



 **bts**  
Strategy made personal

Copyright © 2017 BTS

**Simulador de Agronegocios**  
**¡Bienvenidos!**



# Introducción



# Presentación del taller

Implementar un **juego de mesa de negocios** que permita a los pequeños agricultores y empresarios agrícolas **mejorar sus conocimientos empresariales** y, de esta forma, incrementar su **acceso a productos y servicios financieros**, con el fin de **desarrollar y hacer más eficiente su granja y mejorar el bienestar de su familia**.



# Beneficios del taller

- Adquirir conocimientos básicos de **economía, administración y contabilidad**
- Fortalecerás tu habilidad de pensar y actuar como productor agropecuario, **bajo una perspectiva de negocio**
- Aprenderás el **uso y aplicación** de herramientas financieras sencillas

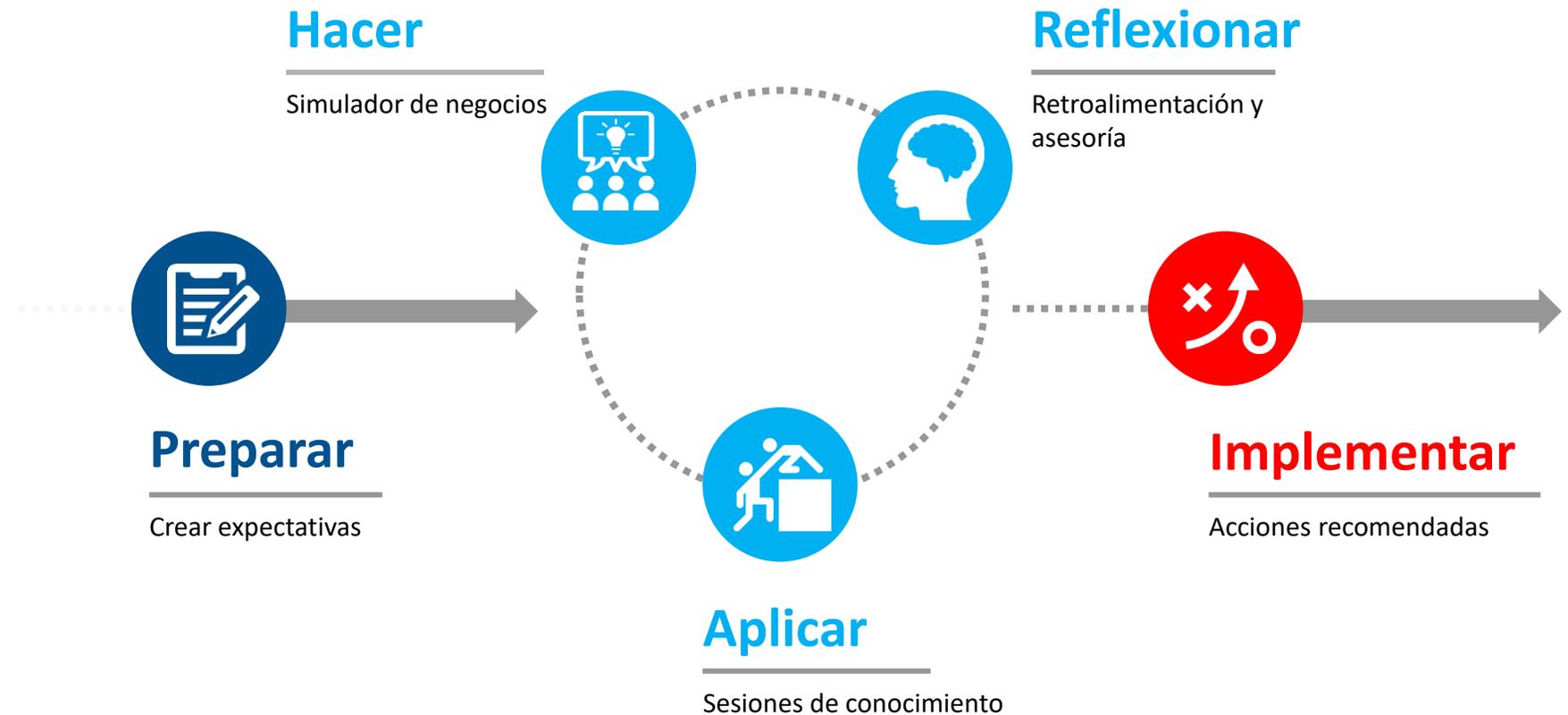


# Beneficios del taller

- Desarrollarás la habilidad para **proyectar** posibles cosechas y ventas
- Visualizarás la importancia de la adquisición de **activos** para el fortalecimiento del **valor de tu granja**
- Percibir el **crédito** como una **herramienta de crecimiento**, cuando en este se dan en las condiciones idóneas



# Diseño y metodología del taller





# Experiencia de los participantes en el tema

¿Alguno de ustedes ya ha jugado un **simulador**?

¿De qué fue el último taller al que asististe?



# ¡Bienvenidos!

## Vamos a presentarnos mutuamente



- 1.- Nombre  
2.- ¿A qué se dedica?  
3.- Algo que la mayoría de la gente no sabe de usted





# REGLAS EXPECTATIVAS CONTRATO GRUPAL

¡Bienvenido(a) a  
tu granja!



2

# Tu granja

El día de hoy estás asumiendo el control de una granja localizada en Cuhlia. Cuhlia es un país muy bello con condiciones muy favorables para la agricultura. *(Caso de Estudio)*

Tu objetivo central como agricultor es **mejorar tu granja** y el **bienestar de tu familia**.

¿Cómo puedes mejorar tu granja? Mediante una administración eficiente de la producción, así como de los costos y los gastos, para incrementar el flujo de efectivo de tu granja y por medio de inversiones que mejoren la calidad de la misma.

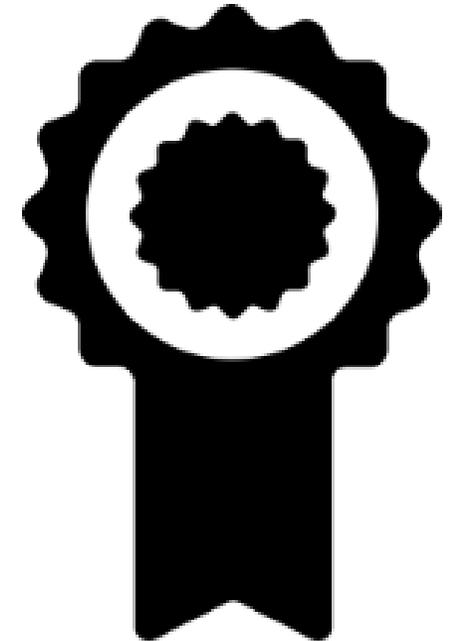


# Criterios para ganar

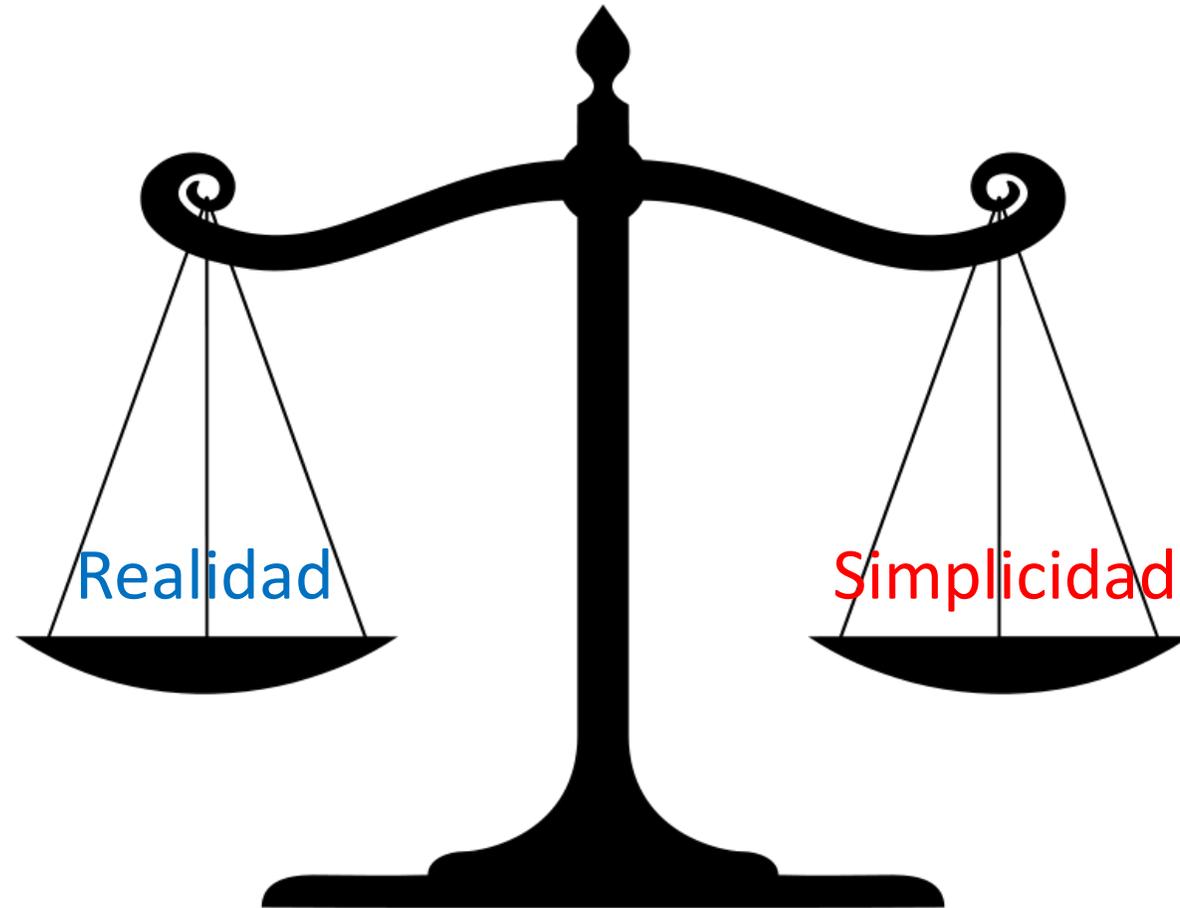
*Valor de la granja*  
(activos e inversiones + efectivo)

X

*Bienestar familiar*



# Resultados balanceados



¡Conozcamos el  
tablero y las  
herramientas  
disponibles!



