

**HERRAMIENTAS LÚDICAS  
PARA CAPACITAR A LOS  
AGRICULTORES**

**Solidaridad**

# Solidaridad

Con el apoyo de:



## HERRAMIENTAS LÚDICAS PARA CAPACITAR A LOS AGRICULTORES

Carlos Hernando Isaza Ramírez

**Autor**

Mauricio Galvis Fernández

**Diseño y diagramación**

Daniel Mantilla

**Ilustración**

2015



Licencia Creative Commons

Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada 3.0 Unported

[http://www.creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.es\\_ES](http://www.creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/deed.es_ES)

La Fundación Solidaridad es el titular de los derechos de propiedad intelectual. Autoriza la reproducción total del documento solamente con fines educativos, siempre que se conserve la integridad del mismo y se citen las organizaciones participantes. Cualquier otro uso del documento requiere autorización escrita de la Fundación Solidaridad.

Cra. 11a No. 93a-80 Ofc. 406

Tel. +57 (1) 6236065

Bogotá, Colombia

**[www.solidaridadnetwork.org](http://www.solidaridadnetwork.org)**

**[www.comerciosostenible.org](http://www.comerciosostenible.org)**

# CONTENIDO

	<b>PRESENTACIÓN</b>	<b>4</b>
<b>1</b>	<b>MEJORAMIENTO CONTINUO DE NUESTRA FINCA - CALIDAD DEL CAFÉ</b> Apúntale a la calidad	<b>8</b>
<b>2</b>	<b>MEJORAMIENTO CONTINUO DE NUESTRA FINCA - PRODUCTIVIDAD</b> Mejorando la productividad de la finca	<b>12</b>
<b>3</b>	<b>MEJORAMIENTO CONTINUO DE NUESTRA FINCA - MANEJO AMBIENTAL</b> El medio ambiente, responsabilidad de todos	<b>16</b>
<b>4</b>	<b>MEJORAMIENTO CONTINUO DE NUESTRA FINCA - PRODUCTIVIDAD</b> El castillo de la productividad	<b>20</b>
<b>5</b>	<b>MEJORAMIENTO CONTINUO DE NUESTRA FINCA - SEGURIDAD Y BIENESTAR EN EL TRABAJO</b> La pesca del Bien-Estar	<b>24</b>

# PRESENTACIÓN

Este portafolio contiene ejercicios para aplicar de manera didáctica durante la capacitación de los temas relacionados con la sostenibilidad en la producción agrícola:

- Productividad
- Manejo ambiental
- Seguridad y bienestar en el trabajo
- Calidad del producto
- Manejo administrativo

Antes de iniciar, algunas sugerencias para tener en cuenta al planear, organizar, ejecutar y evaluar las sesiones de capacitación con los agricultores y sus familias. Es importante recordar que una buena metodología permite:

- Mantener al grupo motivado durante el tiempo que dure la capacitación.
- Facilitar el desarrollo del contenido.
- Favorecer el aprendizaje haciéndolo significativo.

Antes de revisar y aplicar los ejercicios, se recomienda leer los documentos contruidos por Solidaridad:

- METODOLOGÍAS DE CAPACITACIÓN CON PRODUCTORES RURALES: Aspectos generales.
- MÉTODOS Y HERRAMIENTAS DE CAPACITACIÓN CON PRODUCTORES RURALES.

En el presente portafolio podrá ver ejemplos concretos de cómo aplicar la teoría referida en los documentos citados.

Uno de los beneficios de las actividades propuestas es que requieren de poca inversión, ya que se usan materiales reciclables para trabajar con los grupos. Se invita al usuario de este portafolio a ensayar los juegos propuestos y, desde su experiencia, hacer las adaptaciones y las mejoras que se requieran. También se invita a enriquecer el portafolio con nuevas actividades.

## ENFOQUE DEL PORTAFOLIO: DIDÁCTICO - METODOLÓGICO

### Objetivos

- Entregar herramientas didácticas de fácil aplicación que apoyen la capacitación con grupos de agricultores.
- Mostrar herramientas didácticas de fácil elaboración con elementos reciclables para usarlas en la capacitación.

### ¿Cómo y para qué utilizar una metodología lúdica?

Cuando se quieren explorar otras alternativas de metodología, inicialmente se debe tener claro:

- Los objetivos educativos de la actividad de capacitación.
- La temática y los contenidos que se van a desarrollar.
- El tipo de comunidad con la que se va a trabajar (necesidades, costumbres, cultura).

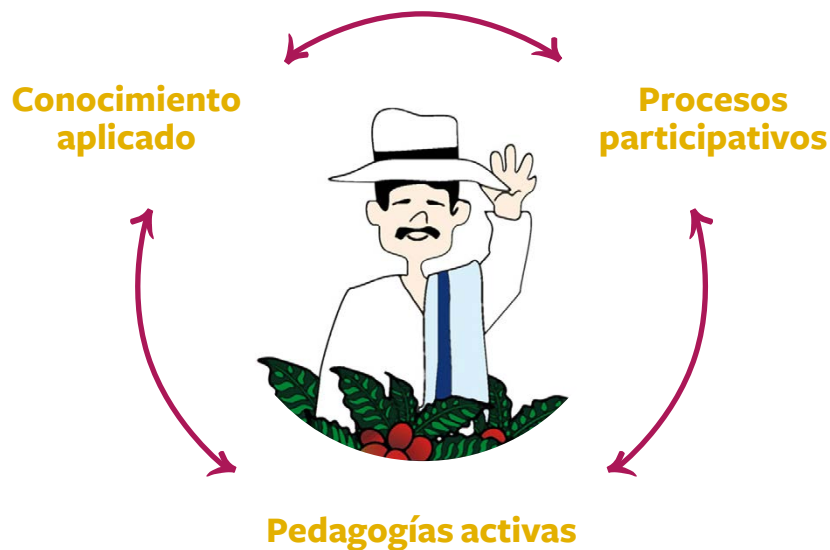
Teniendo esto claro, se puede definir la necesidad y la utilización de las herramientas metodológicas y los medios que se tienen al alcance para el logro de los objetivos educativos.

