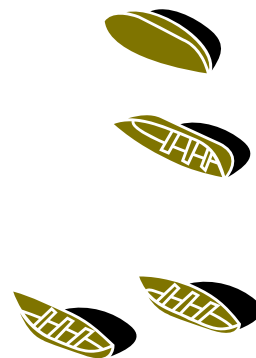


GUÍA DEL JUEGO

JUEGO DE SITUACIÓN SOBRE
TURISMO Y COMUNIDADES RURALES

Un *resort* en **DUBINDA** una comunidad de pescadores



foroturismo responsable

INTRODUCCIÓN

Es esencial que el equipo de monitores/as estudie con detenimiento la presente Guía, así como las fichas del juego, hasta conocerlo en todos sus detalles.

También es importante haber leído en profundidad el Material de Formación que se acompaña (Material de apoyo para monitores) y, a poder ser, otros textos sobre turismo y soberanía alimentaria (ver la bibliografía comentada en el Material de apoyo para monitores). El conocimiento de la materia facilitará la comprensión del objetivo del juego por parte del monitor/a, y le permitirá enfrentar con mayor seguridad cualquier eventualidad que pueda surgir durante su realización.

Sinopsis

Se suele presentar el turismo como un recurso económico muy favorable para los países pobres. Poniendo en práctica este discurso, el Reino de Barataria está implementando un Plan de Desarrollo Turístico que quiere aprovechar los atractivos que posee y que el turismo internacional valora altamente: clima tropical, playas casi vírgenes, cultura autóctona “exótica” para los cánones occidentales, etc.

El juego tiene lugar en el municipio rural de Dubinda. Dubinda se encuentra a orillas del mar. Su población, que combina la pesca y la agricultura, padece una severa crisis económica desde que el Gobierno del Reino de Barataria cedió a empresas extranjeras los derechos para explotar los ricos bancos de pesca de la zona. Y es que, como consecuencia de esta pesca industrial, los caladeros han sido sobreexplotados, y la pesca artesanal, la que practica la población de Dubinda, se ha reducido notablemente.

El juego se inicia cuando unos inversionistas foráneos proponen a la comunidad el establecimiento de un *resort* vacacional para turistas extranjeros y nacionales. Dada la situación de crisis que vive Dubinda, no parece que los inversionistas vayan a tener grandes problemas para convencer a su población de los beneficios del proyecto.

Objetivo educativo

Mostrar algunos de los impactos que un turismo controlado por capital foráneo puede tener en zonas rurales y en economías campesinas. Concretamente, el juego quiere mostrar cómo un turismo de este tipo puede:

- Empobrecer económicamente a la mayoría de la comunidad y acentuar la pérdida de la soberanía alimentaria
- Favorecer procesos de diferenciación socio-económica

Secundariamente, el juego también quiere mostrar:

- Cómo los Gobiernos de los países del Sur han acabado promoviendo modelos turísticos de capital extranjero que no suelen beneficiar a la población local
- Cómo el turismo se ha sabido revestir de una serie de mitos que predisponen a la población local a colocar en él unas esperanzas que muchas veces acaban siendo frustradas

Fases del juego

El juego tiene tres fases:

1. Preparación: Los participantes eligen y asumen sus roles, y aprenden los mecanismos de funcionamiento del juego y sus objetivos
2. Desarrollo del juego: Mediante turnos (cada turno representa un año) los jugadores tienen que hacer frente a las situaciones que van surgiendo, y que están especificadas. Sólo el monitor o monitora conoce lo que va a suceder
3. Taller final: El equipo monitor planteará una serie de cuestiones a raíz de lo acontecido en el juego que promoverá el debate y la reflexión

En la **preparación** (primera fase), explicarán a los jugadores/as en qué consiste el juego a través de los roles que cada uno tiene asignado. A parte de las características y objetivos de sus personajes (que conocerán a través de su respectiva ficha de rol), los jugadores sólo deben saber el funcionamiento del juego: que en cada turno (año) se encontrarán delante de situaciones ante las que tendrán que tomar decisiones, a veces particulares, a veces en equipo. **Es muy importante que no conozcan cuáles son los objetivos del juego, ya que el proceso de aprendizaje se basa en el efecto sorpresa.**

Es importante, también, trabajar la preparación de los dos grupos por separado: leer con ellos sus roles y asegurarse de que los han asumido.