3

# Granja

Costos

Materia Prima

Cultivar/Criar

Cosecha/Venta

Salarios del Personal

Gastos Intereses

Otros Gastos

Inversiones

Mercado



Parcelas

1 2 3

4 5



Activos

● ●

● ●

Dinero del Negocio

● ● ● ● ● ●

● ● ● ● ● ●

Cuenta del Negocio

● ●

● ●

● ●



Dinero Familiar

● ●

Cuenta Familiar

● ●





Año 1

- **Pachi**
  - Fruta tradicional
  - Precio más bajo
- **Coamitl**
  - Requiere más trabajo
  - Precio más alto
- **Yushu**
  - Requiere trabajo durante todo el año
  - Sólo 1 cosecha por año
- **Wiye**
  - Alimento básico más común
  - Una fuente confiable de alimentos

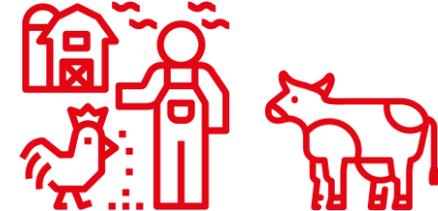
Cultivos



Año 2

- **Ixim**
  - Mayor costo de cultivo
  - La principal cosecha se da al final del año
- **Beshi**
  - Alto ingreso esperado
  - Una sola cosecha al principio del año

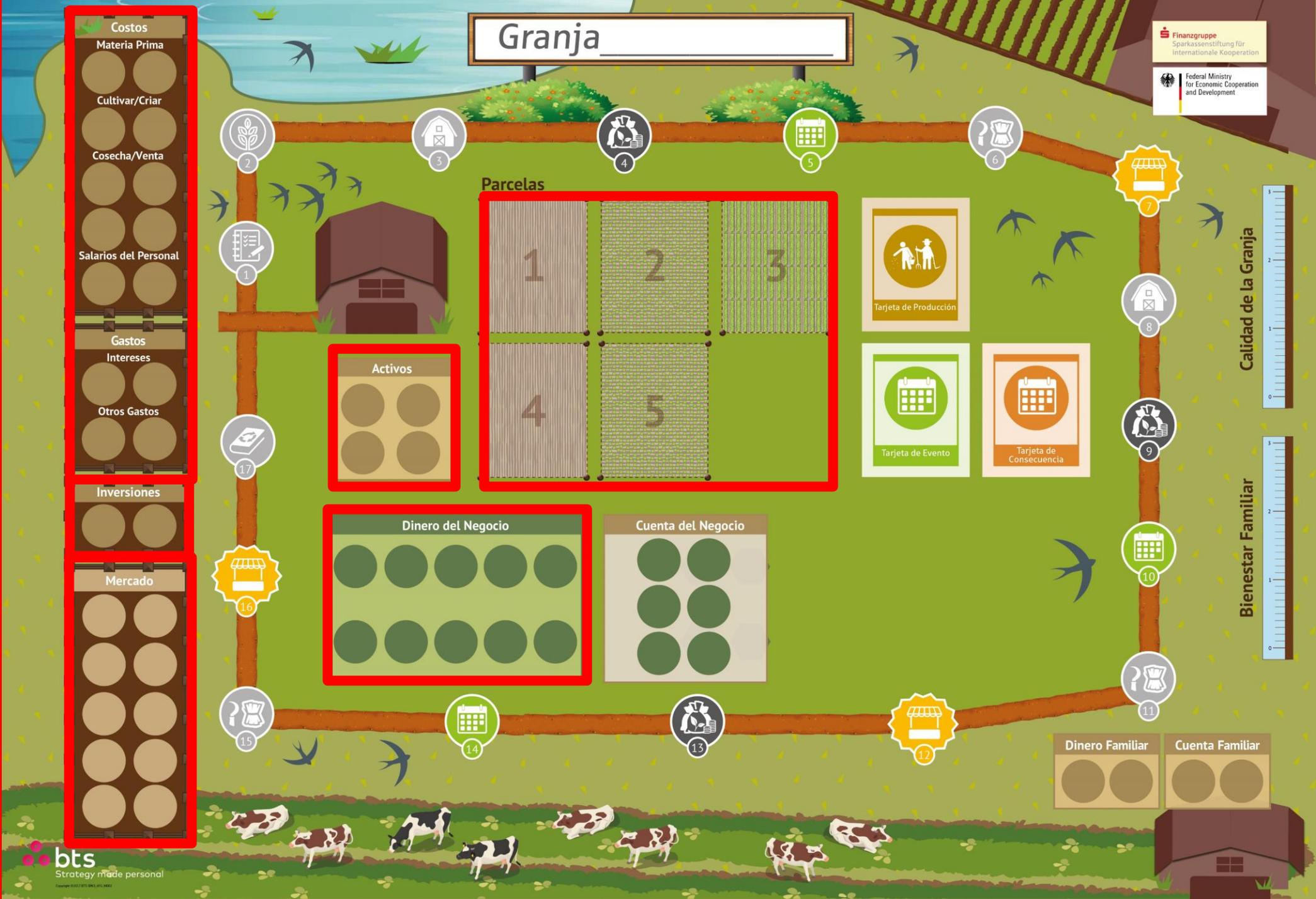
Cultivos



Año 2

- El ganado reduce el riesgo relacionado con las incertidumbres de cosecha y estacionalidad
- **Gallinas, borregos, vaca lechera**
  - A mayor inversión, mayor ingreso esperado
  - Implica una alta inversión que permanece productiva durante todo el juego

Ganado



# Granja

Costos

Materia Prima

Cultivar/Criar

Cosecha/Venta

Salarios del Personal

Gastos Intereses

Otros Gastos

Inversiones

Mercado



Parcelas

1

2

3

4

5

Activos

● ●

● ●

Tarjeta de Producción

● ● ● ●

Tarjeta de Evento

● ● ● ●

Tarjeta de Consecuencia

● ● ● ●

Dinero del Negocio

● ● ● ● ● ●

● ● ● ● ● ●

Cuenta del Negocio

● ●

● ●

● ●



Dinero Familiar

● ●

Cuenta Familiar

● ●



# Inversiones

## Inversiones de la Granja:



Control de plagas



Desarrollo de la tierra



Maquinaria ligera



Maquinaria pesada



Transporte ...

## Inversiones de la Familia:



Sanidad



Muebles



Seguro médico



Programa de nutrición



Piso nuevo para la casa ...



# Granja

Costos

Materia Prima

Cultivar/Criar

Cosecha/Venta

Salarios del Personal

Gastos Intereses

Otros Gastos

Inversiones

Mercado



Calidad de la Granja

Bienestar Familiar



¡Comencemos!



4



# EQUIPO 5 PERSONAS (deseable)



## ROL

## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Productor

1

Productor

2

Productor

3

Productor

4

Productor

5

- Mueve las monedas y el “tractor” en el tablero. Ajusta métricas de Calidad de la Granja y Bienestar Familiar en el tablero
- Da lectura a las tarjetas de eventos y consecuencias, responsable del llenado de la solicitud de crédito
- Es responsable del llenado del Cuadernillo de cálculos y registro, para su entrega al facilitador (Es muy importante que cada quien llene sus cuadernillos)
- Da lectura al Manual del Participante y “palomea” las actividades que se vayan realizando.
- Proyección de liquidez que se entregará al banco (año 2 y 3)

# EQUIPO DE 4 PERSONAS



## ROL

## DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD

Productor

1

- Mueve las monedas, el “tractor” en el tablero y ajusta métricas de Calidad de la Granja y Bienestar Familiar en el tablero

Productor

2

- Da lectura a las tarjetas de eventos y consecuencias. Es responsable del llenado de la solicitud de crédito, junto con la proyección de liquidez que se entregará al banco, cuando así se requiera

Productor

3

- Es responsable del llenado del Cuadernillo de cálculos y registro, para su entrega al facilitador (Es muy importante que cada quien llene sus cuadernillos)

Productor

4

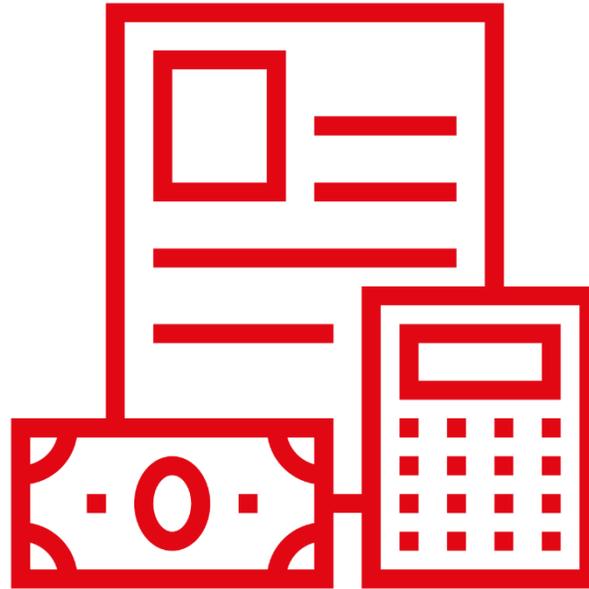
- Da lectura al Manual del Participante y “palomea” las actividades que se vayan realizando.

# Introducción: Bienvenidos al Simulador de Agronegocios

PLANEACIÓN



## Conceptos básicos: Estados financieros



### **ESTADOS FINANCIEROS**

---

Los **estados financieros** son informes que permiten conocer la situación económica y financiera de tu negocio a una fecha o periodo determinado. Estos documentos reflejan la **“salud” económica y la distribución de los bienes y las obligaciones (deudas)** de una persona o empresa.

# Conceptos básicos: Estados financieros

A una **institución financiera**, los estados financieros le permiten:

---

Verificar la capacidad para pagar créditos contraídos con anterioridad

---

Determinar los riesgos de pago de una solicitud de crédito

---

Determinar la solvencia moral de un socio/cliente

---

Analizar la solvencia económica de un socio/cliente

---

Calcular la capacidad de pago para un crédito solicitado

---

Mostrar evidencia de solidez financiera de una persona o empresa



Son tres los estados  
financieros básicos:

1. Balance general

2. Estado de  
resultados

3. Flujo de efectivo



## BALANCE GENERAL

---

Es un documento que muestra la situación financiera de una persona o empresa. Equivale a una fotografía de los **bienes, derechos y obligaciones** (deudas) que se tienen en un momento determinado; sin embargo, **no es estático**, ya que se realiza en una fecha determinada y puede cambiar al día siguiente.

## **BALANCE GENERAL**

Está conformado por dos cuentas principales:



Activos



Pasivos

## BALANCE GENERAL

Activos

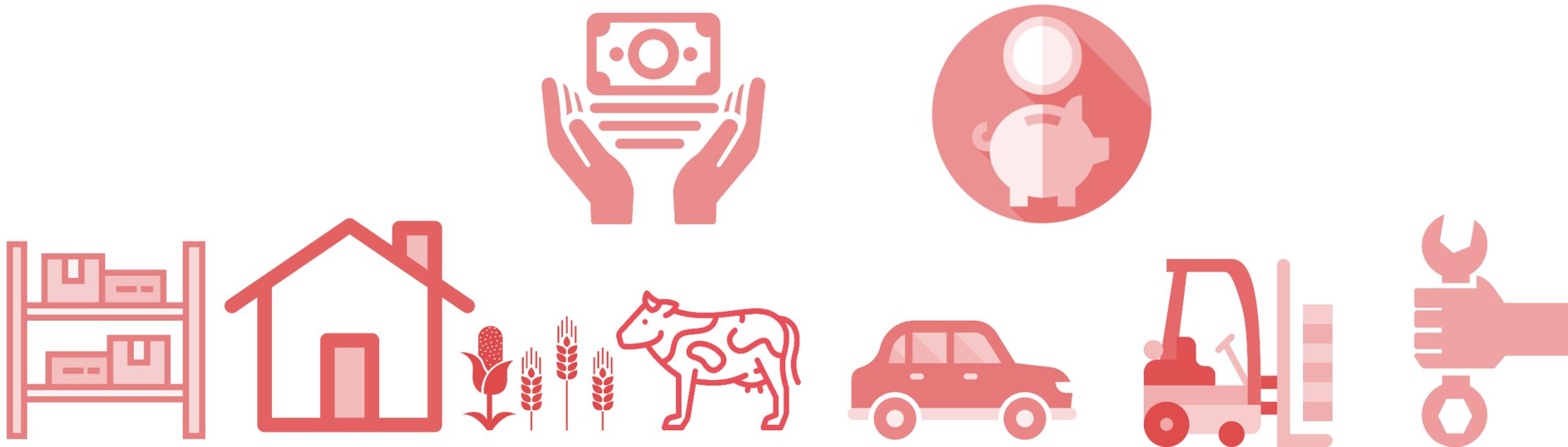


Podemos definirlos  
como **bienes y/o  
derechos** que  
pertenece a una  
persona, empresa o  
negocio.