En la preparación de la sesión de capacitación el facilitador necesariamente debe contestar esta pregunta:

### ¿Para qué van a servir las ayudas didácticas que se van a utilizar en la sesión de capacitación?

Las ayudas que se muestran como ejemplo en este portafolio deben permitir a los participantes ser espontáneos, vivir momentos de disfrute, regocijo y libertad. Estas ayudas aplicadas como estrategia metodológica que facilita la construcción del contenido con el grupo, permiten implementar:

- Ambientes de juego con sentido y propósito acordes con el interés de los participantes. El aprendizaje se facilita cuando la actividad se relaciona con aspectos que son significativos para el grupo (**Pedagogías activas**).
- Momentos de diálogo que invitan a los participantes a llegar a acuerdos y consensos; analizar problemas y situaciones; tomar decisiones y construir conocimiento relacionado con los temas propuestos (**Procesos participativos**).
- El desarrollo de contenidos (Buenas Prácticas Agrícolas, por ejemplo) aplicados a la realidad y a las necesidades cotidianas del productor (**Conocimiento aplicado**).



### Aspectos para tener en cuenta en cada sesión:

#### Antes de la sesión:

- Defina claramente la temática y los contenidos que se van a desarrollar. Recuerde que la metodología es una ayuda y una estrategia para favorecer el logro del objetivo educativo.
- Elabore escarapelas con los nombres de los participantes en un tamaño que usted pueda leer. Recuerde que llamar a las personas por su nombre genera confianza y es una forma de mostrar respeto por los asistentes.
- Ponga en la escarapela imágenes acordes con la temática, que le faciliten la conformación de grupos para el momento de presentación o ejercicios de construcción grupal. Recuerde que un buen ambiente de construcción involucra detalles simples y pequeños que hacen sentir bien al participante.
- Llegue al sitio de capacitación antes que los participantes para que pueda estar seguro de que todo está preparado y listo para la sesión.
- Verifique en una lista de chequeo que todo esté preparado para la actividad, incluyendo el programa, tiempo de las actividades, materiales y logística requeridos. Haga los ajustes necesarios, recuerde que no siempre se conocen los sitios previamente y las condiciones pueden cambiar.
- Asegure un espacio con las condiciones ambientales adecuadas (temperatura, ventilación, luz) de manera que favorezcan el aprendizaje.
- Revise el sitio y asegúrese de que es agradable y está organizado y preparado según lo planeado. Si no es así, haga los ajustes requeridos. Algunos elementos que pueden ser útiles son: mesa con mantel, algunas flores, música de fondo, un pendón institucional, etc. La adecuada ambientación del lugar es señal de la importancia que le merecen los participantes.
- Organice los materiales, los implementos y las ayudas necesarias para la sesión.

## Durante la sesión:

- Mientras llegan los participantes muestre algunas fotos relacionadas con el tema que se va a tratar o proyecte fotos de sesiones anteriores. Coloque música de fondo, preferiblemente instrumental, propia de la región. Este tipo de actividades motivan a llegar a tiempo y son un premio para los participantes puntuales.
- Ofrezca una calurosa bienvenida a los participantes. Sonría y mire a los participantes a los ojos. Que el facilitador mantenga una actitud positiva, invita, moviliza y anima al grupo a participar de manera activa en la sesión.
- Establezca un diálogo ameno y descomplicado con las personas antes de empezar la sesión. Por lo general, no todos llegan al mismo tiempo.
- Escuche las expectativas y necesidades del grupo.
- Disponga de elementos adicionales para decorar los materiales usados. Algunas alternativas para cada grupo son:
  - Vinilos y pinceles de diferentes colores por grupo.
  - Crayolas o colores.
  - Marcadores de colores.

Estas recomendaciones están orientadas a generar confianza y romper el hielo con el grupo.

Como ejemplo, a continuación se describen algunos ejercicios didácticos aplicados en capacitaciones con los productores de café. Los ejemplos han sido desarrollados para cada uno de los módulos del sistema de mejoramiento continuo en la producción de café. Son una guía de apoyo para el momento en que haga su planeación, de manera que puede hacer cambios y ajustes según sus habilidades de manejo temático, didáctico y metodológico. Aunque se presentan aplicados a café, la creatividad del facilitador permitirá adaptarlos y aplicarlos a otros cultivos y explotaciones agrícolas.

## Estructura de cada actividad

Cada actividad está estructurada de la siguiente manera:

- **Objetivo educativo:** describe lo que se espera lograr en relación con los contenidos de la sesión de capacitación.
- **Objetivo del juego:** corresponde con el logro de la estrategia pedagógica.
- **Descripción general de la actividad:** se refiere a la mecánica del juego.
- **Planimetría:** muestra de manera gráfica la disposición del grupo y los materiales para desarrollar el juego.
- **Organización:** se muestra paso a paso cómo desarrollar el juego.  
Materiales requeridos para realizar la actividad.

# 1

## MEJORAMIENTO CONTINUO DE NUESTRA FINCA - CALIDAD DEL CAFÉ

### Apúntale a la calidad

**Duración:** 1 hora aproximadamente

**Dirigido a:** grupo de 20 a 25 personas

**Sitio:** espacio amplio con capacidad para el grupo

### Objetivo educativo

A través de la experiencia en grupo, identificar buenas prácticas en cosecha y poscosecha que permitan conservar la calidad del café.

### Objetivo del juego

Cada subgrupo lanza dentro de una caja (taza de café) 6 pimpones que representan buenas prácticas que se deben aplicar en cosecha y poscosecha para conservar la calidad del café. El grupo que meta los pimpones en el menor tiempo posible podrá llevar su taza a un evento mundial con los mejores cafés.

### Descripción

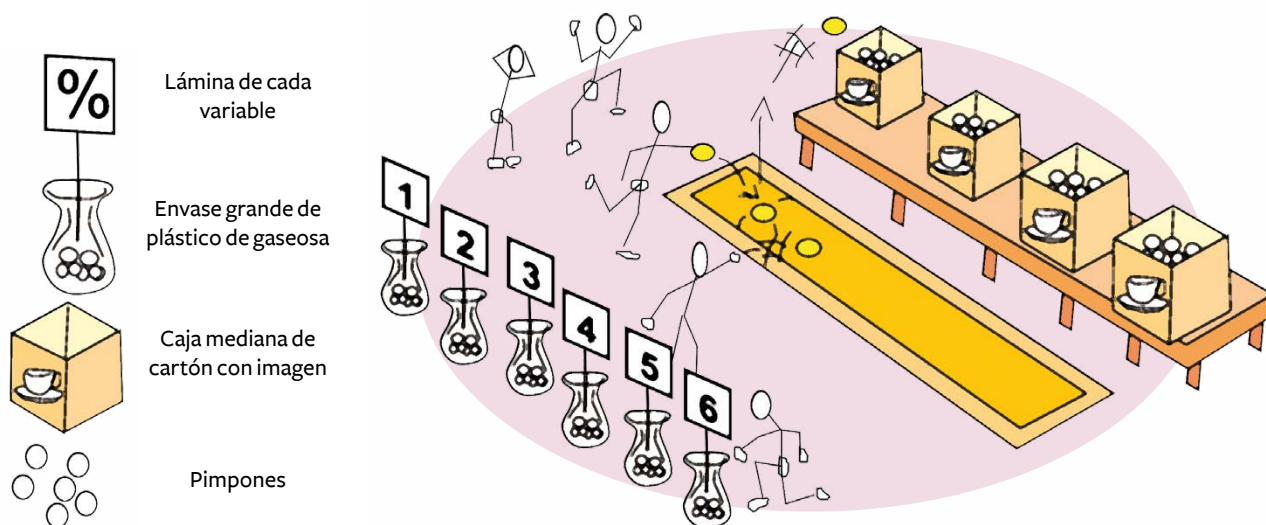
**Apúntale a la calidad** es un juego que invita al grupo a integrarse y buscar la mejor manera de lograr el objetivo propuesto. Para realizar la actividad se siguen los siguientes pasos:

- El grupo se divide en 4 subgrupos que tendrán el reto de introducir en una caja (taza de café) 6 pimpones. Cada pimpón representa una buena práctica agrícola que se debe aplicar para conservar la calidad del café durante la cosecha y poscosecha. Los pimpones están en 6 recipientes ubicados en la zona de lanzamiento (véase planimetría). De cada recipiente se deberá seleccionar un pimpón. Cada recipiente representa una etapa del proceso de cosecha y poscosecha del café: recolección, despulpado, lavado, fermentado, secado y almacenamiento y transporte.
- Todos los grupos inician la actividad al mismo tiempo. El facilitador indica el momento de iniciar el juego.
- Los integrantes de cada subgrupo deben permanecer detrás de la zona de lanzamiento. Los pimpones se lanzan por un integrante de cada subgrupo a la vez.



- Cada integrante tendrá tres oportunidades para lanzar e introducir su pimpon en la taza. Si no lo logra en sus tres intentos, toma la oportunidad el siguiente integrante, así sucesivamente hasta lograr la mejor taza.
- Para lanzar los pimpones dentro de la taza, el participante de cada grupo se ubica detrás de la línea de lanzamiento con su pimpon. Debe lanzarlo (uno a la vez) de manera que rebote en la zona de calidad y caiga dentro de su caja (taza). Véase planimetría. Es importante hacer una demostración del juego y permitir algunos ensayos. Responda las preguntas que se puedan generar.
- Indíquelo al grupo que hay algunos pimpones con prácticas que no son adecuadas para obtener una taza de calidad, así que deben cuidarse de no seleccionarlos de los recipientes.
- Al finalizar la actividad, el facilitador debe pedir al grupo que enumere y explique las 6 prácticas que permiten conservar la calidad del café. Para marcar los pimpones, éstos se pueden enumerar y entregar al grupo una lista con las buenas prácticas agrícolas que corresponden con cada número. Recuerde incluir prácticas que no favorecen la calidad y los respectivos pimpones “con trampa” enumerados.

## PLANIMETRÍA



### Materiales:



1. Recolector



2. Desulpado



3. Lavado



4. Secado



5. Fermentado



6. Empaque

## Organización

- Ubique un sitio para poner la caja (taza) de cada grupo, preferiblemente sobre mesas, y delimite en el espacio:
  - Una zona de lanzamiento con 6 recipientes que contienen 5 pimpones cada uno (cuatro que corresponden a prácticas que favorecen la calidad y uno, a prácticas negativas).
  - Una zona rectangular que representa la calidad y en la que los pimpones lanzados deben rebotar antes de caer dentro de la taza de cada grupo (véase planimetría).
- Presente al grupo **apúntale a la calidad** como una gran posibilidad que tienen para preparar la mejor taza de café que podrá representarlos en un evento mundial.
- Divida al grupo en 4 subgrupos que serán los que prepararán la taza de café.
- Entregue a cada subgrupo el dibujo de una taza de café y una caja de cartón mediana para que la pinten, decoren y le pongan un nombre que los represente.



La taza estará dibujada o impresa en una hoja de cartulina blanca para ser pegada. La caja de cartón estará forrada en papel blanco.

- Una vez que los grupos estén identificados con sus nombres y sus cajas decoradas, diríjase al sitio preparado para realizar el juego.

## Material

Las herramientas didácticas sugeridas se elaboran con material reciclable con algunos ajustes mínimos para que den una imagen agradable en su presentación inicial.

## Material para alistar antes de la sesión:



### Lámina de cada variable

- 30 pimpones.
- 6 envases de 3 $\frac{1}{2}$  litros de gaseosa. Cortarlos por la mitad y decorar la mitad de abajo.



### Envase grande de plástico de gaseosa

- 6 letreros con los nombres de las etapas: Recolección, Desulpado, Lavado, Fermentado, Secado y Almacenamiento y Transporte, en cartulinas de 15 x 15 cm pegadas a un palillo de pincho para marcar los 6 envases recortados.



### Caja mediana de cartón con imagen

- 4 cajas de cartón medianas forradas en papel blanco (papel periódico o bond).
- 4 láminas con el dibujo de una taza de café para que los grupos pinten, decoren y bauticen.



### Pimpones

- Material para que los grupos pinten y decoren su caja y dibujo.
- Pegamento para pegar las láminas a las cajas.

## 2

# MEJORAMIENTO CONTINUO DE NUESTRA FINCA - PRODUCTIVIDAD

## Mejorando la productividad de la finca

**Duración:** 1 hora aproximadamente

**Dirigido a:** grupo de 20 a 25 personas

**Sitio:** espacio amplio con capacidad para el grupo

### Objetivo educativo

Reforzar la importancia de mantener los cuatro pilares que sustentan la productividad de una finca productora de café mediante el logro del reto propuesto.

### Objetivo del juego

Cada grupo debe planear una estrategia que le permita mover algunos bloques de cartón sobre una plataforma (plato con unas cuerdas), de un lugar a otro.

### Descripción

**Mejorando la productividad de la finca** es un divertido juego de reto, habilidad y estrategia que requiere la unión, la concentración y la buena disposición del grupo. Cada grupo debe planear una táctica que le permita mover unos bloques de cartón ubicados sobre una plataforma (plato con unas cuerdas) de un lugar a otro del espacio donde desarrolla la actividad (véase planimetría). Cada bloque representa uno de los pilares sobre los que debe sustentarse la productividad de una finca de café.

