AGENCY FOR INTERNATIONAL DEVELOPMENT
WASHINGTON, D. C. 20523

BIBLIOGRAPHIC INPUT SHEET

FOR AID USE ONLY
BATCH 61

1. SUBJECT CLASSIFICATION
A. PRIMARY: TEMPORARY
B. SECONDARY:

2. TITLE AND SUBTITLE
Hacienda

3. AUTHOR(S)
Hoxeng, James

4. DOCUMENT DATE
1972

5. NUMBER OF PAGES
~~19p.~~ 21p.

6. ARC NUMBER
ARC

7. REFERENCE ORGANIZATION NAME AND ADDRESS
Mass.

8. SUPPLEMENTARY NOTES (Sponsoring Organization, Publishers, Availability)
(In Ecuador Non-Formal Education Project. Tech.note no.3)
(In English and Spanish; English,26p.:PN-AAD-655)

9. ABSTRACT
(EDUCATION R&D)

10. CONTROL NUMBER
PN-AAD-656

11. PRICE OF DOCUMENT

12. DESCRIPTORS

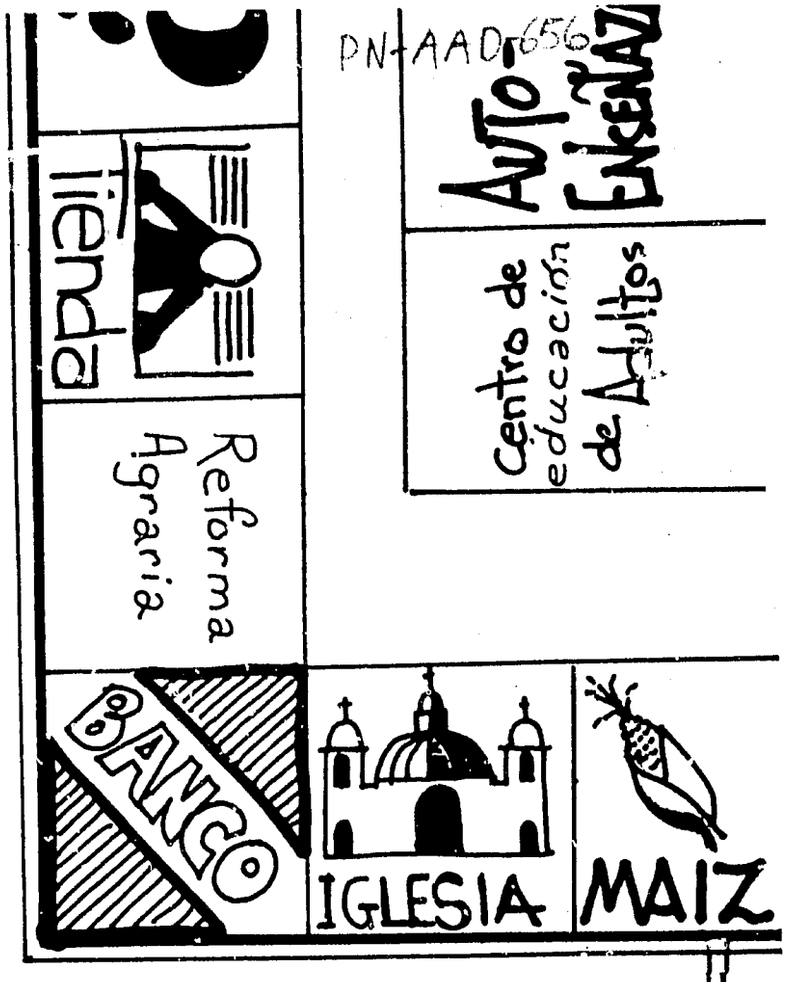
13. PROJECT NUMBER

14. CONTRACT NUMBER
AID/la-699 GTS

15. TYPE OF DOCUMENT

AID 590-1 (4-74)

PN-AAD-656



El Proyecto de Educación Extra-Escolar en Ecuador es un proyecto del Ministerio de Educación del Ecuador y del Centro de Educación Internacional de la Universidad de Massachusetts, financiado bajo los auspicios de la Agencia de Desarrollo Internacional de los Estados Unidos.

NOTA TÉCNICA NO.

3

HACIENDA

Nota Escrita por: James Hoxeng
Traducida por: Carla Clason
Juego Diseñado por: James Hoxeng

RESUMEN: La Hacienda es el primer juego de simulación producido por el Proyecto de Educación Extra-Escolar en el Ecuador. Trata de representar ciertos aspectos importantes de la vida rural en la sierra ecuatoriana. Esta nota describe la operación del juego y el efecto que ha tenido en los campesinos que lo han jugado.

Esta serie de Notas Técnicas ha sido producida por el personal del Proyecto de Educación No-Formal del Ecuador. Cada Nota enfoca un punto o una técnica particular que ha sido desarrollada y probada en el Ecuador. Las Notas contienen la información disponible al momento de ser escritas y ciertos comentarios analíticos basados en los datos evaluativos disponibles. Sin embargo, las Notas no son, de ninguna manera, una evaluación del Proyecto. Su propósito es el de compartir ideas e información sobre nuevas técnicas que se van desarrollando. El personal del Proyecto desea recibir comentarios y sugerencias de los lectores que hayan obtenido experiencia, con técnicas similares, en otros países.

