INFORME ANUAL 2020

10 años

Educando desde casa

inoma
POR TI MISMO

Índice

2 Sobre Nosotros
- 3 Mensaje
- 5 Filosofía
- 6 Estrategia
- 7 Sistema TAK-TAK-TAK
- 8 Modelo de intervención en las escuelas
- 9 Nuestra aventura

10 Beneficiarios
- 11 Resultados históricos
- 12 Resultados 2020
- 14 Despliegue del Sistema TAK-TAK-TAK

20 Desarrollos
- 21 LabTak
- 22 TAK-TAK-TAK: Aplicaciones móviles
- 22 Rediseño de videojuegos TAK-TAK-TAK

23 Reconocimientos y alianzas
- 24 Reconocimientos internacionales
- 25 Nuestros más recientes aliados
- 26 Eventos
- 30 Publicaciones

32 Nostros
- 33 Carta del auditor
- 34 Nuestro equipo
- 35 Agradecimientos

Sobre Nosotros

MENSAJE

Estimados Consejeros, Colaboradores, Beneficiarios, Aliados y Amigos:

El 2020 fue un año incierto, lleno de retos y cambios, de fortaleza y perseverancia; sin embargo, en Inoma A.C. redoblamos esfuerzos para mantener nuestra iniciativa como una herramienta relevante que detone el aprendizaje significativo en las niñas y los niños de educación básica, fuera del salón de clases, en entornos vulnerables y particularmente complejos a causa de la pandemia del Covid-19.

Este año nos vimos obligados a movernos de un sistema de despliegue híbrido a uno 100% remoto. Nuestros sitios taktaktak.com y labtak.mx crecieron en registros como nunca antes y la duración de la sesión promedio en el sitio taktaktak.com creció de 24 minutos a 45 minutos. Nuestros webinars y cursos en línea nos permitieron continuar capacitando a docentes y padres de familia en el uso de las TIC para la enseñanza y llegar a más beneficiarios; incluso a muchos que pensábamos distantes. Nuestros videojuegos, por su parte, aumentaron su alcance y uso.

En 2020 nos volvimos contenido oficial de la estrategia digital Aprende en Casa de la SEP; concretamos alianzas y desplegamos nuestro proyecto en escuelas de Colombia, Ecuador, El Salvador, Honduras y Venezuela; nuestros videojuegos fueron seleccionados como aplicaciones favoritas en la red de maestros más grande de México; y al terminar el 2020 alcanzamos más de 730 mil usuarios históricos acumulados en TAK-TAK-TAK. Todo esto es un indicativo de que el sistema de aprendizaje TAK-TAK-TAK se ha consolidado como una opción oportuna y viable para la educación a distancia.

Este año vimos cómo los maestros se esforzaron para seguir en comunicación con sus alumnos con el objetivo de acompañarlos, guiarlos, educarlos y apoyarlos sin importar la distancia; vimos cómo madres y padres de familia adaptaron sus hogares para transformarlos en escuelas y adoptar el papel de maestros. Conseguimos también que Project Redwood, Fondo para Emprendimiento Social de exalumnos de la escuela de negocios de Stanford, financiara el desarrollo de nuevas herramientas digitales para fortalecer la labor docente en nuestra plataforma LabTak. Muy pronto los docentes, madres y padres contarán con herramientas dentro del sitio que les permitirán intercambiar contenido, planeaciones, estrategias, buenas prácticas, dudas y todo aquello que involucra la labor educativa. Queremos aprovechar este sentido de comunidad para seguir trabajando en equipo con el objetivo de mejorar la calidad educativa, pues somos muchos a quienes nos preocupa la educación de nuestras niñas y niños, y apalancar nuestros esfuerzos sin duda logrará que alcancemos mejores resultados.

Adicionalmente estamos incursionando, gracias a las gestiones de Magdalena Salarich, en varias líneas de actuación internacional, colaborando con instituciones como Fe y Alegría en seis países de Centro y Suramérica, con la Fundación SEK en España, y con otras alianzas. Además, continuaremos desarrollando videojuegos conforme se obtengan recursos para hacerlo hasta completar la oferta, la cya rebasa el 50 por ciento del currículo de educación básica.

Tenemos la esperanza que en 2021 el panorama mundial mejorará, y las niñas, niños y maestros volverán a las aulas. Sin duda ahí estará Inoma, esperándolos con gran entusiasmo, para seguir fortaleciendo el proceso educativo en México y en el mundo.

Agradecemos a los donantes, aliados y colaboradores que nos han apoyado en este proyecto y la confianza que nos han brindado todos los involucrados que, a pesar de los tiempos difíciles, permite que más niñas y niños puedan seguir desarrollando las habilidades y conocimientos necesarios para hacer frente a los retos del S.XXI. Los invitamos a continuar en esta aventura, ¡aún queda mucho por hacer y en Inoma seguiremos trabajando para conseguirlo!

CARLOS GUZMÁN
Presidente del consejo

ANTONIO PURÓN
Presidente ejecutivo

FILOSOFÍA

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.