Antes de iniciar el ejercicio práctico identifique con el grupo las cuatro prácticas o recomendaciones técnicas que son el pilar que sustenta la productividad de una finca. Desde nuestro enfoque, estos pilares son:

- Seleccionar la variedad de café adecuada y adaptada a las condiciones de la región.
- Mantener una edad promedio de plantación joven.
- Garantizar densidad de población adecuada, con plantas de alto potencial de producción.
- Realizar un plan de fertilización que responda a las necesidades del cultivo.

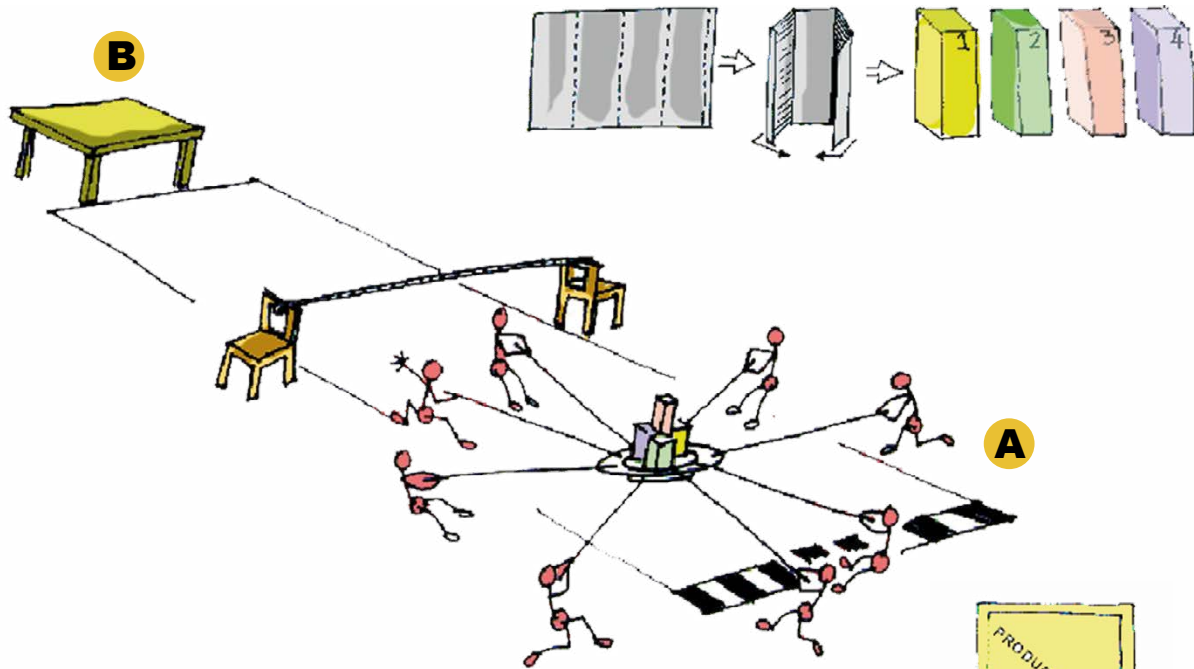
Estos pilares serán pintados por el grupo en cajas rectangulares que harán las veces de columnas que sostienen la plataforma de la productividad. Las cajas deben ubicarse sobre una plataforma (plato) el cual estará sujeto con cuerdas de 2 a 3 metros de largo.

Encima de los cuatro pilares cajas se ubica una lámina de cartón que corresponde a la productividad. Después de explicado el reto, el grupo se reúne y propone alternativas para desarrollar la actividad. Se deberá concertar la estrategia más apropiada para lograr el objetivo.

### **Para ejecutar el juego:**

- Se forman dos subgrupos y cada uno selecciona 8 participantes para que sujeten los extremos de las cuerdas de la plataforma (plato).
- Cada subgrupo dispondrá de 5 minutos para planear su estrategia de cómo transportar la plataforma sin dejar caer los pilares.
- El facilitador dará inicio al reto cuando los 8 jugadores de cada grupo estén ubicados en el punto de salida con sus plataformas y pilares acomodados.
- Durante el recorrido no podrán dejar caer ningún elemento (pilar) del plato (plataforma). Si esto sucede, el grupo deberá devolverse al punto de partida y comenzar nuevamente.
- Durante el recorrido se deberá pasar por debajo de un obstáculo (cuerda) tal como se muestra en la planimetría. La prueba estará superada cuando, en grupo, logren llevar la plataforma con todos los pilares del punto de inicio al punto de llegada, en el menor tiempo posible, poniendo en práctica su táctica propuesta.
- Es importante que después de explicar las condiciones del juego y habiendo hecho las demostraciones requeridas para su mejor entendimiento, dé un tiempo a los grupos para que puedan ensayar y hacer preguntas. Con esto, además de reafirmar el objetivo del juego, el grupo podrá disfrutar más de la experiencia.
- Al finalizar la actividad, el facilitador debe reforzar con el grupo el tema de los pilares de la productividad. Para esto, es importante aprovechar las situaciones que se presentaron en el juego que puedan relacionarse con el desarrollo del tema.

# PLANIMETRÍA



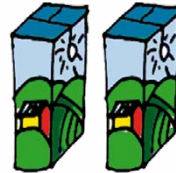
Fibra delgada



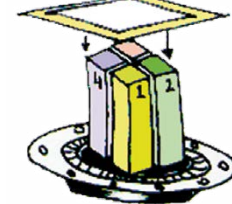
Plato o tapa plástica



Tramos de 3 metros de fibra delgada para amarrar en los orificios



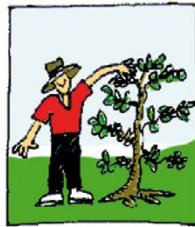
Cajas de cartón



## Materiales:



Selección de una variedad productiva, adaptada a las condiciones de la región.



Mantener la edad promedio de la plantación joven.



Garantizar una densidad de población adecuada, con plantas de alto potencial de producción.



Realizar un plan de fertilización que responda a las necesidades del cultivo.

## Organización

- Delimite una zona para realizar el recorrido. Ubique un punto de salida y uno de llegada, preferiblemente con una mesa en cada lado. El recorrido puede ser de 8 a 10 metros de distancia.
- En la mitad del recorrido, ubique una cuerda que atraviese de lado a lado la pista, a un metro de altura desde el suelo. Esta será un obstáculo que tendrá que pasar el grupo. Véase planimetría. Tenga en cuenta:
  - Demarcar el recorrido que debe seguir el grupo y del cual no se podrá salir desde el inicio hasta la llegada.
  - Ubicar en la mesa de salida los pilares de la productividad que cada grupo pintó en las cajas.
- Se pueden utilizar las sillas y las mesas del salón como obstáculos dentro del reto. Solo se requiere ubicarlas de manera que den un grado de dificultad adecuado a las capacidades y habilidades del grupo.

