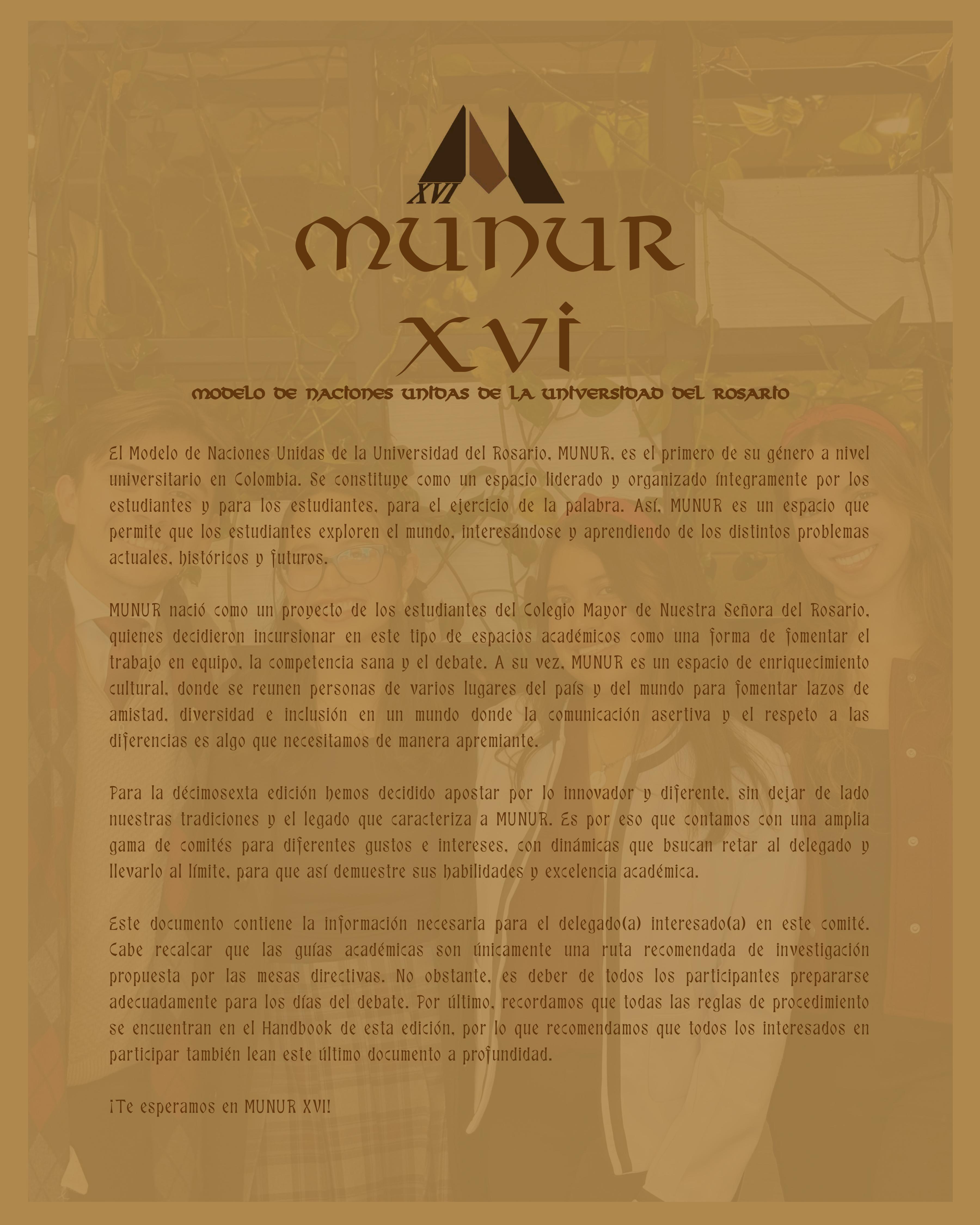


# cómo ENTRENAR A TU DRAGÓN

GUÍA ACADÉMICA DEL COMITÉ GAU: CÓMO ENTRENAR A TU DRAGÓN



MUNXIR XVI  
Universidad del Rosario



# **MUNUR**

## **XVI**

**modelo de naciones unidas de la universidad del rosario**

El Modelo de Naciones Unidas de la Universidad del Rosario, MUNUR, es el primero de su género a nivel universitario en Colombia. Se constituye como un espacio liderado y organizado íntegramente por los estudiantes y para los estudiantes, para el ejercicio de la palabra. Así, MUNUR es un espacio que permite que los estudiantes exploren el mundo, interesándose y aprendiendo de los distintos problemas actuales, históricos y futuros.

MUNUR nació como un proyecto de los estudiantes del Colegio Mayor de Nuestra Señora del Rosario, quienes decidieron incursionar en este tipo de espacios académicos como una forma de fomentar el trabajo en equipo, la competencia sana y el debate. A su vez, MUNUR es un espacio de enriquecimiento cultural, donde se reunen personas de varios lugares del país y del mundo para fomentar lazos de amistad, diversidad e inclusión en un mundo donde la comunicación asertiva y el respeto a las diferencias es algo que necesitamos de manera apremiante.

Para la décimosexta edición hemos decidido apostar por lo innovador y diferente, sin dejar de lado nuestras tradiciones y el legado que caracteriza a MUNUR. Es por eso que contamos con una amplia gama de comités para diferentes gustos e intereses, con dinámicas que buscan retar al delegado y llevarlo al límite, para que así demuestre sus habilidades y excelencia académica.

Este documento contiene la información necesaria para el delegado(a) interesado(a) en este comité. Cabe recalcar que las guías académicas son únicamente una ruta recomendada de investigación propuesta por las mesas directivas. No obstante, es deber de todos los participantes prepararse adecuadamente para los días del debate. Por último, recordamos que todas las reglas de procedimiento se encuentran en el Handbook de esta edición, por lo que recomendamos que todos los interesados en participar también lean este último documento a profundidad.

¡Te esperamos en MUNUR XVI!



# índice

MODELO DE NACIONES UNIDAS DE LA UNIVERSIDAD DEL ROSARIO



## GAU: CÓMO ENTRENAR A TU DRAGÓN

---

CARTAS DE BIENVENIDA	04
Carta bienvenida de la Secretaria General	04
Carta bienvenida del Sub-secretario General	06
Carta bienvenida de la Directora General	08
Carta bienvenida de la Sub-directora General	10
Carta bienvenida de los Secretarios Generales Adjuntos de Crisis	12
Carta bienvenida Mesas Directivas	16
Carta bienvenida Centro Estrategia	17

RESUMEN	18
---------	----



# GAU: CÓMO ENTRENAR A TU DRAGÓN

---

ACERCA DEL COMITÉ	19
Introducción al comité	20
Historia del comité	21
Objetivos del comité	23
ACERCA DEL TEMA	24
Introducción al tema	25
Contexto histórico	31
Situación actual	41
PROCEDIMIENTO ESPECIAL	42
QARMAS	44
GLOSARIO	45
REFERENCIAS SUGERIDAS	46
REFERENCIAS	47



# CARCA de bienvenida



**SECRETARIA GENERAL**  
LAURA PEÑALOZA

# jh

ola a todos y todas! Bienvenidos a una de las mejores experiencias que estarán a punto de vivir. Así es, estoy hablando de MUNUR XVI.

Mi nombre es Laura Peñaloza y tengo el honor de presentarme como la Secretaria General de esta edición. Cuando participé en mi primer modelo de Naciones Unidas sólo pensaba en ganar un premio. No obstante, cuando recibí el diploma en la ceremonia de clausura el último día me di cuenta que la razón por la que decidí quedarme en este mundo y seguir participando en estos eventos fue porque cada uno de ellos te permite convertirte en la mejor versión de ti mismo. Los modelos nos permiten convertirnos en profesionales más preparados, maestros de la negociación y la oratoria, así como nos hacen ser mejores personas. A medida que el tiempo pasaba, me di cuenta que no sólo quería seguir creciendo, también quería dirigir un proyecto que ayudara y permitiera a las personas ser mejores.

Así fue como terminé aquí, en MUNUR. Tengo el sueño de crear un evento que le permita a todos sus participantes aprender, evolucionar en sus mejores versiones, y principalmente, construir un espacio donde todos se puedan sentir apreciados y valorados. Quiero que cada uno de ustedes pueda sentir la magia de MUNUR, desde su majestuosa historia y espacios, pasando por los nervios que todos hemos llegado a sentir durante la primera sesión, hasta la emoción generada en la ceremonia de clausura por poder levantar un martillo en nuestras manos. Nuestra misión es hacer sentir a todos y a todas bienvenidos y cómodos en cualquier espacio del modelo, para así vivir esta experiencia al máximo.

Los y las invito a llevarse al límite y desafiarlse en cada momento de la conferencia, demuestren lo que son capaces. La excelencia académica viene acompañada de una preparación exhaustiva, experticia, habilidades y de los valores que te definen como persona. Solo aquellos que sean capaces de balancear y demostrar todas estas características durante el debate se convertirán en excelentes delegados, y lograrán ser una inspiración para muchos otros. Espero que MUNUR sea el espacio donde enfrenten sus miedos y cumplan esas metas en las que han estado trabajando arduamente. Por último, espero que este comité sea de su agrado, y que todas las propuestas académicas les den la satisfacción de haber asistido a un prestigioso evento a la altura de cada uno de ustedes. Y sobre todas las cosas, espero que encuentren un lugar seguro en MUNUR, donde sus ideas sean escuchadas y sus propuestas sean altamente valoradas. Trabajare incansablemente por ese objetivo, se los prometo. ¡Estoy muy emocionada por encontrarnos pronto y vivir esta experiencia juntos!

Con cariño,  
Laura Peñaloza



# CARTA DE BIENVENIDA



**SUBSECRETARIO GENERAL**  
SANTIAGO RIASCOS



**C**uando miro atrás y veo todo el recorrido de este camino, pienso en como nunca imaginé en todo lo que ocurriría, desde hace 6 años soñando con este momento, desde hace 3 pensando en representar a mi universidad, hace 2 años conociendo a quien me traería a MUNUR y solo recién el año pasado pensando que este camino ya se había acabado.

Son las paradojas de la vida, el trabajo, el esfuerzo, las caídas, pero sobre todo el levantarse y un giro inesperado de eventos que hoy me traen acá como Santiago Riascos Beltrán Subsecretario General para MUNUR XVI. Soy estudiante de octavo semestre de la Universidad del Rosario, muchas de las cosas que han pasado durante estos 8 semestres han forjado mi camino hasta llegar acá y cobran sentido en este momento de la cúspide y fin de este ya largo recorrido.