# Conceptos básicos: Balance general

Ejemplo:

Maquinaria, equipo, ahorros, inversiones, casas, terrenos, vehículos de transporte, herramientas, etc.



## BALANCE GENERAL

Pasivos



Todo aquello que **no**  
le pertenece al  
negocio y que está  
representado por  
**deudas o**  
**compromisos de**  
**pago.**

# Conceptos básicos: Balance general



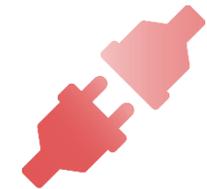
## Activos:

Bienes y derechos de una persona o de una empresa

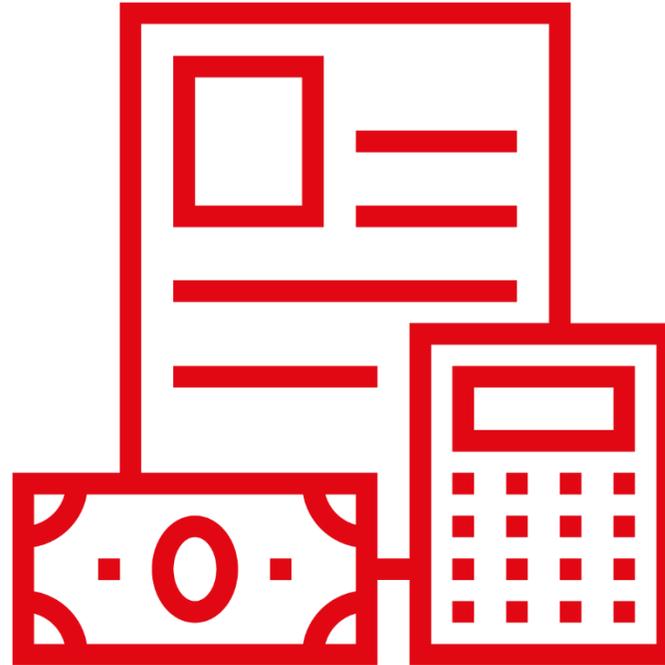
## Pasivos:

Deudas y obligaciones a cargo de una persona o empresa

**Capital o Patrimonio:** Lo que realmente te pertenece. Es el resultado de restar los activos menos los pasivos.



## Conceptos básicos: Estado de resultados



### ESTADO DE RESULTADOS

---

El **estado de resultados** es el documento que permite conocer la rentabilidad de una empresa durante un periodo determinado, es decir, muestra las **ganancias y/o pérdidas** que la empresa o persona obtuvo o espera tener.

# Conceptos básicos: Ejemplo de estado de resultados

Se quiere saber si Rodolfo perdió o ganó dinero en un cierto periodo:

¿Cómo determinar las fuentes de ingresos?	¿Cómo determinar los egresos?
<b>Ventas</b>	<b>Costos</b>
Venta de cosecha	Costo de producción agrícola
Venta de animales	Costo de producción ganadera
Otros ingresos	<b>Gastos</b>
	Pago de comisiones / intereses
	Pago servicios
	Pago de jornales- salarios

=

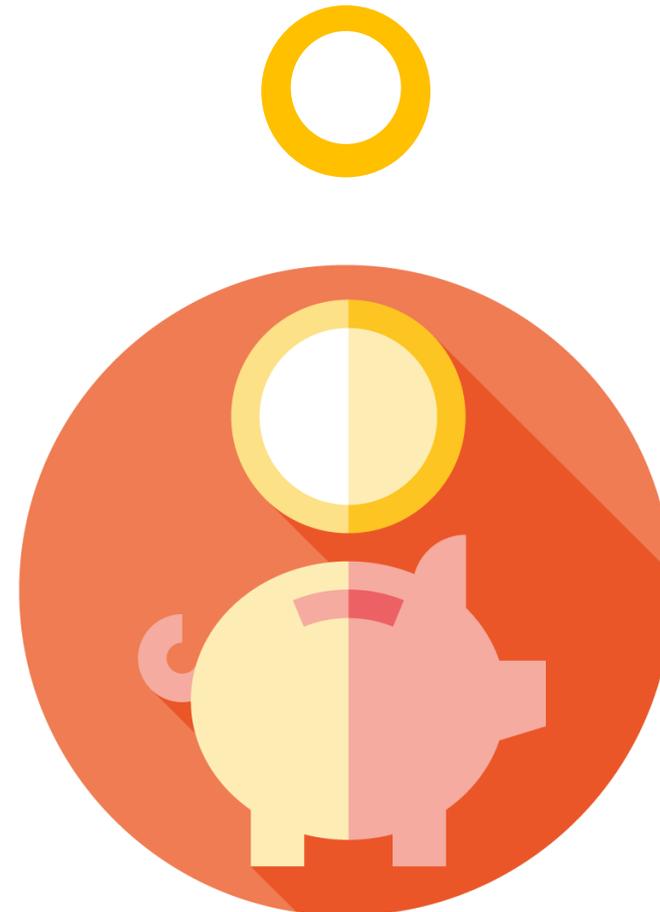
La resta de los ingresos recibidos menos todos los egresos que se registraron da el resultado de pérdidas y/o ganancias que hubo en el periodo.



# Conceptos básicos: Ejemplo de estado de resultados

## RESULTADO DEL PERIODO:

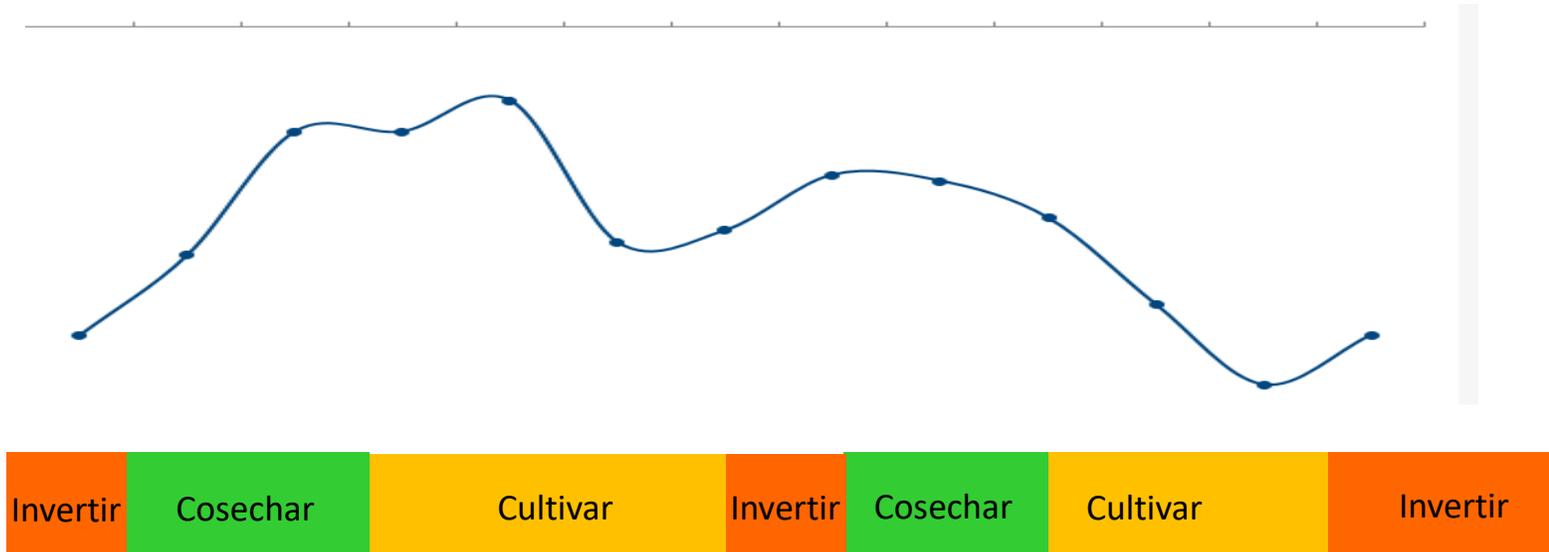
RESULTADO DEL PERIODO	(a) INGRESOS:	<u>156</u>
	(b) EGRESOS:	<u>69</u>
	RESULTADO DEL PERIODO (a-b):	<u>87</u>



## Conceptos básicos: Ejemplo de estado de resultados

<b>ESTADO DE RESULTADOS DEL NEGOCIO</b>	
<b>INGRESOS</b>	
Ingreso (venta de productos agrícolas)	\$ 90
Ingreso (venta de ganado, 3 cb)	\$ 42
Ingresos (otros)	\$ 24
<b>TOTAL DE INGRESOS</b>	<b>\$ 156</b>
<b>EGRESOS</b>	
Costo de producción agrícola	\$ 45
Costo de cría de ganado	\$ 24
<b>TOTAL DE COSTOS</b>	<b>\$ 69</b>
<b>UTILIDAD (Ingresos - Costos)</b>	<b>\$ 87</b>

## Conceptos básicos: Flujo de caja



### FLUJO DE CAJA (DINERO)

El **flujo de efectivo** es un documento que permite “ver” el o los movimientos de efectivo que se presentarán durante algún lapso de tiempo. También muestra los momentos en los que el negocio tendrá dinero y, por lo tanto, indica el mejor momento para invertir y cuándo ya no es prudente hacerlo.

# Conceptos básicos: Flujo de caja

FLUJO DE CAJA		
	Año 1	Año 2
<b>ENTRADAS</b>		
Saldo inicial de caja	\$ 26	37
Total de ingresos	\$ 156	144
Crédito recibido	\$ 100	0
<b>TOTAL DE ENTRADAS</b>	<b>\$ 282</b>	<b>181</b>
<b>SALIDAS</b>		
Total de costos de producción (agrícolas y ganaderos)	\$ 69	69
Inversiones realizadas (compra de empacadora)	\$ 126	0.00
Pago de préstamo	\$ 50	50
<b>TOTAL DE SALIDAS</b>	<b>\$245</b>	<b>119</b>
<b>SALDO FINAL DE CAJA (Entradas - Salidas)</b>	<b>37</b>	<b>62</b>
	\$	

# Conceptos básicos:

¡Es hora de jugar!

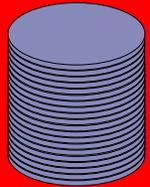




Evaluación diagnóstica - Simulador  
Agronegocios DGETAyCM



# Posición inicial



Dinero del Negocio  
50 cu  
=  
50 monedas



Calidad de la Granja: 1.0

Bienestar Familiar: 1.0

Dinero Familiar: 8 cu

# Lista de Verificación

## Planeación

- 0. Elige un nombre para tu granja y anótalo en el tablero.
- 1. Planea **con tu equipo** para el Año 1.



