# INFORME ANUAL 2019

## nueve años

## Educando sin fronteras a través del juego

inoma
POR TI MISMO

# ÍNDICE

## Sobre nosotros


Mensaje 03
Filosofía 04
Estrategia 05
Sistema TAK-TAK-TAK 06
Modelo de introducción en las escuelas 07
Nuestra aventura 08


## Beneficiarios


Resultados históricos 10
Resultados 2019 11
Despliegue del Sistema TAK-TAK-TAK 13


## Desarrollos


LabTak 23
Videojuegos 25


## Reconocimientos y alianzas


Reconocimientos recientes 27
Aliados recientes 28
Eventos 29


## Nosotros

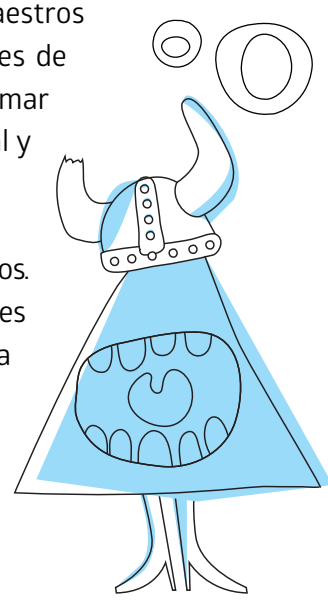

Carta del auditor 33
Nuestro equipo 34
Agradecimientos 36

# SOBRE NOSOTROS

# MENSAJE

El mundo actual es más veloz y permite que mucho suceda en muy poco tiempo. Sabemos que el cambio se da en un abrir y cerrar de ojos. Sin embargo, este no va siempre en la dirección correcta: las cifras en desigualdad, violencia, injusticia, cambio climático, entre otras han aumentado. Por ello, es imperativo democratizar las soluciones a los problemas, para que el cambio verdaderamente esté en manos de todos. La acción colectiva es fundamental.

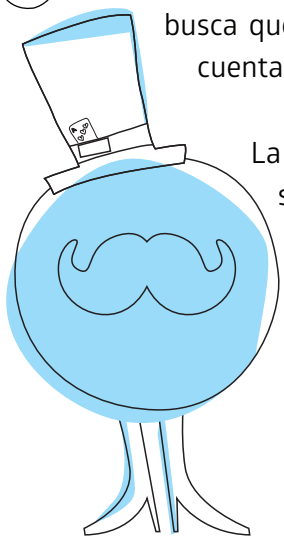
Conscientes de esto, en Inoma diseñamos proyectos innovadores basados en tecnología, la cual permite que las soluciones sean escalables a bajo costo y que alcancen a un gran número de beneficiarios. Nuestro objetivo es democratizar la educación de calidad a través de las TIC. Si los maestros y padres tienen acceso a recursos de enseñanza digitales de calidad, las posibilidades de educar a niñas y niños creativos, críticos y competentes aumentan. Apostamos por formar a niñas y niños capaces de desenvolverse responsablemente en cualquier ámbito social y de dar soluciones a los problemas actuales.



Para diseñar nuestros proyectos partimos de las necesidades e intereses de los beneficiarios. Durante los primeros años, nuestro objetivo fue aumentar los conocimientos y habilidades de las niñas y niños. Para diseñar una solución partimos de su interés por el juego y la diversión, ello nos llevó a desarrollar los videojuegos educativos TAK-TAK-TAK.

Ahora, nuestro objetivo también es innovar la enseñanza de los docentes y para diseñar una solución partimos de su interés: eficientar el tiempo invertido en la labor docente. Es así que desarrollamos la nueva versión de LabTak, una herramienta que optimiza el diseño de las planeaciones didácticas de manera sencilla y que permite innovar la enseñanza. Así los docentes eficientan el tiempo invertido en diseñar sus planeaciones, al mismo tiempo que integran contenido acorde a las necesidades del Siglo XXI; potencializando así el conocimiento en sus alumnos de manera activa y experimental.

Agradecemos a los donantes, aliados y colaboradores que nos han apoyado en este proyecto el cual busca que todos tengamos la posibilidad de ser agentes de cambio. Ahora docentes y alumnos cuentan con herramientas educativas de calidad para ejercer su potencial transformador.



La confianza de todos los involucrados en el proyecto permite que más niñas y niños puedan seguir desarrollando las habilidades y conocimientos necesarios para hacer frente a los retos de la era digital y generar un cambio positivo. 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**

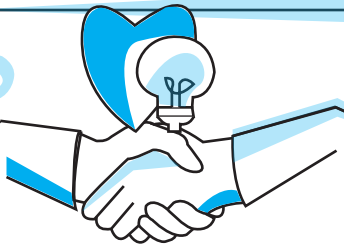
# FILOSOFÍA

## 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

**JUEGO** + **TIC** → **VIDEOJUEGO**

(PC, teléfonos móviles, tabletas)

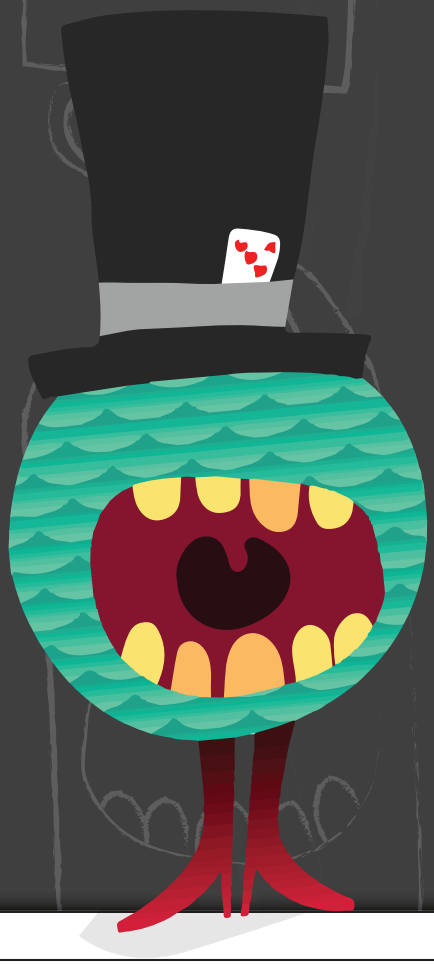
+

**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 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 en español e 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, 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 digitales lúdico educativas.
- Contiene información pedagógica y lúdica, estrategias didácticas, manuales y reportes de uso (ReporTak) por asignatura, concepto, videojuego o alumno de los videojuegos TAK-TAK-TAK.
- Acceso con conectividad o sin conectividad (TAK-Server) a través de computadora.