Durante el **desarrollo del juego** (segunda fase), los monitores/as tienen un doble papel. Por un lado, son los guías del juego. Pero por otro, también asumen un rol: el de funcionarios/as del Ministerio de Turismo. Como tales, su objetivo es apoyar la política gubernamental de desarrollo turístico. Y para eso han de procurar que las decisiones de la población de Dubinda sean las más convenientes para los inversionistas extranjeros que están construyendo el *resort*. Para lograrlo utilizarán la legitimidad que, frente a los dubindeses/as, les da ser representantes del Estado. Incluso, en casos extremos, pueden hacer uso del derecho que tiene el Estado de expropiar tierras en nombre del llamado interés público. El lema es: el éxito del *resort* beneficia a todos. Llegado el caso, el funcionario/a del Ministerio puede tener que utilizar medias verdades, o incluso el engaño... ¿acaso no es una práctica recurrente por parte de ciertos organismos públicos? El trabajo del monitor/a, así, no está exento de cierto cinismo.

Para el **debate final** (tercera fase) el presente texto cuenta con un listado de temas y preguntas que pueden servir de guía para el taller, sin detrimento de que durante el juego haya habido acontecimientos que den pie a tratar otras cuestiones.

Participantes

De 4 a 16 jugadores/as, organizados en dos equipos:

- Comunidad (de 3 a 12 personas)
- Grupo Inversionista (de 1 a 4 personas)

Se requiere 1 ó 2 monitores/as, que además de guiar el juego, asumirán el rol de funcionarios/as del Ministerio de Turismo del Reino de Barataria.

Participantes: variantes del juego

Si el número de jugadores/as es superior a 16, puede ser oportuno dividirlos en dos o más grupos que realicen el juego de forma paralela. El taller final pondrá en común las conclusiones obtenidas por cada grupo, enriqueciendo más la discusión.

Otra opción, si el número de jugadores/as es superior, es que algunos/as jugadores/as-campesinos/as jueguen juntos con el mismo rol, en equipo.

Duración

3 horas aproximadamente.

Materiales del juego

Además de la presente Guía del Juego y del Material de apoyo para monitores, el juego cuenta con:

Fichas de rol

Dos tipos de fichas de rol, uno por grupo:

- Ficha de la Comunidad (12 ejemplares)
- Ficha del Grupo Inversionista (4 ejemplares)

Las fichas explican la situación de la comunidad de Dubinda y los objetivos de cada grupo.

Tablero (Mapa de Dubinda)

El mapa muestra tres zonas diferenciadas: un espacio agrario (que ocupa la mayor parte), el mar y una zona urbana. Una parte del espacio agrario está atravesado por el río.

El espacio agrario está dividido en 24 parcelas (que están numeradas). De éstas, siete (coloreadas de verde) colindan con el río y son de regadío.

El juego tiene dos tableros: uno para el Grupo Inversionista y el otro para la Comunidad.

Fichas de títulos de propiedad

Hay 24 títulos de propiedad de las parcelas agrarias: 7 de terrenos de regadío y 17 de seco.

Fichas de las instalaciones turísticas

Fichas que se irán colocando en el mapa cuando tenga lugar la compra-venta o las construcciones de instalaciones:

- Hotel (1 ficha)
- Ampliación del hotel (3 fichas)
- Puerto deportivo (1 ficha)
- Campo de golf (3 fichas)

El juego tiene 2 series de fichas de las instalaciones turísticas (uno para cada tablero)

Fichas de ocupaciones

Representan los trabajos a los que los miembros de la comunidad pueden optar con el desarrollo del turismo en Dubinda:

- Trabajador/a del hotel (4 fichas)
- Guía con bote de pesca (4 fichas)
- Artesano/a (4 fichas)
- Guía con lancha a motor (3 fichas)

Estas fichas se repartirán a cada comunero cuando adopte determinada ocupación, y se le quitarán si deja de tenerla.

