

INFORME ANUAL 2021



11
años



 inoma®
POR TI MISMO

ÍNDICE

Mensaje	
Sobre nosotros	04
Filosofía	05
Estrategia	06
Sistema TAK-TAK-TAK	07
Modelo de introducción en las escuelas	08
Nuestra aventura	09
 Beneficiarios	 10
Resultados históricos	11
Resultados 2021	13
Despliegue del Sistema TAK-TAK-TAK: PUSH	14
Implementación de TAK-TAK-TAK en centros comunitarios de comunidades indígenas de la Fundación Haciendas del Mundo Maya	
LabTak y ReporTak en colegios Fe y Alegría	
Fondo para la Paz: Programa de formación digital a mujeres Teenek	
Despliegue del Sistema TAK-TAK-TAK: PULL	17
Google Ads	
Redes Sociales	
 Laboratorios e investigación	 18
Evaluación de impacto videojuegos matemáticas en Colegios Fe y Alegría Colombia y Ecuador	
Prueba piloto Institución Educativa SEK: Cataluña, El Castillo, Atlántico	

Desarrollos	22
Nuevos videojuegos TAK-TAK-TAK	
Inoma y Fundación Gonzalo Río Arronte: videojuego de resiliencia	
Piloto Fe y Alegría	
Nuevo sitio Inoma	
Reconocimientos y alianzas	26
Reconocimientos	27
UBS Visionaris: Semifinalistas al premio del Emprendedor Social	
GESA x Jacobs Foundation: QWeek	
Otros reconocimientos internacionales	28
Nuestros más recientes aliados	29
Fondo para la Paz	
Fundacion Gonzalo Río Arronte	
Fundación Universidad Camilo José Cela: piloto SEK	
Eventos	32
Sesiones en línea	33
Habilidades educativas especiales, APAC	
Uso de redes sociales en la educación	
Proyectos educativos en la sociedad civil, Educación para Compartir, Fundación Haciendas del Mundo Maya	
Zoombers: Día del Niño	36
UAEM: Séptimo Festival de Diseño	37
Nosotros	38
Carta del auditor	39
Nuestro equipo	40
Agradecimientos	41



MENSAJE 2021

La crisis generada por el Covid-19 ha comenzado a mostrar sus consecuencias en el ámbito educativo, sobre todo en las niñas y niños que no pudieron continuar con sus estudios durante la educación a distancia. Ahora que el regreso a las aulas se dio de manera paulatina, muchos de los estudiantes han mostrado una pérdida de conocimientos y habilidades previamente adquiridas, como la lecto-escritura y matemáticas.

No obstante, el cierre de las escuelas no sólo provocó rezagos en el aprendizaje, sino que también aumentó la deserción escolar y la desigualdad, lo que indiscutiblemente tendrá un costo en el bienestar inmediato y a largo plazo de niñas, niños y jóvenes que vieron su educación interrumpida como consecuencia de la pandemia.

Cabe mencionar que, en el contexto previo a la pandemia, en nuestro país ya existían más de 30.8 millones de personas en condición de rezago educativo según las últimas cifras proporcionadas por el INEGI en 2016.

Los desafíos que han surgido particularmente en los últimos meses han sido inmensos. Sin embargo, en Inoma quisimos convertir estos retos en oportunidades. Fue así que buscamos cómo ofrecer nuestros servicios a distancia y continuar capacitando a docentes y beneficiando a sus alumnos en el uso de videojuegos educativos.

No solo continuamos con los programas de capacitación a distancia con instituciones como Fe y Alegría en Ecuador, Colombia, El Salvador y Venezuela, sino que ampliamos nuestra cobertura hacia España en tres escuelas de la Institución Educativa SEK. Además, pudimos evaluar el impacto que tienen nuestros videojuegos a través de distintos programas, y continuamos con el desarrollo de nuevo contenido para TAK-TAK-TAK y LabTak.

Por otro lado, esta crisis nos ha mostrado que nuestro contenido es vigente a esta nueva realidad. Vimos cómo muchos conocimientos que no habían sido integrados oficialmente en la currícula, pero que nosotros ya habíamos detectado como necesarios, cobraron importancia en la educación de las niñas y niños, tal como la educación socioemocional y el uso de las TIC. Este año reforzamos nuestra convicción de que nuestras herramientas pueden utilizarse provechosamente en cualquier contexto, y seguiremos sumando esfuerzos para mejorar y adaptarnos a cualquier situación para que nuestras niñas, niños y docentes sigan aprendiendo y capacitándose con herramientas de calidad.

La pandemia nos cambió como organización; hemos trabajado a distancia como equipo y con los beneficiarios. Se transformó la manera de relacionarnos, pues ahora nos sabemos más conectados a pesar de la distancia y esto nos abrió la oportunidad de crear nuevas alianzas y redes de apoyo. Además seguimos generando espacios virtuales en pro del aprendizaje y la capacitación a distancia a través de webinars, y confirmamos que, a pesar de que nuestros modelos tradicionales de despliegue se han modificado en los últimos meses, nuestros videojuegos y herramientas digitales tienen un alto impacto en nuestros beneficiarios.

No queremos dejar de ayudar a los docentes, las niñas y los niños pero para ello tenemos que atender los nuevos problemas que la pandemia ha traído. Continuaremos generando contenido que responda a las nuevas habilidades y conocimientos necesarios, y continuaremos desarrollando estrategias de implementación a distancia que puedan adaptarse a cualquier contexto formal y no formal de educación.

Agradecemos a los donantes, aliados y colaboradores que nos han apoyado en estos tiempos difíciles y por la confianza que han depositado en nosotros todos los involucrados en este gran proyecto. Los invitamos a continuar en esta aventura, ¡en Inoma seguiremos trabajando para que más niñas y niños puedan seguir desarrollando las habilidades y conocimientos necesarios para hacer frente a los retos de este nuevo ordenamiento social!

CARLOS GUZMÁN
Presidente del consejo

ANTONIO PURÓN
Presidente ejecutivo



SOBRE NOSOTROS

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. Creemos que la mejor manera de lograrlo es a través del apoyo de padres de familia y docentes, y por ello les ofrecemos nuevas herramientas y recursos de aprendizaje que les permitan lograr un mayor impacto en sus estudiantes.



VALORES

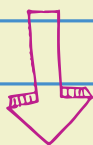
Equidad, Compromiso, Innovación, Transparencia, Calidad, Rendición de cuentas, Responsabilidad.



ESTRATEGIA

JUEGO + TIC

(PC, teléfonos móviles, tabletas)



VIDEOJUEGO

+

OBJETIVO CLARO
DE APRENDIZAJE

(concepto y/o competencia)

HERRAMIENTA

DIDÁCTICA LÚDICA

(videojuego)



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.