Inoma también ofrece capacitaciones tecnológicas y pedagógicas tanto presenciales como en línea; realiza puesta a punto de las aulas de medios para la correcta implementación de los programas; y cuenta con un centro de ayuda gratuito y disponible para cualquier usuario.

# Modelo de introducción en las escuelas

| | Fase 1 | Fase 2 | Fase 3 | Fase 4 |
|---|---|---|---|---|
| | Descubrimiento | Apropiación | | 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 | Integración | Graduación |
| **Maestros** | Se registran en LabTak y permiten a sus alumnos jugar en TAK-TAK-TAK. | Conocen los beneficios de los videojuegos y los juegan en clase para probar su funcionamiento como herramienta 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 padres de familia. | 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 del 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

# BENEFICIARIOS

# RESULTADOS HISTÓRICOS

**Niños en TAK-TAK-TAK:** 576684

**Maestros en LabTak:** 18490

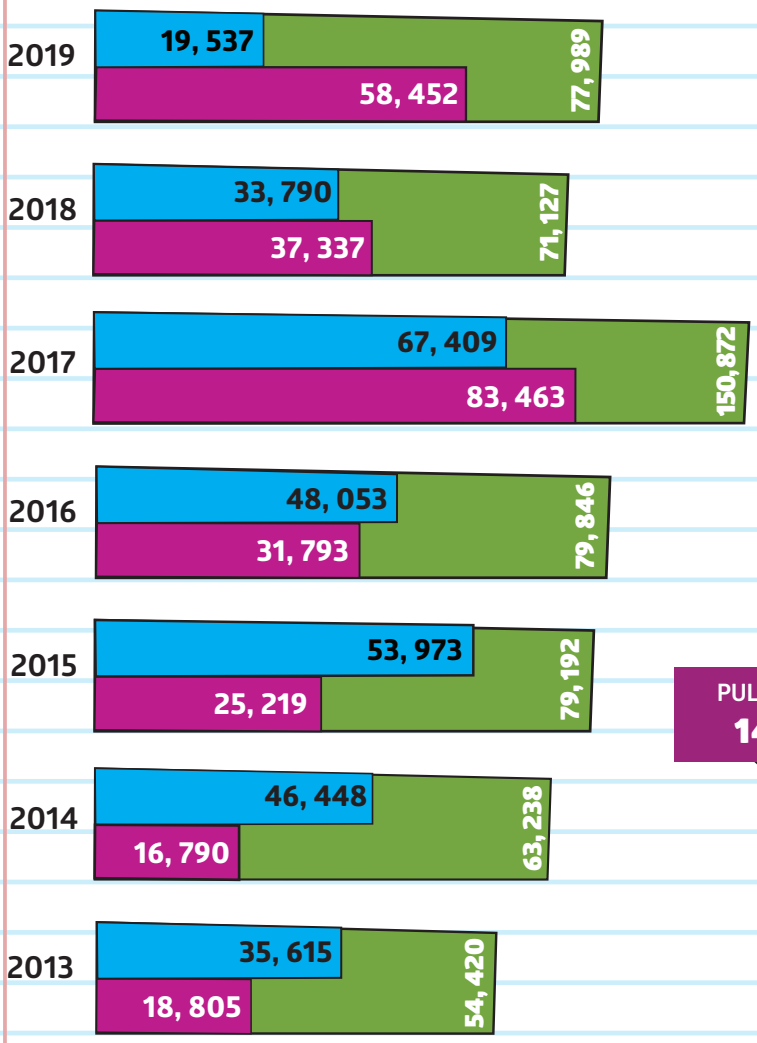
**Escuelas activas TAK-TAK-TAK:** 652

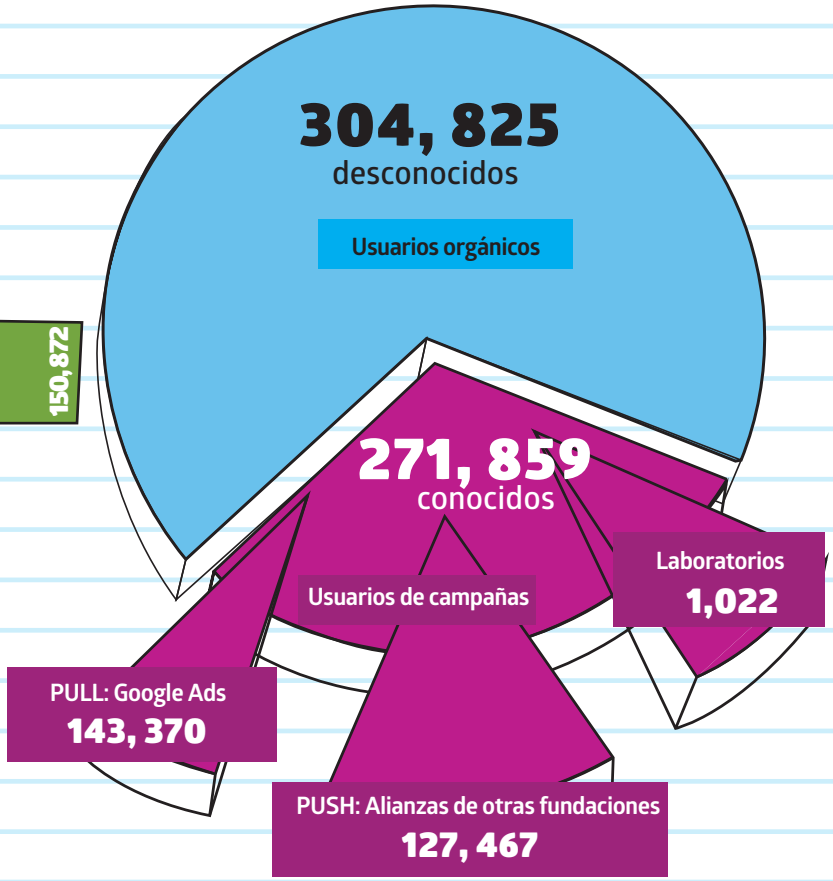
# RESULTADOS 2019

TAK-TAK-TAK

Usuarios registrados

**576,684**



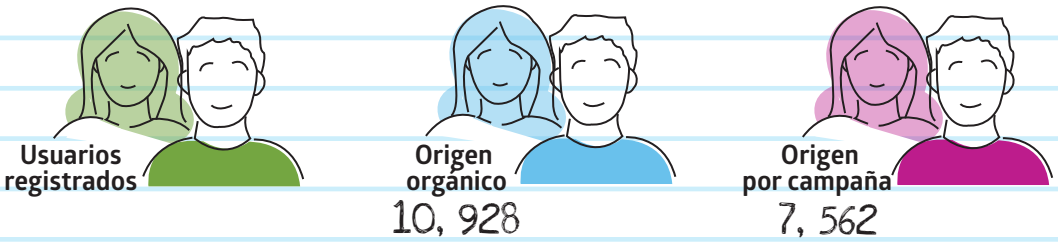



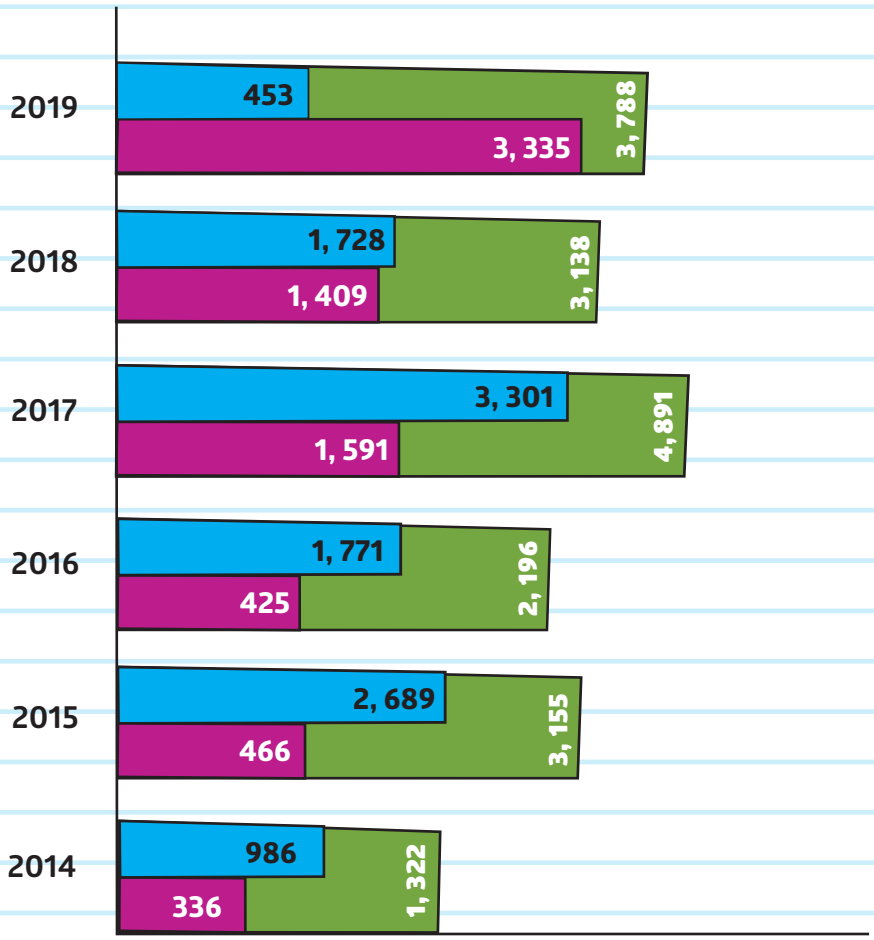
# RESULTADOS 2019

LabTak

Usuarios registrados

**18,490**



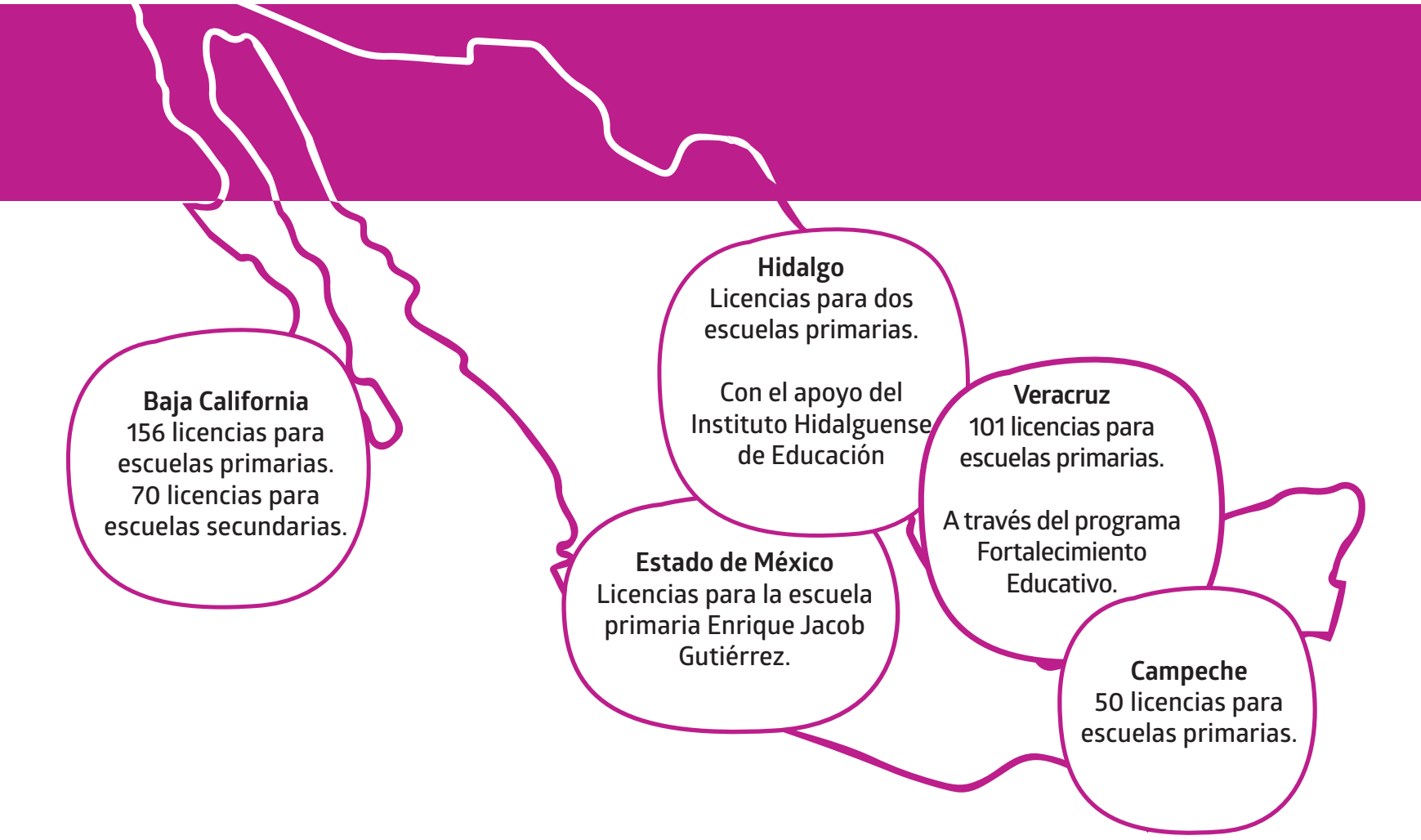



# DESPLIEGUE DEL SISTEMA TAK-TAK-TAK

**BENEFICIARIOS PUSH**

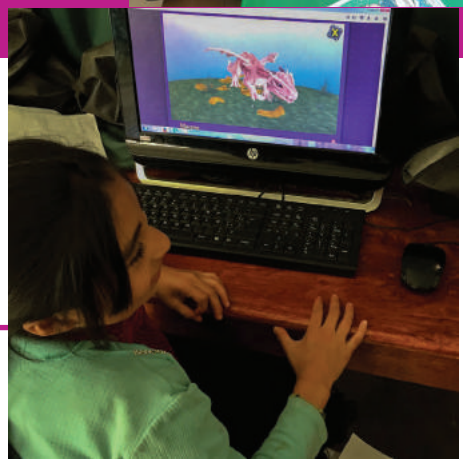