El Proyecto está financiado por USAID, y es un esfuerzo conjunto del Ministerio de Educación del Ecuador y del Centro para Educación Internacional de la Universidad de Massachusetts. Las ideas y los materiales derivados de las ideas, fueron creados conjuntamente por el personal de Massachusetts y el personal del Ecuador. Todos los materiales han sufrido cambios considerables en el campo, cuando su uso, en situaciones específicas, así lo requería. En las Notas se da crédito a los creadores de cada técnica; sin embargo, en algunos casos, las ideas han sido modificadas por una gran variedad de personas y es muy dufícil asignar el crédito. En muchos casos, varios miembros del personal han dado su aporte substancial a la versión final de los materiales.

Después de tres años de esfuerzos, son innumerables las personas de Ecuador y de los Estados Unidos que han hecho contribuciones sustanciales a este proyecto. En vez de tratar de resaltar las contribuciones particulares de cada una de ellas, nos gustaría más bien anotar aquí que éste ha sido un genuino esfuerzo bi-nacional.

Estas Notas Técnicas son informes del trabajo en proceso y se emitirán periódicamente, a medida que se vayan escribiendo. Se exigirá un dólar por copia, para cubrir parcialmente los costos de reproducción y franqueo. Las solicitudes tanto para la versión en castellano como para la inlesa, pueden hacerse a:

Center for International Education
Ecuador Project, Hills House South
University of Massachusetts
Amherst, Massachusetts 01002

David R. Evans
Series Editor & Principal Investigator

HACIENDA

ORIGEN Y PROPOSITO

La actitud de la mayoría de los campesinos de Los Andes ante la modernización y sus instituciones es una de aparente indiferencia. La Creencia generalizada entre la clase media y alta de Latinoamérica es que los campesinos no tienen ningún deseo de cambiar su modo de vivir, o que simplemente son muy perezosos para hacerlo.

Una de las premisas del Proyecto de Educación No-Formal, que actualmente se lleva a cabo, es que la aparente apatía es básicamente un mecanismo de defensa y que ha sido la única manera que los campesinos han encontrado para preservar su personalidad y dignidad frente a una cultura que ofrece pocas oportunidades.

La Hacienda trata de reflejar la realidad de los campesinos de una manera ligeramente irreverente, ofreciéndoles la oportunidad de representar a las autoridades que tan bien conocen, y quienes representan las injusticias con las que se enfrentan todos los días. El juego enfatiza la posición precaria de los campesinos respecto a la autoridad debidamente constituída, y en relación al hacendado, cuya posición y riqueza generalmente le garantizan un trato muy diferente frente a la ley. Ciertas creencias se han incorporado al juego que la escuela provee muy poca posibilidad de beneficio para los campesinos rurales pero que existen otras alternativas de educación más útiles; que la adquisición y el mejoramiento de la propiedad es un factor necesario para obtener cualquier cambio en la presente situación; que el trabajar en conjunto es virtualmente esencial; que la información es una fuente muy valiosa de poder, etc. Estas creencias son consistentes con la de los campesinos que han participado en el juego.

AMBIENTE

Antes de entrar en una descripción del juego como tal, es útil imaginarse el ambiente del campo en donde se podría jugar este juego. La casa probablemente es de adobe, con techo de paja, sin electricidad ni agua potable. En la sierra, a una altura de 2.500 a 3.000 metros, las noches son frías. En cambio, cerca de la costa hace mucho calor, porque estamos prácticamente sobre la linea equinoccial. En ambas áreas, el humo invade el interior de las casas, ya que no existen chimeneas ; así se

provee una manera efectiva de matar a muchos insectos o bichos, que de otra manera molestarían a los habitantes.

Los habitantes, si son indigenas, llevan el vestido tradicional, especialmente las mujeres: faldas largas bordadas y blusas de algodón, un poncho para protejerse del frío, para cargar los hijos o como decoración. En la costa el vestido es más variado pues el clima cálido requiere que el vestido sea mas cómodo y ligero. Las personas tienen rostros fuertes, expuestos a las inclemencias del tiempo, pero bondadosos. Son callados, excepto cuando el licor, paico o chicha, suspende toda su actividad mental y simplemente pelean o se tambalean sin sentido. Los niños no lloran mucho; generalmente están ocupados haciendo tareas en la casa, o cuidándose unos a otros.

En tal ambiente, de cinco a cincuenta campesinos con tiempo disponible (de dos a diez horas) se reunen a experimentar con un juego similar al monopolio.