ESTRATEGIA



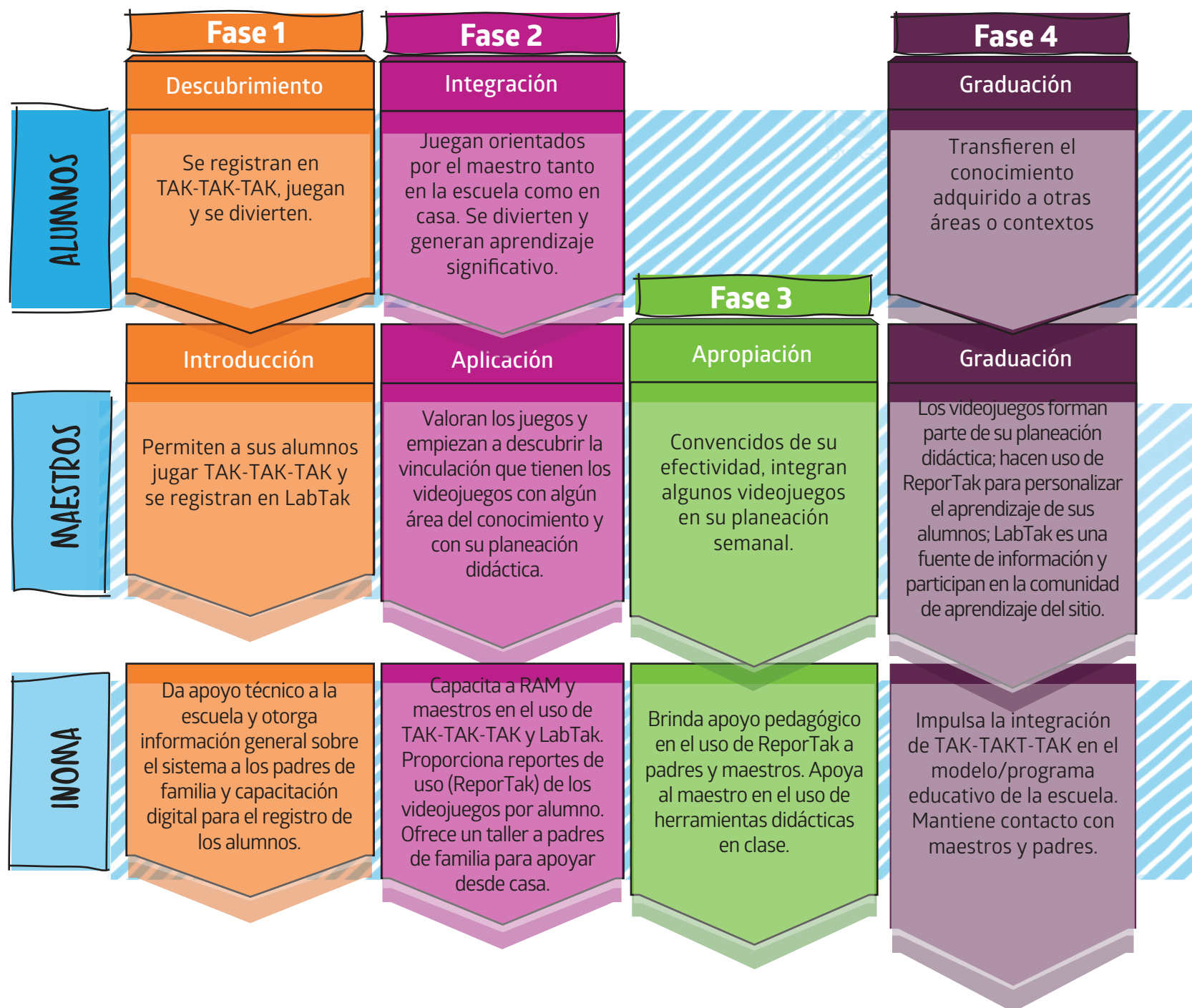
- Gratuitos.
- Para niñas y niños de 6 a 13 años.
- 100 videojuegos educativos en español y en inglés.
- Alineados al programa educativo de la SEP y otros programas internacionales.
- Áreas de aprendizaje: matemáticas, español, ciencias, historia, cívica y ética, educación artística y habilidades socioemocionales.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

- 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.

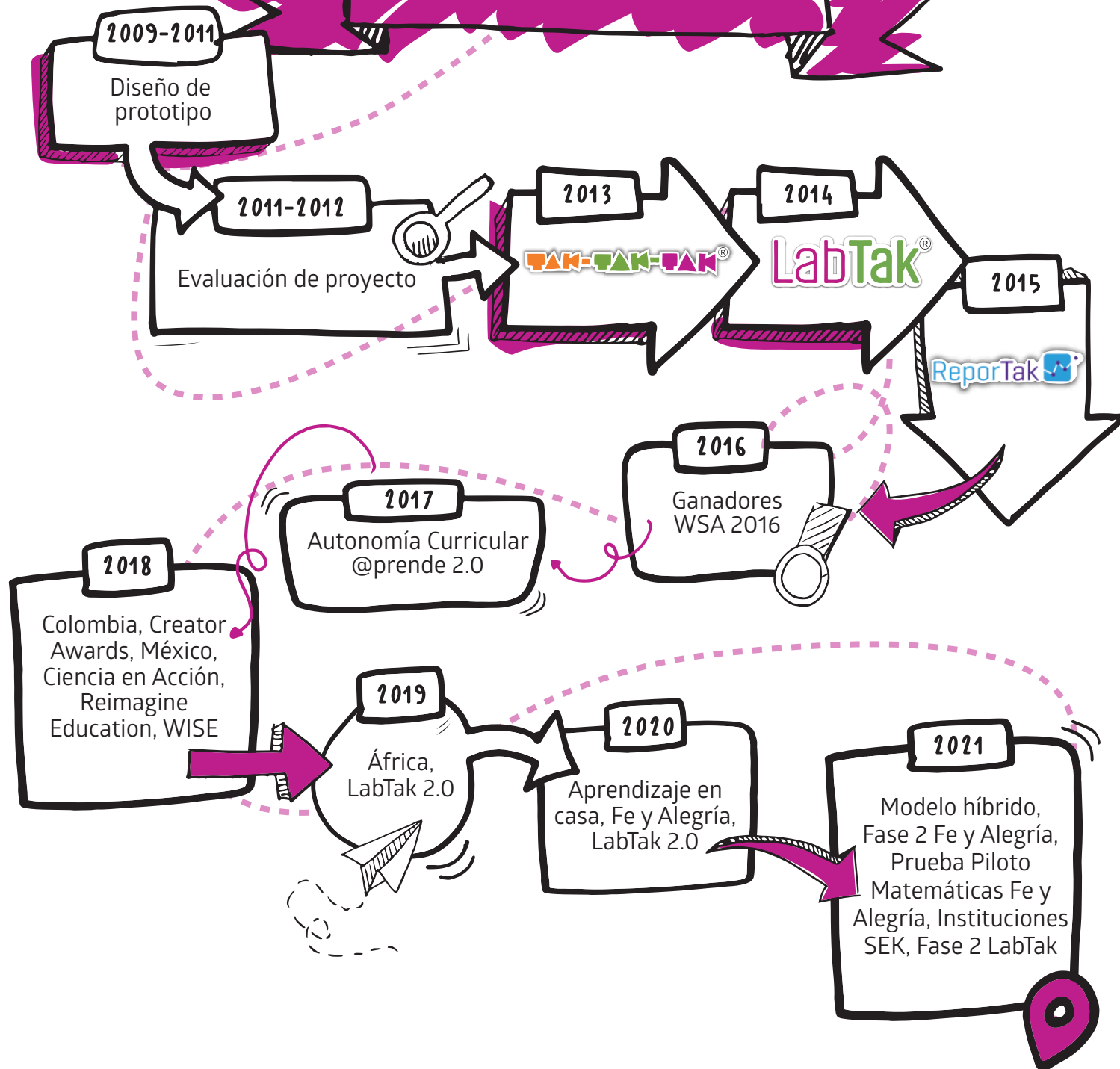


MODELO DE INTRODUCCIÓN EN LAS ESCUELAS

Durante el 2021, el modelo de intervención se llevó a cabo de manera virtual a causa de la pandemia.



NUESTRA AVENTURA

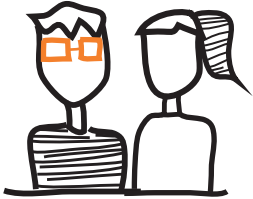




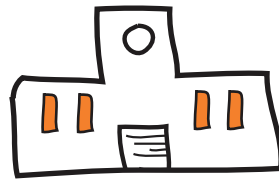


RESULTADOS HISTÓRICOS

Niñas y niños en TAK-TAK-TAK:



804,163



Escuelas activas en TAK-TAK-TAK:

737

Docentes en LabTak:

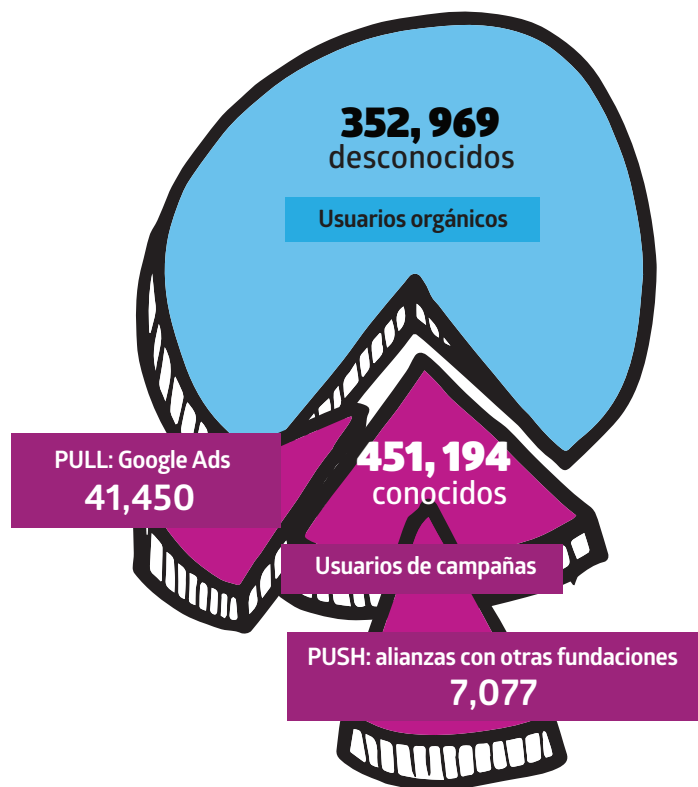
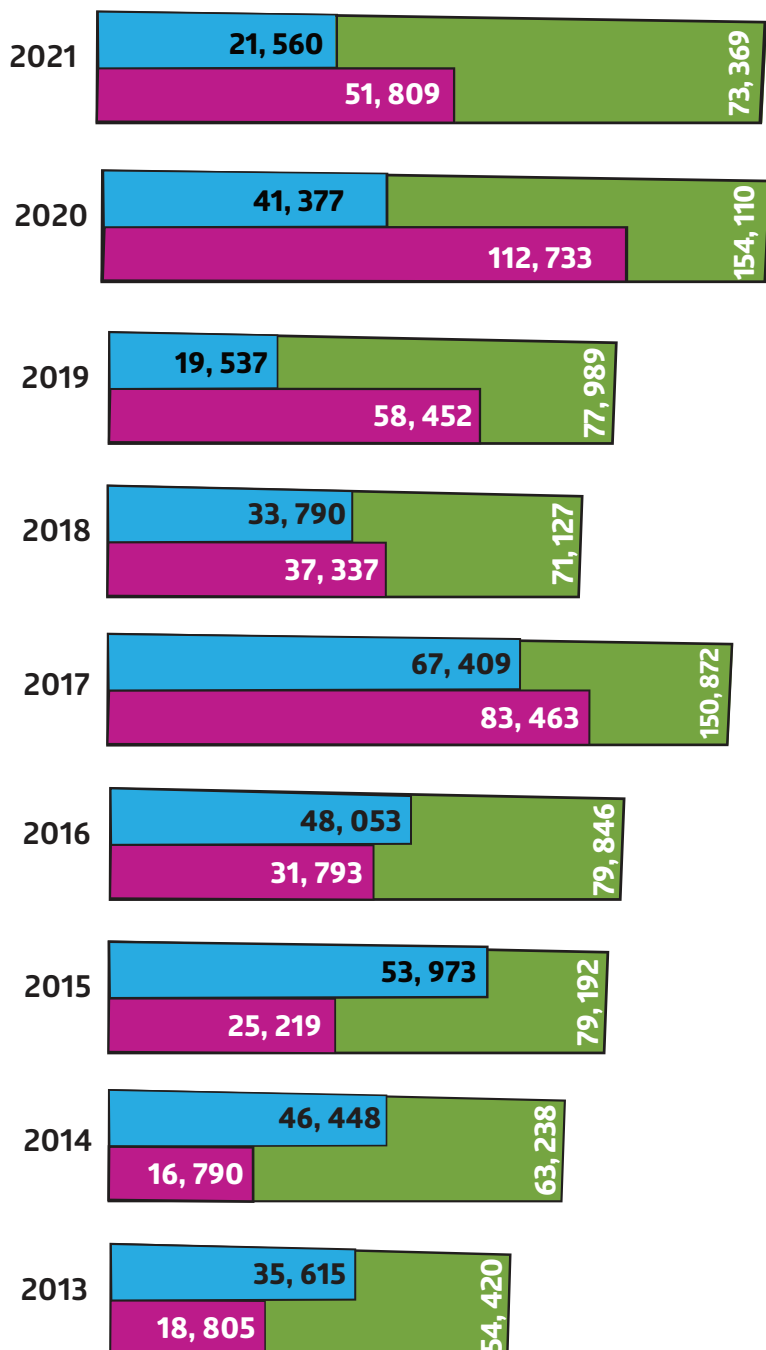


36,278





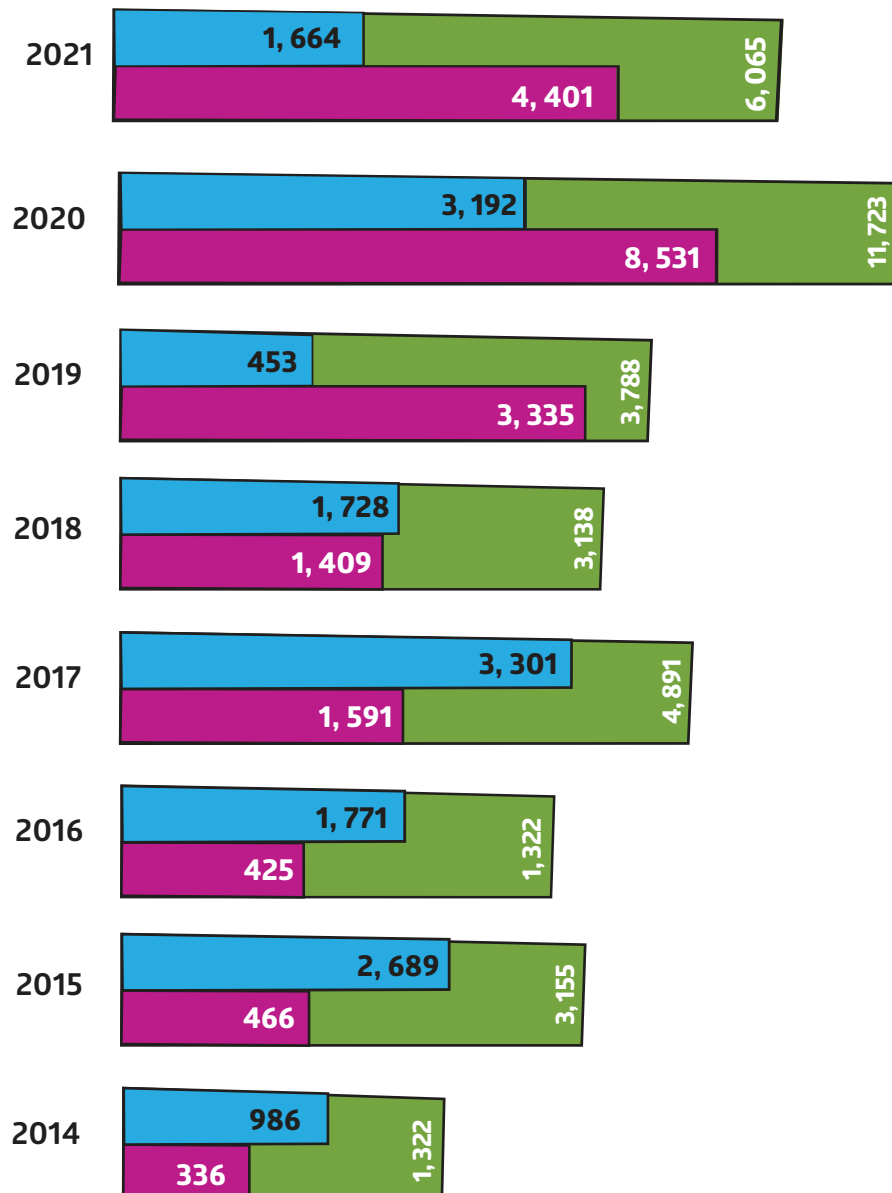
RESULTADOS HISTÓRICOS





RESULTADOS HISTÓRICOS

LabTak®



Usuarios registrados

36,278



Origen orgánico

15,784



Origen conocido

20,494

Beneficiarios



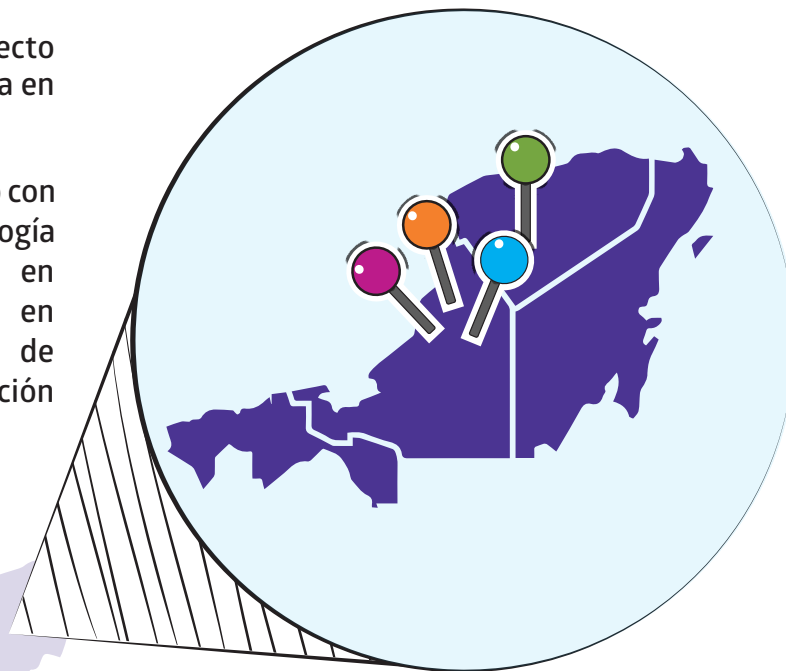
DESPLIEGUE DEL SISTEMA TAK-TAK-TAK

BENEFICIARIOS PUSH

1. Implementación de TAK-TAK-TAK en centros comunitarios de comunidades indígenas de la Fundación Haciendas del Mundo Maya

