



EL ÚLTIMO TERRITORIO

UNA SIMULACIÓN DE CONFLICTO EN EL CONTEXTO DE LA GALICIA RURAL, CON UN INMINENTE INCENDIO FORESTAL DE CUARTA GENERACIÓN EN EL HORIZONTE QUE AMENAZA LA VIDA TAL Y COMO LA CONOCEMOS, Y PARA EL RESTO DE LA HISTORIA.

EL ÚLTIMO TERRITORIO 1.0

Dinámica de simulación de conflicto

Este es un ejercicio de aprendizaje experiencial que utiliza técnicas de juego de roles y algunos elementos de simulación para ayudar a los participantes a practicar sus habilidades de transformación de conflictos en general, y de mediación en particular.

Objetivos

- Desarrollar una comprensión más profunda de la dinámica del conflicto.
- Estimular un pensamiento centrado en las necesidades e intereses de los diversos actores involucrados.
- Explorar diferentes perspectivas sobre el conflicto y fomentar soluciones creativas para la resolución de conflictos.
- Practicar habilidades de transformación de conflictos, en particular la escucha activa, la comunicación no violenta, la negociación, la mediación y la construcción de confianza.
- Divertirse y experimentar nuevas realidades de una manera de educación no formal.

Materiales

- Lápices o bolígrafos
- Papel
- Pizarra o rotafolios
- Hojas de apoyo: escenario (hoja 1), roles (hoja 2)
- Dos salas: una representa el “área protegida” y la otra “zona común”. Solo los ecologistas y los trabajadores locales tienen permitido acceder a la sala 1 (área protegida) debido a las restricciones impuestas por la escasez de recursos en esa área.



Escenario:

Estamos en el año 2035. La Tierra sufre las devastadoras consecuencias del cambio climático extremo. Los desastres naturales golpean sin cesar: tormentas intensas, sequías que deshidratan los suelos, e incendios forestales que arrasan con todo a su paso. Los recursos naturales se han vuelto escasos y la agricultura, que antes era el sustento de muchas regiones, está colapsando. El agua escasea y la vida tal como la conocíamos está en riesgo. La humanidad enfrenta su mayor crisis, y la esperanza de encontrar soluciones inmediatas se desvanece.

Un pueblo de Galicia, al igual que otras regiones, lucha por sobrevivir. La comunidad está dividida, y las tensiones entre los diferentes grupos no han hecho más que crecer. Los bosques, últimas reservas naturales de la zona, se encuentran bajo amenaza por los continuos incendios y la sobreexplotación agroindustrial.

En medio de este caos, ha surgido El Último Territorio, un espacio de naturaleza salvaje dentro de nuestro pueblo gallego que hasta ahora había pasado desapercibido. Este terreno, que parecía insignificante, se ha convertido en el centro de todas las miradas. Con la escasez de recursos y territorio para expandirse, El Último Territorio representa una última oportunidad para muchos, y lo que se decida hacer con este terreno podría definir el futuro de la región.

La situación es más grave de lo que parece. La emergencia climática ha traído consigo una nueva clase de incendio, los incendios super destructivos de cuarta generación, devastadores e incontrolables. Estos incendios ya han arrasado con otros pueblos cercanos, dejando a su paso tierras que ya no pueden ser recuperadas. Los bosques han sido calcinados y la desertificación se está expandiendo. El peligro de que El Último Territorio y con él todo el pueblo sea consumido por el fuego es inminente, lo que añade una urgencia crítica a las decisiones que deben tomarse.

A medida que la competencia por los recursos se intensifica, el futuro del pueblo y de El Último Territorio depende de las decisiones que todos vosotros toméis. Los diferentes grupos tienen intereses y necesidades distintas, pero todos comparten una cosa: la supervivencia. El desafío no es solo encontrar una solución, sino llegar a un acuerdo que garantice el futuro de todos, evitando una catástrofe ecológica y social. El tiempo se agota, y si no se llega a un consenso pronto, las consecuencias podrían ser irreversibles.

Advertencia: Todos los elementos de este juego y su historia son ficticios y se han creado con fines educativos y de entretenimiento.