DESCRIPCION

"Hacienda, o El Juego de la Vida" como ha sido bautizado por los campesinos, es un juego de mesa, con papeles específicos para los jugadores. * El abogado es el único que posee una copia de las reglas del juego forzando a los jugadores a consultarle cuando no están seguros de lo que deben hacer. Ya que no toma parte activa en el juego, sus ingresos provienen de sus servicios como consultor. El hacendado es escogido al azar al echar los dados al comienzo del juego. El obtiene los títulos de propiedad de toda la hacienda y recibe diez veces la cantidad de dinero que reciben los campesinos. Si hay más jugadores disponibles, se puede nombrar un Teniente Político. En general, tan sólo cobra las multas, pero en caso de disputas puede servir de mediador y aumentar sus ingresos. El banquero se encarga de todas las transacciones de dinero, debido a que el

---

* Queremos mencionar especialemente a los que contribuyeron al desarrollo del juego: Bill Smith, que transformó el juego de una idea a un concepto practico; Edgar Jácome, cuyas sugerencias para el Teniente Político y otras situaciones surgieron de su gran experiencia en el campo; y a Gilberto Espín, quien resumió la situación de la iglesia en las cartas como sólo podría hacerlo un ex-sacerdote. A los campesinos se debe la idea de que el abogado sea la única persona que conozca las reglas del juego, y quien está dispuesto a vender, pero no tanto a prestar sus servicios.

banco es el propietario de todos los terrenos al comienzo, y da préstamos a los campesinos, quienes generalmente pagan a plazos. El papel del banquero es de tiempo completo. Los cinco o seis jugadores que quedan asumen el papel de campesinos, y el juego comienza.

Las propiedades, en la versión original del juego están relacionadas con la sierra. Hay cuatro productos: maíz, cebada, papas y habas. Estos tienen precios diferentes y por lo tanto traen diferentes ganancias a los propietarios. Todas las propiedades son potencialmente fertilizables e irrigables, pero estas actividades deben hacerse en forma cooperativa. Por ejemplo, todos los sembríos de papas deben fertilizarse e irrigarse al mismo tiempo para obtener economías a escala. Esto significa que los propietarios deben ponerse de acuerdo para invertir al mismo tiempo; y no se puede hacer nada hasta que todos los sembríos de papas tengan dueño. El hacendado también puede comprar propiedades, pero debido a la ley de reforma agraria, está obligado a venderlas cuando un campesino quiere comprarlas y tiene el suficiente dinero para pagarlas. (Esto no es válido para la propiedad original de la hacienda. El hacendado no tiene obligación de vender hasta que lo confronten con cuatro cartas de reforma agraria, y los campesinos estén listos para pagarla al contado.) Los cuadros restantes del juego se llenan con otras instituciones del campo como: la iglesia, el banco, la cárcel, la tienda, la chicherría, la oficina del teniente político, la escuela, el centro de educación de adultos, las cooperativas de ahorro y crédito, la oficina de reforma agraria, el mercado y un cuadro reservado para la auto-educación. Otra institución indefinida que está representada en el juego es la suerte. Las vidas de los campesinos están gobernadas en gran parte por eventos fuera de su control, y encuentran en las cartas de la suerte muchas de estas circunstancias que les traen resultados que ellos no han anticipado.

Hay demasiadas situaciones como las que están representadas en las cartas para poder enumerarlas aquí, pero pondremos algunos ejemplos.

-El teniente político multa a los jugadores por no enviar a los niños a la escuela, por ser agitadores en la comunidad, por emborracharse y pelear, por robar una oveja (un borrego), etc.

-La iglesia vende misas: una misa cantada cuesta 200 sucres; una misa fúnebre con diáconos cuesta 500 sucres, etc.

-La suerte: Un jugador puede perder la cosecha de este año debido a una helada; o el cura puede ayudarle con un regalo de 50 sucres; o puede ir a la cárcel un año por una falsa acusación, etc.

-El mercado: Los jugadores pueden cobrar uno de tres precios al final de una vuelta o año: bajo, medio o alto, dependiendo tanto de la suerte como de sus propias decisiones. Al finalizar la vuelta, el jugador tiene tres posibilidades para realizar la venta:

-- Vender a un intermediario en el campo, en cuyo caso no paga el transporte del producto al mercado ni costos de procesamiento. En este caso siempre obtiene un precio bajo.

-- Una segunda posibilidad es la de vender los productos en el mercado, pero sin procesar. Debe pagar los gastos de transporte y toma una carta de mercado para saber qué precio ha recibido.

-- Como inversión adicional, el jugador debe pagar el procesamiento de su producto en el molino, en cuyo caso gana un precio mayor en el mercado.

-El precio: Las cartas del mercado están diseñadas tomando en consideración la cantidad y la calidad: "mucho grano, precio bajo o "grano de muy buena calidad, precio alto." Sin embargo, de vez en cuando tenemos otras consideraciones como "Ud. ha sido engañado, vaya a la cárcel sin cobrar nada" o se le engañó en el peso, precio bajo."

El objeto del juego es que los campesinos mejoren sus vidas haciendo uso de las oportunidades que les ofrece la sociedad. Una meta secundaria, pero generalmente muy tomada en cuenta, es la de sacar al hacendado de su propiedad por medio de la reforma agraria. Esto es difícil en el juego como también ha probado serlo en la vida real en los actuales programas de reforma agraria en América Latina.

JUGANDO LA HACIENDA

Hay varias maneras de jugar el juego, todo depende de la preferencia de los jugadores. Aún entre los campesinos ecuatorianos se ha encontrado una amplia divergencia de énfasis. Los varios modelos del juego que se han creado pueden ser clasificados en grupos como sigue: Modelo tradicional, o

el que refleja la realidad; el modelo orientado a la modernización; y el modelo orientado hacia la representación de roles.