Hace 6 años inicie en ONU solo con el propósito de aprender, de enseñar y de aprender mediante la enseñanza. Ya que esa primera experiencia me mostró que mi camino lo quería hacer en el Rosario, iniciando como una persona que le daba pánico hablar, le temblaba la mano y la voz. Pero con trabajo, dedicación y constancia esa mano débil se fortaleció con el propósito de buscar la excelencia académica y humana, y que las personas que vengan después de mí sean incluso mejores y desde la cuna de la patria se formen los líderes que necesita Colombia y el mundo.

Para mí es un placer poderlos recibir en mi casa para que vivan 4 días de intensos debates, negociaciones y retos que no faltarán en MUNUR. Dónde verán reflejado no solo un sueño sino una apuesta a lo diferente y a lo innovador que les aseguro que lo van a atesorar como una de sus mejores experiencias y recuerdos por los próximos años de su vida. Porque no solo van a poder aprender, sino también por medio de sus acciones también van a ser el ejemplo de muchos independientemente de la posición en la que se encuentren, porque espero manejen como premisa el no dejar de aprender de quienes fueron, están y estarán.

Sin más, les deseo a todos, delegados, mesas, sponsors y observadores que se gocen al máximo MUNUR XVI y bienvenidos sean a éste mi hogar.

Con mucho amor y cariño,  
Santiago Riascos Beltrán

# CARTEL DE BIENVENIDA



**DIRECTORA GENERAL**  
SOFIA PRADA

**E**s un honor para mí en calidad de Directora General darles la más sincera bienvenida a la decimosexta edición del Modelo de Naciones Unidas de la Universidad del Rosario, MUNUR XVI.

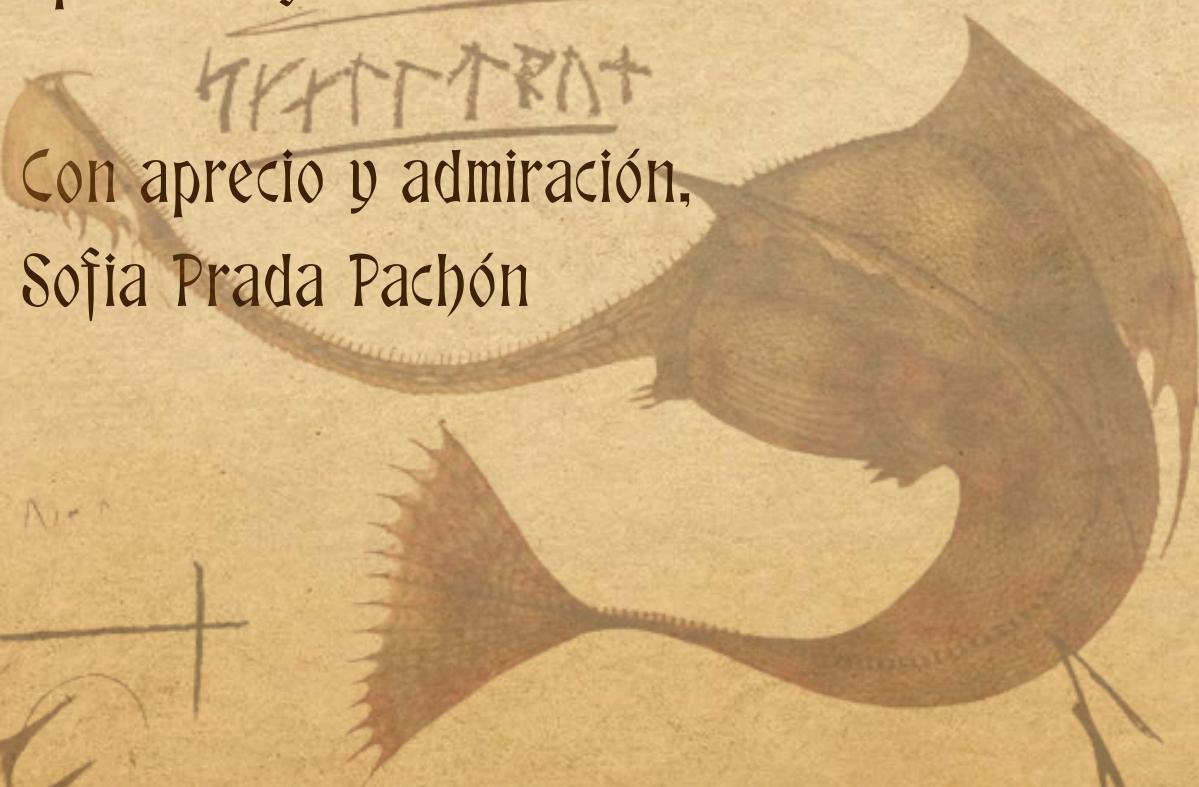
Desde pequeña soñé con participar en Modelos de Naciones Unidas, y a lo largo de los años he tenido el privilegio de vivir esta experiencia desde diversas perspectivas: como delegada, mesa directiva, parte del equipo logístico y, hoy, como Directora General. Asumir este cargo a sido una de las mayores aventuras, retos y privilegios que he tenido en mi vida y poder contar con su participación me llena de profundo honor y gratitud.

Para esta edición seguimos con el firme compromiso de continuar con el legado y la tradición que ha caracterizado a MUNUR a lo largo de los años, sin dejar de lado la innovación, no solo desde la parte académica sino logística. Hemos trabajado arduamente en cada detalle, sorpresa y experiencia para que disfruten en este evento, que estamos seguros que no solo constara en 4 días sino les dejara una huella duradera en su vida y en el futuro que desean construir después de esta edición.

Sabemos que cada uno de ustedes ha asumido el rol de su participación con el propósito de contribuir con ideas, argumentos y propuestas que enriquezcan las discusiones sobre los desafíos globales que enfrenta el mundo actualmente. Su participación representa un valioso aporte a la construcción de una ciudadanía crítica, ética, empática y comprometida con el mundo y los conflictos que enfrenta.

Durante los días del Modelo, encontrarán en cada comité no solo un espacio para el análisis, la negociación y el trabajo en equipo, sino también una oportunidad para crecer tanto a nivel profesional como personal. Espero que esta experiencia les inspire a seguir formándose como agentes de cambio en sus vidas y más allá de ellas.

Les deseo el mayor de los éxitos y los invito a vivir esta edición con pasión, respeto y apertura al aprendizaje.



# CARCA DE BIENVENIDA



**SUBDIRECTORA GENERAL**  
ISABELLA CUARTAS



queridos delegados,

Bienvenidos a MUNUR XVI, un espacio donde tendrán la oportunidad de retarse y de descubrir la fuerza que tiene cada una de sus voces. Aquí, cada palabra cuenta, cada argumento transforma y cada uno de ustedes es parte esencial de lo que hará única esta decimosexta edición del Modelo de Naciones Unidas de la Universidad del Rosario.

Como subdirectora General, para mí es un privilegio darles la bienvenida a esta edición que hemos preparado con tanto cuidado y amor. Soy fiel creyente de que los aprendizajes más significativos ocurren cuando salimos de la zona de confort, cuando discutimos desde el respeto y cuando escuchamos antes de responder. En MUNUR no buscamos la perfección (tal cosa no existe), buscamos crear un lugar seguro en el que se atrevan a equivocarse, a replantear ideas y a crecer, tanto en el ámbito académico como en el personal.

Queremos que cada detalle hable por sí solo y que cada comité se sienta vivo y retador. Cada decisión que hemos tomado, desde lo académico hasta la logística, refleja nuestro deseo de que se sientan acompañados, motivados y valorados. Porque MUNUR no existe sin ustedes, y es su pasión y sus ideas lo que verdaderamente le da sentido a todo este proyecto. Ustedes no solo están aquí para representar una delegación, están aquí para dejar huella, para inspirar y para ser inspirados. Confío plenamente en que MUNUR los marcará significativamente, no solo por su desempeño dentro del comité sino también por lo que descubran de ustedes mismos y de sus colegas.

Gracias por estar aquí, por creer en nosotros y por ser parte de MUNUR XVI.

Les deseo los mayores éxitos y espero que disfruten estos cuatro días de modelo con entrega, con curiosidad, con empatía y con el corazón.

Con cariño,  
Isabella Cuartas Gómez

# CARCA DE BIENVENIDA



SGA DE CRÍSIS

JUAN DAVID RINCÓN



**H**ola a todos y todas, mi nombre es Juan David Rincón y tengo la fortuna de ser su SGA de crisis para esta edición de MUNUR. Si tuviera que describir a MUNUR con una sola palabra, sería evolución. He tenido la oportunidad de estar en tres ediciones y en cada una he visto un gran crecimiento del modelo, de los delegados y de mí mismo. Creo fervientemente que si eres una persona que busca desafiar y probar nuevas experiencias que te lleven a crecer, estás en el lugar correcto.

Ahora, si estás leyendo esta carta es porque probablemente vas a un comité de crisis o porque eres un sponsor que va a ayudar a sus delegados. Es por eso que creo que ustedes, más que nadie, comprenden lo importante que es esta SGA para todos los que la conformamos. Los comités de crisis son mis favoritos porque, más allá de hacer realidad tus ideas más locas y divertidas en una hoja, las situaciones que se recrean en los debates, las directivas y los lobbies nos acercan a los desafíos que solemos enfrentar en la vida real. Son situaciones que implican tomar decisiones rápidas y assertivas, decisiones que como futuros líderes, en muchas ocasiones, tendremos que tomar. Por eso, además de la fantasía que los caracteriza, para mí los comités de crisis son los que más se acercan a la realidad.

Para finalizar, me gustaría darles un consejo: crean en ustedes mismos. Muchas veces, esas cosas que la gente decía que eran una mala idea, un mal plan o algo que no iba a funcionar, terminan sorprendiendo a todos.

Sin más que decir, parchense y disfruten de esta edición de MUNUR XVI.

Juan David Rincón  
SGA de Crisis  
[juandav.rincon@urosario.edu.co](mailto:juandav.rincon@urosario.edu.co)  
(+57) 304 472 4967



# CARCA DE BIENVENIDA

SGA DE CRÍSIS

NICOLÁS GALLEGO

“L

a imaginación es más importante que el conocimiento. El conocimiento es limitado. La imaginación rodea el mundo.”

—Albert Einstein.

Bienvenidos queridos delegados, es de gran placer y orgullo para mí darles la bienvenida a los comités de crisis. Mi nombre es Nicolas Gallego, actualmente estudio Matemáticas Aplicadas y Ciencias de la Computación con una segunda carrera en Ingeniería Electrónica en la Universidad del Rosario. Tengo 20 años y soy de la ciudad de Pereira, lo que me llena de mucho orgullo por tener el privilegio de ser uno de los SGA de crisis para esta edición de MUNUR XVI.

