

FICHA

DECIDIENDO EN MI CULTIVO DE CAFÉ

OBJETIVOS

- ▶ Entender los conceptos en el sistema de producción de café, desde el germinador hasta la venta del café.
- ▶ Identificar las prácticas que aumentan o disminuyen la productividad y calidad. Además, como se ve afectado el ambiente con las decisiones que se van tomando por el recorrido.

DESCRIPCIÓN

La actividad está dirigida a caficultores con la facilitación de un técnico quien dinamiza el proceso de capacitación.

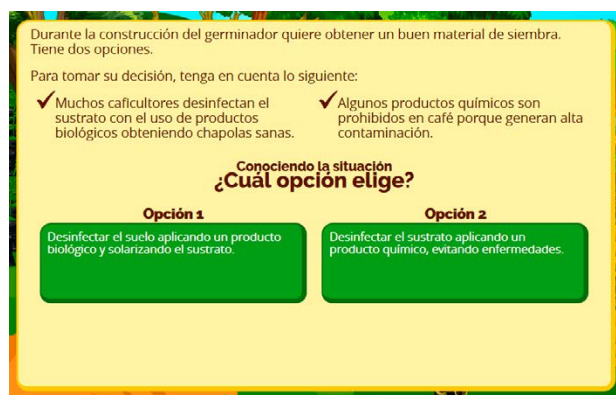
En esta actividad los participantes deben realizar un recorrido por diferentes etapas del cultivo del café. En cada una de las casillas que allí aparecen encuentran una pregunta; cada equipo debe tomar una decisión que afecta o beneficia los resultados de productividad, calidad y precio final del café. Así mismo, las decisiones pueden afectar el paisaje que se ve en el recorrido.

Para cada equipo se construye un paisaje diferente de acuerdo a las decisiones que vayan tomando, simulando una finca y sus diferentes lotes.

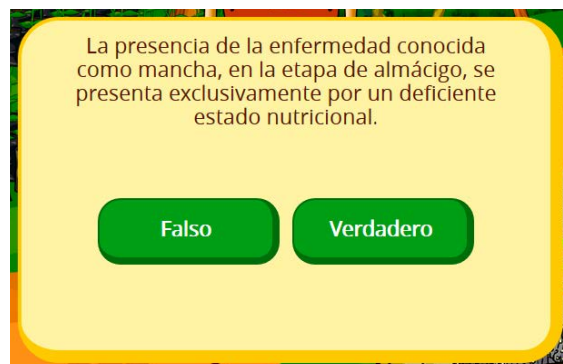


La actividad tiene dos tipos de preguntas:

- ▶ **Preguntas de decisiones:** son preguntas con un enunciado y dos situaciones. Se debe seleccionar una opción, la cual afecta o beneficia los resultados en productividad, calidad, medio ambiente y, en algunos casos, el paisaje.



- ▶ **Preguntas de conocimiento:** son preguntas de selección múltiple, relación de conceptos o falso o verdadero, las cuales se deben resolver y, de esta manera, acumular puntos. Al final se realiza un reconocimiento, con un certificado virtual, al equipo que mayores aciertos obtenga.



Solidaridad



Al inicio cada equipo de jugadores tiene los mismos datos, estos son:

- ▶ **Área:** 3 Ha.
- ▶ **Productividad:** 120 @/ha cps
- ▶ **Precio de arroba de café:** se debe digitar el precio en el que se encuentra la arroba de cps ese día o el valor con el cual desean realizar el ejercicio.

Esta información se utiliza para calcular los resultados de los equipos al final de cada etapa y del recorrido.

Después de que todos los equipos terminen una etapa, se visualiza un resumen con algunas recomendaciones de acuerdo a las decisiones tomadas. El reporte también indica el estado de la finca en cuanto a productividad, calidad y cuidado ambiental, así como el puntaje acumulado en las preguntas de conocimiento.

Haciendo clic en el símbolo de cada equipo se pueden visualizar los resultados de cada uno.

