

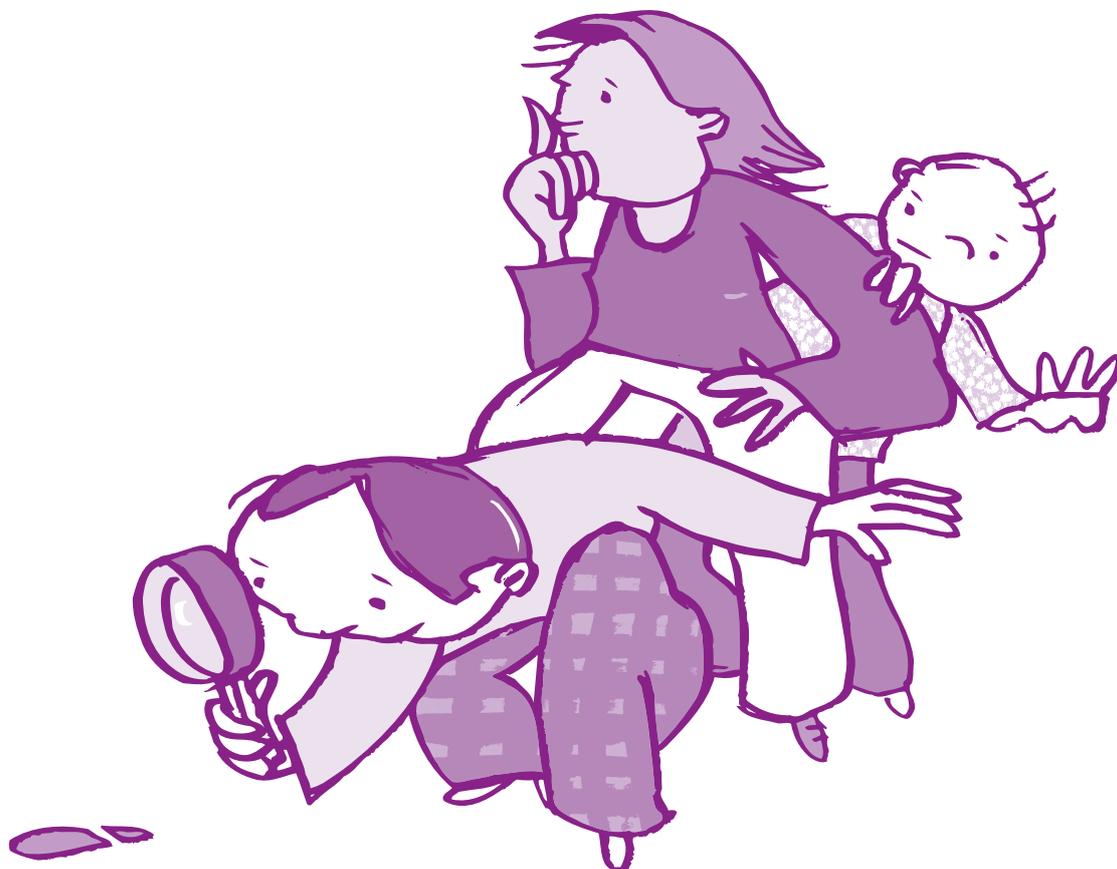


Intermón  
Oxfam



# Salgados, investigadores privados

Gincana



# Salgados, investigadores privados

G i n c a n a



Intermón  
Oxfam

**Dirección de la colección:** Raquel León

**Consejo asesor:** M<sup>a</sup> Àngels Alié, Carme Batet, Mireia Claverol, Anna Conangla, Montse López, Juan Manuel Matos, Laura Mendoza, Elena Millá, José Palos, Ferran Polo, Vanessa Quintana, Maria Rico

**Traducción:** Marta Campo

**Coordinación de la producción:** Elisa Sarsanedas

**Diseño cubierta e interiores:** Lluís Torres

En colaboración con la Fundació Pere Tarrés

1.<sup>a</sup> edición: junio 2003

© Autoría: Carles Cuberes

© Ilustraciones: Àngel Sauret

© Intermón Oxfam

Roger de Llúria, 15. 08010 Barcelona

Tel. 93 482 07 00. Fax 93 482 07 07. E-mail: [info@IntermonOxfam.org](mailto:info@IntermonOxfam.org)

ISBN: 84-8452-212-1

Depósito legal:

**Impresión:** Gràfiques Castellbisbal

Impreso en España



3

Introducción

4

Ficha técnica de la  
gincana

6

Descripción de las  
pruebas

11

Conclusiones finales

11

Esquema de los  
itinerarios

12

Relación  
de materiales  
gráficos para cada  
prueba

12

Mapa de situación  
de los carteles  
con los testimonios

*Esta gincana pretende acercar a los niños y niñas, el funcionamiento del comercio y la economía mundial, así como la alternativa del comercio justo y del consumo responsable. Desde una metodología lúdica y vivencial, pretende ser una dinámica complementaria a los materiales de la maleta pedagógica Cambiemos las reglas, y está dirigida básicamente a 2º y 3º Ciclo de Primaria.*

*Los niños y niñas forman parte de una agencia de detectives, que se dedica a hacer investigaciones de diferentes tipos. Pero hoy les llegará una carta en la que una ONG les pide una investigación un poco peculiar. El jefe de la agencia (el educador o educadora) convocará a todos sus detectives (los niños y niñas) para ponerlos al corriente de esta tarea tan especial: no se trata de investigar sobre ningún asesinato o robo, sino sobre una serie de artículos que, aunque parecen totalmente inofensivos, cotidianos y aparentemente “normales”, en realidad esconden historias verdaderamente sospechosas.*

*Su objetivo será reconstruir la historia de cada uno de los objetos, conocer a diferentes personajes, conseguir ciertas informaciones y realizar una serie de pruebas relacionadas con el proceso de producción de estos artículos.*

*Los alumnos y alumnas, divididos en equipos de 4, tendrán que hacer un recorrido por diferentes pruebas y conocer diversos testimonios que les permitirán el éxito en sus investigaciones y hacer una puesta en común final.*



## 2. Ficha técnica de la gincana

**1. Edades:** 2.º y 3.º Ciclo Primaria

**2. Tipo de actividad:** gincana

**3. Duración de la actividad:** una hora y media + media hora de puesta en común

**4. Número de participantes:** grupo clase de 24 alumnos

**5. Objetivos específicos:**

Conocer los diferentes agentes y personas, a menudo de diferentes lugares del planeta, que intervienen en el proceso de producción y comercialización de artículos cotidianos y conocidos por el alumnado.

Descubrir de una manera vivencial las injusticias que se dan en ese proceso.

Dar a conocer, en la medida de lo posible, otras iniciativas y alternativas, como el comercio justo y el consumo responsable.

**6. Descripción de la actividad:**

Una vez reunidos todos los detectives (niños y niñas), el educador les lee la carta de la ONG; en ella se les pide hacer un trabajo un poco peculiar: tienen que encargarse de investigar sobre unos artículos aparentemente normales pero que parece que esconden algunas historias sospechosas. Se distribuyen en equipos de 4 alumnos; cada equipo se encargará de hacer la investigación de un artículo distinto.

Conocerán diferentes colectivos o entidades relacionados con el artículo en cuestión, a partir de unos testimonios y de una serie de pruebas. Éstas les permitirán ir consiguiendo piezas de un puzzle, que explica gráficamente el proceso de producción de cada uno de los artículos. Conseguirán 5 piezas de puzzle, una pieza por cada prueba, excepto en la primera, en la que no se les dará ninguna, ya que se trata de la introducción. Al final, una vez acabado el recorrido, cada equipo montará su puzzle (en total hay 6 puzzles, uno para cada equipo), pero quedará un espacio vacío. Este espacio corresponde a una sexta pieza que el educador les dará al final, y que contiene una frase esperanzadora, relacionada con la alternativa del comercio justo.

Existirá un punto central lo suficientemente amplio, donde se situará el educador o educadora. Desde allí se presentará la actividad a partir de la carta de la ONG, y la primera prueba. Una vez hecho esto, se tratará de ir buscando las informaciones y los testimonios, y de ir realizando las diferentes pruebas, según marca la hoja de ruta. El funcionamiento será el siguiente:

- Los niños y niñas van solos o en equipo a buscar el testimonio n.º 1 (panel con el dibujo del personaje).
- Cuando lo encuentran, leen la información.
- Vuelven al espacio donde está el educador o educadora, y le explican qué decía el personaje. Se comenta.
- El educador explica la prueba que hay que hacer (la mayoría de las pruebas permiten que las realicen 2 o más equipos a la vez, y por tanto se pueden hacer conjuntamente 8 o 12 niños y niñas a la vez). Si hace falta, esperan.
- Consiguen una pieza del puzzle (en total hay 5 piezas del puzzle).
- Una vez pasada la prueba, van a buscar al siguiente personaje. Y así sucesivamente hasta el final.

**ATENCIÓN:** Los personajes son comunes **excepto el último caso, en el que cada equipo tiene un personaje específico.**

### PRUEBA 1: Situémonos

Descifrar un mensaje (información inicial) que les dirá qué artículo tienen que investigar.

### PRUEBA 2: Las empresas

Juego para ver cómo las compañías transnacionales distribuyen el proceso comercial en diferentes países según sus intereses.

### PRUEBA 3: La ONG

Juego cooperativo para entender uno de los principios del comercio justo.

### PRUEBA 4: Los grandes almacenes

Juego de acción para ver qué nos es realmente necesario.

### PRUEBA 5: Los medios de comunicación

Preparar un spot publicitario un poco “especial”.

### PRUEBA 6: La producción en los países del Sur

Juego fábrica/juego exportación.

**AL FINAL, PUESTA EN COMÚN:** Una vez hecho todo el recorrido, se juntarán todos, y cada equipo explicará lo que ha ido encontrando (hay 4 pruebas y personajes que son comunes, por tanto se comentan entre todos). Construyen el puzzle y con éste ante ellos explicarán lo que significa y los resultados de su investigación. Las piezas del puzzle llevan un icono que los relaciona con cada uno de los productos a investigar.

**ARTÍCULOS:** Zapatillas deportivas, pelota de fútbol, paquete de café, unidad de CD-ROM, muñeca de plástico, tableta de chocolate. Podrían ser verdaderos. En el anexo encontraréis dibujos que ilustran cada uno de ellos.

#### **7. Material empleado y recursos educativos:**

Dibujos de los artículos sobre los que hay que investigar, carta de la ONG, paneles con los diferentes testimonios. Puzzles (6 diferentes, cada uno partido en 5 piezas). Material para los juegos de cada prueba.

#### **8. Espacio donde se realiza la actividad:**

Espacios abiertos, amplios o exteriores. Uso de alguna sala interior.



### 3. Descripción de las pruebas

#### PRUEBA 1: Situémonos

Una vez hecha la introducción y leída la carta, y antes de repartir los artículos, el jefe de la agencia de detectives les propone una primera prueba.

- *Objetivo: dar paso al juego y a la información con una dinámica entusiasta y relacionada con el mundo de la investigación.*

Se reparte una hoja con un mensaje en código, que tendrán que traducir, con la leyenda al lado. Cuando lo descifren, sabrán sobre qué artículo tienen que investigar, y entonces el jefe les dará el artículo (dibujado o real) con la etiqueta o envoltorio correspondiente.

- **MATERIALES ANEXOS** (los encontraréis en la carpeta):
  - hojas en código, una para cada equipo
  - leyenda para poder hacer la traducción
  - dibujos de cada uno de los productos

- **OTROS MATERIALES:**
  - lápices, gomas de borrar

- **SOLUCIONES:**

*Apreciados investigadores:*

*Gracias por vuestra colaboración e interés. Confiamos en vuestro trabajo. Estamos seguros de que seréis capaces de dar con el quid de la cuestión, y de aclarar nuestras sospechas.*

*Os ha tocado investigar sobre*



*[unas zapatillas deportivas.]*

*[una tableta de chocolate.]*

*[una unidad de CD-ROM.]*

*[una muñeca de plástico.]*

*[un paquete de café.]*

*[una pelota de fútbol.]*

*Buena suerte.*

#### PRUEBA 2: Las empresas

Sede de la empresa que comercializa el producto. Primero tienen que encontrar el panel con el testimonio, leerlo y volver al sitio donde está el educador o educadora, que les propondrá la prueba que hay que hacer. Cuando superen la prueba, se les dará la pieza del puzzle correspondiente.

- *Objetivo: conocer la estrategia de las compañías transnacionales.*

Se trata de simular, de manera muy simplificada, la estrategia de mercado que utilizan las compañías transnacionales, con el objetivo de minimizar costes y maximizar beneficios.

Se les dirá qué se hará, como si cada uno de ellos fuera el responsable de una sección de una empresa transnacional. Habrá las siguientes secciones:

- **Materias primas.** Objetivo: conseguir las materias primas para hacer los productos.
- **Producción.** Objetivo: encontrar trabajadores que hagan el producto (mano de obra).
- **Marketing y comercial.** Objetivo: dar a conocer los productos a través de los medios de comunicación para venderlos.
- **Residuos.** Objetivo: deshacerse de residuos y basuras que provoca el proceso de producción.
- **Finanzas.** Objetivo: llevar las cuentas de la empresa.

Se le dará a cada niño o niña una tarjeta con un dibujo, una palabra y una pequeña explicación, que hará referencia a una parte del proceso de producción y comercialización de los productos.



