

# INFORME ANUAL

6  
AÑOS

2016

 inoma  
POR TI MISMO

# MENSAJE

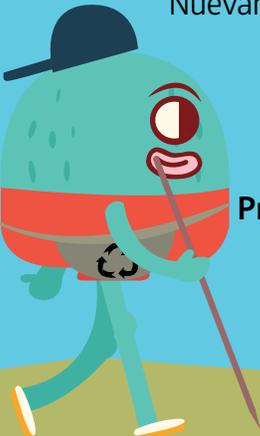
En Inoma hemos trabajado durante ya seis años en la promoción del desarrollo de conocimientos, competencias y habilidades de los niños más desfavorecidos para que logren una educación de calidad. Así contribuimos al desarrollo y justicia social en México y en el mundo. Esto lo estamos logrando a través de TAK-TAK-TAK, un sistema de aprendizaje basado en actividades lúdicas concebido para ser muy atractivo para los niños y complementado por LabTak, una plataforma de apoyo para educadores y padres de familia. Gracias a nuestros donantes y al respaldo de autoridades educativas, maestros y directivos escolares, podemos comunicar avances muy importantes en nuestro camino para ofrecer a cualquier niño del mundo, de cualquier nivel socioeconómico, la oportunidad de aprender mientras se divierte de forma gratuita y complementaria a sus actividades escolares.

TAK-TAK-TAK fue galardonado como mejor contenido móvil en Aprendizaje y Educación a nivel mundial mediante el concurso World Summit Award Mobile 2016. Este premio reconoce que nuestro proyecto es una herramienta innovadora con gran impacto social al generar soluciones educativas de calidad y que está dentro del marco de los Objetivos de Desarrollo Sostenible de la ONU. Además de ser reconocidos como mejor contenido educativo en el mundo, estamos enalteciendo el trabajo de nuestro país pues México es el único representante latinoamericano en esta categoría.

El sistema TAK-TAK-TAK no sólo ayuda a la formación académica de los niños, sino también fomenta el desarrollo de habilidades y competencias necesarias para los retos del siglo XXI así como a la identificación temprana de perfiles de los niños con el objetivo de implementar estrategias adecuadas y maximizar el potencial de la niñez.

Nuestro compromiso continúa y crece constantemente para seguir apoyando el desarrollo de los niños y jóvenes en México y en el mundo. Este informe, correspondiente a 2016, muestra una parte de la historia que hoy cumple seis años. Sabemos que este camino ha sido posible gracias a su apoyo y al profundo compromiso que tenemos para contribuir al futuro de nuestros niños y jóvenes a través de la mejora de la calidad educativa.

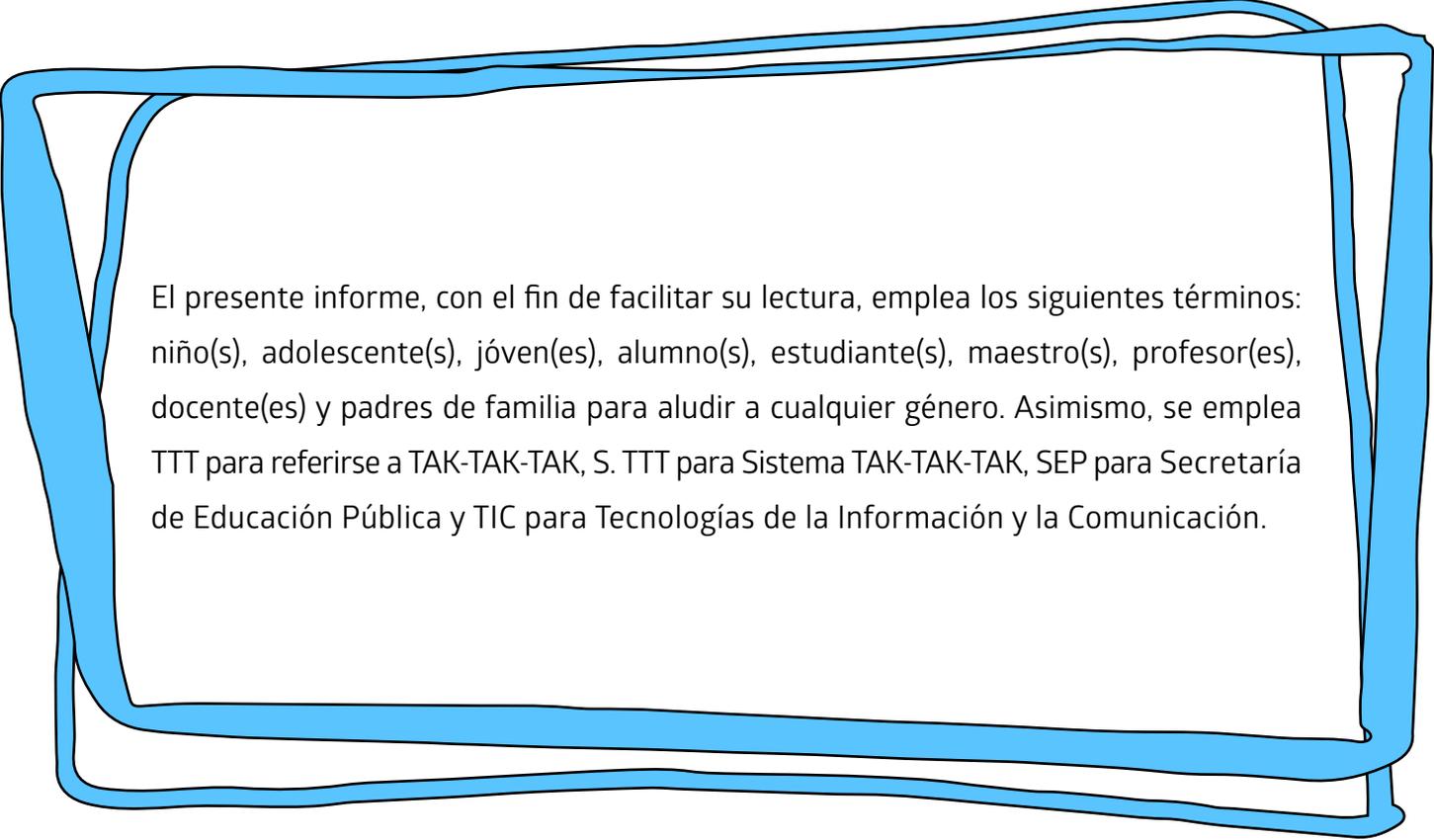
Nuevamente, ¡muchísimas gracias! ¡Continuemos juntos esta aventura!



**Carlos Guzmán**  
Presidente de la Mesa Directiva



**Antonio Purón**  
Presidente Ejecutivo



El presente informe, con el fin de facilitar su lectura, emplea los siguientes términos: niño(s), adolescente(s), joven(es), alumno(s), estudiante(s), maestro(s), profesor(es), docente(es) y padres de familia para aludir a cualquier género. Asimismo, se emplea TTT para referirse a TAK-TAK-TAK, S. TTT para Sistema TAK-TAK-TAK, SEP para Secretaría de Educación Pública y TIC para Tecnologías de la Información y la Comunicación.

# ÍNDICE

<b>04</b>	<b>¿Quiénes somos?</b> Misión Visión Valores
<b>05</b>	<b>El aprendizaje a través de TAK-TAK-TAK</b> Modelo educativo TAK-TAK-TAK
<b>06</b>	Sistema TAK-TAK-TAK
<b>07</b>	Modelo de introducción TAK-TAK-TAK
<b>08</b>	Accesibilidad y Desarrollos de TAK-TAK-TAK
<b>09</b>	Nuestros Sitios
<b>10</b>	<b>Reconocimiento</b> World Summit Awards Mobile 2016: Ganador TAK-TAK-TAK
<b>11</b>	<b>Resultados</b> Beneficiarios
<b>13</b>	Actividades
<b>20</b>	Eventos
<b>22</b>	<b>Investigación</b> Escuelas laboratorio
<b>23</b>	Detección de talento: Tak-Talentum
<b>24</b>	Análisis interno
<b>25</b>	Carta del Auditor
<b>26</b>	<b>Nuestro Equipo</b> Consejo Colaboradores
<b>27</b>	Servicio Social y voluntariado Súmate
<b>28</b>	Agradecimientos

# ¿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 digitales lúdico-educativas como un recurso educativo para niños y jóvenes de 6 a 13 años, principalmente.