RECOMENDACIONES

A continuación encuentra algunas recomendaciones que complementan las decisiones que ha tomado.

Los baristas

El germinador debe construirse elevado del suelo para evitar enfermedades en las chapolas.

El almácigo debe tener una buena planeación, garantizando el desarrollo de la raíz en una bolsa adecuada y haciendo una siembra oportuna.

Productividad Calidad Ambiental Puntaje por preguntas

CONTINUAR

Es importante tener en cuenta que en las primeras etapas los resultados relacionados con la calidad y el cuidado ambiental no sufren muchos cambios, debido a que dependen de la acumulación de varias decisiones tomadas a lo largo de todo el recorrido.

Algunas decisiones que se tomen afectan el paisaje. En el Anexo 3 se encuentran descritos los cambios que sufre el paisaje, de esta forma el facilitador puede tenerlos en cuenta para discutirlos con los grupos.

Para avanzar cada grupo debe girar la ruleta, la cual tiene las siguientes opciones:

- ▶ **Avanzar y decisión:** en esta opción la ficha avanza una casilla y el equipo toma una decisión sobre el caso que se presenta.
- ▶ **Pregunta y avanzar:** en esta opción se debe responder una pregunta de conocimiento, la ficha avanza una casilla y el equipo toma una decisión sobre el caso que se presenta.

- ▶ **Ceda el turno:** en esta opción la ficha no avanzará y debe continuar el siguiente grupo.



RECURSOS

- ▶ Computador.
- ▶ Video beam.
- ▶ Actividad interactiva. Para conocer los requerimientos tecnológicos para el correcto funcionamiento de la actividad revise el Anexo 1.
- ▶ Un cronómetro u otro dispositivo que le permita contar 1 minuto.
- ▶ 4 formatos impresos para registrar la información de las decisiones de cada casilla (Anexo 2).
- ▶ 4 lápices y borradores.
- ▶ Guía para el facilitador con la descripción de los cambios en el paisaje de acuerdo a las decisiones tomadas (Anexo 3).
- ▶ Guía con las respuestas de las preguntas de conocimiento (Anexo 4).
- ▶ 20 formatos impresos para el plan de acción (Anexo 5).

TAMAÑO DEL GRUPO

- ▶ Número de participantes: 8 a 15 personas.
- ▶ Conformar 2 o 3 subgrupos.

TIEMPO

- ▶ Desarrollo de la actividad: 60 a 80 minutos aproximadamente.
- ▶ Realización del plan de acción: 30 a 40 minutos aproximadamente.

DESARROLLO DE LA ACTIVIDAD

Para iniciar la actividad con los participantes se propone primero realizar una actividad para conocer a los demás integrantes.

El facilitador invita a formar dos círculos (uno dentro del otro) con igual número de personas y pide que se miren frente a frente. Es recomendable tener una música de fondo.

Pide que se presenten con la mano y digan su nombre, qué hacen, qué les gusta y qué no les gusta.

Inmediatamente el facilitador da la señal para que se rueden los círculos, cada uno en sentido contrario, de tal forma que le toque otra persona en frente.

El facilitador pide que se saluden dándose un abrazo y le hagan a la otra persona las mismas preguntas que hicieron antes, después vuelven a girar de nuevo y esta vez se saludan con los pies, posteriormente con los codos, los hombros, etc.

Después de la actividad de inicio los participante se dividen en dos o tres subgrupos (dependiendo del número de personas), cada grupo se pone un nombre. Se explica el objetivo de la actividad “Decidiendo en mi cultivo de Café”, en la cual se encuentra un paisaje general de la finca con un sendero que recorre sus áreas. La ruta está dividida en 4 segmentos, los cuales representan los siguientes temas:

- 1 Germinadores y almácigos.
- 2 Sistemas de producción.
- 3 Manejo integrado del cultivo.
- 4 Recolección y beneficio y manejo de subproductos.

