

# ¿Camino a la Extinción?

Profesor: Alberto De La Fuente Stranger

## Trabajo Grupal 8

### 1. Introducción

¿Como enfrentar la emergencia climática? Es una pregunta la cual no tiene una única respuesta. Como se ha aprendido durante el semestre, no existe sólo una forma de enfrentar el cambio climático, si no más bien se cuenta con una variedad de opciones las cuales, 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?

### 2. Actividad

#### 2.1. Grupos

La sala será dividida en tres grupos, donde cada uno representará una entidad distinta: Gobierno, Empresariado y Ciudadanía. Cada grupo se debe colocar formando un círculo entre sus integrantes.

#### 2.2. Consideraciones generales

Se jugarán 3 partidas, de 18 minutos cada una. Tal tiempo puede variar, según eventos posibles a ocurrir durante el juego, los cuales serán explicados más adelante. El juego está basado en un sistema de decisiones. Cada una de las decisiones puede afectar sobre una variable de contaminación global y sobre otra de bienestar que es individual por cada grupo.

Durante toda la partida habrá un cronómetro activo con 18 minutos. Éste no se detendrá por ninguna razón. Cuando llegue a 0, se verán los valores de cada grupo para ver si los grupos ganaron o perdieron.

#### 2.3. Dinámica

Se definirá una ronda como el ciclo que se cierra cuando todos los grupos ya tomaron una decisión. En cada ronda, cada grupo tendrá un turno, y en cada turno el grupo se verá expuesto a una situación en la cual sus representantes deben decidir una alternativa de múltiples, en una ventana de 1 minuto. En cada escenario hay una alternativa por defecto de implicancias negativas que será seleccionada automáticamente si no se toma la decisión en la ventana de tiempo previamente descrita.

#### 2.4. Toma de Decisiones

Cada grupo tendrá un set de escenarios definidos de antemano, cada uno con distintas respuestas. Cada respuesta puede influir sobre la variable de contaminación o sobre el bienestar de cada grupo.

## 2.5. Comodín

Cada grupo tiene un comodín que puede ser usado en momentos de apuro para aumentar sus niveles de bienestar. Esto solo puede ser usado una vez por partida. Se caracteriza por afectar al resto de grupos.

## 2.6. Eventos aleatorios

Existen dos tipos de eventos aleatorios: Uno por rondas y otro por turnos:

1. **Evento aleatorio por rondas:** Afecta a todos los grupos, a algunos de forma positiva y otros de forma negativa. Esto busca que los grupos tomen decisiones que claramente son negativas de forma global, pero son necesarias para su supervivencia.
2. **Evento aleatorio por turnos:** Busca limitar la toma de decisiones de forma abrupta a cada grupo. Las consecuencias de estos eventos solo aplican sobre el grupo que sacó esa carta.

## 2.7. Cierre de partida

Existe una condición de victoria global y otras particulares:

1. La condición de victoria global es que la variable de contaminación se mantenga a raya en cierto valor.
2. La condición de victoria por grupo es que su indicador de bienestar esté sobre un valor.
3. El final bueno es que todos los grupos ganen y la condición de victoria global se cumpla.
4. Si todos los grupos cumplen su condición de victoria, pero la variable de contaminación global no cumple con el valor esperado, entonces todos pierden.
5. Si uno o dos grupos no cumplen con su condición de victoria, se dice que el mundo sobrevive "¿pero a que costo?"
6. Una vez se vea el resultado final, los grupos intercambian roles.