



INFORME ANUAL

2018

ocho años

 inoma
POR TI MISMO

CONTENIDO

- 03** Mensaje
- 04** Nuestro Compromiso
- 05** Nuestra Aventura
- 06** Beneficiarios
- 07** Filosofía
- 08** Estrategia
- 09** Sistema TAK-TAK-TAK
- 11** Modelo de introducción en escuelas
- 13** Resultados Históricos
- 16** Reconocimientos
- 18** Desarrollos
- 21** Actividades
 - Despliegue del Sistema TAK-TAK-TAK
 - Laboratorios e investigación
- 30** Eventos
- 36** Carta del Auditor
- 37** Calificación Filantropía
- 38** Nuestro Equipo
- 40** Agradecimientos

MENSAJE

En nuestra sociedad contemporánea la educación va más allá de aprender a leer, escribir y ser disciplinados. Ahora, que la era digital basa su progreso en el cambio y profundización del conocimiento, el reto es mucho mayor. Las nuevas tecnologías son parte integral de nuestra sociedad y un elemento fundamental en la transformación y generación de nuevos aprendizajes. Actualmente la educación es el proceso que ayuda al desarrollo de habilidades y empoderamiento de las personas permitiéndoles una mejor toma de decisiones.

Nuestra misión ha sido participar en el proceso educativo de las niñas y niños en un momento en el cual la sociedad del conocimiento representa un desafío de inclusión y equidad. Por ello, es indispensable hacer preguntas, escuchar a los niños, aprender de ellos, de su insaciable curiosidad y de sus ganas por dar sentido al mundo. De esta manera encontramos patrones, hacemos conexiones, construimos teorías y tomamos acciones. Así, tendremos la oportunidad de ser una sociedad capaz de dar soluciones innovadoras a los problemas que nos atañen y alcanzar un desarrollo sostenible y sustentable.

Este año en México se han tenido muchos cambios tanto políticos como sociales. Para nosotros es muy importante la continuidad de nuestros proyectos para beneficiar a niñas, niños y docentes que buscan tener una mejora en la calidad educativa. Así, TAK-TAK-TAK ya forma parte de la oferta oficial de Autonomía Curricular del Nuevo Modelo Educativo y de la Estrategia Digital en Educación (@prende2.0) de México. Lo anterior nos permitirá beneficiar a más alumnos para que aprendan jugando nuestros videojuegos educativos.

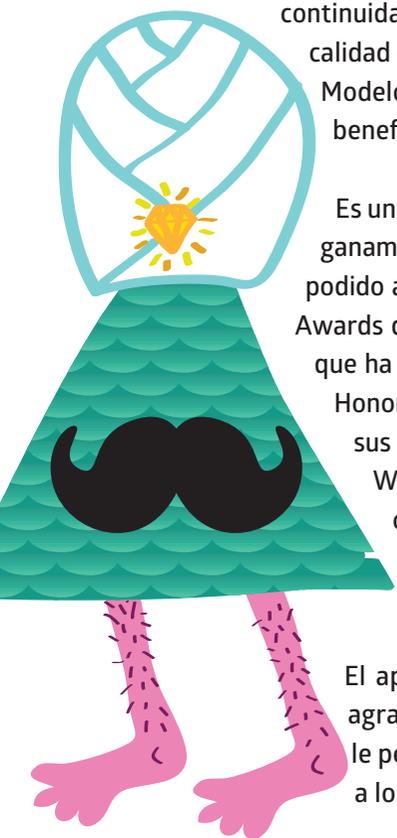
Es un orgullo que la comunidad internacional reconozca a TAK-TAK-TAK y nuestros logros. A inicio de 2018, ganamos el premio Audience Choice del concurso Creators Awards México de WeWork con el que hemos podido aumentar nuestra oferta de videojuegos educativos. World Innovation Summit for Education (WISE) Awards de la Fundación Qatar nos reconoció como uno de los doce proyectos finalistas a nivel internacional que ha contribuido positivamente a la educación y a la sociedad. TAK-TAK-TAK recibió también la Mención Honorífica de los premios Ciencia en Acción de España por su contribución a la divulgación a la ciencia con sus videojuegos de ciencias. Además, ganamos el primer lugar regional de América Latina (Gold Award Winner) de los premios Reimagine Education por nuestro enfoque innovador, y fuimos finalistas en la categoría de E-Learning. Como parte de nuestro esfuerzo por expandirnos a América Latina TAK-TAK-TAK fue avalado por Computadores para Educar del Ministerio de Educación de Colombia en el cual se ofrece el Sistema a las escuelas públicas del país.

El apoyo de nuestros donantes, aliados y colaboradores ha sido vital para alcanzar nuestras metas; agradecemos su confianza en nosotros y en el proyecto. Continuemos desarrollando herramientas que le permitan a las niñas y niños desarrollar las habilidades y conocimientos necesarios para hacer frente a los retos de la era digital.

¡Aún queda mucho por hacer! Inoma y TAK-TAK-TAK seguirán trabajando para conseguirlo.

Carlos Guzmán
Presidente del Consejo

Antonio Purón
Presidente Ejecutivo



NUUESTRO COMPROMISO

La educación es una prioridad como derecho humano fundamental. Además, su cumplimiento contribuye sustancialmente a que otros derechos puedan garantizarse. Por lo que tener acceso a una educación y más aún, a una de calidad, se convierte en un catalizador para reducir la pobreza y mejorar el bienestar y la calidad de vida de las personas.

Lograr una educación de calidad es una responsabilidad de todos. Inoma, desde el tercer sector, se suma a la Agenda de los Objetivos de Desarrollo Sostenible 2030 de la ONU, particularmente con el Objetivo número 4: Educación de Calidad. En la meta 4.4 del objetivo 4, las Naciones Unidas quieren aumentar sustancialmente las capacidades tecnológicas que se requieren para el mundo del trabajo. Por esta razón Inoma ofrece una herramienta importante para los estudiantes de mejorar dichas habilidades a través del uso de los videojuegos y permite a los docentes contar con una plataforma actualizada para impartir las clases con nuevas tecnologías.



4 EDUCACIÓN DE CALIDAD



Además, estamos convencidos de la importancia de adquirir los conocimientos, las habilidades y las competencias necesarias para enfrentar los retos del trabajo y de la vida. Por ello, también buscamos fomentar las habilidades del siglo XXI, tales como el pensamiento crítico, resolución de problemas, colaboración, comunicación, entre otros.

TAK-TAK-TAK es la solución educativa para mejorar la educación básica de América Latina y del mundo. A través de un sistema de aprendizaje basado en las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), fomentamos un aprendizaje de calidad mediante la estrategia del juego.

Nuestro objetivo es que cualquier niño en el mundo tenga la oportunidad de acceder a una educación de calidad, para así ayudar a disminuir la desigualdad y la pobreza.

