

71

- ● ● ● ● EXPRESIÓN VERBAL
- ● ● ● ● EXPRESIÓN CORPORAL
- ● ● ● ● CREATIVIDADE
- ● ● ● ● VOCABULARIO
- ● ● ● ● ESCOITA ACTIVA
- ● ● ● ● TRABALLO EN GRUPO
- ● ● ● ● DIFICULTADE

15 ou máis participantes  
90 minutos

Simulación  
Desigualdades económicas

# O MERCADO MUNDIAL

**Fonte:**

<http://learn.christianaid.org.uk/>

**Título orixinal:**

"The trading game"

## MATERIAIS

Cartóns coa descrición dos personaxes (Anexo).  
follas de papel, follas de papel adhesivo, lapis, tesoiras, compases, regras,  
transportadores de ángulos, cartos de pega.

## ESPAZO

Un espazo aberto para a simulación e un espazo comfortable para a reflexión.

## DESCRIPCIÓN

A actividade componse dunha simulación e dunha reflexión posterior.  
Organizados en grupos que representan países, os participantes experimentan o oco difícil de salvar entre países ricos e pobres. A simulación serve para comprender como o comercio afecta ás relacións e á prosperidade dos pobos.  
Empregando só os materiais fornecidos, cada grupo procura facer tantos cartos como poida. Pode facer cartos producindo ou vendendo bens. Os bens son as figuras recortadas como se indica na folla modelo das formas. Cada unha ten cadanseu valor.  
O banqueiro comprobará a calidade e consignará o seu valor na conta de cada grupo. Os xogadores deben levar as formas manufacturadas en grupos de 5.  
O obxectivo é producir tantas formas como se poida.  
Canto máis produzan, máis cartos farán.  
Un dos puntos máis interesantes desta actividade é ser de final aberto.



71

- EXPRESIÓN VERBAL
- EXPRESIÓN CORPORAL
- CREATIVIDADE
- VOCABULARIO
- ESCOITA ACTIVA
- TRABALLO EN GRUPO
- DIFICULTADE

15 ou máis participantes  
90 minutos

# O MERCADO MUNDIAL

## PREPARACIÓN

1. Todos os participantes deben ter á man os modelos coas formas e mailas regras. Débense dispoñer carteis ou follas de exemplo en cantidade suficiente.
2. Preparar o equipamento en caixas ou sobres pechados, como logo se indica.
3. Acondicionar o mobiliario e espazo convenientemente.
4. Cómpren 2 organizadores: un banqueiro e un facilitador. Quen facilite leva o control do xogo, tomando nota do desenvolvemento e intervindo ocasionalmente mediante a introdución de novos elementos (ver “crear novas situacións”), ademais de facilitar a reflexión posterior. É conveniente ir anotando cousas curiosas que se van facendo ou dicindo durante o tempo de xogo.
5. O banqueiro precisa dunha copia co modelo das formas, lapis e unha folla de papel. Debe dividir a folla en columnas (unha por grupo) a modo de balance de débito e crédito de cada país.
6. Cando menos un dos grupos debe recibir un paquete de recursos de tipo A, tal como se indica a continuación. Non se debe indicar que hai diferencias entre grupos ou países, logo se ha notar.

## RECURSOS E GRUPOS

Distínguense grupos de tres graos. Recoméndase xogar con dous de cada. O número de persoas indica a capacidade comercial, non a poboación dos países.

Velaquí os lotes de materiais correspondentes a cada grao:

Grupos A (Reino Unido, Italia, Francia, EUA). 6 persoas:

- 2 pares de tesoiras, 2 regras, 1 compás, 1 transportador de ángulos,
- 1 escuadro ou cartabón, 1 folla de papel, 4 lapis, 6 billetes de 100.

Grupos B (A India, Brasil, Perú, Nixeria). 5 persoas:

- 10 follas de papel, 1 folla de papel adhesivo, 2 billetes de 100.

Grupos C (Tanzania, Kenya, Cambodja, Ghana). 4 persoas:

- 4 follas de papel, 2 lapis, 2 billetes de 100.



