

FICHA: PIERDO MENOS GANO MÁS

OBJETIVOS

- Identificar el tipo de pérdidas en que se puede incurrir en el beneficio del café.
- Proponer acciones para evitar las pérdidas generadas durante el beneficio del café.

DESCRIPCIÓN

”Pierdo MENOS gano MÁS“, tiene la esencia de un juego de monopolio donde cada jugador, antes de iniciar el recorrido, recibe una suma de dinero con el cual deberá pagar las pérdidas generadas por las malas prácticas en la recolección y el beneficio.

En el recorrido por el tablero de juego, los participantes encontrarán unos espacios que les indican que debe tomar unas tarjetas con instrucciones (pérdidas y recuperación de pérdidas). Las primeras tarjetas corresponden a pérdida de dinero asociadas a malas prácticas, y las otras tarjetas permiten recuperar dinero por bonificaciones, derivadas de mejoras en la calidad del producto o de recuperación de pérdidas por buenas prácticas.

RECURSOS:

- Tablero de juego, con billetes, dados, fichas de juego, tarjetas de pérdida y recuperación de pérdidas, tablero de control de pérdidas, papel bond y marcadores.
- Tiempo requerido para el desarrollo de la actividad.
- 10 minutos para la introducción al tema de pérdidas,
- 10 minutos para dar instrucciones del juego y conformar grupos,
- 1 hora para llevar a cabo la actividad,
- 20 minutos para socialización y evaluación.

FICHA: PIERDO MENOS GANO MÁS

¿CÓMO UTILIZARLO?

Para el desarrollo del juego, se sugiere ver las instrucciones al respaldo de la ficha.

Se debe tener un tablero de control donde se vayan acumulando las pérdidas de cada grupo en cada proceso del cultivo (beneficio y secado), preferiblemente manejado por el facilitador.

CONSEJO PARA EL FACILITADOR

Manejar adecuadamente el procedimiento para el cálculo de las pérdidas (se anexa formato en Word con el paso a paso de los cálculos).

ACTIVIDADES DE VERIFICACIÓN

Una vez terminado el juego se analiza en cuales procesos se presentaron las pérdidas y se determina cuales son los mas vulnerables, igualmente deben proponerse planes de acción para evitar o corregir este tipo de pérdidas.

Con el apoyo del tablero de control de pérdidas, se hace el análisis de las causas de las pérdidas acumuladas por cada grupo y se plantean propuestas de acciones para evitarlas o recuperarlas.



INSTRUCCIONES:

PIERDO MENOS GANO MÁS

Grupos entre 5 y 20 personas.

Número de jugadores: 4. Para el trabajo con agricultores se puede trabajar con 4 subgrupos de 5 persona cada uno. Es decir, cada subgrupo es un jugador.

Antes de iniciar el juego, se distribuye entre los jugadores (subgrupos) el dinero (\$500.000 por jugador o grupo). Con este dinero, más adelante deberán pagar al depósito de recuperación de pérdidas (DRP) por concepto de las pérdidas en el beneficio de café.

El DRP, será el encargado de administrar el dinero (será manejado por el facilitador o una persona del grupo que tenga total claridad sobre la dinámica del juego).

Todos los jugadores ubican su ficha en la casilla de salida, y juegan en el sentido de la flecha. Para definir el grupo que inicia, se tira un dado y comienza el grupo que logre el valor más alto.

El avance de casillas se hace de acuerdo con la puntuación obtenida al lanzar los dados. Durante el recorrido por el tablero, los jugadores encontrarán 32 casillas distribuidas así:

Sitios especiales: 6, son sitios relacionados con el proceso de beneficio del café y el mantenimiento de equipos del beneficio. Estos son: tolva, beneficiadero, silo, taller de mecánica cafetera, almacén de provisión agrícola y cooperativa de caficultores.

Cada uno de los sitios tiene relación con las pérdidas o bonificaciones que están consignadas en algunas de las tarjetas de pérdidas y recuperación de pérdidas.

Sitios de recuperación de pérdidas: 4, identificados con un ícono que ilustra una pérdida, allí se le indica al jugador que debe tomar una de las tarjetas que tiene este ícono y seguir las instrucciones escritas en la tarjeta.

Sitios de pérdidas: 4, identificados con un ícono contrario al anterior, estos sitios le indican al jugador que debe tomar una de las tarjetas identificadas con éste ícono y seguir las instrucciones escritas en la misma.

Paradas especiales: 4, cada una con instrucciones de acciones (salida, depósito para la recuperación de pérdidas, centro de formación cafetera y un sitio que lo retorna al DRP).

Sitios de recuperación: 2, con instrucciones en el tablero.

Sitios de pérdida: 1, con instrucciones en el tablero.

Sitios de avance o retroceso: 4, identificados con flechas, indican avanzar o retroceder espacios en el tablero (2 de avance, 2 de retroceso).

El juego puede darse por terminado una vez se hayan leído las 12 tarjetas de pérdidas y recuperación.