

“JUEGO SERIO MILPA”

MANEJO E INNOVACIONES LOCALES PARA LA PRODUCCIÓN AGROECOLÓGICA

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es promover el acercamiento de los productores de pequeña escala a innovaciones agrícolas accesibles y pertinentes para sus condiciones, propiciando su participación en el proceso de implementación.

PARTICIPANTES

- Campesinos/campesinas
- Estudiantes, docentes
- Técnicos/técnicas
- Servidores públicos

Número de participantes

- **Familias campesinas (1 a 2 jugadores/tablero):** Cada jugador personificará a un miembro de la familia campesina, estará representada por el jefe (a) de familia e hijo (a). Cada familia tendrá un tablero y sobre este deberá sostener su vida sembrando, tomar decisiones para enfrentar incertidumbre climática (rendimiento o producción), variaciones en el mercado, limitaciones económicas y decisiones familiares.
- **Administrador (1/mesa):** será el responsable de suministrar las fichas del banco, lanzar dados para determinar el mercado. Puede atender a los jugadores de 3 tableros al mismo tiempo.
- **Facilitador o relator del juego (1/mesa):** guiará las dinámicas, acotará los tiempos y verificará que los jugadores sigan las reglas. Puede atender a los jugadores de 3 tableros al mismo tiempo.
- **Capturista (1/mesa):** Persona que registra las decisiones de los jugadores en relación con 16 variables que conforman la matriz para análisis. Puede atender a los jugadores de 3 tableros al mismo tiempo.

ELEMENTOS DEL JUEGO

Dado Definirá el rol del jugador: subsistencia, mediano y comercial. Definirá el rendimiento la producción: buena, intermedia o baja. Definirá el marcado: alto o bajo.	Ronda Cada ronda representa un ciclo de cultivo.
Fichas Familia: padre/madre, hijo/hija Siembra: maíz nativo, maíz híbrido, cultivo comercial y agroquímico	Tablero Es el espacio representativo de la toma de decisiones en la producción agrícola. 1. Rol 2. Jornales 3. Parcelas 4. Cultivos 5. Bienestar (alimentación y salud)

Trabajo: Jornal Monedas: unidades de 1 M, 5 M y 10 M Innovaciones: MP, MIAF, BCS, CAC y TA	6. Familia (escuela, migración) 7. Rendimiento o producción 8. Mercado o venta
Familia campesina: La familia campesina dentro del juego está compuesta por padre/madre y un hijo/hija. Cada uno de ellos tiene el potencial de ser una fuerza de trabajo para una parcela. El hijo/hija tiene las opciones de migrar o estudiar hay que cubrir lo requerido para cada caso.	
1. Roles Son los tres roles posibles para jugar. Este rol será definido por el azar al antes de iniciar el juego. Productor (a) subsistencia: Sólo tiene una parcela (1 Ha) e inicia con 6 M Productor (a) mediano: Tiene dos parcelas (2 Ha) e inicia con 12 M Productor (a) comercial: Tiene tres parcelas (3 Ha) e inicia con 20 M Los participantes tirarán el dado, el número menor corresponde al rol de subsistencia, el número mayor al rol de comercial y el número intermedio jugará con el rol de productor mediano.	2. Jornales Cada parcela necesita una fuerza de trabajo, que puede cubrirse en trabajo del padre/madre y/o hijo/hija. En caso de no contar con suficiente fuerza de trabajo, deberá adquirir un jornal el cual tiene un costo de 2 M por cada parcela. Si algún miembro de la familia quiere trabajar en alguna parcela ajena, puede recibir el pago de 2M como un jornal.
3. Fertilidad del suelo Las parcelas se van degradando según el uso de agroquímicos Conservada (verde oscuro): 100% de rendimiento. Degradada (verde limón): 50% de rendimiento la parcela se degrada cuando se siembra un ciclo de maíz híbrido o cultivo comercial. Infértil (amarillo): improductiva, sucede cuando se siembra por segunda ocasión maíz híbrido o cultivo comercial.	4. Cultivos En cada turno el jugador tendrá la oportunidad de elegir el tipo de maíz a sembrar. Maíz nativo: este no usa agroquímicos, no degrada la tierra y es fuente de alimento, se puede guardar para sembrar al siguiente ciclo. Maíz híbrido: es más costoso por el paquete tecnológico de un agroquímico. Degrada la tierra. Maíz comercial: cuesta más por el paquete tecnológico de dos agroquímicos. Degrada la tierra.
5. Bienestar (alimentación y salud) Alimentación: en cada turno, se debe cubrir la alimentación de la familia. Puede consumir su propio maíz nativo, a partir del segundo turno el productor puede	6. Familia (escuela, migración) Es opcional invertir en el estudio o migración de una persona. Generalmente son los hijos quienes asumen estas funciones.