En la pared se colgarán 4 carteles que harán referencia a 4 países imaginarios diferentes (Albisinia, Borango, Cortaga y Dullimey), con información varia. Cada niño o niña debe decidir en qué país o países llevaría a cabo su tarea, según lo que pone en su tarjeta y según la información del país. Una vez decidido, pega con celo su tarjeta.

● **SOLUCIONES:**

Materias primas > Dullimey

Producción > Borango

Marketing y comercial > Albisinia

Residuos > Borango

Finanzas > Cortaga

Puesta en común: ¿Dónde hemos decidido hacer cada una de las cosas? ¿Por qué?

● **MATERIALES ANEXOS** (los encontraréis en la carpeta):

- 5 tarjetas con dibujos e información de cada una de las secciones de la compañía transnacional
- 4 carteles de los países, con información

● **OTROS MATERIALES:**

- celo o *blue-tac*

### PRUEBA 3: La ONG

Sede de una ONG que trabaja por un comercio justo y un consumo responsable. Primero tienen que encontrar el panel con el testimonio, leerlo y volver al sitio donde está el educador o educadora, que les propondrá la prueba que hay que hacer. Cuando superen la prueba, se les dará la pieza de puzzle correspondiente.

● *Objetivo: conocer los principios que rigen las relaciones económicas y comerciales entre los diferentes países del mundo y, en contraposición, qué principios promueve el comercio justo.*

Se trata de ver cuál es la relación en términos económicos y comerciales entre los países del mundo. Para verlo, se hará primero un juego competitivo; y posteriormente lo reconvertiremos en un juego cooperativo.

Primero haremos el conocidísimo juego de las sillas. (Se pone una silla menos que personas juegan. Suena la música y cuando ésta se detiene hay que ocupar un sitio. Se van quitando sillas de manera que siempre se elimina a una persona.) Cada niño o niña representará a un país, aunque a ninguno en concreto. Haremos una partida y al final veremos que hay un ganador.

Ahora reconvertiremos el juego: el funcionamiento es como el típico juego de las sillas, pero el objetivo es diferente. Cuando la música se detiene, tienen que subir todos a las sillas sin tocar con los pies en el suelo, ya sea sentados, de pie o encima de un compañero. En cada partida se quitará una silla, pero, a diferencia de la primera versión, los niños y niñas tienen que colaborar para que todos tengan un poco de espacio en alguna silla, de manera que no se elimina a nadie. Lo que pasa es que cada vez es más difícil continuar, porque el número de sillas se va reduciendo pero el de participantes se mantiene.

Puesta en común: ¿Qué pasaba en la primera versión del juego? ¿Qué diferencia hay, en cambio, en la segunda versión? ¿Cuál os ha gustado más y por qué?

● **OTROS MATERIALES:**

- sillas, una por persona, radiocasete, instrumento musical...

## PRUEBA 4: Los grandes almacenes

Gran centro comercial en cualquier país del Norte. Primero tienen que encontrar el panel con el testimonio, leerlo y volver al sitio donde está el educador o educadora, que les propondrá la prueba que hay que hacer. Cuando superen la prueba, se les dará la pieza de puzzle correspondiente.

- *Objetivo: reflexionar en torno a las necesidades que nos llevan a consumir un producto, y ver cuáles son los que consideramos realmente necesarios.*

Se trata de ver, mediante un juego muy activo, qué artículos o productos consideramos que son los más necesarios.

Juegan un mínimo de 8 personas (es decir, dos grupos a la vez), pero pueden jugar más. Hay que disponer de un espacio abierto pero delimitado. Primero hay que repartir diferentes tarjetas que tienen dibujados diversos artículos, algunos de primera necesidad, otros más superfluos, etcétera, por el espacio de juego, en el suelo.

Se parte el grupo en dos. Una vez estén las tarjetas repartidas por todo el espacio, en el momento en que el educador o educadora hace una señal, sale la primera mitad del grupo. Su objetivo será recoger el máximo de tarjetas diferentes, pero sin tener ninguna repetida, en un tiempo limitado (un minuto aproximadamente). Acto seguido, se da el aviso de salida del segundo grupo; éstos tendrán que intentar tocar a alguna persona de la otra mitad; en el momento de tocarla, esta persona está obligada a ceder una tarjeta, pero cederá aquella que represente el artículo o producto que crea menos necesario. De esta manera, a medida que pase el tiempo, las personas de la primera mitad del grupo se irán quedando con las tarjetas más necesarias. Es entonces cuando hay que hacer una señal y acabar esta parte del juego.

Alternativa: se puede variar y hacer un poco más largo el juego introduciendo algún elemento de “lucha” entre la persona atrapada y la que la atrapa; por ejemplo, jugar al “piedra, papel, tijera”, o una lucha de pañuelos... Si da tiempo, es aconsejable hacer otra partida intercambiando los papeles.

Se reúnen todos los niños y niñas, y observamos qué tarjetas han conseguido mantener las personas de la primera mitad del grupo, y cuáles han conseguido las de la otra mitad.

Puesta en común: ¿Con qué artículos se han quedado las personas de la primera mitad del grupo? ¿Son éstos los que realmente consideramos más necesarios?

- **MATERIALES ANEXOS** (los encontraréis en la carpeta):
  - tarjetas con diferentes artículos y productos (hay que hacer 3 o 4 fotocopias de ellas, ya que tienen que estar repetidas, y recortarlas)
- **OTROS MATERIALES:**
  - ninguno

## PRUEBA 5: Los medios de comunicación

Sede de una agencia de publicidad, que trabaja haciendo anuncios para grandes empresas, para la TV, la radio, las revistas, la prensa... Primero tienen que encontrar el panel con el testimonio, leerlo, y volver al sitio donde está el educador o educadora, que les propondrá la prueba que hay que hacer. Cuando superen la prueba se les dará la pieza de puzzle correspondiente.

- *Objetivo: conocer cuáles son los objetivos de la publicidad y ver por qué se gasta tanto dinero en ella.*

Se trata de simular el trabajo de una agencia de publicidad que trabaja haciendo anuncios para los medios de comunicación (radio, TV, prensa...). Algunas empresas se gastan, a veces, más dinero en publicidad y márketing que en mejorar las condiciones laborales de sus trabajadores.

En este caso se trata de hacer un pequeño spot publicitario muy sencillo, de un objeto cualquiera del que dispongamos en el aula o en el colegio. Partimos el grupo en dos; la mitad harán de vendedores y la otra mitad de compradores. El educador o educadora escoge un objeto al azar, que pueda dar pie a cierta imaginación por parte de los niños y niñas. Hay que decirles que tienen que intentar vender este objeto alabando sus cualidades, pero también, y sobre todo, utilizando la imaginación para encontrarle nuevos usos muy originales y hasta divertidos y estrambóticos. Se dejan un par de minutos para que los vendedores se preparen. Acto seguido empezará el momento de la venta: van pasando vendedor por vendedor y hacen su papel. Es muy importante que los vendedores que aún no lo han hecho no vean a otro vendedor, ya que eso haría perder originalidad. Cuando han pasado todos, los compradores realizan una votación y deciden cuál de los vendedores les ha convencido más.

Puesta en común: ¿Qué recursos ha utilizado cada uno de los vendedores? ¿Por qué habéis escogido a un determinado vendedor?

- OTROS MATERIALES:
  - objeto cualquiera del aula
  - lápices y papeles para las votaciones

## PRUEBA 6: La producción en los países del Sur

Espacios de producción, confección, agricultura (depende del producto sobre el que investiguen). Fábricas situadas en países subdesarrollados, de empresas subcontratadas por grandes compañías transnacionales. Espacios agrícolas de producción de cacao o café. Primero tienen que encontrar el panel con el testimonio, leerlo y volver al sitio donde está el educador o educadora, que les propondrá la prueba que hay que hacer. Atención: en esta última prueba, cada grupo tiene un personaje específico. Cuando superen la prueba, se les dará la pieza de puzzle correspondiente.

- *Objetivo: conocer las consecuencias que generan las condiciones durísimas de trabajo en el campo, y las reglas del comercio internacional sobre la subsistencia de las comunidades.*

Hay dos pruebas diferentes, una para los grupos que investigan sobre zapatillas, pelota, muñeca y CD-ROM, y otra para los grupos del café y del chocolate.

### PRUEBA 6A (zapatillas, pelota, muñeca y CD-ROM)

Intentaremos simular las condiciones de trabajo de la fábrica donde trabaja el personaje. Los niños y niñas se pondrán en fila, y se trata de hacer un producto (un sombrero de papel con decoración incluida) pero haciendo trabajo en cadena (para hacer patente la monotonía del trabajo). Con una hoja de papel de periódico, cada número es una persona:

- 1) doblar el papel por la mitad
- 2) doblar dos triángulos
- 3) doblar las dos partes de abajo
- 4) poner dos grapas
- 5) reforzar con celo
- 6) poner una pegatina o “gomet”
- 7) poner una pegatina o “gomet” de color y forma diferente
- 8) escribir “Made in ...”

Si hay más niños y niñas, se pueden añadir más pasos. Papel del monitor: hará de encargado, exageradamente exigente, duro, gritón, insolente, insultante..., para que hagan el trabajo lo más rápido posible (también lo puede hacer alguno de los participantes que creamos capaz de ello).

Se les dejará un tiempo determinado (entre un minuto y un minuto y medio), en el que tendrán que conseguir hacer todos los sombreros que puedan. Al final se les dará una cantidad de dinero por su trabajo; por ejemplo, 10 céntimos de euro por cada sombrero bien hecho, y se les dirá que eso podría representar el trabajo de todo un día.

Puesta en común:

¿Cómo se han sentido? ¿Qué papel hacía el monitor? ¿Creen que con aquel sueldo podrían sobrevivir? Pueden comentar qué podrían comprar con lo que han conseguido.

**OTROS MATERIALES:**

– papel de periódico, grapadora, celo, pegatinas o “gomets”, talonario de cheques (para hacer los pagos, pero también se pueden hacer escritos en un papel normal).

### **PRUEBA 6B** (cacao y café)

Esta prueba la pueden hacer los dos grupos de manera conjunta. El juego funciona de la manera siguiente:

Los niños y niñas serán campesinos de Nicaragua y/o Costa de Marfil que intentan vender su cosecha de cacao o café a diferentes países del Norte.

En un lugar abierto, se situarán en un extremo todos los niños y niñas, y a unos metros delante de ellos se colocan dos sillas o similar. Y repartidas por todo el espacio de juego, cartulinas grandes en el suelo, con el nombre de diferentes países del Norte, compradores de estos productos.

El director del juego dirá cuántas personas podrá admitir cada país del Norte (es decir, qué volumen de café o cacao comprará cada país); enseguida tocará el silbato y los campesinos tendrán que correr, pasando por en medio de las sillas y situándose en los sitios donde esté permitido. La primera vez habrá sitio para todos porque es un buen año y hay mucha demanda. Los niños y niñas vuelven al sitio del principio. Pero en las repeticiones sucesivas, habrá menos sitios (cambiará el volumen de la demanda), de manera que los más lentos no podrán vender su producto. Éstos no quedan eliminados, sino que se sitúan en un extremo un poco más alejado que los demás; pero la próxima vez vuelven a jugar y se pueden volver a intentar situar. Las condiciones cada vez son más duras, ya que hay menos sitio para colocarse. Ejemplos:

1.ª vez: en cada país, 3 personas máximo.

2.ª vez: igual, excepto en Japón, con sólo una persona.

3.ª vez: dos personas en cada país, excepto en Canadá y los EE.UU., donde no puede haber ninguna. Y así sucesivamente.

Los cambios se pueden justificar con hechos como la sobreproducción, el exceso de oferta, el descenso de la demanda...

Conclusiones: ¿Quién marca las reglas del juego, el Norte o el Sur? ¿Qué creéis que pasa si los campesinos no pueden vender su producto?

**OTROS MATERIALES:**

– cartulinas grandes o bien hojas con nombres de diferentes países importadores del Norte (que son: EE.UU., Alemania, Japón, Italia, Francia, España, Bélgica-Luxemburgo, Reino Unido, Canadá, Holanda), dos sillas o similares, un silbato.



## 4. Conclusiones finales

Una vez todos los grupos han hecho todo el recorrido, han superado las pruebas y han conseguido todas las piezas del puzzle, los equipos de detectives se reúnen de nuevo con el jefe. Tienen que montar su puzzle; en él verán reflejado el proceso de producción de su artículo de manera gráfica, pero verán que falta una pieza.

El jefe les dice que esta última pieza la conseguirán si descubren al último agente o personaje que interviene en todo ese proceso. Pero antes, cada equipo explicará, utilizando el esquema gráfico, qué representa el puzzle, qué tal ha ido su investigación: se trata de describir el proceso que ha seguido su artículo desde la producción hasta el consumo.