10-40

JUGADORES

3.5-4

HORAS

1-2

FACILITADORES

- Jugadores: 10-40
Este juego se juega mejor con un mínimo de 10 participantes. Si participan más de 40 participantes, el juego se puede adaptar para incluir nuevos roles como: otros empresarios del sector de servicios; científicos o incluso un mediador.
- Duración: 3,5-6 h
Incluido el tiempo para entregar los folletos, explicar las reglas del juego, dividir a los participantes en grupos y espacios de trabajo, y tiempo suficiente para la sesión informativa.
- Facilitadores: 1-2
Dependiendo del número de jugadores.



Proceso de *El Último Territorio*

1. Introducción al juego (20 minutos)

- a) Explicación breve del escenario
- b) Divide a los participantes en los grupos establecidos
- c) Asigna a cada grupo un espacio de trabajo separado para garantizar privacidad y concentración.

2. Instrucciones iniciales a cada grupo (10 minutos)

Visita cada grupo para entregarles su paquete de información (incluyendo descripción del grupo, contexto y objetivos). Proporciona las siguientes sugerencias:

- a) Si lo desean, elijan un líder o asignen roles dentro del grupo según sus habilidades y preferencias.
- b) Decidan una estrategia inicial y las prácticas de resolución de conflictos que usarán.
- c) Pueden crear algún elemento de vestuario identificativo para que los demás grupos sepan cual es su pertenencia.
- d) Empiecen a actuar dentro del contexto del juego, metiéndose en sus roles y adoptando las prioridades y preocupaciones de su grupo.

3. Preparación y estrategia (20 minutos)

Tiempo para que los grupos lean la información, discutan y desarrollen su estrategia. No se permiten negociaciones entre grupos, salvo indicación de los facilitadores. Esta fase termina cuando se da la señal para empezar el juego.

4. Desarrollo del juego (55 minutos)

Los grupos exploran sus roles y toman decisiones. Después de 20 minutos, anuncia el evento crítico: el incendio inminente en El Último Territorio, esto añade urgencia a las negociaciones. Establece un límite de tiempo para concluir las negociaciones y finalizar la dinámica, mencionaselo a todos los grupos cuando queden 15 minutos para finalizar.

5. Reflexión y cierre (45 minutos a 1.5 horas)

Tiempo para que los participantes reflexionen sobre lo ocurrido, compartan aprendizajes y discutan estrategias. Reflexiona sobre cómo se aplican estas dinámicas a conflictos reales y las lecciones aprendidas.

Este proceso permite que los participantes vivan el conflicto, exploren sus intereses y aprendan sobre resolución de conflictos y negociación.

Debriefing

El *debriefing* se realizará en dos partes. Durante la parte inicial, los participantes mantendrán sus roles. En la segunda parte, los participantes primero se desvincularán de sus roles y luego hablarán por sí mismos y se referirán a sus contextos locales.

Parte 1: Reflexión en roles

Los participantes permanecen en sus roles durante esta parte. El facilitador realiza las siguientes preguntas en plenaria:

- ¿Cómo fue ser parte de uno de los grupos en El Último Territorio (Industria Papelera, Ganaderos, Desempleados y trabajadores, Ecologistas, Ayuntamiento, Periodistas)?
- ¿Qué ocurrió durante el juego?
- ¿Qué bloqueó el proceso de negociación? ¿Por qué?
- ¿Qué impulsó las decisiones dentro del juego? ¿Cómo?
- ¿Quienes han sido vuestros aliados y quienes vuestros rivales?
- ¿Cómo dividieron las tareas dentro de tu grupo?
- ¿Desarrolló tu grupo una estrategia para abordar el conflicto?
- ¿Cómo habéis tomado decisiones y qué fue clave para los miembros de tu grupo?
- Si pudieras, ¿Qué habrías hecho diferente?

Parte 2: Reflexión personal

El facilitador pide a los participantes que se junten en un círculo grande y mezclen los grupos del juego. Todos cierran los ojos. El facilitador les invita a abrir los ojos lentamente y recordar que ahora son ellos mismos, aprendiendo juntos para aplicar lo aprendido en sus comunidades.

El facilitador hace las siguientes preguntas:

- ¿Cómo te sentiste durante la actividad?
- ¿Qué enfoques de resolución de conflictos observaste en los distintos grupos del juego?
- ¿Ves conexiones entre las dinámicas del juego y situaciones de la vida real? Si es así, ¿cuáles?
- ¿Qué enfoques de resolución de conflictos existen en tu comunidad?
- ¿Qué estrategias funcionan y cuáles no? ¿Por qué?
- ¿Qué se debería fortalecer en las prácticas de resolución de conflictos dentro de tu comunidad? ¿Cómo?

