



## INFORME ANUAL 2012

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



**Innova y Moderniza tu Aprendizaje, A.C.**  
Calle Reforma No. 9 Col. Villa Coyoacán, Del. Coyoacán, C.P. 04000 México, D.F.  
[www.inoma.mx](http://www.inoma.mx) / [contacto@inoma.mx](mailto:contacto@inoma.mx)

## Índice

<b>¿QUIÉNES SOMOS?</b> _____	<b>3</b>
Nuestra Misión .....	3
Nuestra Visión .....	4
Modelo .....	4
<b>ACTIVIDADES 2012-2011</b> _____	<b>4</b>
Prueba de videojuegos en el Estado de Puebla .....	4
Participación en Proyecto “Aulas Fundación Telefónica” .....	5
Exhibición de videojuegos en el Papalote Museo del Niño .....	5
Programa de prácticas académicas en Inoma A.C .....	6
Lúdica Latinoamérica (expresión oral y comprensión del lenguaje) .....	6
Asamblea General de Open Learning Exchange (OLE) en México, D.F.....	7
Programa Escuelas Innovadoras de Microsoft .....	7
Lúdica México (matemáticas-fracciones) .....	7
<b>ALCANCE 2012</b> _____	<b>8</b>
<b>VIDEOJUEGOS DESARROLLADOS Y SITIOS DE INTERNET EN 2011 Y 2012</b> _____	<b>9</b>
Videojuegos desarrollados por Inoma y por otras asociaciones en 2011 y 2012.....	9
Sitios de internet 2011 y 2012 .....	15
Muchos Retos .....	15
Chispale.....	15
<b>ESTADOS FINANCIEROS</b> _____	<b>16</b>
<b>AGRADECIMIENTOS</b> _____	<b>21</b>

## ¿Quiénes somos?

---

Somos una organización no gubernamental, sin fines de lucro, fundada en 2011. Buscamos apoyar a niños, padres de familia y maestros para mejorar el nivel educativo poniendo a su alcance una alternativa gratuita de alta calidad que complementa, apoya y refuerza su aprendizaje presencial en las escuelas.

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

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

Buscamos ser líderes en:

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

### Nuestra Misión

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

## Nuestra Visión

Cualquier niño que tenga acceso a Internet, en cualquier parte del mundo, puede jugar y divertirse gratuitamente en el sitio de Inoma, A.C. Al hacerlo, complementa, refuerza y profundiza su aprendizaje básico formal.

## Modelo

En Innova y Moderniza tu Aprendizaje A.C. desarrollamos videojuegos lúdico- educativos alineados al plan de estudios de primaria que ayuden a reforzar y complementar el aprendizaje de los niños.

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

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

# Actividades 2012-2011

---

## Prueba de videojuegos en el Estado de Puebla

Realizamos una prueba piloto en 43 escuelas públicas (21 escuelas de tratamiento y 22 escuelas de control) de la zona conurbada de la Ciudad de Puebla de Zaragoza con la participación de alrededor de 18,500 niños. Nuestro propósito era determinar si nuestros videojuegos mejoran el desempeño académico de los estudiantes de primaria. Estuvo dirigido a niños de 3° a 6° grados para reforzar su proceso de aprendizaje, particularmente en habilidades matemáticas. Estratificamos las primarias públicas por desempeño en Enlace y nivel socioeconómico, medido por el grado de marginación establecido por el INEGI. Contamos con la participación de la SEP-Puebla, el Freeman Spogli Institute (Universidad de Stanford), UIA-Puebla, académicos e investigadores internacionales (Ramona Pierson y David Huang), investigadores independientes (Pablo Peña –CNBV –, Armando Chacón –IMCO –y Rafael Ch –CIDAC). El uso de juegos fue financiado por el Gobierno de Puebla y la Secretaría de Educación Pública de este estado y tuvo una duración de febrero a junio de 2012.. Para conocer el sitio en el que se realizó la prueba, ingresa a: [www.mucho retos.com](http://www.mucho retos.com)