Dinero

La moneda nacional del Reino de Barataria es el dubindiu.

El juego cuenta con billetes de 100 dubindius. La cantidad de billetes que se usará en el juego dependerá del número de jugadores.

El juego cuenta con 600 billetes de 100 dubindius

Ficha de pagos y cobros de dubindius en cada turno

El proceso de pago y cobro en cada turno puede ser un poco complejo. Esta ficha puede facilitar el proceso.

FUNCIONAMIENTO DEL JUEGO

FASE 1: PREPARACIÓN

Se reparten las fichas de rol. Cada grupo lee la suya por separado, con el apoyo de los monitores/as.

En el caso del **Grupo de la Comunidad**, se debe hacer hincapié en las características socio-económicas de Dubinda:

- Todos los habitantes combinan la pesca y la agricultura
- La pesca se ha reducido mucho en los últimos años porque el Estado ha cedido permisos a compañías extranjeras para explotar los caladeros de la zona
- Además, los precios de los productos agrarios también han caído en el mercado

También se reparten todas las *fichas de propiedad* de forma equitativa: en la medida de lo posible, se procurará que todos/as tengan el mismo número de parcelas, tanto de secano como de regadío. En caso de que no sea factible (el número de jugadores no lo permite) se sortearán entre los jugadores las parcelas sobrantes.

En el caso del **Grupo de Inversionistas** se les recordará que la situación de crisis que vive la comunidad les es favorable: seguro que la Comunidad aceptará encantada sus propuestas. **IMPORTANTE:** El dinero no es problema. El Grupo Inversionista no tiene límite. Y es que, por mucho que se revalorice el precio de la tierra, siempre se tratará de cantidades ridículas para una inversión de este tipo. En el juego, esto se traduce en que el Grupo Inversionista tiene acceso a todo el dinero que requiera para llevar a cabo sus actividades.

No obstante, han de procurar ser lo más ahorrativos posible, e intentar siempre regatear a la baja.

A todo caso, si no se llegara a los acuerdos de compra-venta oportunos, el Estado (representado por sus funcionarios, rol que asume el equipo monitor) tiene la facultad de expropiar tierras en favor del interés común... interés representado, en este caso, por el plan de desarrollo turístico nacional, y que coincide con el del grupo inversionista.

Al grupo inversionista se le da una cantidad indecente de dubindius.

El grupo de monitores/as también tienen un rol: el de **funcionarios/as del Ministerio del Turismo**. Su principal objetivo es favorecer los intereses del Grupo inversionista: ¡sólo el turismo puede permitir el desarrollo del país! Tiene que aprovechar su posición para convencer a la Comunidad, si le surge alguna duda, de lo beneficioso que es esta oportunidad para sus intereses económicos. Y como hemos dicho, en caso de desacuerdo sobre la compra-venta de tierras tienen la prerrogativa de la expropiación por el interés común (que coincide con el interés del Grupo inversionista).

FASE 2: DESARROLLO DEL JUEGO

1ER TURNO: LA PROPUESTA

El juego comienza cuando aparece un grupo de inversionistas turísticos (Grupo inversionista) interesado en establecer un *resort* vacacional en el municipio: el *Resort* Gran Dubinda.

El Grupo inversionista ha de explicar su oferta a la Comunidad. Ante la situación de crisis de la comunidad, el turismo surge como una propuesta muy interesante, ya que con él pueden obtener los ingresos que han dejado de percibir por el agotamiento del caladero y la disminución de los precios agrarios.