Cierre

El facilitador cierra la sesión ayudando a los participantes a conectar lo experimentado en el juego con ejemplos del mundo real, fomentando la reflexión sobre cómo se pueden aplicar estas experiencias para mejorar las relaciones y la toma de decisiones en las comunidades de los participantes.



Distribución de participantes por equipo propuesta:

- | | |
|----------------------|------------|
| • Ganaderos | 25% |
| • Trabajadores | 25% |
| • Industria papelera | 20% |
| • Ayuntamiento | 15% |
| • Ecologistas | 15% |
| • Periodistas | 2 |
| • Facilitadores | 1-2 |

Consejos para los facilitadores

- Proporciona a todos los participantes los materiales necesarios, especialmente los documentos con el escenario del juego y las tarjetas de cada grupo. También puedes compartir las versiones digitales de los documentos si es necesario.
- Dedica al menos 15-30 minutos para que los participantes comprendan y se adentren en sus roles.
- Asegúrate de que todos estén comprometidos e interactuando.
- Pregunta a los grupos si necesitan información adicional o alguna explicación.
- Ofrece apoyo a los participantes cuando enfrenten dificultades en sus interacciones o decisiones.
- Si deseas agregar complejidad al juego, puedes introducir eventos externos que afecten el desarrollo del conflicto, como desastres naturales, políticas externas o situaciones que limiten los recursos de la región. Sé creativo y ajusta estos elementos para mantener el interés y desafío dentro del juego.
- Controla cuidadosamente el tiempo. Establece un marco de tiempo antes de que comience el juego e informa a todos los participantes sobre el horario y las etapas del juego que deban conocer.
- Deja al menos 45 minutos para la reflexión y el cierre (*debriefing*).
- Puedes apoyarte de alguna infografía sobre gestión de conflictos como los modos de enfrentar el conflicto u otra que te interese según el programa educativo.

Contribución

Hernán y Lola, trabajaron en la conceptualización Basados en la estructura de simulación de conflictos diseñada por los participantes de la formación “*Inner and outer peace*” y su rol en el juego Red Planet Mission. Primera implementación durante el evento “*Into the Wild*”, organizado por SENDE Galicia en 2023. Ajustes, adaptación y diseño final de José Barrios Sevillano, maquetación y diseño gráfico de José Barrios Sevillano. Creado por LPS en el marco del proyecto *Human Rights Education Academy*. Financiado por el programa Erasmus+ de la Unión Europea.



Co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union



EL ÚLTIMO TERRITORIO 1.0

Documentos de apoyo para imprimir

EL ÚLTIMO TERRITORIO 1.0

Documento de apoyo: Información de grupo

Esta página incluye toda la información de tu grupo. Léela con atención para participar en el juego de rol y poder comprender los intereses, la historia y el contexto de tu facción.

Fase de estrategia (20 minutos)

- Comienza leyendo atentamente toda la información sobre tu grupo incluida en esta página.
- Si lo deseas, selecciona un líder o asigna roles dentro del grupo según tus habilidades y preferencias.
- Acuerda una estrategia inicial y decide las prácticas de manejo de conflictos que utilizarás.
- Siéntete libre de crear vestimentas o símbolos identificativos para que otros grupos puedan reconocer a tu grupo.

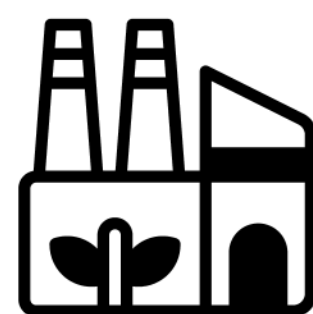
La fase de preparación finalizará una vez que el facilitador te dé la señal de inicio del juego.

Contexto:

Sois el consejo de administración de la empresa más influyente de la región en un sector fundamental para la economía local. Durante años, tu industria ha generado empleo y prosperidad gracias a la explotación sostenible de los bosques de Galicia. Tu principal responsabilidad es responder a los accionistas, quienes exigen un aumento de los beneficios, como es natural en el mundo de los negocios.