Toda la información del uso de videojuegos de los alumnos de las escuelas públicas de Puebla se guardó en una base de datos.. Con la información de la prueba ENLACE de 2012 (que salió en septiembre de este año), Armando Chacón y Pablo Peña junto con asesoría de otros investigadores independientes como Rafael Ch –CIDAC- e integrantes de Inoma, están trabajando en el análisis del uso de los vieojuegos en el impacto del rendimiento educativo de los videojuegos. Estos resultados estarán disponibles en el primer semestre del siguiente año (2013).

Es importante señalar que la SEP del Estado de Puebla nos permitió continuar trabajando con las escuelas que estuvieron en la prueba piloto.. Por ello, los niños estarán jugando los videojuegos durante el ciclo escolar 2012 y 2013.

### **Participación en Proyecto “Aulas Fundación Telefónica”**

Fundación Telefónica nos invitó al primer encuentro educativo dirigido a los maestros, coordinadores didácticos y expertos en las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) que son parte del proyecto “Aulas Fundación Telefónica”. Nuestra participación fue el 24 de julio de 2012 en el Hotel NH de la Zona Rosa, Ciudad de México. Por medio de este programa, durante el ciclo escolar 2012-2013, las 39 escuelas públicas en México que actualmente son parte del proyecto podrán utilizar nuestros videojuegos como uno de los programas que Fundación Telefónica les ofrece.

“Las aulas son un modelo pedagógico de formación y acompañamiento continuo para los docentes que pretende consolidar una comunidad educativa virtual (Red del Educador) que dé como resultado un trabajo colaborativo entre maestros de 13 países latinoamericanos, pues se conocen y entran en contacto, comparten contenidos y forman parte de grupos temáticos”.

[www.telefonica.com.mx/fundacion//telefonica-capacita-a-docentes](http://www.telefonica.com.mx/fundacion//telefonica-capacita-a-docentes)

### **Exhibición de videojuegos en el Papalote Museo del Niño**

De marzo a junio de 2012 colocamos una isla didáctica en el Papalote Museo del Niño con cuatro computadoras en las que los niños que asistían al museo podían utilizar nuestros videojuegos. A cada niño que deseaba conocer la exhibición, se le proporcionaba una tarjeta que contenía un usuario y una contraseña para generar su membresía personal. Con esta información, todos los niños pueden ingresar al portal de Chispale desde cualquier computadora conectada a Internet dentro y fuera del Papalote.

Después de tres meses de uso, tuvimos los siguientes resultados:

- Aproximadamente 6,000 niños se registraron en el sitio.
- El 38% de los usuarios sigue usando el sitio después de su visita a Papalote.
- Aún después de que la exhibición se deshabilitó, usuarios nuevos continuaron registrándose. Esto significa que los visitantes del Papalote se llevaron tarjetas y las distribuyeron fuera del museo de forma voluntaria.

Para conocer Chispale, ingresa a: [www.chispale.com](http://www.chispale.com)

### Programa de prácticas académicas en Inoma A.C.

Con el afán de mejorar nuestra experiencia, este año iniciamos nuestro programa de prácticas. Participó en nuestro proyecto la Universidad de Cornell para que una estudiante pudiera colaborar con nosotros durante el verano (mayo a julio de 2012). Nuestro objetivo es crear un mayor intercambio de experiencias e ideas entre los estudiantes, las universidades y nuestra organización, que nos ayude a enriquecer nuestras labores.

“Tuve un maravilloso período de prácticas durante el verano de 2012 en INOMA, A.C. Estoy muy impresionada con la misión y el trabajo de la organización, así como, con la pasión de los miembros de INOMA.

No sólo aprendí acerca del sistema educativo de México, sino que también tuve la oportunidad de trabajar en varios proyectos y de adquirir conocimiento personal sobre una ONG internacional. ¡Fue una gran experiencia!”.

