

# Crea proyecto para ayudar a sus hermanas y destaca a nivel mundial



*“Fue más que nada ese amor hacia mis hermanas, el querer ayudarlas junto con otros niños que se quedaron en su casa o que sus padres trabajaban y no había quien les pudiera apoyar”.*

Cuando inició la pandemia por el COVID-19, **Paola Mata tenía 16 años** y tanto ella como sus hermanas **dejaron de tener clases por casi 6 meses**.

Fue ahí cuando comenzó el proyecto **Prepara.net**, ahora **Skillsers**, una **plataforma lúdico-educativa** que busca ayudar a desarrollar las **soft skills** (habilidades blandas) de los niños de 6-12 años.

Hoy, la actual estudiante de cuarto semestre de **Arquitectura** en el Tec de Ciudad de México, acaba de ser ganadora para una **campana de crowdfunding** impulsada por **Santander X Explorer**.

**Santander X Explorer** es un programa virtual para emprendimientos, apoyado por **Banco Santander** dedicado a impulsar proyectos con soluciones innovadoras de **12 distintos países** del mundo, con el objetivo de convertirlos en **negocios sostenibles** a lo largo de 12 semanas.

Paola comparte con CONECTA cómo su proyecto fue seleccionado entre los **20 proyectos a nivel internacional** para participar en la campaña de *crowdfunding* y siendo **uno de los 3 emprendimientos mexicanos** en esta edición del programa.

### Los inicios del proyecto social *Skillers*

Paola seguía siendo una **estudiante de bachillerato** a inicios de la pandemia, en la que todo un semestre estuvo **sin actividades académicas**, donde le revalidaron sus materias **solo con el primer parcial cursado**.

Esto la llevó a percatarse de que sus hermanas, quienes también habían dejado de estudiar la última mitad del ciclo escolar, **necesitaban tomar clases por otros medios**.

*“Yo tenía mucho tiempo libre y dije ‘ellas tienen la necesidad de seguir aprendiendo, yo ya cursé la primaria y secundaria y puedo apoyarlas’”.*

El proyecto comenzó con clases de **matemáticas** y **distintos idiomas** como el inglés y el italiano y gracias al formato remoto, el proyecto llegó a diversos **estados de la República** y debido a su difusión en redes sociales alcanzó a estar en países como **Colombia, Chile, Nicaragua, Ecuador, Perú y España**.

**“Entonces fue más que nada ese amor hacia ellas, el querer ayudarlas junto con otros niños que no tenían quien les apoyará”.**

Después llegó el momento de que Paola **decidiera su carrera profesional** y su iniciativa la hizo acreedora de la [beca al Talento Emprendedor](#) en el Tec.

Al entrar a la universidad, la alumna se encontró en un momento de incertidumbre, pues no sabía si continuar con el proyecto.

*“No sabía si realmente lo quería seguir, también cambió mucho la metodología, ya nadie quería tomar clases virtuales y me pedían un formato presencial”, explica.*

### El inicio de las convocatorias y el nacimiento de *Skillers*

Paola decidió seguir con el proyecto y sumó a otras tres personas del Tec, quienes metieron el proyecto a **varias convocatorias**, incluyendo el **Santander X Explorer**, sin embargo, poco tiempo después, el equipo se desintegró.

*“Por distintas circunstancias me quedé yo sola y por los términos de las convocatorias tenía que seguir con el proyecto.*



/> width="900" loading="lazy">

“Ahí fue donde yo decidí **empezar otra vez de cero**, donde nació esta versión (*Skillers*) que nos ayuda a **desarrollar las soft skills**”, agrega la estudiante.

*Skillers* tomó forma como una **plataforma lúdico-educativa**, que ayuda a los **niños de 6 a 12 años** a desarrollar sus **habilidades blandas**, es decir, esa capacidad que van a tener para poder comunicarse y para tomar decisiones de liderazgo.

Hoy en día, el equipo de *Skillers* está integrado también por **otra estudiante del Tec de Monterrey**; Daniela García, estudiante de Arte Digital en Ciudad de México.

“Daniela está desarrollando toda la **parte visual de los contenidos**, ya que buscamos que sea muy visual para los niños”.

Aunque el proyecto ya se encontraba en una **etapa de ideación**, Paola se vio afectada por una operación, lo que la llevó a **ausentarse del proyecto**.

“En el último semestre del año pasado tuve una **cuestión de salud**, entonces **me afectó en la parte emocional** porque me olvidé de todo, y **el proyecto estaba en una cuerda floja**, pero cuando me dijeron que había sido aceptada en el programa me animó a continuarlo.

“Cuando recibí la noticia estaba en el [IFE Conference](#) en Monterrey y ahí me dijeron que **estaba seleccionada** e iba a recibir formación teórica y poder ser elegidos para el crowdfunding”, relata.

## El crowdfunding para **Skillers**

Después de la formación teórica, **Skillers** fue oficialmente **seleccionado a nivel internacional** como uno de los **20 proyectos** para una **campana de crowdfunding** impulsada por **Santander X Explorer**.

Paola menciona que uno de los propósitos del *crowdfunding* es **obtener recursos** para terminar el **desarrollo de imagen y personajes**.

“Hasta ahorita hemos desarrollado a un personaje que se llama **Skill** quien es un ajolote, queremos que nuestros personajes **estén enfocados en animales endémicos** de México, para también dar este mensaje del **cuidado del medio ambiente**”, detalla Paola.

Asimismo, Paola comenta que si se llega a la meta establecida de **30 mil pesos mexicanos**, empezarán con la implementación de los talleres presenciales gratuitos y volverlo un **emprendimiento social** que impacte a la **mayor cantidad de personas** posibles.

“Ahorita nos estamos enfocando en **apoyar a niños que tienen una desventaja económica**, que no podrían acceder a nuestra plataforma de no ser porque el curso es gratuito.

“De no ser por la beca que me dio el Tec, **yo no estaría realizando mis estudios** y muy probablemente tampoco estaría emprendiendo, entonces también es **retribuir un poco de donde yo vengo**”, expresa Mata.

**“Skillers nació de una necesidad y se mantiene por pasión, es increíble ver lo que a tus 20 años has logrado”.**

Paola finaliza compartiendo **uno de sus sueños** que busca lograr con *Skillers*.

“*Skillers* es un proyecto que **nació de una necesidad y se mantiene por pasión**, es increíble ver lo que a tus 20 años has logrado, quiero continuar con esto y abrir centros **donde cualquier persona pueda acceder** y que quiera desarrollar sus **soft skills, habilidades técnicas y teóricas**.

“Ese sería mi granito de arena para **generar un cambio en las personas y en la sociedad**”, finaliza.

**NO TE VAYAS SIN LEER**