## Material

Las herramientas didácticas sugeridas para la experiencia se elaboran con material reciclable con algunos ajustes mínimos para que den una imagen agradable en su presentación inicial.

### Material para alistar antes de la sesión:

- Elabore dos letreros de 15 x 15 cm en cartulina, uno de Punto de salida y otro de Punto de llegada. Pueden reemplazarlos por nombres acordes con la temática (finca poco productiva, finca con productividad sostenida, por ejemplo).
- Aliste 8 cajas de cartón medianas (que parezcan bloques), forradas en papel blanco (periódico o bond) para que el grupo dibuje las principales prácticas que sustentan la productividad en una finca.
- Una cuerda o manila delgada para poner como obstáculo en la mitad del recorrido, amarrada de dos puntos firmes (pueden ser sillas del salón).
- Cinta para demarcar el recorrido que el grupo debe seguir.
- Un plato plástico previamente adaptado, con 8 perforaciones simétricamente distribuidas, de las cuales se amarran 8 tiras de cuerda delgada de 2 metros de largo cada una. Este será la plataforma de transporte de los pilares.
- Material para que los grupos pinten, decoren y pongan el nombre a las cajas.
- Una lámina de cartón que corresponde a la productividad (ésta deberá ir sobre los cuatro pilares).

### 3

## MEJORAMIENTO CONTINUO DE NUESTRA FINCA - MANEJO AMBIENTAL

### El medio ambiente, responsabilidad de todos

**Duración:** 1 hora aproximadamente

**Dirigido a:** grupo de 20 a 25 personas

**Sitio:** espacio amplio con capacidad para el grupo

### Objetivo educativo

La experiencia propuesta refuerza en el grupo la importancia de adoptar prácticas de conservación del medio ambiente, que permitan conservar y mejorar la productividad de la finca a largo plazo.

### Objetivo del juego

Transportar canicas o bolas de cristal por unas canaletas a cuatro cajas de cartón que representan recursos naturales que deben conservarse en la finca.

### Descripción

**El medio ambiente, responsabilidad de todos** es una experiencia donde el grupo debe llevar unas canicas o bolas de cristal con ayuda de canaletas a cuatro cajas de cartón que representan recursos naturales que deben conservarse en la finca. Cada canica representa una práctica de manejo que debe implementarse en la finca para conservar sus recursos naturales.

El transporte de cada canica requiere mucha habilidad del grupo para que no se caiga mientras la llevan a las cajas indicadas para ello. Para orientar el juego tenga presente:

- Antes de iniciar el ejercicio práctico, identifique y concerte con el grupo las prácticas de manejo más importantes que se requieren para conservar los recursos naturales de la finca agrupados de la siguiente manera:
  - Suelo
  - Agua
  - Desechos de la cosecha
  - Flora y fauna

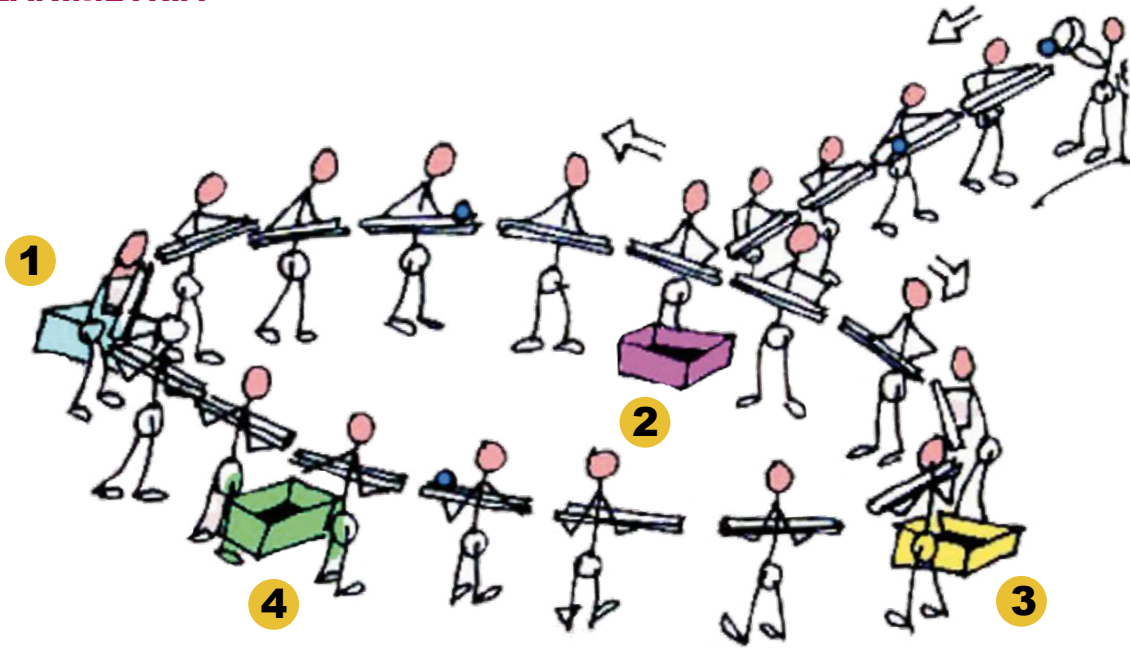


- Cada recurso natural corresponde con una de las cajas a donde deben llegar las bolas de cristal. Las cajas serán decoradas por el grupo.
- Entregue a cada integrante del grupo una lámina de cartón grueso de 70 cm de largo por 10 cm de ancho, que servirá como canaleta sobre la cual pondrán a circular coordinadamente las canicas hasta llegar a los sitios indicados. Forme el canal haciendo a lo largo del cartón un pequeño doblez (véase planimetría).
- Para aumentar el reto, se indica que las canaletas elaboradas no podrán tocarse entre ellas. Cada persona debe manejar la suya e ir depositando la bola de cristal en la canaleta del compañero de al lado hasta que la canica llegue a su destino.
- Ninguna canica puede caer al piso, esto quiere decir que lo planeado por el grupo debe revisarse y ajustarse para lograr el objetivo. Por cada desacierto se devolverán 5 canicas al punto de suministro para ser transportadas nuevamente.
- El reto para el grupo es diseñar un sistema adecuado de abastecimiento con canaletas de cartón para llevar las canicas a cada uno de los lugares determinados.
- Recuérdele al grupo que cada canica representa una práctica de manejo que se debe implementar en la finca para conservar los recursos naturales.
- Después de explicar el reto, el grupo se debe reunir para proponer alternativas para lograr el objetivo de la actividad.

