



**Informe**  
**A n u a l**  
**2 0 1 5**

# Mensaje

El futuro de un país, y el del mundo, radica en nuestra niñez, que constituye la dotación de capital humano por desarrollar. Nuestros niños serán los encargados de realizar los sueños de sus padres para convertir a México en un mejor país.... para conformar esas esperanzas y sueños y darles forma y materia. En el caso de México, esto es doblemente cierto por ser un país joven con un bono demográfico importante. Sin embargo, nos enfrentamos a grandes desafíos para poder cristalizar estas aspiraciones.

Aunque hemos progresado en muchos sentidos, y vivimos en el mejor México que ha existido, el progreso no ha sido equitativo e incluyente y todavía existe una parte importante de nuestra niñez sin acceso a una educación de calidad. Adicionalmente, vivimos en una era globalizada en la que, aunque mejoremos, lo relevante es que lo hagamos en relación al conjunto de las naciones del mundo.

Es aquí donde puede ayudar la tecnología en conjunto con técnicas pedagógicas avanzadas y un notable compromiso social de un grupo de entusiastas comprometidos con su país y convencidos que la clave es su niñez, especialmente en sectores con menos oportunidades. Este grupo conformado en Inoma, se ha dado a la tarea de aportar herramientas de aprendizaje a través de actividades lúdicas, en un sitio de última generación y libre acceso: **TAK-TAK-TAK**, que complementa y potencia la educación recibida en el aula con la ayuda de maestros comprometidos con su labor, a la vez que ofrece a educadores y padres de familia apoyo en el sitio paralelo Labtak.

Este informe, correspondiente a 2015, es parte de esa historia que ya cumple cinco años y que hoy brindamos a ustedes lectores, aliados, donantes con el afán que la conozcan y sigan apoyándonos en esta aventura.

**Carlos Guzmán**  
**Presidente de la**  
**Mesa Directiva**

**Antonio Purón**  
**Presidente**  
**Ejecutivo**

## 1. Innovando en el aprendizaje

Modelo educativo TAK-TAK-TAK

Sistema TAK-TAK-TAK

Modelo de intervención

## 2. Resultados 2015

Beneficiarios

Actividades

## 3. Desarrollos

Videojuegos

Reportes para maestros

Tak-Tak-Tak en otras  
plataformas

## 4. Investigación

Escuelas laboratorios

Detección de talento

Evaluación del modelo de  
intervención

Análisis interno

Niños investigadores

## 5. Nuestro equipo

Mesa Directiva

Colaboradores

Servicio Social, Prácticas  
profesionales y Voluntariado

## ¿Quiénes somos?

Inoma es una organización no gubernamental y sin fines de lucro fundada en 2011. El equipo está integrado por pedagogos, psicólogos, asesores técnicos y tecnológicos, investigadores, analistas y gestores de proyectos que trabajamos para crear herramientas lúdico-educativas como un recurso educativo para niños de 6 a 13 años, principalmente.

Buscamos generar competencias como el dominio de la tecnología, la solución de problemas y el trabajo en equipo, así como impulsar aprendizajes específicos de diversas asignaturas.

"Inoma en náhuatl quiere decir 'por ti mismo' y lo que estamos ofreciendo tiene esa filosofía, que por sí mismo y a su propio ritmo, el niño pueda ir aprendiendo y avanzando." - Antonio Purón

## Misión

Proporcionar herramientas lúdico-educativas que, además de divertir, ayuden a cada jugador a mejorar a su propio ritmo su desempeño educativo, así como a impulsar el uso de las tecnologías de la información en beneficio de la educación y la investigación de ésta.

## Visión

Cualquier niño que tenga acceso a internet, en cualquier parte del mundo, puede jugar, divertirse y reforzar su aprendizaje formal gratuitamente. De igual forma, queremos poner al alcance de cualquier maestro y padre de familia nuevas herramientas y recursos de aprendizaje.

## Valores

Equidad, Compromiso, Innovación, Transparencia,  
Calidad, Rendición de cuentas,  
Responsabilidad

1.