NUUESTRA AVENTURA

2009-
2011

Diseño del prototipo

2011-
2012

Evaluación del concepto

2013

TAK-TAK-TAK

2014

LabTak

2015

ReporTak 

2016

Ganadores WSA 2016

2017

Curricular @prende 2.0

2018

Colombia, Creator Awards México, Ciencia en Acción,
Reimagine Education, WISE

BENEFICIARIOS

Niños en **TAK-TAK-TAK**.... **498, 695**

Maestros en **LabTak**..... **14, 702**

Escuelas activas..... **507**

Presencia en más de
60 países



FILOSOFÍA

VISIÓN

Cualquier niño con o sin 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 aprendizaje.

VALORES

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

MISIÓN

Proporcionar herramientas digitales 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.



ESTRATEGIA



JUEGO + TIC → VIDEOJUEGO
(PC, teléfonos móviles, tabletas)

+
Objetivo claro de aprendizaje
(concepto y/o competencia)

Herramienta digital didáctica y lúdica
(videojuegos educativos)

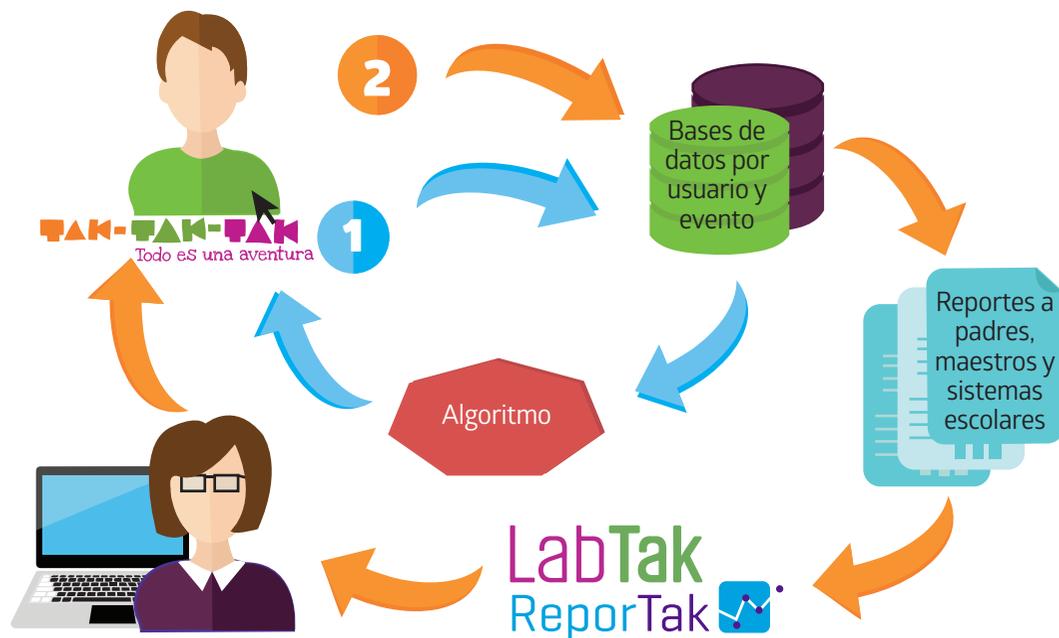
↓
APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO

Beneficios y ventajas de los videojuegos educativos:

- Complementan y apoyan el proceso de aprendizaje activo y crítico (no pasivo) de los niños.
- Fomentan el uso de habilidades de pensamiento crítico, necesarias para la resolución de problemas y la toma de decisiones ante diferentes situaciones.
- Proporcionan significado en un espacio multimodal mediante el uso de imágenes, sonidos, música, movimiento, desarrollando percepciones sensoriales.
- Desarrollan la creatividad y la imaginación.
- Promueven el aprendizaje dentro de un ambiente controlado y seguro, donde se puede experimentar el error y aprender de él.
- Permiten que los niños tomen riesgos en un espacio seguro donde las consecuencias del mundo real son mínimas.
- Motivan a los niños a seguir jugando (aprendiendo) y se tiene siempre una recompensa por el logro alcanzado.
- Son gratuitos.

SISTEMA TAK-TAK-TAK

Inoma creó el Sistema TAK-TAK-TAK: un sistema gratuito de aprendizaje personalizado a través del uso de videojuegos educativos. Tiene como objetivo apoyar, complementar y reforzar la educación en muy atractivo y entretenido. Además, integra la participación del maestro y padres de familia como facilitador y guía en el aprendizaje de los niños.



1

- El niño se registra en TAK-TAK-TAK.
- Juega y se divierte.
- Se guarda la información sobre el uso de los videojuegos y su desempeño.
- Se personaliza el sitio en función de sus avances y sus gustos.
- El niño aprende y refuerza conocimientos y habilidades por sí mismo.

2

- Con la información guardada, se generan reportes, ReporTak, que ayudan al maestro y a los padres de familia a orientar a sus estrategias de enseñanza.
- ReporTak se encuentran en LabTak que es la plataforma que contiene la explicación pedagógica y lúdica de los videojuegos, estrategias didácticas, investigaciones pedagógicas sobre el uso de herramientas digitales, manuales de uso, y más.
- Con esto el maestro adquiere los conocimientos y la información de sus alumnos para apoyarlos de manera más personalizada.