71

- EXPRESIÓN VERBAL
- EXPRESIÓN CORPORAL
- CREATIVIDADE
- VOCABULARIO
- ESCOITA ACTIVA
- TRABALLO EN GRUPO
- DIFICULTADE

15 ou máis participantes  
90 minutos

# O MERCADO MUNDIAL

## FOLLA PARA MONITORES

### Preparación e posta en marcha

1. Organizar os grupos e mailos espazos cos correspondentes materiais.  
Os sobres abríranse todos ao mesmo tempo. Non facer ver que hai diferenzas.
2. Ler as regras e obxectivos do xogo. Distribuír exemplares. Logo de repetir resumidamente as regras, pode comezar a manufacturación.
3. Ao comezo, os xogadores hanse sentir barallados e cheos de preguntas:  
“Por que nós non temos papel/tesoiras/etc?” “Pódenos emprestar tesoiras?”  
“Podemos negociar?” Para que vale o papel adhesivo?  
Cómpre resistir a tentación de responder e permanecer en silencio ou repetir as regras. Logo dunha miga de confusión, os participantes han comezar a andar polo espazo e comezar a negociar. A iniciativa debe partir dos participantes!
4. O tempo de manufactura e comercio debe durar uns 30-45 minutos, en función do tamaño e motivación do grupo.

### Toma nota do que acontece

Os grupos A han comezar a facer formas inmediatamente, xa que dispoñen de todos os materiais e equipamento que precisan. Pero axiña han quedar sen papel, e probablemente procuren mercarullo aos outros grupos. Os grupos con recursos probablemente os vendan inicialmente a un prezo baixo. Decátate de como van evoluíndo as condicións do mercado segundo o xogo avanza ou segundo as túas intervencións. Es a única persoa con visión global durante o xogo, pois cadaquén anda ao seu. Por iso cómpre que tomes nota das alianzas e tipo de tratos que se desenvolvan, para así traelos logo a colación.

### Estimula a actividade creando novas situacións

Algúns grupos anóxanse ou bloquean. Para estimular a actividade comercial no xogo, podes introducir información ou crear situacións novas (ver folla). Son situacións que suceden na vida real e que poden influír a todos os grupos ou ser comunicadas en segredo só a algúns.



71

- EXPRESIÓN VERBAL
- EXPRESIÓN CORPORAL
- CREATIVIDADE
- VOCABULARIO
- ESCOITA ACTIVA
- TRABALLO EN GRUPO
- DIFICULTADE

15 ou máis participantes  
90 minutos

# O MERCADO MUNDIAL

## REFLEXIÓN E AVALIACIÓN

Se a actividade transcorre conforme ao previsto, axiña será evidente que as condicións de partida son desequilibradas. Os recursos de cada grupo son desiguais e logo han çxurdir voces dicindo que “non é xusto”.

### Como nos sentimos?

Logo da simulación, os participantes han precisar un tempinho para acougar. Os sentimentos encontrados dos participantes son un bo punto de partida para a reflexión. Pódese comezar preguntando como se sentiron sendo pobres ou ricos.

Convidádeos a comentar incidentes durante o xogo e as reaccións que suscitaron.

### É isto un xogo?

A actividade é unha parábola para reflexionar sobre o funcionamento do mundo.

Cómpre que os grupos comprendan que isto é algo máis ca un xogo.

Débase convidar os participantes a describir as súas sensacións de rabia ou impotencia durante o desenvolvemento do xogo. Isto ha ilustrar as sensacións que moitos pobos senten ante o control das asociacións comerciais por parte de compañías estranxeiras.

Neste punto pode ser útil sacar a colación exemplos.

### Que é inxusto?

O seguinte paso é afondar. Se algúns grupos consideran inxusto que outros controlasen as ferramentas de produción, pódese levar o debate cara cuestións de poder económico e o acceso a valiosos recursos en países máis pobres.

O 80% dos recursos do mundo están na man do 20% da poboación mundial (principalmente habitantes de países ricos). É xusto?

Quen posúe os recursos do mundo?

Que dereito teñen os países a declararse propietarios dos recursos?

É un tema de debate moi complexo, así que non agardedes respostas fáciles!

### Como debía ser o mundo?

Se se chega a este punto no debate, os participantes pasarían de reflexionar sobre como o mundo tal cal é a reflexionar sobre como podería ser.

Unha cuestión chave é a nosa actitude moral cara á riqueza.

Se o mundo funciona de maneira inxusta, que clase de actitudes cómpre que teñamos en relación ao uso que facemos dos recursos?