En 2021 le dimos continuidad a nuestro proyecto iniciado con Fundación Haciendas del Mundo Maya en los estados de Yucatán y Campeche.

Desde hace más de cuatro años, hemos colaborado con esta Fundación para introducir el uso de la tecnología en las comunidades indígenas de **Dzidzilché**, en Yucatán; y **Chencoh**, **Cancabchén** y **Colón**, en Campeche; a través de los videojuegos de TAK-TAK-TAK, en un contexto no formal de educación en los centros comunitarios.



- Este año, particularmente, continuamos brindando asesoría y seguimiento al uso de los videojuegos en Dzidzilché,
- continuamos con la asesoría pedagógica a distancia para Chencoh y Cancabchén;
- actualizamos y revisamos el uso de TAK USB para mitigar cualquier problema técnico;
- y en todo momento brindamos acompañamiento a las cuatro comunidades involucradas, con el objetivo de fortalecer el componente de educación y desarrollo humano del programa de la Fundación Haciendas del Mundo Maya.

El programa de TAK-TAK-TAK se ha convertido en una herramienta de empoderamiento para las facilitadoras, quienes se han convertido en personajes clave de sus comunidades, aprendiendo a llevar el programa, gestionarlo, desarrollar habilidades de liderazgo, planeación y organización en los centros comunitarios.

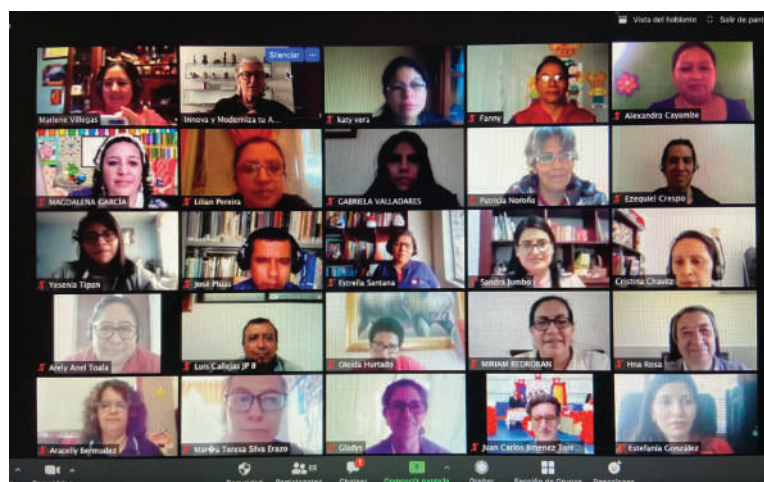
BENEFICIARIOS PUSH

2. Uso de LabTak y ReporTak en los colegios Fe y Alegría

Fe y Alegría es un movimiento internacional jesuita de educación, cuya acción se dirige a sectores empobrecidos con el fin de potenciar su desarrollo personal y participación social.

A partir de marzo y hasta diciembre, colegios de Colombia, Ecuador, El Salvador y Venezuela, recibieron capacitación remota y acceso a las herramientas de TAK-TAK-TAK, para los estudiantes, con retroalimentación para los docentes a través de la plataforma de LabTak. Con el objetivo de enriquecer la actividad docente, se adicionaron las secciones de Grupos y ReporTak, con las cuales pueden vincular a sus alumnos y monitorear la actividad que tienen al jugar TAK-TAK-TAK.

Se desarrollaron manuales para el uso de reportes de actividad, ReporTak, como apoyo para la capacitación de docentes en el uso de los videojuegos de TAK-TAK-TAK en sus clases, que incluyeron también el apoyo necesario para comprender y aprovechar la información generada por los reportes de ReporTak.



Durante estos meses, capacitamos a 99 maestros de 3°, 4°, 5° y 5° de cinco colegios en Colombia; 5 en Ecuador; 3 en El Salvador; y 3 en Venezuela, con el fin de habilitarlos para generar los reportes de ReporTak de manera autónoma. Este apropiamiento, a su vez, le dio un mayor valor al uso de los videojuegos TAK-TAK-TAK como herramienta de enseñanza y aprendizaje.

BENEFICIARIOS PUSH

3. Fondo para la Paz: Programa de Formación digital a mujeres Tének

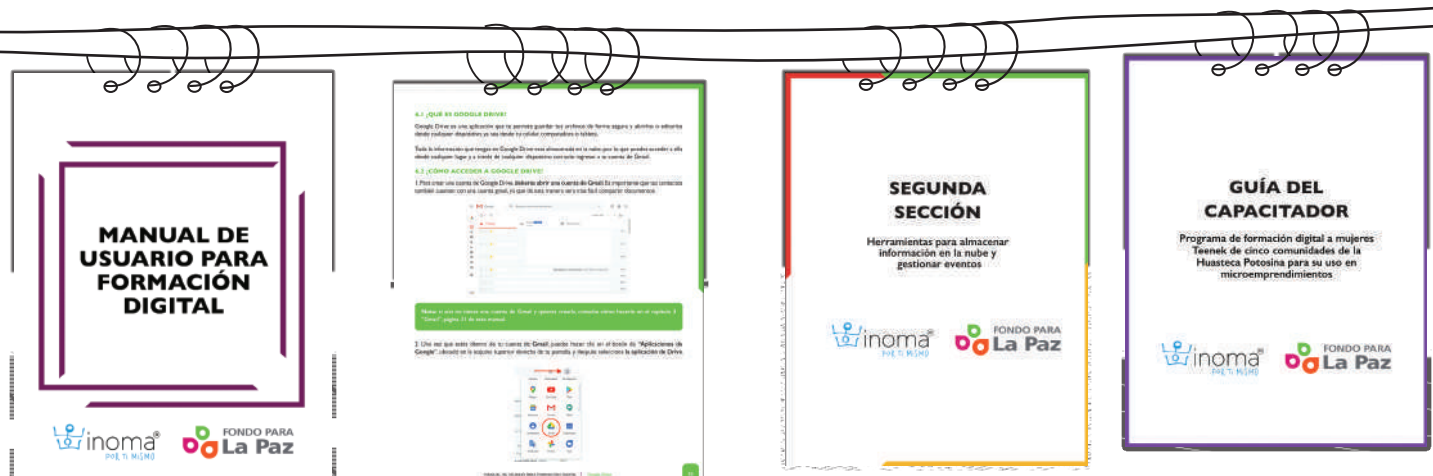
Durante abril, y en alianza con Fondo para la Paz, diseñamos e implementamos un programa de Alfabetización digital para el microemprendimiento de mujeres Tének de cinco comunidades de la Huasteca Potosina.

Para ello, definimos una serie de herramientas digitales necesarias para facilitar la operación de su actividad productiva, y a su vez apoyar su desarrollo integral como mujeres emprendedoras. Esta información la plasmamos en un manual de usuario para la formación digital, al cual pueden acceder desde cualquier dispositivo.

Como parte del programa, un equipo de Inoma se encargó de capacitar al equipo de Fondo para la Paz, quienes a su vez capacitaron a las mujeres Tének de las comunidades. Durante cuatro sesiones virtuales, se profundizó en cada una de las nueve herramientas que contiene el manual, y a través de una guía del capacitador, se realizaron distintas actividades para reforzar los conocimientos adquiridos.