## Planeación

- 0. Elige un nombre para tu granja y anótalo en el tablero.
- 1. Planea **con tu equipo** para el Año 1.



- 2. **Selección de cultivos:**
  - a. **Decide**, por medio de las Tarjetas de Producción, qué vas a cultivar en tus 2 parcelas disponibles. **Pon la(s) tarjeta(s) en el tablero.**

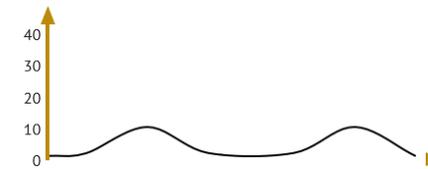


## Pachi

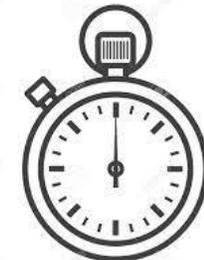
### Descripción

Pachi es una fruta originaria de Cuhlia y es la base de muchos platos sabrosos tradicionales.

Costo de materia prima: 2 cu



(Cuhlia)	Periodo 1	Periodo 2	Periodo 3
Costo de Cultivar	3	3	3
Costo de cosecha y venta	2	0	2
Ingreso esperado	10	0	10



**15 MIN**

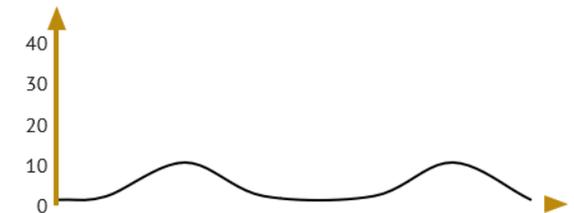


## Pachi

### Descripción

Pachi es una fruta originaria de Cuhlia y es la base de muchos platos sabrosos tradicionales.

Costo de materia prima: 2 cu



(Cuhlia)	Periodo 1	Periodo 2	Periodo 3
Costo de Cultivar	3	3	3
Costo de cosecha y venta	2	0	2
Ingreso esperado	10	0	10

# Planeación

- b. **Anota** tus decisiones en el Cuadernillo de cálculos y registro y **calcula** el Costo de la Materia Prima.

## Año 1 / Periodo 1

Decisión de Cultivos
Parcela 1: <hr/>
Parcela 2:



# Planeación

- b. **Anota** tus decisiones en el Cuadernillo de cálculos y registro y **calcula** el Costo de la Materia Prima.

Paso	Costos/Ingresos		Ajuste del ingreso esperado (A)
	Concepto	Costo / Ingreso (cu)	
2	Materia Prima / Inversión de Ganado		
	Materia Prima Parcela 1		
	Materia Prima Parcela 2		
	Total Materia Prima		
3	Inversiones en la Granja		
	Inversión 1		
	Inversión 2		
	Total Inversiones (1+2)		
4	Costo de Cultivar / Criar		
	Costo de Cultivar Parcela 1		
	Costo de Cultivar Parcela 2		
	Total Costo de Cultivar / Criar		
		Opción	Consecuencia
5	Evento 1		



**C. Paga** el total del Costo de la Materia Prima moviendo monedas de Dinero del Negocio a Costos de Materia Prima en el tablero.

d. **Actualiza** la Situación de Liquidez del Negocio en el Cuadernillo de cálculos y registro.

Paso	Costos/Ingresos		Ajuste del ingreso esperado (A)
	Concepto	Costo / Ingreso (cu)	
2	Materia Prima / Inversión de Ganado		
	Materia Prima Parcela 1		
	Materia Prima Parcela 2		
	<b>Total Materia Prima</b>		
3	Inversiones en la Granja		
	Inversión 1		
	Inversión 2		
	<b>Total Inversiones (1+2)</b>		
	Costo de Cultivar / Criar		

Liquidez del Negocio				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
2	Total Materia Prima	50		
3	Total Inversiones en la Granja			
4	Total Costo de Cultivar			
6	Total Costo Cosecha / Venta			
7	Ingreso real			

Liquidez Familiar				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
8	Inversiones de la Familia	8		



2. **Selección de cultivos:**
- a. **Decide**, por medio de las Tarjetas de Producción, qué vas a cultivar en tus 2 parcelas disponibles. **Pon la(s) tarjeta(s) en el tablero.**
  - b. **Anota** tus decisiones en el Cuadernillo de cálculos y registro y **calcula** el Costo de la Materia Prima.
  - c. **Paga** el total del Costo de la Materia Prima moviendo monedas de Dinero del Negocio a Costos de Materia Prima en el tablero.
  - d. **Actualiza** la Situación de Liquidez del Negocio en el Cuadernillo de cálculos y registro.





### 3. Inversiones de la Granja:

- a. Si quieres, **elige hasta 2 Inversiones de la Granja** (de tus Hojas de Inversiones) para mejorar la Calidad de la Granja.
- b. **Anota** tus decisiones en el Cuadernillo de cálculos y registro y **paga** moviendo monedas de Dinero del Negocio a Inversiones en el tablero.
- c. Pregunta al facilitador por los resultados de tus Inversiones de la Granja. **Ajusta las métricas** en el tablero y en el Cuadernillo de cálculos y registro.

Decisión de Inversiones de la Granja
Inversión 1:
Inversión 2:

Paso	Costos/Ingresos		Ajuste del ingreso esperado (A)
	Concepto	Costo / Ingreso (cu)	
2	Materia Prima / Inversión de Ganado		
	Materia Prima Parcela 1		
	Materia Prima Parcela 2		
	<b>Total Materia Prima</b>		
3	Inversiones en la Granja		
	Inversión 1		
	Inversión 2		
	<b>Total Inversiones (1+2)</b>		



# Granja

Costos

Materia Prima

Cultivar/Criar

Cosecha/Venta

Salarios del Personal

Gastos Intereses

Otros Gastos

Inversiones

Mercado



## Parcelas

1

2

3

4

5

Tarjeta de Producción

Tarjeta de Evento

Tarjeta de Consecuencia

Activos

Dinero del Negocio

Cuenta del Negocio



Dinero Familiar

Cuenta Familiar

Calidad de la Granja

Bienestar Familiar





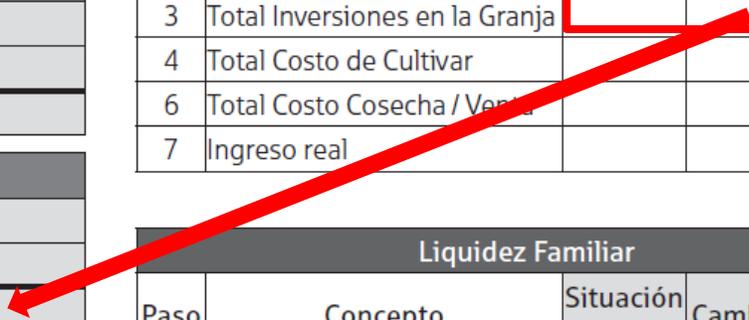
### 3. Inversiones de la Granja:

- a. Si quieres, **elige hasta 2 Inversiones de la Granja** (de tus Hojas de Inversiones) para mejorar la Calidad de la Granja.
- b. **Anota** tus decisiones en el Cuadernillo de cálculos y registro y **paga** moviendo monedas de Dinero del Negocio a Inversiones en el tablero.
- c. Pregunta al facilitador por los resultados de tus Inversiones de la Granja. **Ajusta las métricas** en el tablero y en el Cuadernillo de cálculos y registro.

Paso	Costos/Ingresos		Ajuste del ingreso esperado (A)
	Concepto	Costo / Ingreso (cu)	
2	Materia Prima / Inversión de Ganado		
	Materia Prima Parcela 1		
	Materia Prima Parcela 2		
	<b>Total Materia Prima</b>		
3	Inversiones en la Granja		
	Inversión 1		
	Inversión 2		
	<b>Total Inversiones (1+2)</b>		

Liquidez del Negocio				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
2	Total Materia Prima			
3	Total Inversiones en la Granja			
4	Total Costo de Cultivar			
6	Total Costo Cosecha / Venta			
7	Ingreso real			

Liquidez Familiar				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual



Calidad de la Granja				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
3	Total Inversiones en la Granja	1	○	<input type="text"/>

Bienestar Familiar				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
4	Total inversiones en la Granja	1	○	<input type="text"/>
8	Total Inversiones de la Familia			



# Granja

Costos

Materia Prima

Cultivar/Criar

Cosecha/Venta

Salarios del Personal

Gastos Intereses

Otros Gastos

Inversiones

Mercado



Dinero Familiar

Cuenta Familiar



# Periodo 1

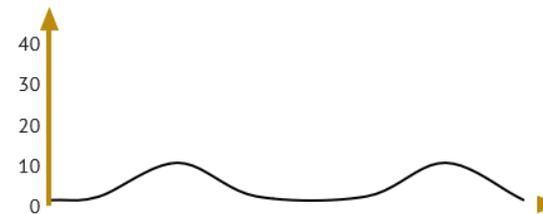
- 4. Costo de Cultivar para el Periodo 1:
  - a. **Calcula** el Costo de Cultivar para el Periodo 1 y **págalo** moviendo monedas de Dinero del Negocio a Costos de Cultivar/Criar en el tablero.
  - b. **Actualiza** la Situación de Liquidez del Negocio en el Cuadernillo de cálculos y registro.

## Pachi

### Descripción

Pachi es una fruta originaria de Cuhlia y es la base de muchos platos sabrosos tradicionales.

Costo de materia prima: 2 cu



(Cuhlia)	Periodo 1	Periodo 2	Periodo 3
Costo de Cultivar	3	3	3
Costo de cosecha y venta	2	0	2
Ingreso esperado	10	0	10



4. **Costo de Cultivar para el Periodo 1:**
- a. **Calcula** el Costo de Cultivar para el Periodo 1 y **págalo** moviendo monedas de Dinero del Negocio a Costos de Cultivar/Criar en el tablero.
  - b. **Actualiza** la Situación de Liquidez del Negocio en el Cuadernillo de cálculos y registro.