Cuando cada equipo lo haya expuesto, el jefe dirigirá la conclusión final, para que tengan pistas para saber a quién hace referencia esta última pieza:

*Durante nuestro recorrido, hemos conocido a diversos personajes que intervienen en el trayecto que hacen los objetos, desde los productores y trabajadores del Sur, pasando por las empresas que los comercializan, los comercios donde los venden, etcétera.*

*¿Qué aspectos de lo que habéis aprendido os han sorprendido más o bien no conocíais? ¿Qué cosas ya sabíais? ¿Qué injusticias habéis encontrado? ¿Creéis que nosotros podemos hacer algo?*

*Precisamente es en eso en lo que se apoyan el **comercio justo y el consumo responsable**: nosotros, desde nuestros países, ciudades, barrios, escuelas, familias... tenemos mucho que decir y mucho que hacer. Podemos decidir si compramos un producto cualquiera, sin saber qué "historias" hay detrás, o bien asegurarnos de que aquel artículo ha sido elaborado bajo unas condiciones de trabajo dignas, sin explotación laboral, con sueldos justos, sin contaminación del medio ambiente, etcétera. Ésta es la pieza que faltaba: NOSOTROS.*

Se les da la última pieza del puzzle, donde sale la frase siguiente:

*El planeta ofrece a las personas todo lo que necesitan, pero no todo lo que ambicionan.*



## 5. Esquema de los itinerarios

Itinerarios de cada uno de los equipos:

	EQUIPO 1 Zapatillas deportivas	EQUIPO 2 Pelota de fútbol	EQUIPO 3 Paquete de café	EQUIPO 4 Muñeca de plástico	EQUIPO 5 Unidad de CD-ROM	EQUIPO 6 Tableta de chocolate
Orden de las pruebas ↓	1	1	1	1	1	1
	2	2	3	3	4	4
	3	3	4	4	5	5
	4	4	5	5	2	2
	5	5	2	2	3	3
	6	6	6	6	6	6

**Importante:** como los equipos coincidirán en el momento de hacer las pruebas, éstas ya están pensadas para que puedan hacerlas 2 o más equipos a la vez. Se establecen 3 recorridos diferentes para evitar la concentración de equipos en los mismos paneles y pruebas, pero teniendo en cuenta que la primera tiene que ser para todos la n.º 1, y la última, la n.º 6.



## 6. Relación de materiales gráficos para cada prueba

### Introducción/PRUEBA 1:

Carta ONG  
Dibujo objetos a investigar  
Hojas en código  
Leyenda para traducción

### PRUEBA 2:

Cartel testimonio empresa  
5 tarjetas con dibujo e información  
4 carteles países A, B, C y D

### PRUEBA 3:

Cartel testimonio ONG

### PRUEBA 4:

Cartel testimonio gran almacén  
Tarjetas con diferentes objetos y productos

### PRUEBA 5:

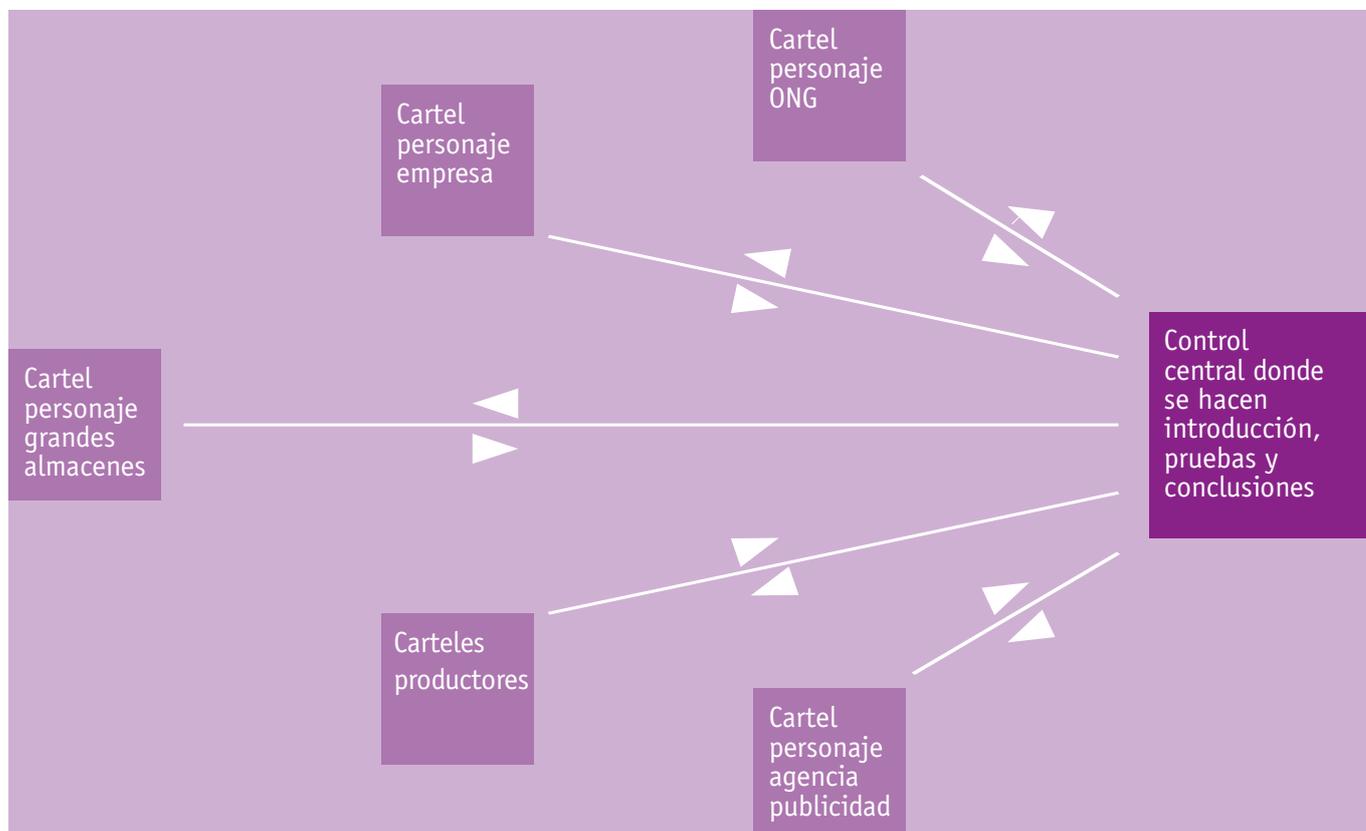
Cartel testimonio agencia de publicidad

### PRUEBA 6:

Carteles de los 6 testimonios producción



## 7. Mapa de situación de los carteles con los testimonios



# **Materiales anexos**



Apreciados compañeros de **Salgados, Investigadores Privados**:

En primer lugar nos presentamos: somos la ONG **Free Planet**. Supongo que sabéis lo que es una ONG, ¿no? Bueno, una ONG es una entidad, organización o asociación que lucha por hacer un mundo un poco mejor, sin ningún afán de ganar dinero. Las hay de muchos tipos: algunas hacen proyectos de cooperación en el Tercer Mundo, otras luchan contra la pobreza en nuestro país, o contra el racismo, o por la protección del medio ambiente..., ¡y muchas cosas más! Seguro que conocéis alguna, ¿verdad?

Nosotros somos una organización que trabaja en dos direcciones. Os explico: por un lado, intentamos que las personas de los países del Sur (a los que a veces llamamos pobres) puedan salir adelante, y concretamente, que puedan trabajar en un lugar adecuado, sin que se aprovechen de ellos, y consigan tener una vida digna. Y por otro lado, intentamos informar a los habitantes de los países del Norte de las situaciones negativas que se viven en esos países, para hacerles ver que, aunque no lo parezca, tenemos en nuestras manos la capacidad y el poder de cambiar las cosas.

Como somos una ONG pequeña y tenemos muchísimo trabajo (¡ya os podéis imaginar!), hemos decidido pedir os ayuda para llevar a cabo una investigación muy importante y que nos parece que puede ser apasionante: contactamos con vuestro jefe y nos aseguró que erais un equipo capaz de todo, y de superar cualquier reto.

Os proponemos lo siguiente: se trata de investigar sobre una serie de objetos aparentemente inofensivos, normales y cotidianos; pero algunas informaciones que nos han llegado nos hacen sospechar que detrás de ellos se esconden historias realmente terribles. Trabajaréis por equipos y tendréis que reconstruir la historia de cada objeto.

Estamos seguros de que seréis capaces de averiguar muchas cosas y de dar con el quid de la cuestión, para aclarar las sospechas que estos objetos han suscitado en nuestra organización.

Muchísimas gracias por adelantado y... ¡SUERTE Y BUEN TRABAJO!



a	
b	
c	
d	
e	
f	
g	
h	
i	
j	
k	
l	
m	
n	
ñ	
o	

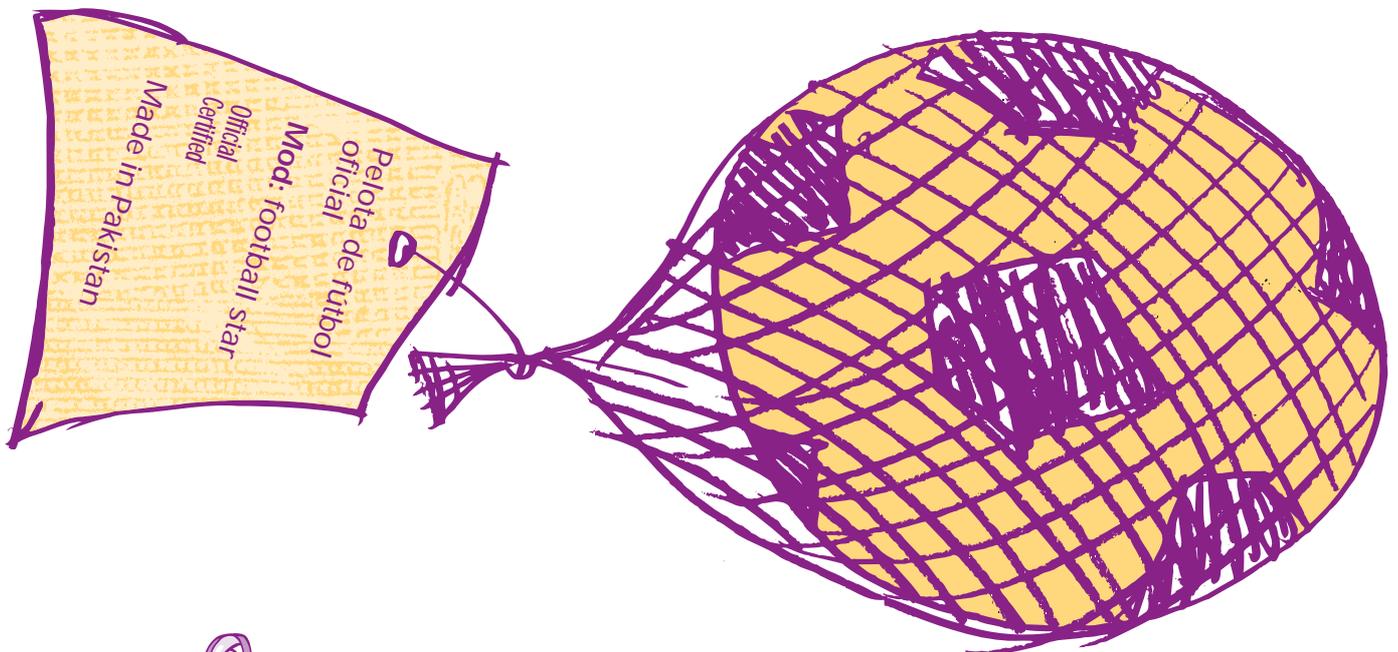
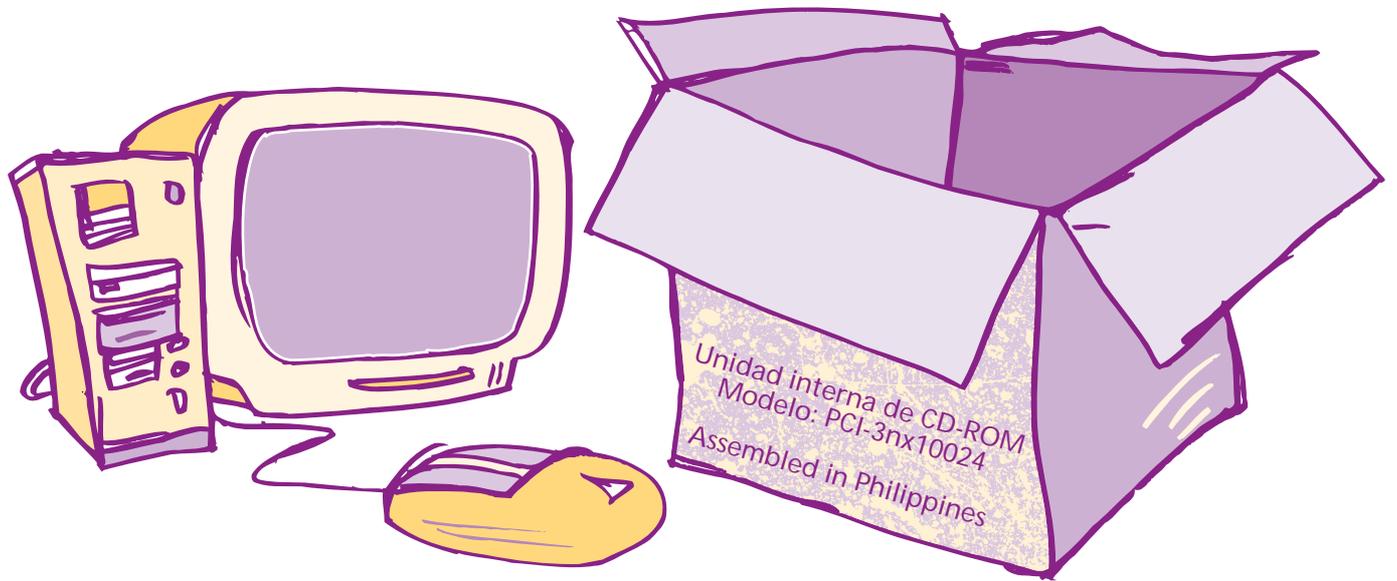
p	
q	
r	
s	
t	
u	
v	
w	
x	
y	
z	
.	
,	
:	
'	
-	

