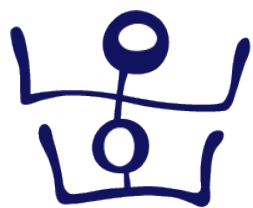


Informe Anual

2014



Inoma
POR TI MISMO

CUARTO
ANIVERSARIO

Mensaje del Director

Inoma cumple con éxito un año más de trabajo y dedicación para ayudar y complementar la educación de niños y jóvenes en situaciones desaventajadas. Me da un gusto compartir con ustedes los resultados que hemos logrado en estos 4 años. A diciembre de 2014 tenemos 113,397 usuarios registrados en nuestro sitio educativo TAK-TAK-TAK, contamos con 76 videojuegos educativos; estamos en 118 escuelas de la República Mexicana; nuestros videojuegos educativos se usan en más de 60 países, y contamos con un sitio web para maestros y padres de familia llamado LabTak con 1,582 personas inscritas.

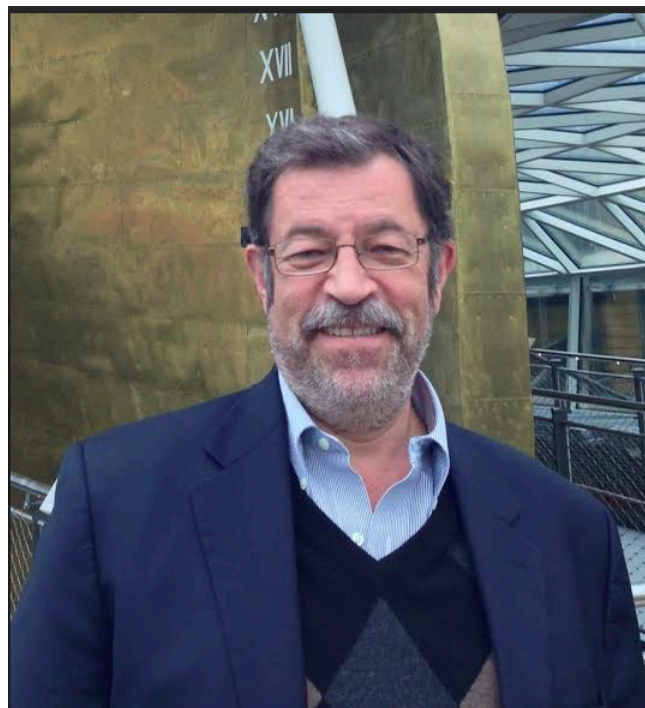
La igualdad de acceso gratuito a la educación básica de calidad es un requisito previo para la participación productiva en las sociedades modernas y globalizadas. Lamentablemente existen millones de niños en sus años formativos más importantes que carecen de una educación. Durante 2014, 131 millones de niños (90.5%) han nacido en países muy pobres y con sistemas educativos deficientes (World Population data Sheet 2014). Esto genera una profundización de las diferencias socioeconómicas en todo el mundo. Una mala educación básica disminuye la probabilidad de graduarse de educación media y es mucho menor para la educación media superior y superior.

Aunado a esto, en Inoma creemos que el progreso en las TIC permitirá un cambio fundamental en el modelo de educación tradicional y se centrará en el individuo y en su aprendizaje con apoyo de herramientas muy útiles. Apostamos en que continuará un aumento en la disponibilidad de

conectividad y hardware a la base de la pirámide económica.

Así, **Inoma** ofrece TAK-TAK-TAK como una iniciativa para aprovechar el cambio tecnológico y humano que estamos viviendo. Aspiramos a una educación básica universal que permita a cada individuo realizar sus sueños y maximizar su potencial. TAK-TAK-TAK tiene como objetivo apoyar, complementar y reforzar la educación tradicional en un entorno muy atractivo y entretenido, aprovechando tres elementos claves de la infancia: el entretenimiento, la curiosidad y la competencia entre pares.

Éste es un tema que me ha apasionado desde hace ya varios años y he tenido la oportunidad de ver los logros de este proyecto en tan poco tiempo. Todavía queda mucho por hacer y, gracias al apoyo de todos nuestros colaboradores, aliados y donantes, estamos seguros que lo lograremos.



Antonio Purón Mier y Terán

Inoma es una organización no gubernamental y sin fines de lucro fundada en 2011. El equipo está integrado por pedagogos, psicólogos, asesores técnicos tecnológicos, investigadores, analistas y gestores de proyectos que trabajamos para crear herramientas ludico-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 si mismo
y a su propio ritmo, el
niño pueda ir
aprendiendo y
avanzando.**

MISIÓN

Proporcionar herramientas lúdico-educativas que además de divertir, ayuden a cada jugador a mejorar a su propio ritmo su desempeño educativo, 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 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.