En el primer caso, en el modelo que refleja la realidad, los campesinos no están dispuestos a invertir en propiedades y endeudarse con el banco, en lugar de ello escogen el sistema de renta y dan la mitad de la totalidad de sus ingresos al banquero. Esto les impide invertir en fertilizantes o irrigación para mejorar sus propiedades, y sus ingresos permanecen al mismo nivel bajo inicial. Generalmente estos recursos iniciales disminuyen a medida que el hacendado, o quizá un vecino más industrioso que prefiere tomar riesgos, adquiera más propiedades y las mejore. Poco a poco el dinero que tenían al principio va disminuyendo por los pagos de multas al teniente político, pagos de misas, en la compra de materia prima a sus vecinos y al dueño de la tienda, y en juergas ocasionales en la chichería. El hacendado no está amenazado seriamente, porque el programa de reforma agraria permanece esencialmente estático. El abogado y el teniente político tienen una entrada fija que proviene de las multas y pagos de servicios. Los recursos de la iglesia crecen y se colocan sobre el tablero a la vista de los jugadores.

En el juego orientado hacia la modernización, los campesinos se dan cuenta al comienzo de que la única manera de enfrentarse a la amenza del hacendado es la de trabajar juntos. Así, por ejemplo, si hay tres propietarios de lotes de papas, hacen un gran esfuerzo para reunir el dinero al mismo tiempo. Aunque el dinero recibido inicialmente no es suficiente, no temen incurrir en deudas que les permitan comprar y mejorar sus propiedades a la vez que les permiten hacer frente a otros gastos. El mejoramiento de la propiedad y el mejor cultivo y venta de sus productos al final de la vuelta del tablero, les proveerá mejores ingresos para proteger sus inversiones contra el poder adquisitivo del hacendado.

Los jugadores orientados hacia la modernización también invierten en la educación, especialmente en la educación de adultos y auto-educación, que proporcionan ganancias inmediatas aunque pequeñas, como el aprendizaje de técnicas innovativas a través de la lectura de los boletines de la cooperativa. La escuela, que tiene una recompensa más indirecta y a largo plazo, especialmente en términos del campo, es ignorada por la mayoría de los jugadores,

luego de haber estudiado las alternativas educativas. (El que haya completado seis años de escuela tiene el derecho de vender sus propiedades y dejar el juego ostensiblemente para ir a la ciudad, donde su certificado de primaria le abre las puertas a muchos empleos urbanos, mientras que en el campo, su utilidad es muy dudosa.

Este modelo del juego, como se puede suponer, provee a los campesinos la mejor manera de poner en apuros al hacendado, a menos que tenga él la visión suficiente para sacar ventaja de su posición inicial favorable, y adquiera y mejore las propiedades tan pronto como le sea posible, para no encontrarse en una posición de pérdida a medida que los campesinos aprovechen más y más las oportunidades que el juego les ofrece.

El modelo orientado hacia la representación, puede darse conjuntamente con cualquiera de los modelos mencionados anteriormente, pero es más probable que sea utilizado con el modelo orientado hacia la modernización. Este modelo requiere que los jugadores estén familiarizados con los roles que el juego provee. Cuando es así, los jugadores derivan gran satisfacción de la oportunidad de representar un personaje con gran autenticidad. El juego puede detenerse por media hora o una hora mientras los jugadores discuten y negocian (sobre el tablero o fuera de él.) El abogado está generalmente del lado del hacendado; pero al mismo tiempo está motivado por su ganancia personal, de manera que los campesinos sí tienen la posibilidad de obtener su ayuda si el precio es conveniente. Por otro lado, el papel que asume el abogado es el de cobrar sus honorarios a los campesinos y entonces aconsejarles que esperen y no actúen mientras que él "investiga" la situación. Todas estas cosas pueden suceder y suceden dentro del juego. Las negociaciones pueden prolongarse por mucho tiempo, mientras surgen argumentos, evidencias y recursos de todos lados para apoyar sus posiciones. los campesinos desarrollan cierta perspicacia a medida que juegan. Los comentarios de "así es como se debe de hacer" o sus equivalentes surgen durante el juego, tanto por parte de los jugadores como de los observadores.

ACEPTACION DEL JUEGO POR PARTE DE LOS CAMPESINOS

La Hacienda o Juego de la Vida, se ha difundido solamente entre los campesinos de la sierra ecuatoriana. A fines de 1971, veinticuatro representantes de siete comunidades de la sierra, escogidos por sus colegas, fueron iniciados en el juego como parte de un programa de cinco semanas de entrenamiento educativo de la comunidad. Jugaron durante ocho horas, y

preguntaron si podían obtener copias del juego para llevarlas a sus comunidades. Se proveyeron los juegos y éstos se han sido usados en las comunidades desde comienzos de diciembre de 1971. En abril de 1972 se pidió a los campesinos que informaran, sobre el uso del juego, en las clases de alfabetización que ellos dictan, sobre el uso del mismo Una comunidad había usado el juego sólo una vez; dos lo habían usado cada semana, o sea veinte veces. El uso en las demás comunidades fluctuó entre los dos ejemplos anteriores. El promedio de uso fue de once veces, con una duración de dos a tres horas (que corresponden a la duración de las clases), con un número de participantes de seis a cuarenta. Se preguntó a los campesinos si les gustaba el juego, y la respuesta fue un "sí" unánime. A los veinticuatro facilitadores se les hizo la siguiente pregunta: "Qué sienten las personas de su comunidad cuando participan en este juego?", a lo que respondieron:

> "Con este juego reaccionan a sus propias vidas, y cuando juegan, dicen que ésto es lo que nos pasa en la vida real."
>
> "Les ayuda pensar en cosas como la parcelación de la tierra, las chicherías, y los abogados."
>
> "Les gusta porque de él obtienen ideas más claras. Queremos continuar jugándolo porque este juego hace que los participantes reflexionen."
>
> "En este juego suceden cosas buenas que hacen pensar."
>
> "Los jugadores, aún el abogado, se entretienen y encuentran cosas sobre qué pensar. Promueve la cooperación porque los jugadores se prestan dinero entre sí."
>
> "Les gusta por la reflexión y las ideas claras. Es importante para los padres y las madres porque pensando sobre estas cosas podrán cambiar sus vidas."

ANEXO A LA NOTA TECNICA SOBRE LA HACIENDA

El desarrollo de diferentes adaptaciones del juego, que sirven se distintos propósitos, es una indicación del nivel de aceptación que ha tenido esta técnica.

Una adaptación informal que los mismos campesinos han hecho es la de aumentar el número de personajes cuando hay suficientes personas interesadas en participar (han jugado hasta cincuenta personas).

Han añadido miembros de la familia del hacendado, y oficiales del juego, que por por supuesto, influyen en las decisiones que toman las personas, como sucede en el campo. Esto lleva también a discusiones más largas de cada problema, a medida que cada individuo añade sus sugerencias.

Otras han sido adaptaciones más formales. Un Supervisor Provincial de Educación de Adultos en el Ecuador ha adaptado el juego de manera que refleje a las instituciones y prácticas de la región de la costa, que difieren en muchos aspectos a los de la sierra. Se ha hecho otra adaptación para usar el juego en planificación familiar. Un ecuatoriano que trabaja para USAID ha añadido un Centro de Planificación Familiar al juego, y el objetivo, en este caso, es que si un jugador no entra al Centro en su primera vuelta, a la siguiente vuelta (año) comienza con otro hijo y todos los gastos adicionales que esto implica. El objetivo se aclara rápidamente.

Como parte del Proyecto de la Universidad de Massachusetts, el juego ha sido traducido también al Quechua, con pequeñas adaptaciones que reflejan las instituciones de la población indígena del Ecuador.

Se planean otras adaptaciones a medida que continúe la evidencia de que el juego puede reflejar la vida en el campo ecuatoriano.

SINOPSIS DEL JUEGO

Nombre/Título:	Hacienda
Desarrollado por:	James Hoxeng para el Proyecto del Ecuador de USAID
Duración:	Varía de dos a doce horas, de acuerdo al entusiasmo del grupo.
No. de participantes:	Cinco a cincuenta
Materia del juego:	Vida rural en una comunidad de la sierra, dominada por la hacienda.
Nivel del usuario:	Prácticamente cualquiera: diseñado para adultos rurales de los Andes.
Componentes:	1 Tablero 1 Juego de Cartas de Mercado 1 Juego de Cartas de Escuela 1 Juego de Cartas de Educación de Adultos 1 Juego de Cartas de Auto-Educación 1 Juego de Cartas de Iglesia 1 Juego de Cartas de Suerte 1 Juego de Cartas de Reforma Agraria Fichas para cada jugador Dados

OPERACIONES Y REGLAS DEL JUEGO

Los jugadores seleccionan una ficha que los representa en el tablero. Se lanzan los dados y el jugador con el número más alto se convierte en hacendado. El tiene derecho a todas las tierras de la hacienda y 5000 sucres. Entonces se escoge al banquero, quien se encarga del dinero de la comunidad y quien otorga préstamos a los jugadores, cobrando un interés de 10% al año. A él le pertenecen todas las propiedades que se encuentran fuera de la hacienda. Los demás jugadores son campesinos, y cada uno de ellos recibe 1000 sucres.

El hacendado comienza el juego lanzando los dados y moviendo su ficha

el número de espacios que éstos indiquen. El juego comienza en la chichería. Cada vuelta alrededor del tablero significa un año. Después del hacendado, cada campesino tiene su turno. El detenerse en ciertos espacios requiere que los jugadores escojan una carta y que sigan las instrucciones que están escritas. Otros espacios representan propiedades que pueden ser compradas al propietario por medio de negociaciones y de acuerdos financieros adecuados. El hacendado no paga ningún tipo de multas, mientras que los campesinos tendrán que hacerlo al parar en propiedades ajenas.

En el tablero pueden aparecer los siguientes espacios:

La Chichería: Esta es la cantina local. Los campesinos que caen aquí pagan y van a la cárcel durante dos turnos. Los jugadores pueden comprar la chichería si su ficha para allí.

La Tienda: Puede ser comprada. Cuando esto sucede, los jugadores que paran allí deben comprar cosas al dueño de la tienda.