Como complemento, también se compartió una evaluación pre y post intervención con el equipo de Fondo para la Paz para que pudieran medir el progreso y entendimiento de las mujeres Tének en el uso de las herramientas presentadas.

La capacitación al equipo de Fondo para la Paz tuvo una duración aproximada de un mes, y las capacitaciones brindadas por el equipo de Fondo para la Paz a las mujeres Tének se dieron en campo durante los meses siguientes.



BENEFICIARIOS PULL

1. Google Ads

Inoma continúa siendo beneficiaria de Google Ad Grants con el objetivo de promover nuestros sitios de TAK-TAK-TAK y LabTak entre beneficiarios en México y otros países del mundo. De esta manera, más niñas, niños y maestros han utilizado estas herramientas en sus procesos de enseñanza y aprendizaje.

2. Redes Sociales

Las redes sociales son un medio a través del cual podemos conectar y llegar a más beneficiarios interesados en nuestras herramientas de una manera más directa y con constante comunicación. Este año continuamos generando contenido como artículos, recomendaciones sobre cómo utilizar los videojuegos y sobre tecnología, educación, políticas públicas y otros temas de interés para los docentes, así como frases e infografías que compartimos a través de nuestros canales en las plataformas de Facebook, Twitter, YouTube e Instagram.

Abrimos una nueva cuenta de Instagram de LabTak con la cual de manera contundente y acelerada, logramos impactar a más de 4,500 personas interesadas en contenido educativo, la cual ayudó también a consolidar nuestra audiencia de docentes, padres de familia y otras autoridades interesadas en educación y tecnología.

Durante 2021, las redes sociales nos permitieron impactar, a través de contenido digital, a más de 16 mil niñas, niños, docentes y padres de familia interesados en nuestro proyecto TAK-TAK-TAK.

¡Síguenos en nuestros canales para estar al tanto de nuestro contenido!



Instagram:
@InomaMexico
@LabTak



Facebook:
Inoma México,
LabTak y
Videojuegos TAK-TAK-TAK



YouTube:
Inoma TAK-TAK-TAK
y LabTak



Twitter:
@InomaMexico



Despliegue





1. Prueba piloto Institución Educativa SEK

El programa “La influencia de los videojuegos en la competencia matemática en niñas y niños de primaria de los colegios SEK en España”, dio inicios a mediados del 2021 en escuelas SEK Cataluña, SEK El Castillo y SEK Atlántico, y tendrá una duración de un ciclo escolar.

Con este programa buscamos poder probar los videojuegos de matemáticas en grupos de 3° y 4° de primaria, en un contexto de escuelas IB españolas, diferentes al público objetivo inicial de TAK-TAK-TAK. El objetivo es analizar la influencia del uso de los videojuegos en el desarrollo de competencias matemáticas, delimitar las mejoras de los distintos procesos cognitivos implicados debido a la intervención basada en videojuegos, así como explorar la relación entre el uso de los videojuegos de matemáticas y la actitud en sí hacia las matemáticas.

En este proyecto participaron estudiantes de entre 8 y 10 años, quienes fueron divididos en grupo de control y tratamiento para contrastar los efectos de la intervención con alumnos de la misma edad. Las y los alumnos pertenecientes al grupo de tratamiento, jugarán uno de los quince juegos de matemáticas previamente seleccionados, por lo menos una hora a la semana, y los resultados se medirán a través de pruebas pre, intermedia y post, al finalizar el ciclo escolar.

Para su ejecución, se implementaron una serie de capacitaciones a 12 docentes sobre cómo registrar a sus estudiantes y asignar el uso de los videojuegos TAK-TAK-TAK como parte de su programa de estudios, y en cómo darle un seguimiento puntual al uso y avance de cada alumno.

Los resultados de esta evaluación nos permitirán extender nuestra oferta a organizaciones internacionales europeas.





2. Evaluación de impacto videojuegos matemáticas en Colegios Fe y Alegría

En mayo comenzamos a medir el impacto que tienen los videojuegos de TAK-TAK-TAK en el aprendizaje de conceptos matemáticos en niñas y niños de 4°, 5° y 6° de primaria en colegios de Ecuador y Colombia, de la Federación Fe y Alegría.

Para medir el impacto, se formaron grupos de control y tratamiento, siendo los de tratamiento quienes utilizaron un programa de juego específico una vez por semana (742 alumnos). De igual manera, se aplicaron pruebas pre y post implementación en los grupos de control y tratamiento, de manera virtual, para medir el impacto en el aprendizaje de matemáticas utilizando los videojuegos de TAK-TAK-TAK.

Se brindaron tres capacitaciones a todos los 16 docentes involucrados en el grupo de tratamiento, para introducir la herramienta, comunicar sus virtudes y lograr su uso, midiendo quincenalmente la evolución de los grupos de tratamiento.

El programa fue validado por un evaluador externo, quien concluyó que existe un impacto positivo y estadísticamente significativo de jugar TAK-TAK-TAK en el aprendizaje de matemáticas. Además, los resultados sugieren que TAK-TAK-TAK podría ser utilizada como herramienta de diagnóstico del nivel de matemáticas de las niñas y niños. Finalmente, los resultados muestran que los maestros con mayor disposición a utilizar TAK-TAK-TAK en el futuro y con capacitación tecnológica previa, están correlacionados con alumnos con mejor desempeño en matemáticas y en el sitio TAK-TAK-TAK.



En promedio, el uso de TAK-TAK-TAK repercute en medio punto de mejora en una prueba estandarizada (es escala 1-10), y el efecto tratamiento se vuelve de mayor magnitud (.83 en escala 1-10) si el estudiante está cursando 6° de primaria.



DESARROLLOS

NUEVOS VIDEOJUEGOS TAK-TAK-TAK

A lo largo del año, lanzamos un bloque conformado por seis nuevos videojuegos en la plataforma de TAK-TAK-TAK, así como su versión para aplicaciones de iOS y Android.

Estos fueron:

- Extratelia
- La Banda de Chan Pi
- Bombas Locas
- Laboratorio de Topo
- Juguetes de Peque
- Sheepy vs los Dragones

Los videojuegos abarcan las asignaturas de Matemáticas, Ciencias, Música y Español y están disponibles para jugarse en versión web y aplicaciones móviles.



INOMA Y FUNDACIÓN GONZALO RÍO ARRONTE: VIDEOJUEGO DE RESILIENCIA

Comenzamos el desarrollo de un nuevo videojuego gracias al apoyo de Fundación Gonzalo Río Arronte (FGRA), quien ya ha sido nuestro aliado por más de 4 años. El objetivo de este nuevo videojuego es promover el desarrollo de la resiliencia en niñas y niños de primaria (de 6 a 12 años) con base en el modelo de las 3 R's: regulación, rutinas y relaciones, que busca sentar un equilibrio ante la adversidad y los cambios.

La pandemia evidenció la necesidad de ayudar a las niñas y niños en su desarrollo socioemocional. Específicamente la habilidad de adaptación ante la adversidad. Con este videojuego se busca ayudar a la niñas y niños a identificar y desarrollar la resiliencia, apoyados de sus docentes a través de un programa que haga uso del videojuego, permitirá abonar a su mejor desarrollo socioemocional y de esta manera ayudarlos a identificar y evitar conductas de riesgo que puedan llevar al consumo de sustancias adictivas.

El planteamiento, diseño y desarrollo de este videojuego comenzó de manera interna en el mes de agosto, y estará disponible en el año 2022 tanto en su versión web como para aplicaciones móviles.



NUEVO SITIO DE INOMA

Después de más de 10 años de mantener una misma identidad, rediseñamos el sitio web de Inoma (www.inoma.mx), con el objetivo de darle a nuestros visitantes una experiencia más agradable y amigable con el usuario que busca conocer más sobre nuestras iniciativas y proyectos, así como sumarse a nuestro equipo de voluntarios.

La nueva imagen del sitio de Inoma, tiene una mezcla de tonalidades azules, grises y sepia, que le dan una identidad elegante; se actualizaron las imágenes según nuestras campañas más recientes; y se incluyó una nueva sección de TAK en Casa, la cual engloba todo el esfuerzo que se ha realizado durante la pandemia para que las niñas y niños puedan disfrutar y aprender de las actividades que desarrollamos para su interacción con los videojuegos de TAK-TAK-TAK.

El sitio se encuentra en desarrollo y estará disponible a principios del 2022







RECONOCIMIENTOS

1. Premio al Emprendedor Social- UBS Visionaris

El Premio al Emprendedor Social fue creado por UBS en 2004 para dar ímpetu al trabajo de emprendedores sociales líderes en México, que están resolviendo problemas sociales a través de enfoques innovadores.