## AUTONOMÍA CURRICULAR

Como parte del programa de Autonomía Curricular que ofrece la Secretaría de Educación Pública de México (SEP), Inoma ofreció el Sistema TAK-TAK-TAK, a través del club TAK TAK Teka, a distintas escuelas de la República Mexicana. El club consta de siete módulos que integran actividades relacionadas con pensamiento matemático, lenguaje y comunicación, desarrollo personal y social, así como exploración y comprensión del mundo natural y social, que ayudan a los alumnos participantes a enfrentar los retos del siglo XXI. Inoma otorgó a las escuelas participantes tres sesiones de capacitación a distancia para que los docentes aprendieran a utilizar el programa TAK TAK Teka como refuerzo académico durante el ciclo escolar, así como acompañamiento y asesoría telefónica en caso de que se requiriera.



## Chiapas

Continuamos trabajando en 18 escuelas en el estado de Chiapas, en las que hubo un aumento significativo de actividad en más del 90% de los alumnos al finalizar el primer semestre escolar. Por otro lado, docentes de 10 escuelas recibieron una capacitación más enfocada a sus necesidades en la integración de los videojuegos como complemento de su enseñanza. El éxito en estas comunidades es en gran parte gracias a las visitas mensuales de los embajadores, ya que son un gran apoyo para los docentes en el uso de las plataformas.



## Chiapas, Fundación Moisés Itzkowich

Gracias al apoyo de Fundación Moisés Itzkowich, se llevó a cabo el piloto del videojuego Maestro Dragón con la finalidad de que los maestros lo utilicen como parte de su planeación didáctica para que los alumnos desarrollen habilidades socioemocionales y comprendan la importancia de ser perseverante. Para ello, se llevó el videojuego a ocho escuelas con el