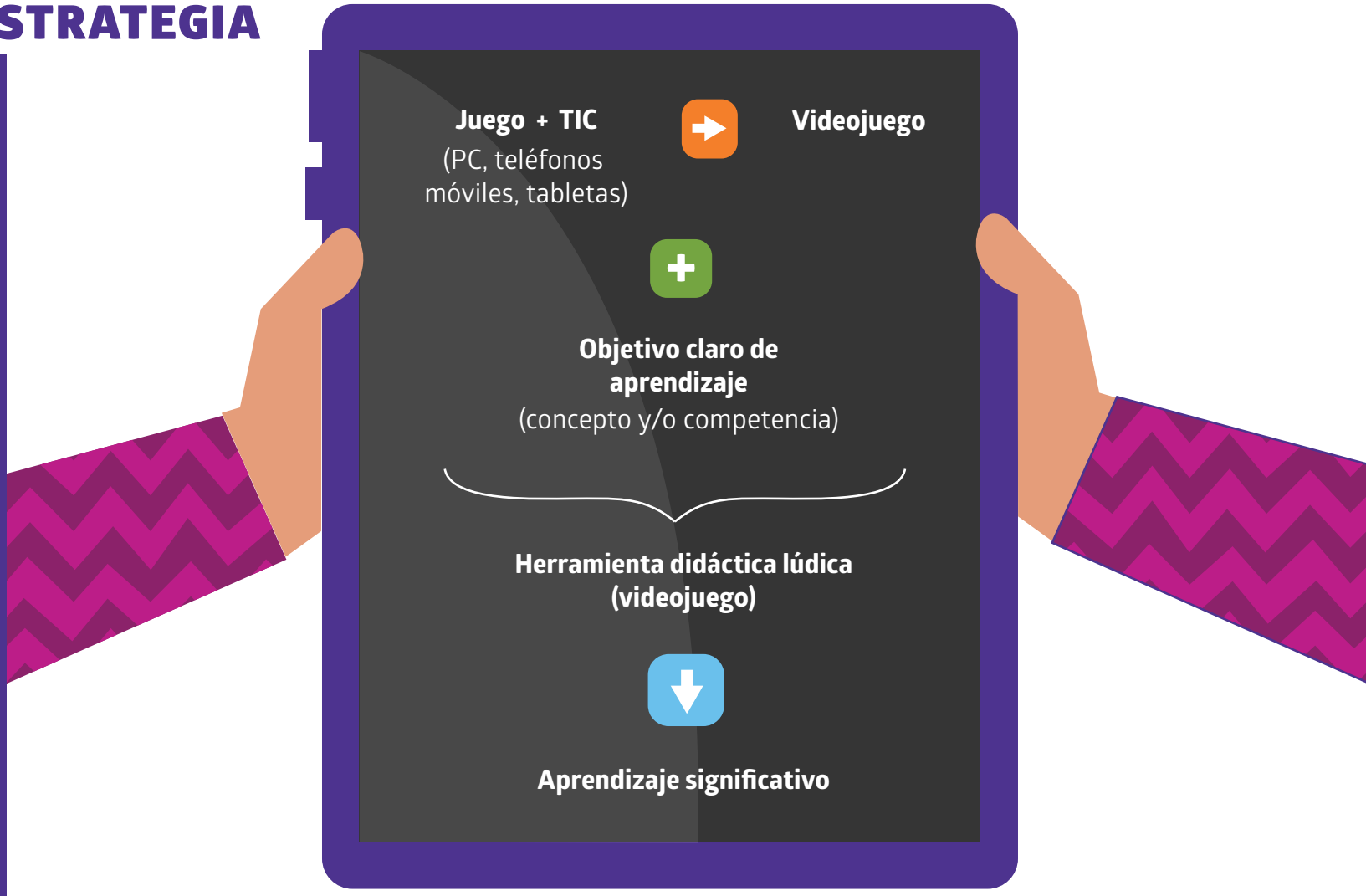
VISIÓN

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.

ESTRATEGIA



Beneficios y ventajas de los videojuegos educativos:

- Complementan y apoyan el proceso de aprendizaje activo y crítico 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 las niñas y niños tomen riesgos en un espacio seguro donde las consecuencias del mundo real son mínimas.
- Motivan a las niñas y niños a seguir jugando (aprendiendo) y se tiene siempre una recompensa por el logro alcanzado.
- Son gratuitos.

SISTEMA TAK-TAK-TAK

TAK-TAK-TAK

- Gratuitos.
- Para niñas y niños de 6 a 13 años.
- 100 videojuegos educativos en español y en inglés.
- Alineados al programa educativo de la SEP y otros programas internacionales.
- Áreas de aprendizaje: matemáticas, español, ciencias, historia, cívica y ética, educación artística, y habilidades socioemocionales.
- Disponibles para computadora y móviles (Android y iOS).
- Acceso sin conectividad a través de TAK Server y TAK-USB.

LabTak

- Para maestros, padres de familia y cualquier persona interesada en el aprendizaje a través de herramientas lúdico educativas.
- Contiene información pedagógica y lúdica, estrategias didácticas, manuales y reportes de uso (ReporTak) por asignatura, concepto, videojuego o alumno en el uso de los videojuegos TAK-TAK-TAK.
- Acceso con conectividad o sin conectividad (TAK Server) a través de computadora.

MODELO DE INTRODUCCIÓN EN LAS ESCUELAS

Durante el 2020, el modelo de intervención se llevó a cabo de manera virtual a causa de la pandemia.

	Fase 1	Fase 2	Fase 3	Fase 4
	Descubrimiento	Integración		Graduación
Alumnos	Se registran en TAK-TAK-TAK, juegan y se divierten.	Juegan orientados por el maestro tanto en la escuela como en casa. Se divierten y generan aprendizaje significativo.		Transfieren el conocimiento adquirido a otras áreas o contextos
	Introducción	Aplicación	Apropiación	Graduación
Maestros	Permiten a sus alumnos jugar TAK-TAK-TAK y se registran en LabTak	Valoran los juegos y empiezan a descubrir la vinculación que tienen los videojuegos con algún área del conocimiento y con su planeación didáctica.	Convencidos de su efectividad, integran algunos videojuegos en su planeación semanal.	Los videojuegos forman parte de su planeación didáctica; hacen uso de ReporTak para personalizar el aprendizaje de sus alumnos; LabTak es una fuente de información y participan en la comunidad de aprendizaje del sitio.
Inoma	Da apoyo técnico a la escuela y otorga información general sobre el sistema a los padres de familia y capacitación digital para el registro de los alumnos.	Capacita a RAM y maestros en el uso de TAK-TAK-TAK y LabTak. Proporciona reportes de uso (ReporTak) de los videojuegos por alumno. Ofrece un taller a padres de familia para apoyar desde casa.	Brinda apoyo pedagógico en el uso de ReporTak a padres y maestros. Apoya al maestro en el uso de herramientas didácticas en clase.	Impulsa la integración de TAK-TAKT-TAK en el modelo/programa educativo de la escuela. Mantiene contacto con maestros y padres.

NUESTRA AVENTURA

2009 - 2011
Diseño de prototipo

2011 - 2012
Evaluación del concepto

2013
TAK-TAK-TAK

2014
LabTak

2015
ReporTak

2016
Ganadores WSA 2016

2017
Autonomía Curricular
@prende 2.0

2018
Colombia, Creator Awards
México, Ciencia en Acción,
Reimagine Education,
WISE

2019
África,
LabTak 2.0

2020
Aprendizaje en casa,
Fe y Alegría, LabTak 2.0

Beneficiarios

RESULTADOS HISTÓRICOS

Niñas y niños en TAK-TAK-TAK:

730, 794

Docentes en LabTak:

30, 213

Escuelas activas con TAK-TAK-TAK:

728

Presencia en más de 60 países

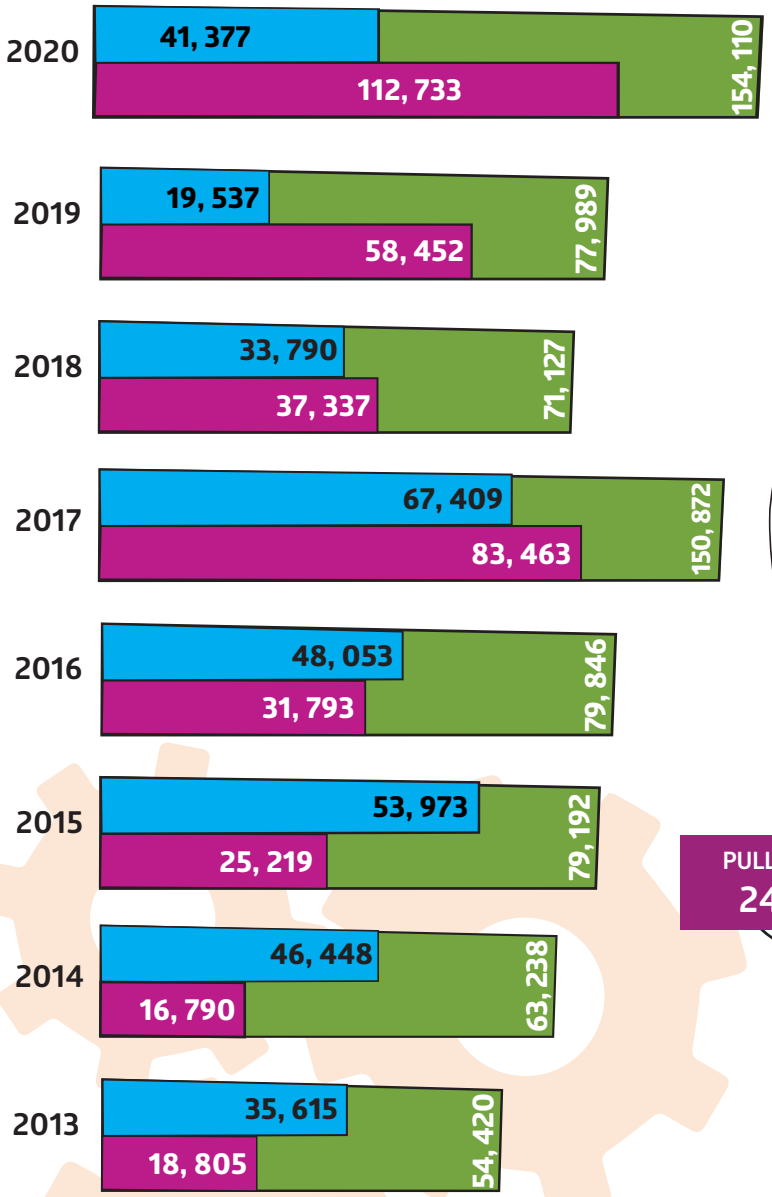
Top Estados en México:

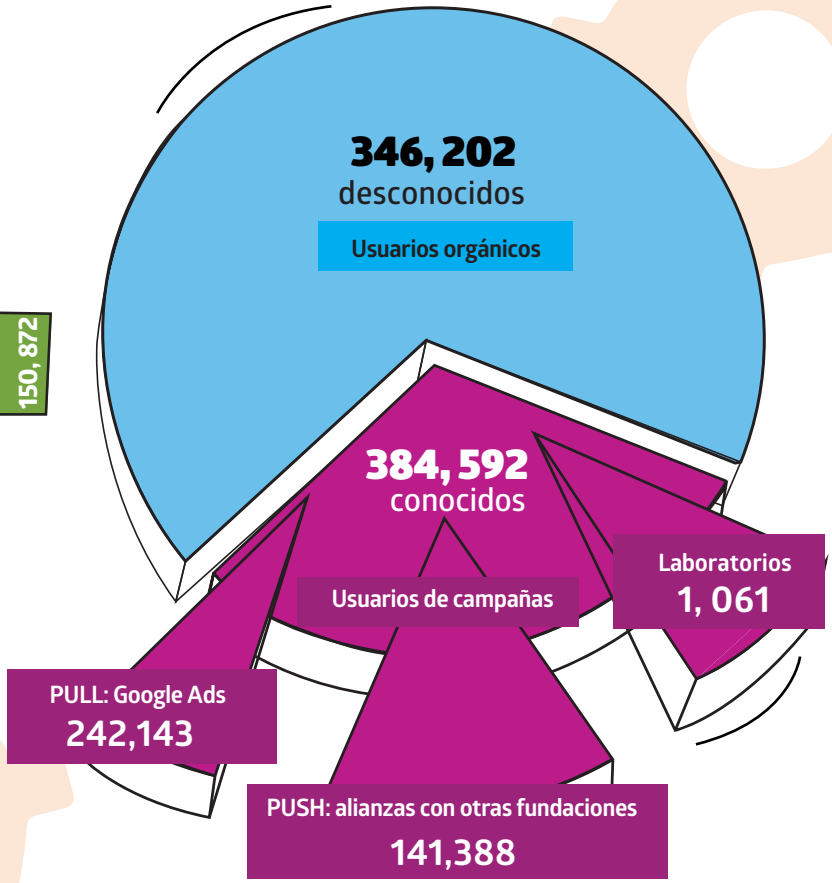
Ciudad de México
Puebla
Estado de México
Veracruz
Jalisco

RESULTADOS 2020

TAK-TAK-TAK

730, 794
Usuarios totales registrados

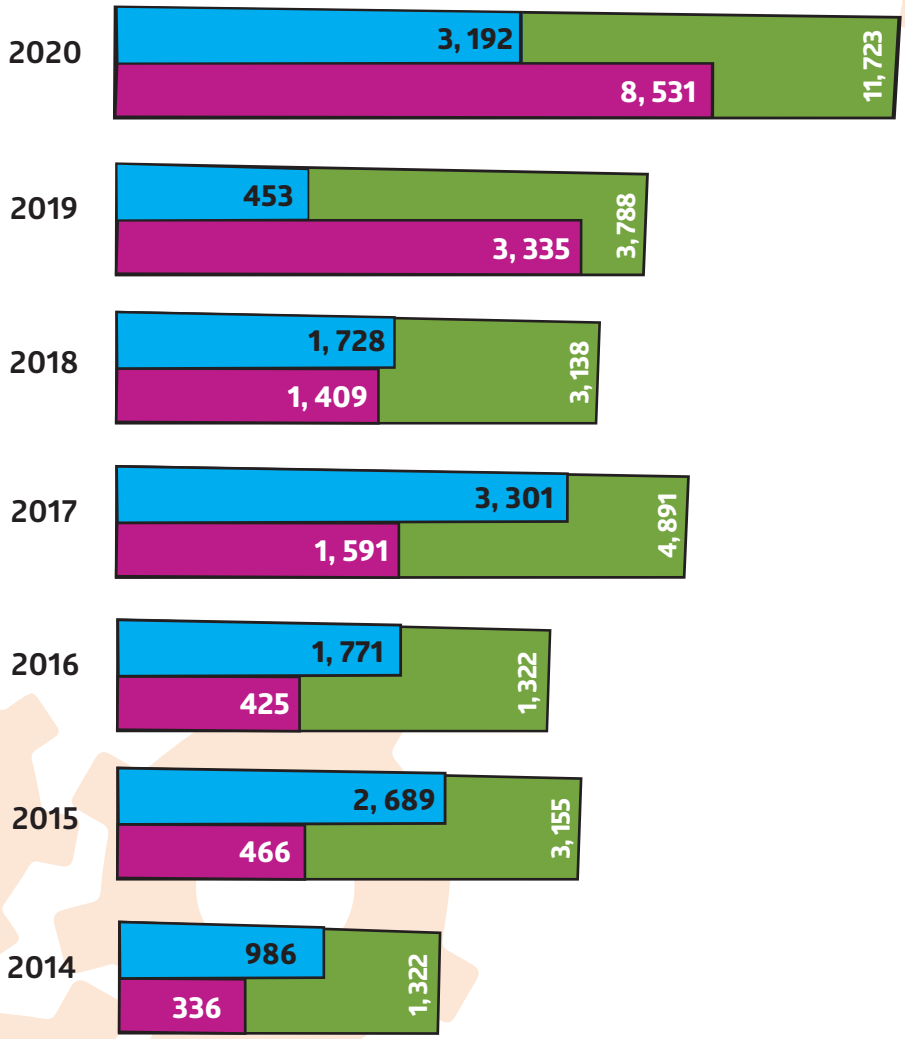




RESULTADOS 2020

LabTak

30, 213
Usuarios totales registrados



DESPLIEGUE DEL SISTEMA TAK-TAK-TAK

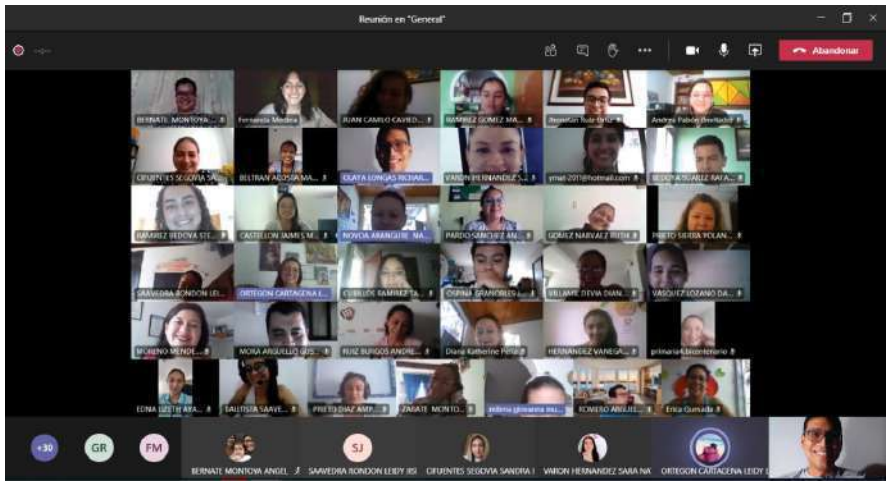
Beneficiarios Push

1. Implementación del Sistema TAK-TAK-TAK en 8 Colegios del Sistema Escolar de Fe y Alegría Colombia

En conjunto con Fe y Alegría Colombia implementamos el Sistema TAK-TAK-TAK en ocho colegios del país, con el objetivo de ayudar a los alumnos colombianos a realizar actividades de esparcimiento y trabajo cognitivo durante la pandemia, así como apoyar y capacitar a los docentes para trabajar con herramientas digitales innovadoras a través de LabTak.