SISTEMA TAK-TAK-TAK

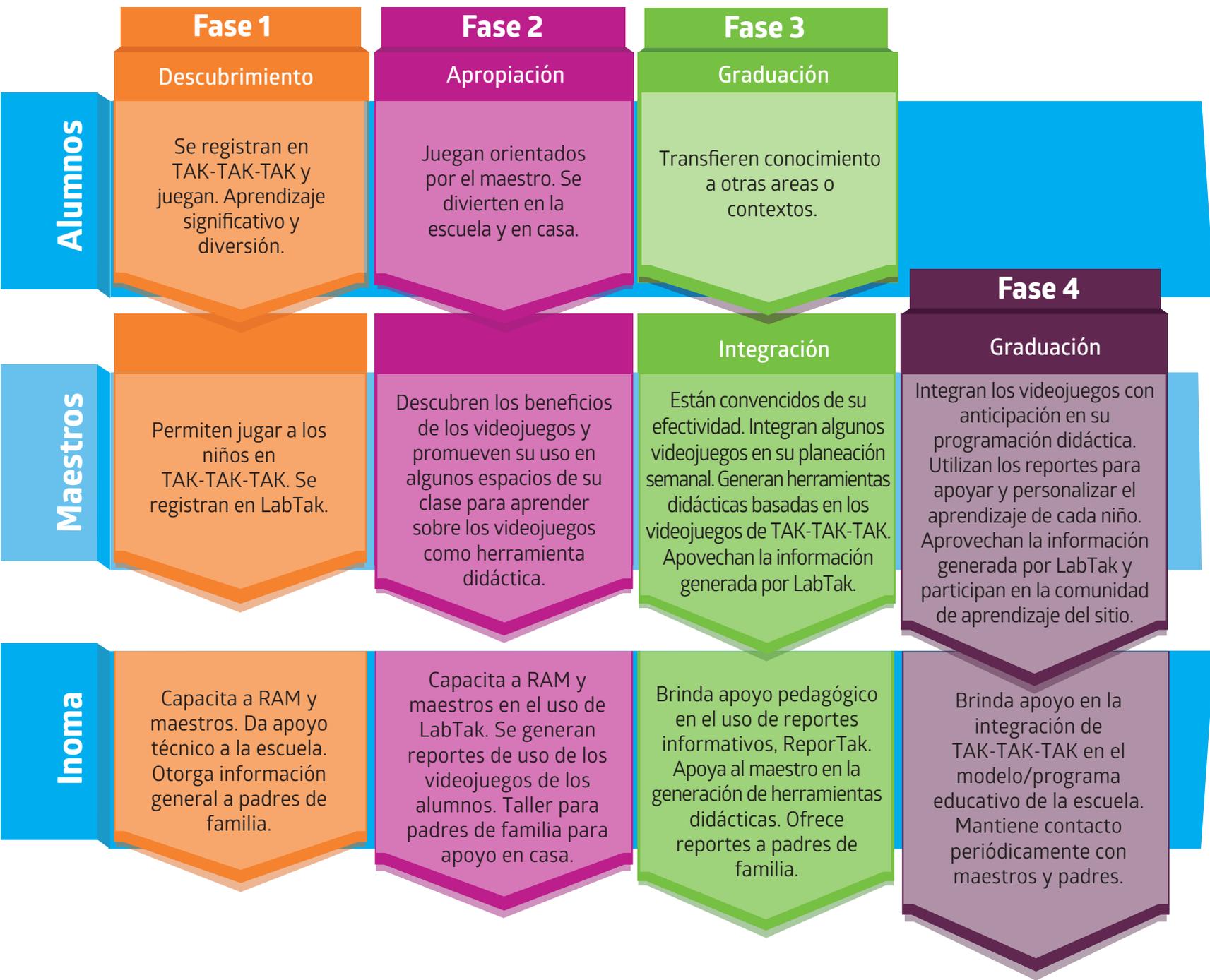


- ✓ Dirigido a niños de 6 a 13 años.
- ✓ Alineado al programa educativo de la SEP y a programas internacionales (CCSS, Habilidades del s. XXI).
- ✓ Videojuegos (90 videojuegos en español, inglés).
- ✓ Plataformas: Computadoras y móviles (Android, iOS y Windows).
- ✓ Asignaturas que cubre: Matemáticas, Español, Ciencias, Historia, Cívica y ética, Educación artística y Habilidades cognitivas.
- ✓ Se puede usar sin conectividad (TAK-Server, TAK-Usb).
- ✓ Gratuito.

LabTak

- ✓ Dirigido a maestros, directores, padres de familia, académicos, investigadores y cualquier persona interesada en el aprendizaje a través de herramientas digitales lúdico-educativas.
- ✓ Contiene información pedagógica y lúdica sobre los videojuegos, estrategias didácticas, tutoriales, manuales y reportes de uso de los videojuegos (ReporTak).
- ✓ ReporTak es una plataforma de reportes de uso de los videojuegos por el alumno. Hay cuatro tipos de reporte: por Asignatura, Conceptos, Videojuegos y Alumnos. ReporTak ayuda a ahorrar tiempo, facilita la planeación docente, da seguimiento personalizado a los alumnos y estandariza los resultados.
- ✓ Plataformas y conectividad: Computadora y se puede utilizar con o sin internet (con Tak Server).
- ✓ Otros: Inoma también ofrece capacitaciones tecnológicas y pedagógicas (presenciales o en línea); realiza puesta a punto de las aulas de medios y cuenta con un centro de ayuda gratuito.