### **Para iniciar el juego:**

- El facilitador ubica en diferentes sitios las cajas que representan cada uno de los recursos naturales. Para esto debe tener en cuenta las distancias entre éstas y el largo de las canaletas, de manera que las bolas de cristal circulen fluidamente.
- El grupo selecciona un integrante que estará encargado del punto de suministro.
- Éste debe poner las canicas sobre las canaletas para que fluyan sobre ellas y lleguen a los sitios. Es importante aclarar que durante el recorrido ningún participante puede tocar las bolas de cristal.
- Recuerde al grupo que durante el recorrido no pueden dejar caer ningún elemento y que por caída se devolverán 5 canicas al punto de suministro.
- La prueba estará superada cuando, en grupo, logren llevar 5 canicas a cada uno de los sitios acordados, sin dejarlas caer y en el menor tiempo posible.
- Es importante que después de explicar las condiciones del juego y habiendo hecho las demostraciones requeridas para su mejor entendimiento, dé un tiempo al grupo para que pueda ensayar y hacer preguntas. Con esto, además de reafirmar el propósito del juego, el grupo podrá disfrutar más la experiencia.

## PLANIMETRÍA



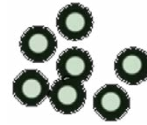
### Ayudas para elaborar con material reciclable



Cajas de cartón



Canaletas elaboradas con tiras de cajas de cartón



Canicas o bolones de cristal

### Materiales:



Suelos



Agua



Flora y fauna



Desechos

## Organización

- En el espacio escogido para la actividad, ubique las cajas (recursos naturales) a donde deben llegar las bolas de cristal.

Tenga en cuenta:

- Demarcar o delimitar la zona de juego.
- Tener suficientes canicas para el desarrollo del juego y algunas canaletas adicionales en caso de que hagan falta o se dañe alguna.
- Recuerde que las canaletas no se podrán tocar entre ellas, esto retrasa el logro del objetivo.

## Material

Las herramientas didácticas sugeridas para la experiencia se elaboran con material reciclable haciendo algunos ajustes mínimos para que den una imagen adecuada en su presentación inicial.

### Material para alistar antes de la sesión:

- Elabore carteles en cartulina tamaño oficio con los letreros de:
  - Suministro de buenas prácticas
  - Suelo
  - Agua
  - Desechos de la cosecha
  - Floray fauna
- Tenga 5 cajas o recipientes plásticos de diferentes formas y tamaños, forradas en papel blanco (periódico o bond) o pintados de diferentes colores para que el grupo dibuje los sitios seleccionados.
- Recorte cajas de cartón grandes y gruesas en tiras de 70 cm de largo por 10 de ancho, una para cada integrante del grupo (25 tiras aprox.)
- Material para que los grupos pinten, decoren y pongan el nombre a las cajas o recipientes plásticos.

## 4

# MEJORAMIENTO CONTINUO DE NUESTRA FINCA - PRODUCTIVIDAD

## El castillo de la productividad

**Duración:** 1 hora aproximadamente

**Dirigido a:** grupo de 20 a 25 personas

**Sitio:** espacio amplio con capacidad para el grupo

### Objetivo educativo

La experiencia entrega al participante elementos de reflexión y análisis que facilitan entender la importancia de implementar oportunamente las prácticas culturales que requiere el cultivo.

### Objetivo del juego

Construir en equipo una pirámide de piezas de cartón en el menor tiempo posible.

### Descripción

El castillo de la productividad es un juego que invita a los participantes a reconocer todas las variables que intervienen en la productividad de la finca y a construir con ellas una sólida pirámide con fuertes bases. Se requiere concentración y cuidado de cada integrante del grupo al hacer los aportes individuales que llevará al logro común del equipo.

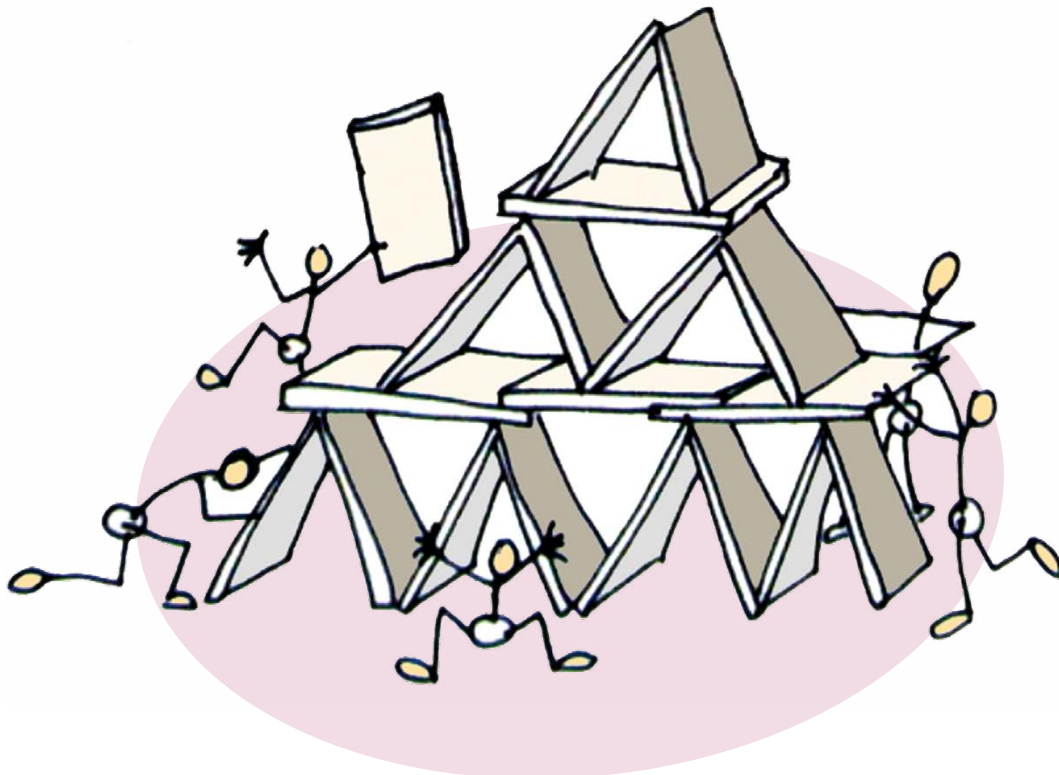
Para iniciar se exhiben 22 láminas con imágenes relacionadas con el tema, las cuales corresponden a:

- 14 prácticas culturales requeridas por el cultivo para tener una alta productividad.
- 4 imágenes que indican prácticas realizadas a tiempo.
- 1 imagen de bajos costos de producción.
- 1 imagen de producción alta por árbol.
- 2 imágenes de productividad.