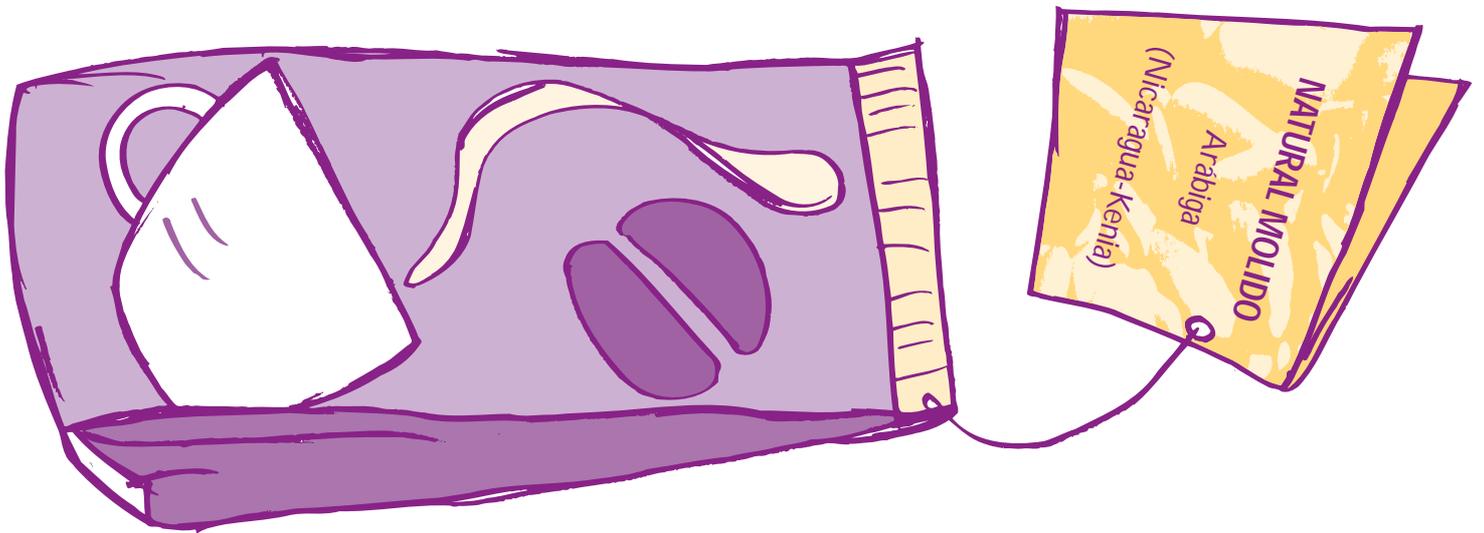














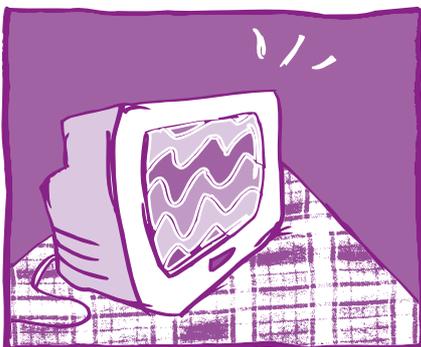
## Materias primas

Tu departamento se encarga de comprar las materias primas para hacer vuestros artículos en los países productores con los que se pueda llegar a un mejor trato. ¿A qué país irías a comprarlas?



## Producción

Tu departamento se encarga de fabricar los productos y de contratar trabajadores que los hagan (mano de obra). Interesa reducir los costes para poder gastar más en otras cosas, como por ejemplo, la publicidad. ¿En qué país establecerías una fábrica de producción y contratarías trabajadores?



## Marketing y comercial

Tu departamento se encarga de dar a conocer los productos a través de los medios de comunicación, para venderlos en el mercado. ¿En qué país haríais publicidad de vuestros productos para que la gente los comprase?



## Residuos

Tu departamento se encarga de deshacerse de los residuos y basuras que provoca el proceso de producción. ¿En cuál de los países tendríais menos problemas para llevar los residuos?

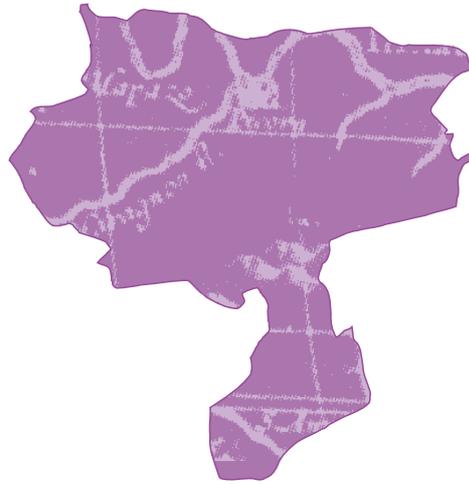


## Finanzas

Tu departamento se encarga de llevar las cuentas de la empresa. También os encargáis de buscar aquellos bancos que os dan mejores condiciones. ¿En qué país crees que podríais guardar los fondos de la empresa?



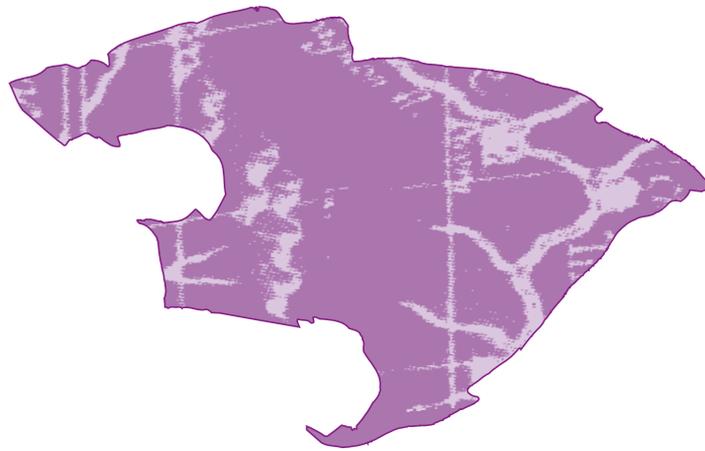
# Albisinia



- ◆ Sus habitantes trabajan sobre todo en servicios e industria.
- ◆ Casi nadie se dedica a la agricultura.
- ◆ Gobierno democrático.
- ◆ El Gobierno controla y vigila mucho la contaminación y los residuos.
- ◆ Muy buenas comunicaciones (TV, radio, Internet, prensa, carreteras, ferrocarriles,...).



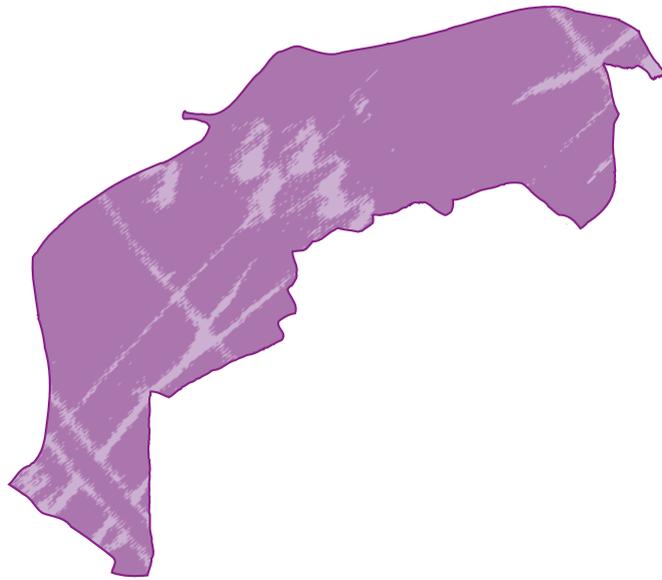
# Borango



- ◆ Sus habitantes han trabajado siempre en el campo, pero cada vez hay más industria, sobre todo en la capital.
- ◆ Mucho paro: cada vez hay más personas sin trabajo.
- ◆ Mucha contaminación en las ciudades y poco control de residuos.
- ◆ Gobierno corrupto, (se aprovechan del poder que tienen para quedarse y gastarse el dinero del país).
- ◆ Malas infraestructuras y comunicaciones, (alguna carretera y un aeropuerto cerca de la capital).

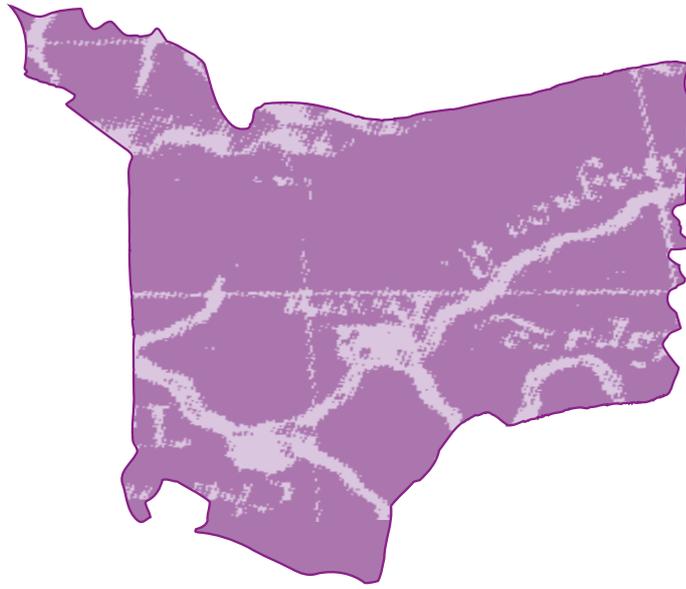


# Cortaga



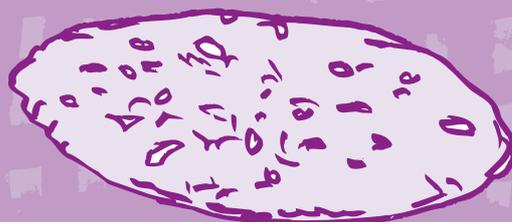
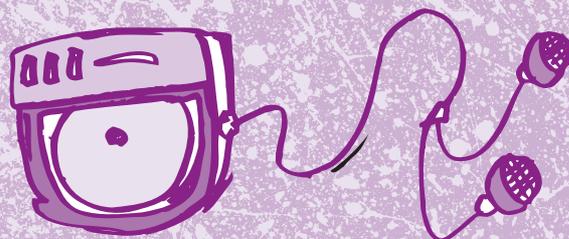
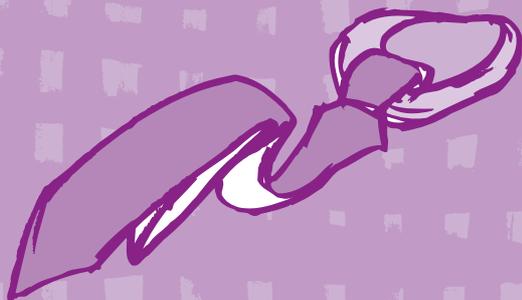
- ◆ Sus habitantes trabajan sobre todo en servicios (grandes negocios).
- ◆ Buenas infraestructuras (carreteras, aeropuertos, trenes, metro...).
- ◆ Condiciones muy buenas en los bancos para dejarles el dinero o pedirles préstamos (paraíso fiscal).
- ◆ Gobierno democrático.
- ◆ Poca contaminación.