guardar sus semillas nativas, para alimentarse o sembrar. En caso de no contar con semilla nativa: pagar por la alimentación \$4 Salud: en caso de no contar con semillas o monedas, el azar por medio del dado determinará la salud. 1-3_ La familia enferma y pagará 3 M 4-6_ La familia es saludable y no paga.	Escuela: el hijo (a) asiste a la escuela por 3 rondas o ciclos de cultivo continuos. Para ello se tendrá que pagar 1 M por cada ronda. El beneficio será del aumento de la producción cuando el hijo regresa a laborar en la parcela. Migración: el hijo (a) migra a otro país a trabajar. Para ello la familia productora cuando tenga suficiente recurso podrá invertir 10 M, la recuperación de esta inversión está sujeta al azar con el dado: 1-2: Deportado 3-4: Año normal, envía de remesas 5 M 5-6: Buen año, envía de remesas 8 M
7. Rendimiento o producción Cada jugador deberá tirar el dado y de acuerdo con el azar se determinará el tipo de rendimiento que obtendrá. 1 y 2_ Baja 4 y 5_ Normal 5 y 6_ Alta	8. Mercado y venta El administrador deberá tirar el dado y de acuerdo con el azar se determinará el tipo de mercado en el que todas las familias productoras deberán vender su maíz. 1, 2 y 3_ Malo 4, 5 y 6_ Bueno

DURACIÓN

- 8 turnos

Cada turno es equivalente a un ciclo del cultivo.

DESARROLLO DEL JUEGO

1.- Definir roles: el jugador tira el dado para determinar el rol del productor y el administrador del banco entrega el número de parcelas correspondientes a la familia y las monedas de inicio.

2.- Asegurar el bienestar: cada familia productora deberá iniciar alimentándose lo que tiene un costo de \$4, a partir de la segunda ronda tendrá auto abasto con dos semillas guardadas, una para la alimentación y otra para cultivar.

3.- Decisiones familiares: antes de iniciar a sembrar la familia productora deberá decidir si el hijo (a) apoyará en las labores del campo, si migrará o lo enviarán a la escuela. Además,

de acuerdo con el número de parcelas, la familia campesina deberá pagar por un jornal para trabajar la tierra. Dado que cada parcela necesita una mano de obra para el cultivo.

4.- Ciclo de producción agrícola

Siembra

- Por turnos, cada jugador (familia productora) tira el dado para determinar el nivel de rendimiento de la cosecha.

Cosecha/rendimiento

- De acuerdo con el nivel de rendimiento determinado por el azar, recibirá su cosecha:

Producción	Baja 1-2	Normal 3-4	Alta 5-6
Todos los cultivos	2	4	6

Mercado

- Una vez que todos obtuvieron su rendimiento, el administrador tira el dado para conocer la oportunidad de mercado para todas las familias campesinas.

Mercado/ Tipo de cultivo	Malo 1-2-3	Bueno 4-5-6
Nativo	2	4
Híbrido	1	2
Comercial	3	6

AZAR

El azar juega un rol importante durante el juego, el rol, el rendimiento de la cosecha, el mercado, la salud y la migración se rigen por este.

1. El jugador tira el dado para determinar el tipo de productor.
2. El administrador tira el dado para determinar el nivel de rendimiento de la cosecha.
3. El administrador tira el dado para conocer la oportunidad de mercado para todos los jugadores.
4. En pago incompleto de alimentación el jugador tira el dado para determinar la salud.
5. Cuando el hijo(a) migra, el jugador tira el dado para determinar beneficios de remesas.