Innovando en  
el aprendizaje

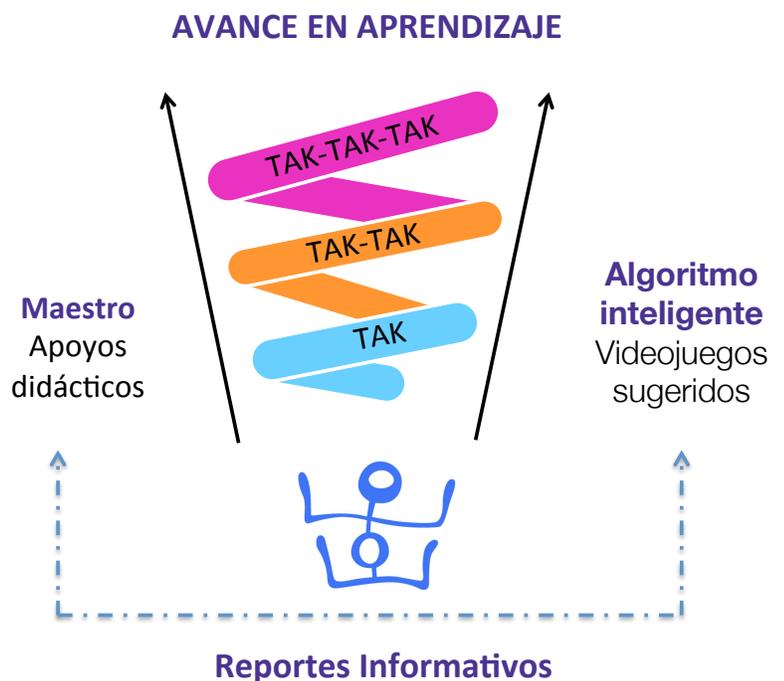
## Modelo educativo TAK-TAK-TAK

Inoma propone un modelo educativo que conjunta la tecnología con las enormes ventajas que aporta el juego. Incluyendo además un objetivo didáctico que genere **aprendizajes significativos**.



El **modelo educativo TAK-TAK-TAK** consiste en un proceso en espiral en el cual, a través de videojuegos educativos que el niño selecciona libremente y avanza progresivamente en su aprendizaje proporcional al tiempo de juego invertido.

Además, con la guía de un maestro que cuente con los resultados del comportamiento de los niños que han jugado los videojuegos, se logrará un avance en el aprendizaje.



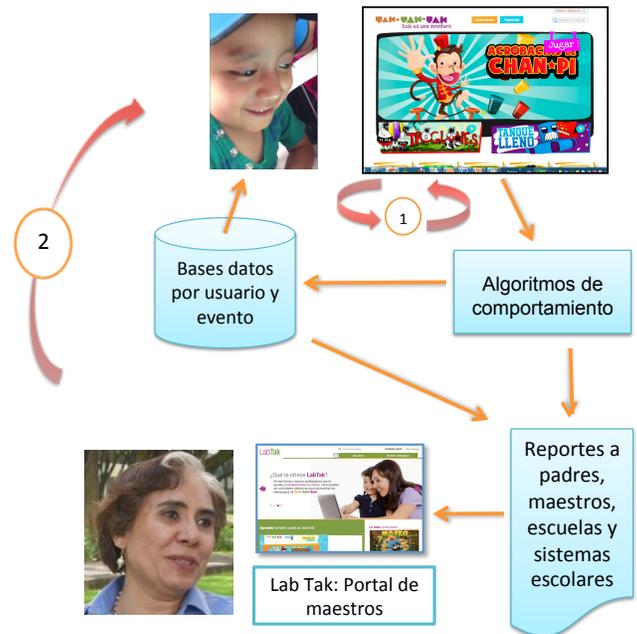
Los **videojuegos educativos** son herramientas que complementan y apoyan el proceso de aprendizaje de los niños. Proporcionan significado en un espacio multimodal mediante el uso de imágenes, sonidos, música, movimiento, desarrollando percepciones sensoriales. A través de experiencias dentro del juego, los niños utilizan habilidades para resolver problemas, y desarrollan estrategias para la toma de decisiones. También se desarrollan habilidades cognitivas y competencias del siglo XXI. Todo dentro de un ambiente controlado y seguro, donde se puede experimentar el error y aprender de él. A su vez desarrollan la creatividad y la imaginación.

## SISTEMA TAK-TAK-TAK

En Inoma hemos creado **TAK-TAK-TAK** como un sistema gratuito de videojuegos educativos que ofrece a los usuarios una experiencia individualizada. Nuestro sistema tiene como objetivo apoyar, complementar y reforzar la educación en un entorno muy atractivo y divertido.

**1.** El primer ciclo inicia cuando el niño entra a [www.taktaktak.com](http://www.taktaktak.com) y juega. Al mismo tiempo que esto sucede, se guarda la información de su desempeño y las acciones que realiza dentro del sitio. Después de jugar, el sitio guía al niño a seleccionar los videojuegos que más le convienen de acuerdo al proceso educativo en espiral que se diseñó. Esto sucede gracias al diseño de algoritmos inteligentes basados en indicadores de aprendizaje y de ludicidad.

**2.** El segundo ciclo consiste en el apoyo e intervención de los padres y/o maestros. El papel del maestro como guía o facilitador es importante ya que puede ayudar a sus alumnos a avanzar en su aprendizaje. Con la retroalimentación al maestro sobre el avance y comportamiento de sus alumnos en los videojuegos, el maestro puede ayudarles en clase con apoyos didácticos, o actividades que detonen su curiosidad para investigar o aprender sobre un tema, o reafirmen conocimiento a través de tareas o ejercicios. Para ello, el sistema **TAK-TAK-TAK** proporciona reportes de actividad que se pueden consultar en el sitio web de apoyo pedagógico para maestros y padres de familia en el uso de los videojuegos de **TAK-TAK-TAK** que se llama **LabTak** ([www.labtak.mx](http://www.labtak.mx)).