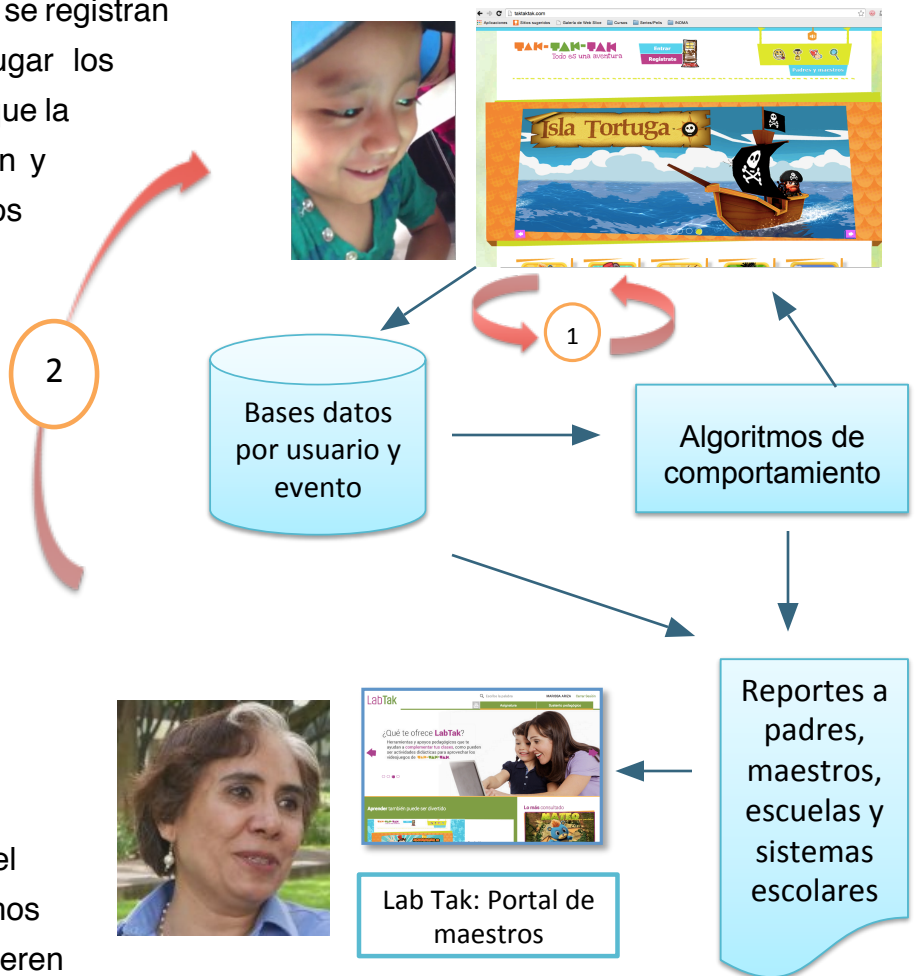
VALORES

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

Nuestro Modelo

Inoma significa "Por ti mismo" en Náhuatl y es nuestra filosofía. Por ello, hemos desarrollado un modelo en el que los niños y las niñas que utilicen nuestro sitio educativo de Internet, TAK-TAK-TAK (www.taktaktak.com), puedan tener una experiencia individualizada y personalizada de acuerdo con su desempeño lúdico y académico. Esto se puede apreciar en nuestro modelo.

1. En este primer ciclo, el niño o la niña se registran gratuitamente a TAK-TAK-TAK para jugar los videojuegos disponibles. El objetivo es que la experiencia del usuario sea de diversión y entretenimiento. No obstante, los videojuegos están diseñados para que los retos que se le presentan sean académicos y aprenda conceptos del currículum educativo. Además, todos los movimientos que realiza el usuario (por ejemplo: qué videojuegos jugaron, cuál es el puntaje máximo, cuánto tiempo le tomó obtenerlo, entre otros) en TAK-TAK-TAK se guardan en una base de datos por usuario y por evento. Esta información se analiza constantemente para entender el comportamiento y el aprendizaje del usuario. Por último, desarrollamos algoritmos de comportamiento que le sugieren al usuario qué videojuegos jugar gracias a la información guardada y que está en función de sus habilidades y conocimientos.