Espero que este comité sea de gran agrado para todos ustedes y que adentro puedan sentirse en un espacio cómodo para delegar y demostrar sus capacidades. A grandes rasgos, esperamos que puedan dejar volar todas sus ideas y resaltar sobre el resto con su creatividad e imaginación, en un mundo donde pocas veces se ve esta libertad, al verse opacada por las reglas y expectativas del resto. Estaré dispuesto a escucharlos en todo momento con lo que necesiten o también si buscan a alguien con quien desahogarse, sepan que pueden contar conmigo. Espero que puedan superar cada reto y obstáculo que les pongamos durante el modelo, pues la idea no es hacerles la vida imposible sino que demuestren y a la vez aprendan a solucionar problemas de la manera más creativa. Un poco más de mi para que me conozcan es que soy muy extrovertido y polifacético así que soy de gustos muy variados y me junto con todo tipo de personas. Finalmente, agradecerles por darse la oportunidad de participar y ante cualquier duda o inquietud les dejo mi correo. Bienvenidos a MUNUR XVI.

Con el más grande de los cariños,

Nicolas Eduardo Gallego Quiceno  
SGA de Crisis  
[nicolasgq40@gmail.com](mailto:nicolasgq40@gmail.com)  
(+57) 314 785 3475



# CARTA DE BIENVENIDA

## MESAS DIRECTIVAS



Manuela Correa



Daniela González

!!!Bienvenidos Vikingos!!!

Mi nombre es Manuela Correa, soy estudiante de sexto semestre de Relaciones Internacionales y Derecho en la Pontificia Universidad Javeriana. Estoy muy emocionada de poder acompañarlos en MUNUR XVI como su mesa directiva junto a Dani.

En mi estancia en el circuito he tenido la oportunidad de delegar en varias SGAs y creo firmemente que crisis es uno de los espacios más retadores, que te da la oportunidad no sólo de desarrollar habilidades académicas, sino también de dejar explotar tu creatividad. Estamos ansiosas de vivir esta experiencia única con todos ustedes y enfrentar juntos los desafíos que nos depara Berk con mucho entusiasmo, preparación, pero sobre todo, respeto y compañerismo.

Hola a todes, mi nombre es Daniela González estudiante de noveno semestre de Ingeniería en Multimedia de la Universidad Militar Nueva Granada, es para mí un honor ser su presidenta para esta versión de MUNUR, crisis es mi SGA de confianza y espero que también sea la suya, donde puedan explorar esas habilidades blandas y duras, para que las puedan aplicar en su vida cotidiana.

Junto con Manu, esperamos que el comité sea creativo y fructífero de la mejor manera posible, les estaremos esperando.

Sin más que agregar, nos vemos en Berk.

Manuela Correa

correamanuela2657@gmail.com

(+57) 302 4239894

Daniela González

dg793720@gmail.com

(+57) 3102411686

# CARTA DE BIENVENIDA

## DIRECTOR DE CENTRO

Jose Alejandro Gutierrez

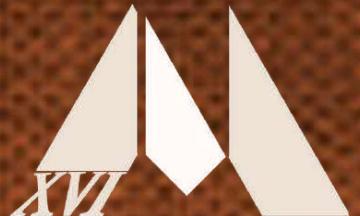


Queridos delegados,

Bienvenidos a la isla de Berk, un lugar repleto de repollos, ovejas y **IDRAGONES!** en esta edición de **MUNUR XVI**.

Mi nombre es Jose Alejandro Gutiérrez y seré su Director de Centro para el GAU de Cómo Entrenar a tu Dragón. Soy estudiante de octavo semestre de física en la Universidad de los Andes. Sobre mí puedo destacar que me encantan las películas, la filosofía y los chistes flojos. Espero que a lo largo de este comité puedan trabajar de forma cooperativa, honesta y creativa aprovechando todas las herramientas que nos ofrece la mejor tribu vikinga del mundo para lograr sus objetivos y triunfar por sobre todas las cosas, haciendo de este un comité ameno y dinámico para todos los participantes. Finalmente, les extiendo una cálida bienvenida a MUNUR XVI, que sepan que para cualquier duda estaremos acá para brindarles nuestro apoyo y que se gocen este comité que hemos creado con tanta dedicación y esfuerzo. Gracias, mucha suerte. Y que gane el mejor vikingo...

Jose Alejandro Gutiérrez  
wiijama@gmail.com  
(+57) 3102677841



R

Cómo Entrenar a tu Dragón sigue la historia de un vikingo llamado Hipo Horrendo Horribilis Haddock III, quien vive en la isla de Berk. Un lugar donde históricamente, los vikingos han luchado contra los dragones que azotan la isla. El padre de Hipo, Estoico, es el jefe de la isla, quien anhela que algún día Hipo se convierta en un cazadragones igual que él. Sin embargo, su hijo no posee ni la fuerza ni la valentía necesaria que necesita para convertirse en un guerrero.

U

Un día, Hipo encuentra a un dragón herido, y desde ese día se convierten en buenos amigos. Mientras que Hipo se seguía preparando para ser un cazadragón fue conociendo mucho más a su amigo, Chimuelo, y preguntándose si realmente los dragones eran malos o no. Ahora será deber de Hipo contarle a su padre la verdad y enfrentarse a todos los habitantes de Berk si quiere que su amigo sea acogido entre los vikingos.

M

D

Palabras clave: Berk, vikingos, dragones, guerreros.



ACERCA  
del  
Comice

# INTRODUCCIÓN

## AL comité

La saga de Cómo Entrenar a tu Dragón nace de la imaginación de la autora británica Cressida Cowell, quien creó una serie de libros con el mismo nombre. La historia sigue a un joven vikingo llamado Hipo Horrendo Horribilis Haddock III, quien vive en la isla de Berk, un lugar donde los vikingos tienen la tarea de cazar dragones. Sin embargo, a diferencia de los demás habitantes de su aldea, Hipo no posee la habilidad ni la fuerza para capturar dragones. El giro principal de la trama ocurre cuando Hipo encuentra a un dragón herido, a quien llama Chimuelo, y comienza a entrenarlo en secreto. A través de esta relación, Hipo descubre que los dragones no son criaturas enemigas, sino seres inteligentes y amigables con los que es posible convivir, siempre que sean tratados con respeto.

Este descubrimiento desafía las normas de su sociedad y lleva a Hipo a luchar por demostrar que, lejos de ser una amenaza, los dragones merecen ser entendidos y respetados. A lo largo de las películas y los libros, la relación entre Hipo y Chimuelo se convierte en un símbolo de amistad, valentía y aceptación, mientras Hipo trabaja para cambiar la mentalidad de su pueblo y convencerlos de que los dragones no son solo seres a los que temer, sino criaturas dignas de respeto y coexistencia pacífica.

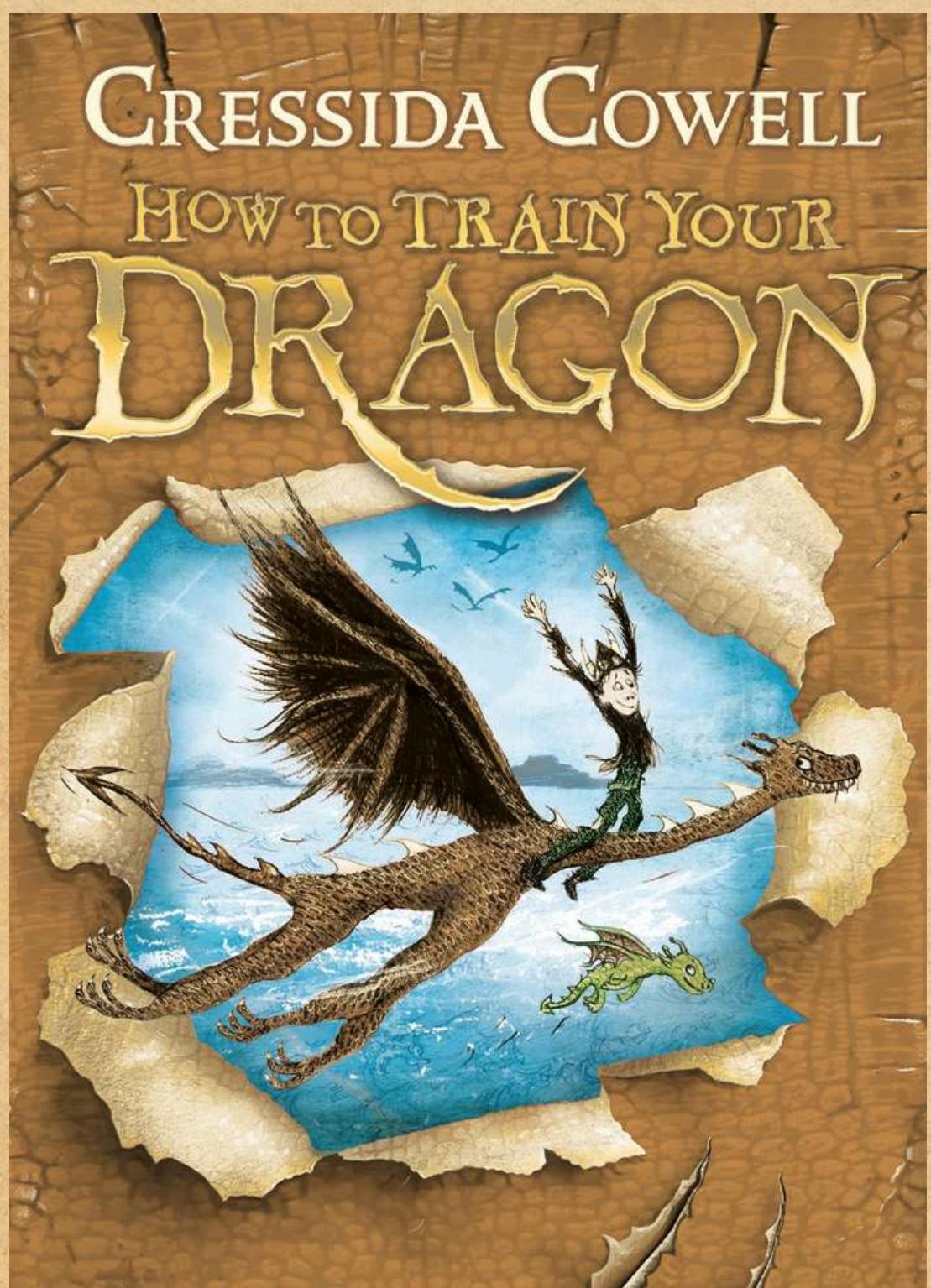


Tomado de: WikiFandom



## historia del comité

Esta historia, conocida en todo el mundo, a diferencia de lo que muchos podrían pensar, no inicia con la película. En realidad, la historia que da origen a la saga nace en una serie de 12 libros escritos por la autora inglesa Cressida Cowell. Los libros empiezan a publicarse en 2004, pero no es sino hasta 2010 cuando la productora DreamWorks Animation se interesa por la historia y comienza el primer largometraje de la franquicia, titulado *Cómo Entrenar a tu Dragón*.