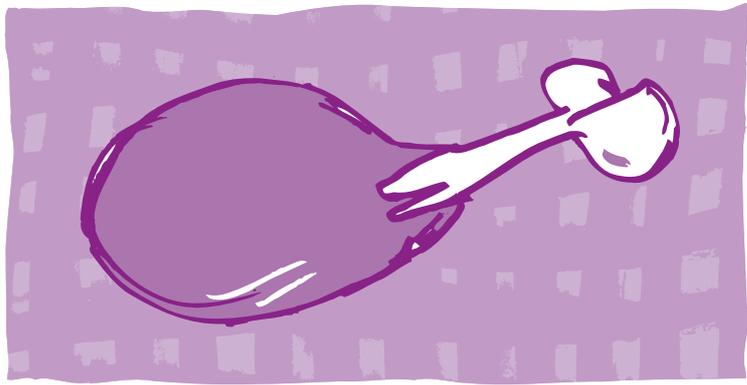


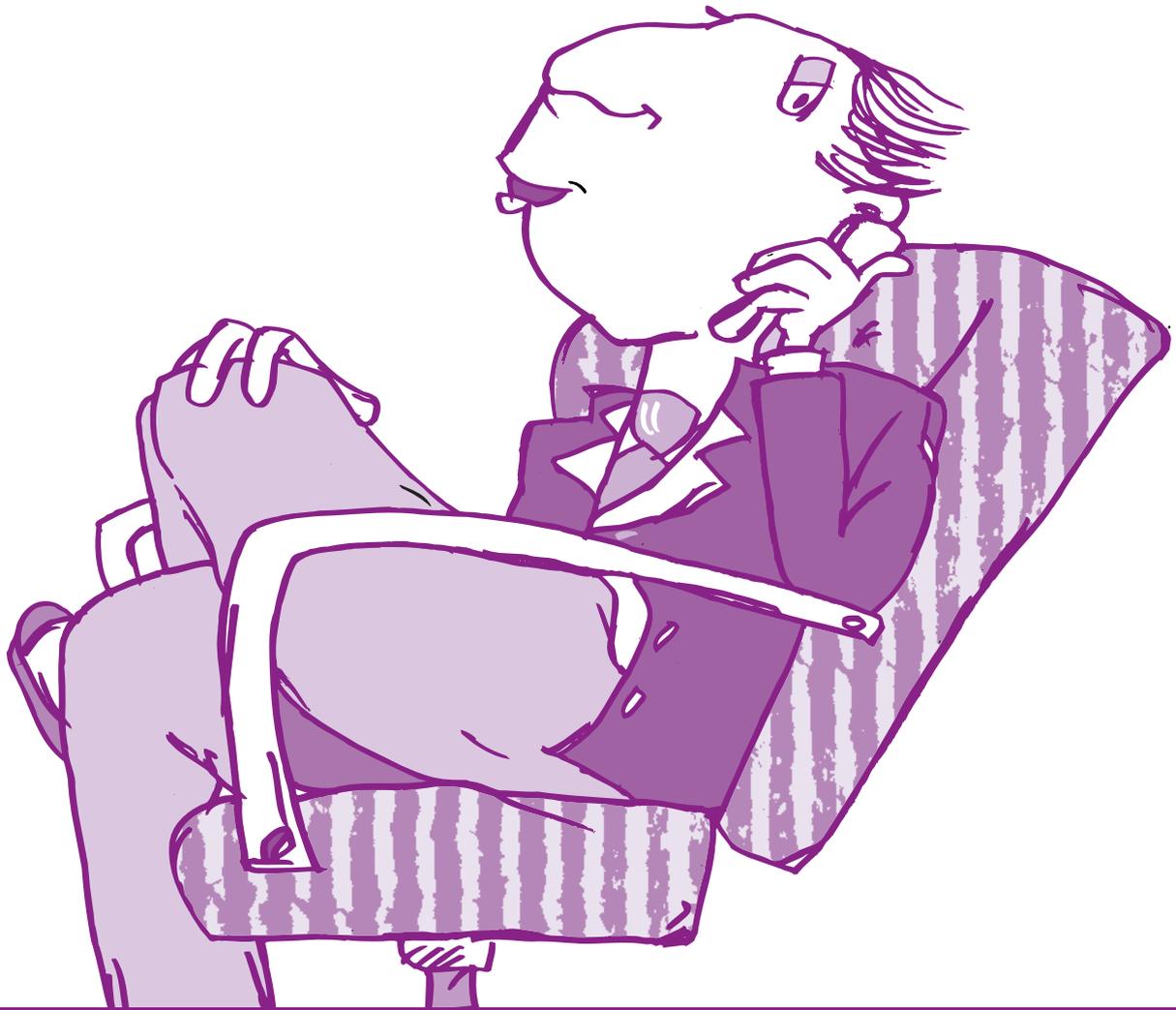


- ◆ Sus habitantes trabajan sobre todo en agricultura y servicios. Mucha exportación (venden muchas cosas a otros países).
- ◆ Cantidad muy elevada de personas que no tienen trabajo, aunque la cifra se ha mantenido durante años.
- ◆ Gran riqueza natural (muchos bosques y zonas vírgenes) y de materias primas (madera, minerales, petróleo...).
- ◆ Nuevo Gobierno democrático.









Soy Mike White, directivo de una gran empresa multinacional.

Vendemos nuestros productos en los cinco continentes gracias a muchas campañas de publicidad.

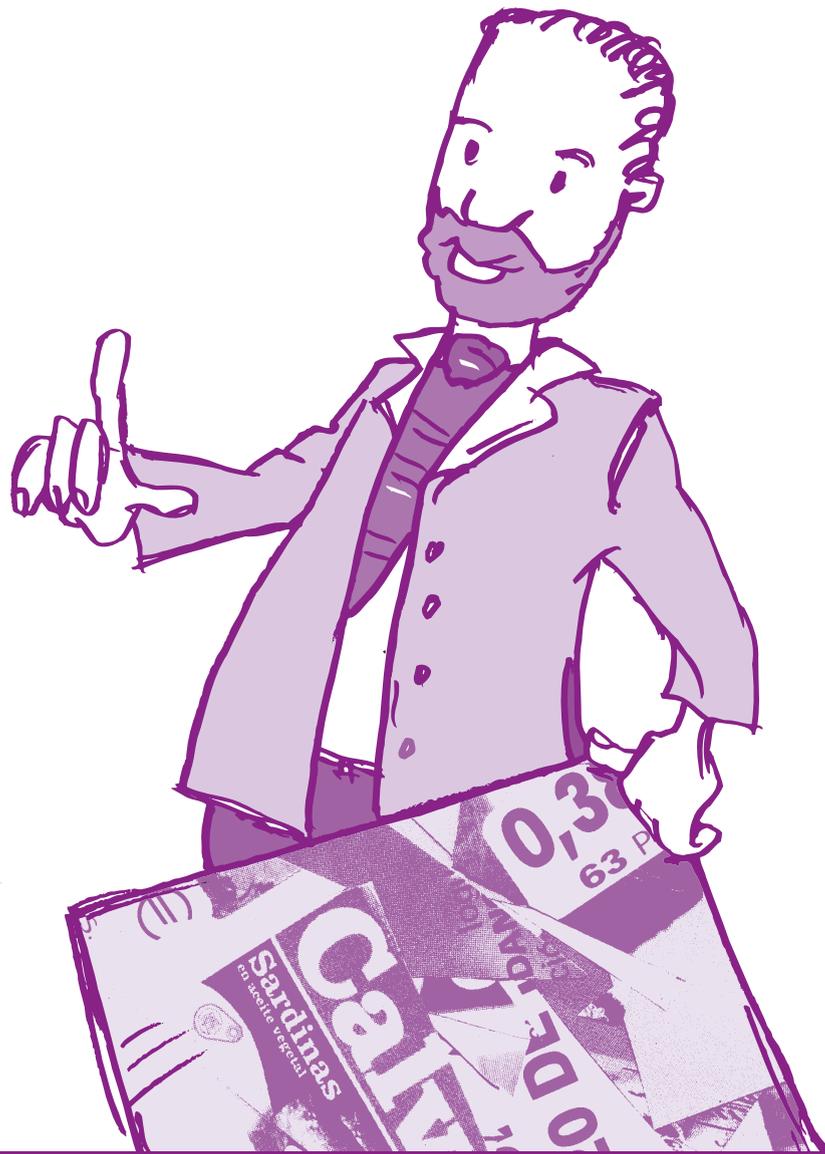
Pequeñas empresas subcontratadas de países de América Latina, África y Asia trabajan para nosotros.

A veces se ha acusado a nuestra empresa de aprovecharse de los trabajadores de esos países. Eso no es asunto nuestro; en todo caso, es asunto de las otras empresas subcontratadas.

Tenemos un código de conducta que demuestra que eso no es así.

Gracias a la contratación de empresas del Sur, potenciamos el trabajo en estos países.





Me llamo Miguel García y soy el gerente de unos grandes almacenes de Madrid.

Vendemos muchísimos productos: alimentación, limpieza, ropa, zapatos, ordenadores, juguetes, música, libros... Es decir, que aquí se puede encontrar de todo.

Tenemos las mejores marcas de todo el mundo.

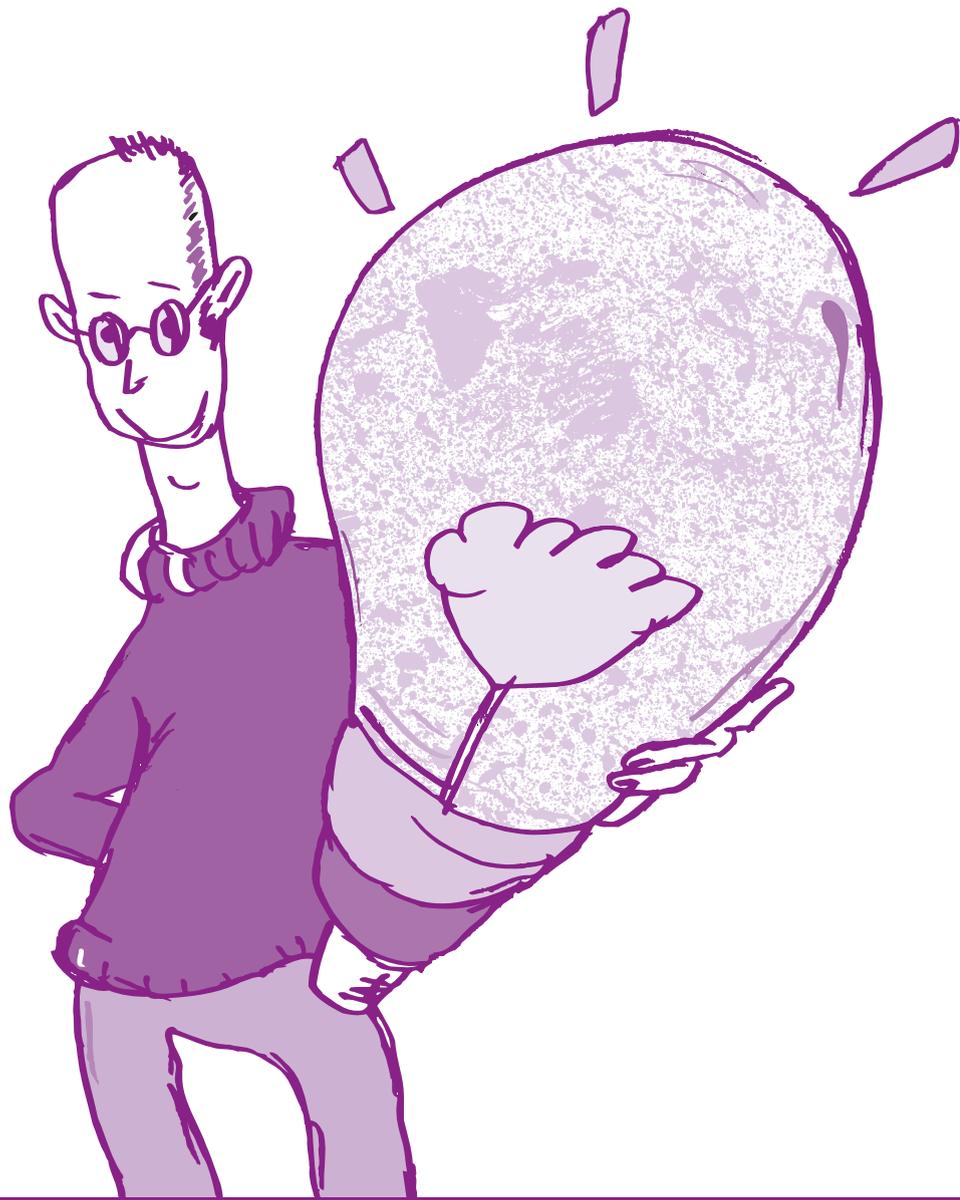
Las personas compran las mejores marcas, aunque sean más caras.

Hace un año, un grupo de personas se manifestaron delante de nuestra tienda; decían que muchos de los productos que vendemos los hacen personas muy mal pagadas de países pobres.

Nosotros no tenemos la culpa de eso. La culpa es de los gobiernos.

Además, cada cual es libre de comprar lo que quiera.





Mi nombre es Pierre Dupond y soy el jefe de una agencia de publicidad francesa.

Hacemos anuncios de publicidad para muchas empresas de todo el mundo.