objetivo de evaluar su funcionamiento así como el beneficio en las niñas y niños. Antes de su implementación, los alumnos realizaron una autoevaluación sobre perseverancia y se capacitó a 35 docentes a quienes se les proporcionó una guía didáctica con la cual apoyarse para trabajar el tema de la perseverancia como elemento indispensable en el desarrollo integral de las niñas y niños. El programa aún continúa evaluándose.

## Estado de México, Fundación Gonzalo Río Arronte

Con el apoyo de Fundación Gonzalo Río Arronte, se llevó a cabo el programa de prevención de conductas de riesgo en niñas y niños de educación básica a través de herramientas digitales interactivas en cinco escuelas primarias de la comunidad mazahua del Municipio San Felipe del Progreso en el Estado de México. Como parte del programa se desarrollaron los videojuegos "¿Dónde está Gomita?" (para primaria baja) y "Mansión Alien" (para primaria alta), diseñados específicamente para fortalecer habilidades socioemocionales a través del reconocimiento de las emociones y la reacción ante situaciones de riesgo.

Para la implementación del programa los 40 docentes de las cinco escuelas fueron capacitados en el programa; cada uno recibió una guía didáctica que contiene nueve diferentes sesiones para trabajar en el aula y un embajador los apoyó durante la implementación. Como parte del proceso de medición, se aplicó una autoevaluación sobre emociones y conductas de riesgo a los alumnos antes de iniciar la implementación y al finalizar el programa, se volverá a aplicar nuevamente para valorar el impacto. El programa aún continúa evaluándose.