Los beneficios económicos que generará esta propuesta a la Comunidad son:

- Podrán trabajar en la construcción del *resort* como mano de obra no cualificada
- Una vez terminada la construcción habrá trabajo en el *resort* en tareas que se cubrirán con mano de obra local (camareros/as, servicio de limpieza, ayudantes de cocina, etc.)

- Podrán llevar de excursión en sus barcas de pesca a los turistas
- También podrán fabricar y vender artesanías a los turistas
- Además, el Grupo inversionista pagará un buen precio por el terreno en el que se establecerá el equipamiento hotelero

La Comunidad valora la propuesta: discuten pros y contras.

El equipo monitor, como funcionarios/as del Ministerio de Turismo, participa en esta discusión: su misión es animar a la Comunidad a aceptar la propuesta.

Resultado de la discusión, la Comunidad realizará un **listado de “pros” de la decisión que han adoptado y de posibles “contras”**. El equipo monitor guardará el documento, que se utilizará, si se ve conveniente, en el debate final.

2º TURNO: COMPRA DEL TERRENO Y CONSTRUCCIÓN DEL HOTEL

Compra-venta del terreno

El grupo inversionista señala sus necesidades e intereses: requiere una de las dos zonas de playa a lado del río (parcelas 15 y 16) para establecer el complejo hotelero.

El grupo inversionista negocia un precio con los propietarios de estas parcelas: aproximadamente 1.500 dubindius... o más, si es necesario.

El equipo monitor (funcionarios/as del Ministerio de Turismo) anima a vender: hay que aprovechar el desarrollo turístico.

Si es necesario, el equipo monitor y el grupo inversionista tranquilizarán al resto de la Comunidad: también ellos recibirán ganancias del turismo de otras maneras.

El Grupo Inversionista paga el dinero al comunero/a propietario/a con el que haya llegado a un acuerdo, y éste les cede la ficha de propiedad del terreno.

Recordar a los propietarios/as que si no llegan a un acuerdo en la compra-venta, los funcionarios/as (monitores/as) deberán expropiar a un precio tasado (que será algo inferior al de la propuesta del hotel) y cederlo al Grupo inversionista.

Construcción del terreno

Hay que construir el hotel: toda la Comunidad puede trabajar en ello. Cada miembro de la Comunidad (que acepta el trabajo) obtiene 200 dubindius por este concepto este turno.

Situación monetaria

Beneficios que se generan para la Comunidad en este turno:

- Cada miembro de la Comunidad recibe del Grupo inversionista 200 dubindius en concepto de mano de obra en la construcción del hotel (dinero que da el Grupo Inversionista a cada campesino)
- El comunero ex-propietario de la parcela en el que se construye recibe del Grupo Inversionista la cantidad negociada en la transacción: unos 1500... ¡o tal vez más!

Gastos a los que se enfrenta la Comunidad en este turno:

- El comunero que ha vendido la parcela ha perdido, con ello, capacidad productiva. Como ahora ya no produce lo que producía antes, debe destinar 100 dubindius anuales en alimentación (el equipo monitor hace ahora de comerciante y cobra este dinero)

3ER TURNO: ¡LLEGAN LOS TURISTAS!

Nuevas actividades laborales para la comunidad

Terminada la construcción del hotel, ¡llegan los primeros turistas!

El equipo monitor recuerda las tres vías de ganancias económicas que la Comunidad obtendrá:

- En concepto de guías turísticos, ofreciendo recorridos por la costa a los visitantes con sus barcas de pesca
- En concepto de trabajadores del *resort* (camareros/as, servicio de limpieza, ayudantes de cocina)
- En concepto de productores/as de artesanías (souvenirs) que venderán directamente a los turistas

Cada miembro de la Comunidad elige la labor a la que se quiere dedicar. En todas, la ganancia es la misma: 300 dubindius por año/turno.

IMPORTANTE: El número de pobladores dedicado a cada actividad debe ser equilibrado (no puede haber 4 guías y sólo 1 artesano, por ejemplo). En caso de conflicto, se echará a suertes.

