

RENTA: Resistir Estratégicamente en Nuestro Territorio Agrícola

El juego contra el acaparamiento crónico de tierras y agua

Autores:

Dr. Ixtoc Marlo Rivera-Nuñez

Dr. Luis García-Barrios

Juego: 19 de junio de 2026

Versión: 1.0

Lema del juego

"En tu parcela, tu decisión. De tu decisión, el futuro de todas"

Propósito educativo

Explorar las tensiones que enfrentan las familias Yoreme entre la supervivencia individual y la resistencia colectiva frente al acaparamiento crónico de tierras y agua, y cómo sus decisiones, una a una, construyen o deshacen el control sobre su territorio.

1. DESCRIPCIÓN GENERAL

RENTA es acrónimo de Resistir Estratégicamente en Nuestro Territorio Agrícola un juego de mesa serio diseñado para 4 jugadoras, que representan a familias ejidatarias Yoreme del Río Mayo. Cada familia posee una parcela de 12 hectáreas con derecho a agua de riego. Las cuatro parcelas son contiguas entre sí. El juego se desarrolla en 5 rondas, cada una simula un año agrícola.

En la región, un pequeño grupo de personas no indígenas, a quienes llamamos agrotitanes, ha ido acaparando tierras y agua para formar cuadros agrícolas: rentan o compran parcelas contiguas para trabajarlas como una sola. Esta estrategia les da ventaja en el riego, porque en la realidad los cuadros más grandes riegan primero, mientras que los más pequeños riegan al final y corren el riesgo de quedarse sin agua debido a problemas administrativos.

En cada ronda, las jugadoras deben decidir qué hacer con las hectáreas de su parcela que cuentan con agua de riego en ese año (según el nivel de la presa). Pueden elegir una o combinar las siguientes opciones:

- **Renta (R):** obtienen un ingreso fijo y seguro en UCV (Unidades de Costo de Vida, la moneda del juego), pero incrementan el control del agrotitán sobre el territorio.
- **Trabaja Individual (TI):** obtienen UCV según el azar (incertidumbres climáticas, biológicas y de mercado), todo lo que producen es suyo y no incrementan el control del agrotitán, pero tampoco construyen poder colectivo.
- **Trabaja Colectivo (TC):** se asocian con otras jugadoras (cuyas parcelas sean vecinas) para formar un cuadro más grande que riega antes; obtienen UCV según el mismo azar

que TI y deben enfrentar las dificultades del reparto de ganancias; a cambio, frenan el control del agrotitán y construyen poder colectivo.

Cada ronda incluye otros elementos que afectan a todas las jugadoras: la disponibilidad de agua (según el nivel de la presa), el Costo de Vida de cada familia (que varía cada año y se determina con tarjetas individuales), y la Programación de Riego, que mediante una tarjeta puede dejar sin producción a los cuadros más pequeños. Al final de la ronda, cada jugadora debe cubrir su Costo de Vida con las UCV obtenidas; si no le alcanza ni con sus ahorros, cede una hectárea de su parcela (con su derecho de agua incluido) al agrotitán de forma permanente para cubrir su déficit.

El objetivo final es que la comunidad Yoreme en su conjunto logre frenar el acaparamiento. Al término de la ronda 5, se calcula el Poder Territorial Neto de cada jugadora, que combina las hectáreas que logró conservar (las que no cedió al agrotitán) menos el total de hectáreas que rentó a lo largo del juego. La suma de los poderes de las 4 jugadoras determina si los Yoreme ganan colectivamente (frenaron el acaparamiento) o pierden (el acaparamiento los superó). Además, la jugadora con el mayor Poder Territorial Neto recibe el reconocimiento de Guardiania de la Tierra.

2. JUGADORAS Y CONDICIONES INICIALES

- **Jugadoras Yoreme (4):** Cada una posee una parcela de 12 hectáreas, representada en el tablero como una casilla cuadrada. Todas inician con 0 UCV (Unidades de Costo de Vida) ahorradas.
- **Agrotitanes (2):** Son dos actores virtuales (ninguna jugadora asume su rol). Cada uno inicia con un cuadro de 8 hectáreas, representado en el tablero (véase Fig. 1). Los agrotitanes crecen de dos formas:
 - Cuando una jugadora elige Renta (R), las hectáreas rentadas se suman a su cuadro durante esa ronda (crecimiento temporal, la tierra sigue siendo de la jugadora).
 - Cuando una jugadora no cubre su Costo de Vida (CV) y cede una parcela, esa hectárea pasa al agrotitán de forma permanente.
- **Maese del Juego (1):** Es la persona encargada de conducir la partida.

