

Trabajo Grupal 8

1. Introducción

¿Cómo enfrentar la emergencia climática? Es una pregunta la cual no tiene una única respuesta, o al menos, no una directa. Como se ha aprendido durante el semestre, no existe solo una forma de enfrentar el cambio climático, sino más bien se cuenta con una variedad de opciones que, ya sea en favor de la naturaleza o del desarrollo tecnológico, son escenarios que en la teoría servirían para combatir la problemática. Pero... ¿Se están aplicando los escenarios? Las decisiones que hemos tomado como humanidad hasta hoy... ¿Son correctas para combatir la emergencia? El objetivo de este trabajo grupal es reflexionar sobre estas preguntas a través de dos dinámicas distintas.

2. Actividad Principal (Juego de Roles)

2.1. Grupos

La sala será dividida en seis grupos que serán divididos en dos sesiones de juego distintas, donde cada uno representará al gobierno de un país distinto. Los grupos se deberán colocar formando un círculo entre sus integrantes.

2.2. Consideraciones generales

Se jugarán 2 partidas, de aproximadamente 30 minutos cada una, aunque el tiempo puede variar según los eventos que ocurran durante el juego.

2.3 Funcionamiento del Juego:

El objetivo del juego es equilibrar diversos indicadores, incluyendo Economía, Bienestar Social, Gobernabilidad y Emisiones de Gases de Efecto Invernadero, cada uno iniciando con 50 puntos, con la tarea de reducir las emisiones a cero sin que ninguna otra variable descienda por debajo de 10.

El juego se desarrolla en turnos, y en cada turno de un minuto y medio (sujeto a modificación dependiendo del desarrollo del juego. Puede ir variando también por eventos especiales), se presenta al gobierno de un país una situación específica que requiere una decisión entre dos alternativas. Cada situación afecta a los indicadores de los países de manera única.

A lo largo del juego, pueden ocurrir eventos especiales que afectan a todos los países simultáneamente, introduciendo desafíos adicionales y oportunidades para la colaboración global.

La dinámica tiene una duración predeterminada de 25 turnos, y el objetivo es lograr un equilibrio sostenible en los indicadores, reducir las emisiones globales a cero y evitar que ningún indicador caiga por debajo de 10.

En caso de que un equipo pierda por primera vez, pero todavía no se esté en el turno 20, puede pedir un rescate a otro país, con las condiciones dadas en la partida.

3. Juego de la Olla

Después de que cada grupo complete una partida exitosa del juego anterior, se llevará a cabo una transición al "Juego de la Olla". Esta es una oportunidad para relajarse y disfrutar de un juego más ligero.

3.1. Preparación para el Juego de la Olla

Cada grupo se traslada a una sala diferente llamada "El Juego de la Olla".

Dentro de esta sala, se forma una pareja por cada grupo.

Se coloca una olla con palabras o tarjetas en el centro de cada mesa, y se asigna un tiempo para el juego.

3.2. Reglas del Juego de la Olla

Cada pareja tiene 1 minuto en su turno para jugar.

El juego consiste en que una persona de la pareja saque una palabra de la olla y la describa sin usar la palabra en sí o cualquier derivación obvia de la misma.

La otra persona de la pareja intenta adivinar la palabra en el menor tiempo posible. Luego de esto, se deberá formar una nueva pareja entre el resto de integrantes del grupo, hasta que cada integrante haya participado al menos una vez. Gana el grupo que se demore el menor tiempo en haber adivinado las palabras.

Esta transición proporciona un descanso divertido y relajado después de enfrentar los desafíos de la dinámica anterior.