Para la implementación de este programa realizamos un manual digital que incluía la alineación de los videojuegos TAK-TAK-TAK a la currícula de Colombia por grado y asignatura, mostrando qué videojuegos pueden apoyar los aprendizajes esperados, incluyendo estrategias didácticas de fácil aplicación, considerando que los alumnos se encuentran aislados en casa y con dificultades tecnológicas. Esto con la intención de ayudar al docente a entender cómo integrar los videojuegos en su planeación didáctica.

Al finalizar, cada docente recibió reportes de uso y aprovechamiento de los videojuegos por cada alumno inscrito, para así poderles dar un seguimiento pedagógico y personalizado a cada uno de ellos. Con la implementación de este programa, logramos capacitar exitosamente a 311 docentes, que a su vez ayudaron a registrar a 4,211 alumnos en la plataforma de TAK-TAK-TAK. Alcanzando un promedio de 48 minutos por videojuego, y un avance de entre 25% y 50% en sus índices de aprendizaje.



2. Piloto: Implementación del Sistema TAK-TAK-TAK en 18 Colegios de la Federación Fe y Alegría, Latinoamérica

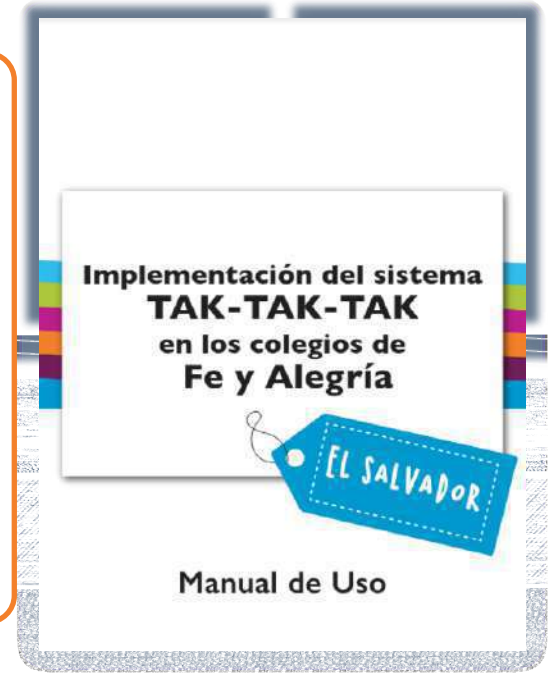
Realizamos un programa piloto con la Federación Fe y Alegría en 18 de sus colegios ubicados en Colombia, Ecuador, El Salvador, Honduras y Venezuela. El objetivo del programa piloto fue probar los videojuegos

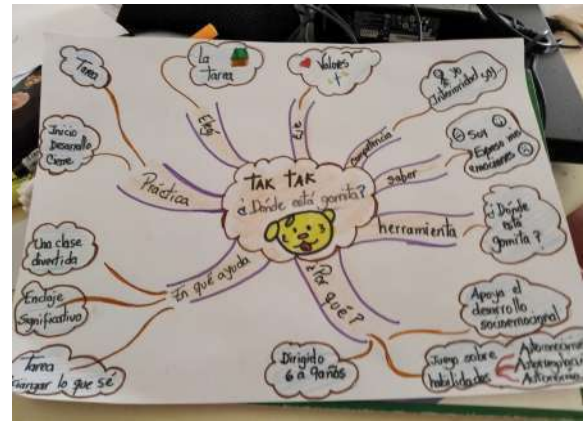
TAK-TAK-TAK y la herramienta para docentes, LabTak, en distintos países de la Federación durante la pandemia.

Para ello, se desarrolló un manual digital con la vinculación que existe entre la currícula de cada país, con los objetivos de los videojuegos de TAK-TAK-TAK por grado y asignatura, mostrando videojuegos que puedan apoyar los aprendizajes esperados, incluyendo estrategias didácticas de fácil aplicación, considerando que los alumnos se encuentran aislados en casa y con dificultades tecnológicas. Esto con la intención de ayudar al docente a entender cómo integrar los videojuegos en su planeación didáctica.

Esto con el objetivo de conocer las diferentes condiciones educativas reales por país, detectar la factibilidad de éxito de nuestro programa e identificar obstáculos para una eventual implementación a más colegios afiliados a la Federación Fe y Alegría. Al finalizar, cada docente recibió reportes de uso y aprovechamiento de los videojuegos por cada alumno inscrito, para así poderles dar un seguimiento pedagógico y personalizado a cada uno de ellos.

Logramos implementar exitosamente este programa piloto en cuatro de los cinco países establecidos en un inicio, representando un 83% de implementación exitosa tanto en la capacitación docente, como en el uso que le dieron los alumnos a los videojuegos TAK-TAK-TAK.





3. Fundación Haciendas del Mundo Maya: Yucatán y Campeche

Continuamos con la implementación el Sistema TAK-TAK-TAK a través del uso de TAKUsb por quinto año consecutivo en los centros comunitarios de comunidades indígenas de la Fundación Haciendas del Mundo Maya en Dzidzilché, Yucatán; y Chencoh, Cancabchén y Colon, Campeche, en donde brindamos apoyo en el uso de los reportes y dimos asesoría pedagógica a distancia. En el caso particular de Colón, la capacitación se dio de manera interna entre la comunidad.

También, desarrollamos un manual para el desarrollo de habilidades digitales en el uso de distintas plataformas básicas como Zoom, Meet, Calendar, Gmail, Drive, etc. para uso de las personas de la comunidad, las madres y padres de familia, y los facilitadores de la Fundación, como acción de apoyo frente al Covid-19.

Estas acciones se llevan a cabo con el objetivo de lograr el fortalecimiento de los centros comunitarios a través del uso de los videojuegos y otras herramientas digitales para el aprovechamiento de la tecnología, en un contexto con baja o nula conectividad, con personal sin preparación docente y con habilidades digitales limitadas, buscando fortalecer el componente de educación y desarrollo humano del programa de la Fundación Haciendas del Mundo Maya.