3. ESTRUCTURA DEL JUEGO

El juego se desarrolla en 5 rondas y en cada una se siguen las mismas etapas:

1. **Disponibilidad de agua:** Para representar las fluctuaciones anuales en el llenado de la presa, en cada ronda se parte de una base de 3 hectáreas por jugadora y se lanza un dado de 10 caras (valores del 1 al 9; si sale 10, se repite el lanzamiento). El resultado se suma a la base y determina cuántas hectáreas de su parcela podrá trabajar cada jugadora en esa ronda.

Ha con agua = 3 + resultado del dado

De este modo, cada jugadora dispondrá de entre 4 y 12 hectáreas para cultivar en esa ronda. La cantidad es la misma para todas y refleja el nivel general de agua disponible en la presa para ese año agrícola.

2. **Costo de Vida (CV):** en cada ronda, de manera individual las jugadoras toman, sin mirar, una tarjeta de su mazo de Costo de Vida. El valor de la tarjeta indica el Costo de Vida que su familia debe cubrir en ese año agrícola. Los valores posibles y sus probabilidades son:

- 1 tarjeta de 12 UCV (20% de probabilidad)
- 2 tarjetas de 16 UCV (40% de probabilidad)
- 2 tarjetas de 18 UCV (40% de probabilidad)

Cada jugadora tiene su propio Costo de Vida, que puede variar entre rondas. Estas fluctuaciones representan gastos imprevistos (enfermedades, eventos familiares) o ahorros (hijos que se casan, miembros que consiguen empleo), que en la vida real afectan de manera distinta y en diferentes momentos a cada familia.

3. **Estrategia de Vida:** En esta etapa, cada jugadora decide cómo repartir sus hectáreas disponibles (la suma debe ser igual a sus hectáreas con agua en esa ronda). Puede elegir una sola opción o combinarlas:

- **Renta (R):** la jugadora recibe 2 UCV por hectárea rentada al agrotitán (ingreso inmediato y seguro). El agrotitán suma esas hectáreas a su cuadro durante esa ronda, pero la tierra sigue siendo de la jugadora. Estas hectáreas rentadas se representan con fichas de color negro y se acumulan en un registro individual para el cálculo final del Poder Territorial Neto.
- **Trabaja Individual (TI):** la jugadora cultiva por su cuenta y forma un cuadro individual, que se representa con fichas en color azul. No recibe ingreso inmediato; su producción se determinará en la fase de UCV.
- **Trabaja Colectivo (TC):** la jugadora suma sus hectáreas a un cuadro colectivo con otras jugadoras y se representa con fichas en color rojo. Para que sea válido, las parcelas deben ser contiguas, vecinas en el tablero. No reciben ingreso inmediato; la producción se determina en la fase de UCV y se repartirá según las reglas de reparto colectivo.

Las jugadoras pueden destinar 0 hectáreas a una o más opciones y el mae del juego le asigna sus fichas de color según su Estrategia de Vida y la jugadora las coloca en el Tablero.

4. Programación de Riego: Una vez representadas en el Tablero todas las decisiones de las jugadoras, se identifican los cuadros que se formaron en la ronda: el colectivo, los individuales y los 2 cuadros de los agrotitanes (su tamaño base + las hectáreas rentadas en esa ronda). Todos los cuadros se ordenan de mayor a menor tamaño, según sus hectáreas y el riego se realiza en ese orden: primero el cuadro más grande, al final el más pequeño. Luego, sin mirar, se revela una tarjeta del mazo de Riego que define el efecto de esa ronda. Las tarjetas tienen igual probabilidad y pueden ser:

- Sin consecuencias: todos los cuadros reciben agua.
- El último cuadro no recibe agua: el cuadro más pequeño (el último en la programación) no produce UCV en esa ronda.
- Cuadros iguales o menores a 4 hectáreas no reciben agua: todos los cuadros (individuales, colectivos) cuyo tamaño sea igual o menor a 4 hectáreas no producen UCV en esa ronda.

5. Producción de UCV: Esta etapa representa las principales incertidumbres que afectan la producción y venta de trigo: condiciones climáticas, plagas, y las fluctuaciones del mercado internacional. En esta etapa participan únicamente los cuadros que sí recibieron agua en la Programación de Riego. Se lanza un único dado de 10 caras que determina el valor de UCV por hectárea para todas las jugadoras en esa ronda:

- Dado 1-2: 1 UCV por hectárea (20% de probabilidad)
- Dado 3-8: 2 UCV por hectárea (60% de probabilidad)
- Dado 9-10: 3 UCV por hectárea (20% de probabilidad)

Este mismo valor aplica a todos los cuadros de cada jugadora que recibieron agua (individuales y colectivos). La única excepción es la Renta (R), cuyo ingreso es fijo (2 UCV por hectárea) y no depende de este dado.