Linley Kirkwood, Cornell University MPA/MBA 2014

### Lúdica Latinoamérica (expresión oral y comprensión del lenguaje)

En colaboración con Universia se lanzó la segunda convocatoria de Lúdica, en esta ocasión participaron universidades de toda Latinoamérica, con el fin de desarrollar la creatividad de los jóvenes universitarios para fortalecer la educación básica. El objetivo central fue reforzar y fortalecer las habilidades y las destrezas de los alumnos de 1° a 6° grados de primaria en temas de expresión oral y comprensión del lenguaje.

La convocatoria se abrió el 24 de octubre de 2011 y se cerró el 4 de marzo de 2012. Los resultados se publicaron el 19 de marzo del presente año en el portal del concurso. Actualmente, los proyectos ganadores están en proceso de desarrollarse para ser parte de la gama de videojuegos educativos que Inoma, A.C. pondrá a disposición gratuita de los niños.

[ludica.universia.net.mx](http://ludica.universia.net.mx)

## Asamblea General de Open Learning Exchange (OLE) en México, D.F.

Inoma A.C., miembro de OLE, y el Departamento de Educación de la Universidad Iberoamericana Campus Ciudad de México organizaron la 3° Asamblea General de OLE en México, D.F., del 26 al 29 de septiembre de 2011. El tema de este año fue: “Educación y persuasión: el reto de la escala y de hacer que el cambio suceda”.

OLE es una organización no gubernamental con base en Boston, que federa a asociaciones en desarrollo de todo el mundo que, como Inoma A.C., buscan con esfuerzos locales ofrecer a todos los niños del mundo una educación básica universal de calidad. A la Asamblea General asistieron organizaciones de Estados Unidos, Ghana, India, Nepal, Perú, Rwanda, Uganda y Uruguay.

[ole.org/2011/11/09/2011-general-assembly-of-the-open-learning-exchange-brings-together-educational-innovators-from-around-the-world/](http://ole.org/2011/11/09/2011-general-assembly-of-the-open-learning-exchange-brings-together-educational-innovators-from-around-the-world/)

## Programa Escuelas Innovadoras de Microsoft

En agosto de 2011, Inoma A.C. fue nombrada School Pathfinder de Microsoft, con lo cual somos una de las instituciones educativas innovadoras del mundo que recibe apoyo y orientación de Microsoft. El programa sirve para crear redes entre las escuelas que buscan desarrollar proyectos nuevos para la mejora de la calidad educativa.

Realizamos reuniones en línea mensuales para intercambiar opiniones, información y ayuda entre los miembros de cada grupo regional. Además, nos brindan material de apoyo en su universidad virtual que permite conocer los proyectos de vanguardia en temas educativos que se están desarrollando en el mundo.

[www.microsoft.com/latam/educacion/alianzaporlaeducacion/innovativeschools.msp](http://www.microsoft.com/latam/educacion/alianzaporlaeducacion/innovativeschools.msp)

## Lúdica México (matemáticas-fracciones)

En colaboración con Universia se lanzó la primera edición de Lúdica, el primer concurso de videojuegos creado con el fin de desarrollar la creatividad de los jóvenes universitarios para fortalecer la educación básica. El tema central fue el fortalecimiento de los conocimientos matemáticos, específicamente de las fracciones.

Participaron cincuenta equipos de distintas universidades del país con propuestas innovadoras que eventualmente formarán parte de los videojuegos que Inoma, A.C. ha desarrollado para su plataforma.

[noticias.universia.net.mx/tiempo-libre/noticia/2011/07/25/850457/ludica-ya-tiene-ganadores-PRINTABLE.html](http://noticias.universia.net.mx/tiempo-libre/noticia/2011/07/25/850457/ludica-ya-tiene-ganadores-PRINTABLE.html)

## Alcance 2012

---

### **Beneficiarios**

**7,208** Beneficiarios directos

**Presencia en:**

#### **21 Escuelas**

- **Puebla** (Zona metropolitana)

#### **1 Museo**

- Papalote, Museo del Niño (Distrito Federal, México)

## Videojuegos desarrollados y sitios de Internet en 2011 y 2012

### Videojuegos desarrollados por Inoma y por otras asociaciones en 2011 y 2012

\*En los juegos donde se cuenta con varios mini-juegos (como Mateo y Cucarachilandia), en esta relación se considera un videojuego a cada mini-juego.