La Suerte: El jugador toma una carta de SUERTE y sigue las instrucciones; después devuelve la carta poniéndola debajo de las demás del montón.

La Iglesia: El jugador que cae en el cuadro de la iglesia debe comprar una misa. El dinero para las misas permanece en el cuadro de la iglesia, al centro del tablero. Es redistribuído a través de obras de beneficio de la iglesia, según las cartas de la SUERTE.

Propiedades: Incluyen papas, habas, maíz y cebada. Pueden ser compradas o arrendadas al banco. La compra puede ser a plazos, a interés (once pagos al 10%).

El Banco: Cada vez que un jugador pasa el cuadro del banco, tiene que hacer un pago en su préstamo, normalmente esto es 10% del préstamo original. Otros arreglos pueden ser negociados por medio del abogado y el banquero.

La Cárcel: Los jugadores que caen en la cárcel van sólo de visita, a menos que sean enviados allí por algún otro factor durante el juego.

La Hacienda: El dueño de la hacienda cobra a cualquiera que pare en su propiedad. Es el único jugador que comienza con bastante dinero, y que no tiene que ir a la cárcel cuando para en la chichería.

Teniencia Política: Los jugadores que caen en el cuadro marcado teniencia política toman una carta y siguen sus instrucciones.

La Educación: Hay tres opciones:

- La escuela: No provee ninguna recompensa intermedia- si un jugador completa el ciclo requerido, vende sus propiedades y va a la ciudad.
- Educación de Adultos y Auto-Educación: Cada carta comprada aumenta el precio de las propiedades del jugador. Lo que se sugiere es que el conocimiento obtenido de esta manera será más útil en una situación rural. La educación de adultos es un poco más costosa que la auto-educación.

Cooperativa de Crédito: Cuando un jugador cae en el cuadro marcado cooperativa de crédito tiene la opción de hacerse socio o no. Si lo hace, deberá pagar cuotas a cada vuelta. El asociarse le permite obtener crédito (de otra manera sólo podrá obtener crédito del banco), y puede hacer préstamos de cuatro veces más de lo que ha pagado al hacerse socio al 5% de interés al año.

Mercado: Al llegar al mercado el jugador se enfrenta con una serie de posibilidades. Puede:

1. Vender sus productos directamente en el campo, sin tener que ir al mercado. En este caso, automáticamente obtiene un precio bajo en el mercado, pero no tiene que gastar en el transporte ni procesamiento.

2. Decidir llevar sus productos directamente al mercado, pagando el costo de transporte. En este caso, toma una carta de Mercado que puede darle un precio bajo, medio, o alto.

3. Decidir llevar sus productos a un molino para su procesamiento. Una vez que se ha pagado el costo del procesamiento, sus productos van al mercado directamente, y también toma una carta de Mercado. En este caso, sin embargo, tiene derecho al precio por productos

procesados que es más alto que el precio de productos no procesados.

Propiedades No Agrícolas: La tienda y la chichería- cuando alguien para en estos cuadros, está obligado a consumir lo que venden. Esto provee a los dueños de un ingreso alto proveniente de los visitantes, pero por supuesto, no tienen ningun valor en el mercado.

Ganancias de las Propiedades Agrícolas: Hay dos maneras: Individuos que paran en las propiedades e ingresos en el mercado. La ganancia puede ser aumentada mediante inversiones en fertilizantes, irrigación y educación.

Reforma Agraria: Existen once cartas de reforma agraria. El jugador que cae en el cuadro de reforma agraria tiene derecho a tomar una carta. Una vez que cuatro personas tengan cartas, pueden comprar una sección de la hacienda (comenzando por la tierra más pobre), siempre que se pongan de acuerdo entre ellos para hacer un préstamo.

Estas reglas son tentativas, y deben de ser tratadas como tales por el abogado quien está encargado de resolver disputas pues su decisión es ley. Los precios y las reglas deben de ser cambiadas cuando se sienta la necesidad, para adaptarse a la situación local o para animar procesos diferentes del juego.

CARTAS DEL JUEGO DE LA HACIENDA

Mercado:

2 de grano de baja calidad, precio medio
2 la oferta de grano excede a la demanda, precio bajo
2 falta de grano en el mercado, precio alto
grano de calidad media, precio medio
buen grano pero cosecha grande, precio medio
por demasiada lluvia grano de pobre calidad, precio bajo
Ud. fue engañado, va a la cárcel sin cobrar nada
no le da medida exacta, precio bajo
grano de calidad fantástica, precio alto

Iglesia:

Misa vespertina con tarjetas, valor 300 sucres.
Misa para el Santo local, valor 400 sucres
Misa para Matrimonio con alumbrado, valor 200 sucres
Por Misa de Fiesta con Novena, valor 700 sucres
Por Misa de Niño con cantores, valor 200 sucres
Por Misa con músicos, valor 200 sucres
Por Misa con flores y alumbrado, valor 100 sucres
Por Misa sencilla de Difuntos, valor 100 sucres
Por Misa con dos sacristanes vestidos, valor 400 sucres
Por Misa sencilla, valor 100 sucres
Por Misa con el Maestro de la capilla, valor 500 sucres
Por Misa de Difuntos con Diáconos, valor 500 sucres