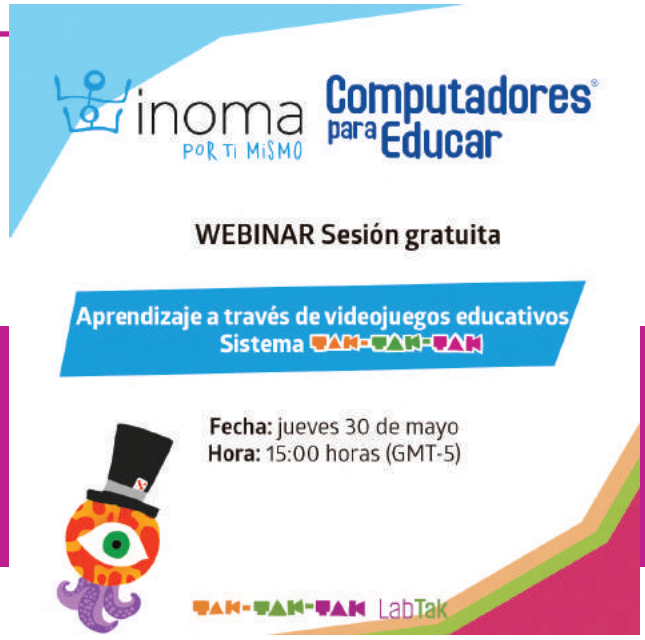
## Yucatán y Campeche, Fundación Haciendas del Mundo Maya

Para concluir con el programa piloto de casi tres años, se generó en la comunidad de Dzidzilché, Yucatán, un modelo de implementación en el uso de los videojuegos TAK-TAK-TAK con la intención de transferir los aprendizajes en el uso de la herramienta a otras comunidades. Fue así que niñas, niños y sus familias en las comunidades de Chencoh y Canabchen en Campeche, han trabajado también en el detonamiento de aprendizajes y aprovechamiento de la tecnología. En ambos estados, el programa se integró con la utilización de Tak USB debido a la falta de conectividad.

## Colombia, Computadores para Educar

Por segundo año consecutivo TAK-TAK-TAK forma parte del programa digital de tecnología y educación "Computadores para educar" que ofrece Colombia a través del Ministerio de Educación. Estos contenidos digitales son ofrecidos a todas las escuelas públicas del país sudamericano a través de un sitio en línea gratuito.

Este año otorgamos dos webinars gratuitos: "Aprendizaje a través de videojuegos educativos, Sistema TAK-TAK-TAK" y "Los videojuegos y su integración en las rutinas del salón de clases". Estas sesiones en línea se impartieron con el propósito de que los maestros que forman parte de esta red de educación en Colombia, pudieran conocer más a fondo sobre educación basada en el juego y el por qué utilizar los videojuegos TAK-TAK-TAK como herramienta educativa.



## Proeducación

En alianza con Proeducación, el primer semestre del 2019 alumnos de nueve escuelas en los estados de Morelia, Puebla, Querétaro y Michoacán jugaron los videojuegos TAK-TAK-TAK como herramienta para el aprendizaje. También se impartió el taller "VIdeojuegos y hábitos de vida" durante el Encuentro de Padres de Familia en Puebla, con el objetivo de ofrecerles a padres y madres herramientas teóricas-prácticas para su crecimiento personal. El taller les resultó muy satisfactorio pues obtuvieron nuevas ideas sobre los videojuegos y cómo pueden beneficiar en la educación de sus hijas e hijos.

## Gentera

Desarrollamos el “Curso de Educación Financiera a través de actividades y videojuegos educativos. Manejo inteligente del dinero: ahorro”, junto con Fundación Gentera el cual se impartió en seis escuelas del Estado de México. A lo largo de seis lecciones de 45 minutos y con ayuda de una guía pedagógica que se entregó a cada docente, el objetivo fue generar conciencia entre los alumnos sobre la importancia del ahorro y la planeación para el manejo inteligente del dinero.

Se llevaron a cabo actividades presenciales guiadas por el maestro, así como actividades que implicaron el uso del videojuego TAK-TAK-TAK: Pueblo Chinampa.

Para concluir, y con base en los conceptos aprendidos a lo largo del curso, los alumnos realizaron un proyecto final en el que desarrollaron una propuesta para generar recursos que permitieran ofrecer a su comunidad un bien o servicio del que carecieran. Entre los proyectos realizados se vendieron cocteles de frutas y brochetas cuyos recursos se destinaron a barnizar las bancas de la escuela.

## Fondo para la Paz

En alianza con Fondo para la Paz trabajamos en dos escuelas de San Luis Potosí en las que se aprovecharon los videojuegos TAK-TAK-TAK a lo largo del año.

# Cruzando barreras continentales Inoma en África

TAK-TAK-TAK llegó también a Kenia y Uganda para apoyar el proceso de aprendizaje de niñas y niños, a través de DGBL (Digital Game Based Learning). Esto se logró gracias a los esfuerzos en conjunto por parte de las autoridades escolares en un campo de refugiados en Kyangwali, Uganda, por la escuela Koinonia en Nairobi, Kenia e Inoma.

## CIYOTA ORGANIZATION
## UGANDA, ÁFRICA

Coburwas International Youth Organization to Transform Africa (CIYOTA) es un voluntariado establecido en el campo de refugiados de Kyangwali que está conformado por refugiados provenientes del Congo, Burundi, Uganda, Ruanda y Sudán.

## KOINONIA EDUCATIONAL CENTRE
## KENIA, ÁFRICA

Koinonia es una organización no gubernamental cristiana que opera una escuela de escasos recursos en Nairobi, Kenia, a la que asisten un aproximado de 200 niños huérfanos.

El objetivo fue implementar un programa piloto con alumnos de primaria, para el cual Inoma donó 20 tabletas; cada una fue equipada con 16 aplicaciones con videojuegos TAK-TAK-TAK en inglés, que abarcan las áreas de matemáticas, ciencias y arte. También, se entregó a los maestros responsables: descripciones pedagógicas de cada videojuego, propuestas de estrategias didácticas para implementar en el aula, una

comparación entre los objetivos de cada videojuego y las competencias requeridas por el currículum educativo de Uganda y Kenia, respectivamente, así como  manuales de registro para los docentes.

El piloto tuvo una duración de 6 meses, en el que participaron 60 estudiantes de entre seis y 12 años. Se llevaron a cabo capacitaciones presenciales a todo el personal de cada escuela y se acordó una duración de 20 minutos por sesión de 3 a 5 veces a la semana en la modalidad offline. Para apoyar el programa a distancia se estableció una comunicación remota con los maestros de Kenia y Uganda con el objetivo de resolver dudas y asesorarlos a distancia durante la implementación del proyecto.

Los resultados del piloto mostraron que los niños jugaron, disfrutaron y aprendieron con los videojuegos sin importar que su nacionalidad, lengua y contexto académico es muy distinto donde los videojuegos TAK-TAK-TAK se habían estado implementando. Con estos resultados comprobamos que los videojuegos TAK-TAK-TAK se pueden adaptar al programa académico de países con contextos diferentes y que son una gran herramienta para enseñar  a niñas y niños en condiciones adversas.