	2011	2012
TOTAL DE VIDEOJUEGOS DE MATEMÁTICAS:	<b>37</b>	<b>7</b>
TOTAL DE VIDEOJUEGOS DE ESPAÑOL	<b>2</b>	<b>6</b>
TOTAL DE VIDEOJUEGOS DE OTRAS MATERIAS.	<b>1</b>	<b>3</b>
TOTAL DE VIDEOJUEGOS	<b>41</b>	<b>16</b>

Videojuego	Desarrollador	Materia	Concepto	Año de Desarrollo	Propiedad/Licencia de USO
<b>Mateo: angles</b>	Cromasoft, S.A. de C.V.	Matemáticas	Reconocer los ángulos	2011	INOMA
<b>Mateo: Cannon</b>	Cromasoft, S.A. de C.V.	Matemáticas	Complementos de 10	2011	INOMA
<b>Mateo: Clock Match</b>	Cromasoft, S.A. de C.V.	Matemáticas	Leer la hora	2011	INOMA
<b>Mateo:Columns</b>	Cromasoft, S.A. de C.V.	Matemáticas	Sumas con números de 1 dígito	2011	INOMA
<b>Mateo: Fraction Balls</b>	Cromasoft, S.A. de C.V.	Matemáticas	Reconocer las fracciones menores, mayores iguales a 1 y 2	2011	INOMA

<b>Mateo: Fractions Exchange</b>	Cromasoft, S.A. de C.V.	Matemáticas	Introducción a los conceptos de $1/2$ , $1/3$ , $1/4$ y $1/5$	2011	INOMA
<b>Mateo: From 1 to 9</b>	Cromasoft, S.A. de C.V.	Matemáticas	Sumas y multiplicaciones	2011	INOMA
<b>Mateo: Itesm 2</b>	Cromasoft, S.A. de C.V.	Matemáticas	Sumas de fracciones	2011	INOMA
<b>Mateo: Multiply</b>	Cromasoft, S.A. de C.V.	Matemáticas	Multiplicaciones con números de varios dígitos	2011	INOMA
<b>Mateo: Number Twins</b>	Cromasoft, S.A. de C.V.	Matemáticas	Complementos de 10	2011	INOMA
<b>Mateo: Numeric Pinball</b>	Cromasoft, S.A. de C.V.	Matemáticas	Múltiplos de 1,2,3,4,5,6,7,8 y 9	2011	INOMA
<b>Mateo: Numeric Tower</b>	Cromasoft, S.A. de C.V.	Matemáticas	Sumas con números de 1 dígito, múltiplos de 1,2,3,4,5,6,7,8 y 9	2011	INOMA
<b>Mateo: Operaciones</b>	Cromasoft, S.A. de C.V.	Matemáticas	Sumas y restas	2011	INOMA
<b>Mateo: Ordenar Uno</b>	Cromasoft, S.A. de C.V.	Matemáticas	Ordene los enteros, reales racionales sobre la recta numérica.	2011	INOMA
<b>Mateo: Sliders Multiplication</b>	Cromasoft, S.A. de C.V.	Matemáticas	Tablas de multiplicación	2011	INOMA
<b>Mateo: Two Columns</b>	Cromasoft, S.A. de C.V.	Matemáticas	Equivalencias de fracciones, por ejemplo $1 \frac{1}{2} = \frac{6}{4}$	2011	INOMA
<b>Globos</b>	Cromasoft, S.A. de C.V.	Matemáticas	Números del 1 al 100 composición y descomposición, sumas y restas sencillas	2012	INOMA
<b>Cucarachilandia</b>	Caldera Estudio, S.A. de C.V.	Matemáticas	Identificar atributos de objetos y colecciones	2011	INOMA