2. Con la información guardada en la base de datos se generan reportes que ayudan a los maestros y/o padres de familia en su enseñanza. Se pretende que estos reportes se planteen y se puedan acceder a través de un portal de maestros, LabTak (www.labtak.mx). Además, en LabTak se puede encontrar información educativa sobre los videojuegos y los conceptos que utilizan cada uno de ellos. El objetivo es apoyar al maestro con información y análisis por usuario para que pueda tener más recursos para complementar su enseñanza en las aulas.

Videojuegos educativos

En **Inoma** desarrollamos videojuegos lúdico-educativos alineados al plan de estudios de la Secretaría de Educación Pública (SEP) y de otros planes internacionales de educación básica que ayuden a reforzar y complementar el aprendizaje de los niños y de las niñas que los utilizan. Nuestros videojuegos y los videojuegos de instituciones aliadas se encuentran en Internet de forma gratuita en el sitio TAK-TAK-TAK.

En el desarrollo de un videojuego para TAK-TAK-TAK participan nuestro equipo de asesores pedagógicos, desarrolladores, asesores técnicos y coordinadores. El objetivo a alcanzar es un videojuego divertido y atractivo para los niños de educación básica que enseñe y/o refuerce conceptos del currículum básico a través de diferentes métodos de aprendizaje.

En 2014 contamos con los videojuegos que se muestran a continuación.



Videojuegos	Años anteriores	2014	Total de Videojuegos
VIDEOJUEGOS DE MATEMÁTICAS*	19	12	31
VIDEOJUEGOS DE ESPAÑOL	11	4	15
VIDEOJUEGOS DE OTRAS MATERIAS	8	7	15
TOTAL DE VIDEOJUEGOS	38	23	61
TOTAL DE VIDEOJUEGOS Y MINIJUEGOS*	53	23	76

*El videojuego de matemáticas “Mateo” cuenta con 16 minijuegos dando un total de **76 minijuegos**.

*En el sitio TAK-TAK-TAK todavía no se encuentran todos los juegos y estarán disponibles en los primeros meses de 2015.



Desarrollo de videojuegos en 2014

No.	Videojuegos Desarrollados	Desarrollador	Materia	Concepto	Año de desarrollo	Cesión de derechos / licencia de uso
1	Base 10	Cromasoft	Matemáticas	Sistema métrico decimal: valor posicional.	2013-2014	Licencia de uso
2	Kilometrus	Cromasoft	Matemáticas	Conversiones entre centímetros y metros. Estimar distancias. Sumas y restas con números de varios dígitos. Estrategia para uso eficiente de recursos (magia, comida, pociones).	2013-2014	Licencia de uso
3	Lumilab X	Cromasoft	Matemáticas	Reflexión y refracción de la luz	2014	Cesión de derechos
4	Super Sumas	Cromasoft	Matemáticas	Sumas con números del 1 al 10	2014	Cesión de derechos
5	Ritmo	Caldera	Educación Artística	Desarrollo personal y para la convivencia: ritmo.	2014	Licencia de uso
6	Peluconas	Caldera	Español/ Historia	Historia: la Nueva España en el siglo XVIII. Español: vocabulario y uso de adjetivos.	2013-2014	Licencia de uso
7	Atrápame	Caldera	Español/ Geografía	Geografía: ubicación de países en el mapa y navegación en Internet. Español: comprensión lectora e investigación de información.	2013-2014	Licencia de uso
8	Micros	Caldera	Biología	Conocer microorganismos, como las bacterias y conocer su función en el ambiente y el cuerpo humano.	2014	Cesión de derechos
9	Las moles	Caldera	Física	Entender el concepto de calor y temperatura a nivel molecular de diferentes materiales aislantes y conductores.	2014	Cesión de derechos
10	Melodines	Caldera	Educación Artística	Melodía	2014	Licencia de uso
11	Chan-Pi Kart	Enova	Matemáticas	Operaciones: suma, resta, multiplicación y división. Sistema métrico decimal: décimo y centésimo. Proporcionalidad y funciones: mitad, cuarta parte, quinta parte, porcentaje. Sistema monetario: manejo del dinero	2014	Licencia de uso
12	Beni	Enova	Español	Enunciados: orden lógico de contenidos y estructura gramatical.	2013-2014	Licencia de uso
13	Deli Monster	Enova	Matemáticas	Manejo de la información: análisis y representación.	2013-2014	Licencia de uso
14	Sheepy	Enova	Biología	Principios de genética	2014	Cesión de derechos
15	Boris	Enova	Geografía	El sistema solar	2014	Cesión de derechos
16	Grafolia	Kamikaze	Español	Ortografía: uso de la b, v, c, s, z.	2013-2014	Cesión de derechos
17	Extratelia	Kamikaze	Matemáticas/ Física	Medidas: aceleración, masa y peso.	2013-2014	Cesión de derechos
18	La gran aventura de Marionette	Kamikaze	Biología	Aparato locomotor del cuerpo humano	2014	Licencia de uso
19	Cañón (Cannon-Mateo)	Shock Estudios	Matemáticas	Complementos de 10.	2013-2014	Licencia de uso
20	Submarine splash (Fraction balls-Mateo)	Shock Estudios	Matemáticas	Reconocer fracciones menores, mayores e iguales a 1 y 2.	2013-2014	Licencia de uso
21	Columnas Mayas (Columns-Mateo)	Shock Estudios	Matemáticas	Sumas con números de un dígito.	2013-2014	Licencia de uso
22	Panqués (Number twins-Mateo)	Shock Estudios	Matemáticas	Complementos de 10.	2013-2014	Licencia de uso
23	Cocoa Bloques (Fraction exchange-Mateo)	Shock Estudios	Matemáticas	Introducción a los conceptos de 1/2, 1/3, 1/4 y 1/5.	2013-2014	Licencia de uso