Buscamos generar habilidades y competencias en los niños para que puedan enfrentar los retos del siglo XXI, tales 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 digitales lúdico-educativas que, además de divertir, ayuden a cada jugador a mejorar su desempeño educativo a su propio ritmo, así como impulsar el uso de las tecnologías de la información en beneficio de la educación y la investigación de ésta.

## VISIÓN

Cualquier niño que tenga o no acceso a Internet, en cualquier parte del mundo, pueda 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 enseñanza.

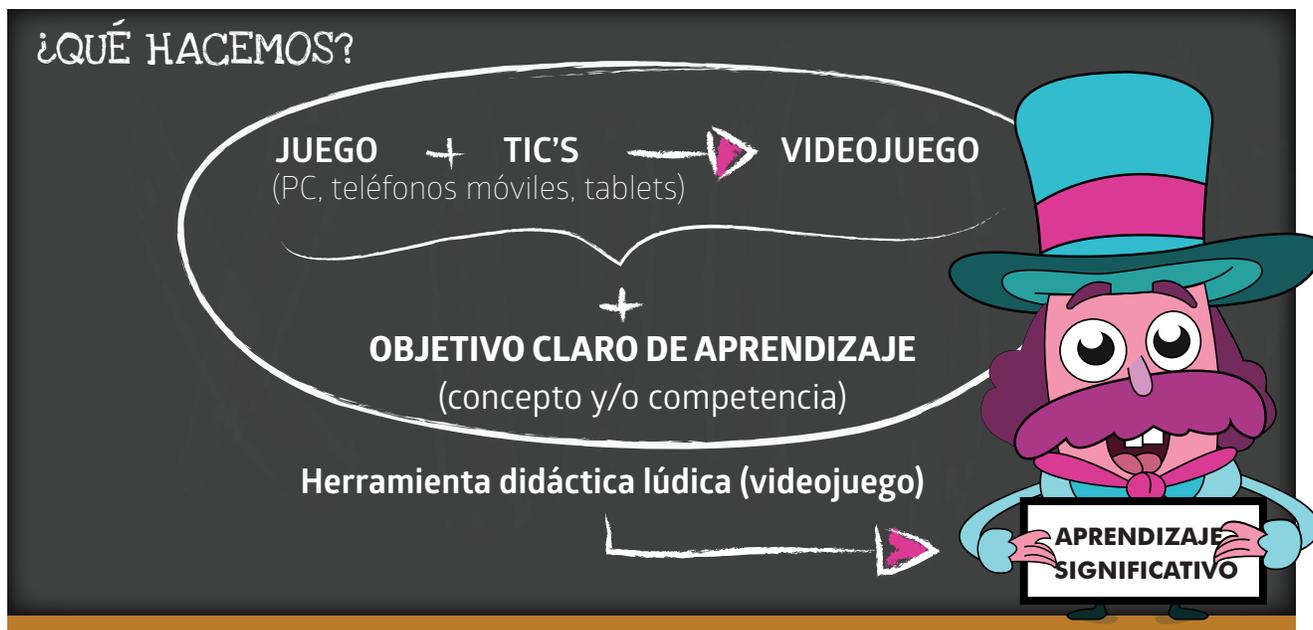
## VALORES

Equidad, compromiso, innovación, transparencia, calidad, rendición de cuentas, responsabilidad

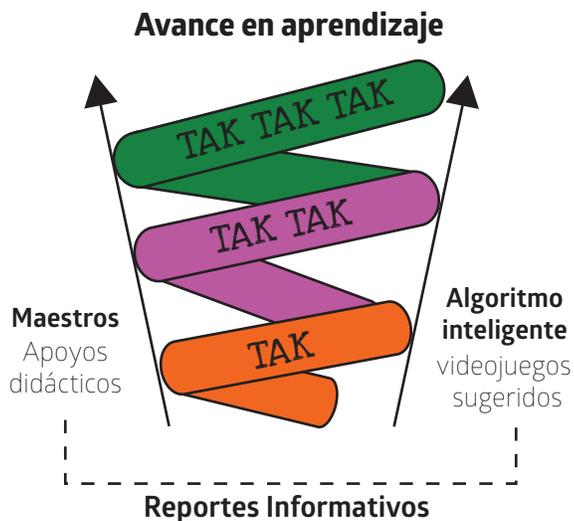
# EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DE TAK-TAK-TAK

## MODELO EDUCATIVO TAK-TAK-TAK

Inoma creó el modelo educativo donde se 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, éste avanza de manera progresiva en su aprendizaje proporcionalmente 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 multi-modal 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. 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.

# EL APRENDIZAJE A TRAVÉS DE TAK-TAK-TAK

## SISTEMA TAK-TAK-TAK

El Sistema TAK-TAK-TAK es un sistema de aprendizaje personalizado a través del uso de videojuegos educativos. El Sistema TAK-TAK-TAK tiene como objetivo apoyar, complementar y reforzar la educación en un entorno muy atractivo y entretenido. Además, integra la participación del maestro como facilitador y guía en el aprendizaje de los alumnos/usuarios. Lo anterior se puede resumir en los siguientes dos ciclos del Sistema TAK-TAK-TAK:

**1** El niño entra al sitio taktaktak.com, se registra y puede jugar. Mientras el niño se divierte, se guarda la información de su actividad (por ejemplo, qué videojuegos utilizó, por cuánto tiempo, a qué nivel del videojuego llegó, entre otros). Con esta información individual, en conjunción con un algoritmo predictivo, se guía al usuario hacia aquellos videojuegos afines a su desempeño académico, intereses y capacidades. Así, se logra un ciclo personalizado y más efectivo para el aprendizaje de cada uno de nuestros usuarios.

**2** El segundo ciclo consiste en herramientas de apoyo y retroalimentación para padres y maestros concentradas en un portal llamado LabTak. Éste explica el contenido pedagógico de cada videojuego y cómo se pueden incluir en la planeación de clase. Dentro del sitio labtak.mx, en la sección de ReporTak, se encuentran los reportes de uso de los videojuegos, generados en tiempo real, con los cuales los maestros o padres y madres pueden conocer las fortalezas y las áreas de oportunidad de sus niños y así tener una guía para apoyarlos de manera más personalizada. A través de los reportes pueden conocer el avance del niño en los conceptos, temas y asignaturas que abarcan nuestros videojuegos educativos por el indicador de aprendizaje de cada uno de ellos. Así se puede medir si el alumno alcanzó los aprendizajes esperados que propone cada uno de los videojuegos. Los reportes pueden servir tanto a los padres, maestros, escuelas, como a autoridades educativas; a través de ellos también se pueden hacer consultas sobre el uso que le da a los videojuegos cada niño, el grupo, la escuela o la región.