Beneficiarios Pull

1. Google Ads

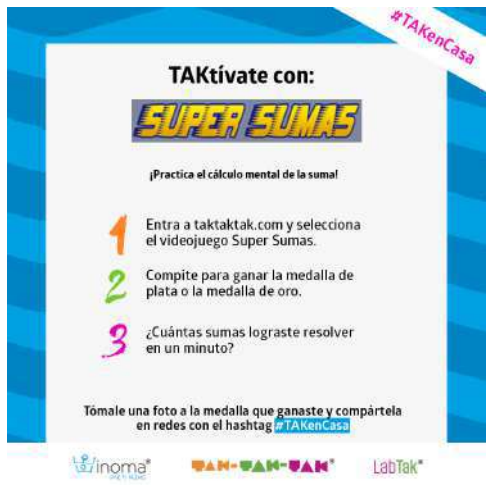
Por un año más, Inoma sigue siendo beneficiaria de Google Ad Grants, que ayuda a promover nuestros sitios de TAK-TAK-TAK y LabTak entre beneficiarios en México y otros países del mundo. Gracias a ello, más niños y maestros se han sumado al proyecto y utilizan estas herramientas en sus prácticas educativas.

2. Redes Sociales

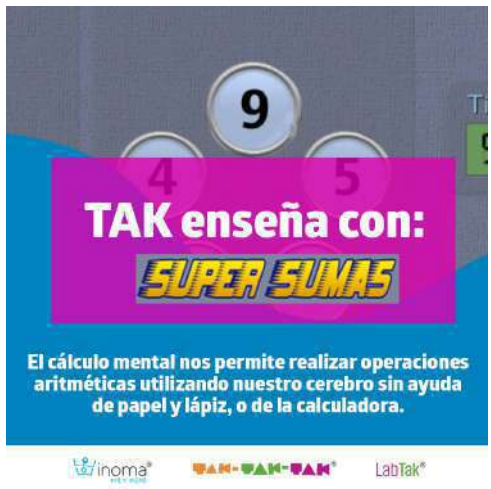
A raíz de que las niñas y niños se vieron obligados a continuar con su educación desde casa debido a la pandemia, nuestra estrategia fue dar a conocer TAK-TAK-TAK como herramienta gratuita para que continuaran su aprendizaje de manera divertida aún estando lejos de las aulas.

Además de la difusión de nuestros sitios a través de las plataformas de Twitter, Facebook e Instagram, implementamos una estrategia llamada "TAK en Casa", que consiste de dos tipos de contenido: TAKtívate y TAKenseña:

a. **TAKtívate,** iniciativa para invitar cada semana a las niñas y los niños a jugar un videojuego específico de TAK-TAK-TAK y realizar en tres simples pasos una actividad relacionada con el objetivo de aprendizaje del videojuego. Al término de cada actividad, se pide a la niña o niño que con ayuda de sus padres le tomen una foto al producto final de su actividad, según sea el caso, y lo comparta en redes utilizando el hashtag #TAKenCasa como referencia.



b. **TAKenseña**, iniciativa enfocada a madres y padres de familia para mostrarles la importancia educativa de aprender ciertos conceptos o desarrollar habilidades con el fin de ayudarles ahora que la pandemia los llevó a actuar como maestros de sus hijas e hijos desde el hogar. El concepto o habilidad de la semana, está relacionada con el videojuego sugerido de la semana.



Estas dos iniciativas tienen el objetivo de ofrecer apoyo tanto a madres y padres de familia, como a las niñas y niños que continúan con sus estudios desde casa durante la pandemia, a través de nuevas estrategias didácticas.

Además de estas iniciativas implementadas semanalmente, también continuamos realizando publicaciones semanales para difundir información sobre educación y tecnología y continuamos también pautando nuestras publicaciones para invitar a nuevos usuarios a registrarse, conocer nuestros sitios, participar en las actividades y asistir a nuestros webinars relacionados con distintos temas educativos.

Siguenos en nuestras redes sociales para enterarte de nuestro trabajo:

INOMA

Generamos un espacio para compartir e intercambiar información sobre el uso de la tecnología en la educación y cómo contribuimos al aumento de la calidad educativa a través de nuestros proyectos.

InomaMexico

LABTAK

Este es un canal creado para compartir consejos, artículos, frases y habilidades relacionadas con la práctica docente, así como vínculo de los videojuegos TAK-TAK-TAK con la educación.

LabTak

TAK-TAK-TAK

Este es un canal en el que las niñas y niños pueden acceder a tutoriales, actividades, videos y frases relacionadas con la educación y el uso de los videojuegos TAK-TAK-TAK.

Videojuegos TAK-TAK-TAK

Desarrollos

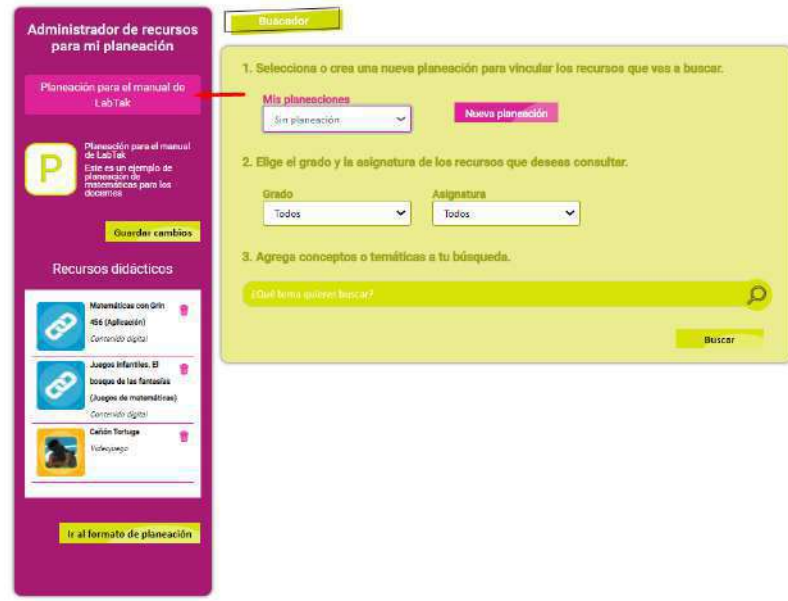
1. LABTAK

En el 2020 cerramos lo que fue la primera fase del desarrollo y rediseño del nuevo sitio de LabTak, cuyo objetivo es facilitar el proceso de enseñanza de los docentes, ofreciéndoles una plataforma que les permite consultar recursos educativos previamente clasificado por el equipo de Inoma dentro de un buscador de contenido y utilizarlos para crear sus planeaciones dentro del sitio.

Para probar el funcionamiento de este sitio actualizado, realizamos un programa piloto con maestros de la Fundación Únete de manera presencial antes del inicio de la pandemia, y posteriormente con otros tres maestros de escuelas públicas de manera remota. Con base en la retroalimentación que obtuvimos, incorporamos correcciones técnicas y rediseñamos nuevos elementos del sitio para facilitar la planeación de los docentes a través de menús y ayuda en las diferentes partes del sitio con la intención de ofrecer herramientas más útiles y alineadas a las necesidades de los docentes.

Continuamos también con con la selección y revisión de contenidos para la biblioteca de contenidos del sitio, incorporamos programas curriculares de las reformas 2011 y 2017, así como formatos de planeación con base en estos programas curriculares oficiales.

Gracias a nuestra reciente alianza con Project Redwood y Tides Foundation, comenzaremos la segunda fase de desarrollo del sitio en 2021, y contará con una comunidad de aprendizaje dentro de la plataforma, para la cual se considera la creación de nuevas secciones como un blog; un foro para compartir e intercambiar información; estrategias didácticas y retroalimentación; y un espacio de capacitación con Moocs y conferencias.