<b>Cucarachilandia</b>	Caldera Estudio, S.A. de C.V.	Matemáticas	Buscar lo que falta a una cierta cantidad para llegar a otra, para avanzar y retroceder en una serie	2011	INOMA
<b>Cucarachilandia</b>	Caldera Estudio, S.A. de C.V.	Matemáticas	Recopilar datos para obtener nueva información	2011	INOMA
<b>Cucarachilandia</b>	Caldera Estudio, S.A. de C.V.	Matemáticas	Leer y seleccionar información numérica	2011	INOMA
<b>Cucarachilandia</b>	Caldera Estudio, S.A. de C.V.	Matemáticas	Diseñar tablas para representar correspondencias entre datos.	2011	INOMA
<b>Cucarachilandia</b>	Caldera Estudio, S.A. de C.V.	Matemáticas	Obtener nueva información a partir de ciertos datos.	2011	INOMA
<b>Cucarachilandia</b>	Caldera Estudio, S.A. de C.V.	Matemáticas	Comparar y operar cantidades usando composiciones y descomposiciones aditivas y multiplicativas.	2011	INOMA
<b>Cucarachilandia</b>	Caldera Estudio, S.A. de C.V.	Matemáticas	Resolver distintos tipos de problemas de multiplicación.	2011	INOMA
<b>Cucarachilandia</b>	Caldera Estudio, S.A. de C.V.	Matemáticas	Ubicación espacial entre objetos	2011	INOMA
<b>Cucarachilandia</b>	Caldera Estudio, S.A. de C.V.	Matemáticas	Leer mapas y planos.	2011	INOMA
<b>Cucarachilandia</b>	Caldera Estudio, S.A. de C.V.	Matemáticas	Leer información matemática en distintos portadores de la vida en sociedad (horas, metros, etc.)	2011	INOMA
<b>Cucarachilandia</b>	Caldera Estudio, S.A. de C.V.	Matemáticas	Identificar y analizar la utilidad del dato más frecuente de un conjunto de datos.	2011	INOMA
<b>Cucarachilandia</b>	Caldera Estudio, S.A. de C.V.	Matemáticas	Establecer el porcentaje como regla de correspondencia "n" de cada diez.	2011	INOMA

<b>Cucarachilandia</b>	Caldera Estudio, S.A. de C.V.	Matemáticas	Proporcionalidad como forma de representar información.	2011	INOMA
<b>Cucarachilandia</b>	Caldera Estudio, S.A. de C.V.	Matemáticas	Calcular el porcentaje de cantidades mediante diversos procedimientos.	2011	INOMA
<b>Cucarachilandia</b>	Caldera Estudio, S.A. de C.V.	Matemáticas	Resolver problemas que involucren el uso de la media y la mediana	2011	INOMA
<b>Cucarachilandia</b>	Caldera Estudio, S.A. de C.V.	Matemáticas	Resolver problemas de valor faltante que requieren aplicar dos o más actores constantes de proporcionalidad.	2011	INOMA
<b>Troglones</b>	Caldera Estudio, S.A. de C.V.	Matemáticas	Valores de medición de peso, báscula, suma y multiplicación.	2012	INOMA
<b>Planetas wiki</b>	Enova, S.A. de C.V.	Matemáticas	Noción de Fracciones	2011	Licencia de USO
<b>Tanque lleno</b>	Enova, S.A. de C.V.	Matemáticas	Suma de Fracciones	2011	Licencia de USO
<b>Figuras geométricas para la nave</b>	Enova, S.A. de C.V.	Matemáticas	Figuras geométricas	2011	Licencia de USO
<b>Ordena el Cibermuseo</b>	Enova, S.A. de C.V.	Español	Ortografía	2011	Licencia de USO
<b>A la nave se le zafó un tornillo</b>	Enova, S.A. de C.V.	Español	Ambito de participación comunitaria y familiar. Textos de elaboración de anuncios con fines pblicitarios	2011	Licencia de USO
<b>Los cibernautas</b>	Enova, S.A. de C.V.	Civismo	Toma de decisiones	2011	Licencia de USO
<b>Reto-Top</b>	Enova, S.A. de C.V.	Matemáticas	Números naturales, búsqueda y organización de la información.	2012	Licencia de USO
<b>Lombrices para todos</b>	Enova, S.A. de C.V.	Matemáticas	Manejo de la información. Análisis de la información, búsqueday organización de la información.	2012	Licencia de USO