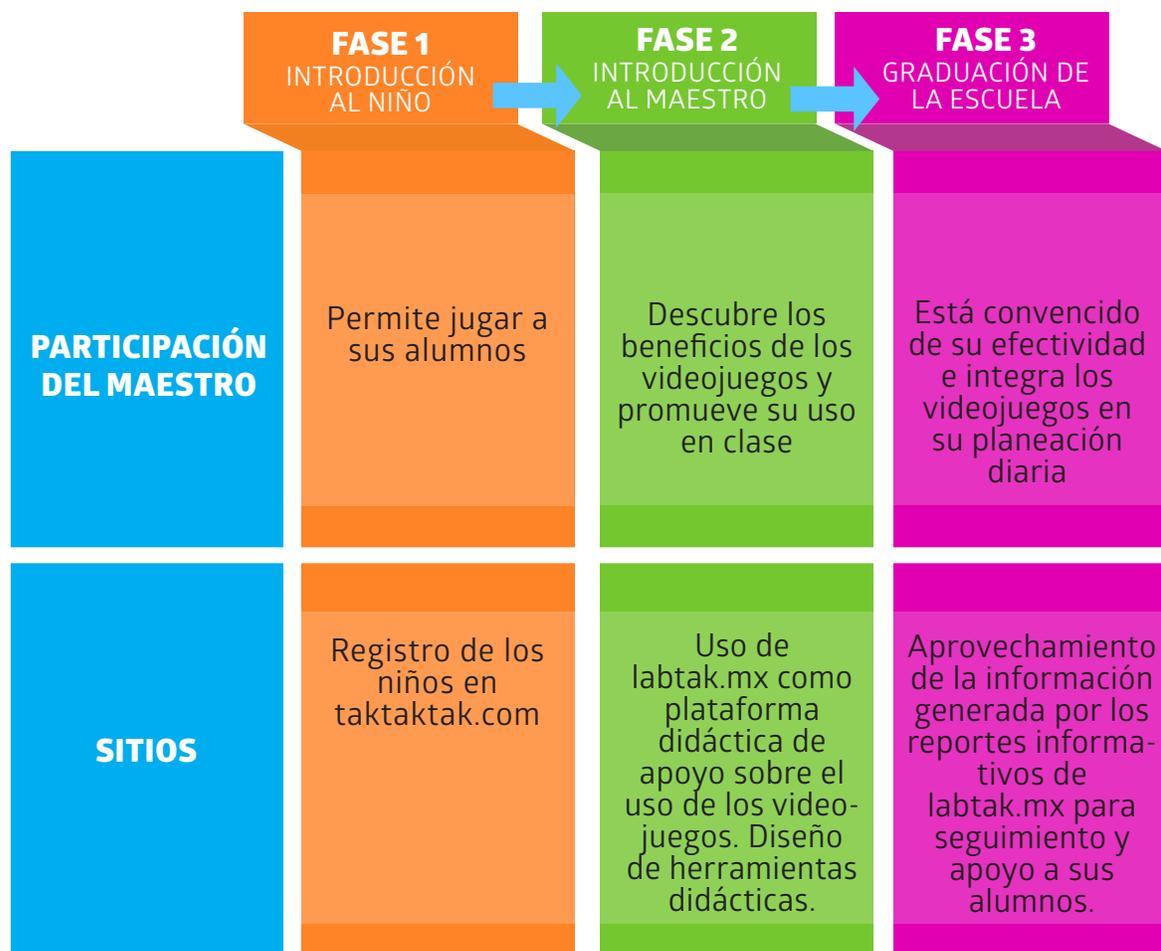
# SISTEMA TAK-TAK-TAK

## MODELO DE INTRODUCCIÓN TAK-TAK-TAK

Inoma tiene dos estrategias para que este proyecto pueda ser utilizado y que más niños se vean beneficiados. Por un lado, todos los niños y maestros pueden entrar gratuitamente a [taktaktak.com](http://taktaktak.com) y [labtak.mx](http://labtak.mx). 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. Inoma ofrece:

- Revisión de aulas de medios e instalación del Sistema TAK-TAK-TAK
- Capacitaciones técnico-pedagógicas
- Visitas de seguimiento
- Uso de reportes informativos periódicos

De esta forma, Inoma considera importante el siguiente proceso de introducción para la adopción del sistema TAK-TAK-TAK.



# SISTEMA TAK-TAK-TAK

## ACCESIBILIDAD Y DESARROLLOS DE TAK-TAK-TAK

Los videojuegos de TAK-TAK-TAK están disponibles para que puedan utilizarse tanto con conectividad como sin ella.



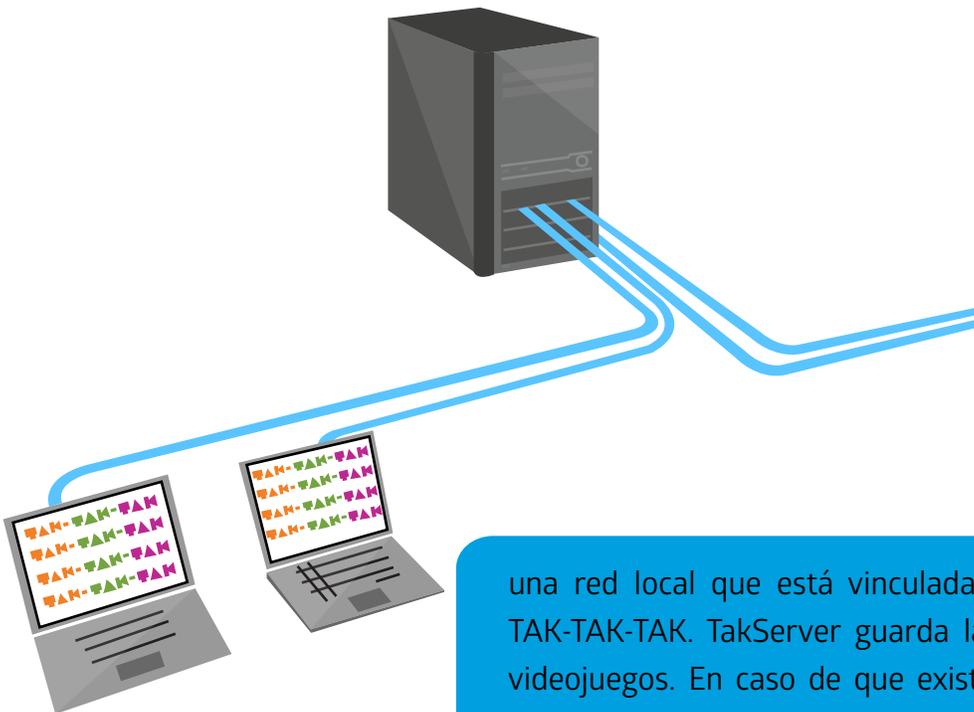
Este sistema permite que los niños puedan jugar TAK-TAK-TAK en sus computadoras aunque no tengan conectividad. Se desarrolló un sistema que se integra a una memoria USB con el objetivo de que funcione TAK-TAK-TAK sin conexión a internet (offline). Además, si eventualmente TakUSB detecta que existe conectividad, inicia una serie de procesos con el fin de actualizar y enviar la información del uso de los videojuegos a nuestras base de datos.



## TakServer

Este sistema permite que los niños puedan jugar en las aulas de medios aunque no tengan conectividad. Esto se debe pues las computadoras están conectadas a

una red local que está vinculada a un servidor que contiene TAK-TAK-TAK. TakServer guarda la información del uso de los videojuegos. En caso de que exista conectividad, se envía esta información a nuestra base de datos. Si no hay conexión a Internet, se puede extraer la información del TakServer de forma manual.



# SISTEMA TAK-TAK-TAK



taktaktak.com



inoma.mx



labtak.mx



**ESTE AÑO**

26 videojuegos ahora disponibles en tableta Android

- |             |                      |           |             |
|-------------|----------------------|-----------|-------------|
| Amicu       | Corre Cheto          | Lumilab X | Popol Buuu  |
| Árbol Ramón | Cucarachilandia      | Materia   | Ritmo       |
| Atrápame    | Electrolab           | Melodines | Super Sumas |
| Base 10     | Inspector Pok        | Micros    | Tirin Tirin |
| Bolo        | Isla Tortuga         | Moles     | Troglones   |
| Calle K     | Kilometrus           | Ojo Rojo  | Wayna       |
| Caracol     | La Máquina Analítica | Pim Poom  |             |

# RECONOCIMIENTO

## WORLD SUMMIT AWARDS MOBILE 2016: GANADOR TAK-TAK-TAK

Nos enorgullece compartir con ustedes que TAK-TAK-TAK es uno de los ganadores del concurso World Summit Award (WSA) Mobile 2016 en la categoría de mejor contenido móvil en Aprendizaje y Educación. WSA es un sistema de premios dentro del marco de los Objetivos de Desarrollo Sostenible y es avalado por la ONU, con el propósito de reconocer el contenido digital local con un impacto en la sociedad y demostrar la diversidad de aplicaciones innovadoras. Se seleccionan 40 proyectos internacionales como ganadores, 5 para cada categoría.