Paso	Costos/Ingresos		Ajuste del ingreso esperado (A)
	Concepto	Costo / Ingreso (cu)	
2	Materia Prima / Inversión de Ganado		
	Materia Prima Parcela 1		
	Materia Prima Parcela 2		
	<b>Total Materia Prima</b>		
3	Inversiones en la Granja		
	Inversión 1		
	Inversión 2		
	<b>Total Inversiones (1+2)</b>		
4	Costo de Cultivar / Criar		
	Costo de Cultivar Parcela 1		
	Costo de Cultivar Parcela 2		
	<b>Total Costo de Cultivar / Criar</b>		

Liquidez del Negocio				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
2	Total Materia Prima			
3	Total Inversiones en la Granja			
4	Total Costo de Cultivar			
6	Total Costo Cosecha / Venta			
7	Ingreso real			

Liquidez Familiar				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
8	Inversiones de la Familia			

Calidad de la Granja				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual





# Periodo 1

5. **¡Algo está pasando!** Evento y Consecuencia 1.
- a. **Lee y comenta** con tu equipo la Tarjeta de Evento 1. **Sigue las instrucciones.**



5. ¡Algo está pasando! Evento y Consecuencia 1.
- a. Lee y comenta con tu equipo la Tarjeta de Evento 1. **Sigue las instrucciones.**

		Opción	Consecuencia
5	Evento 1		



# Periodo 1



## 6. Costo de Cosecha y Venta para el Periodo 1:

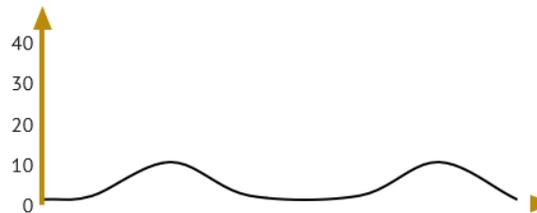
- a. **Calcula** el Costo de Cosecha y Venta para el Periodo 1 y **págalo** moviendo monedas de Dinero del Negocio a Costos de Cosecha/Venta en el tablero.

### Pachi

#### Descripción

Pachi es una fruta originaria de Cuhlia y es la base de muchos platos sabrosos tradicionales.

Costo de materia prima: 2 cu



(Cuhlia)	Periodo 1	Periodo 2	Periodo 3
Costo de Cultivar	7	3	3
Costo de cosecha y venta	2	0	2
Ingreso esperado	10	0	10





6. Costo de Cosecha y Venta para el Periodo 1:

- a. **Calcula** el Costo de Cosecha y Venta para el Periodo 1 y **págalo** moviendo monedas de Dinero del Negocio a Costos de Cosecha/Venta en el tablero.
- b. **Actualiza** la Situación de Liquidez del Negocio en el Cuadernillo de cálculos y registro.

6	Costo de Cosecha /Venta	
	Costo de Cultivar Parcela 1	
	Costo de Cultivar Parcela 2	
	Total Costo de Cultivar / Criar	

Liquidez del Negocio				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
2	Total Materia Prima			
3	Total Inversiones en la Granja			
4	Total Costo de Cultivar			
6	Total Costo Cosecha / Venta			
7	Ingreso real			



# Granja



7. ¡Por fin, tiempo de cosechar del Periodo 1!

- a. Tu Ingreso Total por periodo es una combinación de tus Ingresos Esperados por parcela, la Calidad de la Granja y los ajustes en el ingreso que pudiste haber sufrido debido a eventos externos e inesperados.
- b. **Calcula** el Ingreso Total del Periodo 1 y **cóbralo** moviendo monedas de Mercado a Dinero del Negocio en el tablero.
- c. **Actualiza** la Situación de Liquidez del Negocio en el Cuadernillo de cálculos y registro.



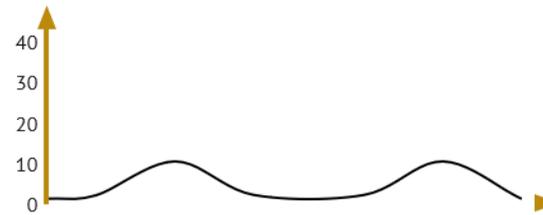
# Periodo 1

## Pachi

### Descripción

Pachi es una fruta originaria de Cuhlia y es la base de muchos platos sabrosos tradicionales.

Costo de materia prima: 2 cu



(Cuhlia)	Periodo 1	Periodo 2	Periodo 3
Costo de Cultivar	3	3	3
Costo de cosecha y venta	2	0	2
Ingreso esperado	10	0	10



4	Costo de Cultivar Parcela 2		
	<b>Total Costo de Cultivar / Criar</b>		
		Opción	Consecuencia
5	Evento 1		
6	Costo de Cultivar Parcela 1		
	Costo de Cultivar Parcela 2		
	<b>Total Costo de Cultivar / Criar</b>		
7	<b>Ingreso por Cosecha</b>		
	Ingreso esperado Parcela 1		
	Ingreso esperado Parcela 2		
	<b>Total ingreso esperado (B)</b>		
	Calidad de la Granja ( C )		
	<b>Ingreso antes de ajustes (B x C) = (D)</b>		
	<b>Disminución del ingreso (cu)(D x A) = ( E)</b>		
	<b>Ingreso real (D - E)</b>		

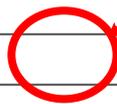
Calidad de la Granja				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
3	Total Inversiones en la Granja	1		

Bienestar Familiar				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
4	Total inversiones en la Granja	1		
8	Total Inversiones de la Familia			

4	Costo de Cultivar Parcela 2		
	<b>Total Costo de Cultivar / Criar</b>		
		<b>Opción</b>	<b>Consecuencia</b>
5	<b>Evento 1</b>		
6	Costo de Cultivar Parcela 1		
	Costo de Cultivar Parcela 2		
	<b>Total Costo de Cultivar / Criar</b>		
7	<b>Ingreso por Cosecha</b>		
	Ingreso esperado Parcela 1		
	Ingreso esperado Parcela 2		
	<b>Total ingreso esperado (B)</b>		
	Calidad de la Granja ( C )		
	<b>Ingreso antes de ajustes (B x C) = (D)</b>		
	Disminución del ingreso (cu)(D x A) = ( E)		
	<b>Ingreso real (D - E)</b>		

Calidad de la Granja				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
3	Total Inversiones en la Granja	1		

Bienestar Familiar				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
4	Total inversiones en la Granja	1		
8	Total Inversiones de la Familia			



4	Costo de Cultivar Parcela 2		
	<b>Total Costo de Cultivar / Criar</b>		
		<b>Opción</b>	<b>Consecuencia</b>
5	<b>Evento 1</b>		
6	Costo de Cultivar Parcela 1		
	Costo de Cultivar Parcela 2		
	<b>Total Costo de Cultivar / Criar</b>		
7	<b>Ingreso por Cosecha</b>		
	Ingreso esperado Parcela 1		
	Ingreso esperado Parcela 2		
	<b>Total ingreso esperado (B)</b>		
	Calidad de la Granja ( C )		
	<b>Ingreso antes de ajustes (B x C) = (D)</b>		
	Disminución del ingreso (cu)(D x A) = ( E )		
	<b>Ingreso real (D - E)</b>		

Calidad de la Granja				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
3	Total Inversiones en la Granja	1		

Bienestar Familiar				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
4	Total inversiones en la Granja	1		
8	Total Inversiones de la Familia			

**Total, del Ingreso esperado X Calidad de la granja**

4	Costo de Cultivar Parcela 2		
	<b>Total Costo de Cultivar / Criar</b>		
		Opción	Consecuencia
5	<b>Evento 1</b>		
6	Costo de Cultivar Parcela 1		
	Costo de Cultivar Parcela 2		
	<b>Total Costo de Cultivar / Criar</b>		
7	<b>Ingreso por Cosecha</b>		
	Ingreso esperado Parcela 1		
	Ingreso esperado Parcela 2		
	<b>Total ingreso esperado (B)</b>		
	Calidad de la Granja ( C )		
	<b>Ingreso antes de ajustes (B x C) = (D)</b>		
	Disminución del ingreso (cu)(D x A) = ( E )		
	<b>Ingreso real (D - E)</b>		

**Ingreso preliminar X  
Ajustes al ingreso  
esperado**

Calidad de la Granja				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
3	Total Inversiones en la Granja	1		

Bienestar Familiar				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
4	Total inversiones en la Granja	1		
8	Total Inversiones de la Familia			



4	Costo de Cultivar Parcela 2		
	<b>Total Costo de Cultivar / Criar</b>		
		Opción	Consecuencia
5	<b>Evento 1</b>		
6	Costo de Cultivar Parcela 1		
	Costo de Cultivar Parcela 2		
	<b>Total Costo de Cultivar / Criar</b>		
7	<b>Ingreso por Cosecha</b>		
	Ingreso esperado Parcela 1		
	Ingreso esperado Parcela 2		
	<b>Total ingreso esperado (B)</b>		
	Calidad de la Granja ( C )		
	<b>Ingreso antes de ajustes (B x C) = (D)</b>		
	Disminución del ingreso (cu)(D x A) = ( E)		
	<b>Ingreso real (D - E)</b>		

Calidad de la Granja				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
3	Total Inversiones en la Granja	1		

Bienestar Familiar				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
4	Total inversiones en la Granja	1		
8	Total Inversiones de la Familia			

**Ingreso preliminar +/-  
Cambio en el ingreso**



# Granja

Costos

Materia Prima

Cultivar/Criar

Cosecha/Venta

Salarios del Personal

Gastos Intereses

Otros Gastos

Inversiones

Mercado



Dinero Familiar

Cuenta Familiar



**C. Actualiza** la Situación de Liquidez del Negocio en el Cuadernillo de cálculos y registro.

Liquidez del Negocio				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
2	Total Materia Prima			
3	Total Inversiones en la Granja			
4	Total Costo de Cultivar			
6	Total Costo Cosecha / Venta			
7	Ingreso real			

Ingreso por Cosecha		
7	Ingreso esperado Parcela 1	
	Ingreso esperado Parcela 2	
	<b>Total ingreso esperado (B)</b>	
	Calidad de la Granja ( C)	
	<b>Ingreso antes de ajustes (B x C) = (D)</b>	
	Disminución del ingreso (cu)(D x A) = ( E)	
	<b>Ingreso real (D - E)</b>	



7. **¡Por fin, tiempo de cosechar del Periodo 1!**
- a. Tu Ingreso Total por periodo es una combinación de tus Ingresos Esperados por parcela, la Calidad de la Granja y los ajustes en el ingreso que pudiste haber sufrido debido a eventos externos e inesperados.
  - b. **Calcula** el Ingreso Total del Periodo 1 y **cóbralo** moviendo monedas de Mercado a Dinero del Negocio en el tablero.
  - c. **Actualiza** la Situación de Liquidez del Negocio en las Hojas de Cálculos.



- 8. Inversiones de la Familia:**
  - a.** Si quieres, **elige hasta 2 Inversiones de la Familia** (Hojas de Inversiones) para mejorar el Bienestar Familiar.
  - b.** **Anota** tu selección en el Cuadernillo de cálculos y registro y **paga** moviendo monedas de Dinero Familiar a Mercado en el tablero.
  - c.** Pregúntale al facilitador por los resultados de tus Inversiones de la Familia y **ajusta las métricas** en el tablero y en el Cuadernillo de cálculos y registro.



## ***Inversiones de la Familia***

Las Inversiones de la Familia cubren aspectos de higiene, salud, comodidad y recreativos, que permiten incrementar el Bienestar de la Familia.

Para pagar Inversiones de la Familia sólo puedes usar Dinero Familiar.

### 1. Sanidad



Conecta tu granja a tubos y bombas para tener una toma de agua en casa. Te da acceso a agua limpia y un lavado de manos eficaz, que ha demostrado ser la forma más efectiva para prevenir enfermedades

Precio: 12 cu

Beneficios: *Bienestar Familiar sube 0.4*

### 2. Muebles



Compra muebles nuevos para tu casa.

Precio: 2 cu

Beneficios: *Bienestar Familiar sube 0.1*

### 3. Seguro médico



El seguro contratado cubre el costo de la atención médica y la pérdida de ingresos durante una enfermedad.

Precio: 8 cu

Beneficios: *Bienestar Familiar sube 0.3*

### 4. Programa de nutrición



Decide usar más dinero cada mes para comprar alimentos más variados, ya que la desnutrición puede tener graves consecuencias para ti y tu familia.

Precio: 2 cu

Beneficios: *Bienestar Familiar sube 0.1*

### 5. Vacunas



Esto puede protegerte a ti y a tu familia contra infecciones.

Precio: 5 cu

Beneficios: *Bienestar Familiar sube 0.2*



**Año 1 / Periodo 1**

**Nombre de la granja:** \_\_\_\_\_

Decisión de Cultivos	Decisión de Inversiones de la Granja	Decisión de Inversiones de la Familia
Parcela 1: _____	Inversión 1: _____	Inversión 1: _____
Parcela 2: _____	Inversión 2: _____	Inversión 2: _____



3	Inversión 1		
	Inversión 2		
	<b>Total Inversiones (1+2)</b>		
4	<b>Costo de Cultivar / Criar</b>		
	Costo de Cultivar Parcela 1		
	Costo de Cultivar Parcela 2		
	<b>Total Costo de Cultivar / Criar</b>		
		Opción	Consecuencia
5	<b>Evento 1</b>		
6	Costo de Cultivar Parcela 1		
	Costo de Cultivar Parcela 2		
	<b>Total Costo de Cultivar / Criar</b>		
7	<b>Ingreso por Cosecha</b>		
	Ingreso esperado Parcela 1		
	Ingreso esperado Parcela 2		
	<b>Total ingreso esperado (B)</b>		
	Calidad de la Granja ( C )		
	<b>Ingreso antes de ajustes (B x C) = (D)</b>		
	Disminución del ingreso (cu)(D x A) = ( E)		
	<b>Ingreso real (D - E)</b>		
8	<b>Inversiones de la Familia</b>		
	Inversión 1		
	Inversión 2		
	<b>Total Inversiones (1+2)</b>		

Liquidez Familiar				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
8	Inversiones de la Familia			

Calidad de la Granja				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
3	Total Inversiones en la Granja	1		

Bienestar Familiar				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
4	Total inversiones en la Granja	1		
8	Total Inversiones de la Familia			



# Granja

Costos

Materia Prima

Cultivar/Criar

Cosecha/Venta

Salarios del Personal

Gastos Intereses

Otros Gastos

Inversiones

Mercado



## Parcelas

1

2

3

4

5

Tarjeta de Producción

Tarjeta de Evento

Tarjeta de Consecuencia

Activos

Dinero del Negocio

Cuenta del Negocio



Familiar

Cuenta Familiar

Calidad de la Granja

Bienestar Familiar



# Granja

Costos

Materia Prima

Cultivar/Criar

Cosecha/Venta

Salarios del Personal

Gastos Intereses

Otros Gastos

Inversiones

Mercado



Dinero Familiar

Cuenta Familiar





## 8. Inversiones de la Familia:

- a. Si quieres, **elige hasta 2 Inversiones de la Familia** (Hojas de Inversiones) para mejorar el Bienestar Familiar.
- b. **Anota** tu selección en el Cuadernillo de cálculos y registro y **paga** moviendo monedas de Dinero Familiar a Mercado en el tablero.
- c. Pregúntale al facilitador por los resultados de tus Inversiones de la Familia y **ajusta las métricas** en el tablero y en el Cuadernillo de cálculos y registro.



# Periodo 2

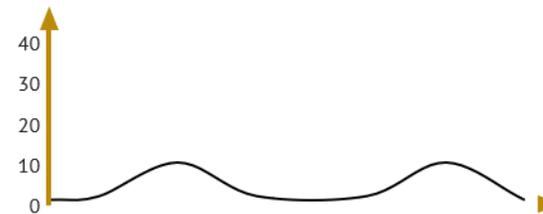
- 9. **Costo de Cultivar para el Periodo 2:**
  - a. **Calcula** el Costo de Cultivar para el Periodo 2 y **págalo** moviendo monedas de Dinero del Negocio a Costos de Cultivar/Criar en el tablero.
  - b. **Actualiza** la Situación de Liquidez del Negocio en el Cuadernillo de cálculos y registro.

## Pachi

### Descripción

Pachi es una fruta originaria de Cuhlia y es la base de muchos platos sabrosos tradicionales.

Costo de materia prima: 2 cu



(Cuhlia)	Periodo 1	Periodo 2	Periodo 3
Costo de Cultivar	3	3	3
Costo de cosecha y venta	2	0	2
Ingreso esperado	10	0	10



Año 1 / Periodo 2

Nombre de la granja: \_\_\_\_\_

Paso	Costos/Ingresos		Ajuste del ingreso esperado (A)
	Concepto	Costo / Ingreso (cu)	
9	Costo de Cultivar / Criar		
	Costo de Cultivar Parcela 1		
	Costo de Cultivar Parcela 2		
	<b>Total Costo de Cultivar</b>		
	Opción	Consecuencia	
10	Evento 2		
11	Costo de Cosecha / Venta		
12	Ingreso por Cosecha		
	Ingreso esperado Parcela 1		
	Ingreso esperado Parcela 2		
	<b>Total ingreso esperado (B)</b>		
	Calidad de la Granja ( C )		
	<b>Ingreso antes de ajustes (B x C) = (D)</b>		
	Disminución del ingreso (cu)(D x A) = (E)		
	<b>Ingreso real (D - E)</b>		

Liquidez del Negocio				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
9	Total Costo de Cultivar / Criar			
12	Ingreso real			

Liquidez Familiar				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
10	Consecuencia Evento 2			

Calidad de la Granja				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
10	Consecuencia Evento 2			

Bienestar Familiar				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
10	Consecuencia Evento 2			







9.

## Costo de Cultivar para el Periodo 2:

- a. **Calcula** el Costo de Cultivar para el Periodo 2 y **págalo** moviendo monedas de Dinero del Negocio a Costos de Cultivar/Criar en el tablero.
- b. **Actualiza** la Situación de Liquidez del Negocio en el Cuadernillo de cálculos y registro.



# Periodo 2

- 10. **¡Algo está pasando!** Evento y Consecuencia 2.
  - a. **Lee y comenta** con tu equipo la Tarjeta de Evento 2. **Sigue las instrucciones.**



Año 1 / Periodo 2

Nombre de la granja: \_\_\_\_\_

Paso	Costos/Ingresos		Ajuste del ingreso esperado (A)
	Concepto	Costo / Ingreso (cu)	
9	Costo de Cultivar / Criar		
	Costo de Cultivar Parcela 1		
	Costo de Cultivar Parcela 2		
	<b>Total Costo de Cultivar</b>		
10	Evento 2	Opción	Consecuencia
11	Costo de Cosecha / Venta		
12	Ingreso por Cosecha		
	Ingreso esperado Parcela 1		
	Ingreso esperado Parcela 2		
	<b>Total ingreso esperado (B)</b>		
	Calidad de la Granja ( C )		
	<b>Ingreso antes de ajustes (B x C) = (D)</b>		
Disminución del ingreso (cu)(D x A) = (E)			
	<b>Ingreso real (D - E)</b>		

Liquidez del Negocio				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
9	Total Costo de Cultivar / Criar			
12	Ingreso real			

Liquidez Familiar				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
10	Consecuencia Evento 2			

Calidad de la Granja				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
10	Consecuencia Evento 2			

Bienestar Familiar				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
10	Consecuencia Evento 2			



# Granja

Costos

Materia Prima

Cultivar/Criar

Cosecha/Venta

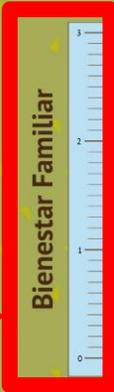
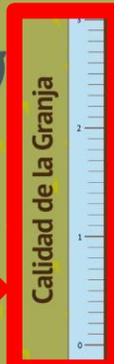
Salarios del Personal

Gastos Intereses

Otros Gastos

Inversiones

Mercado



Dinero Familiar

Cuenta Familiar



## Periodo 2



10. ¡Algo está pasando! Evento y Consecuencia 2.

a. Lee y comenta con tu equipo la Tarjeta de Evento 2. **Sigue las instrucciones.**



- 11. Costo de Cosecha y Venta para el Periodo 2:**  
*Disponible a partir del Año 2, si decides tener ganado.*
  
- 12. ¡Por fin, tiempo de cosechar del Periodo 2!**  
*Disponible a partir del Año 2, si decides tener ganado.*



# Periodo 3

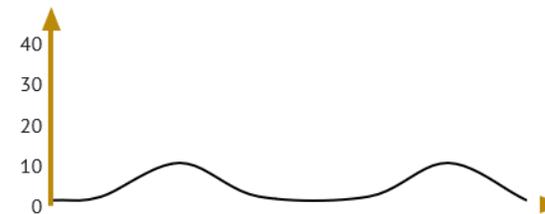
- 13. **Costo de Cultivar para el Periodo 3:**
  - a. **Calcula** el Costo de Cultivar para el Periodo 3 y **págalo** moviendo monedas de Dinero del Negocio a Costos de Cultivar/Criar en el tablero.
  - b. **Actualiza** la Situación de Liquidez del Negocio en el Cuadernillo de cálculos y registro.

## Pachi

### Descripción

Pachi es una fruta originaria de Cuhlia y es la base de muchos platos sabrosos tradicionales.

Costo de materia prima: 2 cu



(Cuhlia)	Periodo 1	Periodo 2	Periodo 3
Costo de Cultivar	3	3	3
Costo de cosecha y venta	2	0	2
Ingreso esperado	10	0	10



Paso	Costos/Ingresos		Ajuste del ingreso esperado (A)
	Concepto	Costo / Ingreso (cu)	
13	Costo de Cultivar / Criar		
	Costo de Cultivar / Criar Parcela 1		
	Costo de Cultivar / Criar Parcela 2		
	<b>Total Costo de Cultivar / Criar</b>		

Liquidez del Negocio				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
13	Total Costo de Cultivar / Criar			
15	Total Costo Cosecha / Venta			
16	Ingreso real			
17	Pago de salario familiar			





- 13. **Costo de Cultivar para el Periodo 3:**
  - a. **Calcula** el Costo de Cultivar para el Periodo 3 y **págalo** moviendo monedas de Dinero del Negocio a Costos de Cultivar/Criar en el tablero.
  - b. **Actualiza** la Situación de Liquidez del Negocio en el Cuadernillo de cálculos y registro.



# Periodo 3

- 14. **¡Algo está pasando!** Evento y Consecuencia 3.
  - a. **Lee y comenta** con tu equipo la Tarjeta de Evento 3. **Sigue las instrucciones.**



# Periodo 3

	Opción	Consecuencia
14	Evento 3	

- 14. **¡Algo está pasando!** Evento y Consecuencia 3.
  - a. **Lee y comenta** con tu equipo la Tarjeta de Evento 3. **Sigue las instrucciones.**



# Periodo 3

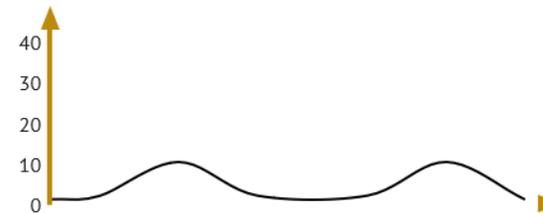
- 15. **Costo de Cosecha y Venta para el Periodo 3:**
  - a. **Calcula** el Costo de Cosecha y Venta para el Periodo 3 y **págalo** moviendo monedas de Dinero del Negocio a Costos de Cosecha/Venta en el tablero.
  - b. **Actualiza** la Situación de Liquidez del Negocio en el Cuadernillo de cálculos y registro.