6. Reparto del Trabajo Colectivo: Si una jugadora participó en el cuadro colectivo, las ganancias se reparten entre las participantes en tres pasos:

- **Producción total del colectivo:** se calcula multiplicando el total de hectáreas del cuadro colectivo por el valor de UCV por hectárea determinado en la etapa anterior (Producción de UCV)
- **Reparto base proporcional al aporte:** cada jugadora recibe una cantidad base de UCV igual a sus hectáreas aportadas al cuadro colectivo multiplicadas por el valor de UCV por hectárea.
- **Elección de tarjeta Tomo:** las jugadoras, en orden de mayor a menor aporte al colectivo (quien puso más hectáreas elige primero), eligen deliberadamente (observando las opciones y no de manera aleatoria) una tarjeta de su mazo de Tomo. Son 5 tarjetas con valores: **-2, -1, 0, +1, +2**. Ese valor se suma o resta a la cantidad base que le corresponde, según su aporte al colectivo. Si la suma de lo que todas las jugadoras quieren tomar supera la

producción total, la última jugadora en elegir recibe lo que queda disponible, aunque sea menos de lo que les corresponde. Si sobra producción, el excedente se pierde.

Ejemplo: un colectivo de 12 hectáreas produce 24 UCV. Tres jugadoras participan con diferentes aportes; una cuarta jugadora decidió no participar en el colectivo.

Jugadora	Aporte (Ha)	Base (Ha × 2 UCV/Ha)	Tarjeta Tomo	Total Solicitado	Recibe realmente
A	6	12 UCV	+2	14 UCV	14 UCV
B	4	8 UCV	+1	9 UCV	9 UCV
C	2	4 UCV	+2	6 UCV	1 UCV * (lo que queda)
D	0	—	—	—	No participó

*Total solicitado: 29 UCV, pero solo se produjeron 24. Las jugadoras A y B reciben lo que pidieron (14 + 9 = 23 UCV). Para la jugadora C, que aportó menos al colectivo y elige al final, solo queda 1 UCV de los 6 que solicitó. La jugadora D no participó y no recibe nada.

7. Pago de Costo de Vida (PCV): Al final de cada ronda, cada jugadora suma todos sus ingresos de UCV obtenidos en esa ronda:

- **Por Renta (R):** (hectáreas rentadas) × 2 UCV/Ha.
- **Por Trabajo Individual (TI):** (hectáreas cultivadas individualmente) × (UCV/Ha determinado en la etapa 5).
- **Por Trabajo Colectivo (TC):** UCV recibidas en el reparto (según la etapa 6).

A ese total, la jugadora suma sus UCV ahorradas de rondas anteriores. Con ese monto total, debe cubrir su CV de esa ronda (el valor de su tarjeta determinado en la etapa 2). El resultado puede ser:

- Si ingreso total ≥ CV: la jugadora ahorra el excedente (se suma a sus UCV ahorradas para futuras rondas) y no pierde tierras.
- Si ingreso total < CV: la jugadora cede 1 hectárea (con agua) de su parcela al agrotitán de forma permanente (su total de hectáreas propias se reduce en 1) y su ahorro se reinicia a 0. Esa hectárea pasa a ser parte del cuadro del agrotitán para siempre.

4. DISCUSIÓN FINAL: *DEBRIEFING*

Al final de la ronda 5, cada jugadora calcula su Poder Territorial Neto con la siguiente fórmula:

Poder Territorial Neto = $(2 \times \text{Hectáreas Conservadas}) - \text{Acumulado de Hectáreas Rentadas}$

- **Hectáreas Conservadas:** son las hectáreas que la jugadora conserva al final de la partida (12 hectáreas iniciales menos las que haya cedido al agrotitán por déficit en el Pago de Costo de Vida).
- **Acumulado de Hectáreas Rentadas:** es la suma total de hectáreas que la jugadora rentó a lo largo de las 5 rondas. Se contabiliza cada vez que eligió Renta: si una misma parcela se rentó en 5 rondas distintas, se cuenta 5 veces.

Un Poder Territorial Neto positivo indica que la jugadora ha mantenido un control sobre su parcela, a pesar de las rentas. Un número negativo indica que su dependencia de la renta o la pérdida de tierras por no cumplir con su CV ha sido mayor que su capacidad de conservación.

Victoria colectiva: se suman los 4 Poderes Territoriales Netos de todas las jugadoras.

- Si la suma es mayor que 0, las jugadoras ganan colectivamente: lograron frenar el acaparamiento crónico de tierras y agua.
- Si la suma es menor o igual a 0, las jugadoras pierden colectivamente: el acaparamiento ha superado su capacidad de resistencia.

A partir de estos resultados, la Moderadora guía la reflexión con preguntas que vinculan la experiencia de juego con la problemática real: ¿Cómo influyó la incertidumbre del agua y el mercado en las decisiones? ¿Qué facilitó o dificultó el trabajo colectivo? ¿Qué estrategias individuales o colectivas resultaron más efectivas para conservar el control territorial?