2. TAK-TAK-TAK: APLICACIONES MÓVILES

3. REDISEÑO DE VIDEOJUEGOS TAK-TAK-TAK

A raíz de la desaparición definitiva del software Adobe Flash, comenzamos a rehacer los 16 videojuegos TAK-TAK-TAK desarrollados para su uso Web con este plug in. Para la primera etapa se consideraron cinco videojuegos con mayor uso, el rediseño busca conservar los componentes pedagógicos de estos videojuegos, creando mecánicas y arte más atractivas, así como asignarles un nuevo nombre. Se considera que estos juegos se tengan disponibles en web y aplicaciones Android e iOS. El desarrollo completo de estos 16 videojuegos se hará de manera paulatina.

Reconocimientos y Alianzas

Reimagine Education.
Finalistas 2018.
Categoría E-Learning.

Ciencia en Acción
Mención Honorífica 2018.
Categoría de materiales didácticos de Ciencias interactivos y no interactivos.

wework CREATOR Awards
CIUDAD DE MEXICO

Ganadores 2018
Audience Choice

wise awards

WISE Awards:
Uno de los doce finalistas internacionales, 2018.

QS REIMAGINE EDUCATION
Wharton LEARNING LAB

Reimagine Education
Ganadores regionales, 2019.
América Latina
(Gold Award Winner).

NUESTROS MÁS RECIENTE ALIADOS

Fundación Inoma México

Básica Asesores Educativos

Federación Internacional Fe y Alegría

Aprende en Casa

Aprende 2.0

Fundación Haciendas del Mundo Maya

Fundación Gonzalo Río Arronte

Fundación Moisés Itzkowich

Fundación Únete

Computadores para Educar

Ministerio de Educación de Antioquía

Tides Foundation

Project Redwood

EVENTOS

Como respuesta a la emergencia sanitaria del Covid-19, realizamos tres eventos en línea en alianza con Fundación Inoma México I.A.P y Básica Asesores Educativos, para atender las nuevas problemáticas a las que se enfrentaron docentes, instituciones y madres y padres de familia ante la educación a distancia. Cada una de estas sesiones partió de un tema relacionado con la educación y contó con la participación de invitados especiales expertos en el tema en cuestión; además nos acompañaron docentes, padres de familia, y otros profesionistas desde México, Argentina, Chile, Ecuador, Colombia, Venezuela, Perú y Estados Unidos.

Beatriz Ruiz, coordinadora de Educación en Inoma, fungió como moderadora en cada sesión, abriendo paso al diálogo y comunicación entre participantes y ponentes.

Conversatorio: Los retos que tendrán nuestros estudiantes al regresar a las aulas

Asistentes: 399

El evento contó con la participación de las ponentes Hilda Patiño, directora del Departamento de Educación de la Universidad Iberoamericana; Viginia Villegas, directora general del Colegio Francés del Pedregal; y Gabriela Anzo, investigadora en Mexicanos Primero y tutora en Scholastica.

La charla tuvo como eje rector las plataformas, los contenidos, los métodos de evaluación y el papel de la tecnología en lo que hoy llamamos la “nueva realidad educativa”.

Se resaltó la importancia de replantear los programas y revisar los contenidos que en ocasiones pueden llegar a ser obsoletos; de orientar la movilización para adquirir un modelo eficiente y compatible con la realidad que se está viviendo, ya que no se puede responsabilizar a los estudiantes por sus ritmos de aprendizaje y su desempeño en las evaluaciones cuando sus entornos de aprendizaje son desiguales. Finalmente, se habló también de la necesidad de tener cierta flexibilidad y autonomía en las escuelas para que la información y la comunicación entre profesores, directivos, estudiantes y padres de familia, pueda fluir correctamente.

La grabación del conversatorio está disponible en: https://youtu.be/_TW9-w4rXCI

Conversatorio: Educación y tecnología: uso de herramientas digitales como recurso en la enseñanza

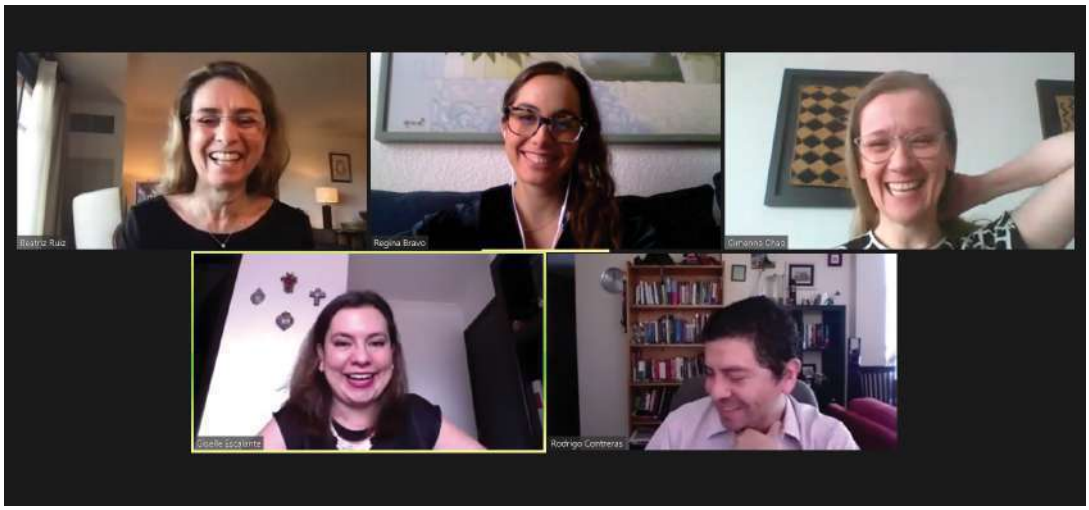
Asistentes: 245

Este segundo evento contó con la participación de Cimenna Chao, coordinadora de la Especialidad en Educación Socioemocional de la Universidad Iberoamericana; Giselle Escalante, coordinadora de la licenciatura en Dirección de Empresas de Entretenimiento de la Universidad Anáhuac; y Rodrigo Contreras, cofundador de Most Transmedia y desarrollador de videojuegos y apps.

Los ponentes hablaron sobre cómo el uso de las herramientas digitales ha facilitado la migración de la escuela presencial a un ambiente completamente en línea y su funcionamiento como herramientas de comunicación que permiten ver más allá del espacio presencial. En este sentido, las aulas tradicionales no deberían limitar la posibilidad y la potencia a la que se puede llegar con el uso de la tecnología. Por otro lado, se mencionó la importancia de entender que la tecnología permite crear otro campo pedagógico y desarrollar habilidades, como las socioemocionales, que no estaban siendo tomadas en cuenta en la escuela.

Finalmente, reflexionaron sobre el aprovechamiento de las herramientas digitales y cómo los modelos educativos cambiarán y se adaptarán cuando fusionemos el ambiente digital y lo físico en el entorno de aprendizaje.

La grabación del conversatorio está disponible en: https://youtu.be/OsXNhgrXHuA



Conversatorio 3: ¿Qué sucede cuando la educación, el arte y la tecnología se encuentran?

Asistentes: 128

Para nuestro último evento en línea, los ponentes invitados fueron Hilda Trujillo, asesora de los Museos Frida Kahlo y Anahuacalli; René Solis, director de Música en México; y Julio Gaeta, fundador de Gaeta-Springall y Fábrica de Ciudad.

Durante este último conversatorio, se intercambiaron opiniones y mecanismos para lograr un desarrollo integral en las niñas y niños a través del arte y la tecnología ya que en la "nueva realidad" pueden servir de apoyo y soporte en las clases.