<b>Pinta la carpa</b>	Enova, S.A. de C.V.	Matemáticas	Forma, espacio y media. Figuras planas, trazar triángulos y cuadriláteros mediante formas diversas.	2012	Licencia de USO
<b>El conjunto mágico</b>	Enova, S.A. de C.V.	Matemáticas	Sentido numérico y pensamiento algebraico. Estimación y cálculo mental, números naturales.	2012	Licencia de USO
<b>Tesoro Ciber</b>	Enova, S.A. de C.V.	Matemáticas	Forma, espacio y medias. Figuras, medidas y ángulos.	2012	Licencia de USO
<b>Desactiva la bomba</b>	Enova, S.A. de C.V.	Matemáticas	Manejo de la información. Análisis de la información, relaciones de proporcionalidad.	2012	Licencia de USO
<b>Huye del Tejón</b>	Enova, S.A. de C.V.	Español	Ámbito de estudio. Rearmar un artículo de revista o nota enciclopédica.	2012	Licencia de USO
<b>Duelo de espadas</b>	Enova, S.A. de C.V.	Español	Ámbito de literatura. Leer un Autor y conocer los datos bibliográficos del mismo.	2012	Licencia de USO
<b>Mascota Extraviada</b>	Enova, S.A. de C.V.	Español	Ámbito de participación comunitaria y familiar. Textos de elaboración de anuncios con fines publicitarios	2012	Licencia de USO
<b>La aventura del hombre bala</b>	Enova, S.A. de C.V.	Español	Ámbito de estudio. Leer, resumir y escribir textos expositivos que impliquen clasificación.	2012	Licencia de USO
<b>Conviértete en Fortacho</b>	Enova, S.A. de C.V.	Español	Ámbito de participación comunitaria y familiar. Videojuego educativo en torno a un guión de radio	2012	Licencia de USO

<b>Planeta Miedo 2.0</b>	Enova, S.A. de C.V.	Español	Ambito de literatura. Videojuego educativo en torno a un escrito sobre misterio y terror.	2012	2012
<b>Topo-Cañón</b>	Enova, S.A. de C.V.	Ciencias Naturales	¿Cómo son los materiales y sus interacciones?	2012	2012
<b>Acrobacias de Chan-Pi</b>	Enova, S.A. de C.V.	Ciencias Naturales	¿Qué efecto produce la interacción de las cosas?(Se reflexiona acerca del uso cotidiano de distintos materiales y sus reacciones físicas.	2012	2012
<b>Recuerdos de la prehistoria</b>	Enova, S.A. de C.V.	Historia	De los primeros seres humanos a las primeras sociedades.	2012	2012

## Sitios de internet 2011 y 2012

### Muchos Retos

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

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

### Chispale

Chispale, [www.chispale.com](http://www.chispale.com), es un sitio desarrollado por Cromasoft S.A. de C.V. en el periodo de noviembre de 2011 a enero de 2012. El objetivo era alojar los mismos 5 juegos de matemáticas que probamos en la prueba piloto de Puebla, pero con el fin de realizar un análisis de ludicidad en el Papalote Museo del Niño. Se colocaron 4 computadoras como una de sus exhibiciones en las que los niños podían conocer el sitio. Se capacitó al personal encargado de la exhibición quienes entregaban una tarjeta a cada niño interesado que contenía un usuario y contraseña ya asignados. De esta forma, pudimos conocer que niños habían ingresado desde el museo y mantener un registro de sus movimientos dentro del sitio. Esta exhibición se llevó a cabo de abril a julio de 2012.