71

- EXPRESIÓN VERBAL
- EXPRESIÓN CORPORAL
- CREATIVIDADE
- VOCABULARIO
- ESCOITA ACTIVA
- TRABALLO EN GRUPO
- DIFICULTADE

15 ou máis participantes  
90 minutos

# O MERCADO MUNDIAL

## CREAR NOVAS SITUACIÓNS (1/4)

### 1. Mudar condicións do mercado

Logo dunha cacho, modifica o valor dalgunhas formas. Por exemplo, se o valor dos círculos baixa á metade, os grupos ricos deixarán de ver o compás como algo tan valioso. Lembra informar o banqueiro das modificacións que anuncias!

*Paralelismos na vida real:*

Os desenvolvementos científicos poden volver obsoletas algunhas tecnoloxías.

Os prezos dalgúns produtos poden caer cando hai exceso no mercado.

Por exemplo o prezo do café sofre altísimas oscilacións por mor da sobreprodución.

- En Uganda o prezo do café caeu de 0,30\$ por quilo no 1999 a 0,11€ no 2001. Dado que o café supón case as tres cuartas partes da conta de exportacións do país, os ingresos que o estado obtén pola súa venda diminuíron nun 36%.

### 2. Fornecer novas materias primas

Podes proporcionarlles papel extra a algún dos grupos e anunciarlle ao mundo (todos os demais grupos) que un xacemento de materias primas foi descuberto en tal país. Se isto acontece nun momento tardío do xogo, cando todo o papel dispoñible é escaso, rapidamente han mudar as relacións entre os grupos.

Tamén podes engadir algunha folla de papel de cor diferente. Isto podería representar a descuberta de materiais de peor/mellor calidade e as formas creadas con este papel serían valoradas consecuentemente.

*Paralelismos na vida real:*

A descuberta de novos xacementos minerais ou de petróleo debería axudar ao desenvolvemento dos países, mais a miúdo acontece que a oportunidade de crear inmensa riqueza pode supoñer a aparición de conflitos ou de explotación.

- Na República Democrática do Congo unha das principais causas de conflito é o coltano, un dos minerais máis requiridos pola industria dende que se emprega nos teléfonos móbiles..

- No Kazakhanstan, a descuberta de petróleo non mellorou a vida do terzo da poboación que vive con menos dun 1\$ ao día, ou das moitas persoas sen acceso á auga potable.



71

- ● ● ● ● EXPRESIÓN VERBAL
- ● ● ● ● EXPRESIÓN CORPORAL
- ● ● ● ● CREATIVIDADE
- ● ● ● ● VOCABULARIO
- ● ● ● ● ESCOITA ACTIVA
- ● ● ● ● TRABALLO EN GRUPO
- ● ● ● ● DIFICULTADE

15 ou máis participantes  
90 minutos

# O MERCADO MUNDIAL

## CREAR NOVAS SITUACIÓNS (2/4)

### 3. Empregar o papel adhesivo

Dous grupos dispoñen de follas de papel adhesivo. Nada se di del. Outórgalle un valor en segredo e comunícalles só aos grupos de tipo A que se engaden un cadrado deste papel adherido aos seus produtos, multiplicarán por catro o seu valor.

Dado que os que contan con el descoñecen o seu valor, é posible que o vendan barato e que o primeiro grupo logre un grande beneficio. Tamén poida que o garden ata a fin sen facer uso del, como un potencial que non chega a acto.

*Paralelismos na vida real:*

Recursos cun valor potencial descoñecido nos países en que se encontran.

Grandes compañías, habitualmente procedentes de países industrializados, están patentando recursos que se levan empregando durante xeracións. Estas patentes outórganlles ás compañías dereitos exclusivos para a manufacturación e venda de recursos concretos.

### 4. Agrupacións de produtores e embargos comerciais

Podes motivar algún dos grupos proporcionándolles axuda con certas condicións (como lles emprestar unhas tesoiras durante un tempo). Podes requirir que un terzo dos froitos logrados con esta axuda sexan entregados a quen fixese a doazón.

*Paralelismos na vida real:*

A axuda humanitaria é un importante factor de desenvolvemento. Pode ter efectos beneficiosos na relación comercial, mais tamén pode ser usada para forzar os países a adoptar determinadas políticas públicas:

-A cambio de préstamos, o FMI e mailo Banco Mundial poden requirir que se retiren as axudas a pequenos produtores. Isto sucede, malia que en Europa e Norteamérica análogos produtores reciban axuda dos seus gobernos.

-No ano 2001 o goberno británico empregou 10 millóns de libras esterlinas en axuda humanitaria para persuadir o goberno de Ghana a autorizar que compañías estranxeiras administrasen o subministro de auga nas cidades nese país.



