



Jugando aprendemos sobre el café

Mariana Múnera Monsalve

Investigadores de la Universidad Eafit crearon un juego que busca fortalecer habilidades y competencias alrededor del tema de la innovación y el emprendimiento en el sector cafetero.

■ Has pensado qué es un capuchino o qué ingredientes lleva un café vienés? ¿Sabes diferencias entre un expreso y un americano? ¿Conoces qué es una trilladora o cómo Colombia exporta café para todo el mundo? Muchas de esas preguntas se pueden resolver en un juego de cartas que desarrollaron investigadores de la Universidad Eafit, pensado en cómo fortalecer las habilidades y competencias que estimulen el emprendimiento y la innovación en los jóvenes.

De esta manera, se unieron el Grupo de Investigación en Desarrollo e Innovación en Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (Giditic) y el Grupo de Investigación, Innovación y Empresarismo (GUIE) para desarrollar la versión digital del juego de cartas llamado Cafet, que tiene como objetivo lograr la mayor cantidad de puntos a través de la elaboración de recetas y la conformación de empresas de la industria, como trilladoras, tiendas de café, exportadoras, entre otras.

Jorge Hernán Mesa Cano del Grupo GUIE y Helmuth Trefftz del Grupo Giditic, investigadores principales del proyecto, buscan con este juego fortalecer unas habilidades alrededor del tema de la innovación: experimentar, asociar, observar, interrogar y trabajar en red.

“Las cinco habilidades que buscamos fortalecer con Cafet son consideradas el ADN de un innovador, queremos fortalecer esas habilidades a través de unas herramientas lúdicas y que trabajando en ambientes de aprendizaje los jóvenes puedan

aprender también sobre los actores de la industria cafetera” dice el profesor Jorge Hernán Mesa Cano. Para diseñar este juego, los investigadores referenciaron dos juegos que eran muy fuertes en Europa en su momento, aplicaron unas técnicas y lo

validaron en once universidades en Latinoamérica en siete países.

El juego, además de fortalecer las competencias, también abordó una problemática de la industria cafetera que es el relevo generacional.

“Veíamos que a través de los juegos podíamos llegar a los jóvenes del campo, que ellos vean todas las posibilidades que hay alrededor del café, por ejemplo, en el juego se puede ver que se puede tener una tienda de café, pero se puede ser un exportador, o tener una finca cafetera, tener una trilladora” dice el investigador Jorge Hernán.

Los investigadores, pensando en continuar con el desarrollo del juego, presentaron esta propuesta a la convocatoria 804 de Minciencias y la Gobernación de Antioquia que buscaban propuestas para fortalecer la educación virtual en el departamento de Antioquia. Fue así como presentaron el proyecto llamado *Desarrollo de habilidades y competencias innovadoras en ambientes de aprendizaje activo por medio de herramientas lúdicas virtuales. Caso de estudio: cultura del café.*

“Dentro de esta propuesta está el desarrollo de dos productos principales, el primero es un curso MOOC (*massive open online course*) sobre emprendimiento e innovación en el sector del café, y el juego que se llevará a las versiones web, app, realidad aumentada y realidad virtual” explica el docente Mesa Cano.

Como uno de los requisitos de la convocatoria de Minciencias era la participación de una empresa de la industria tecnológica, se suma al proyecto Medea Interactiva, una agencia experta en el desarrollo de videojuegos.

El MOOC, desarrollado con la colaboración del Centro para la Excelencia en el Aprendizaje y el Centro Multimedial de Eafit, fue validado en 2019 por más de tres mil personas y se publicó en la plataforma Miríada X. Los investigadores están trabajando con la Fundación Manuel Mejía Vallejo de la fundación de cafeteros en una propuesta de cocreación alrededor de los temas de materiales lúdicos para fortalecer temas alrededor del café.

Los inicios...

El comienzo de este juego se remota a la participación en una convocatoria de Ruta N que se llamaba Innova Campus, cuando los investigadores presentaron una propuesta para crear una línea de énfasis en innovación en pregrado.

“Normalmente los temas de innovación se trabajan en maestrías y doctorados. Nosotros le propusimos a Ruta N una línea de énfasis para los programas de pregrado, donde se comenzarán a trabajar habilidades y capacidades de emprendimiento. Empezamos a ver como podíamos enseñar de una manera más innovadora y comenzamos a diseñar juegos”, explica el profesor Jorge Cano sobre los inicios de la propuesta.

Fue así como después de que los investigadores analizaran unos temas alrededor del gremio del café, desarrollaron este juego de cartas que ayuda a que los chicos aprenden de la industria del café y, a través de eso, fortalecer habilidades de emprendimiento.

Una propuesta innovadora

Este juego es innovador porque incorpora, en primer lugar, los temas lúdicos que son algo inherente al ser humano. A través del juego muchos niños aprenden sobre las normas, los valores, las reglas. A través de este se está potenciando la manera en que se pueden adquirir ciertas habilidades que son consideradas el ADN del innovador.

En segundo lugar, es una propuesta innovadora porque está impactando una industria en la cual Colombia es líder y tiene una problemática que es el relevo generacional. “Cuando se mira a nivel mundial se encuentra que en 56 países cafeteros el promedio de edad de los caficultores supera los 65 años, lo que quiere decir que es una población que se está envejeciendo y por ende se necesita llegar a los jóvenes para que entiendan las posibilidades que pueden encontrar alrededor de esta industria”, cuenta el profesor Jorge.

Por otra parte, por ser una propuesta innovadora en su metodología y en la manera cómo les llega a los estudiantes, se postuló en 2019 al Premio Internacional a la Innovación de la acreditadora internacional Equaa que se realizó en Brasil. El proyecto ocupó el primer lugar en Colombia en la categoría de metodologías novedosas para la enseñanza del emprendimiento.

De la propuesta se beneficia la Gobernación de Antioquia por el tema de la Universidad Digital de Antioquia, el sector empresarial, especialmente el gremio cafetero y la empresa que participó como aliado. También se favorece la Universidad Eafit porque están desarrollando una serie de productos en el campo de la innovación educativa. Además, los investigadores del proyecto están logrando hacer publicaciones y ponencias, mientras que los estudiantes están aprendiendo sobre emprendimiento por medio de un tema específico como lo es el café. ○



La propuesta tiene el derecho de los registros de los manuales del juego, el nombre y el *software*.

Nombre del proyecto	Desarrollo de habilidades y competencias innovadoras en ambientes de aprendizaje activo por medio de herramientas lúdicas virtuales. Caso de estudio: cultura del café.
Investigadores	Jorge Hernán Mesa Cano y Helmuth Trefftz Gómez.
Entidades participantes	Universidad Eafit, Medea Interactiva, Minciencias y Gobernación de Antioquia.