La categoría de Aprendizaje y Educación, en la que TAK-TAK-TAK pertenece como ganador, tiene como premisa que las TIC generen soluciones educativas para promover el fácil acceso a una educación de calidad. Lo anterior apoya la transferencia de conocimiento y el aumento de habilidades por medio de recursos educativos interactivos y personalizados distribuidos en línea.

Con este premio TAK-TAK-TAK es reconocido como mejor contenido educativo en el mundo, siendo México el único representante latinoamericano en esta categoría.



Prof. Dr. Nisar A. Basha  
Chairman of the Board  
World Summit Awards  
Amman

Sabing, April 1, 2017



¡Gracias a todos nuestros  
colaboradores, aliados y  
donantes por ser parte de  
esta aventura!

# RESULTADOS 2016

## BENEFICIARIOS

2304

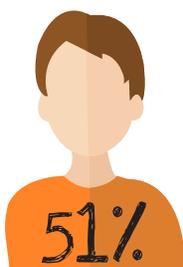
maestros y padres capacitados

225

Escuelas activas del S. TTT (en México)

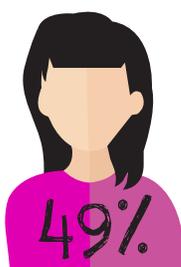
97% escuelas públicas

3% escuelas privadas



51%

NIÑOS

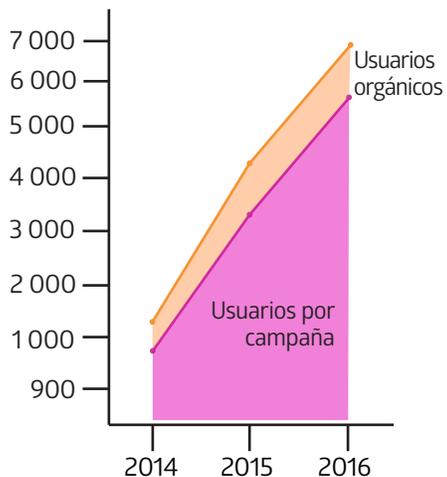
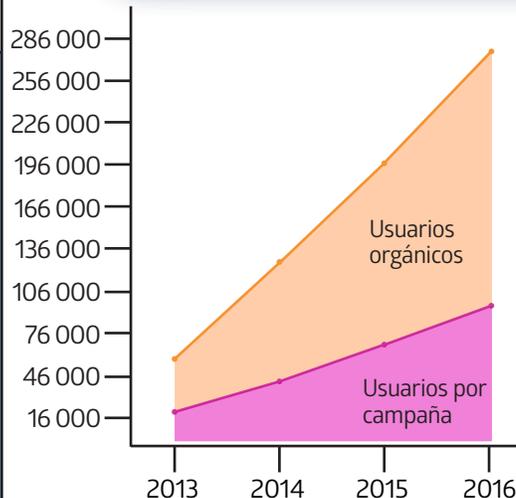


49%

NIÑAS

TOTAL: 276,696

niños registrados en TAK-TAK-TAK



69%

MUJERES



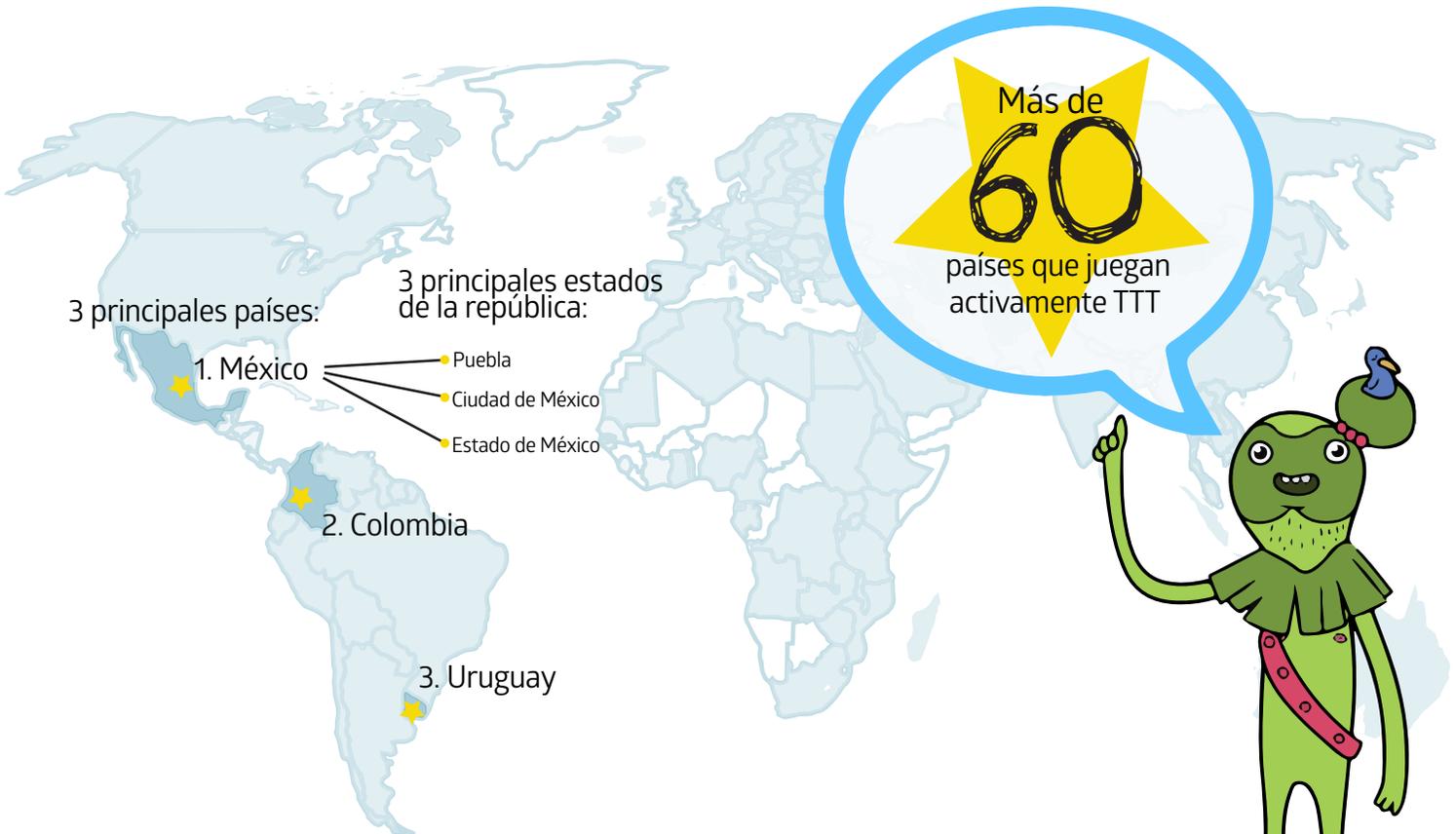
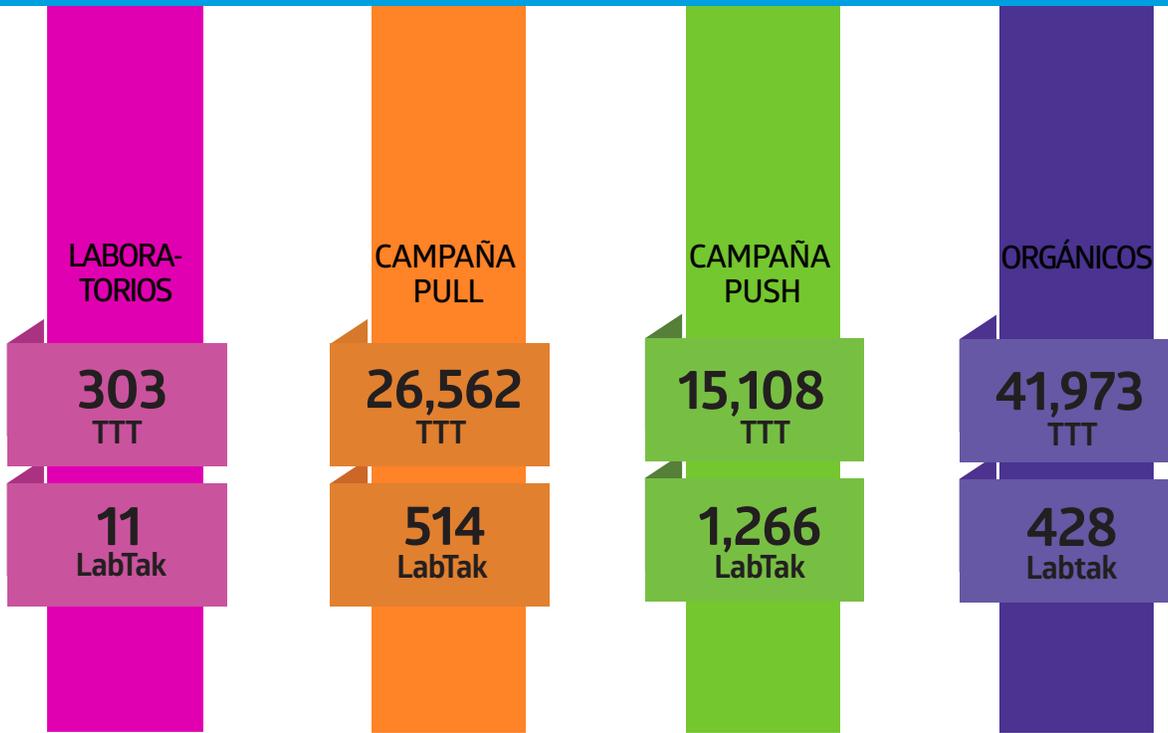
31%