MODELO DE INTRODUCCIÓN EN ESCUELAS

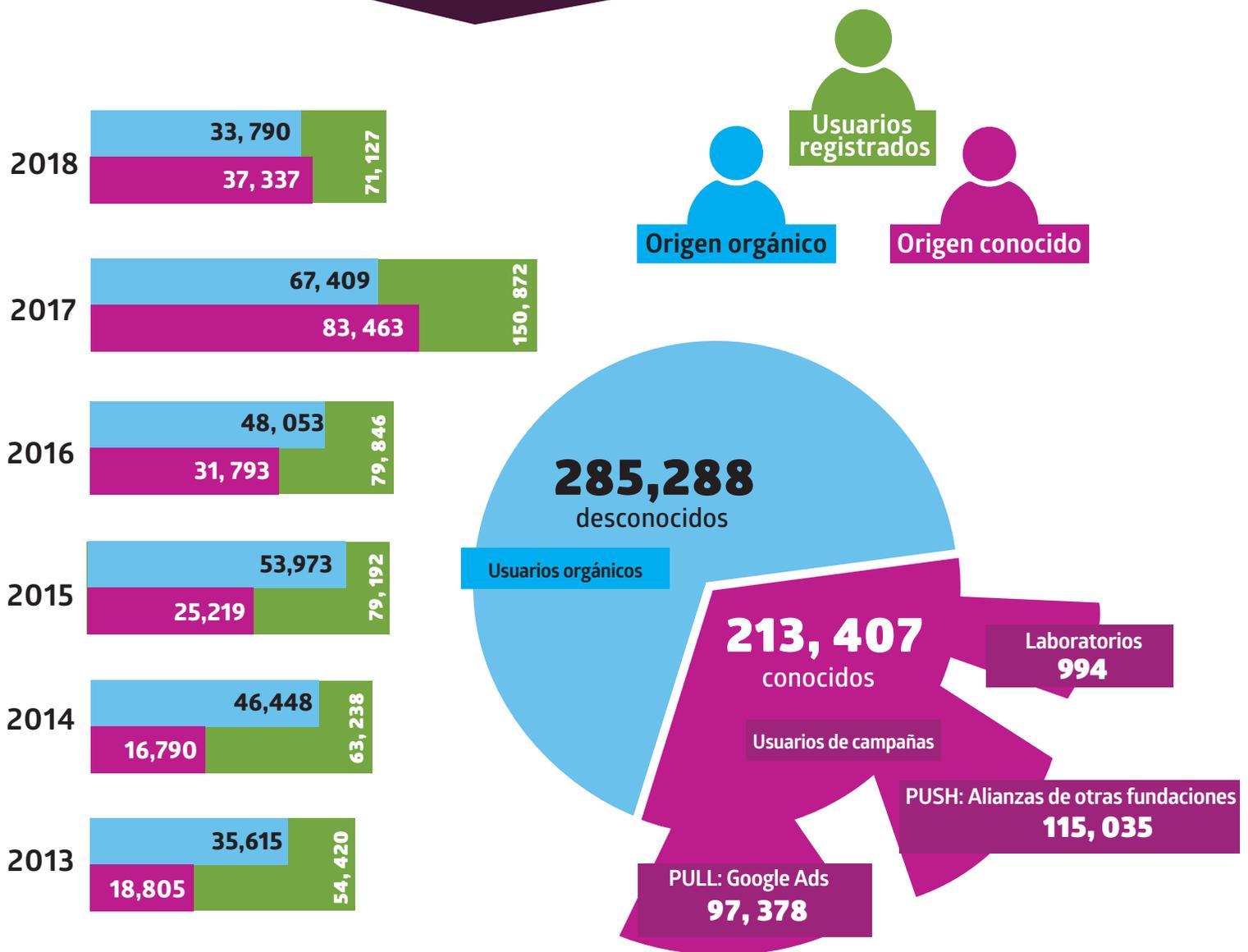




**“Para niños en comunidades lejanas,
educar con tecnología es una gran esperanza”.**

RESULTADOS HISTÓRICOS

498,695
usuarios registrados

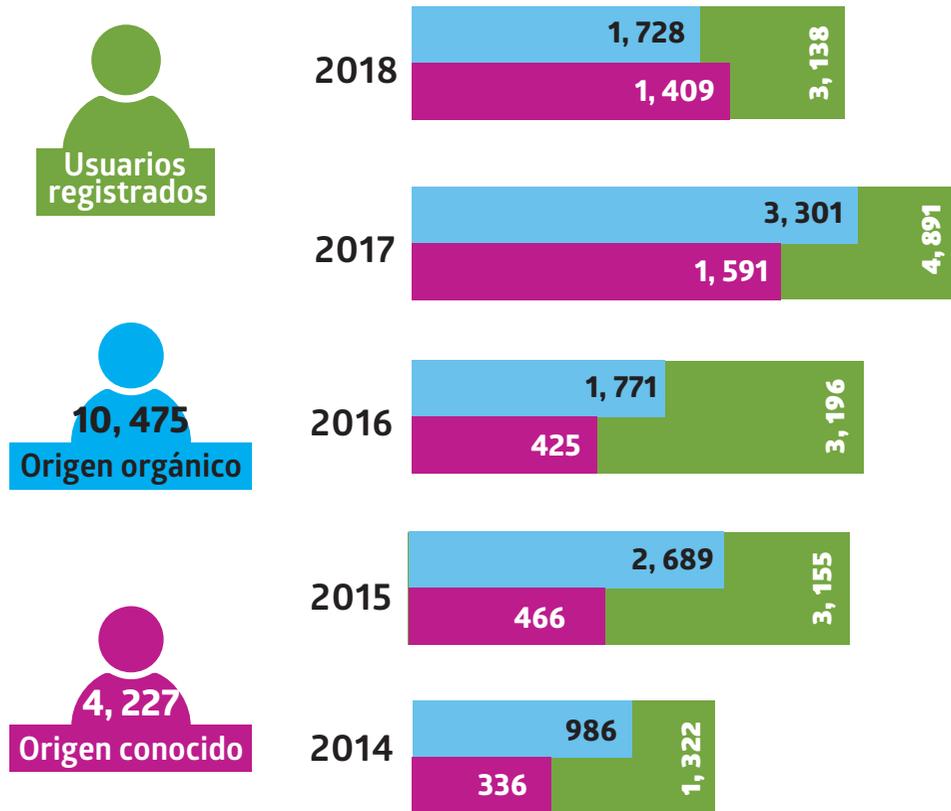


RESULTADOS HISTÓRICOS

14,702

usuarios registrados

LabTak



RESULTADOS HISTÓRICOS

¿ En dónde se jugó

TAK-TAK-TAK-TAK?



Los principales países:

3. Estados Unidos

1. México

2. Colombia

MÁS DE 60
PAÍSES JUEGAN
ACTIVAMENTE

Principales estados de la
República Mexicana:

Ciudad de México
Estado de México
Puebla
Campeche
Jalisco

RECONOCIMIENTOS INTERNACIONALES



Ganadores de la categoría de Audience Choice de los Creator Awards Mexico de WeWork por ser uno de los mejores proyectos innovadores de México.



El Sistema TAK-TAK-TAK es reconocido como uno de los doce finalistas del concurso World Innovation Summit for Education (WISE) Awards 2018 de la Fundación Qatar por su innovación, contribución positiva a la educación y a la sociedad, así como por su capacidad de adaptación y crecimiento.



TAK-TAK-TAK recibió la Mención Honorífica de los premios Ciencia en Acción (España) por sus contribución a la divulgación a la ciencia con sus videojuegos educativos.



Ganador regional de América Latina (Gold Award Winner) de los premios Reimagine Education por ser un proyecto con un enfoque innovador dirigido a mejorar los resultados de aprendizaje de los estudiantes.



E-LEARNING

Finalista de la categoría E-Learning de los premios Reimagine Education.



DESARROLLOS

El Sistema TAK-TAK-TAK cuenta con 99 videojuegos educativos.
Este año fueron desarrollados o incorporados los siguientes videojuegos:

Gracias al apoyo de MéXXico Libre de corrupción se desarrolló:
Guau Guau

Se incorporó el videojuego desarrollado por la UNODC en México:
Chuka

Gracias al premio ganado en Creator Awards México 2018, se desarrollaron:

Meteorama

IOIO

La pizza é mobile

Despachamoco

Rescate Minino

¡Llévele, llévele!

Gancho Tortuga

Painani

Fototun



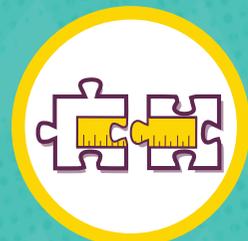
Nuestros videojuegos también están disponibles en:



DESARROLLOS

Plataforma en la que se ofrecen Módulos con actividades didácticas con objetivos de aprendizaje específicos. TAK TAK Teka es un club del componente de Autonomía Curricular del Nuevo Modelo Educativo de la SEP de México.