¡Seguiremos buscando alianzas para continuar con este proyecto y beneficiar a más niñas y niños en situaciones no favorables!

## Google Ads

Inoma sigue siendo beneficiaria de Google Ad Grants que ayuda a promover tanto el sitio de videojuegos para niños: 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 convertido en beneficiarios del proyecto y utilizan estas herramientas en sus prácticas educativas.

## Redes Sociales

Como parte de nuestras estrategias de difusión, este año comenzamos a hacer publicaciones a través de nuestras redes sociales de Facebook, Twitter y el más reciente: Instagram. Esto nos ha permitido que nuestros aliados, usuarios y más personas de otras partes del mundo, especialmente Latinoamérica, conozcan nuestro trabajo y hagan uso de nuestros sitios.

# Escuelas laboratorio e instituciones aliadas

Año con año implementamos y evaluamos nuevas estrategias para el aprovechamiento de los videojuegos TAK-TAK-TAK en el aula, así como la efectividad de los nuevos desarrollos. Agradecemos el apoyo de nuestras escuelas laboratorio e instituciones aliadas, quienes nos apoyaron en la evaluación de nuestros nuevos desarrollos un año más.

## Colegio Weizmann

El Colegio Weizmann nos permitió probar el videojuego Guau Guau, así como su guía didáctica entre sus alumnos, para comprobar si lograban comprender las consecuencias de ser corrupto y el daño que genera en la sociedad. Los resultados fueron exitosos.

## Colegio Francés del Pedregal

Desde hace cinco años el Colegio Francés del Pedregal ha integrado exitosamente el Sistema TAK-TAK-TAK dentro de su programa académico. También formaron parte de la prueba piloto del videojuego GuauGuau y se llevó a cabo con éxito.

# DESARROLLOS

## LABTAK

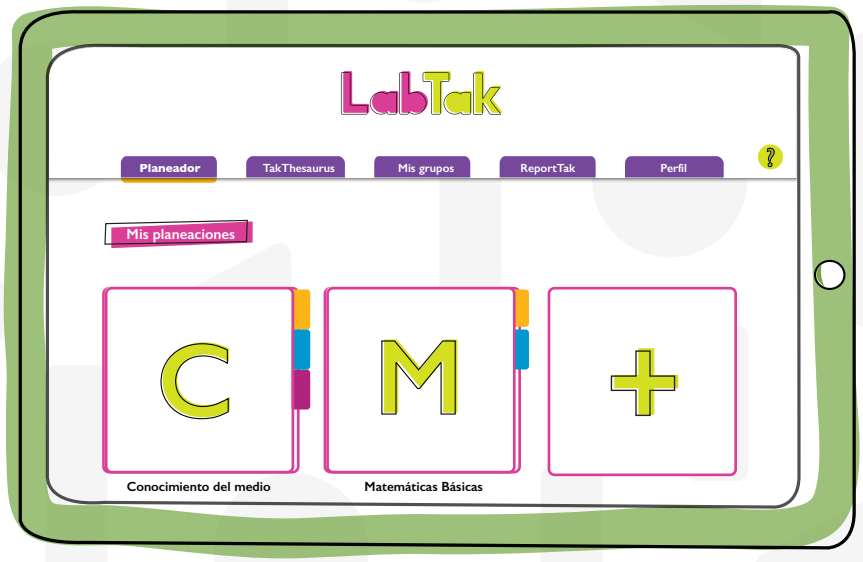
Gracias al apoyo otorgado por la Fundación Moisés Itzkowich, comenzamos el rediseño del sitio para maestros LabTak, cuyo objetivo central es apoyar a los docentes en la implementación de material educativo digital para la enseñanza en el aula.

Para el rediseño de esta plataforma fusionamos nuestro objetivo principal de llevar las TIC al aula y la necesidad central de los docentes: reducir el tiempo que les toma preparar la planeación de sus clases. Por ello, concluimos que LabTak debía combinar tanto materiales educativos digitales tales como videos, documentos, videojuegos TAK-TAK-TAK y otros recursos, con una herramienta que facilite la planeación didáctica de sus clases.

En una primera fase se definió la nueva identidad gráfica del sitio y se implementaron nuevas herramientas como el planeador de actividades didácticas y un gestor de grupos. También, se perfeccionaron las fichas pedagógicas de cada videojuego, se reestructuró el sistema de reportes y se realizó una biblioteca de contenidos curada previamente por nuestro equipo pedagógico.

LabTak

En una segunda fase, se desarrollarán más secciones en sitio para generar una comunidad de aprendizaje dentro de la plataforma. Para esto se consideran: un blog; un foro para compartir e intercambiar información; estrategias didácticas y un espacio de capacitación con Moocs y conferencias.



A través de la biblioteca de contenidos disponible en la plataforma, los maestros podrán consultar contenido y así crear sus planeaciones. De esta manera el tiempo invertido en buscar contenido se eficientará, nutrirán sus clases con nuevo contenido y formarán parte de una comunidad educativa que se irá nutriendo del intercambio de prácticas y experiencias.

El rediseño de LabTak surge como un medio para apoyar a los maestros y educadores. Es considerado un laboratorio de investigación y un espacio para indagar más sobre “cómo aprender a enseñar” a través de videojuegos y otras herramientas digitales.

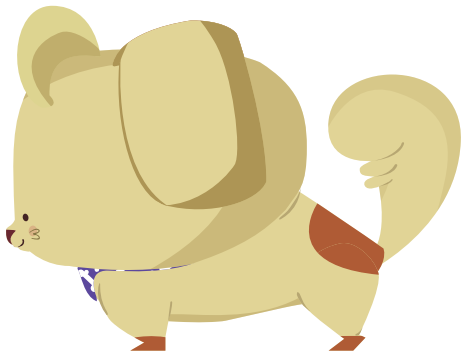
El nuevo sitio se probará en el 2020 y estará disponible para los maestros en el ciclo escolar 2020-2021.