HOMBRES

TOTAL: 6,704

maestros y padres usando LabTak

# RESULTADOS 2106



## PUSH

### AFSEDF (PILOTO)

La Administración Federal de Servicios Educativos del Distrito Federal (AFSEDF) permitió a Inoma llevar a cabo un programa piloto en diez escuelas de la Ciudad de México con el objetivo de evaluar la integración del Sistema TAK-TAK-TAK. A través del apoyo de Fundación Telefónica México, se logró llevar a cabo este piloto a partir del 24 de febrero hasta el 30 de junio 2016.

El piloto consistió en realizar un programa con las escuelas para integrar el uso de TAK-TAK-TAK como estrategia docente y para que sus alumnos



podieran jugar los videojuegos educativos en sus aulas de medios y en sus dispositivos móviles. Para ello se otorgó un acompañamiento a los directivos, maestros y responsables de aulas de medios (RAM); se revisaron las aulas de medios de las escuelas participantes; se capacitó a los docentes y RAM; se apoyó con el registro de los alumnos en TAK-TAK-TAK, y se puso una mesa de ayuda a su disposición. En total de las 10 escuelas que formaron parte de este programa, 2,343 alumnos se registraron en TAK-TAK-TAK, 146 maestros en LabTak y 124 maestros en Reportak.

Los resultados de esta prueba piloto fueron muy satisfactorios ya que se tuvo un acompañamiento constante con las 10 escuelas. Se hicieron 57 visitas de acondicionamiento tecnológico en las aulas de medios para que fueran funcionales; y 47 sesiones de capacitación con los docentes sobre el uso y el aprovechamiento del Sistema TAK-TAK-TAK. Otro factor clave fue el entusiasmo y la disposición tanto de directores como de docentes, estos se reflejaron en la actividad que tuvieron los alumnos a su cargo. En promedio, el tiempo de juego por usuario fue de 232.7 minutos repartidos en 22.3 sesiones donde se exploraron 6.9 videojuegos. Los alumnos no sólo mostraron un avance en el conocimiento, también en la actitud: más responsabilidad en las actividades académicas, mejor relación entre compañeros, desarrollo de autoestima e integración en el grupo.

### AFSEDF (EXPANSIÓN)

Durante el segundo semestre de 2016, Inoma concursó y ganó una licitación de la Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal (AFSEDF) para realizar el “Curso herramientas lúdico-educativas para reforzar la enseñanza-aprendizaje y desarrollar habilidades digitales en escuelas primarias de la Ciudad de México”. El trabajo de la organización consistió en otorgar este curso a 150 escuelas públicas primarias de la ciudad. En total, se capacitó a 900 figuras educativas: 550 docentes, 150 directores, 100 asesores técnico-pedagógicos y 100 supervisores, que participaron de forma voluntaria. De manera

# ACTIVIDADES

indirecta, se considera que el número aproximado de alumnos atendidos fue 45,000. Estas capacitaciones fortalecieron las habilidades de los docentes para optimizar el uso de recursos educativos como herramientas que impulsen el desempeño académico de los alumnos en las asignaturas de español y matemáticas. También se trataron temas relacionados con la inclusión de herramientas digitales en los programas educativos para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje en las escuelas seleccionadas.

La capacitación se centró en mostrar cómo enseñar didácticamente el contenido curricular de la educación básica, enfocado a nivel primaria. Estas herramientas didácticas fueron focalizadas, en su diseño e instrumentación, para articular los contenidos temáticos de mayor dificultad en el aprendizaje.



## SEP PUEBLA

Este año continuamos con nuestra colaboración con la Secretaría de Educación Pública del Estado de Puebla (SEP Puebla). Durante el primer semestre, se trabajó con 26 escuelas del estado de Puebla que ya eran parte del Sistema TAK-TAK-TAK. Se realizaron capacitaciones a sus docentes con el objetivo de que pudieran utilizar y generar los reportes que ofrece el Sistema TAK-TAK-TAK a través de ReporTak. Estos reportes muestran la actividad y avance individualizado de los alumnos de acuerdo con el uso de los

# ACTIVIDADES

videojuegos educativos en tiempo real. Los docentes y directivos de las escuelas participantes recibieron acompañamiento para expandir el uso TAK-TAK-TAK con sus alumnos mediante: mantenimiento básico del aula de medios, capacitaciones y promoción de la adopción del Sistema TAK-TAK-TAK por medio de un concurso para docentes, directores y alumnos. En total, 8,060 alumnos se registraron en TAK-TAK-TAK, 129 maestros en LabTak, 93 maestros en Reportak y 283 maestros participaron en la capacitación para el uso de reportes.



## SEP FEDERAL: INTERLOCUCIÓN CON DOCENTES

En alianza con la Dirección General de Atención de la SEP Federal, Inoma capacitó a docentes en el uso de las plataformas TAK-TAK-TAK y LabTak a través de su portal institucional: Interlocución con docentes [https://sep.gob.mx/es/sep1/Interlocucion\\_con\\_Docentes](https://sep.gob.mx/es/sep1/Interlocucion_con_Docentes) dentro de Yammer. Ahí los profesores pueden compartir sus experiencias de enseñanza-aprendizaje y tomar capacitaciones virtuales. Además, en este portal se integraron los vínculos de los sitios TAK-TAK-TAK y LabTak para que los docentes tuvieran acceso a ellos. Hasta ahora nos hemos dedicado al fortalecimiento de la comunidad y difusión de nuestras plataformas; en los grupos de TAK-TAK-TAK y LabTak tenemos 90 y 34 integrantes respectivamente de los 1,324 registrados en toda la plataforma. Son docentes, ATP y RAM de educación básica, principalmente de primarias y secundarias públicas.