## MODELO DE INTERVENCIÓN

Inoma tiene dos estrategias para que este proyecto pueda ser utilizado y que más niños se vean beneficiados por éste. Por un lado, el uso de los videojuegos y la explicación de los mismos se encuentra disponible de forma gratuita en los sitios [www.taktaktak.com](http://www.taktaktak.com) y [www.labtak.mx](http://www.labtak.mx), respectivamente. Así, cualquier persona con una computadora e internet puede acceder a estos contenidos.

Por el otro, Inoma ofrece apoyo y capacitación a maestros o educadores en escuelas, aulas de medios, bibliotecas y centros de educación dependiendo de sus necesidades.

- Revisión de aulas de medios e instalación del Sistema **TAK-TAK-TAK**;
- Capacitaciones técnico-pedagógicas;
- Visitas de seguimiento, y
- Uso de reportes informativos periódicos.

### MODELO DE INTERVENCIÓN



2.

Resultados

2015

Inoma se enorgullece del impacto que ha tenido a través del Sistema **TAK-TAK-TAK** en estos cinco años. Presentamos los datos más importantes así como las actividades que realizamos durante al año para lograrlo.



# 197,116

niños en  
**TAK-TAK-TAK**



# 4,486

maestros y padres  
en **LabTak**



# 203

escuelas activas del  
**Sistema TAK-TAK-TAK**



# 496

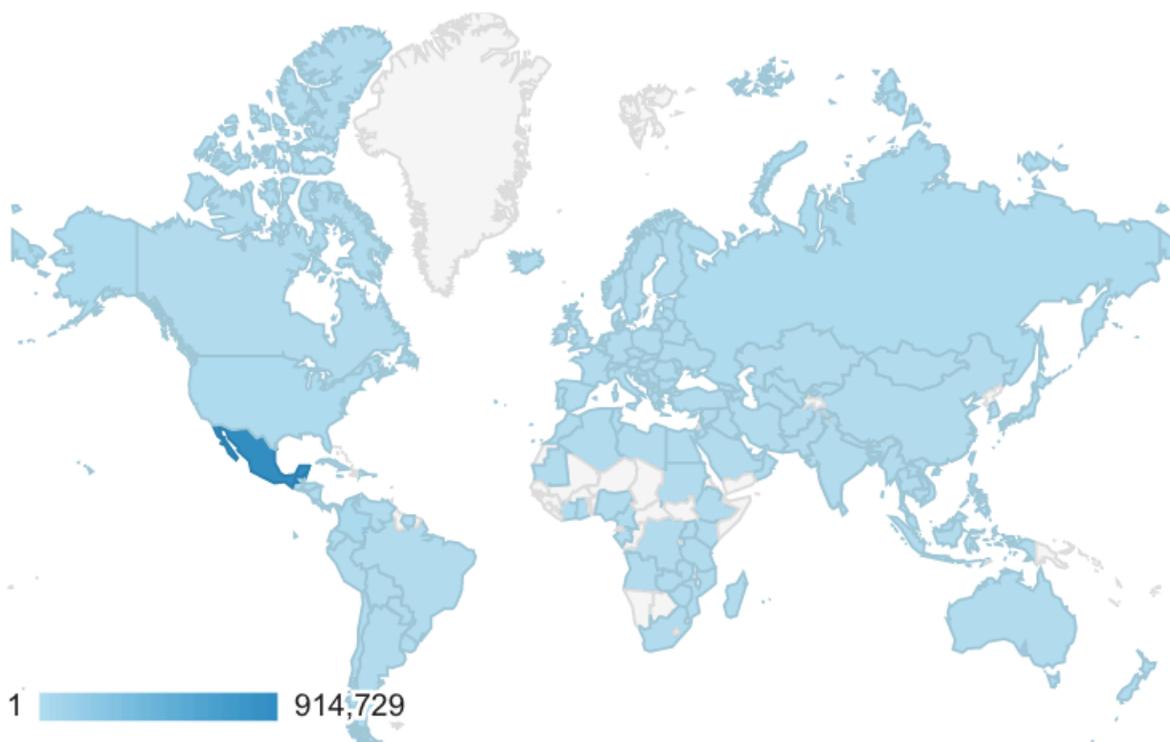
maestros y padres  
capacitados en 2015 de  
**LabTak**



■ E. públicas (92%) ■ Escuelas privadas (8%)

# +60

países que utilizan  
**TAK-TAK-TAK**



## SEP Puebla

Por cuarto año consecutivo, Inoma sigue colaborando con la SEP del Estado de Puebla para que más niños, maestros y escuelas se vean beneficiados del sistema TAK-TAK-TAK. Con esto en mente, se le brindó capacitación y apoyo a 84 escuelas de educación básica con más de 35,500 alumnos registrados. Además, se instaló la versión **TAK-TAK-TAK** en las tabletas de 5º y 6º (4,698 Windows y 4,400 Android, respectivamente) de primaria de todas las escuelas participantes. Se realizó una premiación a los directores de la escuela, maestros y alumnos por su gran desempeño durante el proyecto.