Se recomiendan los siguientes pasos para realizar la actividad:

- 1 Recuerde guardar la actividad en el computador que va a utilizar, puede descargarla en **agrolearning.com** (Revisar Anexo 1).
- 2 Conectar el computador al video beam para proyectar la actividad a los participantes y verificar que funcionen adecuadamente.
- 3 Realizar la actividad en un sitio con poca luz, con el fin de que se vean bien las imágenes y los textos en el proyector.
- 4 Cada equipo debe seleccionar un nombre, un color y un símbolo, que se convierten en su ficha de representación en la actividad, estos los selecciona de acuerdo a las opciones que ya tiene establecido en el sistema.

5 Se le entrega a cada equipo el lápiz, el borrador y los formatos del Anexo 2 (recuerde que debe tener un paquete para cada equipo), cada uno debe registrar las decisiones que va tomando de las diferentes preguntas, para que se puedan realizar las retroalimentaciones sobre los aspectos que afecta cada decisión.

6 De manera aleatoria el sistema asigna el orden de los grupos.

7 Se inicia la actividad poniendo a funcionar la ruleta, de acuerdo al orden establecido.

8 El facilitador debe leer fuerte y claro las preguntas que van apareciendo.

9 Cada casilla del recorrido presenta una pregunta de decisión con dos opciones de respuesta y se debe seleccionar una. Tenga en cuenta que una vez que se haga clic sobre una respuesta no se puede cambiar.

10 Los equipos deben tomar cada decisión en 1 minuto, es importante controlar bien este tiempo para que no se alargue la actividad.

11 También se encuentran preguntas de conocimiento, en las cuales los participantes deben seleccionar la pregunta que crean correcta. Si tiene dudas en el Anexo 4 encuentra las respuestas como apoyo para el facilitador.

12 Es importante al terminar cada etapa realizar preguntas como:

- ¿Qué actividades se presentaron para obtener los resultados obtenidos?
- ¿A qué se debe el aumento o la disminución de los datos de productividad?

13 Se socializan las respuestas del grupo.

14 La actividad se termina cuando todos los participantes hayan llegado al final del recorrido.

15 Al terminar el recorrido se muestran los resultados de cada equipo. Es importante analizar cada uno de los resultados obtenidos, de acuerdo a los datos recopilados en el formato entregado a cada equipo.

TENGA EN CUENTA

Estar atento para aprovechar las situaciones que se presentan en la actividad, que pueden ser buena oportunidad para explicar un concepto.

ENSAYO Y APLICACIÓN EN LA FINCA

Al terminar el recorrido y luego de revisar los resultados de cada equipo, se construyen las conclusiones de la actividad realizada.

La actividad de aplicación sugerida es entregar el Anexo 5 a cada persona, en el cual deben realizar un plan de acción para tres prácticas que va a implementar en la finca.

Para esto el facilitador puede realizar preguntas como:

- ▶ ¿Cuál actividad cree que afectó al final la calidad del producto final?
- ▶ ¿Cuál actividad cree que afectó el componente ambiental?
- ▶ ¿Cuáles actividades afectan el precio final del producto?

TIPS PARA EL FACILITADOR

La herramienta puede tener diferentes usos, dependiendo de las necesidades del grupo con el cual se va a realizar.

Es un juego que tiene como ventaja que la gente comienza a mostrarse como es, y el triunfo se convierte en una compensación emocional. Se favorece el trabajo en equipo con el que se pueden crear lazos fuertes y de recordación.

A través de la actividad se mejoran competencias sencillas como observación y memoria, hasta habilidades más complejas como planeación estratégica, liderazgo, trabajo en equipo y cooperación, entre otras.

Los participantes pueden adoptar algunas prácticas, con el acompañamiento de un facilitador, que se acomoda a la finca.

Se sugiere utilizar como una actividad de diagnóstico para conocer y comprender la situación general del grupo.

Los resultados obtenidos se pueden interpretar, con el fin de orientar e iniciar un plan para mejorar las prácticas que realizan los participantes en sus fincas.



Tenga en cuenta

Estar atento para aprovechar las situaciones que se presentan en la actividad, que pueden ser buena oportunidad para explicar un concepto.