## SINADEP-SNTE (PILOTO)

Este año Inoma trabajó con el Sistema Nacional de Desarrollo Profesional del Sindicato Nacional de Trabajadores de la Educación (SINADEP-SNTE) para fortalecer las estrategias de los docentes. Esto se logró a través de capacitaciones virtuales de TAK-TAK-TAK y de LabTak a un grupo de maestros a en la plataforma del sindicato, EDMODO. En el mes de junio se invitó a su grupo de registrados por medio de una infografía, en esta capacitación participaron 33 profesores de 23 estados, interesados en la herramienta TAK-TAK-TAK. Como resultado de estas capacitaciones, 230 alumnos se registraron en TAK-TAK-TAK de 8 diferentes escuelas. Los miembros del SINADEP quedaron satisfechos con los resultados del programa y pidieron extenderlo en las secciones del sindicato del país. Al finalizar el 2016 tenemos 140 profesores con actividad.



## FUNDACIÓN TELEFÓNICA MÉXICO

Este año hemos logrado beneficiar a muchos más alumnos gracias a la alianza con Fundación Telefónica México, pues seguimos trabajando juntos para mejorar la educación de niños y niñas en toda la República Mexicana. Las escuelas beneficiadas de este gran proyecto se encuentran en el Estado de México, Chiapas, Ciudad de México, Michoacán, Morelos, Querétaro y Puebla. A estas escuelas se les revisó su aula de medios, se capacitó a sus docentes y se dio un seguimiento pedagógico y tecnológico para que aprendieran a través del Sistema TAK-TAK-TAK. Esto fue posible gracias al financiamiento de Fundación Telefónica que nos permite llevar a cabo diferentes proyectos con distintos aliados.

## APRENDE.MX - ESCUELAS DE VERANO 2016

El programa Escuelas de Verano 2016, de la AFSEDF, es un espacio de convivencia y recreación a través de un modelo lúdico pedagógico en el que se realizan actividades de aprendizaje, recreación, socialización y ejercitación con los alumnos de escuelas públicas preescolar, primaria y secundaria, bajo los ejes de lectura y escritura, pensamiento matemático, arte y cultura y vida saludable,



del 20 de julio al 5 de agosto de 2016. Inoma y Fundación Telefónica participaron con TAK-TAK-TAK para que nuestro proyecto formara parte del programa. Para lograrlo, Inoma capacitó a las autoridades

# ACTIVIDADES

estatales responsables del programa Escuelas de Verano. Las sedes de las capacitaciones fueron la Ciudad de México, Guadalajara, Mazatlán, Monterrey y Oaxaca. A cada sede asistieron representantes de los estados vecinos, por lo que cada estado participó con 4 a 8 maestros. Estos representantes fueron los encargados de capacitar a los guías del programa (cuates) quienes estuvieron en contacto con los niños. Por último, TAK-TAK-TAK también participó en el día de juego coordinado por Aprende.mx y Papalote Museo del Niño.

## CHIAPAS

Inoma lleva 3 años trabajando con diferentes escuelas primarias en el estado de Chiapas y este año no fue la excepción. Sistema TAK-TAK-TAK dando un total de 34 escuelas activas en el estado. Las escuelas con retos de conectividad pudieron ser parte del S. TTT gracias a nuestras soluciones Offline (Tak-Server). Se les brindó capacitación a los docentes de dichas escuelas y seguimiento.. Durante el año se registraron 2,256 alumnos en TAK-TAK-TAK y 163 profesores fueron capacitados.



## CHILDREN INTERNATIONAL

Children International es una organización internacional sin fines de lucro que desde 2005 ha trabajado en México apoyando a más de 16 mil niños y jóvenes en la Zona Metropolitana de Guadalajara (Jalisco). Para contribuir a esta laborar y ofrecerle a estos niños y jóvenes una herramienta educativa lúdica y de calidad, Inoma capacitó al personal de Children International de 5 centros comunitarios para que conocieran y utilizaran el Sistema TAK-TAK-TAK. Al final de 2016, 1,061 niños se registraron en TAK-TAK-TAK a los cuales se les da un seguimiento de sus actividades.



# ACTIVIDADES

## COMPARTAMOS BANCO

Este año se estableció una relación con Compartamos Banco para que 6 escuelas de su lista de beneficiarios pudiera recibir capacitación de TAK-TAK-TAK y sus alumnos aprovecharan los videojuegos educativos. El proyecto inició el mes de noviembre de 2016 y finalizará en julio de 2017, dando capacitaciones y seguimiento a las que se ubican en los estados Estado de México, Michoacán, Morelos, Puebla, y Zacatecas.



## JUNIOR ACHIEVEMENT

Junior Achievement México es una organización civil sin fines de lucro que trabaja para brindar a los niños y jóvenes herramientas necesarias para que tengan un mejor futuro. Inoma, a través del Sistema TAK-TAK-TAK, logró participar en 2 de sus escuelas para ser parte de estas herramientas. Las escuelas en las que trabajaron fueron: Canadá y Meyalli. En éstas se realizaron diagnósticos y mantenimientos de sus aulas de medios, capacitaciones a sus docentes y seguimiento a la actividad de los alumnos y de los maestros. Para finales del año, 590 alumnos se registraron en TAK-TAK-TAK y 100 maestros fueron capacitados, 28 se registraron en LabTak y 19 utilizaron Reportak.



# ACTIVIDADES

## PROEDUCACIÓN

Proeducación es una institución de asistencia privada sin fines de lucro que contribuye en mejorar la calidad de la educación de los niños de escuelas primarias públicas a través de su desarrollo integral. Este año, 7 escuelas operadas por Proeducación en el Estado de México, Michoacán, Morelos, Puebla y Querétaro. En abril se realizó un evento de lanzamiento para dar inicio a las actividades: puesta a punto las aulas de medios, capacitación de los docentes y seguimiento para el registro de los alumnos. Como parte del proyecto hay 783 niños registrados en TAK-TAK-TAK, 160 profesores capacitados, 10 profesores registrados en LabTak y 1 en ReporTak.



**PULL**

## GOOGLE ADS

Inoma cuenta con un donativo de Google Ads que consiste en la promoción mensual de sus sitios TAK-TAK-TAK y LabTak de manera gratuita. De esta forma, podemos difundir el sistema entre beneficiarios de México, que no podemos alcanzar de forma presencial. Así, se obtuvo 26,562 registros de niños en taktaktak.com y 514, en Labtak.mx. 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. Inoma busca que los interesados en herramientas lúdico-educativos para niños puedan conocer las heraminetas de Labtak y TAK-TAK-TAK. Por medio de este medio se obtuvieron 26,562 usuarios registrados en taktaktak.com y 514 en labtak.mx

## Congreso Uso de Recursos Digitales para el Aprendizaje

Antonio Purón, fundador y presidente de Inoma participó en un panel llamado “Apropiación en las Aulas Mexicanas” en el marco del congreso Uso de Recursos Digitales para el Aprendizaje (URDA). En el diálogo también participaron Irán Guerrero, investigador; Martha Sánchez, directora de fan-reader; e Inés Dussel, profesora; cada uno compartió su punto de vista sobre las acciones realizadas y las que deberían implementarse, tanto por las instituciones y organizaciones educativas como por los padres de familia. Se discutieron también, los riesgos y problemas que padece actualmente el sistema educativo con el objetivo de imaginar paradigmas educativos distintos. Éste es sólo un ejemplo de cómo Inoma participa de manera integral en el quehacer educativo como sociedad civil.