El último lustro has invertido mucho para desarrollar el método de cultivo 2.0 de árboles modificados genéticamente en base al uso de drones, riego intensivo en la raíz y fertilizantes de nueva generación que habeis probado en otros terrenos y en el último territorio podrían aumentar la producción en un 100%. Los incendios forestales, aunque nunca han afectado gravemente a tus operaciones, complican tu situación.

Aunque la madera quemada se vende más barata, lo que realmente te preocupa es la mala prensa que generan los incendios. Ambientalistas y gran parte de la población señalan el monocultivo de eucalipto y otras especies intensivas que utilizan para producir papel como responsables de un aumento en la frecuencia y gravedad de los incendios. Dicen que estas plantaciones impiden la regeneración de bosques naturales más resistentes al fuego.



20%
DE LOS
JUGADORES

INDUSTRIA PAPELERA

Este clima de opinión pone en riesgo la renovación de tus licencias de explotación, ya que el Ayuntamiento enfrenta fuertes presiones para limitar la expansión de la actividad maderera. Por ello, has comenzado a invertir recursos en iniciativas de mejora ambiental, aunque el objetivo principal sigue siendo proteger tu acceso a los recursos y tu reputación.

Mientras tanto, las tensiones con otros actores son cada vez más evidentes. Los ganaderos demandan más espacio para sus actividades, los ecologistas piden una reducción drástica en las plantaciones, y los trabajadores locales dependen de que mantengas los empleos. Navegar entre estas demandas contradictorias será clave para tu estrategia.

Intereses:

- Asegurar la renovación de licencias de explotación forestal sobre todo el último territorio. Para incrementar los beneficios y satisfacer a los accionistas.
- Reducir el impacto de la mala prensa causada por los incendios, mantener tu papel como generador clave de empleo en la región.
- Poner en marcha el monocultivo intensivo 2.0

EL ÚLTIMO TERRITORIO 1.0

Documento de apoyo: Información de grupo

Esta página incluye toda la información de tu grupo. Léela con atención para participar en el juego de rol y poder comprender los intereses, la historia y el contexto de tu facción.

Fase de estrategia (20 minutos)

- Comienza leyendo atentamente toda la información sobre tu grupo incluida en esta página.
- Si lo deseas, selecciona un líder o asigna roles dentro del grupo según tus habilidades y preferencias.
- Acuerda una estrategia inicial y decide las prácticas de manejo de conflictos que utilizarás.
- Siéntete libre de crear vestimentas o símbolos identificativos para que otros grupos puedan reconocer a tu grupo.



25%
DE LOS
JUGADORES

GANADEROS

La fase de preparación finalizará una vez que el facilitador te dé la señal de inicio del juego.

Contexto:

Sois los ganaderos de la región, herederos de una tradición que ha mantenido viva esta tierra durante generaciones. Vuestra vida gira en torno al cuidado de los animales y pequeños huertos, con un esfuerzo constante para salir adelante y preservar las parcelas de tierra que vuestros antepasados cultivaron. Sin embargo, la tierra privada ya no es suficiente, y necesitáis acceso a unas nuevas tierras comunales que esperáis establecer en el último territorio. Para vosotros, perpetuar vuestro estilo de vida no es solo una cuestión de tradición, sino de supervivencia: sin estas tierras, vuestros hijos se verán obligados a emigrar a las periferias de una ciudad para trabajar en fábricas, algo que no podéis permitir.

Hace diez años, el Ayuntamiento otorgó de manera corrupta licencias de explotación maderera sobre las tierras comunales que utilizabais para el pastoreo, sumiéndolos en una situación de precariedad. Ahora, los monocultivos de la industria papelera han acaparado no solo esas tierras, sino también enormes cantidades de agua, agravando aún más vuestra situación. El último territorio representa vuestra oportunidad de recuperar el equilibrio. Allí podríais pastorear, instalar huertos y colocar colmenas de abejas, diversificando vuestra producción para garantizar un sustento digno.

El incendio que amenaza la región es un desastre inminente. Si el fuego alcanza las áreas de pasto, os quedaréis sin opciones, y los seguros apenas cubrirían las pérdidas, lo que haría imposible reconstruir vuestras vidas. Además, necesitáis que el Ayuntamiento subvencione urgentemente la feria de productores locales para vender vuestro excedente sin intermediarios y asegurar ingresos justos.