Suerte:

Su sistema de irrigación necesita reparación, pague 20 sucres por cada uno que tenga.
El Párroco le da como ayuda 50 sucres.
Debido a una helada pierde su oportunidad de entrar en el mercado en este turno.
Por acusación falsa va a la cárcel por un turno.
Por palanca, en su próximo turno en el mercado va a cobrar precio alto.
Nuevo impuesto: paga 50 sucres por cada una de sus propiedades.
Por palanca, sale de la cárcel sin esperar turno.
La próxima vez que alguien caiga en la iglesia, al campesino más rico le harán prioste. El tendrá que pagar 500 sucres a la iglesia, 500 sucres al dueño de la tienda, y 500 sucres al dueño de la chichería.
Ganó la lotería, recoja del banco 100 sucres.
Por la educación de sus hijos hay que pagar 30 sucres al banco.
Por tratamiento de enfermedad, paga 25 sucres.
Ud. necesita insecticidas, pague al banco por cada una de sus propiedades, 20 sucres.
Transporte gratuito: vaya directamente al mercado.

Teniente Político:

Multa de 20 sucres por ofender al dueño de la hacienda.

Multa de 20 sucres por no ayudar en la minga.

Multa de 10 sucres por no mandar a los hijos a la escuela.

Multa de 20 sucres por molestar a la gente.

Multa de 10 sucres por no vender las papas baratas en el mercado.

Multa de 20 sucres por no trabajar.

Multa de 10 sucres por no haber asistido a la fiesta local.

Por robar el borrego del vecino paga 50 sucres de multa y va a la cárcel.

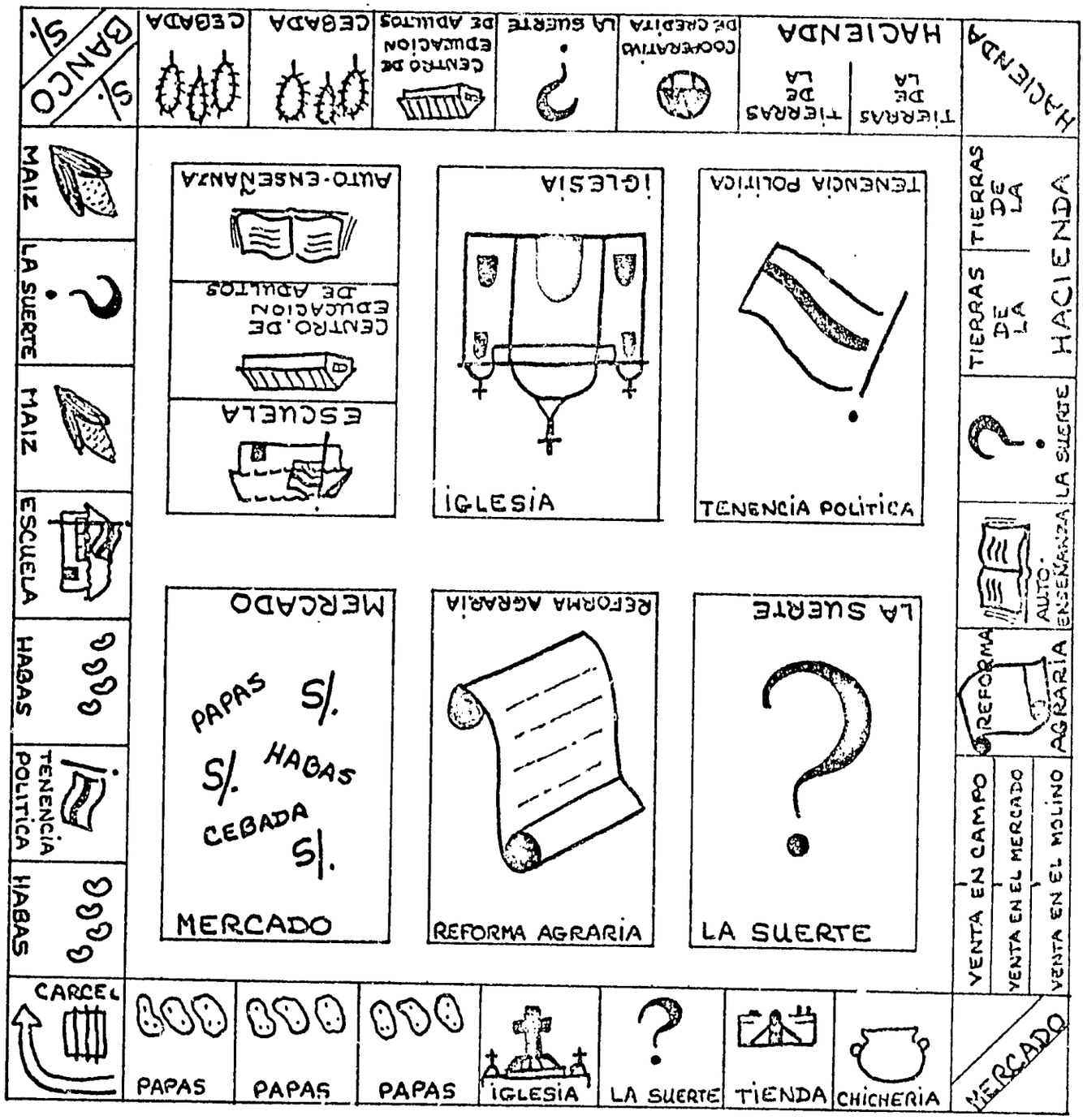
Por robar los animales de la hacienda, 40 sucres de multa.

