

**Instrucciones del recurso didáctico (taller presencial)**

# Las decisiones del manejo de la broca



## Introducción

Las decisiones oportunas de manejo de la broca integran, además de la comprensión de la dinámica de multiplicación del insecto, el crecimiento del fruto del café, las prácticas de recolección y manejo del cultivo y por supuesto las condiciones del clima. Son muchos factores los que pueden ser difíciles de integrar en la comprensión de los productores al momento de tomar decisiones.

Este recurso tipo ruleta quiere usar el concepto de círculo para comunicar que el manejo de la broca es una condición permanente. Se termina una cosecha y ya se está en otro momento de decisiones. A partir del concepto de fechas de floración se puede visualizar el ciclo de crecimiento del fruto y los períodos críticos.

La combinación de juegos de simulación de condiciones ambientales y cambios en el manejo ayuda a integrar los conceptos de ambiente cambiante y decisiones oportunas, donde cada condición de manejo de finca es diferente.

El manejo integrado de la broca puede abarcar muchas prácticas. Para hacer más simple el recurso, se centra la atención en las prácticas de mayor efecto, dificultad de adopción y efecto en el resultado: cosecho mejor, buena recolección del café; evalúo el ataque en los frutos; controló con químicos de forma oportuna y segura; evito la dispersión desde las tolvas y estopas (postcosecha), y evito la dispersión manejando los lotes de renovación.



## Objetivos

Los productores comprenden estos conceptos:

- El ataque de la broca está relacionado con el desarrollo de los frutos de café, es muy importante conocer las fechas de floración – cosecha para estar alerta en las etapas críticas de ataque.
- Todas las prácticas de manejo de la broca son importantes y efectivas si se hacen en el momento oportuno. Unas prácticas tienen mayor prioridad en determinadas condiciones.



## Tamaño del grupo

El juego está diseñado para desarrollarlo en grupos pequeños de 4-5 participantes.

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

El juego busca la integración de los participantes en la toma de decisiones, de manera que construyan sus conceptos y conclusiones.



## Tiempo propuesto

45-60 minutos.

- 5-10 minutos explicando las instrucciones.
- 30-40 minutos en el desarrollo del juego.
- 10 minutos para el cierre de la actividad.



## Recursos

Para el desarrollo del juego contamos con una ruleta de dos caras.

La cara 1, de manera informativa, señala las prácticas de manejo de la broca que se van a usar para tomar decisiones. Otras prácticas pueden integrarse al ejercicio, a partir de las experiencias y criterios de los productores.

La cara 2 tiene en un círculo exterior los meses y las semanas del año sobre los que se pueden ubicar las fechas de floración y/o cosecha para visualizar la época crítica de ataque y el periodo de la cosecha (círculo móvil grande).

5 tarjetas prácticas las cuales tienen impresas 5 prácticas de manejo del cultivo, el jugador podrá seleccionar la que más considere pertinente según la condición que hayan arrojado los dados.

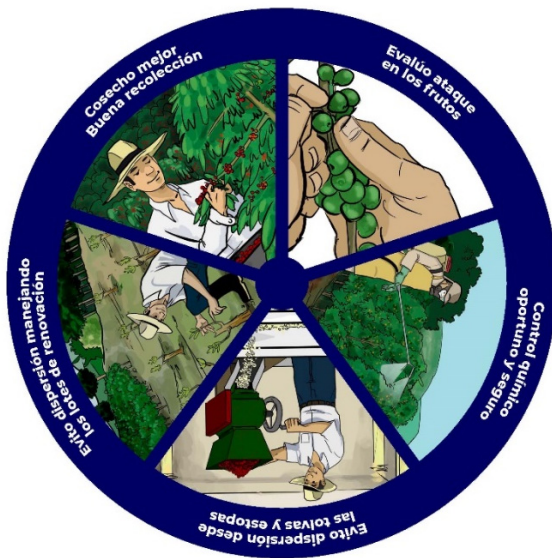
Para generar las variaciones en las condiciones se usan tres dados o cubos.

Cubo 1: indica los diferentes momentos en el desarrollo del fruto de café.

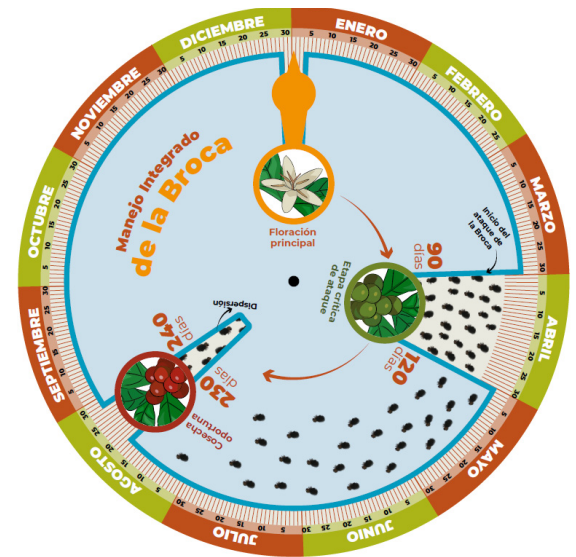
Cubo 2: señala las condiciones de clima principales.

Cubo 3: muestra el manejo de la recolección y la condición de los vuelos de la broca.

## Cara 1 de la ruleta



## Cara 2 de la ruleta (móvil)



## Tarjetas Practicas



## Datos de combinación de condiciones de crecimiento, clima y manejo



## Desarrollo de la actividad

- Se conforman los equipos y se entrega una ruleta por equipo.
- Se explica el funcionamiento de los movimientos en la ruleta (círculo móvil).
- Se ubica la fecha de la cosecha principal en la zona. Es la oportunidad para comunicar el tiempo de desarrollo de flor a fruto maduro y la etapa crítica (especialmente, porque la broca no perfora el fruto antes de este estado).
- Ahora, se cambia para introducir un juego de situaciones, tomando como referencia la fecha actual. Sobre esto, con los dados se ubican condiciones y decisiones.
- Se lanza el cubo 1 para identificar en qué momento nos encontramos. Luego, el cubo 2 define el clima y el cubo 3 señala el manejo (se puede esperar a interpretar la situación del cubo 1 y 2, antes de usar el cubo 3 como agravante o atenuante de la situación).
- Sobre esta combinación o “escenario”, cada grupo toma las decisiones prioritarias de manejo, las que tengan mejor efecto en el control de la plaga. Posteriormente, se escoge la práctica de manejo prioritario con las tarjetas prácticas.
- Se hacen varios escenarios combinando al azar los cubos y se discuten las decisiones tomadas por los grupos.