TAK-TAK-TAK: Todo es una aventura

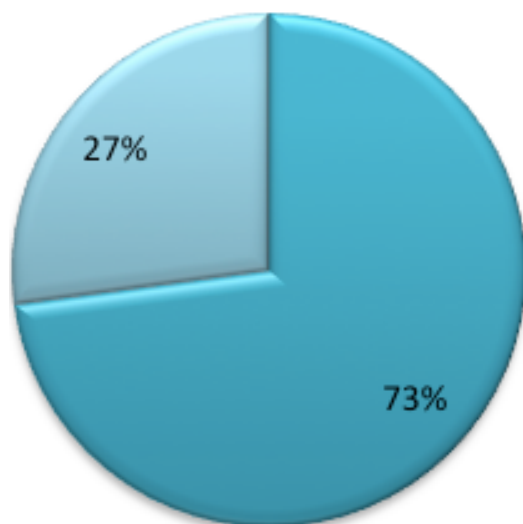


TAK-TAK-TAK es nuestro sitio que contiene todos los videojuegos educativos que hemos desarrollado y de aliados estratégicos. Tiene la finalidad de apoyar, complementar y reforzar la enseñanza educativa básica en México y en el mundo.

Tenemos videojuegos de español y matemáticas principalmente, además de otros como artes, geografía, física, entre otros.