Por no pagar deudas a tiempo, 20 sucres de multa.

Por pelear de borracho paga 50 sucres de multa.

Cartas de Reforma Agraria:

Hay once cartas que dicen simplemente Reforma Agraria. Con cuatro de estas cartas se puede comprar un cuarto del terreno de la hacienda, comenzando por la tierra más pobre.


HACIENDA
TIERRAS DE LA
TIERRAS DE LA
COOPERATIVO DE CREDITO
LA SUERTE
CENTRO DE EDUCACION DE ADULTOS
CEBADA
CEBADA
S/. BANCO
TIERRAS DE LA HACIENDA
TIERRAS DE LA
LA SUERTE
AUTO-ENSEÑANZA
REFORMA AGRARIA
VENTA EN CAMPO
VENTA EN EL MERCADO
VENTA EN EL MOLINO
MERCADO
CHICHERIA
TIENDA
LA SUERTE
IGLESIA
PAPAS
PAPAS
PAPAS
CARCEL
HABAS
TENENCIA POLITICA
HABAS
ESCUELA
MAIZ
LA SUERTE
MAIZ
TENENCIA POLITICA
IGLESIA
ESCUELA
CENTRO DE EDUCACION DE ADULTOS
AUTO-ENSEÑANZA
REFORMA AGRARIA
LA SUERTE
MERCADO
PAPAS S/.
S/. HABAS
CEBADA S/.

HACIENDA

Mercado
Escasez de productos en el mercado

Reciba el precio más alto

Iglesia
Ud. ha sido Seleccionado para dar una misa mayor con flores para la comunidad

paque: 500 sucres

Reforma Agraria:
Campesinos que tengan Cuatro de estas cartas tienen derecho a 1/4 de las tierras más pobres de la Hacienda

?
Acaba de tener otro guagua.
Paque: 100 Sucres

Auto - Educación
por haber estudiado un folleto sobre el fertilizante Ud. aprende sus beneficios. Reciba 500 sucres en crédito para fertilizar sue tierra

educación de adultos
Después de haber estudiado cooperativismo Uds. puede ingresar en la cooperativa y sacar préstamos para satisfacer sus necesidades

Cartas ejemplares

de

Hacienda

NOTAS TÉCNICAS DEL PROYECTO DE EDUCACIÓN NO-FORMAL DE ECUADOR

Títulos Disponibles

1. El Proyecto de Educación Extra Escolar en Ecuador (1972)	Discusión de los conceptos básicos, la filosofía y los métodos de enseñanza de un proyecto de educación no-formal en áreas rurales.
2. Conscientización y Juegos de Simulación (1972)	Comentario acerca de la filosofía educativa de Paulo Freire y discusión de los juegos de simulación como medios conscientizadores.
3. Hacienda (1972)	Descripción de un juego de mesa simulando la realidad económica y social de la sierra ecuatoriana. (Es conocido como "El Juego de la Vida".)
4. Rumy de Mercado (1972)	Descripción de un juego de naipes, "Mercado", que provee destrezas en habilidades matemáticas de fácil aplicación en el mercado.
5. Método Ashton-Warner de Alfabetización (1972)	Descripción de una versión modificada del enfoque de Sylvia Ashton-Warner al entrenamiento de alfabetización, usado en pueblos ecuatorianos.
6. Dados de Letras (1973)	Descripción de un juego de fluidez verbal que usa juegos simples de participación para involucrar analfabetos, en un enfoque no amenazante hacia la alfabetizacion.
7. Bingo (1973)	Descripción de un juego de fluidez verbal o numérica, parecido al bingo.
8. Juegos de Fluidez Numérica (1974)	Descripción de una variedad de juegos simples que proveen práctica en operaciones básicas de aritmética.
9. Juegos de Fluidez Verbal (1975)	Descripción de una variedad de juegos simples que proveen destrezas prácticas en áreas de alfabetización.
10. Tabacundo (1975)	Descripción y análisis del impacto producido por una grabadora, como feedback y técnica de programación, en un programa de radio escuela rural ecuatoriano.
11. Modelo de Facilitador (1975)	Descripción del concepto de facilitador como promotor de desarrollo de la comunidad en el área rural ecuatoriano.
12. Teatro y Títeres (1975)	Descripción del uso del teatro, títeres y música, dentro del contexto de una Feria Educativa, como instrumentos de alfabetización y conscientización en una comunidad rural.
13. Fotonovela (1975)	Descripción del desarrollo y uso de la fotonovela como un instrumento de alfabetización y conscientización en la comunidad.

Las notas técnicas se hallan disponibles al costo de U$ 1.00 cada un. Favor de enviar un cheque bancario o giro postal con su pedido. Dirección: Proyecto de Ecuador, Universidad de Massachusetts, Hills House South, Of. 266, Amherst, Massachusetts 01002.