Los tres ponentes expusieron la esencia de su proyecto personal, y dentro desus particularidades, acordaron que a diario estamos rodeados de cultura, y ahora gracias a la tecnología este interés se puede ampliar a través de plataformas de streaming, aplicaciones de video, podcasts, audiolibros, etc; los programas educativos deben analizarse y replantear lo que está escrito en los libros de texto para jugar con la sorpresa, la curiosidad, la novedad, y así ayudar al docente a conectarlo todo con las llamadas "bellas artes"; es decir, la pintura, la literatura, la danza, la arquitectura, etc.

Por último, se mencionó que una educación artística y cultural rica, bien pensada y ejecutada, no sólo ayuda a los estudiantes a enriquecer sus proyectos de manera creativa, sino también a formular propuestas que van en beneficio de su desarrollo.

La grabación del conversatorio está disponible en: https://youtu.be/0p0vQo2MSjM

Webinar: Tardes de Innovación Educativa TAK-TAK-TAK sistema de aprendizaje a través de videojuegos educativos

En el mes de marzo, fuimos invitados por la Secretaría de Educación de Antioquia a participar en uno de sus proyectos en línea, “Tardes de Innovación Educativa”, el cual se llevó a cabo a través de Facebook Live.

Durante esta charla de una hora, tuvimos la oportunidad de platicar sobre los beneficios del sistema TAK-TAK-TAK y probar algunos de nuestros videojuegos en conjunto con el público. Además, hablamos sobre las estrategias de educación en casa que diseñamos y difundimos a raíz de la pandemia para que los asistentes tuvieran la oportunidad de conocerlas y de implementarlas con sus niñas y niños desde sus hogares.

El evento en línea tuvo más de dos mil reproducciones; más de 140 “me gusta” y más de 250 comentarios sobre la publicación.

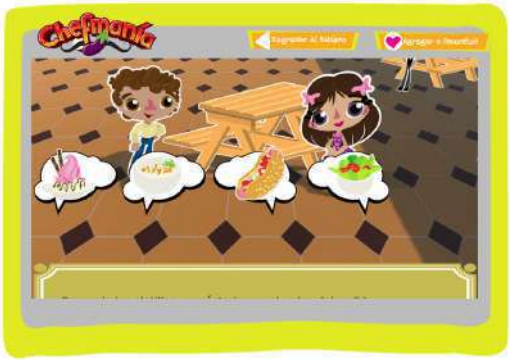
La grabación del webinar está disponible en: https://bit.ly/3ebcgeo

***Standardization and validity of Chefmania, a video game designed as a cognitive screening test for children,* Nature**

nature

En julio, la revista científica Nature publicó en su sitio web el artículo Standardization and validity of Chefmania, a video game designed as a cognitive screening test for children, sobre un estudio en el que se evaluó nuestro videojuego Chefmanía, como una herramienta diseñada para el desarrollo de habilidades cognitivas como la orientación espacial, atención, selectividad, memoria, cálculo aritmético y análisis visual, etc. en niñas y niños de 6 a 12 años. Los resultados demuestran que el videojuego permite determinar si una niña o niño se está desarrollando de acuerdo con su edad, convirtiendo a Chefmanía en una gran herramienta de selección para evaluar el nivel académico en países donde los estudiantes pueden no alcanzar el nivel académico esperado al finalizar su educación básica.

El artículo completo está disponible en: https://go.nature.com/2PH5m7c



SDG 4 startup of the week: Inoma, **1 million startups**

En mayo, 1 million startups, una plataforma global presente en más de 65 países que apoya a organizaciones y emprendedores dedicados a resolver problemas de la vida real y alcanzar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de la ONU, nos reconoció como una de las organizaciones dedicadas a alcanzar el ODS #4: Educación de calidad.

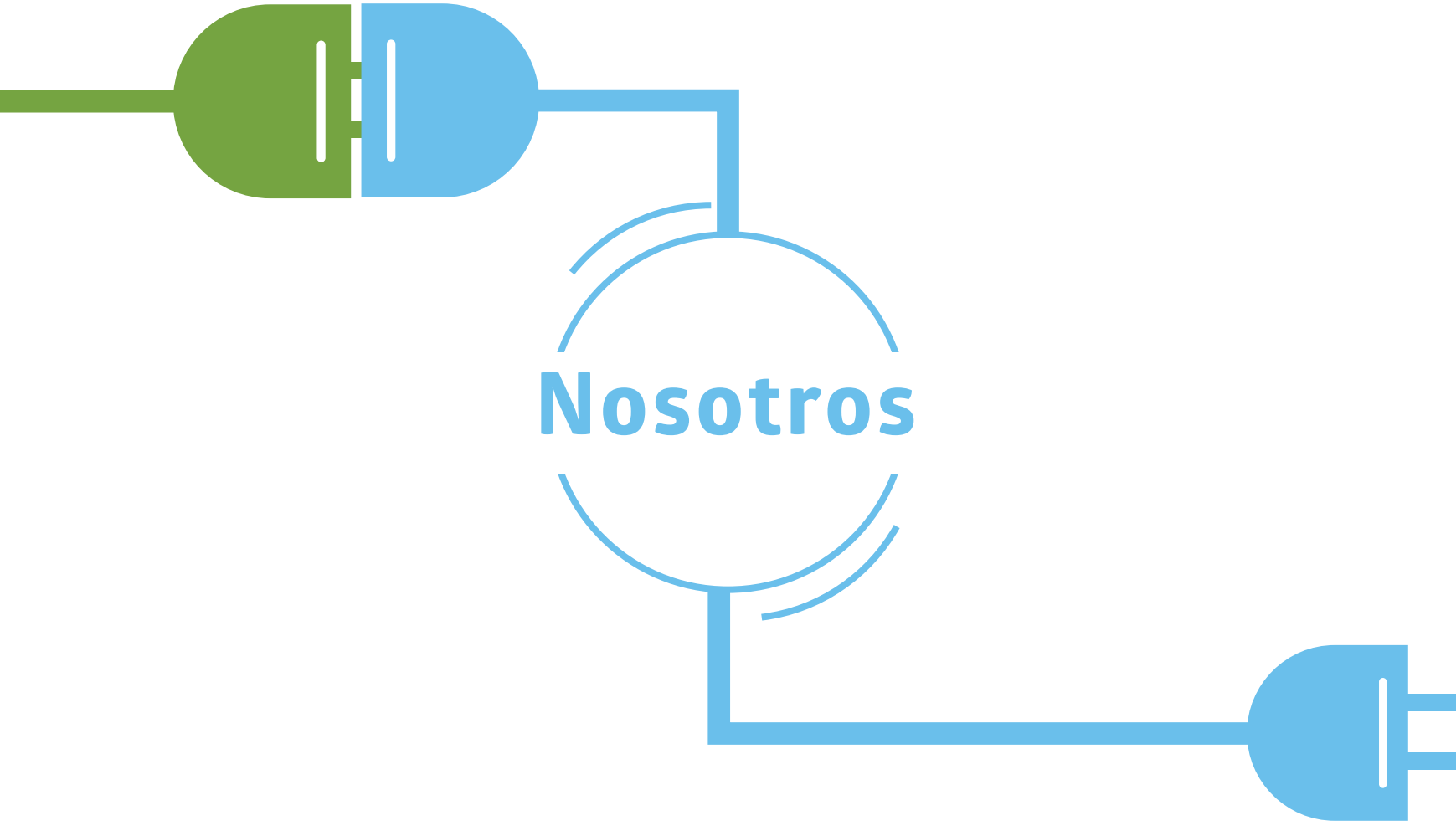
El artículo completo está disponible en: https://bit.ly/3nEXwHM

Juegos divertidos en línea, que nutren la mente de los más peques, **Blog Mamá en la Torre**

En junio, el blog Mamá en la Torre, publicó a TAK-TAK-TAK como una de las opciones para que las niñas y niños jueguen, se diviertan y aprendan durante la cuarentena. Este espacio creado por la blogger, actriz y conductora mexicana Andrea Torre, está enfocado principalmente a las madres y aborda temas relacionados con belleza, vida en familia, entretenimiento para pequeños, entre otras.