# VIDEOJUEGOS

## ¿DÓNDE ESTÁ GOMITA? Y MANSIÓN ALIEN, FUNDACIÓN GONZALO RÍO ARRONTE

Gracias a la vinculación con Fundación Gonzalo Río Arronte, en el área de Adicciones, desarrollamos dos videojuegos para la prevención de conductas de riesgo y adicciones a través del fortalecimiento de habilidades socioemocionales en niñas y niños de primaria baja y alta. Estos dos videojuegos impulsan el desarrollo de empatía, el reconocimiento de las emociones y el autoconocimiento, autorregulación y autonomía al enfrentarse a situaciones relacionadas con el consumo de sustancias estimulantes y estupefacientes.

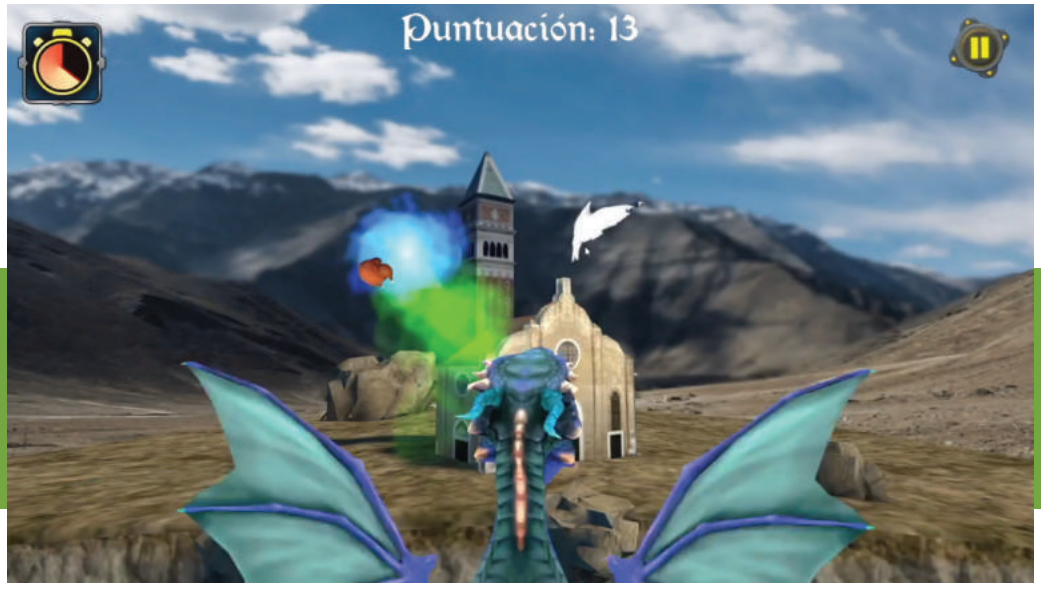
¿Dónde está Gomita? (primaria baja) y Mansión Alien (primaria alta) cuentan con una guía didáctica de apoyo para el maestro desarrollada en conjunto con el Departamento de Educación de la Universidad Iberoamericana.



## Maestro Dragón, Fundación Moisés Itzkowich

Maestro Dragón es un videojuego de perseverancia que desarrollamos en conjunto con Fundación Moisés Itzkowich. El videojuego enseña y desarrolla las habilidades de resiliencia, toma de decisiones, gestión de recursos y tolerancia a la frustración a través de diferentes dinámicas.

A lo largo de diferentes niveles, obstáculos y elementos de retroalimentación o gratificación, Maestro Dragón promueve el entendimiento de la perseverancia como una habilidad esencial en el desarrollo de las niñas y niños.
Maestro Dragón cuenta con una guía didáctica de apoyo para el maestro desarrollada en conjunto con el Departamento de Educación de la Universidad Iberoamericana.




Maestro Dragón

Nuestros videojuegos también están disponibles como aplicaciones para su descarga en las tiendas de Google Play y App Store.

# RECONOCIMIENTOS Y ALIANZAS

## Reconocimientos recientes

**Reimagine Education**
Finalistas 2018.
Categoría E-Learning.

wise awards

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

wework CREATOR Awards CIUDAD DE MEXICO

Ganadores 2018
Audience Choice

Ciencia en Acción

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

QS REIMAGINE EDUCATION
Wharton THE ALFRED WEST JR. LEARNING LAB

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

## Aliados recientes

RÍO ARRONTE FUNDACIÓN

FUNDACIÓN MI Moisés ITZKOWICH

# EVENTOS

## SEMBRANDO FUTURO

Durante el 2019 participamos en tres ediciones de los Talleres Sembrando Futuro, que convoca a decenas de organizaciones civiles con el objetivo de crear conciencia sobre el cambio climático y el cuidado del medio ambiente. A través de talleres presenciales, voluntariados de limpieza y recolección de basura y proyectos artísticos de reflexión, las niñas y niños aprenden sobre el cambio climático de una manera activa y divertida.

Como parte de nuestra intervención en las diferentes ediciones, los asistentes jugaron videojuegos como Amicu y Árbol Ramón en su modalidad offline a través de tabletas, y aprendieron sobre la contaminación, la biodiversidad y el cuidado a nuestro planeta para reflexionar sobre la importancia de la educación ambiental.

## JÓVENES Y LA PARTICIPACIÓN Y 123...POR LA PARTICIPACIÓN

La Comisión de Participación Ciudadana de la Ciudad de México nos invitó a participar en dos eventos realizados durante el mes de julio, cuyo fin fue promover la participación democrática infantil y juvenil. Durante dos días consecutivos, se llevaron a cabo actividades culturales, artísticas y de entretenimiento con el objetivo de incentivar la participación ciudadana. Al jugar videojuegos TAK-TAK-TAK como Calle K, las niñas y niños pudieron poner en práctica la tolerancia, el respeto hacia uno mismo y hacia los demás, y también reflexionar sobre la importancia de tomar decisiones correctas en beneficio de su comunidad.

## Tercer Encuentro Nacional de Donatarias en Adicciones

Desde el 2017, la Alianza de Donatarias en Adicciones (ADA), apoyada por Fundación Gonzalo Río Arronte, impulsa la articulación entre sus miembros a través de un espacio que permite a los diferentes participantes reconocer y analizar en colectivo diferentes visiones a nivel local, nacional e internacional respecto al tema de las adicciones. Durante la tercera edición del Encuentro Nacional, y siendo parte de las organizaciones e instituciones miembros de la ADA, participamos en el conversatorio "Uso de la tecnologías digitales en la prevención de adicciones", en el que platicamos sobre nuestra experiencia desarrollando e implementando videojuegos de prevención de conductas de riesgo y adicciones a través del fortalecimiento de habilidades socioemocionales.