Cuando el grupo llega al lugar de la capacitación encuentra las 22 láminas exhibidas. Se invita a quienes van llegando a pintarlas y decorarlas. Todas las láminas deben estar terminadas antes de iniciar la actividad.

- Se entrega al grupo de trabajo el paquete completo de láminas. Deben organizar las 14 prácticas culturales requeridas por el cultivo para tener una alta productividad en orden de importancia según la experiencia de cada uno en su finca. A continuación, el grupo debe identificar cuáles láminas son sobre soporte principal, cuáles hacen parte del proceso y cuáles del resultado. Se forman cuatro subgrupos para realizar este trabajo.
- Durante este ejercicio es importante dar tiempo para que cada subgrupo argumente las razones de los valores que asignaron.
- Una vez seleccionadas y clasificadas las láminas según su importancia, el grupo tiene el reto de construir un castillo que deberá tener en la base las láminas que representan el soporte principal; en el medio, las que hacen parte del proceso y en la parte superior, las que representan el resultado de la productividad.
- En esta construcción deben participar todos los integrantes del grupo, cada uno debe ubicar una de las 22 láminas en el sitio que en grupo determinen que debe estar. El resultado final será el castillo de la productividad listo para la cosecha.
- Es importante que después de explicar el desarrollo del juego y habiendo hecho las demostraciones requeridas para su mejor entendimiento, dé un tiempo al grupo para que puedan ensayar y hacer preguntas. Con esto, además de reafirmar el propósito del juego, el grupo podrá disfrutar más de la experiencia.

## PLANIMETRÍA





## Organización

- Antes de la llegada de los participantes al salón, ubique las 22 láminas en diferentes sitios de fácil acceso y visibles para todos.
- A medida que lleguen las personas, salude, dé la bienvenida e invite a seleccionar, individualmente o en parejas, la lámina que más le llame la atención para pintarla y decorarla con el material dispuesto para esto (colores, marcadores, vinilos o crayolas).
- Después de realizar la discusión, invite a construir el castillo de la productividad según lo indicado en la descripción.
- El juego tendrá éxito para el grupo cuando logren armar con las 22 láminas un castillo de mínimo tres pisos, en el que cada persona hizo su aporte poniendo una lámina sin ayuda adicional.

Tenga en cuenta:

- Que los dibujos de las láminas deben poderse relacionar fácilmente con el tema que se va a tratar de manera que el agricultor pueda identificar las prácticas y situaciones.

- Que las láminas tengan un tamaño mínimo de 22 x 36 cm y máximo de 35 x 58 cm y deben estar hechas en cartón grueso, de tal forma que sean resistentes, fáciles de transportar y visibles para todo el grupo.

## **Material**

Las herramientas didácticas sugeridas se elaboran con material reciclable haciendo algunos ajustes mínimos para que den una imagen adecuada en su presentación inicial.

### **Material para alistar antes de la sesión:**

- Recorte y forre 22 piezas de cartón grueso con papel blanco (papel periódico o bond). Se recomienda utilizar alguna de las dos medidas propuestas: 22 x 36 cm o 35 x 58 cm.
- Seleccione las 22 imágenes (dibujos) correspondientes a las prácticas y situaciones del tema, imprímalos y forme las láminas pegando un dibujo en cada pieza de cartón.
- Aliste 14 vasos o recipientes para ubicarlos al frente de cada lámina, con el fin de recoger en éstos los granos de café correspondientes a la votación de los subgrupos.
- En caso de que el piso del salón sea resbaloso, forme un tapete con 4 o 5 pliegos de papel periódico o bond para que el grupo construya sobre éste el castillo de la productividad.
- Aliste el material para que los grupos pinten, decoren y pongan el nombre a las cajas o recipientes plásticos.

### **Las 14 prácticas culturales son:**

- Sembrar semilla de buena calidad.
- Seleccionar variedades adecuadas para la región.
- Construir los almácigos en la finca.
- Utilizar la pulpa de café en los almácigos o las siembras nuevas de café.
- Utilizar una distancia de siembra adecuada.
- Realizar manejo integrado de malezas.
- Fertilizar con base en análisis de suelos.
- Hacer manejo integrado de plagas.
- Hacer manejo integrado de enfermedades.
- Mantener joven la población de árboles.
- Cosechar sólo granos maduros.
- Producir alimentos en las siembras nuevas o renovaciones.
- Realizar re-siembras oportunas de sitios improproductivos.
- Implementar prácticas de conservación de suelos.

## MEJORAMIENTO CONTINUO DE NUESTRA FINCA - SEGURIDAD Y BIENESTAR EN EL TRABAJO

### La pesca del Bien-Estar

**Duración:** 1 hora aproximadamente

**Dirigido a:** grupo de 20 a 25 personas

**Sitio:** espacio amplio con capacidad para el grupo

#### Objetivo educativo

Reconocer prácticas relacionadas con el bienestar y la seguridad de las personas que trabajan y viven en la finca y que motivan su desempeño y mejoran su productividad.

#### Objetivo del juego

Pescar en un singular lago diferentes figuras que representan prácticas relacionadas con el bienestar de las personas y su seguridad en el trabajo.

#### Descripción

**La pesca del Bien-Estar** es un juego que invita al grupo a integrarse y disfrutar pescando en un singular lago diferentes figuras que representan prácticas relacionadas con el bienestar de las personas y su seguridad en el trabajo. Estas prácticas buscan:

- Generar o mantener la motivación de las personas en el trabajo.
- Fortalecer el compromiso de las personas con la finca.
- Favorecer la productividad de los equipos de trabajo.

El reto para los grupos es reconocer la importancia de este tema y pescar, en el menor tiempo posible, las figuras que elaboraron y que representan estas prácticas laborales recomendadas. Para el desarrollo tenga presente:

- El grupo se divide en 4 subgrupos que deben hacer una lista con mínimo 6 prácticas relacionadas con el bienestar de las personas y su seguridad en el trabajo.
- La elaboración de esta lista permite que al interior de los subgrupos se converse sobre la importancia de cada práctica en el desempeño de las personas.