Tomado de: Goodreads

Originalmente, la película mantenía el argumento del libro, sin embargo, tras la unión de Chris Sanders y Dean DeBlois al equipo de dirección, se realizan una serie de modificaciones que alejan el guión de la historia original y nos brindan la entrega que conocemos hoy. Tras su lanzamiento en 2010, la película logra un recaudo histórico de 217.581.231 dólares en Estados Unidos y Canadá, y 277.297.528 dólares en el extranjero, sumando un total de 494.878.759 dólares en todo el mundo (Box Office Mojo, 2010). Así, se convirtió en la película más taquillera de DreamWorks, solo detrás de *Shrek*, y en la tercera película de animación más taquillera de 2010, después de *Toy Story 3* (Box Office Mojo, 2010).

El éxito de la primera película sería solo el comienzo. Días después de su lanzamiento, Cartoon Network anuncia la adquisición de los derechos globales de difusión de una serie titulada *Dragons: Riders of Berk*, que sigue los eventos de la primera entrega y sirve como puente para conectar con el segundo largometraje. Esta serie se estrena en 2012 y, gracias a su éxito, se extiende por ocho temporadas. La segunda y tercera entrega (2014 y 2019, respectivamente) de la franquicia fueron igual de bien recibidas por el público. La segunda fue la película más taquillera de ese año, superando a *Río 2* y *The Lego Movie* (Box Office Mojo, 2014). Además, recibió muy buenas críticas, alcanzando una aprobación del 92 % en Rotten Tomatoes, siendo nominada a los Óscar y ganando el premio a Mejor Película Animada en los Globos de Oro (Rotten Tomatoes, 2014; Golden Globes, 2015).



## GAU: CÓMO ENTRENAR A TU DRAGÓN

La tercera película no se queda atrás: recibida de la misma manera por la crítica, logra una nominación a Mejor Película Animada en los Globos de Oro y en los Óscar (Oscars, 2019; Golden Globes, 2019).

Esta franquicia no se limita solo a las películas y la serie, sino que se ha expandido a múltiples formatos, consolidándose como un fenómeno global. A lo largo de los años, se han producido seis cortometrajes que complementan la historia principal. Además, se han desarrollado al menos diez videojuegos basados en la saga.



Tomado de: The Hollywood Reporter

El éxito de la franquicia también ha llegado a los escenarios, con dos espectáculos en vivo que han llevado la historia más allá de la pantalla. Entre ellos se encuentra una obra sobre hielo que combina acrobacias y efectos especiales para recrear las escenas de la saga.

Asimismo, la franquicia ha sido adaptada a parques temáticos, con áreas dedicadas en destinos como Universal Studios Orlando, donde se creó una atracción especial para coincidir con el lanzamiento de la película en live action, y Motion Gate en Dubái, que cuenta con una sección inspirada en el universo de la saga. (Universal Studios, 2020; Motiongate Dubai, 2024).

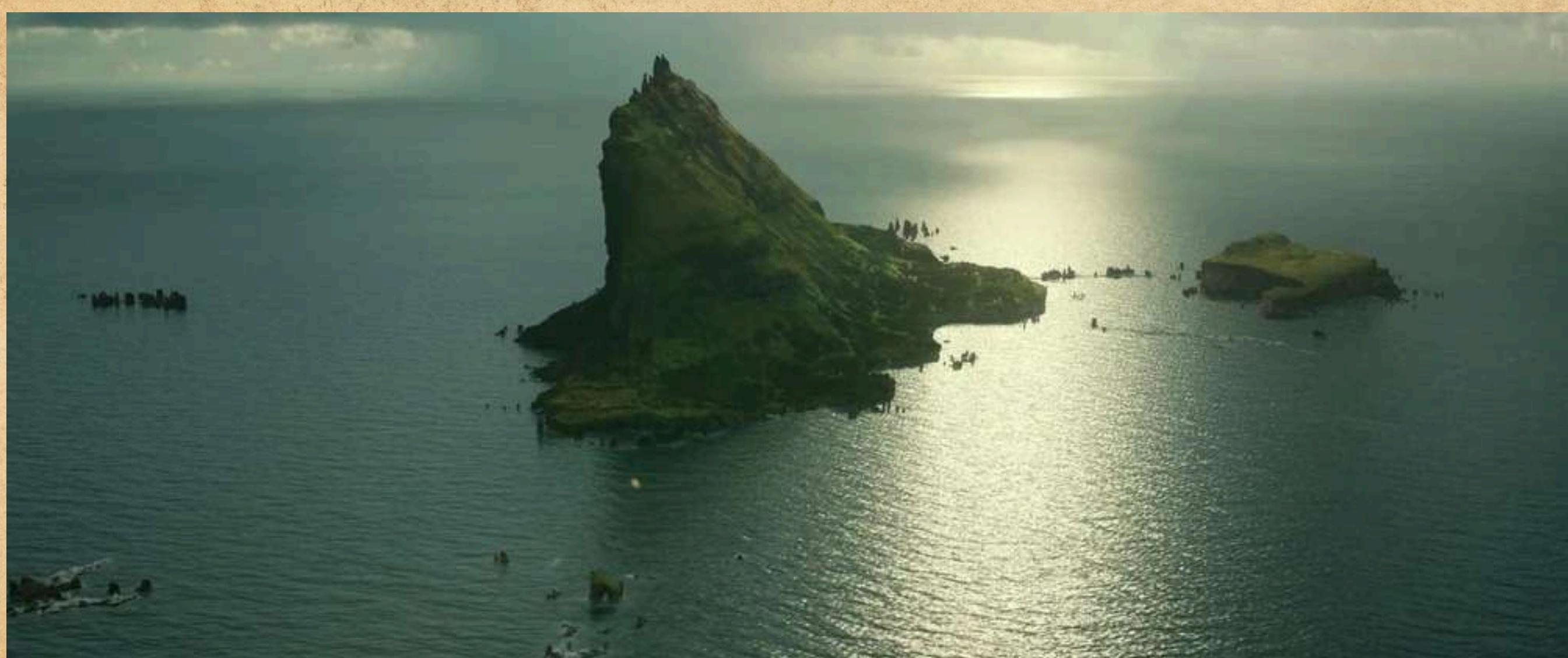




## OBJETIVOS DEL COMITÉ

Dentro de como entrenar a tu dragón podemos encontrar que esta saga, pese a que es considerada fantástica, también aborda temas y problemáticas dignas de un universo realista. Por ende, los objetivos principales de este comité son:

1. Mantener la estabilidad política, económica, y social de Berk, considerando la incorporación de los dragones a la sociedad vikinga.
2. Descubrir los secretos que aún rodean al mundo de los dragones, para que con esto se puedan generar vínculos entre humanos y dragones más estrechos.
3. Evitar los peligros que pueden implicar explorar aún más sobre la vida y la historia de los dragones



Tomado de:WikiFandom



ACERCA  
DEL tema



GAU: CÓMO ENTRENAR A TU DRAGÓN

## INTRODUCCIÓN AL TEMA

¡Esto es Berk!



Está a 12 días al norte del calvario y algunos grados al sur de muere de frío, está ubicado justo sobre el meridiano de la tristeza. Y aquí vive Hipo Horrendo Abadejo III, quien será el protagonista de nuestra historia.



Tomado de: WikiFandom

En Berk, la lucha contra los dragones ha sido parte de la vida cotidiana durante generaciones. Hipo, el hijo del jefe, no encaja con los ideales de su pueblo: es delgado, torpe y carece de la fuerza de los grandes guerreros. Sin embargo, su ingenio lo lleva a descubrir un secreto que cambiará la relación entre vikingos y dragones para siempre. Tras un inesperado encuentro con un Furia Nocturna, uno de los dragones más temidos y misteriosos, Hipo se da cuenta del potencial de estas criaturas.

Mientras su pueblo se prepara para defenderse de nuevos ataques, Hipo desarrolla un vínculo especial con su dragón, al que llama Chimuelo. Sin embargo, demostrar la realidad de los dragones a su pueblo no será fácil, y deberá desafiar las tradiciones para evitar un conflicto que podría cambiar el destino de Berk.

En Berk, la búsqueda del nido de los dragones siempre fue el mayor objetivo de los vikingos, creyendo que su exterminio era la clave para la supervivencia. Sin embargo, con el tiempo, y gracias a Hipo, la relación entre humanos y dragones cambia por completo. Lo que comenzó como un enfrentamiento sin tregua se transforma en una convivencia donde el entendimiento reemplaza la violencia. A medida que la isla evoluciona, las amenazas también lo hacen, y nuevos enemigos surgen con la intención de controlar o erradicar a los dragones. A continuación se narran los acontecimientos de la primera película como de la serie de Dragones de Berk:

### CÓMO ENTRENAR A TU DRAGÓN (2010)

En la Isla de Berk, poblada de vikingos, unas criaturas fantásticas atacan constantemente el territorio. Las llaman dragones. Estos gigantescos seres roban ovejas, dañan cultivos y son hostiles con los seres humanos.



Tomado de: WikiFandom

Luego, se nos muestra el personaje de Hipo, el cual es el hijo del jefe de la isla. Hipo es un joven vikingo que no tiene las mismas capacidades físicas que los jóvenes de su aldea, por lo que, nadie en la aldea lo respeta e incluso algunos llegan a pensar que no tiene las cualidades para heredar el liderazgo de su padre.

En la isla, los nativos admiraban mucho a los cazadores de dragones, entonces, si querías ser respetado en la comunidad de Berk, tenías que demostrar esta hazaña. Es por eso que, en uno de los ataques hacia la isla de parte de los dragones, Hipo logró derribar a un furia nocturna, el cual

cual es una raza de Dragón bastante rara y poderosa. Con la felicidad de su acto, Hipo fue a comentarle a su padre y a la gente del pueblo lo que había conseguido, sin embargo, nadie le creyó. Por lo que, para mostrar la verdad de los hechos, nuestro protagonista se dispuso a ir al bosque para matarlo. Pero, en vez de acabar con la vida del dragón, Hipo decidió liberarlo, ya que este se sentía identificado con el mismo, y al parecer el furia nocturna también sintió algo similar, porque una vez liberado no atacó a Hipo, sino que huyó.

Luego de varios acontecimientos en la película, Hipo vuelve al bosque, donde tuvo su último encuentro con el dragón, y en el mismo lugar, se encontró al furia nocturna herido y atrapado en el valle, ya que, nuestro protagonista descubre que este había perdido la mitad de su cola y estos seres la necesitan para poder volar. Con el tiempo ambos van teniendo más confianza entre ellos, hasta el punto en el que el dragón se dejó tocar por Hipo, y ahí el furia nocturna le muestra una de sus características más cómicas, y es que tiene dientes retráctiles, por lo que nuestro protagonista lo nombra como Chimuelo (Toothless).