Semestralmente nos reunimos con representantes de todas las escuelas participantes en el Centro Escolar Lic. Miguel Alemán, en donde asistieron 108 profesores en febrero y 154 en septiembre.



*Evento de lanzamiento en Puebla.*

## Fundación Telefónica México

Gracias al compromiso por mejorar la educación, Fundación Telefónica México ha ayudado a que Inoma pueda hacer llegar el Sistema **TAK-TAK-TAK** a más niños y organizaciones de México.



*Capacitación APAC.*

## APAC

Gracias a la alianza con Fundación Telefónica México, Inoma otorgó un apoyo a APAC para la compra de hardware adaptado para niños con discapacidades con el objetivo de facilitar el uso de la tecnología y, por tanto, que permitiera a los niños jugar los videojuegos de **TAK-TAK-TAK**. Así, en una escuela de la Ciudad de México se registraron 174 alumnos de APAC que son parte de la red **TAK-TAK-TAK**.

## Children International (Jalisco)

El proyecto con Children International se llevó a cabo en la ciudad de Guadalajara, Jalisco durante el segundo semestre del 2015. El programa consistió en visitar cinco de sus centros comunitarios y capacitar a su personal en la utilización de **TAK-TAK-TAK** y LabTak, además de la instalación de complementos en las computadoras del aula de medios. Se realizaron sesiones de registro y juegos con los niños. Así, se tuvo 299 usuarios registrados.



*Capacitación en Centros Comunitarios de Children International.*



*Premiación Fundación Ririki.*

### Fundación Ririki (Hidalgo)

Se trabajó con la Fundación Ririki (Ixmiquilpan, Hidalgo) durante el primer semestre del 2015 (de marzo a julio) con cuatro escuelas. Se capacitaron a 39 docentes y se tuvo 473 alumnos registrados.

Además, también se participó en otras actividades del municipio como en la Feria de los Derechos Infantiles de 2015.

### Aulas Fundación Telefónica

Desde el 2013 se trabaja para la adopción del Sistema **TAK-TAK-TAK** en las aulas de Fundación Telefónica (AFT). Para 2015, se tiene un total de 3,177 alumnos de las

### Sindicato de Trabajadores para la Educación

El 23 de diciembre se instaló el contenido de TAK App en 464 tabletas que Fundación Telefónica solicitó. Éstas fueron entregadas a diferentes personas relacionadas con el Sindicato de Trabajadores de la Educación.

### Club de niñas y niños (Tijuana)

Durante los meses de mayo y junio del 2015 se capacitó virtualmente a 10 como un ejercicio piloto del “Club de Niñas y Niños” que es un centro de actividad extraescolar vespertina. Se obtuvieron 21 registros de niños que utilizaron el sistema **TAK-TAK-TAK**.

### Secretaría de Educación Pública del Estado de México

Con el apoyo de la Secretaría del Estado de México, escuelas de del Estado de México participaron en el Sistema **TAK-TAK-TAK** durante 2015. Con el apoyo de las autoridades y docentes, logramos 2,776 usuarios registrados en el sitio de videojuegos.



*Capacitación a profesores del Estado de México.*



*Capacitación a profesores del Estado de México.*

Inoma visitó las escuelas con el fin de realizar la instalación de los complementos necesarios a cada uno de los equipos de cómputo del aula de medios, así como la capacitación a más de 60 profesores. Se premió la actividad y compromiso con el proyecto de los participantes con un concurso al final del año.

## Concurso TAK-TAK-TAK

F. Telefónica, Únete e Inoma juntaron sus esfuerzos para realizar el Concurso “Haz tus clases + divertidas y gana con los videojuegos de TAK-TAK-TAK” durante el primer semestre de 2015. El concurso se financió con recursos de Fundación Telefónica y participaron las escuelas de la Red UNETE e Inoma proporcionó el apoyo para implementar el Sistema TAK-TAK-TAK en sus escuelas a 22 estados de la República Mexicana.



### Pedagogía Hospitalaria (Ciudad de México)

En abril de 2015 se capacitó a los coordinadores del programa de Pedagogía Hospitalaria del Distrito Federal para que utilizaran el Sistema TAK-TAK-TAK. Además, se impartió una conferencia y un taller en el Diplomado de Pedagogía Hospitalaria ofrecido por la SEP a sus maestros y colaboradores dentro del programa para Hospitales del Distrito Federal.

