

Instrucciones del recurso didáctico (taller presencial)

¡Un paso adelante de la broca!



Introducción

En los lugares en donde ocurren los huracanes o tormentas más fuertes se ha estudiado la forma en que las condiciones como los vientos, la temperatura, el terreno, entre otros, se combinan y pueden crear estos grandes fenómenos meteorológicos. Cuando todas las condiciones se dan para que pase lo peor es cuando decimos que tenemos la tormenta perfecta. Al usar esta idea en el manejo de la broca, la tormenta perfecta se daría en el momento preciso **cuando las** condiciones están a favor de la broca y no son nada favorables para el manejo de la plaga.

No es un juego para enseñar a controlar la broca, es un juego para crear motivación y decisión de acción en los caficultores acerca del daño que **hace** la broca del café en sus cosechas si no se hacen todas las actividades de prevención necesarias.

El objetivo del juego es atacar con brocas a los otros equipos de productores y de esta forma simular que se pueden dar las condiciones óptimas para el desarrollo de la broca en un momento dado, lo que se ha llamado “la tormenta perfecta de broca del café”.



Objetivos

Los productores comprenden estos conceptos:

- En las fincas cafeteras existen cuatro factores determinantes en las infestaciones de broca: el clima, la existencia del insecto, los frutos de café en etapa de crecimiento y el manejo de los caficultores.
- De los factores que inciden en el desarrollo de la broca, solo podemos intervenir en las actividades de manejo de los caficultores, es decir, en la recolección y la evaluación de la infestación.



Tamaño del grupo

El juego está diseñado para ser desarrollado en grupos pequeños de máximo 5 personas.

El grupo total de participantes sugerido es de 25-30 participantes.

Durante el desarrollo del juego, se promueve la integración de los participantes en la toma de decisiones con el fin de que construyan sus propios conceptos y conclusiones.



Tiempo propuesto

45-60 minutos

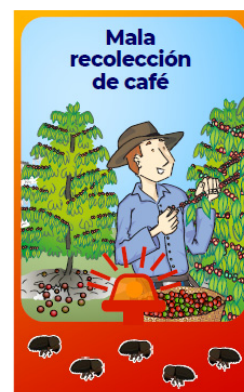
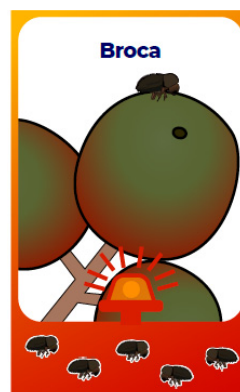
- 5-10 minutos para organizar los grupos y explicar las instrucciones.
- 30 minutos para el desarrollo del juego.
- 10 minutos para el cierre de la actividad.



Recursos

Para el desarrollo del juego se dispone de cartas que promueven la multiplicación de la broca. Existen cuatro tipos de cartas de ataque (condiciones que se necesitan para el desarrollo de la broca) y dos tipos de cartas de defensa (condiciones que contrarrestan las cartas de ataque).

Cartas de ataque (10 cartas de cada una – total de este grupo 40 cartas)



Cartas de defensa (5 cartas de cada una – total de este grupo 10 cartas)



Piezas ilustrativas de la multiplicación de la broca en varios ciclos



Mensaje: Una broca hembra puede poner hasta 60 huevos, y la relación de machos y hembras es 1:10. Estas cifras indican el potencial de multiplicación.

Para el ejercicio simplificado tomamos:

55 huevos por hembra.

Relación 1:10 (machos: hembras).

4 ciclos completos de multiplicación (100-112 días).

Ciclo	Huevos-total de brocas	Machos	Hembras
1	55	5	50
2	2.750	250	2.500
3	137.500	12.500	125.000
4	6.875.000	625.000	6.250.000



Desarrollo de la actividad

- A cada equipo se les reparten cuatro cartas. Las cartas no se dejan ver a los demás equipos.
- El resto de la baraja se ubica en el centro de mesa (boca abajo sin que se vea la imagen).
- Por turnos, cada equipo toma una carta de la baraja y empieza el ataque a los demás grupos (puede atacar al grupo que quiera). Se coloca la carta de ataque a la vista de todos los equipos, con la intención de completarles las cuatro condiciones para el desarrollo de la broca.
- Cuando se juntan las cuatro cartas de ataque, el grupo recibe una broca. Esta broca crece exponencialmente, es decir, que la segunda vez que un equipo acumule las cuatro cartas de ataque recibirá el equivalente a 55 brocas, y en la tercera oportunidad recibirá el equivalente a 2.750 brocas.
- Pierde el equipo que acumule exponencialmente 6.875.000 brocas.
- Los equipos pueden neutralizar el ataque con las cartas de defensa, teniendo en cuenta que la carta de **buena recolección de café** solamente puede ser usada para neutralizar un ataque de **mala recolección de café**. Y la carta de **lluvias intensas** solamente es efectiva para defenderse de la carta de **periodo seco seguido de lluvia**.



Condiciones

- Los grupos deben mantener siempre 4 cartas.
- Ningún equipo puede ser atacado dos veces con la misma carta.
- Siempre se arrastra primero la carta y luego se realiza el ataque o defensa, según la decisión del equipo.
- Cuando un equipo acumule las cuatro cartas de ataque ya no tiene la opción de defenderse.
- El equipo que no tenga opciones de ataque o de defensa debe descartar una carta y ceder el turno.