En la edición 2021, Antonio Purón, fundador de Inoma, participó con el proyecto TAK-TAK-TAK, que fue el que le dio vida a Inoma hace más de 10 años para resolver la limitado acceso a educación de calidad en nuestro país, especialmente para niñas y niños de la base de la pirámide. El sistema TAK-TAK-TAK, está compuesto por una plataforma con videojuegos educativos gratuitos que ofrece un aprendizaje personalizado y divertido para los

estudiantes; y LabTak, una herramienta que permite a las y los docentes elegir y desarrollar estrategias pedagógicas basadas en contenidos educativos digitales, es la solución propuesta por Inoma y Antonio Purón para ofrecer herramientas educativas y de calidad que permitan potenciar la educación básica de miles de niñas, niños y docentes en nuestro país y en el mundo.

Para sustentar el impacto en nuestros beneficiarios, realizamos entrevistas virtuales a maestras participantes de nuestros programas de Despliegue, y visitamos la escuela Francisco I. Madero en el Estado de México para escuchar las opiniones de las maestras, estudiantes y personal administrativo sobre los beneficios que ha tenido el sistema TAK-TAK-TAK en su educación. De igual manera, nuestros aliados APAC nos permitieron asistir a sus instalaciones para ver el trabajo que hemos realizado con sus estudiantes beneficiados.

Nuestro proyecto fue reconocido como una de las cuatro mejores iniciativas, de entre más de 70 aplicaciones, por resolver la problemática educativa a través de herramientas innovadoras como los son TAK-TAK-TAK y LabTak.





RECONOCIMIENTOS

Para nosotros es un honor recibir este reconocimiento, y felicitamos a los otros dos proyectos finalistas: Caminos de Agua y Cancer Warriors, así como al ganador de la edición 2021: IonAg+.





RECONOCIMIENTOS

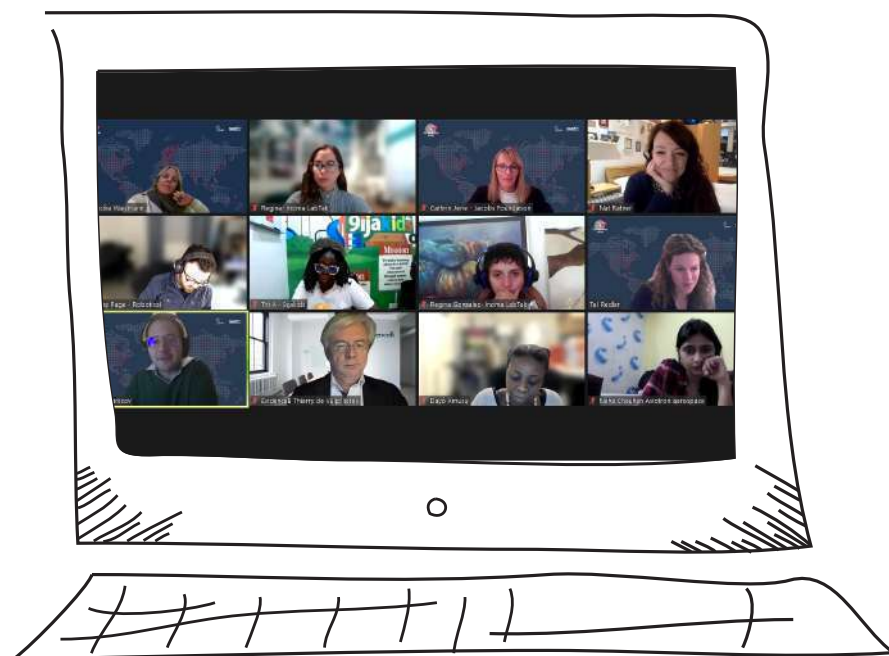
2. QWeek: GESA x Jacobs Foundation

GESA Awards es la competencia más grande de Edtech en el mundo, y este año recibió más de 1150 aplicaciones de distintas partes. En el mes de noviembre, el proyecto de LabTak fue seleccionado entre otras 300 otras propuestas propuestas como uno de los cinco finalistas de GESA Awards en la categoría de Learning Differences, en asociación con la Fundación Jacobs.

Por su parte, la Fundación Jacobs invierte en el futuro de los jóvenes para que se conviertan en miembros productivos y socialmente responsables de la sociedad, a través de mejores oportunidades de desarrollo y un acceso más justo a la educación.

Al ser uno de los cinco finalistas de la categoría Learning Differences, participamos en QWeek, un acelerador de cuatro días impartido por el equipo de MindCET, una organización educativa de Israel, diseñado para presentar a cada proyecto las necesidades de Jacobs Foundation y brindar información que permita la adaptación de LabTak para las necesidades de nuestros beneficiarios objetivo.

En este acelerador trabajamos de la mano con diferentes startups internacionales y recibimos retroalimentación por parte de MindCET y Jacobs Foundation para optimizar nuestra plataforma de LabTak.

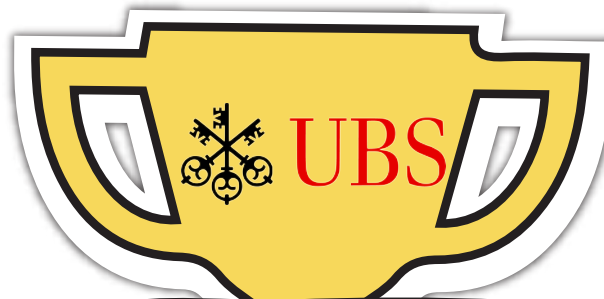




OTROS RECONOCIMIENTOS INTERNACIONALES



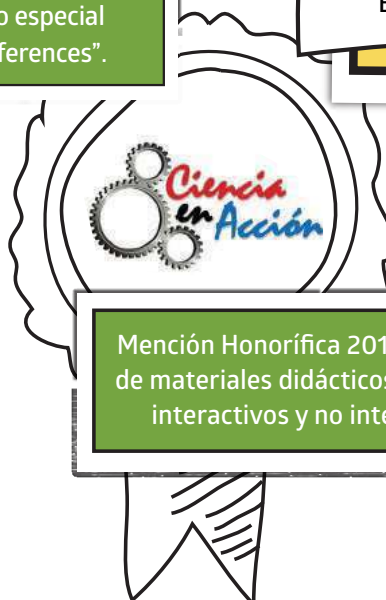
Uno de los cinco finalistas 2021 para el premio especial "Learning Differences".



Uno de los cuatro finalistas 2021 UBS-Visionaris para el Premio al Emprendedor Social.



Ganadores 2018. Audience Choice.



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



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



Uno de los doce finalistas internacionales, 2018.



Ganadores 2016, mejor contenido móvil en Aprendizaje y Educación.



Finalistas 2018. Categoría E-Learning.



NUESTRO MÁS RECIENTES ALIADOS



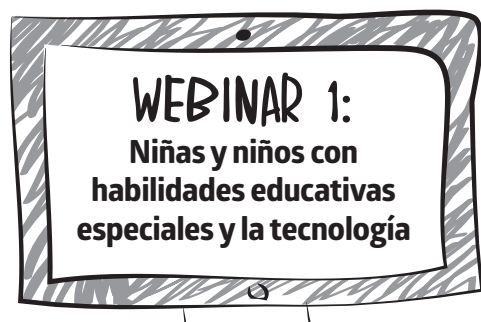


SESIONES EN LÍNEA

Siguiendo con las actividades virtuales realizadas para nuestros beneficiarios, en 2021 organizamos tres webinars con el objetivo de seguir capacitando y dialogando con docentes, estudiantes y padres de familia, sobre temas educativos que al día de hoy han cobrado relevancia.

En cada sesión participaron expertas en el tema tratado, quienes durante hora y media compartieron sus experiencias, enseñanzas y puntos de vista con nuestra audiencia proveniente principalmente de México, Perú, Argentina, Ecuador y Colombia.

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



Asistentes: 265

El evento en línea contó con la participación de Guadalupe Maldonado, Directora General de la Asociación Pro Personas con Parálisis Cerebral (APAC), y Julia Castro, Directora de Educación Formal de la APAC.

La plática giró en torno a la importancia de crear experiencias y espacios para las y los estudiantes con alguna discapacidad. Particularmente hoy en día, en el que la era digital ha permeado tan profundamente en el ámbito educativo, pues la creación de estos espacios los impulsa y motiva a desarrollarse a nivel físico y emocional para formar parte del núcleo social sin obstáculos.