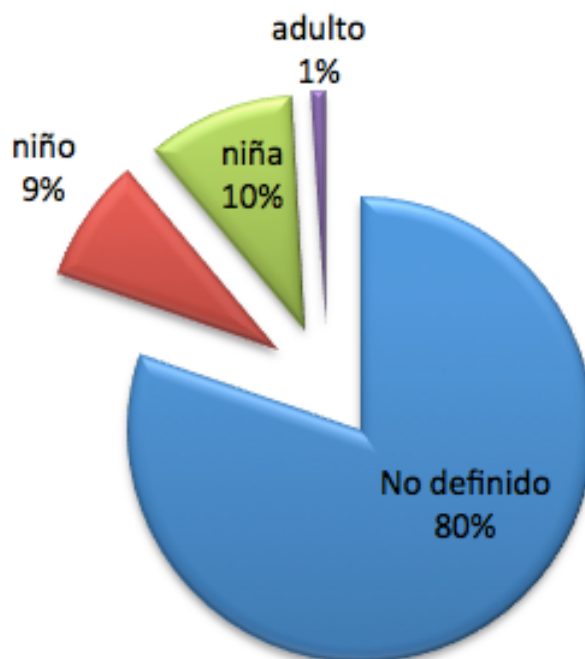
Escuelas* por sector

■ Sector Público ■ Sector Privado



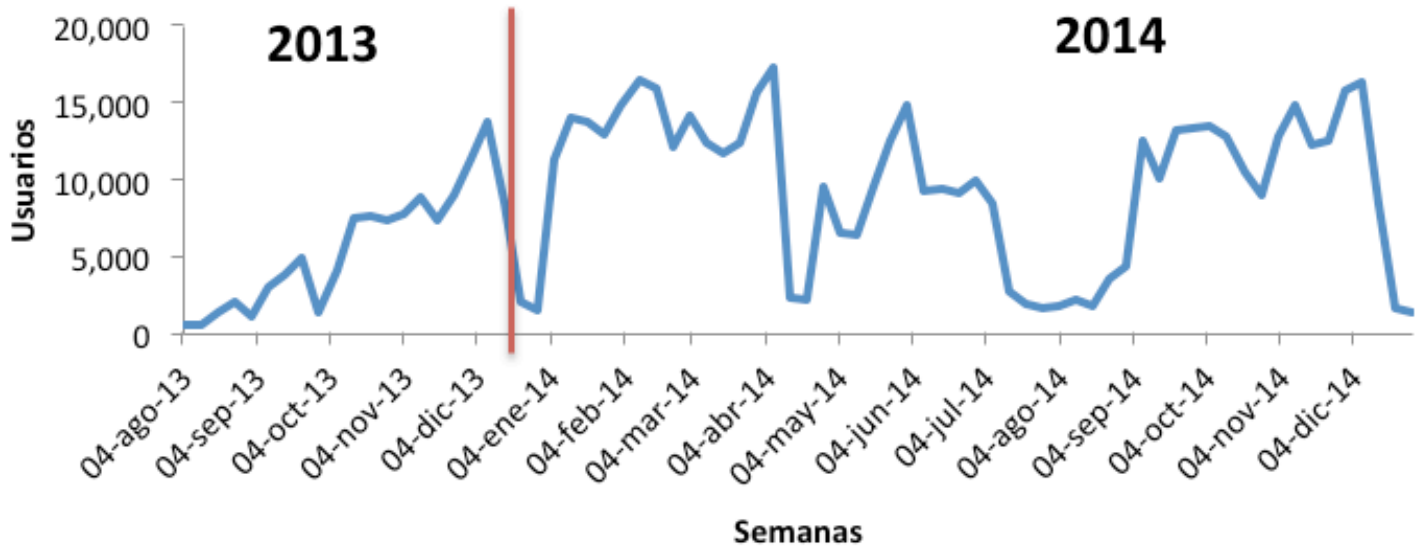
*Éstos son los datos de las escuelas que tenemos identificadas.