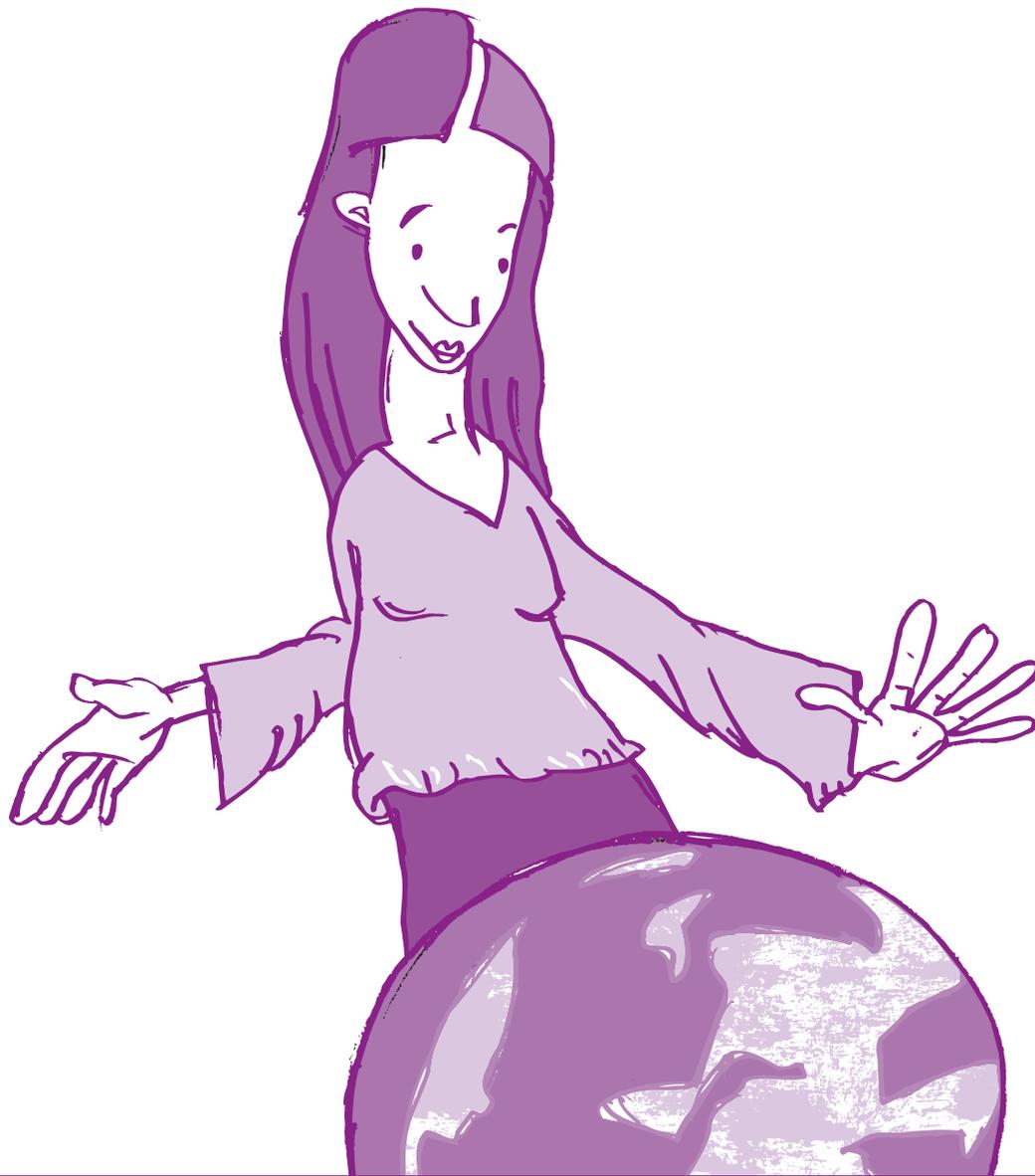
Salen en todos los medios de comunicación: televisión, radio, revistas, periódicos, cine, internet...

Las empresas a veces se gastan mucho dinero en anuncios, así consiguen que las personas compren sus productos.

Es muy importante que seamos muy originales, creativos e innovadores.

A menudo contratamos a personas famosas (deportistas, estrellas de cine o TV...) para nuestros anuncios.





Soy Mary Brown, vivo en Australia y soy voluntaria de una ONG.

Nuestra ONG lucha por el respeto de los derechos humanos en los cinco continentes.

Estamos haciendo una campaña para dar a conocer las condiciones laborales de muchos trabajadores y trabajadoras de los países del Tercer Mundo.

Sabemos que las empresas para las cuales trabajan les pagan sueldos muy bajos y en cambio gastan mucho dinero en publicidad.

Queremos que la gente conozca esta situación.

Así podremos presionar a los gobiernos y a las empresas para exigir que eso cambie totalmente.



Me llamo  
Masliana y  
tengo 19 años.



Trabajo en una fábrica de Java, en Indonesia. En la fábrica cosemos zapatillas deportivas para una empresa de Hong Kong; esta empresa las vende a otras de Norteamérica.

Trabajamos 12 horas diarias, eso si no nos hacen trabajar horas extras. El trabajo es muy duro. Me pagan unos 0,3 euros por hora.

En la fábrica hay muy poca ventilación, hay suciedad y huele mal.

Sólo nos dejan ir al lavabo una vez cada cinco horas. No nos dejan hablar entre nosotros mientras trabajamos.

A una amiga mía la echaron porque estaba embarazada. A otra, porque se había quedado dormida debido al cansancio.

Vivo con 8 chicas más que son de mi edad en una barraca; no tenemos ni agua potable ni luz.

Tenemos miedo de quejarnos, ya que enseguida nos echarían.



Mi nombre es  
Rosalie, tengo  
17 años y soy  
de Filipinas.



Trabajo en una fábrica en las afueras de Manila, la capital. Montamos piezas para ordenadores.

El trabajo es muy aburrido: una pieza, otra, otra... Y así muchas horas.

La fábrica está sucia y a veces cuesta respirar allí dentro.

Dejé de ir al colegio a los 10 años, porque mi padre murió, y tuve que ayudar a mi madre. Me pagan menos de medio euro por hora.

A los 13 años empecé a trabajar, y hasta ahora he estado en diferentes fábricas donde se hacen diversos productos: camisetas, pantalones, zapatillas, juguetes... Pero ninguna de las cosas que he fabricado las he visto nunca en las tiendas de mi ciudad.



Soy Ababacar  
Ndejei, tengo  
39 años.



Trabajo en una gran plantación de cacao, en Costa de Marfil, mi país.

Antes tenía mi pequeño huerto, donde cultivaba maíz, cacahuetes y mijo. Pero las tierras eran cada vez peores y no me daban lo suficiente para sobrevivir.

La plantación es propiedad de una gran empresa europea, que lleva el cacao hacia su continente. El cacao se utiliza para hacer el chocolate.

No tengo contrato de trabajo ni seguro médico.

Me pagan un sueldo cada semana, pero éste cada vez es menor, y las cosas son cada vez más caras.

De cada euro que se paga por una tableta de chocolate, yo sólo recibo 2 céntimos.

En la época de la recolección hay mucho trabajo y trabajamos casi sin descanso. Los otros meses, en cambio, a menudo no hay trabajo para todos.



Soy Minu y  
tengo 8 años.



Trabajo en una fábrica en Sialkot, en Pakistán.

Cosemos pelotas de fútbol de cuero.

En algunas épocas tenemos que coser muchas pelotas y nos tenemos que quedar trabajando muchas horas. Eso ocurre porque de vez en cuando hay competiciones de fútbol muy importantes, y la gente de otros países compra más pelotas.

En la fábrica trabajamos personas de todas las edades, pero la mayoría somos niños de 5 a 13 años.

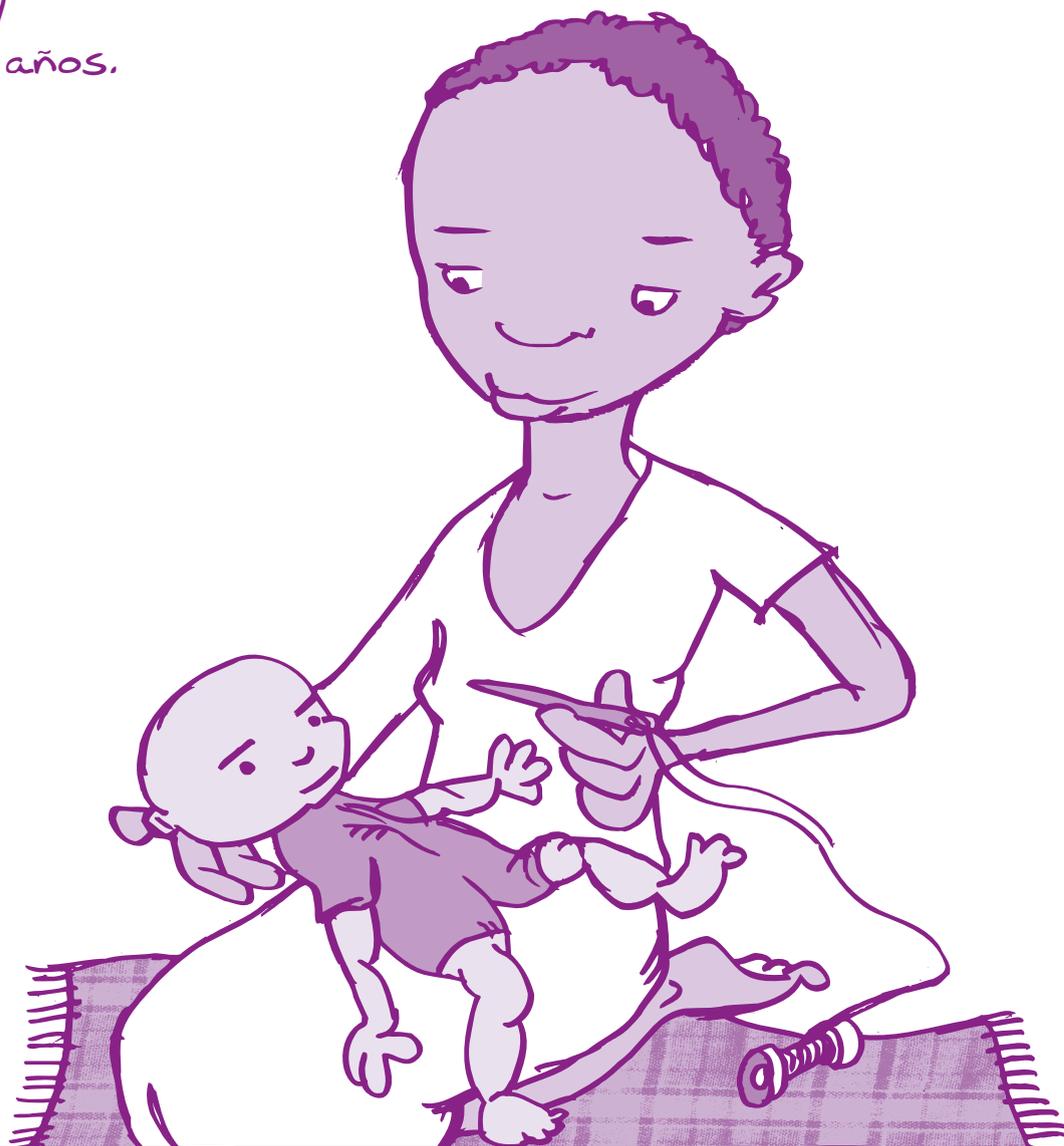
Trabajamos sentados en el suelo. Hay que tener mucho cuidado para no pincharse con las agujas; pero a veces, como nos obligan a ir muy rápido, nos pinchamos y duele mucho.

Gano unos 45 céntimos de euro al día.

No voy al colegio porque no tenemos dinero para pagarlo.



Mi nombre es  
Safine y  
tengo 15 años.



Vivo y trabajo en Puerto Príncipe, la capital de mi país, Haití.

Trabajo en un taller donde hacemos muñecas, unas 11 horas diarias.

Me pagan unos 20 céntimos de euro por hora, pero eso a veces cambia si bajan las ventas. Además, a menudo tenemos que hacer horas extras que no nos pagan.

El taller es muy pequeño, pero somos muchos trabajadores. Estamos muy incómodos y siempre hace un calor insoportable.

Yo nunca he visto una muñeca como las que hacemos en ninguna tienda de mi barrio.

Tengo ganas de dejar el trabajo, pero aquí no hay otros trabajos mejores. A lo mejor tendré que hacer como mi primo, que se fue a otro país.



Me llamo  
Walter  
García y  
tengo 33  
años.



Soy un campesino de Nicaragua que me dedico al cultivo y recolección de café en mi pequeño cafetal cerca de Aranjuez. Mi padre también se dedicaba a este cultivo, así como mi abuelo.

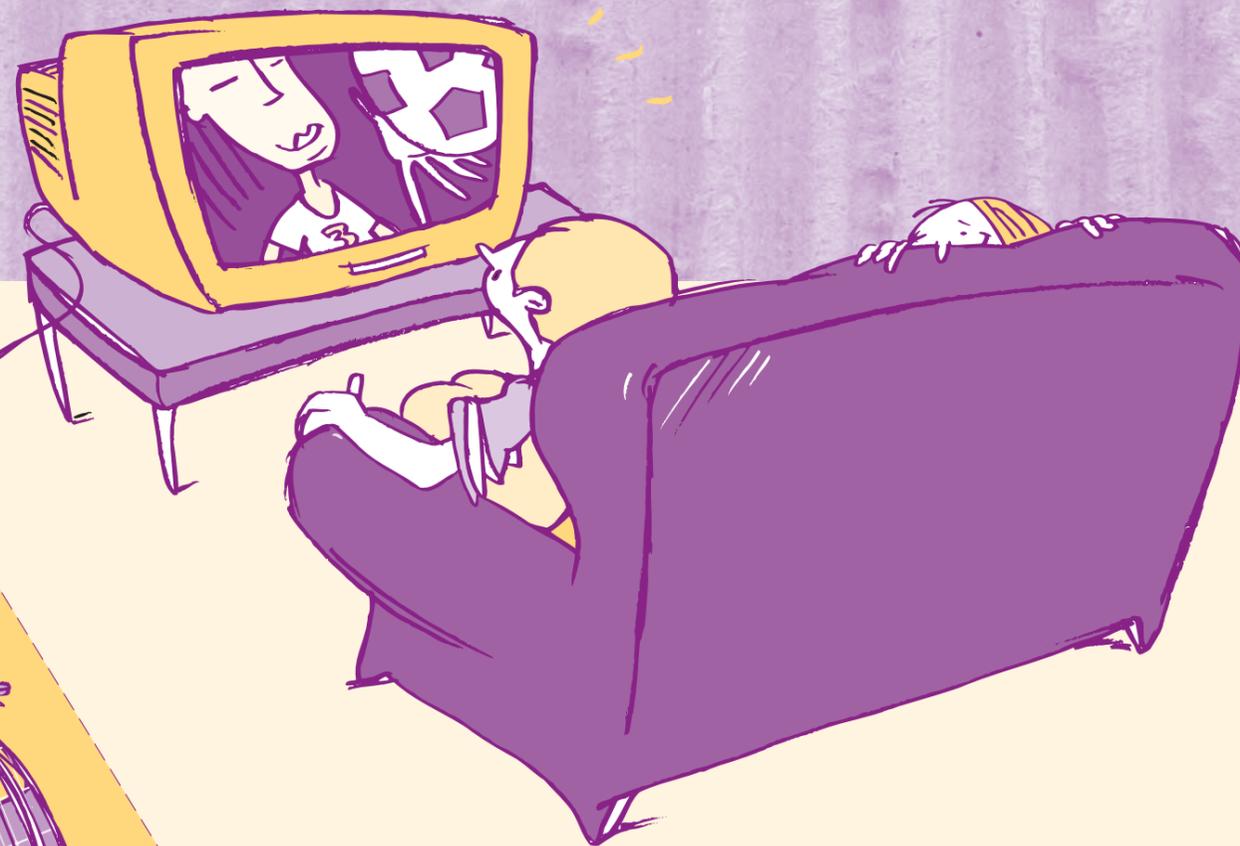
Vendemos el café a empresas extranjeras, que lo llevan hacia los países ricos.

