

# FICHA: RECORRAMOS EL SENDERO DEL CARBONO

## OBJETIVOS

- Entender los conceptos de captura y emisiones de Carbono en los sistemas de producción de café.
- Identificar las prácticas que promueven la captura de Carbono del ecosistema.
- Identificar las prácticas que generan emisiones de Carbono al medio ambiente

## DESCRIPCIÓN

Recorramos el sendero del carbono es un juego en el cual los participantes, deben realizar un recorrido para obtener bonos de kilogramos de carbono y vivir diferentes situaciones que afectan la captura o la emisión de carbono.

## CÓMO UTILIZARLO

Explicar muy bien las instrucciones del juego y hacer una ronda (ensayo) de prueba para verificar la comprensión de la mecánica del juego por el grupo.

El facilitador debe: Estar atento para aprovechar las situaciones que se presentan en el juego que pueden ser buena oportunidad para explicar un concepto y profundizar en el tema de manera rápida, sencilla y concreta.

Hacer un buen ejercicio de conclusiones para que el grupo logre los objetivos de aprendizaje propuestos.

Generar un ambiente positivo para que se den compromisos por parte del grupo para aplicar los conocimientos aprendidos.

## TAMAÑO DEL GRUPO Y TIEMPO

Grupos desde 4 hasta 20 personas.

En grupos grandes, se pueden formar subgrupos de 4 personas.

Tiempo: 20 a 30 minutos de actividad. 10 minutos de conclusiones.

## RECURSOS

Tablero de juego

Fichas

Dado

Tarjetas de emisiones

Tarjetas de capturas

Bonos de Kilogramos de carbono:

- 3 bonos de 10 kilogramos por jugador o subgrupo.
- 4 bonos de 3 kilogramos por jugador o subgrupo.
- 5 bonos de 2 kilogramos por jugador o subgrupo.

Espacio cómodo para realizar el juego.

# INSTRUCCIONES:

## RECORRAMOS EL SENDERO DEL CARBONO

El objetivo es lograr obtener la mayor cantidad de bonos de kilogramos de carbono.

El juego cuenta con un sendero, que debe recorrerse durante el juego, en el sendero, se encuentran pasos angostos (de un carril) y pasos hasta de cuatro carriles.

Algunos de las casillas o pasos del sendero contienen íconos que representan prácticas que contribuyen a capturar carbono y otros íconos que representan prácticas que generan emisiones.

El punto de inicio son las casillas donde dice salida. Allí se ubican todas las fichas de juego.

Adicionalmente existen unos espacios para ubicar las cartas de capturas y de emisiones.

El facilitador debe explicar previamente el contexto de los gases de efecto invernadero y el calentamiento global, al igual que los términos capturas y emisiones, con el fin de lograr una mejor comprensión de los conceptos del juego.

El facilitador reparte los bonos a cada uno de los jugadores o grupos (el facilitador también es el encargado de administrar y de garantizar que se cumplan las reglas de juego). Los bonos restantes son para el administrador del juego.

Cada jugador tira un dado. El que obtiene la puntuación más alta abre el juego: El primer jugador lanza los dados y mueve la ficha el número de espacios indicados en la dirección contraria a las manecillas del reloj.



Los jugadores hacen el recorrido por el tablero, según lo que indique el dado, durante el recorrido encontrara, pasos por sitios de las prácticas que generan emisiones, algunos son obligados, sin embargo para acceder a las prácticas de captura deben direccionar su recorrido, buscando caer en las casillas identificadas con el ícono.

Se pueden hacer movimientos horizontales (hacia adelante) y verticales (hacia arriba o hacia abajo), no se pueden hacer movimientos diagonales ni retrocesos.

Cuando el jugador cae en una casilla que tenga un icono, debe extraer una tarjeta, y debe cumplir con lo indicado en la misma.

Cuando la tarjeta lo indique, debe recibir o entregar bonos al administrador del juego.

# **INSTRUCCIONES:**

## **RECORRAMOS EL SENDERO DEL CARBONO**

Cada tarjeta contiene una práctica y una explicación, el facilitador debe leer la práctica de la tarjeta seleccionada y procurar que la explicación de la práctica sea dada por el jugador para favorecer la participación, si el jugador no puede explicar el facilitador profundiza sobre la práctica seleccionada.

En el caso de las malas prácticas si el jugador logra dar una explicación adecuada, se puede perdonar el castigo de devolver los bonos de carbono.

### **CONSIDERACIONES ESPECIALES**

Todos los jugadores deben recorrer el sendero completo, es decir, no pueden quedarse gravitando en las zonas donde hay cartas de buenas prácticas (las zonas de mas de un carril).

### **ACTIVIDAD FINAL**

Después de jugar de 20 a 30 minutos, se puede hacer un análisis del estado en que se encuentra cada jugador y el porqué de su situación (cantidad de bonos disponibles).

Se puede hacer un análisis llevado a la realidad de cada finca de los jugadores, relacionando que prácticas de las aprendidas se realizan y cuáles se pueden comenzar a ajustar o implementar.