

## FICHA: LA RUTA PRODUCTIVA DEL CAFÉ

### OBJETIVOS

- Contribuir en el conocimiento de las prácticas de cultivo que mas influyen en su productividad.
- Contribuir en el análisis de los productores de café sobre cómo algunas prácticas de cultivo no realizadas adecuadamente afectan de manera negativa la productividad.

### DESCRIPCIÓN

La ruta productiva del café es un juego en el cual los participantes deben realizar un recorrido para obtener bultos de café, venderlos y vivir diferentes situaciones que afectan los ingresos y la cantidad de café disponible para vender.

### RECURSOS

Tablero de juego, billetes, bultos de café, dados, fichas.

Planilla para registro de prácticas culturales, una por cada jugador.

Espacio cómodo para realizar el juego.

Papelógrafo y marcadores.

5 bultos de café por jugador o subgrupo. Cada bulto de café vale \$10.000.

5 billetes de \$10.000 por jugador o subgrupo.

### CÓMO UTILIZARLO

Explicar muy bien las instrucciones del juego y hacer una ronda (ensayo) de prueba para verificar la comprensión de la mecánica del juego por el grupo.

Estar atento para aprovechar las situaciones que se presentan en el juego que pueden ser buena oportunidad para explicar un concepto.

Hacer un buen ejercicio de conclusiones para que el grupo logre los objetivos de aprendizaje propuestos.

Generar un ambiente positivo para que se den compromisos por parte del grupo para aplicar los conocimientos aprendidos.

Un punto crucial para garantizar el éxito es el análisis en grupo de las diferentes situaciones que se presentan en el tablero de juego una vez se desarrolla la actividad. Para esto, es muy útil la planilla de registro de prácticas culturales.

La actividad debe complementarse con un desarrollo técnico por parte del facilitador.

## **FICHA: LA RUTA PRODUCTIVA DEL CAFÉ**

### **TAMAÑO DEL GRUPO Y TIEMPO**

Grupos desde 3 hasta 20 personas.

En grupos grandes, se pueden formar subgrupos de 3 o 4 personas.

Tiempo: 30 a 60 minutos de actividad. 15 minutos de conclusiones.

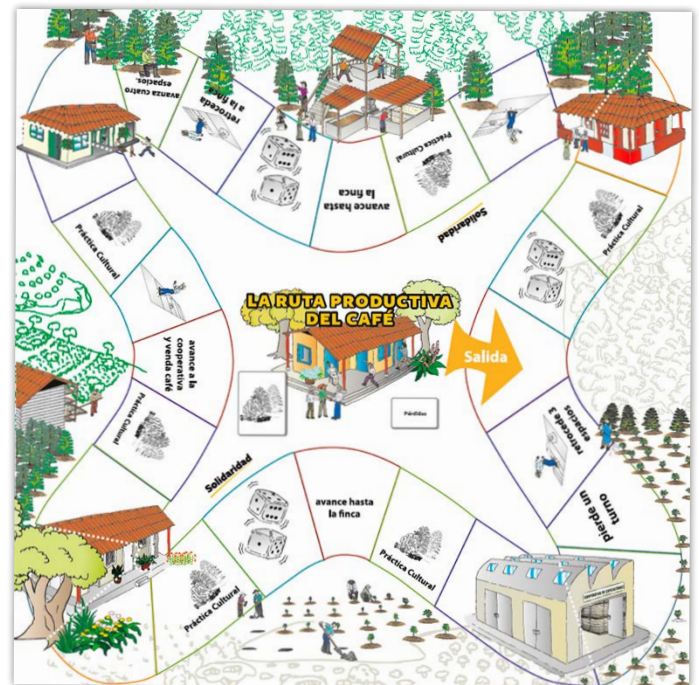
### **ACTIVIDADES DE VERIFICACIÓN**

Aportes de los participantes en la actividad de socialización.

Propuestas de aplicación en finca planteadas por el grupo.

Algunas preguntas que se pueden hacer en la socialización:

- ¿Cuál grupo obtuvo la mayor cantidad de dinero y vendió más café?
- ¿Qué situaciones del recorrido ocurrieron para lograr ganar el juego?
- ¿Cuál grupo obtuvo la menor cantidad de dinero y vendió menos café?
- ¿Qué situaciones del recorrido ocurrieron para que se diera esta situación?
- ¿Cómo se puede aplicar lo vivido en el juego a la realidad de una finca productora de café?



# INSTRUCCIONES:

## LA RUTA PRODUCTIVA DEL CAFÉ

El objetivo es lograr obtener la mayor cantidad de dinero vendiendo café.

El juego cuenta con un tablero dividido en 29 casillas, que incluye: una finca central donde inician todos los jugadores, 1 casilla de cooperativa de cafeteros, 6 casillas de práctica cultural, 3 casillas de visita a finca, casillas en blanco y casillas con opciones de avanzar, retroceder, perder turno.

El punto de inicio es la casilla central de finca. Allí se ubican todas las fichas de juego. Adicionalmente existen unos espacios para ubicar las cartas de práctica cultural, los billetes que pierden los grupos por prácticas negativas y un sitio para ubicar bultos de café.

El facilitador reparte el dinero y los bultos de café a cada uno de los jugadores o grupos (el facilitador también es el encargado de administrar la Cooperativa de Caficultores y de garantizar que se cumplan las reglas de juego). El dinero restante es para la Cooperativa de Caficultores.

Cada jugador tira un dado. El que obtiene la puntuación más alta abre el juego: El primer jugador lanza los dados y mueve la ficha el número de espacios indicado por los dados en la dirección de las manecillas del reloj.

Si un jugador obtiene un doble, tiene el derecho a tirar de nuevo.

En el transcurso del juego, los jugadores darán varias vueltas al tablero. Cada vez que pasen por la casilla de Cooperativa de Caficultores pueden vender el café que deseen o tengan disponible.

Cuando el jugador cae en una casilla de práctica cultural, debe extraer una tarjeta, y debe cumplir con lo indicado en la tarjeta.

Cuando la tarjeta lo indique, debe pagar dinero y este se coloca en el espacio de “perdidas”.

Cada jugador debe llevar un registro de las tarjetas de práctica cultural que recibió (planilla de registro de prácticas culturales).

### ACTIVIDAD FINAL

Después de jugar de 30 a 60 minutos, se puede hacer un análisis del estado en que se encuentra cada jugador y el porqué de su situación (cantidad de dinero y café disponibles). Para hacer este análisis es útil la planilla de registro de eventos.