71

- EXPRESIÓN VERBAL
- EXPRESIÓN CORPORAL
- CREATIVIDADE
- VOCABULARIO
- ESCOITA ACTIVA
- TRABALLO EN GRUPO
- DIFICULTADE

15 ou máis participantes  
90 minutos

# O MERCADO MUNDIAL

## CREAR NOVAS SITUACIÓNS (3/4)

### 5. Acordos comerciais

É posible que se desenvolvan acordos durante o xogo: dous ou máis grupos poden acordar cooperar en beneficio mutuo.

Trátase de compartir tecnoloxía ou materiais, dunha unión ou de simples palabras? Como lle afecta á riqueza relativa o peso dun país nos acordos que se toman? Os máis ricos acadan mellores condicións?

*Paralelismos na vida real:*

Practicamente todos os países do mundo participan dalgún acordo comercial. Máis de 140 son membros da Organización Mundial do Comercio (OMC), pero hai máis de 100 acordos rexionais de comercio.

- Posiblemente o acordo comercial máis coñecido sexa a Unión Europea.

- Outras son a ASEAN (Sueste asiático), NAFTA (América do Norte) ou o Mercosur (América do Sur)

-En teoría todos os países teñen igualdade de dereitos na OMC. Na práctica, os países menos desenvolvidos non logran defender os seus dereitos comerciais por non poderen pagar representantes na sede da organización en Xenebra.

### 6. Agrupacións de produtores e embargos comerciais

Os grupos con papel poderían unirse para se protexer de seren explotados individualmente polos países A. Contendo o subministro de materias primas, poderían acceder a melloras en termos comerciais e garantir reservas para o futuro. Con todo, sempre haberá a tentación de romper os acordos de solidariedade para obter beneficios rápidos, ou a causa de presións externas.

*Paralelismos na vida real:*

O acordo comercial deste tipo máis coñecido é a OPEP, Organización de Países Produtores de Petróleo. É un raro exemplo con éxito. En anos recentes acordos similares á volta do café ou do aluminio non foron adiante.



71

- EXPRESIÓN VERBAL
- EXPRESIÓN CORPORAL
- CREATIVIDADE
- VOCABULARIO
- ESCOITA ACTIVA
- TRABALLO EN GRUPO
- DIFICULTADE

15 ou máis participantes  
90 minutos

# O MERCADO MUNDIAL

## CREAR NOVAS SITUACIÓNS (4/4)

### 7. Aranceis

Alguns grupos poida que poñan restricións ou cargas ao comercio con outros.

*Paralelismos na vida real:*

Os países impoñen impostos ou cotas comerciais que protexan os seu intereses.

### 8. Folgas e desordes

Quen dinamice o xogo pode provocar unha folga temporal e paralizar a produción.

Abonda retirarles aos grupos A as tesoiras durante uns minutos para que a produción mundial deba parar.

*Paralelismos na vida real:*

Nos países industrializados ten habido importantes desordes a raíz de folgas e reclamacións obreiras. Por exemplo a folga xeral de 1926 no Reino Unido ou as protestas so sector naval na Galicia dos anos 80.

Estas oito variables son perfectamente posibles na vida real, e han propiciar elementos de reflexión para o peche da actividade.

Os desenvolvementos aquí sinalados é improbable que se produzan por si sós, sen ser introducidos pola persoa que dinamice a actividade.

Non paga a pena introducir todas as oito variantes no xogo.

No desenvolvemento do xogo aparecerán e romperán todo tipo de alianzas.

Inevitablemente haberá participantes que pregunten se se poden facer trampas.

Aí entramos no terreo da moralidade internacional: cando o comercio é un negocio e cando habería que falar de explotación?





71

- EXPRESIÓN VERBAL
- EXPRESIÓN CORPORAL
- CREATIVIDADE
- VOCABULARIO
- ESCOITA ACTIVA
- TRABALLO EN GRUPO
- DIFICULTADE

15 ou máis participantes  
90 minutos

# O MERCADO MUNDIAL

## REGRAS

Hai 5 sinxelas regras:

1. Os cantos de todas as formas deben ser cortados limpamente con tesoiras e deben ser de dimensións exactas.
2. As formas lévanselle ao banqueiro en feixes de 5, que irá anotando os movementos na conta bancaria de cada país.
3. Só se permite o uso do material proporcionado.
4. Non se permiten trampas nin o emprego da forza durante o xogo.
5. As intervención da monitora ao cargo da actividade son inapelables.

## FORMAS

FORMAS: ..... 