## Pachi

### Descripción

Pachi es una fruta originaria de Cuhlia y es la base de muchos platos sabrosos tradicionales.

Costo de materia prima: 2 cu



(Cuhlia)	Periodo 1	Periodo 2	Periodo 3
Costo de Cultivar	3	3	7
Costo de cosecha y venta	2	0	2
Ingreso esperado	10	0	10



Año 1 / Periodo 3

Nombre de la granja: \_\_\_\_\_

Paso	Costos/Ingresos		Ajuste del ingreso esperado (A)
	Concepto	Costo / Ingreso (cu)	
13	Costo de Cultivar / Criar		
	Costo de Cultivar / Criar Parcela 1		
	Costo de Cultivar / Criar Parcela 2		
	<b>Total Costo de Cultivar / Criar</b>		
		Opción	Consecuencia
14	Evento 3		
15	Costo de Cosecha / Venta		
	Costo Cosecha / Venta Parcela 1		
	Costo Cosecha / Venta Parcela 2		
	<b>Total Costo Cosecha / Venta</b>		

Liquidez del Negocio				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
13	Total Costo de Cultivar / Criar			
15	Total Costo Cosecha / Venta			
16	Ingreso real			
17	Pago de salario familiar			

Liquidez Familiar				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
17	Pago (entrada) salario familiar			
17	Pago necesidades básicas		-8	





- ✓ 15. **Costo de Cosecha y Venta para el Periodo 3:**
  - a. **Calcula** el Costo de Cosecha y Venta para el Periodo 3 y **págalo** moviendo monedas de Dinero del Negocio a Costos de Cosecha/Venta en el tablero.
  - b. **Actualiza** la Situación de Liquidez del Negocio en el Cuadernillo de cálculos y registro.



# Periodo 3

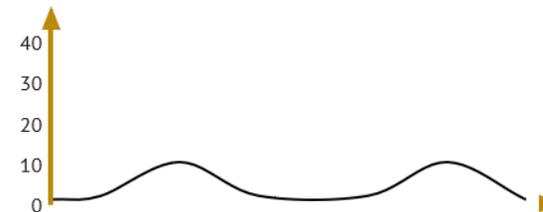
- 16. ¡Por fin, tiempo de cosechar del Periodo 3!
  - a. Calcula el Ingreso Total del Periodo 3 y cóbralo moviendo monedas de Mercado a Dinero del Negocio en el tablero.
  - b. **Actualiza** la Situación de Liquidez del Negocio en el Cuadernillo de cálculos y registro.

## Pachi

### Descripción

Pachi es una fruta originaria de Cuhlia y es la base de muchos platos sabrosos tradicionales.

Costo de materia prima: 2 cu



(Cuhlia)	Periodo 1	Periodo 2	Periodo 3
Costo de Cultivar	3	3	3
Costo de cosecha y venta	2	0	2
Ingreso esperado	10	0	10



Paso	Costos/Ingresos		Ajuste del ingreso esperado (A)
	Concepto	Costo / Ingreso (cu)	
13	Costo de Cultivar / Criar		
	Costo de Cultivar / Criar Parcela 1		
	Costo de Cultivar / Criar Parcela 2		
	Total Costo de Cultivar / Criar		
		Opción	Consecuencia
14	Evento 3		
15	Costo de Cosecha / Venta		
	Costo Cosecha / Venta Parcela 1		
	Costo Cosecha / Venta Parcela 2		
	Total Costo Cosecha / Venta		
16	Ingreso por Cosecha		
	Ingreso esperado Parcela 1		
	Ingreso esperado Parcela 2		
	Total ingreso esperado (B)		
	Calidad de la Granja ( C )		
	Ingreso antes de ajustes (B x C) = (D)		
Disminución del ingreso (cu)(D x A) = (E)			
Ingreso real (D - E)			
17	Pago de salario familiar		
	Necesidades básicas familiares		-8

Liquidez del Negocio				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
13	Total Costo de Cultivar / Criar			
15	Total Costo Cosecha / Venta			
16	Ingreso real			
17	Pago de salario familiar			

Liquidez Familiar				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
17	Pago (entrada) salario familiar			
17	Pago necesidades básicas		-8	

Calidad de la Granja				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual

Cuentas Bancarias				
	Tipo de Cuenta	Apertura (si/no)	Depósito este año	Saldo Actual
	Cuenta del Negocio			
	Cuenta Personal			

Total del Ingreso esperado x Calidad de la granja

Ingreso preliminar x Ajustes al ingreso esperado

Ingreso preliminar + Cambio en el ingreso



# Granja

Costos

Materia Prima

Cultivar/Criar

Cosecha/Venta

Salarios del Personal

Gastos Intereses

Otros Gastos

Inversiones

Mercado



Dinero Familiar

Cuenta Familiar

-  16. **¡Por fin, tiempo de cosechar del Periodo 3!**
- a. **Calcula** el Ingreso Total del Periodo 3 y **cóbralo** moviendo monedas de Mercado a Dinero del Negocio en el tablero.
  - b. **Actualiza** la Situación de Liquidez del Negocio en el Cuadernillo de cálculos y registro.



**¡Felicidades  
por terminar  
un año  
exitoso en tu  
granja!**



5

- a. **Págate un salario** moviendo monedas de Dinero del Negocio a Salarios del Personal en el tablero. Elige un nivel de la tabla 1:

Nivel	Bajo	Medio	Alto	Muy alto
Monedas	10	15	20	30

Liquidez Familiar				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
17	Pago (entrada) salario familiar			
17	Pago necesidades básicas		-8	



-  **Actualiza** la Situación de Liquidez del Negocio en el Cuadernillo de cálculos y registro.

Liquidez del Negocio				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
13	Total Costo de Cultivar / Criar			
15	Total Costo Cosecha / Venta			
16	Ingreso real			
17	Pago de salario familiar			

# Granja \_\_\_\_\_



- ✓ **Mueve todas las monedas de Salarios del Personal a Dinero Familiar en el tablero. Paga 8 cu del Dinero Familiar para cubrir las necesidades básicas de tu familia (alimentos, agua, ropa y techo). Mueve estas 8 monedas a Mercado, en el tablero, y actualiza la Situación de Liquidez de la Familia en el Cuadernillo de cálculos y registro.**

Liquidez Familiar				
Paso	Concepto	Situación Inicial	Cambio	Situación Actual
17	Pago (entrada) salario familiar			
17	Pago necesidades básicas		-8	

# Granja

Costos

Materia Prima

Cultivar/Criar

Cosecha/Venta

Sala onal

Gastos Intereses

Otros Gastos

Inversiones

Mercado



Dinero Familiar

Cuenta Familiar



# Granja

Costos

Materia Prima

Cultivar/Criar

Cosecha/Venta

Salarios del Personal

Gastos Intereses

Otros Gastos

Inversiones

Mercado



8

Cuenta Familiar



d. Tu negocio está creciendo. Decide si quieres abrir una **Cuenta de Ahorro para el Negocio** y/o una **Cuenta de Ahorro Familiar**. Características:

- Institución financiera seria.
- Posibilidad de retirar los depósitos en cualquier momento.
- No generan intereses, pero proporcionan beneficios como acceso a más servicios financieros, además de garantizar la seguridad de tu dinero.
- El monto mínimo para la apertura de una Cuenta de Ahorro para el Negocio es de 3 cu, mientras que para la Cuenta de Ahorro Familiar es de 2 cu. Estos montos representan, asimismo, el saldo mínimo a mantener.

Anota tu decisión, así como los montos a depositar, en caso de que hayas optado por abrir alguna cuenta, en el Cuademillo de cálculos y registro.

- Si abriste la Cuenta del Negocio, **deposita** el monto acordado moviendo monedas del Dinero del Negocio a Cuenta del Negocio en el tablero.
- Si abriste la Cuenta Familiar, **deposita** el monto acordado moviendo monedas del Dinero Familiar a Cuenta Familiar en el tablero.

Decisiones Cuentas Bancarias			
Tipo de Cuenta	Apertura (si/no)	Depósito este año	Saldo Actual
Cuenta del Negocio			
Cuenta Personal			



# Granja

Costos

Materia Prima

Cultivar/Criar

Cosecha/Venta

Salarios del Personal

Gastos Intereses

Otros Gastos

Inversiones

Mercado



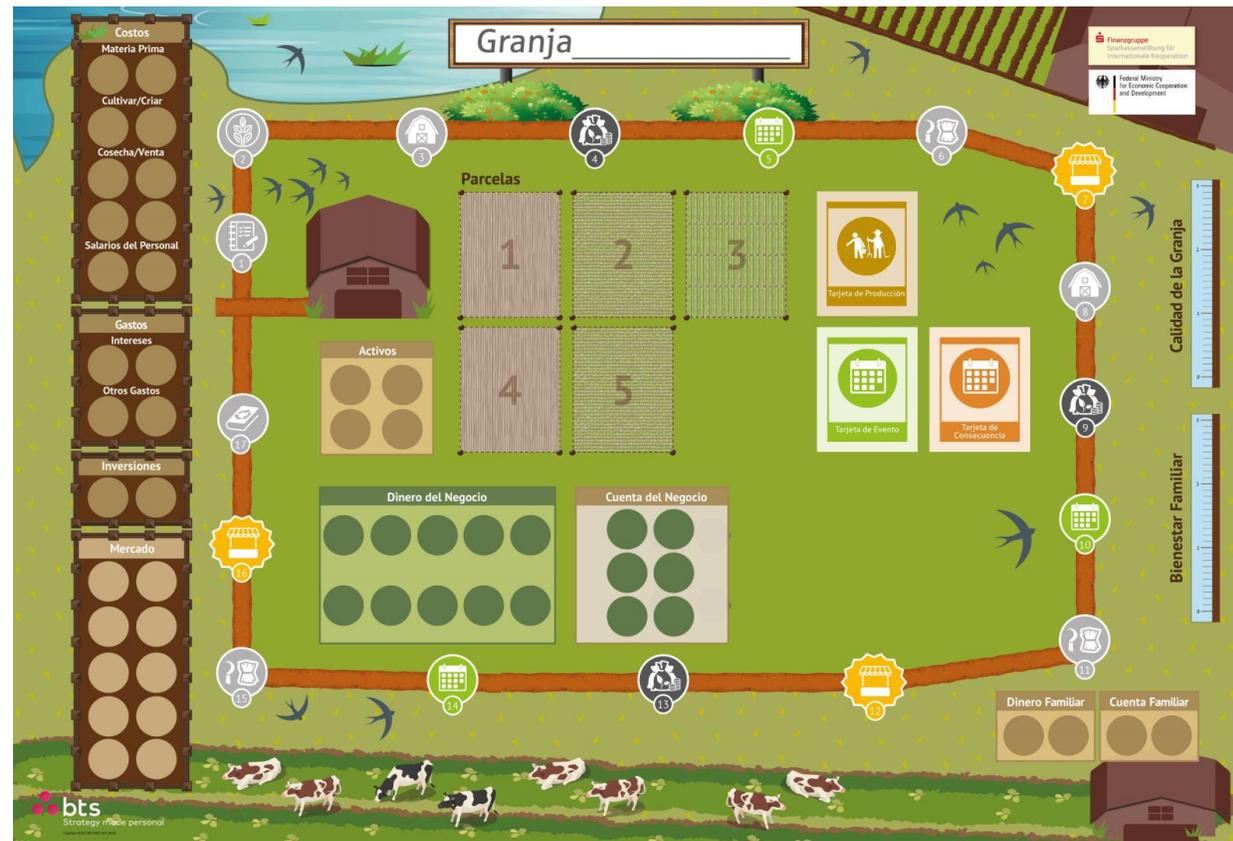
- e. **Llena los 3 Estados Financieros** (Estado de Resultados, Flujo de Caja y Balance General).