Situación monetaria

Beneficios que se generan para la Comunidad en este turno:

- Cada miembro de la Comunidad recibe en el turno (año) 300 dubindius por diferentes conceptos: unos porque hacen de guía de los turistas con su barca; otros, por la venta de artesanías (los monitores/as dan el dinero por estos conceptos a cada campesino); y finalmente, otros porque trabajan en el *resort* (este dinero lo da el Grupo Inversionista a cada campesino)

Gastos a los que se enfrenta la Comunidad en este turno:

- El comunero que ha vendido la parcela ha perdido, con ello, capacidad productiva. Como ahora ya no produce lo que producía antes, debe destinar 100 dubindius anuales en alimentación (el equipo monitor cobra este dinero)

4º TURNO: NUEVOS SERVICIOS DE OCIO EN EL RESORT (CAMPO DE GOLF Y PUERTO DEPORTIVO)

El Grupo inversionista notifica a la comunidad que, para el buen funcionamiento del *resort*, es necesario construir un campo de golf y un puerto deportivo. Es lo que piden los turistas: o se ofrecen estos servicios de ocio, o elegirán otros lugares de destino y no vendrán.

El hotel obtiene permiso del Ministerio de Turismo (el equipo monitor) para construir un puerto deportivo junto al hotel (se coloca la ficha correspondiente junto a la ficha del hotel). Esto no implica para nada a la población de la Comunidad.

El tema del campo de golf, en cambio, sí: la única zona adecuada para el campo de golf es la zona agraria alrededor del río, ya que es una instalación que requiere mucha agua. Para el campo de golf, son necesarias, como máximo 3 propiedades. Pero pueden ser menos (1 ó 2).

Si hay reticencias por parte de los propietarios a vender, el equipo monitor (funcionarios/as del Ministerio de Turismo) y el Grupo inversionista recordarán que los beneficios que pierdan de la agricultura los obtendrán trabajando en el sector turístico.

Precio por cada propiedad: entre 800 y 1.000 dubindius (el Grupo inversionista negociará a la baja... pero si hay que pagar más, no hay problema).

Si ningún campesino/a decide vender, el monitor/a, como funcionario/a del Ministerio, expropiará 2 terrenos elegidos a dedo a un precio un poco inferior al último ofrecido por el Grupo inversionista.

Situación monetaria

Beneficios que se generan para la Comunidad en este turno:

- Cada miembro de la Comunidad recibe en el turno (año) 300 dubindius por diferentes conceptos: unos porque hacen de guía de los turistas con su barca; otros, por la venta de artesanía (los monitores/as dan el dinero por estos conceptos a cada campesino); y finalmente, otros porque trabajan en el *resort* (este dinero lo da el Grupo Inversionista a cada campesino)
- Los comuneros ex-propietarios de las parcelas en las que se construye el campo de golf reciben la cantidad negociada en la transacción

Gastos a los que se enfrenta la Comunidad en este turno:

- Los comuneros que han vendido parcelas han perdido, con ello, capacidad productiva. Como ahora ya no producen lo que producían antes, deben destinar 100 dubindius anuales a alimentación (el equipo monitor cobra este dinero)

5º TURNO: EL PUERTO DEPORTIVO Y LA CRISIS DE LA PESCA

Desgraciadamente, ha surgido un problema no previsto. Resulta que el puerto deportivo que se ha construido delante del hotel impacta negativamente en el ecosistema marino. Además, el puerto hace aparecer turistas que utilizan lanchas fuera-borda y motos de agua que espantan la pesca. Consecuencias de todo esto: la pesca artesanal, que se realiza cerca de la playa, disminuye.

Se pide que se establezca un debate entre la Comunidad y el Grupo inversionista sobre el impacto del puerto. El Grupo inversionista se defiende: el puerto es necesario para que lleguen los turistas; si no, elegirán otros destinos con mejores servicios de ocio. Además, recuerda que la Comunidad sigue ganando más dinero al año que antes gracias al turismo (se pide a la Comunidad que haga cuentas).