Vuestra situación es frágil, y las tensiones con otros grupos complican las cosas. La industria papelera sigue expandiéndose, los ecologistas os critican por prácticas que consideran dañinas, y los trabajadores locales también compiten por el territorio. A pesar de ello, estáis decididos a encontrar soluciones rápidas y efectivas para proteger vuestro futuro y el de vuestra comunidad.

Intereses:

- Ganar el control del último territorio para expandir vuestra actividad y mantener vuestro estilo de vida tradicional.
- Conseguir que el Ayuntamiento subvencione la feria de productores locales para vender vuestro excedente y sobrevivir este año.
- Proteger vuestras tierras y medios de vida frente a los incendios de cuarta generación super más destructivos.

EL ÚLTIMO TERRITORIO 1.0

Documento de apoyo: Información de grupo

Esta página incluye toda la información de tu grupo. Léela con atención para participar en el juego de rol y poder comprender los intereses, la historia y el contexto de tu facción.

Fase de estrategia (20 minutos)

- Comienza leyendo atentamente toda la información sobre tu grupo incluida en esta página.
- Si lo deseas, selecciona un líder o asigna roles dentro del grupo según tus habilidades y preferencias.
- Acuerda una estrategia inicial y decide las prácticas de manejo de conflictos que utilizarás.
- Siéntete libre de crear vestimentas o símbolos identificativos para que otros grupos puedan reconocer a tu grupo.

La fase de preparación finalizará una vez que el facilitador te dé la señal de inicio del juego.

Contexto:

Sois las personas que han vivido siempre en esta región pero que, a diferencia de otras familias, no habéis heredado tierras ni recursos para manteneros como granjeros. Durante mucho tiempo, dependisteis de los empleos que generaba la industria papelera, pero ahora esos trabajos ya no son suficientes y muchos os quedáis fuera. Migrar a la ciudad no es una opción realista: las viviendas son demasiado caras, las condiciones laborales precarias y la vida allí os condenaría a una pobreza aún mayor. Además, amáis vuestra tierra y queréis luchar por un futuro digno aquí, donde pertenecéis.

Culpáis tanto a la industria papelera como a los ganaderos por la degradación del territorio y la corrupción. Sus prácticas intensivas y la sobreexplotación de los recursos han debilitado el suelo, favoreciendo incendios cada vez más graves.

Estos desastres no solo destruyen el entorno, sino también las pocas actividades económicas que quedan en la región, amenazando con dejaros sin esperanza ni sustento.

El turismo no es una opción viable para el pueblo, el alcalde lleva años intentando sacar adelante un restaurante y todo el mundo sabe que está conectado al alumbrado público para no pagar la luz. No contrata a nadie y paga muy poco.



25%
DE LOS
JUGADORES

DESEMPLEADOS Y TRABAJADORES

Vuestra supervivencia depende de las pequeñas ayudas que otorga el Ayuntamiento. Pero con el constante aumento del coste de la vida, estas ayudas ya no alcanzan. Necesitáis urgentemente que se aprueben nuevas medidas: la creación de puestos de trabajo subvencionados, más ayudas económicas o, idealmente, empleos de calidad que ofrezcan estabilidad. Aunque preferís la dignidad de un buen trabajo, ahora mismo cualquier apoyo es esencial para seguir adelante.

El incendio de cuarta generación que se avecina os llena de temor. Si el fuego arrasa todo, no solo se perderá la poca economía que aún queda en pie, sino que podría ser imposible reconstruir el territorio. Habéis oído que, si el daño es muy grave, la región podría desertificarse, dejándoos sin un lugar al que llamar hogar. Sin ahorros ni recursos, no podríais sobrevivir a una catástrofe así.

Intereses:

- Conseguir que el Ayuntamiento apruebe la creación de nuevos puestos de trabajo subvencionados o aumente las ayudas económicas.
- Proteger el territorio del incendio para evitar la desertificación y el colapso económico de la región.
- Fomentar alternativas económicas sostenibles que garanticen empleo de calidad en el futuro.

EL ÚLTIMO TERRITORIO 1.0

Documento de apoyo: Información de grupo

Esta página incluye toda la información de tu grupo. Léela con atención para participar en el juego de rol y poder comprender los intereses, la historia y el contexto de tu facción.