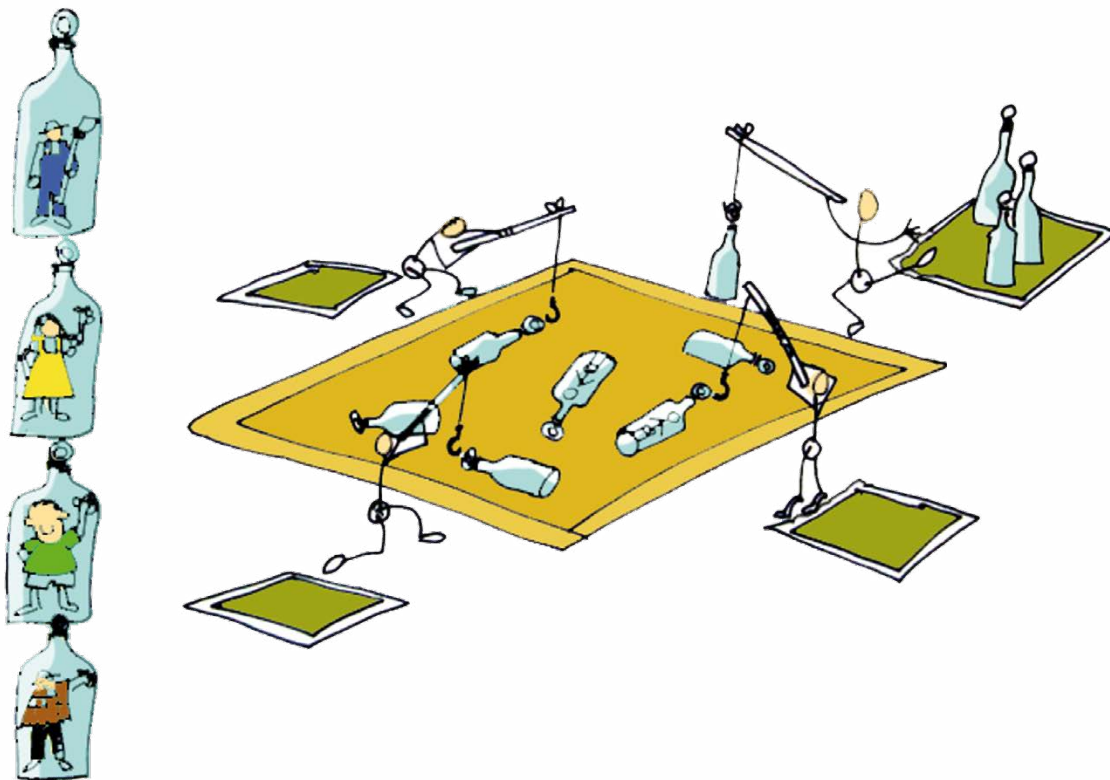


- A continuación, cada subgrupo selecciona de su lista las 4 prácticas que considere más significativas. Los integrantes de los grupos dibujan y describen las prácticas seleccionadas en papel y las pegan en envases plásticos pintados de colores.
- Los envases de todos los subgrupos se ubican en el espacio designado para ser el lago, el cual debe estar bien delimitado (véase planimetría).
- A cada subgrupo se le da una vara de pescar.
- Para pescar los envases, cada subgrupo debe escoger un pescador, quien debe lograr su objetivo en el menor tiempo posible.
- En la zona de pesca solo puede haber un pescador de cada grupo.
- Los envases no se pueden coger con las manos. Cada vez que pesquen una práctica, ésta debe ser dejada en el sitio establecido por cada grupo para recoger la pesca manipulando la vara.
- Cada vez que un grupo logre pescar una práctica, se debe cambiar el pescador, por otro integrante del equipo, de manera que todos puedan participar.
- El juego termina cuando ya no quedan más envases para pescar. Gana el reto el subgrupo que tenga el mayor número de envases en su sitio asignados para recoger la pesca.
- Es importante que después de explicar el desarrollo del juego y habiendo hecho las demostraciones requeridas para su mejor entendimiento, dé un tiempo al grupo para que puedan ensayar y hacer preguntas. Con esto, además de reafirmar el propósito del juego, el grupo podrá disfrutar más de la experiencia.

### **Socialización con el grupo:**

Dedique un tiempo dentro del ejercicio a que cada subgrupo comparta las prácticas de bienestar y seguridad que realiza en sus fincas, de manera que se pueda resaltar la importancia y aplaudir la gestión de quienes aplican estas prácticas.

## PLANIMETRÍA



### Organización

- Presente al grupo **La pesca del Bien-Estar** como una gran posibilidad para pensar en la motivación de las personas que les ayudan en la producción en sus fincas, también para identificar qué están haciendo y qué pueden mejorar para contribuir con el bienestar de sus familias y trabajadores.
- Ubique un sitio para delimitar, en forma circular, el lago de pesca. Para esto puede utilizar una manila, cinta de enmascarar o tiras de papel pegadas al piso.
- Alrededor del lago ubique los sitios de recolección de pesca, uno para cada subgrupo.
- Una vez que cada subgrupo haya seleccionado las 4 prácticas, entregue los materiales para que dibujen y escriban las prácticas elegidas.
- Tenga preparados envases plásticos pintados de colores y con una argolla de alambre en la punta, la cual permitirá que se puedan pescar.
- Entregue 4 envases a cada grupo, para que les peguen las prácticas y los decoren.

- Ubique todos los peces (envases) en diferentes lugares del lago.
- Entregue una vara de pesca a cada subgrupo.

## **Material**

Las herramientas didácticas sugeridas para la experiencia se elaboran con material reciclable con algunos ajustes mínimos para que den una imagen adecuada en su presentación inicial.

### **Material para alistar antes de la sesión:**

- 20 envases plásticos de diferentes tamaños, pintados de colores.
- 5 varas de pesca hechas con palos de escoba pintados de colores y una tira de cuerda delgada pegada en uno de sus extremos.
- 5 anzuelos hechos con alambre grueso, los cuales se amarran en la punta de las cuerdas de las varas.
- 20 argollas de alambre ubicadas en las bocas de los envases. Se deben poner de manera que permitan enganchar los anzuelos para sacarlos peces del lago.
- Delimite el lago con una manila larga, cinta de enmascarar o tiras de papel periódico enrolladas y pegadas al piso con cinta.
- 5 pliegos de papel bond o periódico para demarcar los sitios en donde cada subgrupo va a dejar sus envases pescados.
- Material para pintar, decorar y pegar las buenas prácticas de bienestar y seguridad.



**ERRAMIENTAS LÚDICAS  
PARA CAPACITAR A LOS  
AGRICULTORES**

**Solidaridad**

[www.solidaridadnetwork.org](http://www.solidaridadnetwork.org)  
[www.comerciosostenible.org](http://www.comerciosostenible.org)