TAK-TAK-TAK fue mencionado como una herramienta para facilitar el trabajo de las madres de familia ahora que el salón de clases tuvo que trasladarse al hogar.

La entrada completa está disponible en: https://bit.ly/2QGRNp2


Nosotros

CARTA DEL AUDITOR

GVP CARBAJAL ASESORES

INFORME DE LOS AUDITORES INDEPENDIENTES

México D. F., 30 de abril de 2021

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

1. Informe sobre los estados financieros

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 2020 y de 2019, 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.

2. Responsabilidad de la Dirección

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.

3. Responsabilidad del auditor

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

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

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.

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

4. Opinión del auditor

En nuestra opinión, los estados financieros adjuntos presentan razonablemente, en todos los aspectos materiales, la posición financiera de Innova y Moderniza tu Aprendizaje, A. C., al 31 de diciembre de 2020 y de 2019, 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)

NUESTRO EQUIPO

Servicio Social

Ibero
Alejandro Aguilera, Mauricio Castro, Mauricio Guerrero, Rosario Arreola, Claudia Cinthya Córdova, Álvaro García, Marina García, Andrés González, Daniela Torres, Valeria González
UVM
Luz Abril Rico, Christian Hernández

Nuestro equipo

Presidente ejecutivo:
Antonio Purón
Administración:
José Emiliano Delgado Nieves, Karla Salazar Cortés
Desarrollo Institucional:
Regina González Sánchez, Regina Bravo González
Despliegue del Sistema TAK-TAK-TAK:
Catharine Alice Austin, Anna Yahaira González, Manoella Rodríguez, María Fernanda Castañeda
Educación:
Beatriz Ruiz, Carolina Fojaco
Coordinación:
Marisa Juárez García
Investigación y Análisis de Datos:
María Fernanda Ramos
Tecnología y Videojuegos:
Susana Alegría, Adriana Muñoz, Francisco Reyes, Edson Jair Vasquez, Adalberto Larios, David Luna

Embajadores

Juan Simón Cruz Cruz

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, Heberto Taracena.

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) - Compusoluciones y Asociados - Compromiso Solidaridad y Ayuda Social - Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) - Consultores en Computacion 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 - Fundación Hacienda del Mundo Maya - Fundación Metlife - Fundación Moisés Itzkowich - Fundación Proacceso 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 - Tecnologias 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 - Project Redwood - Tides Foundation - Federación Internacional Fe y Alegría Magdalena Salarich

Escuelas, Universidades y Sistemas Escolares

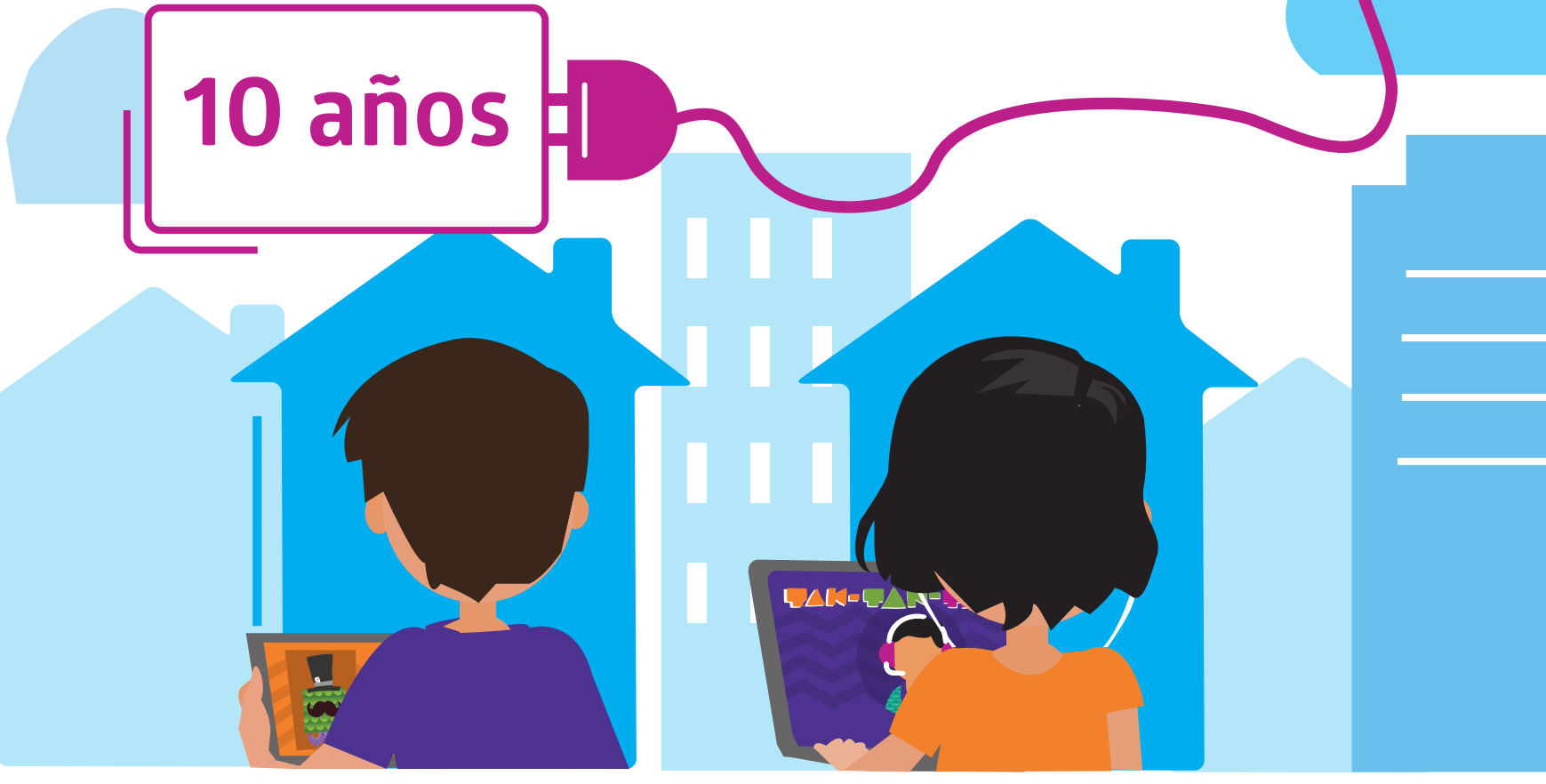
Aprende MX - Asociación Pro Personas Con Parálisis Cerebral (APAC) - Aulas Fundación Telefónica México - Aulas Fundación Telefónica Perú - Bibliotecas de Fundación Hacienda del Mundo Maya - Centro Comunitario Acércate - Centro Cultural Haim Weizmann - Centros RIA - Children International (México) - Club 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 - Universidad del Valle de México - Koinonia Educational Center - COBURWAS School.

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

INFORME ANUAL 2020

10 años



Súmate

inoma
POR TI MISMO

Donaciones
Servicio Social
Prácticas Profesionales
Voluntariado

Escríbenos a:
contacto@inoma.mx
Comunícate a:
+52 (55) 6389-2028