De cada euro que se paga por el café en un país del Norte, 87 céntimos se quedan en las empresas del Norte, 9 céntimos llegan a nuestro país y sólo 4 céntimos son para nosotros, los campesinos.

Cada vez, el precio del café es más bajo, y muchos campesinos tenemos grandes problemas para poder sobrevivir. Si la situación no cambia tendremos que abandonar las tierras e irnos a la ciudad en busca de trabajo.

El precio del café no lo ponemos nosotros, sino que se fija desde los países ricos.





“El planeta ofrece a las personas todo lo que necesitan, pero no todo lo que ambicionan”





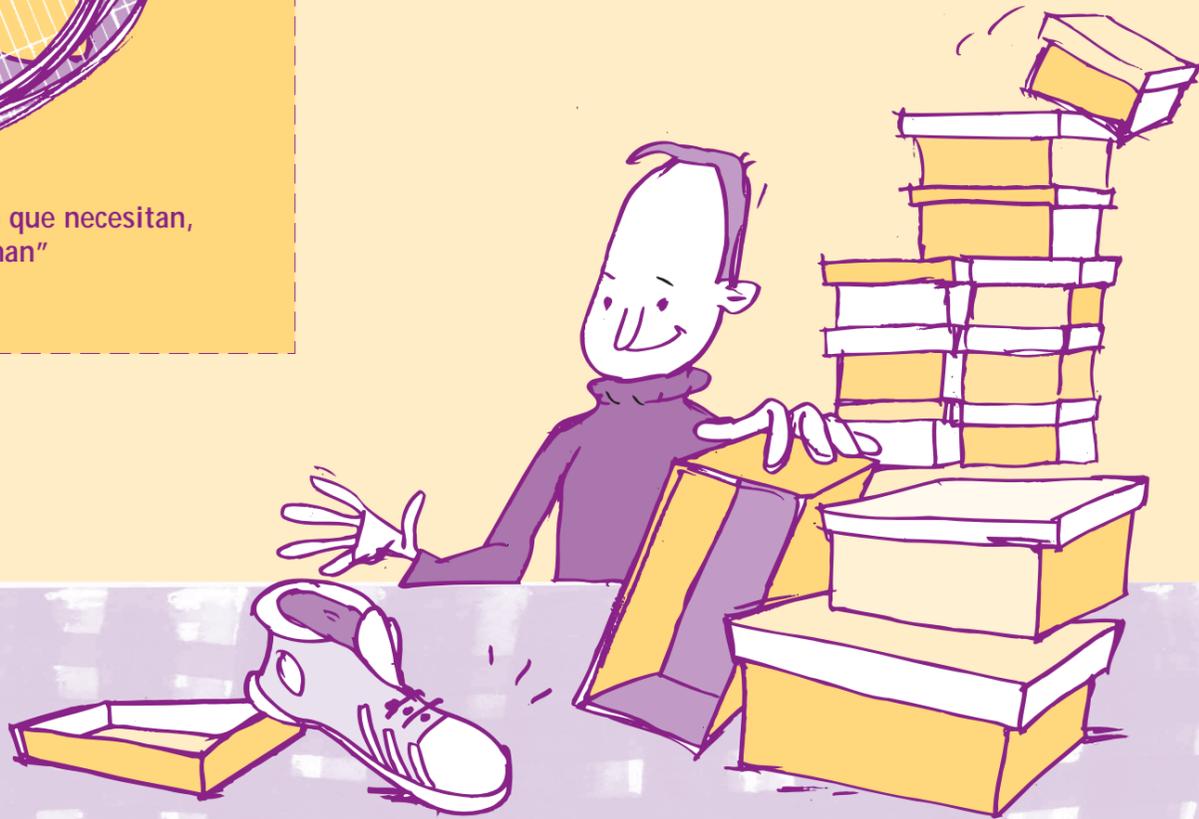
6

"El planeta ofrece a las personas todo lo que necesitan, pero no todo lo que ambicionan"

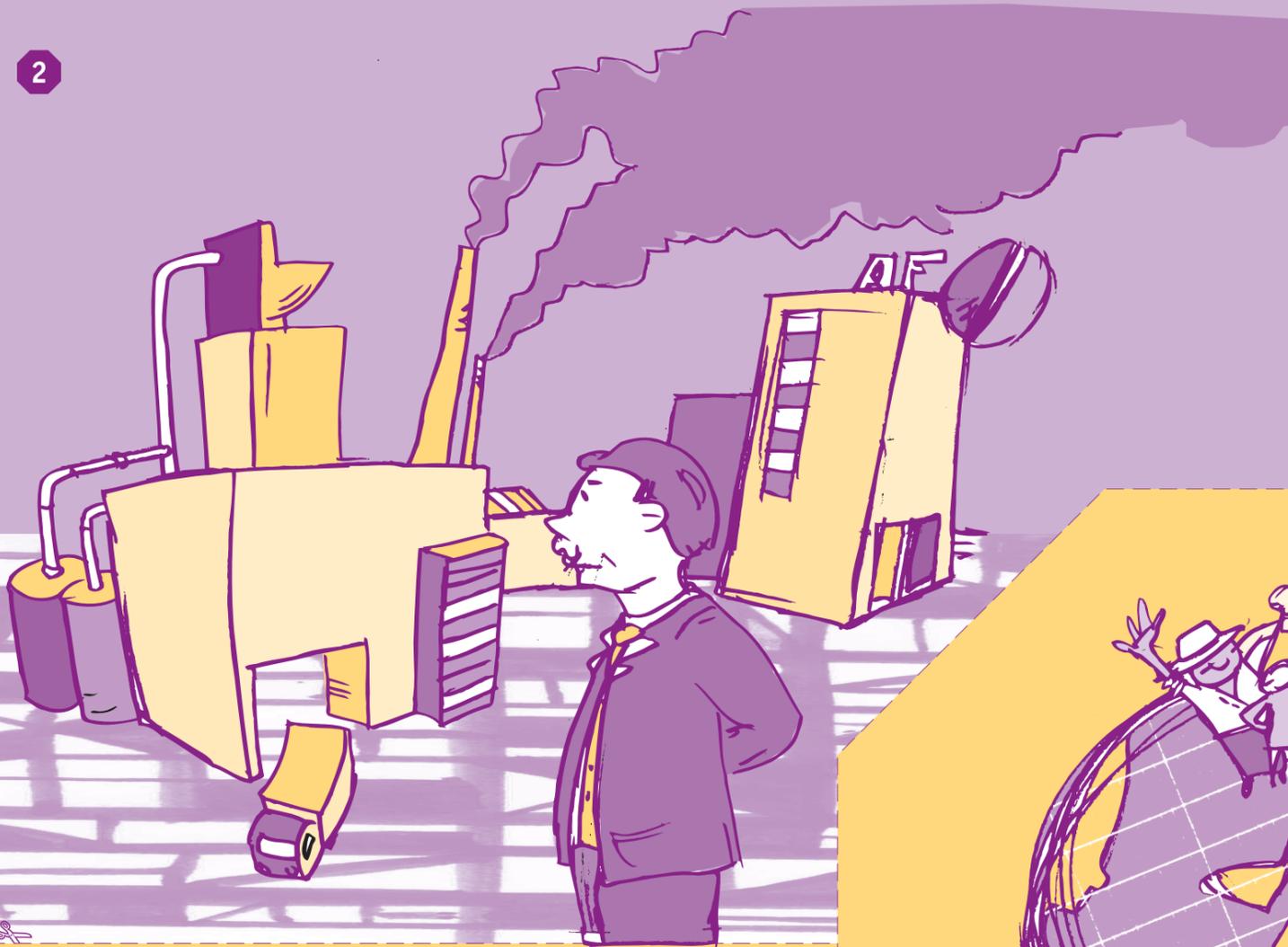




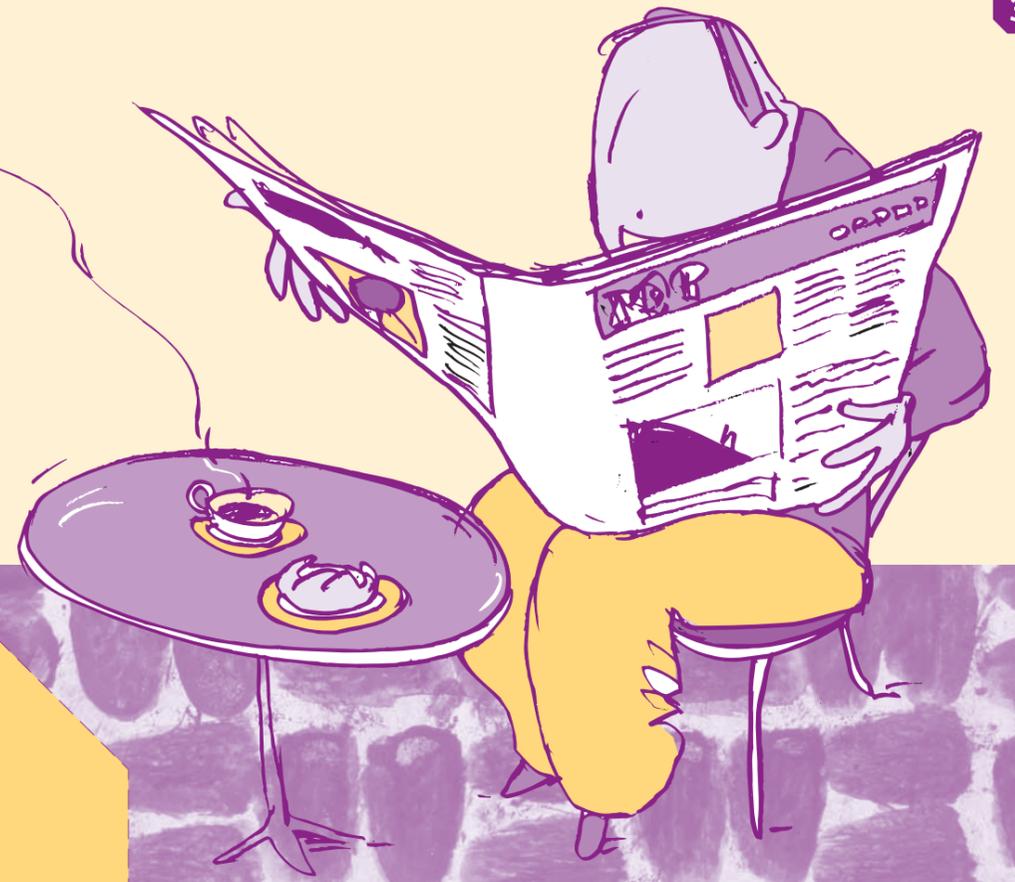
"El planeta ofrece a las personas todo lo que necesitan, pero no todo lo que ambicionan"



2



3



"El planeta ofrece a las personas todo lo que necesitan,  
pero no todo lo que ambicionan"