## Estados Financieros

---



GVP CARBAJAL ASESORES

### INFORME DE LOS AUDITORES INDEPENDIENTES

México D. F., 7 de junio de 2013

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 2012 y de 2011, y los estados de actividades y de flujos de efectivo que les son relativos por el año que terminó el 31 de diciembre de 2012 y por el período del 25 de febrero (fecha de constitución) al 31 de diciembre de 2011, 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 conlleva la aplicación de procedimientos para obtener evidencia de auditoría 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 tiene en cuenta el control interno relevante para 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 en su conjunto.

GVP Carbaljal Asesores, S. C.  
Londres No. 226 1er. Piso Col. Juárez México, D.F.  
06800 Teléfono: 52 (55) 5207-1720 Fax: 52 (55) 5207-1721

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

3. En nuestra opinión, los estados financieros presentan razonablemente, en todos los aspectos materiales, la situación financiera de Innova y Moderniza tu Aprendizaje, A. C., al 31 de diciembre de 2012 y de 2011, así como el resultado de sus actividades y los cambios en los flujos de efectivo por el año que terminó el 31 de diciembre de 2012 y por el período del 25 de febrero (fecha de constitución) al 31 de diciembre de 2011, 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

Estados de actividades por los años terminados el 31 de diciembre de 2012 y 2011.

INNOVA Y MODERNIZA TU APRENDIZAJE, A. C.

ESTADOS DE ACTIVIDADES

Cifras expresadas en pesos

	Año que terminó el 31 de diciembre de 2012	Periodo del 25 de febrero (fecha de constitución) al 31 de diciembre de 2011
	<u>No restringido</u>	<u>No restringido</u>
<b>INGRESOS:</b>		
Donativos recibidos (Nota 3)	\$ 2,498,534	\$ 431,034
Gastos por servicios de programas (Nota 3)	<u>(1,703,758)</u>	<u>(452,221)</u>
Excedente para aplicarse a gastos e impuestos	<u>794,776</u>	<u>(21,187)</u>
<b>GASTOS:</b>		
Gastos de administración	<u>(124,927)</u>	-
Cambio Neto en el Patrimonio Contable antes de impuestos	669,849	(21,187)
Impuesto sobre la renta por asimilables a remanente distribuible (Nota 6)	<u>(35,792)</u>	<u>(3,114)</u>
Cambio neto en el Patrimonio Contable después de impuestos	634,057	(24,301)
Patrimonio contable al inicio del año	<u>(24,301)</u>	-
Patrimonio contable al final del periodo	\$ <u>609,756</u>	(\$ <u>24,301</u> )

Las siete notas adjuntas son parte integrante de estos estados financieros.



\_\_\_\_\_  
Ing. Antonio Purón Mier y Terán  
Director General

(4)

Estados de flujo de efectivo al 31 de diciembre de 2012 y 2011.

INNOVA Y MODERNIZA TU APRENDIZAJE, A. C.