TAK TAK Teka



DESARROLLOS

Desarrollos WeWork

El sistema de enseñanza TAK-TAK-TAK, se galardonó con el premio Audience Choice de Creator Awards. Los Creator Awards son organizados por WeWork y buscan reconocer a empresas u organizaciones con proyectos innovadores y con impacto social. Gracias al premio Creator Awards de WeWork México Inoma desarrolló nueve videojuegos educativos en el área de Matemática con el objetivo de cubrir todo el programa de educación básica de la SEP. Así seguimos avanzando para cumplir con nuestra meta de cubrir la currícula de la SEP y seguir beneficiando a más niños de escasos recursos



ACTIVIDADES 2018

DESPLIEGUE DEL SISTEMA TAK-TAK-TAK

PUSH

AUTONOMÍA CURRICULAR — TAK TAK TEKA

Inoma ofreció el Sistema TAK-TAK-TAK como club de Autonomía Curricular que ofrece la Secretaría de Educación Pública de México, como parte del Nuevo Modelo Educativo. TAK TAK Teka, el club de Inoma, se integra por actividades donde el pensamiento lógico, el ingenio, la creatividad y el juego son elementos clave y así fomenta el desarrollo de habilidades que ayudan a los alumnos participantes a enfrentar los retos del siglo XXI. Aprender a aprender es el eje de enseñanza de este programa. El Estado de Baja California adquirió licencias para 156 primarias y guías didácticas para 70 secundarias. Campeche adquirió módulos para 50 escuelas. También el Estado de Veracruz está en proceso de adquisición de 87 espacios para 81 escuelas. Así que la cooperación con Fundación Telefónica nuevamente ha sido un éxito.



TELEFÓNICA

Fundación Telefónica México e Inoma han trabajado en conjunto desde hace años para contribuir a mejorar la educación en México. Así, con el apoyo de Fundación Telefónica México, este año logramos que más niños y maestros se beneficiarán a través de los siguientes proyectos.

COLIMA

El objetivo de este proyecto, además de integrar el Sistema TAK-TAK-TAK en escuelas del Estado de Colima, fue realizar una evaluación del Sistema en los alumnos participantes. Para esto se

realizaron pruebas estandarizadas antes y después de integrar el uso de los videojuegos. Los resultados de la prueba estandarizada muestran que los participantes mejoraron 15 puntos promedio, lo cual representa un éxito para los alumnos y nosotros.



CAMPECHE

El Sistema TAK-TAK-TAK se implementó en 15 escuelas públicas del Estado de Campeche. En un primer lugar, se realizó un evento de lanzamiento con los directores de las 15 escuelas para presentar el Sistema TAK-TAK-TAK, así como la forma de trabajo.

En cada escuela participante se realizaron cuatro visitas con los objetivos de llevar a cabo el diagnóstico de las aulas de medios, apoyar a la comunidad escolar a registrarse en las plataformas y capacitar a los docentes en el uso de los videojuegos como herramienta didáctica.

A cada escuela se le pidió implementar un horario de uso del aula de medios para que los niños tuvieran sesiones de juego de, al menos, 30 minutos a la semana. También se probó el videojuego Pueblo Chinampa.

Se llevó a cabo un concurso en dos fases para motivar la participación tanto de alumnos como de docentes. Había tres categorías: Director, Docente y Alumno, los ganadores fueron quienes lograron el mayor porcentaje de minutos jugados.



Durante el evento de clausura se presentaron los resultados a las autoridades de la SEDUC, así como a los directores de las 15 escuelas participantes. También, se llevó a cabo la premiación de los ganadores de cada categoría.



CHIAPAS

Este año Inoma continuó la cooperación en el estado de Chiapas con los municipios de Tenejapa y San Juan Chamula, en donde se trabajó con 19 escuelas en la capacitación pedagógica de docentes y en el registro de los alumnos en la plataforma TAK-TAK-TAK. Aunque existen serios problemas de conectividad en esa región, pudimos implementar nuestra solución de TakUSB para los niños. Nuestros embajadores realizaron sesiones de trabajo personalizadas con docentes para mejorar la planeación escolar con los videojuegos, revisaron los equipos de cómputo y sincronizaron las bases de datos mensualmente.



ESTADO DE MÉXICO

Trabajamos en la región mazahua para llevar el sistema TAK-TAK-TAK, para ello, se dieron capacitaciones a docentes y se realizaron visitas tecnológicas. La implementación se llevó a cabo en 16 escuelas ubicadas en el municipio de San Felipe del Progreso. Se seleccionaron 5 escuelas en las cuales se impartió “Curso de Educación Financiera a través de actividades y videojuegos educativos. Manejo inteligente del dinero: ahorro”. El objetivo del curso fue crear conciencia sobre la importancia del ahorro y promover la planeación para el manejo inteligente del dinero a través de un programa que integre videojuegos educativos para niños de seis a doce años.



**Curso de
Educación Financiera
a través de actividades y
videojuegos educativos**

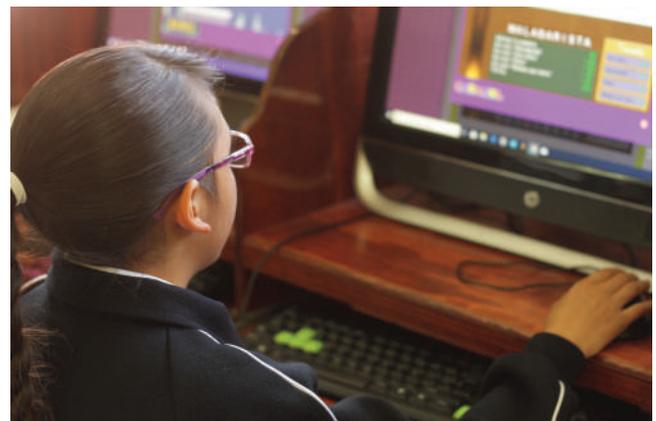
Manejo inteligente del dinero: ahorro

 inoma
POR TI, MI MUNDO

 Fundación
GENTERA

 TAK-TAK-TAK

 LabTak



MICHOACÁN, ZACATECAS, PUEBLA, MORELOS Y QUERÉTARO CON PROED

Inoma fue invitada por Fundación Proed a incorporar TAK-TAK-TAK a su programa pedagógico para mejorar las habilidades digitales y conocimientos de más niños en México. Los estados en los cuales se implementó el sistema de la mano dejan con la Fundación Proed son Michoacán, Zacatecas, Puebla, Morelos y Querétaro.



COLOMBIA

TAK-TAK-TAK fue seleccionado como uno de los contenidos educativos oficiales que promueve “Computadores para Educar” y el Ministerio de Educación de Colombia. Inoma participó en el Taller Virtual Educa Digital Colombia 2018, con un curso online llamado: “La investigación y las TIC para la innovación educativa” el 12 de junio de 2018 para mostrar el Sistema TAK-TAK-TAK y sus beneficios.



SINADEP

Inoma colaboró con SINADEP en la elaboración de un curso de 7 módulos dirigido a los docentes del Sinadep. A través del mismo se les explicó el Sistema TAK-TAK-TAK como herramienta didáctica lúdica en el proceso de enseñanza y aprendizaje y cómo incluir los videojuegos en sus clases.

IUSA

Se realizó una cooperación IUSA para implementar el TAK Server en CAP e instalar nuestro sistema TAK-TAK-TAK en la escuela JP IUSA. Los docentes fueron capacitados para poder usar TAK-TAK-TAK en altas dosis durante sus cursos. La escuela cuenta con dispositivos electrónicos para cada alumno y acceso completo a los módulos de nuestro sistema. El programa tuvo mucho éxito, ya que se acumuló actividad promedio de 1209 minutos por alumno.