### Google Ads

Inoma ha podido aumentar el número de beneficiarios del sistema TAK-TAK-TAK gracias a la beca que ofrece Google para el uso de anuncios en su buscador. Así, para 2015 se obtuvieron 9,573 usuarios registrados para taktaktak.com y 1,508 registros de usuarios para labtak.mx.

### Televisa Niños

En el portal de Televisa Niños se encuentran una selección de los videojuegos educativos de TAK-TAK-TAK en la página de “Sala de juegos”. Las visitas a los videojuegos de TAK-TAK-TAK han sido constantes desde su inclusión y durante todo el año.



## Escuelas de Chiapas

Este año continuamos trabajando en 19 escuelas del estado de Chiapas con una modalidad Offline y Online en Tenejapa y San Juan Chamula. Se realizaron revisiones técnicas y capacitaciones pedagógicas. Se logró que 2,243 alumnos se registraran. Aunque en estas escuelas se presentan severos problemas de conectividad, logramos implementar nuestra solución offline de TAK-TAK-TAK. Así, los alumnos pudieron jugar los videojuegos y la información fue recaudada por Inoma para poder realizar el análisis.



Capacitación Pedagogía Hospitalaria

### Red Educa

EDUCA es una fundación que colabora con escuelas privadas de estratos socioeconómicos bajos, a las que les brinda programas para mejorar y apoyar su educación. Desde 2013, en alianza con Inoma, se tiene como objetivo reforzar las materias de matemáticas y español, al hacer que los alumnos utilicen los videojuegos de TAK-TAK-TAK y que los maestros apoyen su enseñanza con el uso de los mismos.

3.

Desarrollos

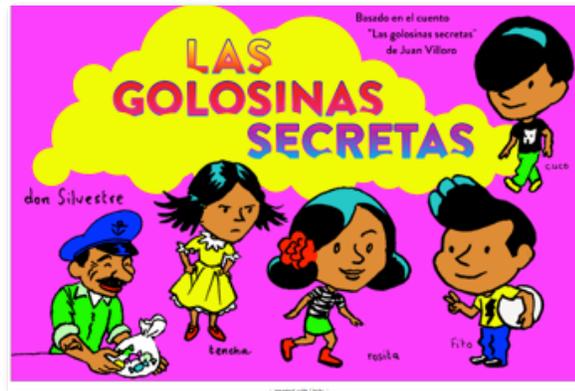
## Nuevos videojuegos desarrollados en 2015

Amigu	Corre Cheto	Materia
Bolo	Electorlab Y	Ojo Rojo
Chefmanía	Las Golosinas Secretas	

## Un poco más sobre los videojuegos...

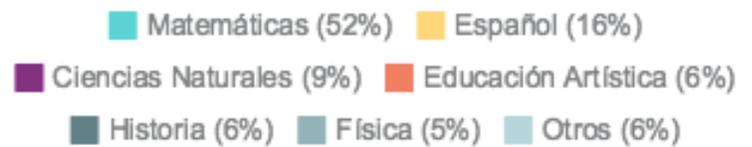
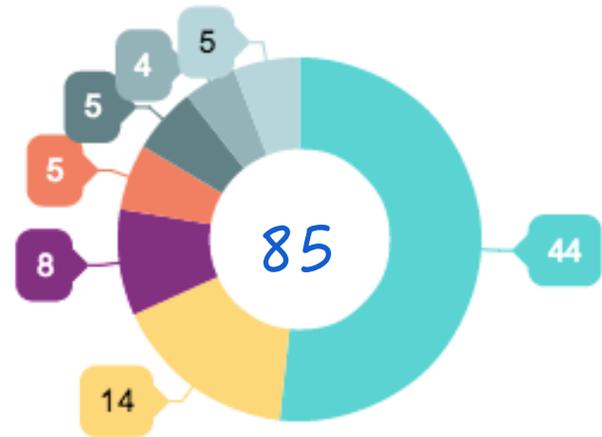


En alianza con el Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC) hemos desarrollado Ojo Rojo que incursiona en el área de Artes Visuales.



Se logró una alianza con el Fondo de Cultura Económica (FCE) y Juan Villoro para que su libro "Las golosinas secretas" fuera adaptado a videojuego.

## Videojuegos por asignatura



## Videojuego ubicación de TAK-TAK-TAK

Desarrollo de un videojuego diagnóstico o de ubicación con el objetivo de conocer el perfil del usuario desde la primera vez que tenga contacto con la plataforma **TAK-TAK-TAK**.

A partir de esta información, se define un indicador que permite ubicar al usuario en una de las tres categorías de videojuegos previamente definidas por Inoma. Estas categorías son primaria baja, media y alta.