La charla tuvo como objetivo hacer conciencia sobre lo importante que es repensar los espacios y temarios educativos, así como brindar apoyo y fomentar la inclusión para que las niñas y niños con alguna discapacidad no sean invisibilizados.



Puedes acceder a la grabación del webinar

AQUÍ.

SESIONES EN LÍNEA

WEBINAR 2: El uso de las redes sociales en la educación

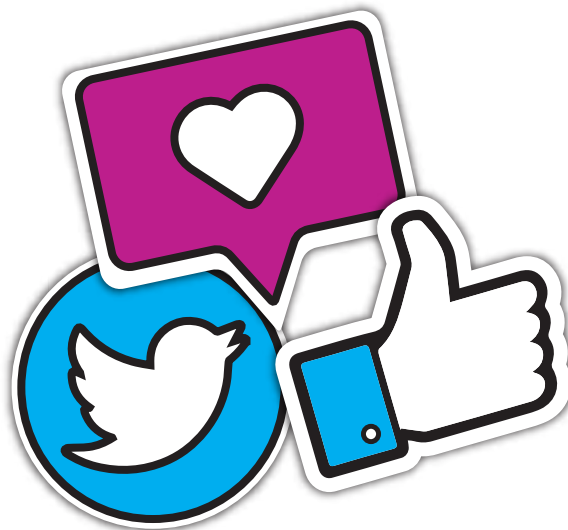
Asistentes: 74

Este segundo webinar contó con la participación de Giselle Escalante, Coordinadora de la Licenciatura en Dirección de Empresas de Entretenimiento de la Universidad Anáhuac, y Gabriela Minor, Subdirectora de la Secundaria Centro Cultural Haim Weizmann.

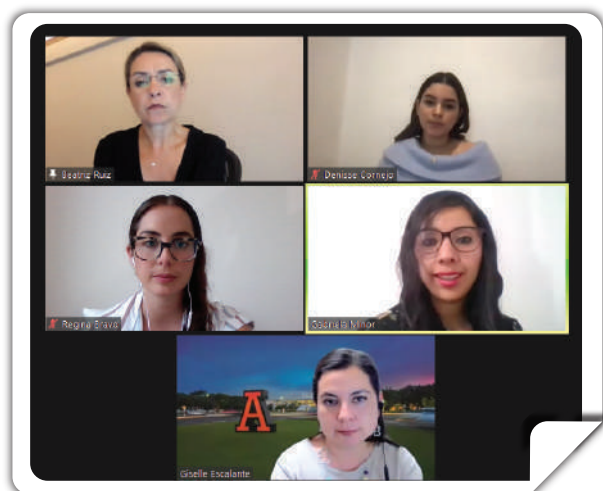
La plática giró en torno al uso de las redes sociales como herramienta que favorece las dinámicas de enseñanza y aprendizaje en un contexto distinto al que estábamos acostumbrados. A raíz de la pandemia los docentes han pasado por un proceso de adaptación y aprendizaje intenso y acelerado, pues los mecanismos comunicación, enseñanza y aprendizaje han cambiado significativamente en el último año. Sin embargo, la tecnología y las redes sociales han sido clave para llegar a las y los alumnos.

Además, la pandemia también permitió generar un cambio educativo, destacando la trascendencia de la capacidad de adaptación y flexibilidad de los docentes para bienestar de los alumnos, pero también con el objetivo de desarrollar su propia formación académica y profesional

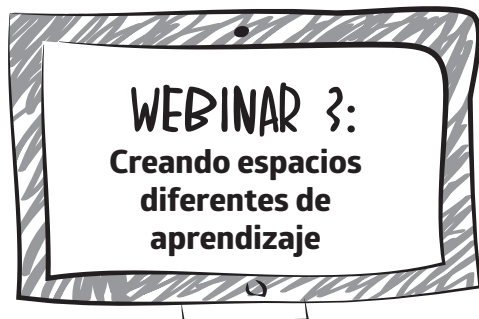
Es así que podemos considerar las redes sociales como espacios que permiten fomentar el desarrollo y el crecimiento tanto de estudiantes como alumnos desde un sentir humano, partiendo de una principio de aprender y reaprender constantemente en un trabajo colaborativo.



Puedes acceder a la
grabación del webinar
AQUÍ.



SESIONES EN LÍNEA

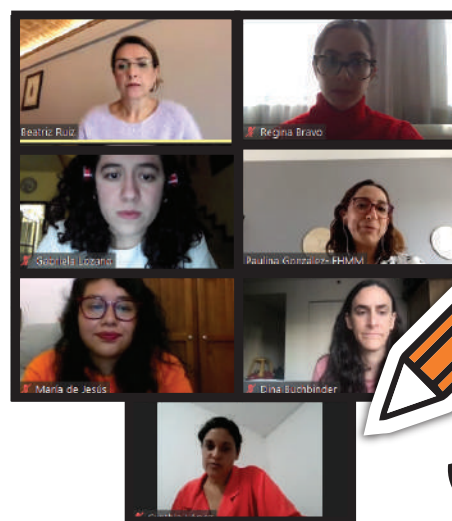


Asistentes: 116

En nuestro último evento en línea, nos acompañaron Dina Buchbinder, María de Jesús Peña y Gabriela Lozano de Educación para Compartir; y Cynthia López y Paulina González de Fundación Haciendas del Mundo Maya.

Creando espacios diferentes de aprendizaje partió de que aprender es un proceso a través del cual adquirimos distintos conocimientos, aprendizajes y habilidades y es un proceso que nunca debiera terminar y se puede dar en diferentes espacios como la escuela. Pero también, hay otros proyectos mediante los cuales podemos aprender de manera diferente. Tal es el caso de Educación para Compartir y Haciendas del Mundo Maya.

La Fundación Haciendas del Mundo Maya (FHHMM) por una parte, busca implementar proyectos de desarrollo económico y social, impulsando estrategias para fortalecer las capacidades y habilidades de los habitantes de las comunidades mayas de la Península de Yucatán. La Fundación parte de seis ejes temáticos para lograrlo: desarrollo humano, salud y nutrición, educación, empresas sociales, vivienda e infraestructura, y recursos naturales. siempre hay nuevas oportunidades de fortalecer el ecosistema del aprendizaje.



Hoy más que nunca, el mundo nos lleva a ser más receptivos para trazar otros modelos mentales que nos permitan aprender con mucha más claridad. Pero además, para llevar esto a cabo con éxito se debe considerar la salud integral del individuo.

Por otro lado, una de las cosas más importantes en este contexto retador en los hogares, es que muchas familias no saben qué hacer todo el día todos los días además de las actividades del día a día y por ello el nivel de ansiedad ha escalado. Destacan la importancia de formar alianzas que den flexibilidad y acompañamiento personalizado para sumar con estrategias pertinentes en beneficio de cualquiera: abrirse a pensar nuevos caminos desde liderazgos colaborativos para que el mundo educativo encuentre alianzas con otros actores que permitan crear, dialogar, fortalecer e innovar espacios.

Puedes acceder a la grabación del webinar

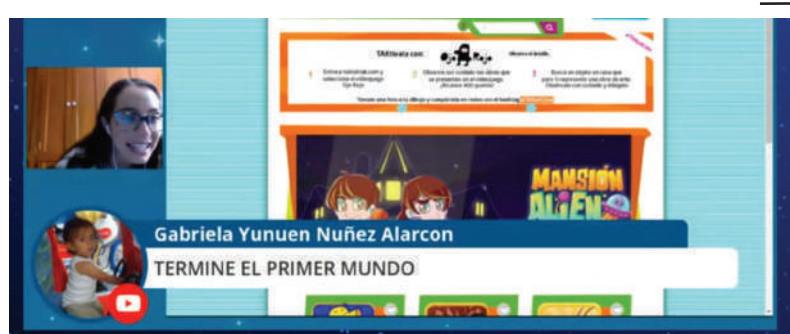
AQUÍ.

ZOOMBERS: DÍA DEL NIÑO

En el mes de abril fuimos invitados por Zoombers, una plataforma escolar y familiar para aprender Matemáticas a través de mini juegos con Inteligencia Artificial, a participar en una dinámica virtual para el Día del Niño y la Niña.