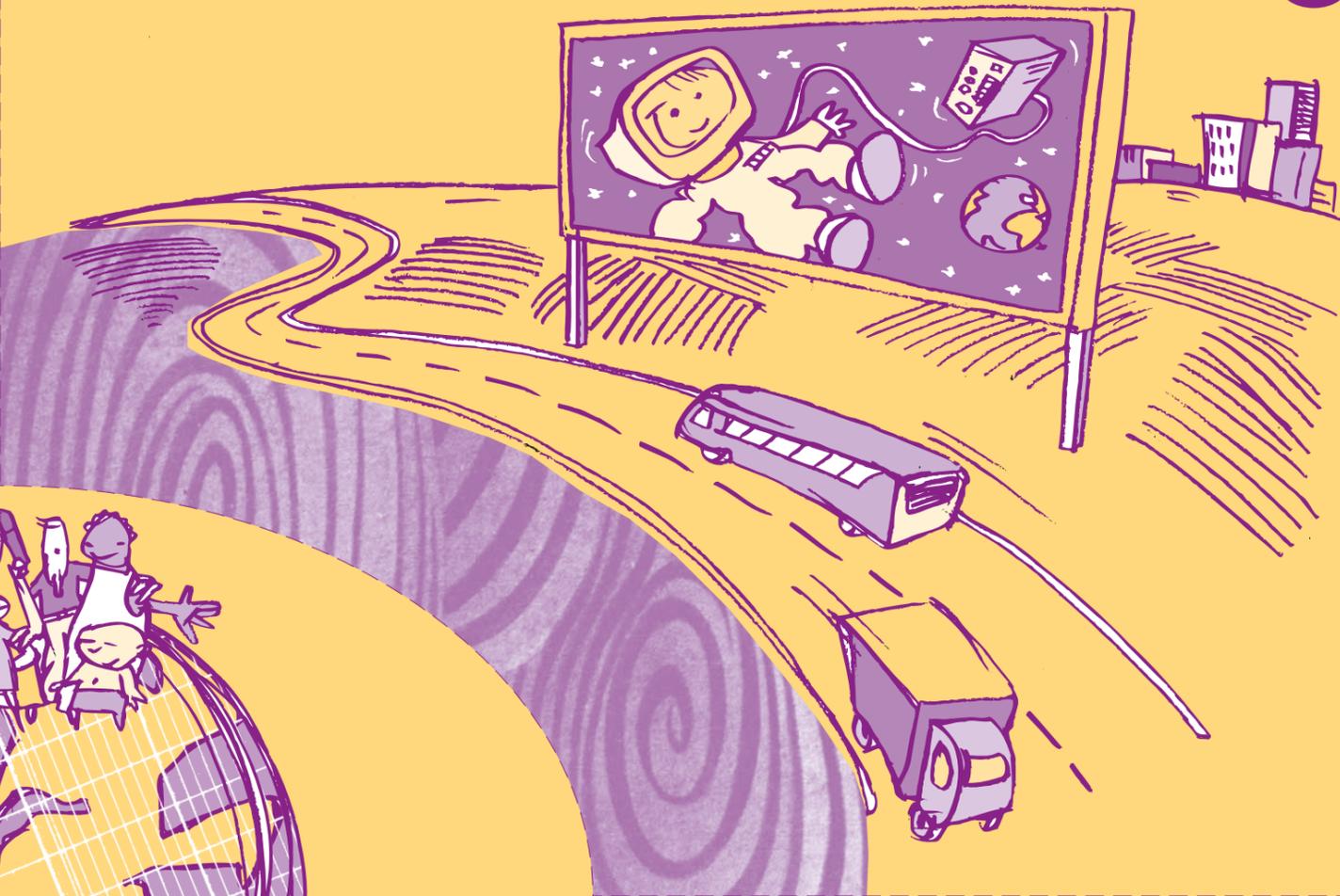
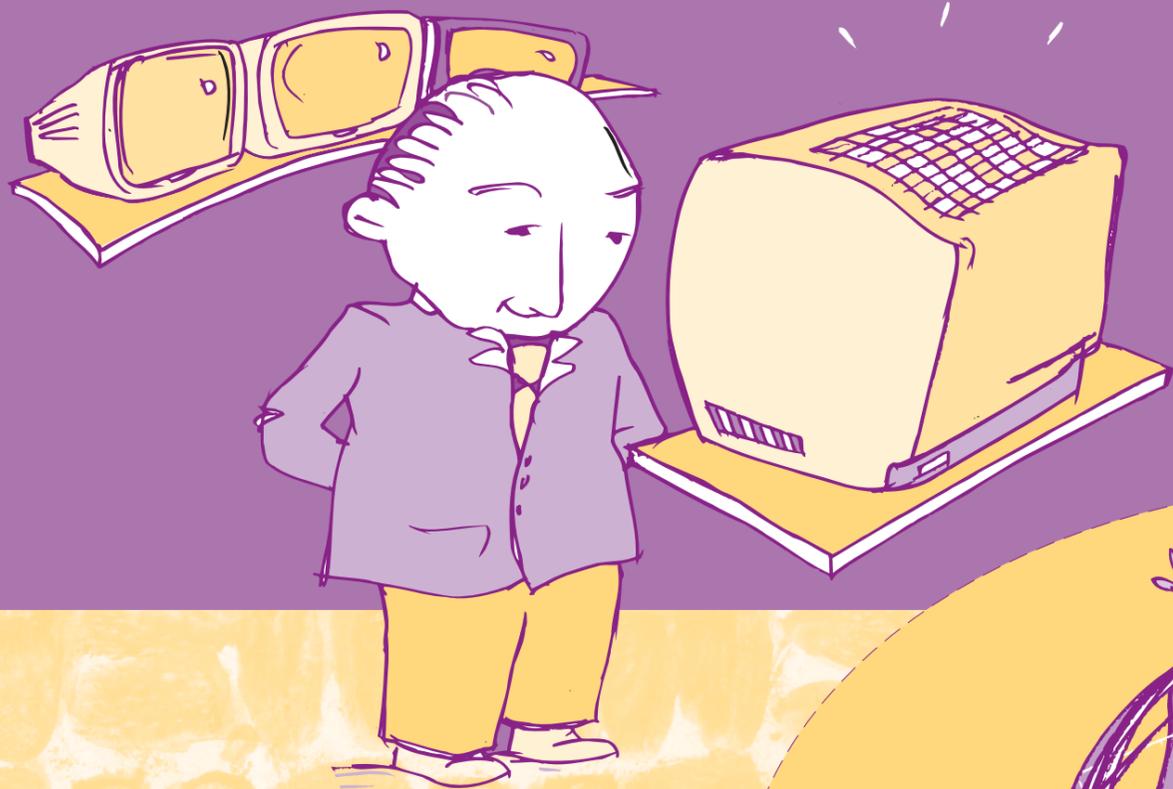
6

5

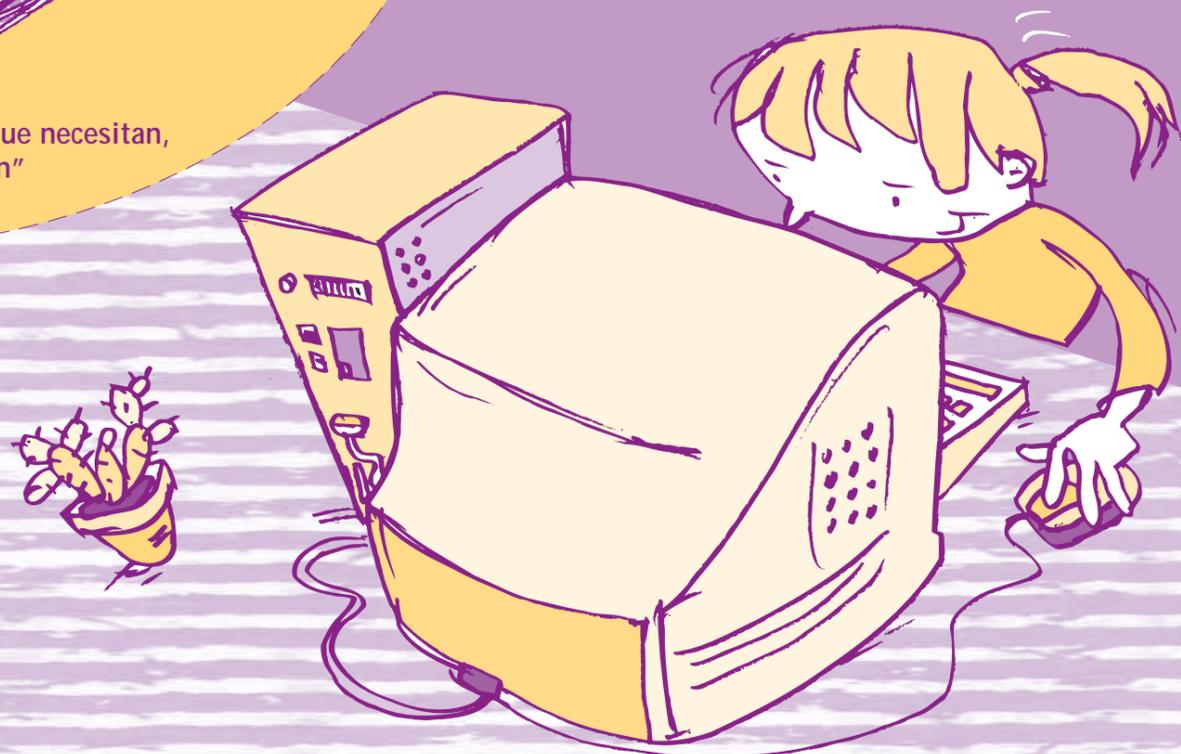


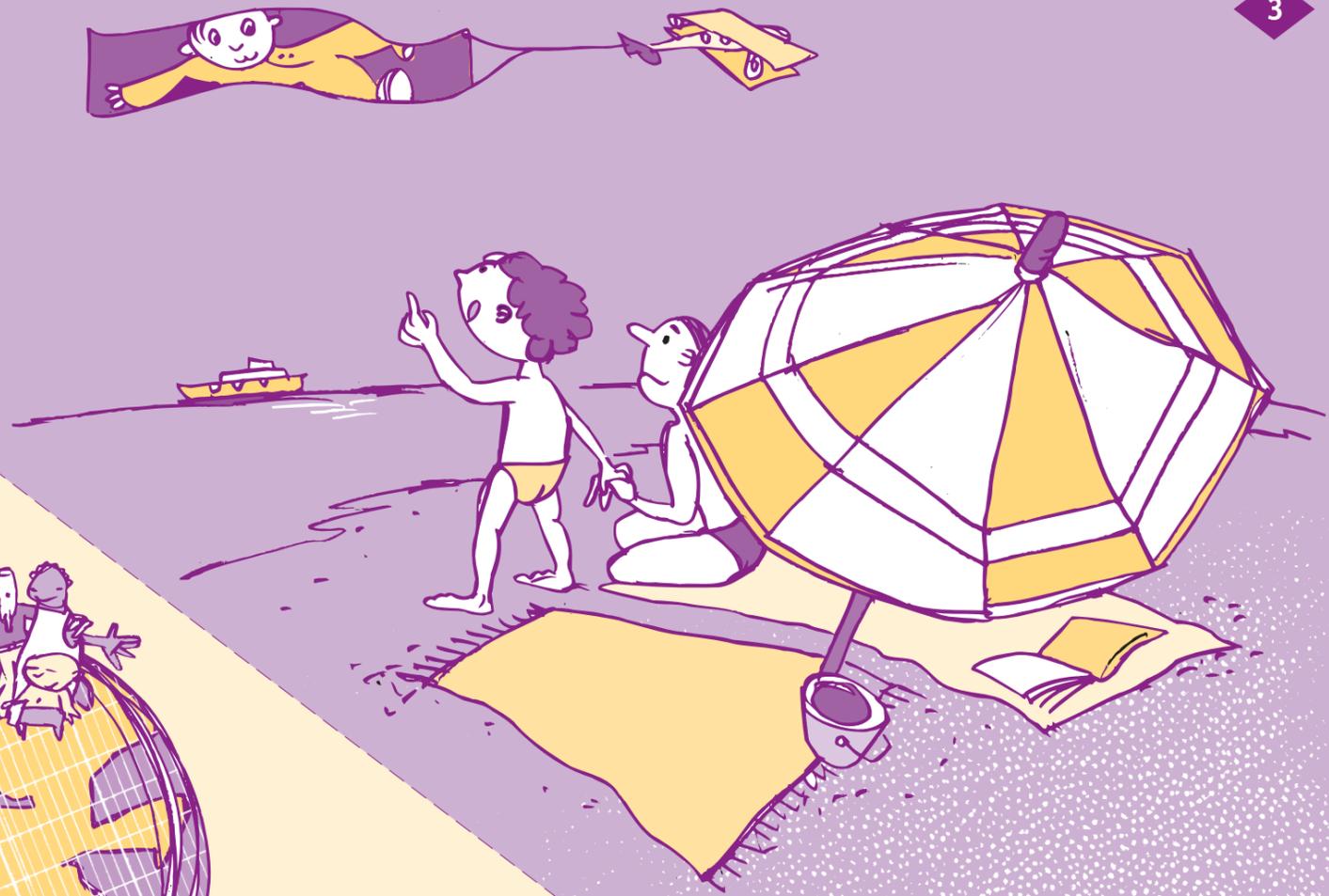
4





"El planeta ofrece a las personas todo lo que necesitan, pero no todo lo que ambicionan"





"El planeta ofrece a las personas todo lo que necesitan,  
pero no todo lo que ambicionan"





Intermón  
Oxfam

≡ MERKATARITZA JUSTIZIAZ

### GINKANA: ANTSORENATARRAK, DETEKTIBE PRIBATUAK

Nazioarteko merkataritza aberastasun-iturririk handienetakoa da, baina albo batera uzten ditu milaka pertsona munduan, Hegoko eta Iparreko herrien arteko ezberdintasunak areagotuz. Eguneroko kontsumoko 8 objektuen jatorria ikertzeko aitzakiaz, ginkanan parte hartzen dutenek objektu horiek nork eta zein baldintzapetan egiten dituen aurkituko dute. Eta dena merkataritza solidarioa eta parekidea eraginez gizarte global justuagoa sortzeko asmoz, non gizaki guztiak bizitza duina izan dezagun.

### ELKARTASUNERAKO JARDUERAK SORTA

Jokoa bide egokia da ulertu eta ikasteko. Arrazoi horretan oinarriturik sortzen da sorta hau, rol-jokoak eta ginkanak barne hartzen dituena, gazteenentzako egokiak. Joka horien bidez Hegoko milioika lagunek bizi dituzten arazo eta egoeratarara hurbildu nahi ditugu jokalaria, gizarte justuagoa eta orekatuagoa sortzeko modu berriak aurkez ditzaten, modu atseginean eraginez.

ISBN 84-8452-214-8



9 788484 522140



FUNDACIÓ  
PERE TARRÉS  
Servei Colònies  
de Vacances



V236875