ESTADOS DE FLUJOS DE EFECTIVO

Cifras expresadas en pesos

	Año que terminó el 31 de diciembre de 2012	Periodo del 25 de febrero (fecha de constitución) al 31 de diciembre de 2011
	<u>No restringido</u>	<u>No restringido</u>
<u>Flujos de efectivo de actividades de operación:</u>		
Cambios en el patrimonio contable antes de impuestos	\$ 669,849	(\$ 21,187)
Cambios netos en:		
Impuestos por recuperar	(12,980)	
Cuentas e impuestos por pagar	250,366	36,806
Impuesto sobre la renta por asimilables a remanente distribuible	(35,792)	(3,114)
Efectivo generado en actividades de operación	<u>871,443</u>	<u>12,505</u>
<u>Flujos de efectivo en actividades de financiamiento:</u>		
Préstamos recibidos de Asociado Fundador	<u>1,000,000</u>	<u>5,000</u>
<u>Flujos de efectivo en actividades de inversión:</u>		
Desarrollo de software para programas	<u>(802,400)</u>	
Cambio neto en el efectivo y equivalentes de efectivo	1,069,043	17,505
Efectivo y equivalentes de efectivo al inicio del año	<u>17,505</u>	
Efectivo y equivalentes de efectivo al final del año	<u>\$ 1,086,548</u>	<u>\$ 17,505</u>

Las siete notas adjuntas son parte integrante de estos estados financieros.



Ing. Antonio Purón Mier y Terán  
Director General

(5)

Estados de posición financiera al 31 de diciembre de 2012 y 2011.

INNOVA Y MODERNIZA TU APRENDIZAJE, A. C.

ESTADOS DE POSICION FINANCIERA

Cifras expresadas en pesos

<u>Activo</u>	<u>31 de diciembre de</u>	
	<u>2012</u>	<u>2011</u>
	<u>No restringido</u>	<u>No restringido</u>
ACTIVO CIRCULANTE:		
Efectivo	\$ 1,086,548	\$ 17,505
Impuestos por recuperar	<u>14,505</u>	<u>1,525</u>
Suma el activo circulante	1,101,053	19,030
ACTIVOS INTANGIBLES (Nota 3)	<u>802,400</u>	<u>-</u>
	<u>\$ 1,903,453</u>	<u>\$ 19,030</u>
<u>Pasivo y Patrimonio Contable</u>		
PASIVO A CORTO PLAZO:		
Préstamos de asociado fundador (Nota 4)	\$ 1,005,000	\$ 5,000
Otras cuentas por pagar y gastos acumulados	207,317	
Impuestos por pagar	<u>81,380</u>	<u>38,331</u>
Suma el pasivo a corto plazo	<u>1,293,697</u>	<u>43,331</u>
PATRIMONIO CONTABLE: (NOTA 5)		
No restringido	<u>609,756</u>	<u>(24,301)</u>
Suma el patrimonio contable	<u>609,756</u>	<u>(24,301)</u>
Suma el pasivo y el patrimonio contable	<u>\$ 1,903,453</u>	<u>\$ 19,030</u>

Las siete notas adjuntas son parte integrante de estos estados financieros.



Ing. Antonio Purón Mier y Terán  
Director General

(3)

### **¡GRACIAS!**

Antonio Purón Mier y Terán  
Director General

#### *Donantes*

Financiera Independencia  
Fundación Bancomer  
Fundación Carlos Slim  
Fundación Chespirito  
Fundación Roberto Hernández Ramírez  
Fundación Televisa  
Hewlett Packard  
HSBC  
Ogilvy y Mather  
Oveja Negra  
Secretaría de Educación del Estado de Puebla  
Temasek Holdings

#### *Colaboradores*

Básica Asesores  
CIDAC  
Fundación Proceso ECO  
IMCO  
Microsoft  
Museo Tecnológico de la Ciudad de México (MUTEC)  
Open Learning Exchange (OLE)  
Papalote Museo del Niño  
Pierson Labs  
UNETE  
Universia (Santander)

#### SICOM

#### *Desarrolladores*

Abargon  
Caldera Estudios  
Cromasoft  
Enova

#### *Universidades*

Cornell University  
Freeman Spogli Institute, Stanford University  
Universidad Iberoamericana, Campus Ciudad de México.  
Universidad Iberoamericana, Campus Puebla

#### *Sistemas escolares*

Aulas Fundación Telefónica  
Centro Comunitario Acércate  
Centros RIA  
Escuelas Primarias Públicas del Estado de Puebla  
Escuela Primaria Pública Juan Amos Comenio.