**Entrega el Cuadernillo de cálculos y registro al facilitador.**





ESTADO DE RESULTADOS DEL NEGOCIO		
	Año 1	Año 2
<b>INGRESOS</b>		
Ingreso real Periodo 1		
Ingreso real Periodo 2		
Ingreso real Periodo 3		
<b>TOTAL DE INGRESOS</b>		
<b>COSTOS</b>		
Costo de materia prima		
Costo de cultivar Periodo 1		
Costo de cultivar Periodo 2		
Costo de cultivar Periodo 3		
Costo de cosecha y venta Periodo 1		
Costo de cosecha y venta Periodo 2		
Costo de cosecha y venta Periodo 3		
Costo evento Periodo 1		
Costo evento Periodo 2		
Costo evento Periodo 3		
Salario Familiar		
Salario Ayudante Fijo		
Intereses y comisiones		
<b>TOTAL DE COSTOS</b>		
<b>UTILIDAD (Ingresos - Costos)</b>		
Utilidad acumulada (sumar años)		





ESTADO DE RESULTADOS DEL NEGOCIO			
	Año 1	Año 2	Año 3
<b>INGRESOS</b>			
Ingreso real Periodo 1			
Ingreso real Periodo 2			
Ingreso real Periodo 3			
<b>TOTAL DE INGRESOS</b>			
<b>COSTOS</b>			
Costo de materia prima			
Costo de cultivar Periodo 1			
Costo de cultivar Periodo 2			
Costo de cultivar Periodo 3			
Costo de cosecha y venta Periodo 1			
Costo de cosecha y venta Periodo 2			
Costo de cosecha y venta Periodo 3			
Costo evento Periodo 1			
Costo evento Periodo 2			
Costo evento Periodo 3			
Salario Familiar			
Salario Ayudante Fijo			
Intereses y comisiones			
<b>TOTAL DE COSTOS</b>			
<b>UTILIDAD (Ingresos - Costos)</b>			
Utilidad acumulada (sumar años)			

FLUJO DE CAJA DEL NEGOCIO	
	Año 1
<b>ENTRADAS</b>	
Saldo inicial de caja	50
Total de ingresos	45
Crédito recibido	0
<b>TOTAL DE ENTRADAS</b>	<b>95</b>
<b>SALIDAS</b>	
Total de costos	63
Inversiones (ganado e inv. de la granja)	8
Pago de préstamo	0
<b>TOTAL DE SALIDAS</b>	<b>71</b>
<b>SALDO FINAL DE CAJA (Entradas - Salidas)</b>	<b>24</b>



ESTADO DE RESULTADOS DEL NEGOCIO	
	Año 1
<b>INGRESOS</b>	
Ingreso total del periodo 1	19
Ingreso total del periodo 2	
Ingreso total del periodo 3	26
<b>TOTAL DE INGRESOS</b>	<b>45</b>
<b>COSTOS</b>	
Costo de materia prima	10
Costo de cultivar o criar del periodo 1	7
Costo de cultivar o criar del periodo 2	7
Costo de cultivar o criar del periodo 3	7
Costo de cosecha y/o venta del periodo 1	6
Costo de cosecha y/o venta del periodo 2	
Costo de cosecha y/o venta del periodo 3	6
Costo de evento en el periodo 1	
Costo de evento en el periodo 2	
Costo de evento en el periodo 3	
Salario familiar	20
Salario de ayudante fijo	
Intereses y comisiones	0
<b>TOTAL DE COSTOS</b>	<b>63</b>
<b>UTILIDAD (Ingresos - Costos)</b>	<b>-18</b>
Utilidad acumulada (sumar años)	-18

FLUJO DE CAJA DEL NEGOCIO	
	Año 1
<b>ENTRADAS</b>	
Saldo inicial de caja	50
Total de ingresos	45
Crédito recibido	0
<b>TOTAL DE ENTRADAS</b>	<b>95</b>
<b>SALIDAS</b>	
Total de costos	63
Inversiones (ganado e inv. de la granja)	8
Pago de préstamo	0
<b>TOTAL DE SALIDAS</b>	<b>71</b>
<b>SALDO FINAL DE CAJA (Entradas - Salidas)</b>	<b>24</b>

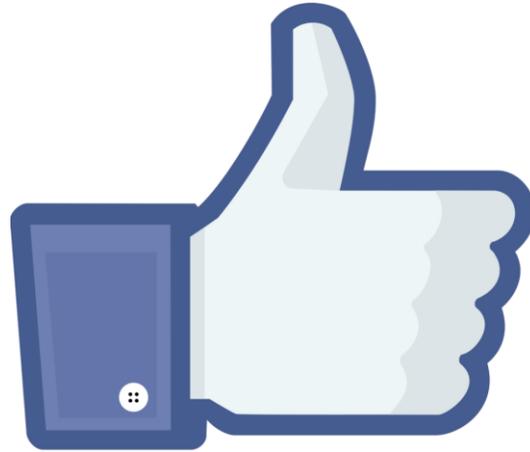
BALANCE GENERAL AÑO 1			
ACTIVO		PASIVO	
Caja (saldo final)	24	Crédito	0
Cuenta bancaria	0	<b>CAPITAL</b>	
Activo fijo	8	Capital social	150
Tierra	100	Utilidad acumulada	-18
<b>TOTAL ACTIVOS</b>	<b>132</b>	<b>TOTAL PASIVO + CAPITAL</b>	<b>132</b>

## Valor de la Granja

BALANCE GENERAL AÑO 1			
ACTIVO		PASIVO	
Caja (saldo final)	24	Crédito	0
Cuenta bancaria	0	CAPITAL	
Activo fijo	8	Capital social	150
Tierra	100	Utilidad acumulada	-18
<b>TOTAL ACTIVOS</b>	<b>132</b>	<b>TOTAL PASIVO + CAPITAL</b>	<b>132</b>



# ¡Felicidades por terminar un año exitoso en tu granja!



Es tiempo de **restaurar el tablero**:

1. Mueve todas las monedas de **Costos y Gastos a Mercado**.
2. Pide al facilitador que cambie tus monedas blancas de Inversiones por monedas azules y muévelas a Activos.

# Granja



¡Bienvenido  
al Año 2!



6

Conoce el programa  
de formación  
agroempresarial



**Objetivo:** mejorar la productividad, la toma de decisiones y los ingresos de tu actividad agropecuaria.

**Dirigido a:** productores/as del sector agropecuario y estudiantes de licenciatura o carreras técnicas con enfoque agro.

**Contenidos:** gestión de riesgos en el campo, planeación y estrategia para crecer y mejorar tu negocio agropecuario y las formas de comercialización más efectivas.

**¡Tú defines los días y horarios en que deseas recibir los contenidos!**

Escanea el código QR y regístrate



implementada por:  
 Sparkassenstiftung Alemana  
LATINOAMÉRICA Y EL CARIBE



# Cultivate

FORMACIÓN AGROEMPRESARIAL

## REGÍSTRATE Y PARTICIPA

Si participaste en el *Simulador Agro* o participas activamente en capacitaciones relacionadas con tema Agro este curso es para ti:



Recibirás un mensaje de bienvenida vía WhatsApp al Programa de Educación Empresarial – Cultivate.

Escanea el código QR y regístrate.



Recibirás notificaciones para visualizar el contenido.



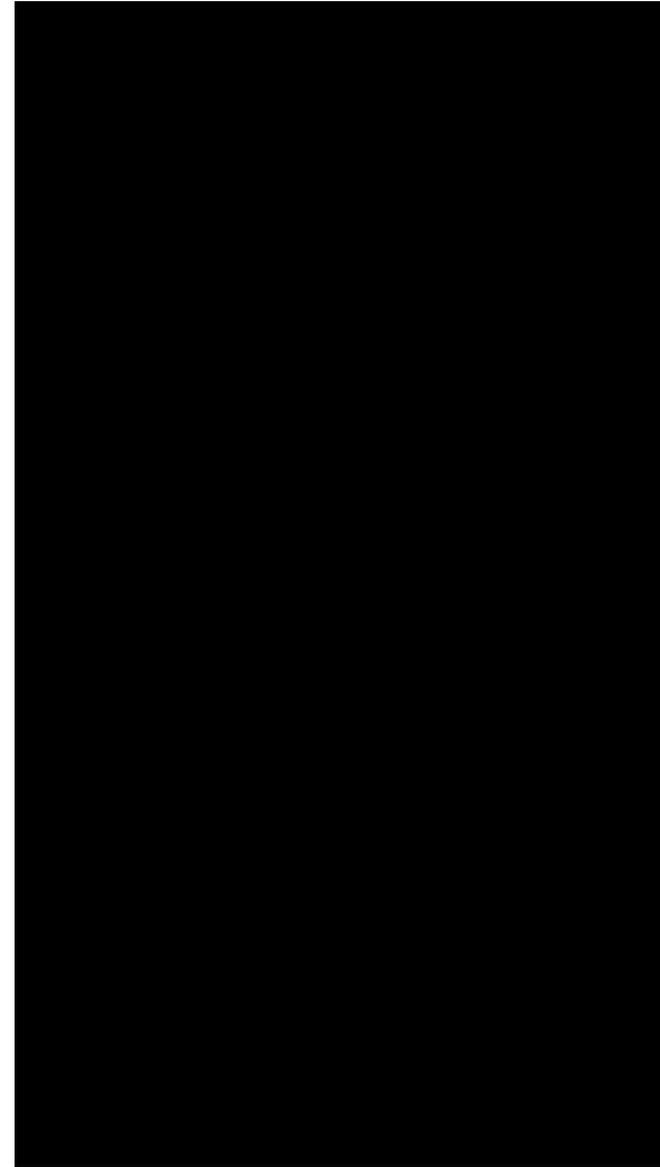
Disfruta del contenido y fortalece tus conocimientos agroempresariales.



implementada por:



# Ejemplo de contenidos



¿Eres una persona productora del sector agropecuario o estudiante de carreras afines?

Regístrate al programa



- ¡Mejora la productividad, toma de decisiones y los ingresos de tu actividad agropecuaria!
- Tú defines los días y horarios en que deseas recibir los contenidos vía WhatsApp.

¡Escanea el código QR e ingresa gratis!



implementada por:



# Evaluación de aprendizaje - Simulador Agronegocios DGETAvCM