GOOGLE ADS

Inoma sigue siendo beneficiaria de Google Ad Grants que ayuda a promover tanto el sitio de videojuegos, TAK-TAK-TAK, como el de maestros, LabTAK, entre beneficiarios en México y en otros países del mundo. Gracias a ello, más niños y maestros se han sumado al proyecto y utilizan estas herramientas en sus prácticas educativas.

ACTIVIDADES 2018

LABORATORIOS E INVESTIGACIÓN

COLEGIO FRANCÉS DEL PEDREGAL

Por cuarto año consecutivo, el Colegio Francés del Pedregal es una de nuestras escuelas laboratorio en la que hemos probado e implementado videojuegos y nuevas estrategias. El fin es probar y mejorar los proyectos educativos que apoyan el uso de los videojuegos de TAK-TAK-TAK. Es una escuela que ha logrado integrar exitosamente el Sistema TAK-TAK-TAK dentro de su programa académico.



FUNDACIÓN HACIENDAS DEL MUNDO MAYA (FHMM)

Desde el año 2017 Inoma coopera con FHMM en la integración de los videojuegos TAK-TAK-TAK en las actividades de la biblioteca de la comunidad de Dzidzilché, Yucatán. Los videojuegos son utilizados como herramienta de apoyo didáctico a través de TakUSB dados los problemas de conectividad en la comunidad.



“La educación tiene que llegar a todas partes,
Inoma lo hace posible”.



EVENTOS

13 y 14 de abril

Latin American Education Forum (LAEF – Harvard)

Antonio Purón, fundador de Inoma participó en el evento Xchange: Educational Lessons for Latin America por Harvard Graduate School of Education. La conferencia reunió a educadores, investigadores, empresarios y formuladores de políticas para entablar un diálogo sobre los desafíos, las innovaciones y las oportunidades generadas por la búsqueda de la equidad educativa en toda América Latina. Inoma presentó el sistema TAK-TAK-TAK como una solución a través de la tecnología y la diversión.

25 de junio

Unidad de Servicios Para la Educación Básica en el Estado de Querétaro

Inoma fue invitada, por su experiencia y conocimiento, a ofrecer una conferencia a docentes y empleados de la USEBEQ en Querétaro, sobre el uso de la tecnología en la educación. Se le sugirió a los docentes incluir estas herramientas en sus cursos.

24 de octubre

Foro Internacional del juego DEVHR

Durante el foro DEVHR, Inoma presentó una ponencia sobre cómo desarrollamos nuestros videojuegos. Centramos nuestra plática en nuestro enfoque: que los videojuegos sean educativos. Así pudieron conocer cómo desarrollar con base en un objetivo pedagógico y la definición de el índice de ludicidad. Y mostramos cómo ejecutamos durante las diferentes fases: desarrollo; prueba y lanzamiento.

11 y 12 de octubre

Bett Latin America

Inoma participó en la cumbre global educativa Bett Latin America que se llevó a cabo en octubre en el Centro Banamex. Antonio Purón, fundador y presidente de Inoma, participó en

el panel “Acceso a internet y tecnologías para alcanzar la equidad social” en el cual se discutió la falta de un acceso a internet adecuado como un obstáculo al que se enfrentan las instituciones educativas a la hora de implementar innovaciones tecnológicas y se debatieron soluciones alternativas a la conexión. Antonio explicó la tendencia de la sociedad por adquirir internet y dispositivos tecnológicos, factor que está rompiendo con la brecha tecnológica, y el futuro posible generado por dicho factor.

Al mismo tiempo, Inoma participó con un stand en donde se dio a conocer información sobre los proyectos y plataformas, así como la manera de integrarlos dentro de la planeación y sus escuelas.





(LAEF - Harvard)



(LAEF - Harvard)



Bett Latin America



Bett Latin America

TakTalentum 2.0

Con el apoyo de Universia: Inoma y el Programa Interdisciplinario sobre Políticas y Prácticas Educativas (PIPE-Cide) se implementó el proyecto TakTalentum 2.0, un proyecto de investigación a través de una plataforma desarrollada para jóvenes de bachillerato cuyo objetivo es evaluar si los videojuegos TAK-TAK-TAK pueden ayudar a detectar e incentivar la persistencia en alumnos de bachillerato. El proyecto se implementó en el Colegio de Bachilleres plantel 20.



Prácticas profesionales/estudiantes de servicio social

Una vez más, Inoma abrió las puertas para estudiantes universitarios para realizar su servicio social y sus prácticas profesionales con Inoma, permitiendo a los estudiantes conocer y participar en la realidad laboral de nuestra organización. Se incorporaron estudiantes para trabajar y participar en las áreas de desarrollo institucional, administración y tecnología. En cada área realizan distintas y diversas actividades. Ayudan a revisar el código de los videojuegos para mejorar su funcionamiento; fungen como asistentes administrativos; diseñan proyectos para la recaudación de fondos; realizan investigación pedagógica y de problemáticas sociales; generan material de comunicación a través de diseño, redacción y fotografía; entre otras muchas actividades.



CARTA DEL AUDITOR



GVP CARBAJAL ASESORES

INFORME DE LOS AUDITORES INDEPENDIENTES

México D. F., 30 de abril de 2019

A los Asociados Fundadores de
Innova y Moderniza tu Aprendizaje, A. C.

1. Hemos auditado los estados financieros adjuntos de Innova y Moderniza tu Aprendizaje, A. C., que comprenden los estados de posición financiera al 31 de diciembre de 2018 y de 2017, y los estados de actividades y de flujos de efectivo que les son relativos por los años que terminaron en esas fechas, preparados de conformidad con las Normas de Información Financiera (NIF), así como un resumen de las políticas contables significativas y otra información explicativa.

La Dirección es responsable de la preparación y presentación razonable de los estados financieros adjuntos de conformidad con las Normas de Información Financiera Mexicanas, y del control interno que la Dirección considere necesario para permitir la preparación de estados financieros libres de desviación material, debido a fraude o error.

2. Nuestra responsabilidad consiste en expresar una opinión sobre los estados financieros adjuntos basada en nuestras auditorías. Hemos llevado a cabo nuestras auditorías de conformidad con las Normas Internacionales de Auditoría, dichas normas nos piden que cumplamos los requerimientos de ética, así como que planifiquemos y ejecutemos la auditoría con el fin de obtener una seguridad razonable sobre si los estados financieros están libres de desviación material.

Una auditoría incluye la aplicación de procedimientos para obtener evidencia sobre los importes y la información revelada en los estados financieros. Los procedimientos seleccionados dependen del juicio del auditor, incluida la evaluación de los riesgos de desviación material en los estados financieros debido a fraude o error. Al efectuar dichas evaluaciones del riesgo, el auditor toma en cuenta el control interno relevante que permite la preparación y presentación razonable por parte de la Asociación de los estados financieros, con el fin de diseñar los procedimientos de auditoría que sean adecuados en función de las circunstancias, y no con la finalidad de expresar una opinión sobre la eficacia del control interno de la Asociación. Una auditoría también incluye la evaluación de las políticas contables significativas aplicadas y de la razonabilidad de las estimaciones contables realizadas por la Dirección, así como la evaluación de la presentación de los estados financieros considerados en su conjunto.

GVP Carbajal Asesores, S. C.
Londres No. 226 1er. Piso Col. Juárez México, D.F.
06600 Teléfono: 52 (55) 5207-1720 Fax: 52 (55) 5207-1721

Consideramos que la evidencia que hemos obtenido en nuestras auditorías proporciona una base suficiente y adecuada para emitir nuestra opinión.

3. En nuestra opinión, los estados financieros presentan razonablemente, en todos los aspectos materiales, la posición financiera de Innova y Moderniza tu Aprendizaje, A. C., al 31 de diciembre de 2018 y de 2017, así como los resultados de sus actividades y los cambios en los flujos de efectivo por los años que terminaron en esas fechas, de conformidad con las Normas de Información Financiera Mexicanas.

GVP Carbajal Asesores, S. C.

C. P. C. Pedro Piña Carbajal
Socio de Auditoría y Asesoría de Negocios



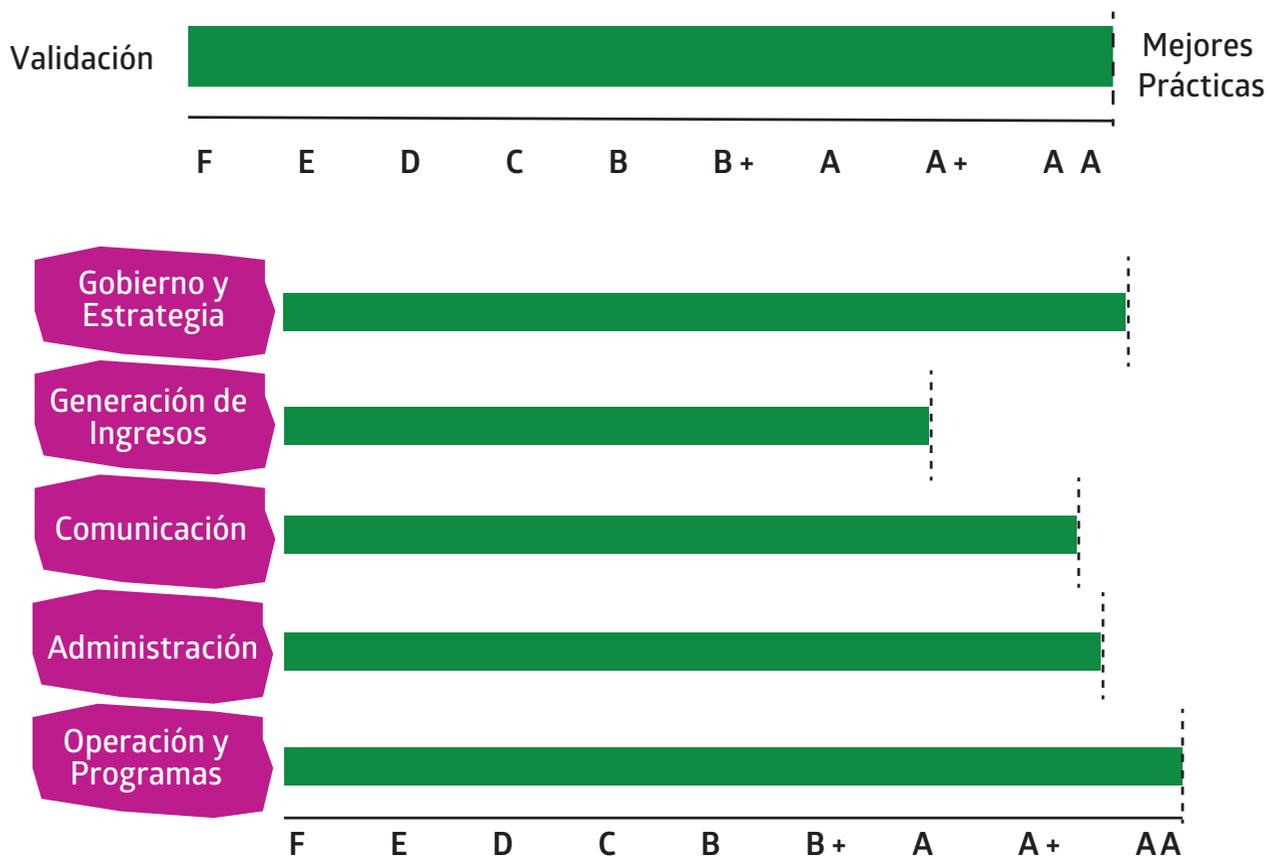
GVP CARBAJAL ASESORES

(2)

CALIFICACIÓN FILANTROFÍA

Filantropía calificó la Fortaleza Institucional de Inoma en la que se evaluaron nuestras prácticas en los ejes de: Gobierno, Recursos financieros y generación de ingresos, Comunicación, Administración y Operación. Inoma obtuvo la calificación de A+ por su buen desempeño.

Dicha calificación se desolado en cinco áreas generales, tal como lo muestra la siguiente gráfica:



NUUESTRO EQUIPO

Mesa Directiva y Consejo

Mesa Directiva

Carlos Guzmán - Presidente
Julia Marcia Giovanini - Secretario
Ernesto Maqueda - Tesorero

Vocales

Antonio Purón
Miguel Ángel Pichardo
Eduardo José Bolio
Roberto Newell
Guillermo Roa
Fernando Sepúlveda
Alberto Chaia
Leopoldo Garza
Juan Ricardo Pérez
Leonor Ortiz
Heberto Taracena

Colaboradores

Presidente Ejecutivo

Antonio Purón

Administración y Legal

José Emiliano Delgado; Ana Domenzain

Desarrollo Institucional

Marissa Ariza; Regina González

Despliegue del Sistema TAK-TAK-TAK

Catharine Alice Austin; Anna Yahaira
González; Manoella Rodríguez

Educación

Beatriz Artemisa Ruiz; Ana Bárbara Barragán

Coordinación

Marisa Juárez García

Investigación y Análisis de Datos

Luis Fernando García; María Fernanda Ramos; Brianda Cruz

Tecnología

Vital José de la Torre; Jorge Fernández; Leonardo Alonso

Videojuegos

Susana Alegría

Servicio Social y Voluntariado

Servicio Social IBERO

Adriana Hernández, David Eduardo Parra,
Esther Amkie, Georg Phillip Antonius
Iván Parada, José Córdova Gómez
José Luis Martínez, Mariana Gómez Maqueo
Regina Bravo

IPN

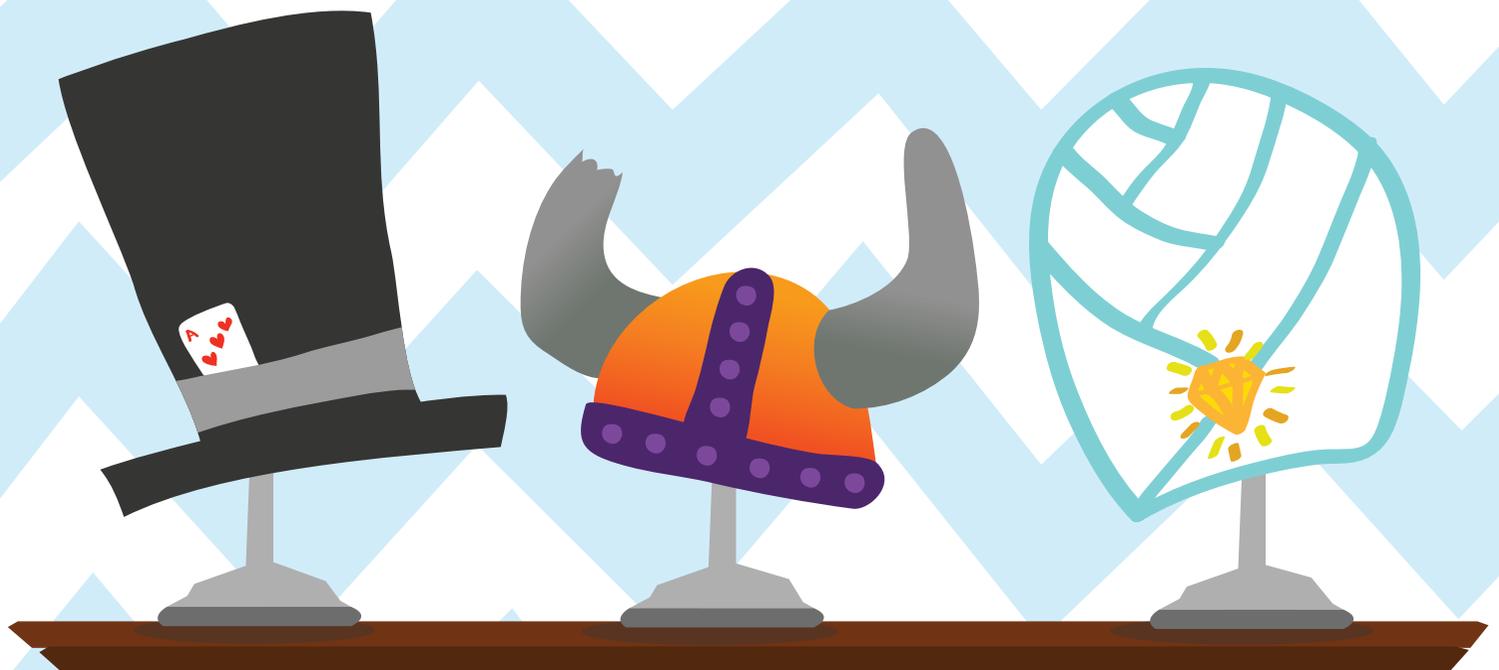
Aarón Yair Reyes, Andree Ricardo Díaz,
Francisco Javier Fierro, Lerida Anahí Cazares,
María Fernanda Castañeda, Miguel Jair Aguilar

Voluntariado

Ana Sofía

Embajadores

Julian Ricardo Jiménez,
Pedro Méndez Luna
Juan Simón Cruz Cruz
Sergio Muñoz Tenorio
Efrén Armando Jiménez Cuellar



AGRADECIMIENTOS

Donantes y Aliados

Administración Federal de Servicios Educativos en el Distrito Federal - Aflatoun - Andrea Hernández Velasco - Antonio Purón Mier y Terán - Banco Compartamos - Básica Asesores Educativos - Bett Latinoamérica - Clinton Global Initiative - Centro de Investigación para el Desarrollo (CIDAC) - Centro de Investigación y Docencia Económicas (CIDE) - Computaciones y Asociados - Compromiso Solidaridad y Ayuda Social - 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 Gentera - Fundación Gonzalo Río Arronte, I.A.P. - Fundación Hacienda del Mundo Maya - Fundación Metlife - Fundación Pro acceso ECO - Fundación Roberto Hernández Ramírez - Fundación Telefónica México - Fundación Televisa - Futuro, I.A.P. - Global Living - Gobierno del Estado de México - Google - Grey - HSBC México - Hewlett Packard - Institución de Banca Múltiple - Instituto Mexicano para la Competitividad (IMCO) - Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Monterrey (ITESM) - ITITI Tecnologías - Juan Villoro - Julieta García - La Casa Azul Museo Frida Kahlo - México Libre de Corrupción A.C. - Microanalítica - Microstrategy - 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 - OSC Digital - 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 de Veracruz - Secretaría de Administración y Finanzas Yucatán - SEP del Estado de México - SEP de Colima - SEP de Puebla - SEP Federal - Sinadep - Sistemas Integrales de Cómputo Montellano (SICOM) = Sociedad de Amigos de la OFUNAM - Tecnologías Educativas Colaborativas S.A., GAL&LEO - Televisa Niños - Temasek Holdings - The Coca-Cola Export Corporation - The Tzedakah Trust - Unión de Empresarios para la Tecnología en la Educación (UNETE) - Valores para el Tercer Milenio - World Summit Awards - WeWork

AGRADECIMIENTOS

Escuelas, universidades y sistemas escolares

Aprende MX - 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 y secundarias públicas del Estado de México, de Puebla, de Colima, Chiapas y demás estados en los que han permitido la entrada a TAK-TAK-TAK - Freeman Spogli Institute - Spogli Institute - Instituto Politécnico Nacional - Junior Achievement - Stanford University - Sinadep - Tecnológico Universitario del Valle de Chalco - Universidad Iberoamericana, Campus Ciudad de México - Universidad Iberoamericana, Campus Puebla - Universidad Panamericana.

Desarrolladores

Big Monster - Caldera Estudios - Cromasoft - Desarrollo de Software para Internet (Ábargon) - Five Ronin Games - Grupo ENM (Enova) - HaikuStudios - Kamikaze - Microstrategy - Most Transmedia Group - Mofeta Estudio - Pixframe Studio - Shock Studio - Sophitech



SÚMATE

Donaciones

Servicio Social

Prácticas Profesionales

Voluntariado



Escríbenos a:
contacto@inoma.mx

Comunícate a:
+52 (55) 6389-2028

INFORME ANUAL
2018
ocho años