Tomado de: DreamWorks



## GAU: CÓMO ENTRENAR A TU DRAGÓN

Tomado de: Universal Pictures



Ya siendo amigos, Hipo le construye a Chimuelo una especie de prótesis para la cola y un arnés de control, que ayuda a que el dragón por fin pueda volver a volar y al protagonista volar con él. En estos viajes, Hipo descubre muchas de las características y de la naturaleza de los dragones que lo ayudan a tranquilizarlos y ganarse su confianza. Y, con estos trucos que aprendió, empezó a destacar

en la academia de cazadragones en la que su padre le insistió a ir.

Gracias al buen desempeño de Hipo, Astrid, una de sus compañeras se pone celosa, pues ahora él tiene más probabilidades de convertirse en el nuevo guerrero cazadragones, por lo que sigue a Hipo al bosque y descubre la relación que este tiene con Chimuelo. Sin embargo, los amigos logran convencer a Astrid de que no revele su secreto. Luego, Chimuelo lleva a los dos jóvenes a una isla llamada "la isla de los dragones", en donde se descubre que los dragones no roban ni asaltan las aldeas para beneficio personal, sino, para alimentar a un dragón colosal llamado "la muerte roja", ya que, en caso de no hacerlo éste se los comerá para saciar su hambre.



Tomado de: WikiFandom



## GAU: CÓMO ENTRENAR A TU DRAGÓN

Al día siguiente, en la isla de Berk Hipo, por medio de una prueba de la academia de cazadragones, le quiere demostrar al pueblo que los humanos y dragones pueden tener una relación de amistad. Sin embargo, en un giro de los acontecimientos, ocurre una riña entre Estoico e Hipo, ya que, el jefe de Berk siente que su hijo lo ha traicionado, y Chimuelo, al escuchar la discusión entre su amigo y su padre, llega al lugar pensando que Estoico le quiere hacer daño, por lo que arremete directamente hacia él. Pero, desafortunadamente, los vikingos capturan a Chimuelo, porque este se encontró rodeado y sin posibilidades de escapar.



Tomado de: Universal Pictures

En medio de su molestia, a Hipo se le escapa la información acerca de la isla de los dragones, por lo que los vikingos escuchando esto se preparan para viajar a esta, usando a Chimuelo como guía. Pero, los compañeros de nuestro protagonista, queriendo ayudarlo, aprenden a domar a los dragones que estaban en la isla para los entrenamientos y volaron a perseguir a los vikingos.

Cuando los vikingos llegaron a la isla de los dragones, la muerte roja atacó a los barcos de estos con una llama muy poderosa y gigantesca, dejándolos sin posibilidades de victoria. Pero, Hipo, junto con sus amigos, llegan a la isla justo a tiempo para salvarlos a todos de este inminente ataque, incluyendo a Chimuelo. En ese momento comienza la batalla final entre Hipo y Chimuelo contra la muerte roja. Los primeros en atacar son nuestros protagonistas, los cuales atacan con bolas de plasma a las alas del colosal dragón, sin embargo, debido a las llamas de la muerte roja que cubren todo el cielo, a Chimuelo se le empieza a quemar la cola que Hipo le hizo. Pese al daño, y en un último movimiento, el furia nocturna le lanza una bola de plasma a la garganta del enorme dragón, que empieza a quemarse por dentro.

En el último momento de la película y como acto final, la muerte roja golpea a los protagonistas, donde Hipo, debido por el golpe, se cae directo a la explosión. Sin embargo, en un último esfuerzo, Chimuelo decide lanzarse al vacío para salvar a su amigo. Acto siguiente, la película nos muestra a Estoico buscando a su hijo en medio de una cortina de humo, y lo único que encuentra es a Chimuelo derribado en el piso, sin rastro alguno de Hipo.

Tomado de: WikiFandom

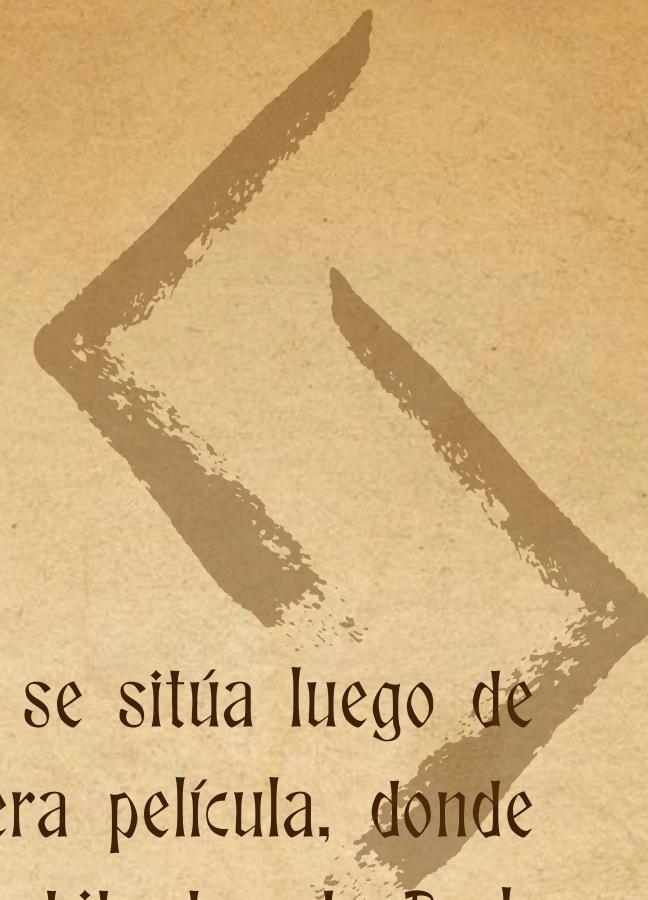


Cuando todos habían perdido la esperanza, la furia nocturna levanta su ala y ahí se encuentra nuestro domadragones. Al final se nos muestra como Hipo perdió una pierna debido al acontecimiento de la isla de los dragones, pero este tiene una prótesis en la pierna, pero aún más importante se nos muestra un Berk, donde los humanos y los dragones conviven en armonía.



Tomado de: Universal Pictures





## DRAGONES DE BERK (2012)

Tomado de: WikiFandom



La serie de Dragones de Berk, se sitúa luego de los acontecimientos de la primera película, donde muestra cómo algunos de los habitantes de Berk pese a aceptar y empezar a convivir con los dragones en su sociedad, aún deben aprender a lidiar con ciertas situaciones que surgen a raíz de los seres fantásticos porque hay que recordar que aunque estos sean inteligentes, no dejan de ser animales...

Además, en la serie se muestra que los habitantes de la isla de Berk no son los únicos que habitan en este maravilloso mundo de dragones, sino que, hay otras tribus vikingas que también hacen parte de este. Es por eso que esta serie es también una introducción para mostrar la interacción de los vikingos de Berk con otras tribus que están en contra de los dragones.

## CONTEXTO HISTÓRICO

### CONTEXTO POLÍTICO

Como sabemos, la tribu de los Hooligans vivía en una pequeña isla de climas extremadamente fríos, bajo un gobierno liderado por Estoico, el padre de Hipo. Dentro de la saga de películas y la serie, se puede ver que el jefe tenía labores de liderazgo y toma de decisiones dentro de la isla, siendo él quien se encargaba de las expediciones y de ordenar y distribuir a sus hombres. Este sistema de gobierno no era único del universo de DreamWorks; las sociedades vikingas también contaron, en la realidad, con sistemas de gobierno similares, en los que llegó a existir un monarca con un poder centralizado y decisivo. Inicialmente, esto se logró con la exposición de los vikingos a la cristiandad y a las civilizaciones europeas que manejaban estos modelos de gobierno.

En las épocas iniciales de las sociedades vikingas, este poder de jefe o mandatario líder no era hereditario, pero con el tiempo se fue adaptando a las demás culturas europeas. En un principio, estos líderes eran escogidos por asamblea general, en la que participaban todos los hombres libres.

libres de la tribu. Si bien, como se mencionó antes, cambió la forma de acceder al poder, no lo hizo la función principal que se le confiere al cargo: proteger y garantizar la prosperidad del pueblo. Para evaluar esto en el contexto de Berk, es clave pensar en el papel que tienen los dragones en la sociedad, ya que pueden significar un beneficio o un detrimiento para la vida en el pueblo.



En Berk se ve una dinámica de asamblea de gobierno con todos los importantes consejeros de Estoico. Además de la figura del Jefe, otro de los órganos fundamentales en la sociedad vikinga era el Thing, una asamblea compuesta por los hombres libres (Sanmark, 2019). En este espacio, se debatían y se tomaban decisiones importantes en cuestiones políticas, legislativas y judiciales. En el Thing se resolvían disputas, se elegían o destituían líderes (Jarls) y se discutían alianzas o decisiones sobre la guerra, como organizar ataques o defenderse de enemigos (Ancient Pages, 2023; Bell, 2010). Estas asambleas generalmente se celebraban en un lugar abierto que también servía para ritos religiosos, públicos y para el comercio. Las funciones legislativas del Thing se abordarán más detalladamente en la sección del contexto jurídico.

## CONTEXTO ECONÓMICO

Por lo que se puede apreciar en la saga, la economía de la isla está basada en el desarrollo de la pesca, el cultivo y la ganadería. De hecho, esto es una de las razones de los conflictos con los dragones, ya que afectaban la producción de bienes, y las batallas que enfrentaban a humanos y dragones terminaban dañando la infraestructura de la tribu. Este enfoque económico lo respaldan los historiadores, quienes narran que los vikingos tenían una gran conexión con este tipo de prácticas, ya que aseguraban una base alimentaria y un comercio interno en la comunidad, representando alrededor del 30% de las actividades económicas de las sociedades vikingas (Graham-Campbell, 2013; Winroth, 2014). Los diferentes cultivos cumplían distintos propósitos: los cereales resistentes a las bajas temperaturas eran clave en esta sociedad y constituyan los ingredientes principales de los alimentos básicos de los hogares vikingos, como el pan y la cerveza. Además, el cultivo de otros alimentos, como las verduras y las bayas, complementaba la





dieta básica y formaba parte del balance alimenticio de la tribu (Williams, 2014). La ganadería, además de aportar a esta base alimenticia, tenía otros usos, como el aprovechamiento de las pieles y otras partes del animal para la producción de artefactos de defensa y prendas de vestir, que con el tiempo se asociarían al ser vikingo. Un claro ejemplo de esto serían los cascós emblemáticos, que se ganaban con valentía y esfuerzo. Con la aparición de los dragones, también surge la necesidad de aumentar las capacidades de pesca de Berk, ya que esto sería importante para mantener contentas a estas bestias dentro del pueblo (Musset, s.f.; Sawyer, 2001).