## Quinto Encuentro de Escuelas

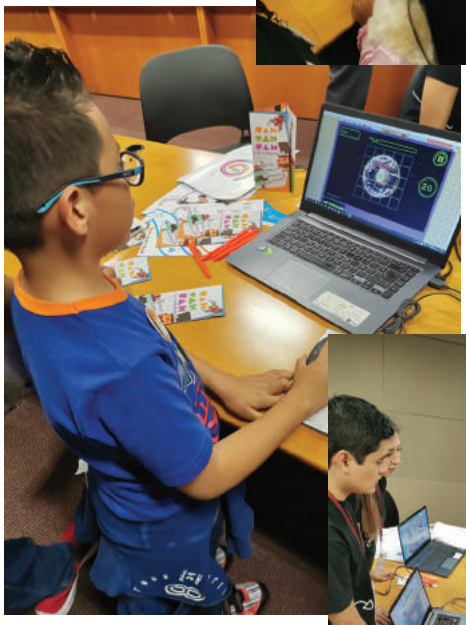
En el mes de septiembre se impartió un taller de Proeducación para 500 maestros en la escuela Mi Patria es Primero, en la Ciudad de México, en el cual los docentes tuvieron la oportunidad de compartir sus estrategias de enseñanza. Algunas prácticas referentes al sistema TAK-TAK-TAK fueron: identificar qué tema se desea enseñar y con base en eso elegir el videojuego adecuado, implementar retos en su grupo de alumnos para motivarlos a seguir avanzando, utilizar los videojuegos como introducción, detonador, o tarea, entre otros. Con este taller, los docentes tuvieron la oportunidad de intercambiar estrategias de enseñanza para sacarle mayor provecho a herramientas que ya conocen, como los videojuegos TAK-TAK-TAK.

## Women Game Jam

Women Game Jam Latinoamérica y Big Monster Games nos invitaron a participar como mentores en la primera edición del Women Game Jam México durante el mes de septiembre. Este maratón de programación tuvo una duración de 48 horas en las que talentosas mujeres programadoras y diseñadoras se dieron a la tarea de crear un juego físico o digital y nosotros tuvimos la tarea asesorarlas e instruirlas en su proceso.

## Diurnabunda de Juegos

En noviembre el Centro de Cultura Digital nos invitó a participar en la Diurnabunda de Juegos en el Complejo Cultural Los Pinos. Esta sesión de juego tuvo la finalidad de crear un espacio para fomentar la literacidad lúdica y fuimos convocados, junto con otros desarrolladores, para mostrar nuestros videojuegos al público, darlos a conocer y obtener retroalimentación por parte de los usuarios. Niñas y niños interactuaron con la versión offline de los videojuegos TAK-TAK-TAK en tableta y web, mientras sus padres recibieron información sobre los beneficios del Sistema.



# NOSOTROS

# CARTA DEL AUDITOR

GVP CARBAJAL ASESORES

INFORME DE LOS AUDITORES INDEPENDIENTES

México D. F., 30 de abril de 2020

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 2019 y de 2018, 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

GVP Carbajal Asesores, S. C.
Londres No. 226 1er Piso Col. Juárez México, D.F.
06600 Teléfono: 52 (55) 8207-1730 Fax: 52 (55) 8207-1721

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.

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 2019 y de 2018, 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**

Pablo Viramontes, Álvaro García, Luisa Garcés, Alejandro Aguilera
Paulina Rodriguez, Alejandra Medellín, Georg Sachsen

**IPN**

Aarón Yair Reyes Gutiérrez, Ángel Raúl Martínez Huitrón, Nadia Rubio, Arturo Sandoval, Brayan Francisco Reyes, Jessica Bello, César Alan Orozco, Damián Alejandro Pérez, Leonel Martínez, Claudia Cinthya Córdoba, Joaquín Martínez, Gabriela Rodríguez, Kenia Hernández

## PRÁCTICAS PROFESIONALES

Mariana Jiménez, Vanesa de la Riva

## NUESTRO EQUIPO

**Presidente ejecutivo**

Antonio Purón

**Administración**

José Emiliano Delgado Nieves, Karla Salazar Cortés, Ana Domenzain

**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 Artemisa Ruiz

**Coordinación**

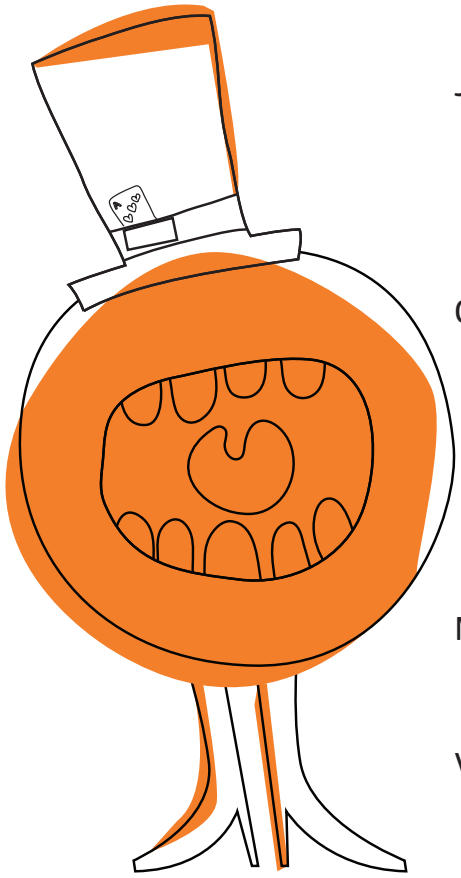
Marisa Juárez García

**Investigación y Análisis de Datos**

María Fernanda Ramos, Brianda Cruz Loría, Ricardo Jair Felix

**Tecnología y Videojuegos**

Vital José de la Torre, Susana Alegría, Edson Jair Vasquez, Jorge Fernández, Leonardo Alonso



## EMBAJADORES

Julián Ricardo Jiménez, Pedro Méndez Luna, 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, Leonor Ortiz (+), 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

## 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

# INFORME ANUAL 2019

## nueve años

## SÚMATE

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

Donaciones
Servicio Social
Prácticas Profesionales
Voluntariado

inoma
POR TI MISMO