



Scholas Ocurrentes presentó hoy en el Vaticano la primera plataforma online colaborativa, multi-religiosa y abierta a la comunidad educativa.

Lleva por consigna "Construir la paz a través de la educación y la tecnología" y tiene como objetivo conectar instituciones educativas del mundo y hacer realidad sus proyectos.

La presentación se realizó en el marco del III Congreso Educativo Mundial de Scholas, que abrió el lunes con una audiencia con el papa Francisco en el Aula Pablo VI, en la que participaron los jugadores y familiares de los futbolistas que por la noche protagonizaron el primer partido de fútbol interreligioso por la paz.

"La Tecnología y la Educación son claves para combatir las raíces de la violencia", expresó José María del Corral, director Mundial de Scholas, durante la conferencia de prensa en Aula Paulo VI en el Vaticano. "Pueden ayudar a derribar las barreras físicas que nos separan y los prejuicios en el camino a la Paz", explicó.

El Congreso se cerrará este jueves con una videoconferencia del Papa con estudiantes de escuelas de los cinco continentes y que se convertirá en la primera vez que un pontífice haga este tipo de transmisión.

Entre otros, el Papa se comunicará con el estudiante salvadoreño Gerardo Ernesto Mancía, de 15 años, quien estudia en una escuela pública en la colonia La Campanera, a 14 kilómetros al norte de San Salvador, considerada una zona violenta y dominada por la pandilla Barrio 18.

El adolescente, amante del fútbol y estudiante de 9º grado de Educación Básica, fue escogido para hablar con Francisco por sus buenas notas escolares y su ánimo de superación, que lo hacen sobresalir entre los casi 4.000 niños y jóvenes con que la Fundación Fútbol Forever trabaja en cuatro escuelas públicas de la región.

El presidente de Fútbol Forever, el argentino Alejandro Guttman, impulsa en La Campanera y en otras escuelas un proyecto preventivo con el que mediante la práctica del fútbol buscan alejar de la violencia, principalmente de las pandillas, a niños y jóvenes de la comunidad.

### La plataforma

La nueva Plataforma Scholas.Social unirá a las instituciones educativas de todas las creencias y culturas de todo el mundo, para construir un espacio generador de la cultura del encuentro. El sitio permite que alumnos y docentes intercambien experiencias para aprender unas de otras, así como compartir aquellos proyectos que requieren una mano extra, ya se trate de recursos financieros o de voluntarios. Estos últimos pueden recorrer la plataforma y acceder fácilmente a las escuelas y sus proyectos para identificar cuáles son las que más pueden aprovechar su ayuda.

Scholas nació hace un año por iniciativa del Papa, quien encomendó construir una red de escuelas que pueda cambiar la manera en que los estudiantes aprenden. La iniciativa está inspirada en dos proyectos que creó cuando era arzobispo de Buenos Aires: la Escuela de Vecinos y Escuelas Hermanas. Ambos proyectos se enfocan en compartir las problemáticas de los estudiantes de barrios de distinto estrato social para buscar soluciones en forma conjunta, y así promover la participación y el cambio.

Llevar esta idea a una escala global requirió desarrollar una plataforma robusta, pero fácil de usar. Con este fin, tres empresas tecnológicas se sumaron a la iniciativa y donaron su trabajo: la empresa de desarrollo de software Globant diseñó y concibió el sitio, mientras que Line64 realizó la programación. Finalmente, Google fue responsable de la integración de las herramientas educativas Apps para la Educación. Representantes de estas tres empresas también estuvieron presentes en el evento Enrique Palmeyro también director Mundial de Scholas y Martín Umaran, de Globant, Santiago Carmuega representando Line64 y Adriana Noreña, de Google SpLatam.

Scholas.Social combina distintas características de las plataformas sociales y colaborativas. Permite a los usuarios subir proyectos y los alienta a participar en otras iniciativas donando conocimiento, tiempo o materiales. La plataforma promueve esta participación a través de distintas estrategias de "gamification", una tendencia mundial que implica llevar las dinámicas del juego a contextos que no son lúdicos para promover el compromiso de los usuarios. En una segunda etapa del proyecto, Scholas y sus cooperadores continuarán incluyendo más herramientas y funcionalidades al sitio para seguir construyendo el Aula del Futuro. Puede accederse a la plataforma ingresando en <http://scholas.social>

Fuente: AICA