Si bien en la saga no aparece de manera visual, la primera forma de comercio y de ingresos en este tipo de pueblos era en realidad el comercio con civilizaciones extranjeras. Berk, al estar en una isla, enfrenta muchos más problemas para realizar este intercambio económico. Sin embargo, esto no les impedía llevar a cabo trueques entre ellos para movilizar bienes y servicios en beneficio de la comunidad. Las monedas no eran tan comunes para el ciudadano de a pie, y aunque sí se desarrollaron con el tiempo, generalmente estaban reservadas para las grandes transacciones comerciales, las monedas estaban hechas de oro y de plata.

## CONTEXTO SOCIAL

Dentro de las culturas vikingas, al igual que en muchas civilizaciones de la época, existía una estructura jerárquica claramente marcada. En la saga, no se llega a apreciar completamente la dinámica de estas sociedades, más allá del papel del jefe y del Thing que se muestran. Sin embargo, basándonos en la estructura social vikinga, podemos identificar ciertos elementos reflejados en diversas partes de la película. Su jerarquía constaba de tres grandes escalones:

### **Jarls – Nobleza y Líderes**

Esta clase social era equivalente a la nobleza europea. Los Jarls ostentaban la mayor cantidad de poder, siendo terratenientes que podían heredar tierras o ganarlas mediante saqueos o enfrentamientos. Su poder no solo se basaba en la posesión de tierras, sino también en la influencia política y militar que tenían. Los Jarls eran quienes tomaban decisiones cruciales sobre la guerra, la paz y las alianzas. Además, tenían la responsabilidad de proteger a la tribu y mantenían relaciones cercanas con las divinidades, lo que les permitía llevar a cabo los ritos religiosos dentro de la comunidad. Dentro de esta categoría, podría haber subcategorías, pero lo importante aquí es entender su rol general en la sociedad.

Tomado de: Nordic Culture



### Karls – Agricultores y comerciantes

Los karls constituían la base de la sociedad vikinga. Eran personas libres, pero no nobles, y se encargaban de la mayoría de las actividades económicas de la tribu. Ellos mantenían la economía del pueblo en funcionamiento y representaban la mayoría de la población. Los karls eran agricultores, artesanos y comerciantes, desempeñando un papel esencial en la producción de bienes y el intercambio dentro de la comunidad. Además, tenían el derecho de participar en el *Thing*.

### Thralls – Esclavos

Los thralls eran los prisioneros de guerra, personas endeudadas o nacidos de otros esclavos. Quienes ocupaban el lugar más bajo en la jerarquía social vikinga. No tenían derechos en absoluto, estaban completamente sujetos a la voluntad de sus dueños. Aunque su estatus era bajo, su existencia proporcionaba una fuente adicional de trabajo y riqueza para la sociedad.



vikinga, pues eran considerados valiosos en términos comerciales. Los thralls realizaban muchos de los trabajos pesados y esenciales que permitían que otras clases pudieran funcionar adecuadamente en su vida diaria.

### CONTEXTO JURÍDICO

El sistema jurídico vikingo era una combinación entre un sistema democrático y representativo, junto con prácticas donde la venganza, el honor y el respeto desempeñaban un papel central.

El órgano más importante dentro de este sistema era el Thing, una asamblea que funcionaba como un parlamento, tribunal y espacio de reunión comunitaria. Todas las personas libres de la comunidad tenían derecho a participar, salvo aquellos que habían sido exiliados o se encontraban en situación de esclavitud, lo que convierte al Thing en un órgano fundamental para el funcionamiento de la sociedad vikinga. Entre sus funciones se incluían la elección del líder en caso de ser necesario, así como la designación de otros cargos relevantes dentro de la comunidad. Asimismo, tenía la facultad de crear y modificar las leyes que regían a la población.



LITH: G. LEMKEHOUT & C° DEN HAAG  
Tomado de: Nordic Culture

Dentro del Thing, la figura de mayor relevancia era el Lawspeaker, quien presidía las reuniones, memorizaba y recitaba las leyes emitidas por la asamblea cuando fuera necesario. En su función judicial, el Lawspeaker se encargaba de conocer y juzgar las disputas presentadas. Como mecanismos de resolución, podía imponer multas, actuar como árbitro en procesos voluntarios, declarar a una persona como outlaw (es decir, expulsarla de la comunidad y despojarla de sus derechos), e incluso resolver disputas mediante duelos denominados Holmgang.



Tomado de: Nordic Culture

Estos duelos estaban regulados por un conjunto de leyes conocidas como hólmgangulog. En caso de que la persona desafiada no se presentara al duelo, era declarada cobarde y podía ser sentenciada al outlawry. Este mecanismo era considerado una forma de ordalía, pues se creía que los dioses intervenían directamente en el resultado, determinando quién tenía la razón.

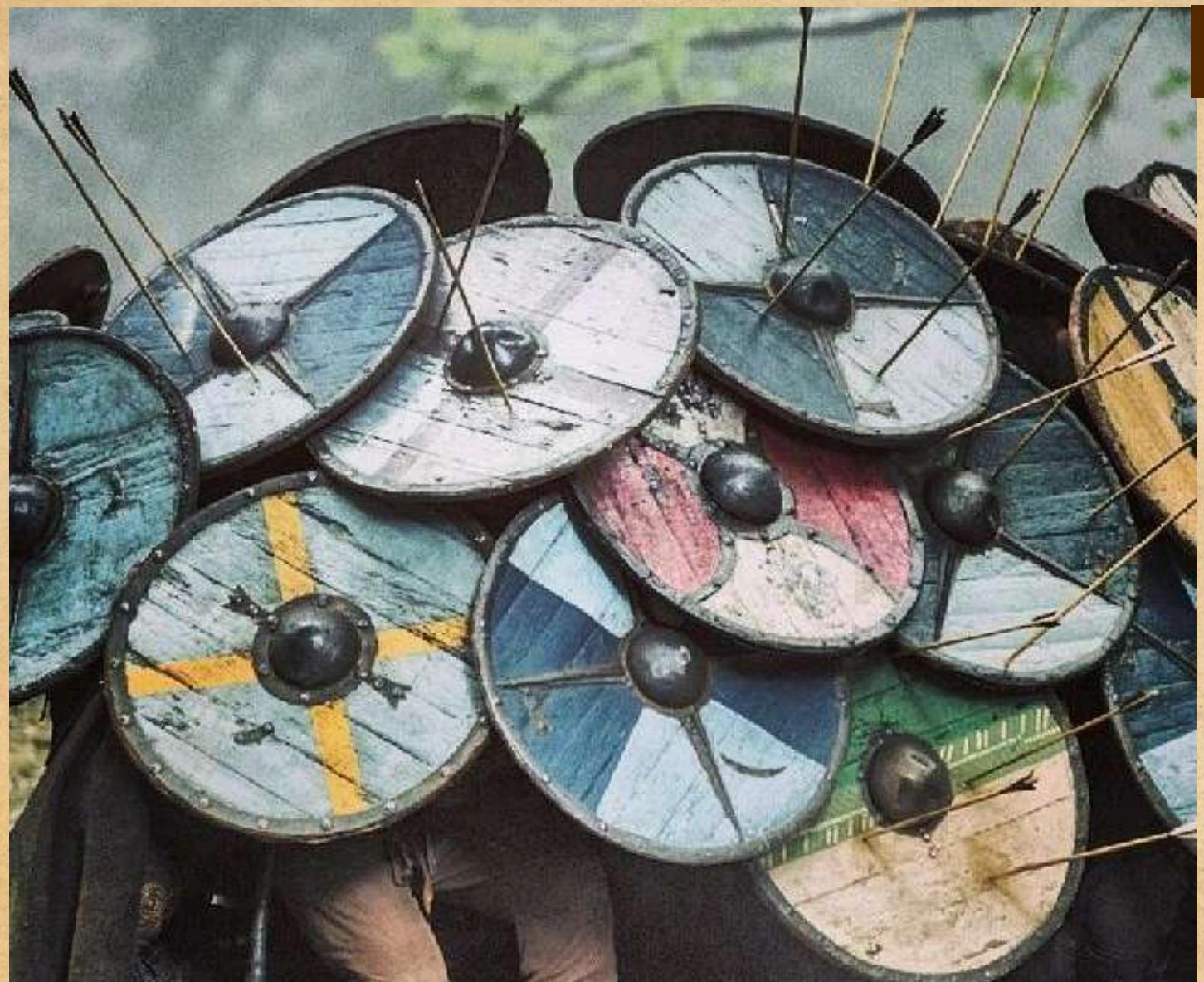
### CONTEXTO MILITAR

El aspecto militar era una de las bases de la cultura vikinga por múltiples razones, en primer lugar, los vikingos constantemente sobrevienen amenazas como las invasiones, los saqueos o los enfrentamientos con dragones; sin embargo, esto no era lo único importante, la seguridad y la defensa hacían parte de la identidad y el estatus social de los hombres libres, razón por la cual, era común el porte de armas entre ellos. Los vikingos desarrollaron diversas técnicas y estrategias militares que los ayudaron durante mucho tiempo a combatir dichas amenazas externas, estas estrategias tuvieron un cambio abrupto entre antes y después de la batalla con Furia Roja.



Las estrategias tradicionales incluyen:

Tomado de: Pinterest



### Formaciones terrestres clásicas

Antes de establecer una relación pacífica con los dragones, los vikingos de Berk basaban sus estrategias militares en combates cuerpo a cuerpo y formaciones cerradas en tierra. Empleaban la tradicional formación de escudo, donde los guerreros avanzaban protegidos unos con otros, y utilizaban líneas de lanza para detener las cargas de los dragones enemigos.

### Uso extensivo de fortificaciones

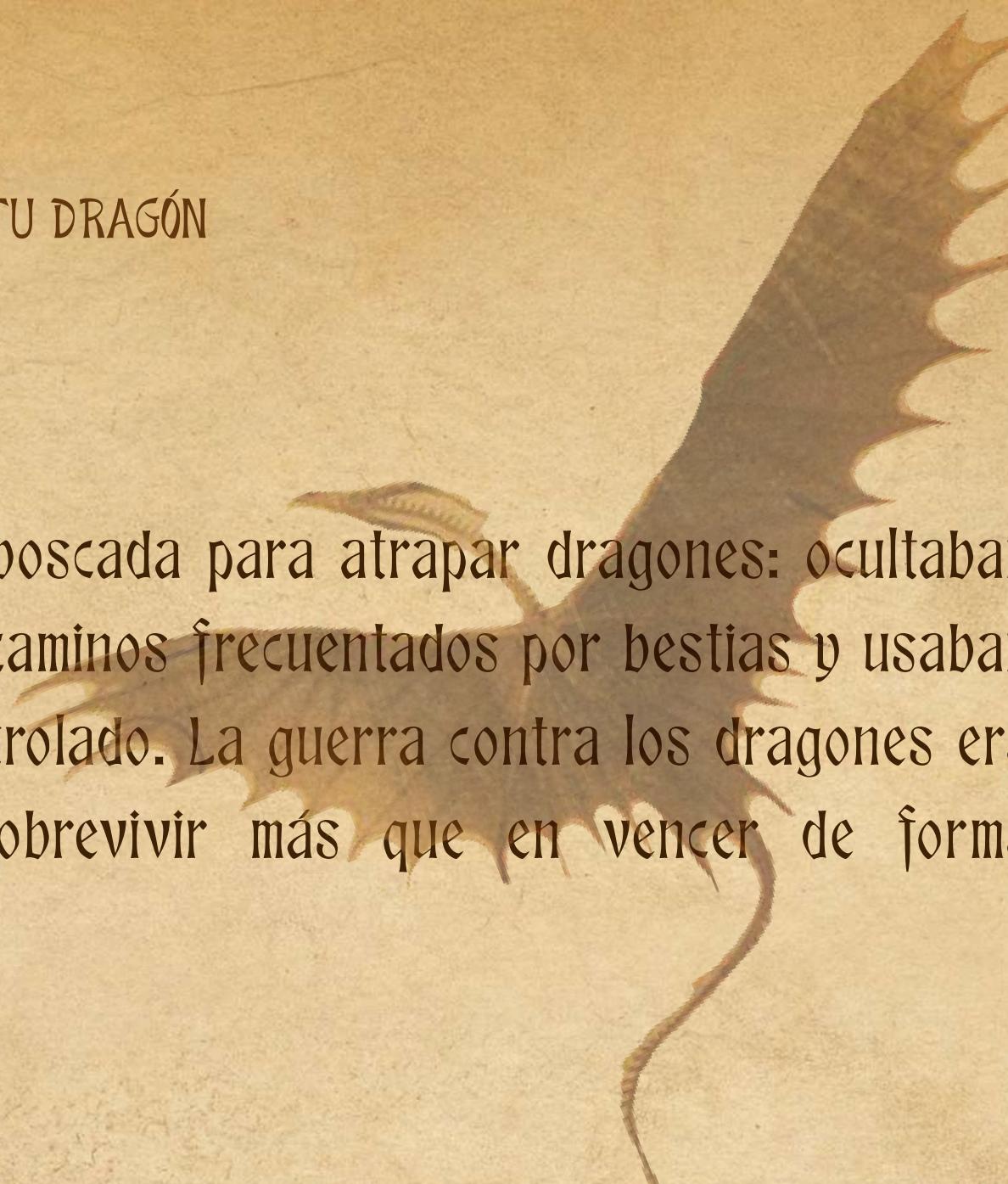
Berk estaba protegida por grandes murallas de madera reforzada, torres de vigilancia y catapultas distribuidas en puntos estratégicos. Las defensas físicas eran la principal barrera contra ataques aéreos y terrestres, ya que no contaban con capacidad de respuesta en el aire. Se fortalecieron las posiciones elevadas para detectar y repeler a los dragones enemigos.

### Armamento especializado contra dragones

El armamento se centraba en armas anti-dragón: lanzas extra largas, redes de captura, arpones gigantes y catapultas diseñadas para derribar o inmovilizar a las bestias. Los herreros de Berk desarrollaban puntas de flecha endurecidas y ganchos diseñados para perforar las gruesas escamas de los dragones.



Tomado de: WIKI-Fandom



## Estrategias de emboscada y defensa

Los habitantes de Berk perfeccionaron técnicas de emboscada para atrapar dragones: ocultaban redes en los bosques, construían trampas de caída en caminos frecuentados por bestias y usaban cebos vivos para atraerlas hacia zonas de ataque controlado. La guerra contra los dragones era eminentemente defensiva y reactiva, centrada en sobrevivir más que en vencer de forma definitiva.

## Dependencia de la vigilancia constante

La defensa de Berk dependía en gran medida de los vigías apostados en torres. Era crucial detectar a tiempo los ataques de dragones para poder alertar al pueblo y preparar las defensas. Las alarmas de cuernos resonaban en toda la isla ante cualquier avistamiento, movilizando rápidamente a los guerreros.

## Dependencia de la vigilancia constante

Antes de la adopción de dragones, Berk enfrentaba limitaciones notorias. No tenían la capacidad de seguir a los dragones hasta sus guaridas ni de defenderse eficazmente de ataques aéreos prolongados. Su tecnología estaba orientada al daño físico inmediato, pero carecían de la movilidad y alcance necesarios para cambiar la dinámica de la guerra a su favor.

Después de la adopción de dragones, las estrategias evolucionaron, dentro de las cuales se encontraban:

## Formaciones tácticas aéreas

Después de aprender a montar dragones, los vikingos de Berk desarrollaron formaciones tácticas especializadas en el aire. Utilizaban la formación en cuña para penetrar defensas enemigas, organizándose en una punta de lanza que rompía líneas de ataque. También implementaron formaciones en anillo para proteger zonas clave o resistir cuando estaban rodeados. Asimismo, perfeccionaron el ataque de pinza, donde dos escuadrones atacaban desde direcciones opuestas, desorientando al enemigo.



Tomado de: WikiFandom



### Especialización de roles

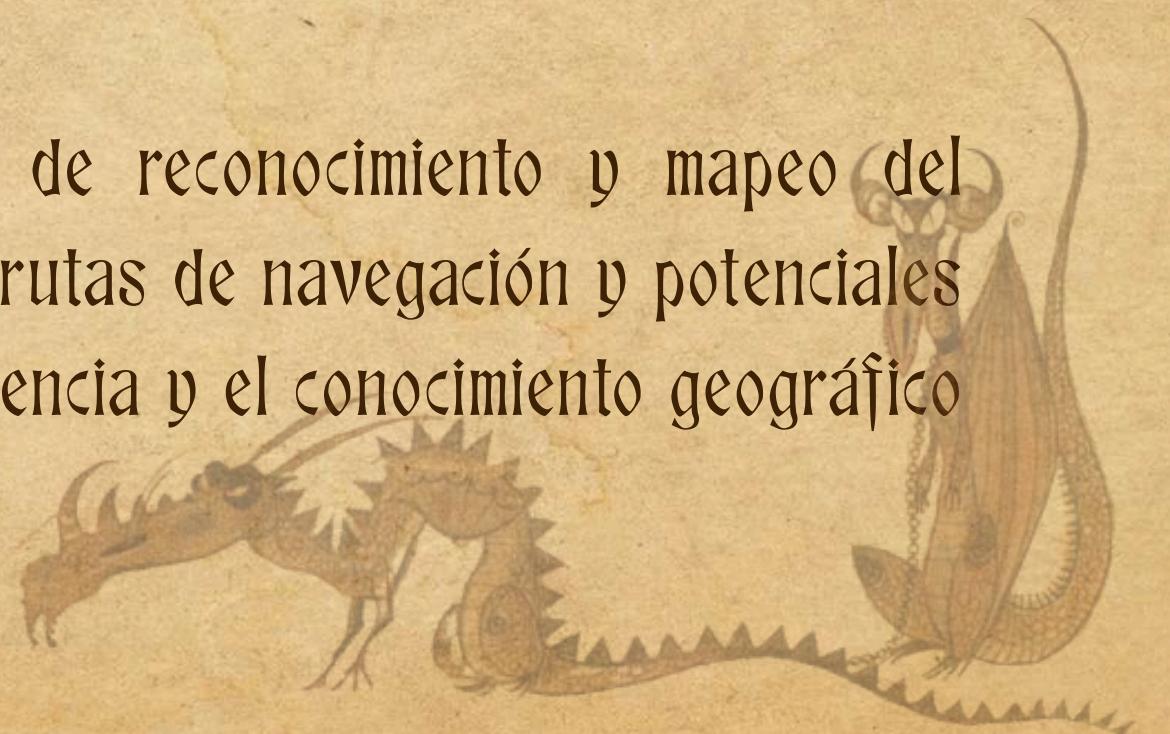
La adopción de dragones impulsó la especialización de roles entre los jinetes según las habilidades de cada especie. Los dragones veloces, como los Mortíferos Nadder, se asignaban a exploración y ataques rápidos, mientras que los dragones pesados, como el Pesadilla Monstruosa, realizaban el combate frontal. Por otro lado, dragones de largo alcance, como los Furia Nocturna, cumplían misiones de ataque preciso a distancia.

### Coordinación entre fuerzas aéreas y terrestres

Aunque dominaron los cielos, los vikingos no abandonaron su estrategia terrestre. Aprendieron a coordinar fuerzas aéreas y terrestres mediante emboscadas combinadas: los ataques aéreos debilitaban al enemigo para que la carga terrestre culmine el asalto. Usaban señales de humo y fuego para sincronizar movimientos y mantener la comunicación en medio del combate.

### Reconocimiento y cartografía aérea

Gracias a los vuelos de largo alcance, Berk inició misiones de reconocimiento y mapeo del archipiélago. Estas misiones permitieron descubrir nuevas islas, rutas de navegación y potenciales amenazas o territorios para expandirse, aumentando así la influencia y el conocimiento geográfico de la región.





# GAU: CÓMO ENTRENAR A TU DRAGÓN

# MAPA EXTENDIDO DE BERK Y SUS ALREDEDORES



Tomado de: [WikiFandom](#)

## SITUACIÓN ACTUAL

La guerra contra el gigantesco dragón que esclavizaba a las demás bestias ha terminado. Berk ha cambiado para siempre: ahora los dragones y los vikingos conviven como aliados inseparables. Las batallas cotidianas han dado paso a un tiempo de descubrimiento, reconstrucción y convivencia, pero también a nuevos retos que ponen a prueba la resiliencia de la isla.

Aunque la victoria trajo consigo grandes avances, movilidad aérea, técnicas de defensa mejoradas y la promesa de una nueva era, la destrucción causada por el enfrentamiento final dejó a Berk gravemente dañada. Gran parte de las viviendas y las reservas de alimentos fueron arrasadas durante la batalla, y el proceso de reconstrucción avanza con lentitud, pues ahora se depende en gran medida de los dragones para tareas que antes eran ejecutadas únicamente por humanos.

A esta crisis interna se suma la aparición de un conflicto externo: el pueblo de los Berserkers, liderado por Dagur, ha interpretado el control de los dragones como una amenaza militar directa. Para ellos, Berk ha cruzado una línea peligrosa, y su relación amistosa con los dragones es vista como una abominación y una fuente de desequilibrio. Desde la distancia, los Berserkers planean movimientos para sabotear y debilitar a Berk, rehusándose a aceptar este nuevo orden.