En alianza con Liks.co, Epic Queen y Kidzania, nos invitaron junto con otras organizaciones a implementar un taller virtual para las niñas y niños que participaron en el evento.

Nuestra actividad, “Juega y diviértete con TAK-TAK-TAK”, tuvo una duración aproximada de media hora en la que las niñas y niños aprendieron a registrarse en TAK-TAK-TAK y jugaron tres de nuestros videojuegos favoritos: Corre Cheto, Caracol y Super Sumas.

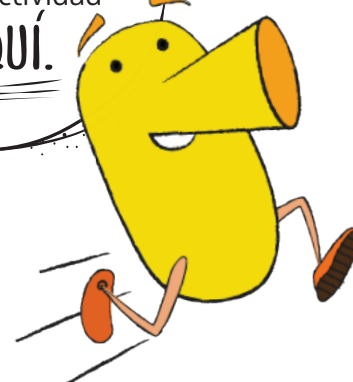


Al finalizar la actividad, las niñas y niños tuvieron una semana posterior al evento, para seguir jugando los videojuegos TAK-TAK-TAK y acumular la mayor cantidad de tiempo jugando y aprendiendo en la plataforma. La ganadora de la actividad fue una niña de la Ciudad de México, quien recibió hasta su hogar un reconocimiento por su gran desempeño y una playera de TAK-TAK-TAK a su medida.



Puedes acceder a
nuestra actividad

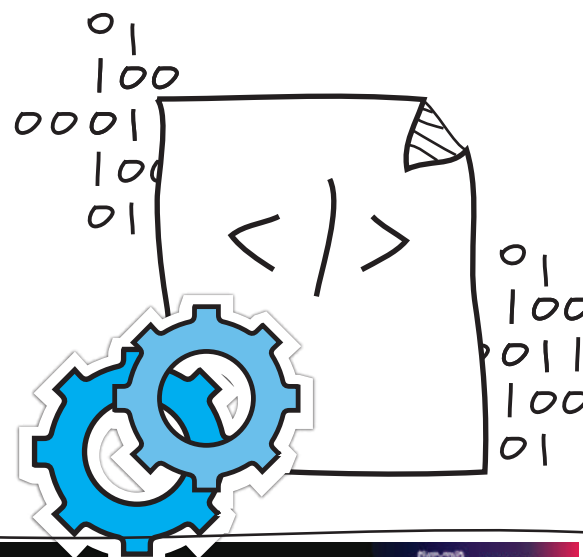
AQUÍ.



UAEM: SÉPTIMO FESTIVAL DE DISEÑO

Fuimos invitados por la Universidad Autónoma del Estado de Morelos, a participar como uno de los doce proyectos en una ponencia virtual para el Séptimo Festival de Diseño “Dejando Marca”, con el tema central Transdisciplina en el Diseño.

El objetivo del Festival fue dar a conocer a los estudiantes de universidad las diferentes estrategias y líneas de acción en el diseño a través del encuentro, por lo que nuestra ponencia se centró en todo el proceso de diseñar un videojuego, desde la concepción de la idea hasta la ejecución del desarrollo web y para aplicaciones móviles. Para ello, participaron las coordinadoras del área de Desarrollo Institucional, Educación y Videojuegos y Tecnología de Inoma.



Puedes acceder a
nuestra ponencia
AQUÍ.





NUESTRO EQUIPO



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, María Fernanda Castañeda

Educación:

Beatriz Ruiz, Rosario Arreola, Mariana Romero

Coordinación:

Marisa Juárez García

Investigación y Análisis de Datos:

María Fernanda Ramos

Tecnología y Videojuegos:

Susana Alegría, Adriana Muñoz, Francisco Reyes

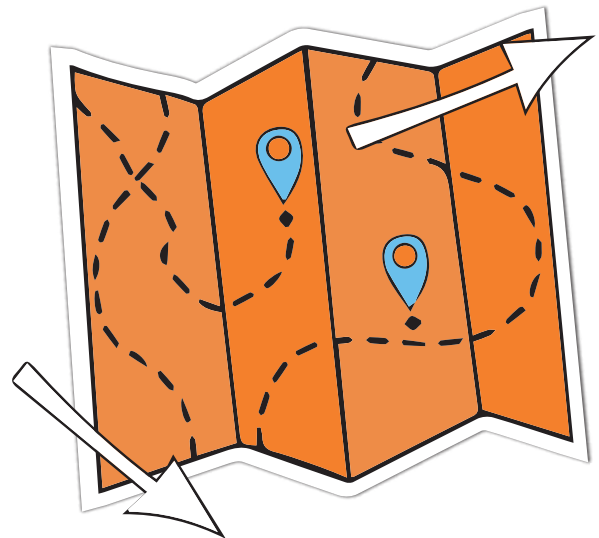
SERVICIO SOCIAL

Ibero:

Marianne Fink, María Fernanda Duvallon, Mauricio Guerrero, Aline Rubinstein, Gabriela Garfias, Jessica Velázquez, Emiliano Torres

UVM:

Rolando Cano, María Fernanda González



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 Computación y Servicios - Ediciones SM - Endless Mobile - Federación Internacional Fe y Alegría - Financiera Independencia - Fondo de Cultura Económica (FCE) - Fondo Para la Paz - 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 Proaccesso ECO - Fundación Roberto Hernández Ramírez - Fundación Telefónica México - Fundación Televisa - Futuro, I.A.P. - GESA - 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 - Jacobs Foundation - Juan Villoro - Julieta García - La Casa Azul Museo Frida Kahlo - México Libre de Corrupción A.C. - Microanalítica - Microstrategy - 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) - Project Redwood - Santander - San Estanislao Kokotshka (SEK) - Secretaría de Educación de Veracruz - Secretaría de Administración y Finanzas Yucatán - SEP del Estado de México - SEP de Colima - SEP de Puebla - SEP Federal - Sinadep - Sistemas Integrales de Cómputo Montellano (SICOM) - Sociedad de Amigos de la OFUNAM - Tecnologías Educativas Colaborativas S.A., GAL&LEO - Televisa Niños - Temasek Holdings - The Coca-Cola Export Corporation - The Tzedakah Trust - Tides Foundation - UBS - Visionaris - Unión de Empresarios para la Tecnología en la Educación (UNETE) - Universidad Autónoma del Estado de Morelos - Valores para el Tercer Milenio - WeWork - World Summit Awards



AGRADECIMIENTOS

Escuelas, Universidades y Sistemas Escolares

Aprende MX - Asociación Pro Personas Con Parálisis Cerebral (APAC) - Aulas Fundación Telefónica México - Aulas Fundación Telefónica Perú - Bibliotecas de Fundación Hacienda del Mundo Maya - Centro Comunitario Acércate - Centro Cultural Haim Weizmann - Centros RIA - Children International (México) - Club de niñas y niños (Tijuana) - Colegio Senda - Cornell University - Escuela Primaria Pública Juan Amos Comenio - Escuelas de Fundación Ririki (Hidalgo) - Escuelas primarias de la Red Educa (de Guadalajara y del Distrito Federal) - Escuelas primarias y secundarias públicas del Estado de México, de Puebla, de Colima, Chiapas y demás estados en los que han permitido la entrada a TAK-TAK-TAK - Freeman Spogli Institute - Spogli Institute - Instituto Politécnico Nacional - Junior Achievement - SEK El Castillo - SEK Catalunya - SEK Atlántico - Sinadep - Stanford University - 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

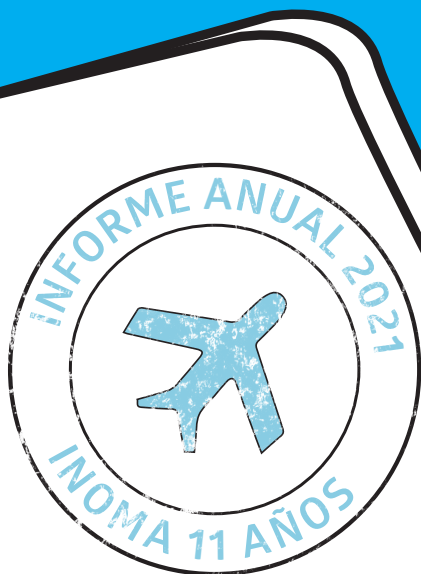
INFORME ANUAL 2021

EXPANDIÉNDONOS
HACIA LATINOAMÉRICA
Y ESPAÑA

SÚMATE

Donaciones
Servicio Social
Prácticas Profesionales
Voluntariado

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




POR TI MISMO