## Semana de Ciencia y Tecnología 2016 del Tecnológico Universitario del Valle de Chalco

El 24 de octubre TAK-TAK-TAK ofreció un taller en la Semana de Ciencia y Tecnología 2016 del Tecnológico Universitario del Valle de Chalco que llevó por título “La Ciencia de los Superpoderes”. TAK-TAK-TAK colaboró con la enseñanza de los participantes a través de los videojuegos educativos que ofrecemos de ciencias, matemáticas, español, ética y artes. Los niños que participaron en el taller de TAK-TAK-TAK se divertieron mientras tenían un acercamiento con la tecnología. Para más información sobre el evento consulta:

<http://www.tecvalledechalco.edu.mx/blog/2016/10/10/programa-de-actividades-2016/>



## Cumbre de Líderes en Acción por la Educación

La Cumbre de Líderes en Acción por la Educación (CLASE) reúne a especialistas nacionales e internacionales para discutir temas prioritarios sobre educación en México. Fuimos invitados a participar en su cuarta edición, que se llevó a cabo los días 26 y 27 de octubre. CLASE abrió espacios de reflexión, discusión y difusión de prácticas educativas innovadoras en los que participamos, ya que TAK-TAK-TAK permite catalizar el desarrollo educativo de sus usuarios. Los participantes tuvieron oportunidad de acercarse con nosotros y conocer TAK-TAK-TAK. De esta manera, intercambiamos información con directores escolares, profesores y estudiantes, quienes ahora pueden fomentar el aprendizaje de niños y jóvenes de una manera innovadora a través de los videojuegos educativos que nosotros ofrecemos. Para más información sobre el congreso consulta: [www.clase.org.mx](http://www.clase.org.mx).



## World Summit Awards Innovation Forum México 2016

Durante el marco del World Summit Awards Innovation Forum México 2016 (WSA) celebrado el 10 y 11 de noviembre en el Palacio de Minería de la Ciudad de México, Antonio Purón, fundador de Inoma, explicó a detalle el proyecto TAK-TAK-TAK. Inoma fue invitado a presentar su proyecto y compartir sus experiencias porque el evento se enfoca en promover el mejor contenido digital del mundo, por ejemplo, los proyectos que a través de la innovación y el uso de tecnologías de comunicación e información promueven el aprendizaje.



digital del mundo, por ejemplo, los proyectos que a través de la innovación y el uso de tecnologías de comunicación e información promueven el aprendizaje.

## Feria Internacional del Libro Infantil y Juvenil

En la Feria Internacional del Libro Infantil y Juvenil (FILIJ), el viernes 11 de noviembre, miércoles 16 de noviembre y viernes 18 de noviembre Inoma difundió los videojuegos relacionados con la lectura: Las Golosinas Secretas, Popol Buu y Wayna. Se realizaron diferentes dinámicas con base en los videojuegos en las que interactuaron los asistentes de la carpa de Salas de Lectura con la finalidad de que los conocieran. Contamos con la participación de aproximadamente 200 niños y jóvenes desde los 5 hasta los 18 años de edad.



## ESCUELAS LABORATORIO

### COLEGIO FRANCÉS DEL PEDREGAL

Durante el ciclo escolar 2015-2016, se llevó a cabo un proyecto piloto con las niñas de quinto grado del Colegio Francés del Pedregal para probar el uso de los videojuegos educativos de TAK-TAK-TAK (TTT) en el aula de computación como apoyo al proceso educativo. Durante este piloto el personal de Inoma dio acompañamiento a las maestras de computación y a las titulares de los grupos para apoyar a las alumnas que tuvieran una necesidad de desarrollo específico. Los resultados fueron positivos pues las didácticas con TTT motivaron a las niñas a jugar y aprender. Por esto, para el ciclo escolar 2016-2017 se extendió el proyecto a los demás grupos de primaria. Se contó con la participación de 226 alumnas registradas en TTT y 11 maestros en LabTak y ReporTak. Las actividades realizadas durante el ciclo escolar fueron: una investigación de impacto del acompañamiento a los maestros en el uso de TTT; pruebas psicométricas y de conocimientos a las alumnas para hacer un análisis sobre la correlación entre índice de inteligencia, resultados en calificaciones y resultados o avance en los videojuegos; y se desarrolló un libro de actividades en el cual se vinculan los videojuegos de matemáticas TTT con el plan de estudios para que las maestras y los alumnos pudieran encontrar los juegos que pueden apoyar determinados aprendizajes. El éxito de estas actividades ha consolidado una estrecha relación entre el Colegio Francés del Pedregal e Inoma. Gracias a su apoyo y compromiso Inoma ha tenido la oportunidad de mejorar el Sistema TTT.



## DETECCIÓN DE TALENTO

### TAK-TALENTUM

Inoma en colaboración con el Programa Interdisciplinario sobre Políticas y Prácticas Educativas (PIPE) y el Centro de Investigación y Docencia Económicas (CIDE), gracias al apoyo de Universia, desarrollaron un proyecto para utilizar los videojuegos para la detección de talento intelectual excepcional entre jóvenes de 16 a 18 años. El proyecto se desarrolló de octubre de 2015 a junio de 2016 en el Plantel 8 del Colegio de Bachilleres.

El objetivo de esta investigación consistió en medir la relación de pruebas de inteligencia con la tasa de avance por minuto en los videojuegos de TAK-TAK-TAK. El conjunto de jóvenes que cumplió con los criterios establecidos en los concursos fue de 77 estudiantes.

Los jóvenes con IQ sobresaliente de acuerdo con la clasificación de coeficiente intelectual de la prueba Raven (cuatro mujeres y un hombre, el 6.5%) fueron hasta seis veces más eficientes en el uso de los

videojuegos respecto al resto de sus compañeros. Es decir, lograron un mayor avance en un menor tiempo.

Por lo tanto, se concluyó que sí existe una correlación entre los resultados en los videojuegos de TAK-TAK-TAK y las mediciones de coeficiente intelectual. Lo anterior significa que es posible utilizar los videojuegos de TAK-TAK-TAK para detectar a jóvenes con elevado potencial intelectual. Como resultado del ejercicio, se identificaron 1,154 usuarios con elevado potencial en México.



## ÍNDICE DE LUDICIDAD

En 2016, el equipo de datos de Inoma creó un índice de ludicidad: medida estadística que indica el nivel de diversión de cada videojuego, con el objetivo de conocer el ranking en términos de ludicidad de los videojuegos. Para obtenerlo, semestralmente se utiliza la información almacenada en las bases de datos sobre el comportamiento de los usuarios con los videojuegos. Para el análisis, expertos en estadística y en pedagogía eligieron 18 variables de las bases de datos consideradas referentes de la ludicidad de cada videojuego. Así, a través del método de Análisis de Componentes Principales, se buscan las correlaciones entre todas las variables elegidas. Finalmente, estas correlaciones muestran la contribución estadística de cada variable en materia de ludicidad lo que genera el índice de ludicidad. En conclusión, a través de los datos que generan los usuarios de TAK-TAK-TAK, se obtiene el índice de ludicidad; el cual da a conocer si los videojuegos enseñan a partir de la diversión.

# NUESTRO EQUIPO

## MESA DIRECTIVA

Carlos Guzmán y Bofill

**Presidente**

Julia Marcia Giovanini García

**Secretario**

Ernesto Maqueda Flores-Roux

**Tesorero**

## VOCALES

Antonio Purón Mier y Terán

Miguel Ángel Pichardo Espinosa

Eduardo José Bolio Sánchez

Roberto Newell García

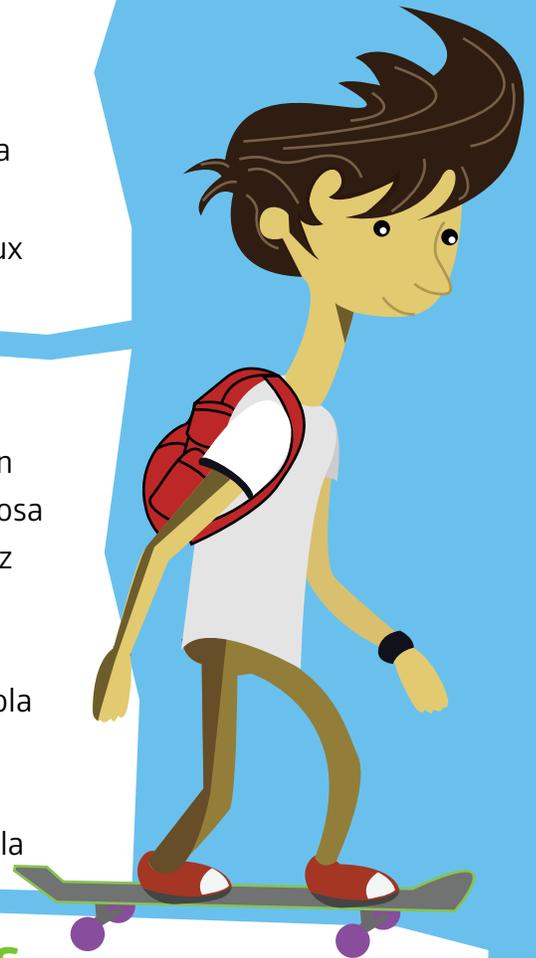
Guillermo Roa Luvianos

Fernando Sepúlveda Vildósola

Alberto Chaia Semerena

Leopoldo Garza Adame

Juan Ricardo Pérez Escamilla



## COLABORADORES

Antonio Purón Mier y Terán

**Presidente Ejecutivo**

José Emiliano Delgado Nieves

**Administración y Legal**

Marissa Ariza Madrigal

Regina González Sánchez

**Desarrollo Institucional**

Catharine Alice Austin Thomas

Anna Yahaira González Medinilla

Manoella Rodríguez Zaragoza

**Despliegue del Sistema TAK-TAK-TAK**

Ana Bárbara Barragán de la Vega

Beatriz Artemisa Ruiz Ordoñez

**Educación**

Marisa Juárez García

María Fernanda Ramos Jiménez

Luis Fernando García Covarrubias

**Investigación y Análisis de Datos**

Vital José de la Torre Rivas

Helios Gabriel Figueroa Maya

Hugo Alberto Bahena López

**Tecnología**

Eurídice Orly Rosales Gervacio

**Videojuegos**

# NUESTRO EQUIPO

## SERVICIO SOCIAL Y VOLUNTARIADO

### Servicio Social

Instituto Politécnico Nacional  
Hector Emmanuel Ortíz Pineda-ESIME  
Hugo Alberto Bahena López-ESCOM  
Jorge Efrén Fránco Sanchez-ESIME  
Miguel Ángel Jiménez Castillo-ESCOM

### SAE Institute

Hugo Iván Reyes Castelán  
Fernando Iván Pérez Ruiz

### Voluntariado

Julián Ricardo Jiménez de la Cruz-Chiapas  
Pedro Méndez Luna-Chiapas



## SÚMATE

Donaciones  
Servicio Social  
Prácticas Profesionales  
Voluntariado

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

Comunícate a:  
+52 (55) 6389-2028

# AGRADECIMIENTOS

## DONANTES Y ALIADOS

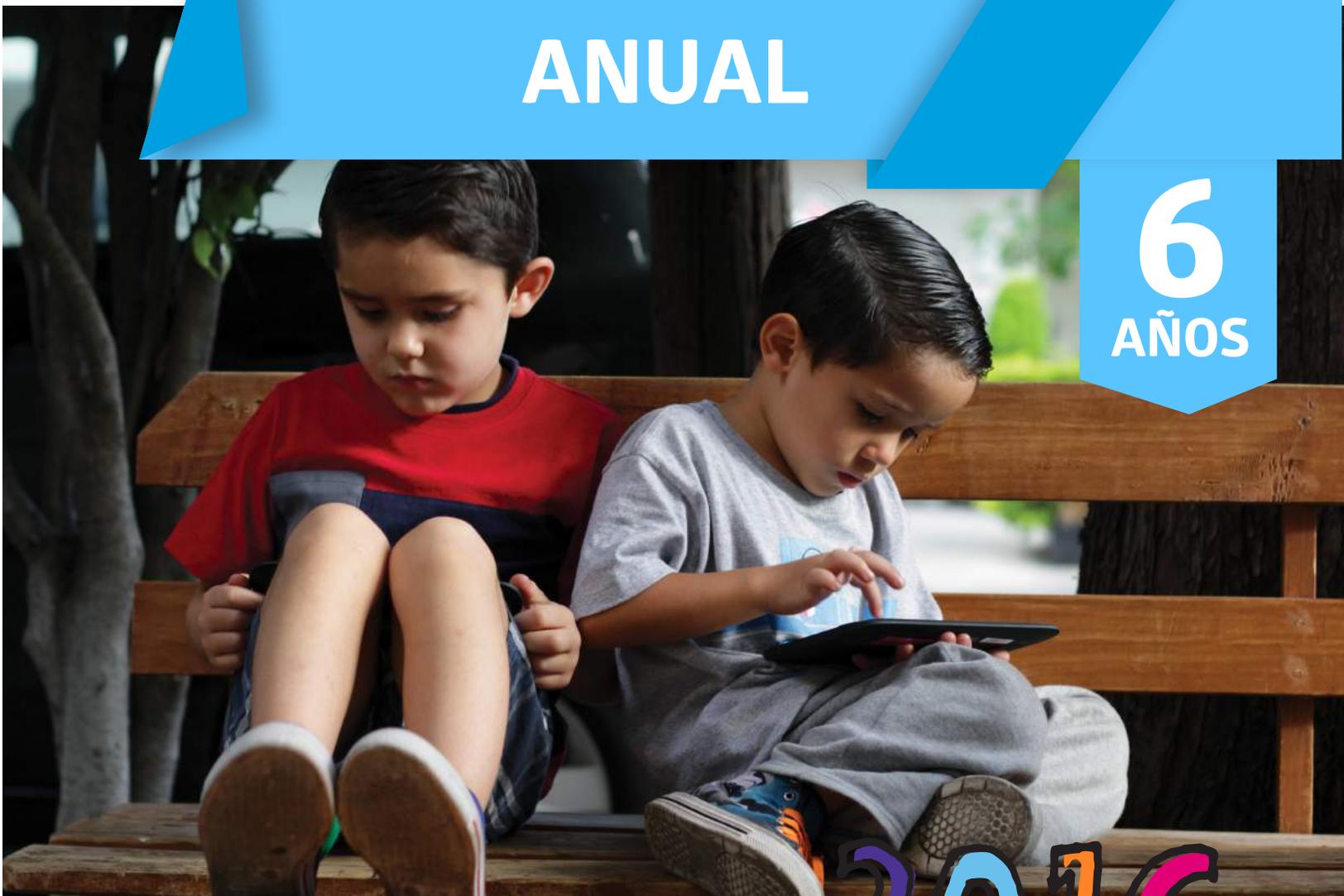
Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal - Aflatoun - Amigos de OFUNAM - Andrea Hernández Velasco - Antonio Purón Mier y Terán - Banco Compartamos - Básica Asesores Educativos - Centro de Investigación para el Desarrollo (CIDAC) - Centro de Investigación y Docencia Económicas (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 Pro acceso 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.

# INFORME ANUAL

6  
AÑOS



2016

Calle Reforma 9, Col. Villa Coyoacán,  
Del. Coyoacán,  
CP. 04000,  
México, D.F.  
contacto@inoma.mx: +52 (55) 6389-2028

FB: InomaMexico

TT: @InomaMexico

  
inoma  
POR TI MISMO