Como si fuera poco, el ecosistema marino de Berk ha empezado a resentir los cambios. El consumo de pescado se ha disparado: ahora, no solo los vikingos, sino también sus dragones necesitan alimentarse diariamente. La sobrepesca ha provocado una escasez severa, aumentando las tensiones entre familias, generando conflictos internos por los recursos y poniendo en peligro la sostenibilidad de la isla.

Berk se encuentra entonces en una encrucijada: reconstruirse mientras desfiende su nueva forma de vida, gestionar una crisis de alimentos que amenaza con desatar rebeliones internas, y prepararse para una posible guerra con un enemigo que no perdona debilidades. El futuro de la convivencia entre vikingos y dragones está en juego, y la habilidad de los líderes de Berk para tomar decisiones sabias y audaces será lo que determine su supervivencia.





## PROCEDIMIENTO ESPECIAL

Para esta edición de MUNUR, nuestro comité contará con distintas herramientas con el fin de otorgar una experiencia más dinámica, enriquecedora y acorde al contexto de la temática propuesta.

**Bestiario:** Será una guía de referencia a disposición de los delegados, en la que se listarán los diferentes tipos de dragones junto con sus principales características. Este documento servirá como una herramienta clave para el desarrollo de estrategias, la toma de decisiones y la comprensión del universo en el que se desarrollará el debate. Además, este incluirá unas estadísticas cuantitativas que hará más fácil para los delegados reconocer las fortalezas y debilidades de los dragones.



**Doma de Dragones:** A lo largo de las diferentes misiones que los delegados llevarán a cabo durante las sesiones, se les presentará la posibilidad de descubrir nuevos dragones. Esta mecánica tiene como objetivo hacer la experiencia más inmersiva y realista. Antes de cada misión, se llevará a cabo una dinámica interactiva basada en un juego de probabilidad, cuyo resultado determinará las chances de encontrar dragones nuevos y más raros.



## GAU: CÓMO ENTRENAR A TU DRAGÓN

Además, este sistema de doma de dragones, también se podrá llevar a cabo por medio de las directivas privadas. También funcionará como un sistema de probabilidades, donde dependiendo de la rareza, las características y personalidad, y el método que el delegado utilice para llevar a cabo esta acción, habrá más o menos probabilidad de domar a un dragón (cabe aclarar que si el delegado logra o no logra domar al dragón por cuestiones probabilísticas no afectará de ninguna manera a la matriz de centro, pero, la especificidad y otros factores dentro de la acción, si se verá calificada).



Tomado de: WikiFandom



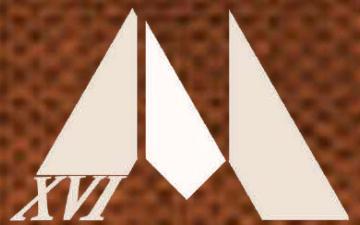


GAU: CÓMO ENTRENAR A TU DRAGÓN

# QAR

1. ¿Qué alianzas internas y externas debería forjar tu personaje para garantizar la estabilidad de Berk?
2. ¿Qué secretos sobre los dragones o su mundo, tu personaje cree que son prioritarios descubrir? ¿Por qué?
3. ¿Qué tipos de entrenamiento deberían recibir los ciudadanos de Berk para enfrentar nuevas amenazas?
4. ¿Qué precauciones sugiere tu personaje para evitar que otros pueblos usen métodos de ataque más fuertes, como por ejemplo: el uso de los dragones, armamento más avanzado, etc.?
5. ¿Qué medidas de seguridad debería implementar Berk en caso de que los dragones se vuelvan en su contra?
6. ¿Qué tecnologías o mejoras agrícolas propondría tu personaje para sostener la alimentación de dragones y humanos?
7. ¿Cuál sería la política de tu personaje sobre la exploración de nuevas islas o territorios para la expansión?

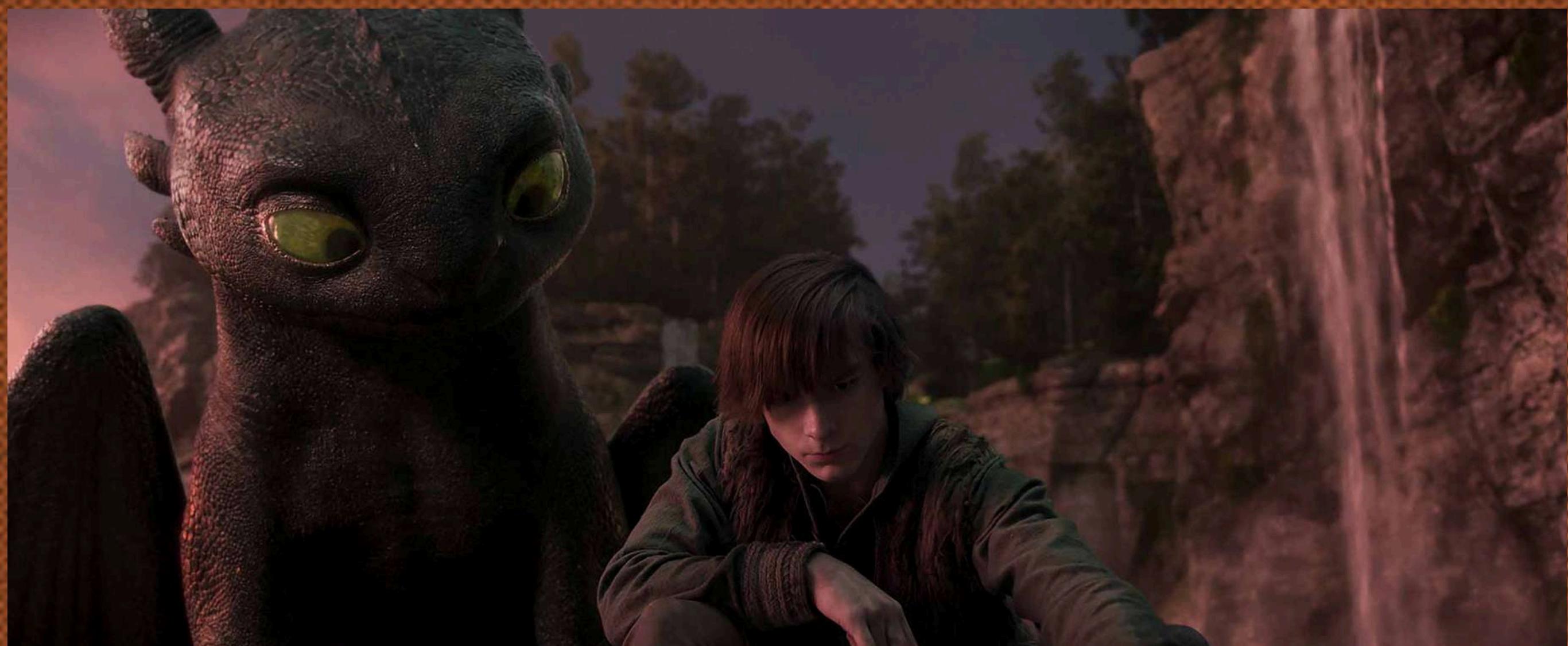
# MAS



GAU: CÓMO ENTRENAR A TU DRAGÓN

# GLO

Dragón: Criatura fantástica con cuerpo de reptil y en la mayoría de casos alas. Estos tienen habilidades sobrenaturales que los caracteriza, siendo símbolo de poder, majestuosidad y peligro.



Ordalía: Institución medieval, conocida también como "juicio de Dios", en la que se llevaban a cabo distintos tipos de rituales o combates. Se creía que a través de ellos se manifestaba una decisión divina que permitía determinar la inocencia o culpabilidad de una persona.

# SARÍO



GAU: CÓMO ENTRENAR A TU DRAGÓN

# REFERENCIAS

Wiki Fandom. (S.F.). Cómo Entrenar a tu Dragón Wiki.  
[https://howtotrainyourdragon.fandom.com/es/wiki/Cmo\\_entrenar\\_a\\_tu\\_Dragn\\_Wiki](https://howtotrainyourdragon.fandom.com/es/wiki/Cmo_entrenar_a_tu_Dragn_Wiki)

Película: Cómo entrenar a tu dragón (2010)

Serie: Dragones de Berk (2012)

Serie: Dragones: Defensores de Berk (2013)

Película: Cómo entrenar a tu dragon 2 (2014)

Serie: Dragones: Carrera al borde (2015-2018)

Película: Cómo entrenar a tu dragon 3: El Mundo oculto (2019)

# SUGERIDAS



# REFERENCIAS

Box Office Mojo. (2010). How to Train Your Dragon.  
<https://www.boxofficemojo.com/title/tt0892769/>

Box Office Mojo. (2014). How to Train Your Dragon 2.  
<https://www.boxofficemojo.com/title/tt1646971/>

Cartoon Network. (2012). DreamWorks Dragons: Riders of Berk [TV series].

Cowell, C. (2004). How to Train Your Dragon. Hodder Children's Books.

DeBlois, D., & Sanders, C. (Directors). (2010). How to Train Your Dragon [Film]. DreamWorks Animation.

DreamWorks Dragons. (2012). Riders of Berk [TV series]. DreamWorks Animation.

DreamWorks Live. (2015). How to Train Your Dragon Live Spectacular.

Golden Globes. (2015). Winners & Nominees 2015.  
<https://www.goldenglobes.com/winners-nominees/2015>

Golden Globes. (2019). Winners & Nominees 2019.  
<https://www.goldenglobes.com/winners-nominees/2019>

How to Train Your Dragon Wiki. (2024). Short films and video games.  
<https://howtotrainyourdragon.fandom.com>



# REFERENCIAS

IMDb. (2024). DreamWorks Dragons (TV Series 2012–2018).  
<https://www.imdb.com/title/tt2325846/>

Motiongate Dubai. (2024). How to Train Your Dragon Land.  
<https://www.motiongatedubai.com>

oscars. (2019). Nominees & Winners.  
<https://www.oscars.org/oscars/ceremonies/2019>

Rotten Tomatoes. (2014). How to Train Your Dragon 2.  
[https://www.rottentomatoes.com/m/how\\_to\\_train\\_your\\_dragon\\_2](https://www.rottentomatoes.com/m/how_to_train_your_dragon_2)

Universal Studios. (2010). How to Train Your Dragon Attraction.

Ancient Pages. (2023, August 21). Viking Law And Order Was Based On The Thing System. <https://www.ancientpages.com/2023/08/21/viking-law-order-based-thing-system/>

Bell, A. (2010). Þingvellir: Archaeology of the Althing. Master's Thesis, University of Iceland.  
<https://www.medievalists.net/2015/01/thingvellir-archaeology-%E2%80%A9/>

Sanmark, A. (2019). Viking Law and Order: Places and Rituals of Assembly in the Medieval North. Edinburgh University Press.



*XVI*

# mundar

*XVI*

UNIVERSIDAD DEL ROSARIO

2025