El equipo monitor (funcionariado del Ministerio de Turismo y que ha dado el permiso de construcción del puerto) apoya al grupo empresario: al fin y al cabo, la pesca ya era una actividad en crisis, mientras que ahora cuentan con otros nuevos en el pujante sector turístico.

Situación monetaria

Beneficios que se generan para la Comunidad en este turno:

- Cada miembro de la Comunidad recibe en el turno (año) 300 dubindius por diferentes conceptos: unos porque hacen de guía de los turistas con su barca; otros, por la venta de artesanía (los monitores/as dan el dinero por estos conceptos a cada campesino); y finalmente, otros porque trabajan en el *resort* (este dinero lo da el Grupo Inversionista a cada campesino)

Gastos a los que se enfrenta la Comunidad en este turno:

- Los comuneros que han vendido alguna parcela siguen destinando 100 dubindius anuales en alimentación por parcela vendida
- Como ya no hay tanta pesca, todos los comuneros deben destinar 100 dubindius más al año en concepto de alimentación

6º TURNO: LANCHEROS

Con la construcción del puerto deportivo, aparecen guías turísticos foráneos con lanchas modernas y dominio de idiomas que empiezan a hacer servicios de guías para los turistas del *resort*. Los guías locales no pueden competir. Sólo tienen dos opciones: o dejar de hacer de guías o comprar una lancha moderna (que cuesta 1.500 Dubindius!).

Sea o no sea guía, los miembros de la comunidad que tienen más dinero (el que vendió la parcela en la que se construyó el *resort*, y tal vez los que vendieron parcelas para el campo de golf) son los únicos que pueden adquirir una lancha y hacerse guías.

Se les anima a ello: el hotel asegura que sus clientes serán dirigidos a estas lanchas y no a las de los guías foráneos. Incluso si necesitaran dinero, el Estado les puede hacer un préstamo por lo que le falta (esta oferta es sólo para los campesinos que vendieron tierras, porque ya tienen un capital acumulado).

El número de lancheros/as máximo que pueden haber son 3 (es el número máximo que el *resort* puede asumir para cubrir su demanda). En caso de que hayan más dubindeses interesados, se tendrá que hacer un sorteo.

Estos miembros de la comunidad pueden seguir dedicándose también a su anterior actividad turística (producción de artesanía o trabajo en el *resort*). No es incompatible.

Los miembros de la comunidad que aceptan adquirir una lancha reciben la ficha correspondiente como "lancheros".

La actividad de guía con barca artesanal desgraciadamente desaparece, al no poder competir con las nuevas lanchas a motor.

Situación monetaria

Beneficios que se generan para la Comunidad en este turno:

- Todos los miembros de la comunidad reciben 300 dubindius por su trabajo con los turistas, como siempre, EXCEPTO los que trabajaban de guía con barca artesanal y ya no lo pueden hacer
- Los miembros de la comunidad que compraron una lancha moderna y se hicieron guías reciben 400 dubindius por su trabajo

Gastos a los que se enfrenta la Comunidad en este turno:

- Los comuneros/as que han vendido alguna parcela siguen destinando 100 dubindius anuales a alimentación por parcela vendida
- Como ya no hay tanta pesca, todos los comuneros siguen destinando 100 dubindius más al año en concepto de alimentación
- Los miembros de la comunidad que compraron una lancha moderna pero tuvieron que pedir un préstamo para ello, pagan 200 dubindius hasta cubrir la deuda

7º TURNO: PROBLEMAS POR LA ESCASA PREPARACIÓN PROFESIONAL DE LOS TRABAJADORES

Los turistas se están quejando de que los servicios en el *resort* no tienen la calidad exigible a un establecimiento de esta categoría. El Grupo inversionista decide prescindir de los trabajadores/as locales y los sustituye por otros foráneos/as con mayor formación (conocimiento de idiomas, experiencia o estudios en hostelería, etc.).