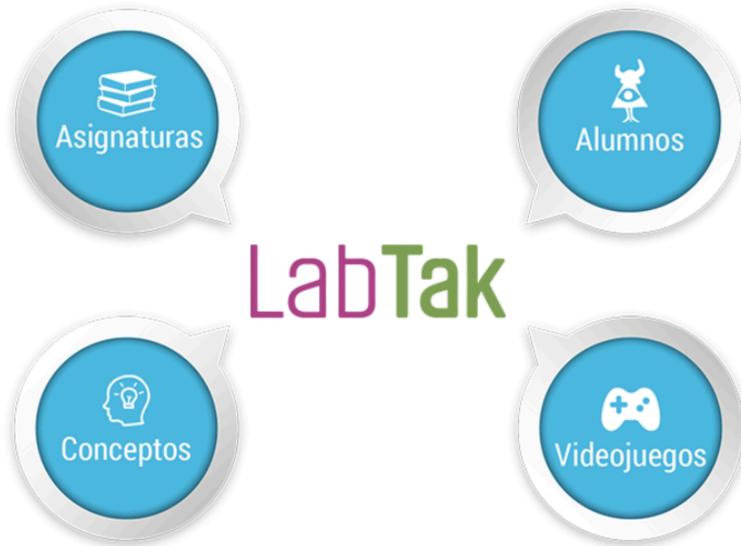
El videojuego estará disponible en nuestro portal **TAK-TAK-TAK** en 2016.



## Reportes para maestros y padres de familia

### REPORTES INFORMATIVOS

SOBRE EL USO DE VIDEO JUEGOS EDUCATIVOS TAK-TAK-TAK



Un eje fundamental del sistema **TAK-TAK-TAK** es la retroalimentación al maestro. Para ello, este año desarrollamos una herramienta en la cual se puede acceder a los reportes informativos de avance de los niños en los videojuegos educativos del sistema.

Con ayuda de maestros de escuelas primarias públicas de Puebla se diseñó el prototipo de reportes que fue la base para lograr el sistema de reportes a maestros dentro de nuestro sitio **TAK-TAK-TAK**.

Queremos agradecer a Microstrategy y a Sophitec por su apoyo y contribución para desarrollar esta herramienta.

## TAK-TAK-TAK en otras plataformas

Inoma está consciente de las dificultades tecnológicas de hardware y de conectividad que tiene nuestra población objetivo. Es por ello que nuestro sistema **TAK-TAK-TAK** se desarrolla también en otras alternativas tecnológicas para solventar estas dificultades. En este año hemos logrado avances para:

### TAK-App

Inoma está desarrollando sus videojuegos en forma de aplicaciones para dispositivos móviles (tabletas y celulares). Actualmente contamos con 5 videojuegos para Android y 8 para Windows en fase beta.

### TAK-Servidor:

Inoma desarrolló un sistema mediante el cual permite que computadoras que no se encuentren conectadas a internet puedan utilizar el sitio TAK-TAK-TAK mediante un servidor en una red local.

4.

Investigación

## Escuelas laboratorio



Con el objetivo de lograr que maestros junto con personas dedicadas a la educación conozcan y apliquen el uso de las TIC a través de los videojuegos como apoyo a la enseñanza de la educación básica, se trabajó con el colegio Haim Weizmann para que fuera nuestra escuela laboratorio. Se logró instalar el aula de medios gracias a la donación de diez computadoras realizada por Consultores en Computación y Servicios S.A. de C.V.

## Análisis internos

El análisis de la información que se genera por el uso de los sitios y herramientas del Sistema **TAK-TAK-TAK** es fundamental para la comprensión, diseño y mejoras del mismo. Es por ello que Inoma realiza investigaciones internas sobre diferentes aspectos que ayudan a tener una propuesta educativa de calidad. En 2015 se da a la tarea de analizar el avance de los niños en los juegos de **TAK-TAK-TAK** en función de los minutos de juego y las sesiones jugadas.

**Cuando se incrementan los minutos de juego, se obtiene un mayor avance en el videojuego.**

Con una muestra de 5,306 usuarios se puede concluir que para todos los juegos analizados, cuando se incrementan los minutos de juego por parte de los niños se obtiene un mayor avance en el videojuego. Además, al combinar los resultados de minutos y sesiones de juego, se puede concluir que jugar en promedio tres horas los juegos de **TAK-TAK-TAK** divididos en tres sesiones son la combinación óptima para dominar los conceptos de los juegos de INOMA. Finalmente, los resultados de estos análisis motivan a diseñar y realizar evaluaciones de impacto académico, bajo condiciones controladas, que confirmen que los resultados obtenidos en los juegos son una aproximación de los resultados escolares.

## TAK-Talentum

Gracias al apoyo de Universia, el Programa Interdisciplinario sobre Políticas y Prácticas Educativas (PIPE), el Centro de Investigación y Docencia Económicas (CIDE) e Inoma desarrollaron un proyecto para la detección de talento a través de herramientas lúdico-educativas, en donde jóvenes de nivel académico medio superior jugarían algunos de los videojuegos de **TAK-TAK-TAK**. Para llevar a cabo el proyecto se desarrolló un sitio, TAK-Talentum, con 18 videojuegos de matemáticas, y una metodología especial para evaluar el desempeño de las jóvenes. El proyecto inició en septiembre del 2015 y terminará en verano de 2016.



