.C. (IMCO)  
Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores  
de Monterrey  
La Casa Azul Museo Frida Kahlo  
Microsoft México  
Monex Grupo Financiero (Monex)  
Museo Anahuacalli  
Museo Tecnológico de la Ciudad de México  
(MUTEC)  
Nacional Monte de Piedad  
Ogilvy & Mather Mexico  
Open Learning Exchange (OLE)  
Oveja Negra  
Papalote Museo del Niño  
Pierson Labs  
Secretaría de Educación del Estado del  
Estado de Puebla

Temasek Holdings  
The Coca-Cola Export Corporation, Sucursal  
México.  
Unión de Empresarios para la Tecnología en  
la Educación (UNETE)  
Universia/Santander

#### *Desarrolladores*

Ábargon, Desarrollo de Software para  
Internet, S.A. de C.V. (Ábargon)  
Caldera Estudios, S.A. de C.V. (Caldera)  
Cromasoft, S.A. de C.V. (Cromasoft)  
Grupo ENM México (Enova)  
Incubadora Kamikaze Lab, S.A. de C.V.  
(Kamikaze)  
Shock Estudios (Roberto Gallegos)

#### *Universidades y Sistemas Escolares*

Aulas Fundación Telefónica México  
Aulas Fundación Telefónica Perú  
Bibliotecas de Fundación Hacienda del Mundo  
Maya  
Centro Comunitario Acércate  
Centro Cultural Haim Weizmann  
Centros RIA  
Cornell University  
Escuela Primaria Pública Juan Amos Comenio  
Escuelas de la Red Educa  
Freeman Spogli Institute, Stanford University  
Instituto Politécnico Nacional  
Secretaría de Educación del Estado de  
Puebla  
Universidad Iberoamericana, Campus Ciudad  
de México  
Universidad Iberoamericana, Campus Puebla





## DATOS GENERALES

**Nombre de la organización**

Innova y Moderniza tu Aprendizaje, A.C.

**Estatuto legal**

Asociación Civil

**Fecha de fundación**

25 de febrero de 2011.

**Director General**

Antonio Purón Mier y Terán

**Representantes legales**

Antonio Purón Mier y Terán

Gabriela Anzo Gutiérrez

**Domicilio**

Calle Reforma 9  
Col. Villa Coyoacán  
Del. Coyoacán  
CP. 04000  
México, D.F.

**Página Web**

[www.inoma.mx](http://www.inoma.mx)

**Twitter/Facebook**

[@InomaAC](https://twitter.com/InomaAC) / [www.facebook.com/pages/Inoma/125398407552115](https://www.facebook.com/pages/Inoma/125398407552115)

**Correo electrónico**

[contacto@inoma.mx](mailto:contacto@inoma.mx)

**Teléfonos**

+52 (55) 6389-2028