El Grupo Inversionista y el equipo monitor (funcionarios/as del Ministerio de Turismo) explican esta situación a la Comunidad. El equipo monitor asegura que el Gobierno creará en poco tiempo un centro de estudios turísticos que permitirá formar a la población local y recuperar este espacio laboral ahora perdido.

Situación monetaria

Beneficios que se generan para la Comunidad en este turno:

- Todos los miembros de la comunidad reciben 300 dubindius anuales por su trabajo con los turistas, como siempre, EXCEPTO los que trabajaban en el *resort*, ya que han sido despedidos, y los que antes eran guías pero no pudieron adquirir una lancha
- Quienes pudieron comprar una lancha moderna reciben 400 dubindius por su trabajo de guías.

Gastos a los que se enfrenta la Comunidad en este turno:

- Los comuneros que han vendido alguna parcela siguen destinando 100 dubindius anuales en alimentación por parcela vendida
- Como ya no hay tanta pesca, todos los comuneros siguen destinando 100 dubindius más al año en concepto de alimentación
- Los miembros de la comunidad que compraron una lancha moderna pero tuvieron que pedir un préstamo para ello, pagan 200 dubindius hasta cubrir la deuda

8º Y SIGUIENTES TURNOS

El equipo monitor continuará con los turnos, que serán idénticos al anterior, hasta que vea que la situación es crítica para algunos jugadores/as.

A los que ya no puedan mantener la situación (se quedan sin dinero y no pueden hacer frente a gastos), el equipo monitor (funcionario del Ministerio de Turismo) les dirá que sólo les queda la opción de vender alguna de sus propiedades (antes que se las quede el Estado por impago). Y pueden vender:

- A otros miembros de la Comunidad que tengan capacidad económica suficiente y lo deseen, a un precio de 400 dubindius por parcela. **IMPORTANTE:** Recordar que los comuneros compradores recibirán en cada turno 100 dubindius de beneficio en concepto de ganancias agrarias.
- Al Grupo inversionista, para que pueda hacer ampliaciones futuras del *resort*. El Grupo inversionista compra cada parcela a un precio de 600 dubindius (el funcionario del Ministerio ha conseguido negociar con los empresarios esta propuesta que es muy beneficiosa). **IMPORTANTE:** El Grupo inversionista sólo comprará 3 parcelas; no quiere ni necesita más.

Esta oferta también está abierta a todos los jugadores, aunque no se encuentren en una situación de crisis. Es importante señalar que el Grupo inversionista sólo adquirirá 3 parcelas como máximo.

Situación monetaria

Beneficios que se generan para la Comunidad:

- Sólo los miembros de la comunidad que se dedican a producir y vender artesanía a los turistas reciben 300 dubindius por su trabajo
- Quienes pudieron comprar una lancha moderna reciben 400 dubindius por su trabajo de guías.
- Quienes vendieron parcelas al *resort* a vecinos, reciben el dinero de la transacción
- Los comuneros que han adquirido parcelas de sus vecinos, reciben 100 dubindius en concepto de beneficios agrarios por cada parcela

Gastos a los que se enfrenta la Comunidad:

- Los comuneros que han vendido alguna parcela siguen destinando 100 dubindius anuales en alimentación por cada parcela vendida
- Como ya no hay tanta pesca, todos los comuneros siguen destinando 100 dubindius más al año en concepto de alimentación
- Los miembros de la comunidad que compraron una lancha moderna pero tuvieron que pedir un préstamo para ello, pagan 200 dubindius hasta cubrir la deuda.

FIN DEL JUEGO

Cuando el número de jugadores/as arruinados/as (sin propiedades) y eliminados/as (formalmente se supone que son comuneros que han emigrado) sea sustancial, se da por terminada esta fase y se pasa al debate final.

Cada jugador se queda con el dinero y fichas de propiedad para el debate final.