## Evaluación de impacto del modelo de intervención TAK-TAK-TAK

Con el apoyo de Fundación Telefónica México se realizó una investigación para evaluar el impacto que pueden tener la utilización de contenido educativo basado en TIC; en específico, la oferta que ofrece el Sistema **TAK-TAK-TAK** de Inoma (el uso de los sitios taktaktak.com y labtak.mx, así como la asistencia técnico-pedagógica, acompañamiento y reportes semanales e incentivos para directivos, maestros y alumnos). Se realizó un experimento diseñado por Microanalítica e implementado en escuelas de la red UNETE durante el primer semestre de 2015.

"Existe evidencia clara sobre la utilidad de los videojuegos como herramientas para complementar la educación y mejorar el desempeño académico de los estudiantes."

Los resultados son concluyentes al mostrar el impacto de la estrategia de implementación en la adopción e intensidad de uso de los videojuegos.

La experiencia de campo y los resultados obtenidos sientan un precedente valioso para quienes buscan implementar estrategias para el aprovechamiento de las TIC en el salón de clases desde los frentes de las políticas públicas y programas filantrópicos.

El informe se podrá conocer una vez que sea liberado por Fundación Telefónica México.

### Niños investigadores de TAK-TAK-TAK

El beneficiario principal del sistema TAK-TAK-TAK son niños de una edad aproximada entre los 5 y los 13 años de edad, aproximadamente de poblaciones de bajos recursos. Con esto en mente, implementamos el programa de Niños investigadores de **TAK-TAK-TAK** que consiste en participar en pruebas de los videojuegos de **TAK-TAK-TAK** para que los analicen y puedan dar una retroalimentación al equipo de Inoma en cuanto a su objetivo pedagógico, calibración del indicador de avance y errores que puedan aparecer para mejorar los videojuegos. Agradecemos a nuestros dos participantes en este programa (dos niños de 3º y 5º de primaria).



5.

Nuestro  
equipo

## MESA DIRECTIVA

Carlos Guzmán y Bofill - Presidente  
 Julia Marcia Giovanini García - Secretaria  
 Ernesto Maqueda Flores-Roux - Tesorero

## VOCALES

Alberto Chaia Semerena	Guillermo Roa Luvianos
Antonio Purón Mier y Terán	Juan Ricardo Pérez Escamilla
Eduardo José Bolio Sánchez	Miguel Angel Pichardo Espinosa
Fernando Sepúlveda Vildósola	Roberto Newell García

## PRESIDENTE EJECUTIVO

Antonio Purón Mier y Terán

## ADMINISTRACIÓN Y LEGAL

Emiliano Delgado Nieves

## COMUNICACIÓN

Sara Medina Medina

## INVESTIGACIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS

Marisa Juárez García  
 Liliana Martínez Perea  
 Luis Fernando García Covarrubias

## DESARROLLO INSTITUCIONAL

Marisa Ariza Madrigal

## DESPLIEGUE DEL SISTEMA TAK-TAK-TAK

Catharine Alice Austin Thomas  
 Anna Yahaira González Medinilla  
 Manoella Rodríguez Zaragoza

## EDUCACIÓN

Ana Bárbara Barragán de la Vega  
 Beatriz Artemisa Ruiz Ordoñez

## FONDOS

Miguel Ángel Pichardo Espinosa

## TECNOLOGÍA

Vital José de la Torre Rivas  
 Helios Gabriel Figueroa Maya

## VIDEOJUEGOS

Eurídice Orly Rosales Gervacio

*¡Gracias a ti!*

Los resultados obtenidos en estos cinco años no hubieran sido posible sin el trabajo y compromiso de todos nuestros donantes, aliados, desarrolladores y colaboradores.

## DONANTES Y ALIADOS

Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal ♦ Aflatoun ♦ Amigos de OFUNAM ♦ Andrea Hernández Velasco ♦ Antonio Purón Mier y Terán ♦ Banco Compartamos ♦ Básica Asesores Educativos ♦ Centro de Investigación para el Desarrollo (CIDAC) ♦ Centro de Investigación y Docencia Económicas (CIDE) ♦ Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) ♦ Consultores en Computación y Servicios ♦ Ediciones SM ♦ Endless Mobile ♦ Financiera Independencia ♦ Fondo de Cultura Económica (FCE) ♦ Fundación BBVA Bancomer ♦ Fundación Carlos Slim ♦ Fundación Chespirito ♦ Fundación Educa México ♦ Fundación Proceso ECO ♦ Fundación Roberto Hernández Ramírez ♦ Fundación Telefónica México ♦ Fundación Televisa ♦ Futuro, I.A.P. ♦ Google ♦ Grey ♦ Grupo Financiero HSBC ♦ Hewlett Packard ♦ Instituto Mexicano para la Competitividad (IMCO) ♦ Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM) ♦ ITITI Tecnologías ♦ Juan Villoro ♦ La Casa Azul Museo Frida Kahlo ♦ Microanalítica ♦ Microsoft México ♦ Monex Grupo Financiero ♦ Museo Anahuacalli ♦ Museo Universitario de Arte Contemporáneo (MUAC) ♦ Museo Tecnológico de la Ciudad de México ♦ MVS/Dish ♦ Nacional Monte de Piedad ♦ Ogilvy & Mather Mexico ♦ Open Learning Exchange (OLE) ♦ Oveja Negra ♦ Papalote Museo del Niño ♦ Pierson Labs ♦ Proeducación ♦ Programa Interdisciplinario sobre Políticas y Prácticas Educativas (PIPE) ♦ Santander ♦ Secretaría de Educación del Estado de México ♦ Secretaría de Educación del Estado de Puebla ♦ Sistemas Integrales de Cómputo Montellano (SICOM) ♦ Tecnologías Educativas Colaborativas S.A., GAL&LEO ♦ Televisa Niños ♦ Temasek Holdings ♦ The Coca-Cola Export Corporation ♦ Unión de Empresarios para la Tecnología en la Educación (UNETE) ♦ Universia.

## ESCUELAS, UNIVERSIDADES Y SISTEMAS ESCOLARES

Asociación Pro Personas Con Parálisis Cerebral (APAC) ♦ Aulas Fundación Telefónica México ♦ Aulas Fundación Telefónica Perú ♦ Bibliotecas de Fundación Hacienda del Mundo Maya ♦ Centro Comunitario Acércate ♦ Centro Cultural Haim Weizmann ♦ Centros RIA ♦ Children International (México) ♦ Club de niñas y niños (Tijuana) ♦ Colegio Senda ♦ Cornell University ♦ Escuela Primaria Pública Juan Amos Comenio ♦ Escuelas de Fundación Ririki (Hidalgo) ♦ Escuelas primarias de la Red Educa (de Guadalajara y del Distrito Federal) ♦ Escuelas primarias del Estado de Chiapas. ♦ Escuelas primarias y secundarias públicas del Estado de México ♦ Escuelas primarias y secundarias públicas del Estado de Puebla ♦ Freeman Spogli Institute ♦ Instituto Politécnico Nacional ♦ Stanford University ♦ Universidad Iberoamericana, Campus Ciudad de México ♦ Universidad Iberoamericana, Campus Puebla ♦ Universidad Panamericana.

## SERVICIO SOCIAL, PRÁCTICAS PROFESIONALES, VOLUNTARIADO

Alberto Vera Zavala ♦ Celine You ♦ Chalmani Shruti ♦ Fernando Ortiz González ♦ Gerardo Antonio Berumen Ruiz ♦ Gilberto Magaña López ♦ Héctor Emmanuel Ortíz Pineda ♦ Hugo Alberto Bahena ♦ Julián Ricardo Jiménez ♦ Linley Kirkwood ♦ Luis Enrique Ibarra Acosta ♦ Nancy Horta Pimentel ♦ Pedro Méndez ♦ Roberta Madrazo ♦ Sara Isabel Cuevas Aguirre .

## DESARROLLADORES

Caldera ♦ Cromasoft ♦ Desarrollo de Software para Internet (Ábargon) ♦ Grupo ENM (Enova) ♦ HaiKuStudio ♦ Kamikaze ♦ Microstrategy ♦ Pixframe Studio ♦ Shock Studios ♦ Sophitech.

## AGRADECIMIENTOS ESPECIALES

Alan Jowett ♦ Alejandro Morales ♦ Ana Cristina Pérez ♦ Beatriz Magaloni ♦ Daniel Sujo ♦ Fernando Solana ♦ Gabriela Anzo ♦ Guillermo Lombera ♦ Heberto Taracena ♦ Holda Purón ♦ Holda Zepeda ♦ Jaime Chico Pardo ♦ José Antonio Hernández ♦ Juan Carlos Zepeda ♦ Julia Giovanini ♦ Julieta García ♦ Karla Horta ♦ León Kraig ♦ Leopoldo Garza Adame ♦ Luis Rubio ♦ María Nieves Autrey ♦ María Purón ♦ Martha del Río ♦ Miguel Velascurain ♦ Murillo Tavares ♦ Rafael Ch ♦ Steve Ochs ♦ Victor Cervantes ♦ Xiomara Chávez .

*... y a todos los que se han sumado al proyecto*

*¡Gracias!*



QUINTO ANIVERSARIO

### Contacto

contacto@inoma.mx  
T: +52 (55) 6389-2028  
FB: InomaMexico  
TT: @InomaMexico

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

Informe

Annual

2015