Fase de estrategia (20 minutos)

- Comienza leyendo atentamente toda la información sobre tu grupo incluida en esta página.
- Si lo deseas, selecciona un líder o asigna roles dentro del grupo según tus habilidades y preferencias.
- Acuerda una estrategia inicial y decide las prácticas de manejo de conflictos que utilizarás.
- Siéntete libre de crear vestimentas o símbolos identificativos para que otros grupos puedan reconocer a tu grupo.

La fase de preparación finalizará una vez que el facilitador te dé la señal de inicio del juego.

Contexto:

Sois defensores apasionados de la naturaleza y estáis profundamente comprometidos con la protección del territorio y su biodiversidad. Con el cambio climático acelerando la desertificación y provocando emergencias cada vez más graves, sabéis que el tiempo para actuar es limitado. La región enfrenta un incendio de cuarta generación inminente, un desastre que podría destruir ecosistemas, agravar la crisis climática y hacer que la recuperación sea imposible si no se toman medidas urgentes.

Durante años, habéis denunciado cómo la explotación intensiva de los recursos, como el monocultivo de eucalipto y las prácticas ganaderas extensivas, han degradado el suelo y aumentado el riesgo de incendios. Sabéis que preservar el Último Territorio tal y como está es crucial, pero no suficiente. Es necesario proteger más áreas y restaurar ecosistemas naturales para evitar un colapso total.

Vuestra prioridad es lograr que el Ayuntamiento y los demás actores se comprometan a un modelo sostenible que contemple la recuperación de los bosques naturales, la limitación de las actividades industriales y ganaderas intensivas, y la mitigación de los efectos del cambio climático.



15%
DE LOS
JUGADORES

ECOLOGISTAS

Para ello sería necesario invertir un poco de dinero del ayuntamiento en organizar campañas, microcréditos para cambiar los modos de producción y otros pequeños gastos de gestión del cambio.

Aunque tenéis tensiones evidentes con la industria papelera y los ganaderos, sabéis que es posible construir un futuro en el que todos puedan prosperar respetando el medio ambiente. También os preocupa la situación de los desempleados, quienes podrían beneficiarse de las oportunidades económicas que surgirían de un enfoque sostenible.

Intereses:

- Preservar el Último Territorio y expandir las áreas protegidas para regenerar los ecosistemas.
- Frenar el monocultivo y recuperar los bosques naturales para reducir incendios y mejorar la biodiversidad.
- Convencer al Ayuntamiento de implementar políticas de gestión sostenible para asegurar el futuro de la región.

EL ÚLTIMO TERRITORIO 1.0

Documento de apoyo: Información de grupo

Esta página incluye toda la información de tu grupo. Léela con atención para participar en el juego de rol y poder comprender los intereses, la historia y el contexto de tu facción.

Fase de estrategia (20 minutos)

- Comienza leyendo atentamente toda la información sobre tu grupo incluida en esta página.
- Si lo deseas, selecciona un líder o asigna roles dentro del grupo según tus habilidades y preferencias.
- Acuerda una estrategia inicial y decide las prácticas de manejo de conflictos que utilizarás.
- Siéntete libre de crear vestimentas o símbolos identificativos para que otros grupos puedan reconocer a tu grupo.

La fase de preparación finalizará una vez que el facilitador te dé la señal de inicio del juego.

Contexto:

Sois miembros del Ayuntamiento, responsables de tomar decisiones críticas para la región, aunque a menudo os encontráis en una situación de impotencia. Todos esperan que resolváis los problemas, pero vuestros recursos son limitados y legalmente tenéis las manos atadas. La mayor parte del presupuesto ya está comprometida en mantener los servicios públicos básicos, como la recogida de basuras, las ayudas sociales y los salarios de los trabajadores municipales.

Aunque os gustaría hacer más, cualquier intento de actuar fuera de los márgenes que os permite la ley podría ponerlos en peligro, y la idea de acabar en la cárcel es aterradora.

Este año habéis hecho un esfuerzo sobrehumano para reducir gastos de donde no se podía y sacar un pequeño excedente presupuestario que os daría para pagar un pequeño proyecto pero solo uno de los que os propongan los distintos grupos. No hay mas dinero.

La aparición de El Último Territorio representa un dilema al que no queréis enfrentaros. Por un lado, mantenerlo natural da buena prensa y apoya el turismo rural, algo beneficioso para el restaurante del alcalde y el hotel de un concejal. Por otro lado, otorgar una licencia a la industria papelera podría aumentar los ingresos municipales y aliviar vuestra crónica falta de recursos.



15%
DE LOS
JUGADORES

AYUNTAMIENTO

Además, hay rumores de posibles sobornos por parte de la industria al equipo de gobierno, una tentación para compensar el trabajo poco reconocido que realizáis por el pueblo.

Estáis en una posición complicada. Los ecologistas podrían denunciaros si cedéis demasiado a los intereses industriales, y los ganaderos y desempleados son una base clave de votos que no queréis perder, especialmente con las elecciones en el horizonte. A pesar de las dificultades, os apasiona el servicio público y disfrutáis siendo el centro de atención, influyendo en las vidas de las personas y, en la medida de lo posible, mejorando la comunidad.

Intereses:

- Resolver el estatus de El Último Territorio y decidir el destino del presupuesto extra para aliviar las presiones de los grupos.
- Satisfacer las demandas de todos sin perder apoyo político ni enfrentar riesgos legales, lo que llamáis alcanzar el bien común.
- Atender las necesidades privadas de los miembros del equipo, sabiendo que vuestra unidad es vuestra mayor fortaleza.

EL ÚLTIMO TERRITORIO 1.0

Documento de apoyo: Información de grupo

Esta página incluye toda la información de tu grupo. Léela con atención para participar en el juego de rol y poder comprender los intereses, la historia y el contexto de tu facción.

Fase de estrategia (20 minutos)

- Comienza leyendo atentamente toda la información sobre tu grupo incluida en esta página.
- Si lo deseas, selecciona un líder o asigna roles dentro del grupo según tus habilidades y preferencias.
- Acuerda una estrategia inicial y decide las prácticas de manejo de conflictos que utilizarás.
- Siéntete libre de crear vestimentas o símbolos identificativos para que otros grupos puedan reconocer a tu grupo.

La fase de preparación finalizará una vez que el facilitador te dé la señal de inicio del juego.

Contexto:

Sois periodistas locales comprometidos con la verdad. Como observadores imparciales, vuestra misión no es tomar decisiones ni influir directamente en los resultados, sino proporcionar claridad en un momento de incertidumbre. Tenéis acceso a todos los espacios y reuniones, ya que los grupos confían en vuestra neutralidad.

Dependéis del ayuntamiento totalmente: económicamente y para acceder a eventos, agendas y datos oficiales, pero estáis cansados de lidiar con políticos que os presionan para publicar únicamente lo que les beneficia. En el fondo, soñáis con convertirlos en periodistas de investigación capaces de destapar un gran caso de corrupción que sacuda la administración local.

Buscáis manteneros fieles al código deontológico del periodismo y sabéis que vuestra misión es informar de manera imparcial y dar voz a la verdad en medio del caos. Sin embargo, también sois conscientes de que la información es poder: decidir qué publicar, cómo hacerlo y cuándo, puede influir enormemente en los eventos. Este gran poder conlleva una gran responsabilidad, y sois muy conscientes de que un movimiento en falso podría alterar el delicado equilibrio de esta crisis.



2
JUGADORES

PERIODISTAS

En vuestro poder tenéis muchas informaciones que no consideráis noticia y por lo tanto mantenéis sin publicar. Entre ellas, hay un reportaje de investigación que revela que, hace cinco años, un miembro de los ganaderos provocó intencionadamente un incendio en un bosque que pertenecía a la industria papelera. Aunque el incidente quedó en el pasado, sabéis que sacar esta información a la luz ahora podría reabrir viejas heridas y cambiar el rumbo de las negociaciones. Decidir revelar esta información, y el momento adecuado para hacerlo, será una de las decisiones más difíciles de vuestra carrera.

Vuestra labor durante el juego será observar y documentar todo lo que ocurra, asegurándoos de que la información fluya de manera precisa y oportuna. También os encargaréis de dar un testimonio que refleje los eventos y decisiones clave, una memoria que pueda servir como legado para las futuras generaciones.

Objetivos del equipo:

- Observar y documentar de manera imparcial todo lo que ocurra durante el juego.
- Asegurar que la información relevante llegue a todos los grupos de manera oportuna durante el juego. Para ello puedes usar herramientas digitales como el grupo de Whatsapp o lo que decidas.
- Decidir si publicáis o no las informaciones que recibas.