Nota importante

El tema de los cobros y pagos al final de cada turno puede ser un poco complicado. Por ello, se aconseja:

- Utilizar las fichas de trabajo y de propiedad de parcelas como referente a la hora de pagar y cobrar
- Realizar el proceso con todo el orden posible
- Entre los materiales del juego, se cuenta con una Ficha de Pagos y Cobros, que permitirá al equipo monitor seguir el proceso con más facilidad

FASE 3: DEBATE FINAL

Temas a tratar:

Las expectativas que despierta el turismo

Se realiza una valoración del documento elaborado en el primer turno (listado de pros y contras)

- En la pizarra se escriben los “pros” que se habían establecido en el “documento inicial” y se mira si esas predicciones eran acertadas, dada la situación al final de juego
- Igualmente, en la pizarra se escriben los “contras” que se habían establecido en esos documentos y se mira si se había acertado o no
- Se hace un nuevo listado de “pros” y “contras” que ha generado el desarrollo turístico en Dubinda

El impacto de un turismo de enclave en las economías campesinas: pérdida de la soberanía alimentaria y empobrecimiento

- Los miembros de la Comunidad comparan las fichas de propiedad que tenían al iniciar el juego y las que tienen ahora. ¿Valió la pena vender parte de sus propiedades? ¿Por qué?
- ¿Cuánto dinero tiene cada uno? ¿Alguno tuvo que emigrar por quedarse en números rojos? ¿A qué fue debido? (relacionar la respuesta con la pérdida de espacios agrarios y la dependencia de alimentos foráneos)

Influencia del turismo en el incremento de la diferenciación y la conflictividad campesina

- Diferenciación económica: ¿Alguien de la Comunidad salió beneficiado con el proyecto? ¿Por qué?
- Conflictividad: ¿Se generaron conflictos a lo largo del juego entre los miembros de la Comunidad? ¿Entre quiénes? ¿Por qué razón? Y si no fue así, ¿pensáis que en un caso real se habría dado conflictividad?

El papel del Estado

- ¿Cuál ha sido el papel del Ministerio de Turismo? ¿A favor de qué intereses actuaba?
- ¿Pensáis que este posicionamiento se da o se puede dar en la vida real? ¿Por qué?

ALGUNAS RESPUESTAS POSIBLES ANTE POSIBLES REPAROS DE LOS JUGADORES

Durante las pruebas que se realizaron del juego antes de su publicación, algunos jugadores/as plantearon ciertas quejas en la fase del Debate Final dirigidas a la concepción del juego. Por su interés y porque pueden poner en un brete a los monitores los reflejamos a continuación y planteamos algunas posibles respuestas:

QUEJA	RESPUESTA
Los monitores apoyaban a sabiendas las políticas pro-resort, muchas veces en contra de los intereses de la población local.	Claro, ¡son funcionarios del Ministerio de Turismo! Su objetivo es defender y facilitar la implementación del Plan de Desarrollo Turístico del gobierno, que se basa en capital extranjero.
La Ficha de Rol de la Comunidad engaña a los jugadores/as al sugerir que el turismo es una fuente fácil y rápida de ingresos.	La Ficha de Rol refleja algunos de los mitos que existen alrededor del turismo. El equipo monitor, en su rol de funcionarios/as del Estado, utiliza este discurso para convencer a los campesinos/as para que apuesten por el resort. La Ficha de Rol es el discurso del Estado dirigido a convencer a la población local.
En algunas pruebas se objetó que los campesinos/as que se convertían en guías con lancha moderna no podían mantener sus actividades anteriores (artesanos/as o trabajadores/as del resort) por falta de tiempo.	Más que como persona individual, cada jugador/a asume el papel de representante de una unidad familiar. Los diferentes trabajos del jugador se supone, así, que los asumen personas diferentes de la familia.
En una prueba se cometieron errores en el reparto y recaudación de dubindius.	El equipo de monitores resolvió el problema aduciendo que los errores administrativos y las prácticas de corrupción forman parte de la realidad.



Conforman el foro:



ACSUD
LAS SEGOVIAS
PAÍS VALENCIA



Colabora:

