

Descripción	Juego de simulación (al estilo de la dinámica de los cubos) para entender las complicadas relaciones comerciales internacionales y algunos de los mecanismos económicos por los que nos regimos.
Temáticas	Seguridad alimentaria, costes de producción, subvención (<i>dumping</i>), mercado, precios, deuda externa, comercio internacional.
Objetivos	Identificar cómo el actual sistema de comercio internacional genera más pobreza para una buena parte de la población mundial, así como un aumento de su inseguridad alimentaria. Iniciarse en el vocabulario económico básico: costes de producción, precios, mercado, deuda, <i>dumping</i> , etc.
Temporalización	Tres sesiones de una hora: una para el juego en sí, otra para el análisis de éste y una tercera para el paralelismo con la realidad.
Contenidos	Conceptos: comercio internacional, seguridad alimentaria. Procedimientos: juego de simulación, debate. Actitudes: la pobreza como problema colectivo, no individual.
Material	Fotocopia de los distintos roles que se representan. Dinero fotocopiado (anexo 9). 2 paquetes de arroz de 1 kg. 1 colador pequeño. 1 balanza de laboratorio o cocina. 1 matraz con yodo (sirve Betadine) diluido en agua. 10-12 hojas fotocopiadas del desarrollo del tetraedro (anexo). 10-15 hojas en blanco. 4-5 tijeras. 4-5 reglas. 5-6 lápices. 3-4 rotuladores. 3-4 tubos de pegamento. 2 compases.
Documentación	Instrucciones del juego (anexo 9).
Desarrollo	<ul style="list-style-type: none"> • Se reparten los roles y las instrucciones del juego, asegurándose de que todas las personas que participan han entendido su papel. • Tras un turno de palabras abierto para que cada cual explique cómo se ha ido sintiendo a lo largo del juego, se analiza el juego. • A partir de los datos de la realidad que se le proporcionan al alumnado, éste deberá identificar los paralelismos que existen entre la vida real y el juego.
Orientaciones	<ul style="list-style-type: none"> • Actividad recomendada a partir de 1.º ciclo de secundaria. • Conviene distribuir la clase en espacios señalados por carteles: Gobierno de RUS, Productores de RUS, Gobierno de ETRON, Productores de ETRON, Tienda, Mercado, Mínimo de vida por persona: 0,20 dineros. • En la tienda tiene que estar expuesto todo lo que se vende, con un cartel de precios (fotocopia ampliada del anexo).



- El alumnado sólo debe tener el material del juego, de modo que no use material propio, que no haga trampas.
- Se debe facilitar que los productores de un grupo vayan viendo lo que hacen los del otro grupo.
- En grupos con poca iniciativa, habrá que darles pistas; seguramente, se les tendrá que recordar que tienen un gobierno al que pedir ayuda; también habrá que ayudarles en la estrategia de producción y quizá en los cálculos de fijación de precios. Sería interesante también inducir a los gobiernos a caer en la corrupción, ya que nos sería de utilidad en la actividad “La realidad y el juego”.
- El esquema-mural puede realizarse en tamaño grande para ser expuesto.
- El profesorado puede informarse con el estudio “Echar la puerta abajo”, http://www.comercioconjusticia.com/es/assets/echando_puerta_abajo.pdf.
- Probablemente, convendrá explicar qué son y cómo funcionan los organismos internacionales: FMI, BM y, sobre todo, la OMC (actividad 10).
- En cuanto a las posibles maneras de echar la puerta abajo, puede ser útil explicar cómo todos los Estados enriquecidos han pasado, y aún pasan, por medidas proteccionistas arancelarias. Sería conveniente haber realizado ya la actividad 8.

Instrucciones del juego

1. Reparto de roles. Para un grupo de 30, se divide la clase en dos: ETRON, con 9 alumnos, y RUS, con 21.

Etron:

- 1 alumno hará de gobierno.
- 8 de productores del arroz.

Rus:

- 1 alumno hará de gobierno.
- 20 de productores de arroz.

Tendero y supervisor de garantía

La profesora o el profesor hará de tendero y de supervisor de garantía (se pueden adjudicar estos papeles a alumnos y alumnas en que se pueda confiar; en este caso, se les tiene que dar las instrucciones oralmente).

Opcionalmente, como en todo juego de este tipo, también pueden crearse las figuras de **observadores**, que van anotando lo que ven, oyen y sienten a lo largo del juego.

2. Se les dejan 5 minutos para que establezcan la estrategia y la organización de la producción.
3. Durante 15 minutos producen. Al final, se supervisan los paquetes válidos y los no válidos para la venta.
4. Durante 5 minutos establecen el cálculo del máximo y del mínimo para la subasta del mercado.



5. Se realiza la subasta para fijar el precio del paquete.
6. Colectivamente, se hacen los cálculos de cada grupo y se extraen conclusiones.

Si los productores de ETRON funcionan “lógicamente”, pedirán en la tienda: 1 balanza, 10 hojas elaboradas, 1 tijeras, 1 matraz, 1 colador y 1 tubo de pegamento. Todo ello suma 80 dineros (10 de sus ahorros iniciales más 70 que su gobierno les puede dar de SUBVENCIÓN).

Los productores de RUS sólo podrán acceder, más o menos, con sus 10 dineros a: 1 tijera, 2 reglas, 1 lápiz, 10 hojas sin elaborar, 2 rotuladores, 1 tubo de pegamento y 1 compás.

En caso de recibir el CRÉDITO, no la subvención, de su gobierno, podrán aumentar la producción, pero una buena parte de ésta deberá ser devuelta para pagar la deuda.

Una vez fijado el precio del paquete, se hacen los cálculos suponiendo que todos venden toda la producción y, luego, el análisis de forma colectiva.

SENTIMIENTOS

Turno de palabras abierto para que expliquen cómo se han ido sintiendo a lo largo del juego: control, superioridad, poder, impotencia, perdedor, frustración...

ANÁLISIS DEL JUEGO

Una vez hechos todos los cálculos, se intenta responder entre todos a estas preguntas:

1. ¿Qué productores cubren su mínimo vital? ¿Cuáles y cuántos no pueden?
2. ¿Qué productores recuperan sus ahorros? ¿Cuáles no y por tanto se han empobrecido más?
3. ¿Cómo pueden vender los de ETRON su producción por debajo de sus costes y, además, ganar dinero? Aquí debe introducirse el término *dumping*.
4. ¿Qué pasaría si siguiéramos el juego otra ronda con un nuevo kilo de arroz y los ahorros actuales?
5. Los habitantes de RUS acabarían comprando arroz producido en ETRON. ¿Qué querrá decir “seguridad alimentaria” de un país? ¿Qué podría hacer el Gobierno de RUS para favorecer a sus productores y asegurar la alimentación?

Anexos



Roles.
Precios, billetes, tetraedros.



Esquema conceptual: la realidad y el juego.
Frasas.
El laberinto.