



¿Y Chile? (parte 2)

Camino a la extinción Enunciado TG6

Integrantes:	Javiera Alcayaga Clara Arrepol Cristián Leiva Nicolás Morgado Magdalena Venegas Claudia Vidal José Edwards
Profesor:	Alberto de la Fuente S.

Introducción

Dados los contenidos vistos durante la última semana, es de suma importancia notar la relevancia que tiene la naturaleza en nuestro diario vivir. Es así como en base al desarrollo de la actividad se tiene como objetivo concientizar con respecto a la deforestación y consumo irresponsable de los árboles, ya que esto conlleva a aumentar las emisiones de CO₂ y otras consecuencias en la Tierra.

Desarrollo del juego

Objetivo

El juego tiene como objetivo mantener la mayor cantidad de árboles sin usar durante el transcurso de este mismo, estos pueden aumentar o disminuir igual que el bienestar y las emisiones de CO₂, con lo cual, el subgrupo que tenga la mayor cantidad de arboles al final de cada ronda establecidas **gana**. Si un grupo llega a la cantidad mínima de 10 árboles, si un grupo llega a 50 emisiones de CO₂ o si tienen un bienestar menor a 5, automáticamente **pierde**.

Grupos

Se divide el curso en grupos de mínimo 6 personas, dentro de estos, se dividen en 2 estos grupos (idealmente quedando subgrupos de 3 personas).

Condiciones iniciales

El grupo de (agricultores) parte con:

- Árboles: 35
- Bienestar: 20
- Emisiones de CO₂: 10

El grupo de (empresarios) parte con:

- Árboles: 20
- Bienestar: 40
- Emisiones de CO₂: 30

Rondas

- Se cuenta un total de 7 rondas
- Al inicio de rondas se hará uso de reglas chupísticas, para decidir quien inicia sacando una carta, carta que presenta eventos en donde el grupo tendrá que tomar una decisión con respecto a que hacer con sus recursos.

- Al final de la ronda el grupo que no saco carta, saca carta de un grupo especial de estas (con mayor probabilidad de sacar cartas con escenarios o situaciones negativas), después de esto se inicia la siguiente ronda.
- Se itera este proceso hasta completar el total de rondas y se analiza el grupo que tenga mayor cantidad de árboles y este gana.
- Si un grupo llega al minimo de alguno de los elementos (árboles, emisiones o bienestar) el juego se termina y empieza otro, invirtiendose el rol de cada grupo.

Situaciones

En las cartas habrán tanto situaciones positivas como negativas, en donde si sale una situación como carta, los grupos tendrán que tomar una decisión de que hacer con sus recursos, ya sea perder o ganar estos a cambios de otros.