Usuarios históricos**

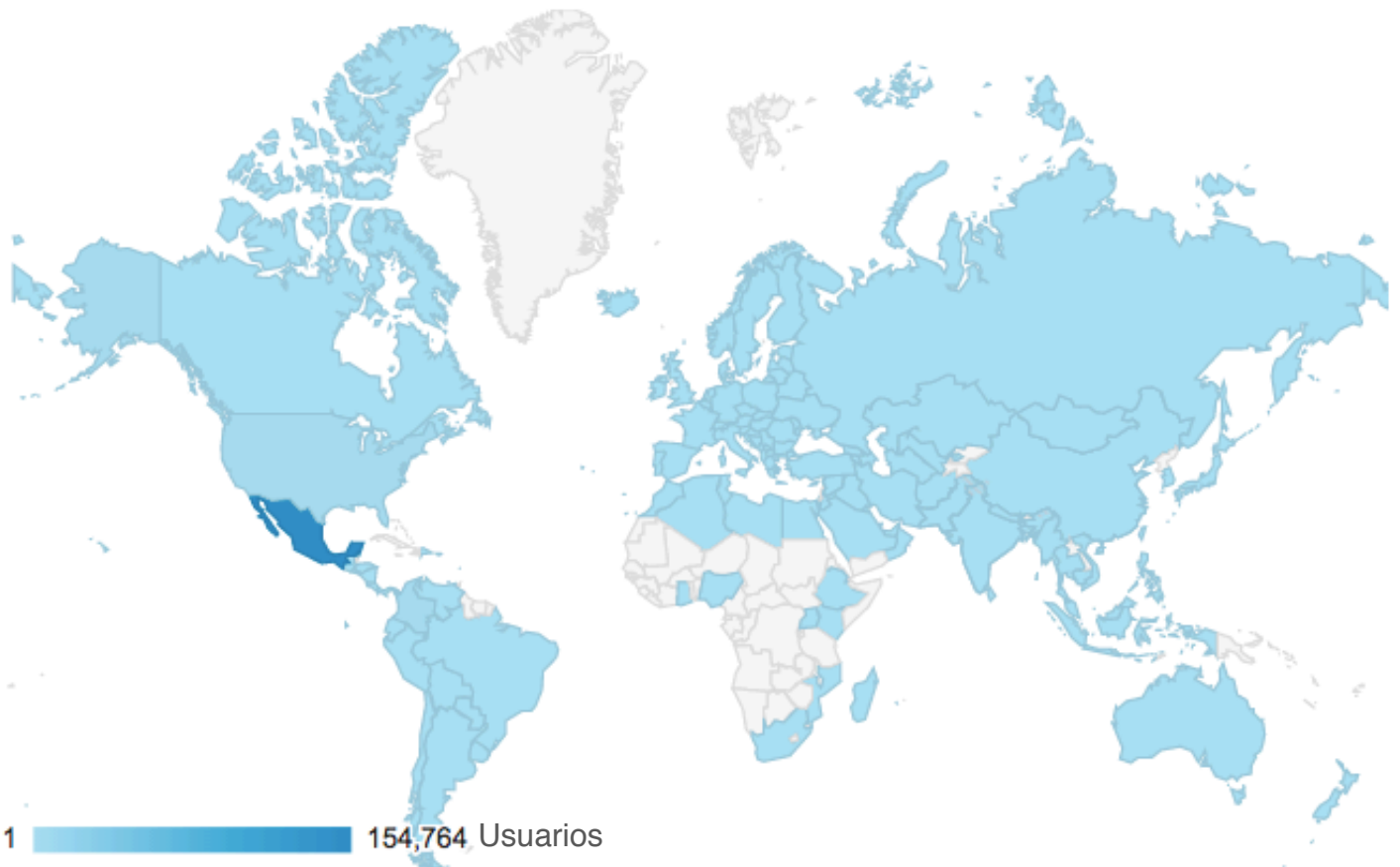


**No es obligatorio indicar qué género es el usuario, por esto tenemos muchos usuarios no identificados.

Movimiento histórico en TAK-TAK-TAK (Semanal)



TAK-TAK-TAK: En el mundo



Plataformas móviles

La accesibilidad a dispositivos móviles ha ido incrementando en México. Por ello, este año desarrollamos una aplicación para dispositivos móviles que integra algunos de los videojuegos y la experiencia de TAK-TAK-TAK para smartphones y tablets en sistema Android. Actualmente sólo están disponible 5 videojuegos de matemáticas.

Así, para 2015 estará disponible en las tiendas de Android para que sea descargada en los dispositivos móviles, y así, ayudar a más niños y niñas en su aprendizaje.



Algoritmos de comportamiento



Para personalizar el sitio TAK-TAK-TAK y lograr un mayor impacto educativo en nuestros beneficiados, Inoma ha estado trabajando en el desarrollo de algoritmos de comportamiento desde 2013. Con el apoyo del Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología hemos logrado poner al aire la primera versión en TAK-TAK-TAK, y 2014 desarrollamos el prototipo versión dos del mismo.

Estos algoritmos sugieren al usuario videojuegos que permiten guiar los procesos de aprendizaje de cada individuo, ajustándolos a sus modos y ritmos de avance educativo.

LabTak. Portal para maestros



www.labtak.mx

1,582 Maestros y padres de familia

Fuente: Base de datos de Inoma. Datos desde el 30 de junio de 2014 al 31 de diciembre de 2014.

LabTak es una página de Internet dirigido a maestros y padres de familia que ofrece herramientas y apoyos pedagógicos que ayudan a complementar las clases y la enseñanza en las aulas, principalmente con los videojuegos educativos de TAK-TAK-TAK.

El objetivo es ser un espacio de investigación, aprendizaje y descubrimiento a través del uso de videojuegos educativos.

El aprendizaje centrado en contenidos trata a los estudiantes como receptores de conocimiento que deben ser llenados ya sea por el maestro o la computadora. Los videojuegos, nos dan la oportunidad de pensar en opciones para cambiar esta orientación y centrar el aprendizaje en el alumno, en el cómo y el por qué.

Reporte de actividad de los usuarios

La intervención de los maestros así como de los padres de familia en el aprendizaje educativo de los niños y niñas es de suma importancia. Es por ello que Inoma está desarrollando reportes de actividades de los usuarios en donde maestros y padres de familia, así como cualquier otra persona interesada, pueda consultar el avance educativo de los usuarios a través del uso de videojuegos educativos en TAK-TAK-TAK.

Estos reportes se encuentran en prototipo y se está colaborando con maestros y directivos de varias escuelas, públicas y privadas, para tener reportes que sirvan a la enseñanza en México.

Proyectos y Actividades 2014

SEP DEL ESTADO DE PUEBLA

El objetivo de este año con la SEP del estado de Puebla fue expandir el programa TAK-TAK-TAK a 78 escuelas, a las que se les brindó capacitación y apoyo para este proyecto. Así, tuvimos 15,903 alumnos registrados. Además, se premiaron a directores de escuela, maestros y alumnos por su gran desempeño durante este proyecto.

Se realizó también un proyecto piloto para la elaboración de un prototipo de reportes de actividad en TAK-TAK-TAK para maestros.



TAK-TAK-TAK

Todo es una aventura ¿Te gustan los videojuegos?

En este sitio podrás encontrar una gran variedad de videojuegos, con personajes que te harán pasar horas de diversión, ganarás trofeos para compartílos con tus amigos en un lugar especial en el Salón de la Fama.

La página es: www.taktaktak.com

Navega en compañía de tus papás. Para ingresar, es necesario generar un usuario con una contraseña propios de cada jugador. Se hacen algunas preguntas, sin comprometer tu seguridad y privacidad.



ADMINISTRACIÓN FEDERAL DE SERVICIOS EDUCATIVOS EN EL DISTRITO FEDERAL

Nuestro primer proyecto fue la promoción de TAK-TAK-TAK a través del periódico *Mi primer diario* en la edición no. 80 para que 380 mil alumnos de las escuelas públicas del Distrito Federal conozcan el proyecto y puedan aprender jugando. Los ejemplares se repartieron del 3 al 14 de noviembre de 2014.

Además participamos en una jornada de talleres para dar a conocer herramientas de apoyo para el fortalecimiento de lectoescritura a supervisores, directores y maestros.

Proyectos y Actividades 2014

AULAS FUNDACIÓN TELEFÓNICA

Continuamos nuestra colaboración con Fundación Telefónica y se sumaron al proyecto 29 aulas de la Fundación en donde se registraron 2,931 alumnos a TAK-TAK-TAK.

Además, se desarrolló un tutorial virtual para el catálogo de capacitaciones que ofrece la Fundación al personal de todas las escuelas que apoya, desde su plataforma A+.



FUNDACIÓN EDUCA MÉXICO, A.C.

Fundación EDUCA México, A.C e **Inoma** firmaron un convenio de colaboración en octubre de 2013 en el que acordaron realizar actividades con escuelas de la Red EDUCA. Se invitó a cinco escuelas de la Red EDUCA localizadas en el Distrito Federal para que participaran voluntariamente en el programa durante el ciclo escolar 2013-2014.

El programa consistió en trabajar de cerca con los maestros para entender el proceso de aprendizaje a través de los videojuegos educativos, conocer y utilizarlos como apoyo a su labor docente, ayudar a calibrar los indicadores de aprendizaje, entre otros.



Proyectos y Actividades 2014



PAPALOTE MUSEO DEL NIÑO

La actividad lúdica es una actividad vital para el niño. Es uno de los medios de expresión más importantes y un aprendizaje vivencial para los valores morales, ambientales, culturales y para la vida adulta.

Inoma continúa con su colaboración con el Papalote Museo del Niño. Este año trabajamos en conjunto para la divulgación del videojuego educativo llamado "Dale vida al Árbol Ramón".

Se colocó una exhibición al terminar el recorrido del Árbol Ramón en la que se puso el videojuego en computadoras para que los niños y visitantes del museo pudieran aprovecharlo.

De igual forma, este videojuego se encuentra en nuestro sitio TAK-TAK-TAK, con autorización del museo, para que más niños conozcan las características de Árbol Ramón.

Proyectos y Actividades 2014

Campañas

El Chavo.

Este año incursionamos a promocionar TAK-TAK-TAK en medio digitales. Por un lado, realizamos una campaña con el apoyo de Grupo Chespirito para promover TAK-TAK-TAK entre seguidores de Chespirito. Se colocaron semanalmente 32 anuncios en la página de Facebook de Chespirito y se emitieron 13 tweets diarios de parte de Chespirito a los seguidores.



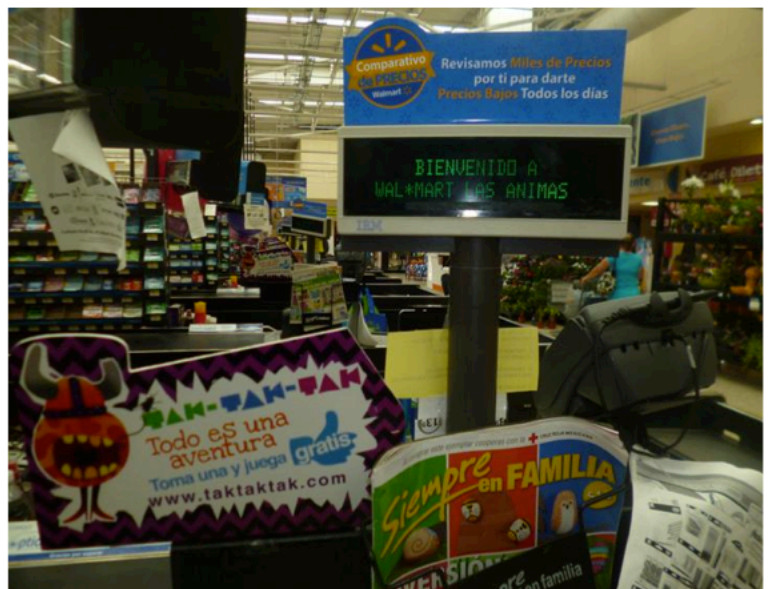
La
rapidez con
la que se está
moviendo la tecnología
en la actualidad nos está
permitiendo tener un mayor
alcance, eficacia y eficiencia en
su uso, nos permite crear
nuevas formas de
aprender y de
enseñar.

Google Adwords

Durante agosto a diciembre de 2014, también tuvimos una campaña de adquisición de usuarios a nuestro portal de maestros LabTak a través de Google Grants. Todo esto para que padres de familia y maestros puedan conocer más ampliamente los beneficios de LabTak y, así, registrar a sus hijos y/o alumnos en TAK-TAK-TAK. Con esta campaña logramos 55,054 clicks en los anuncios y 3,018 registros en LabTak.

Walmart y Bodegas Aurrerá

Gracias a Walmart México y América Central pudimos experimentar diversos mecanismos y elementos de atracción de público que acude a Bodega Aurrerá para dirigirlos a utilizar TAK-TAK-TAK. Así, durante septiembre, se realizó este experimento en dos tiendas de Bodega Aurrerá. Con los resultados se trabajará en 2015 para continuar con el proyecto en otras tiendas y llegar a más padres de familia y niños.



Inoma cree en el apoyo a los jóvenes y en su capacidad educativa y laboral. En años anteriores hemos trabajado con universidades extranjeras como la Universidad de Cornell (Estados Unidos).

Este año establecimos convenios con universidades mexicanas como el Instituto Politécnico Nacional (Escuela Superior de Cómputo) y con la Universidad Panamericana para que sus alumnos puedan acreditar su servicio social con nosotros.

Nuestro objetivo es llegar a acuerdos con diversas universidades para ser una oferta atractiva de trabajo social para los jóvenes universitarios en México y en otros países.

Eventos

Blackboard Forum México 2014

El 25 de febrero de 2014, nuestro director Antonio Purón participó como ponente en una Conferencia Magistral en Blackboard Forum México 2014, un espacio para reflexionar y debatir sobre los desafíos de la educación en México organizado por Blackboard y Sistemas Integrales de Computación Montellano (Sicom).

11º Congreso de Formación Docente "Del pupitre a la reinención en el Aula"

Inoma participó con el taller "Chan-Pi, Troglones, Kaori e Inspector Pok, para aprender algo diferente" que consistió en dar a conocer TAK-TAK-TAK y LabTak a 27 asistentes que eligieron nuestro taller entre 20 opciones del programa.

Gracias a Fundación EDUCA México, A.C. tuvimos la oportunidad de presentar nuestro programa presencialmente, lo cual nos ayuda a difundir con mayor impacto el mundo TAK-TAK-TAK como herramienta didáctica de apoyo a los docentes y los niños de México.



Eventos



SALZBURG GLOBAL SEMINAR

Salzburg Global Seminar es un espacio en donde se le invita a líderes actuales y futuros para platicar y resolver problemas actuales. Además, es un lugar de contacto entre personas con talento y personas innovadoras, desafiando los gobiernos, las instituciones y las personas en todas las etapas de desarrollo y todos los sectores a reconsiderar sus relaciones e identificar los intereses y objetivos compartidos. Este año se llevó a cabo el 11 al 16 de octubre de 2014 en Salzburg, Austria y, gracias a la invitación del Instituto Mexicano para la Competitividad, A.C. (IMCO), **Inoma** fue invitado como oyente a estas conferencias y tuvo la oportunidad de compartir este proyecto con personas de ámbito internacional.

TEDxITAM

Inoma participó en el evento TEDxITAM 2014: "Creators of the Future" organizado por el Instituto Tecnológico Autónomo de México el 29 de noviembre de 2014. Estas pláticas son un formato acreditado por TED (Technology, Entertainment, Design). Así, pudimos transmitir a los jóvenes universitarios la historia de Inoma y las reflexiones sobre nuestro proyecto, la educación en México y nuestra visión en un futuro.



¡Gracias por su apoyo!

Donantes Y Colaboradores

Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal
Aflatoun
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.
Grey
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)
MVS/Dish
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
Colegio Senda
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
Universidad Panamericana



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

www.inoma.mx

 InomaMexico

 @InomaMexico