

«EDUCAR PARA LA SOLIDARIDAD: COMERCIO INJUSTO-COMERCIO SOLIDARIO»

El documento que presentamos ha sido elaborado por Manos Unidas, una organización no gubernamental católica y de voluntarios que trabaja en dos direcciones: financiando proyectos de desarrollo en África, Asia, América y Oceanía e informando y sensibilizando a la población española sobre la realidad de los países del sur.

En forma de carpetas didácticas, montajes audiovisuales, cintas cassette y cuadernos para dibujar, Manos Unidas ha lanzado un material educativo dirigido especialmente a los docentes de Secundaria y Primaria interesados en llevar al aula e incorporar en el currículo de sus cursos una educación en valores. La temática de las carpetas que sigue esta ONG es muy variada: desde material educativo sobre África, América Latina o Asia, hasta información sobre consumo, medioambiente y desarrollo, salud y bienestar o la liberación de los esclavos.

En el presente documento nos hemos centrado en el tema «Educar para la solidaridad: comercio injusto-comercio solidario», realizado por Manos Unidas para el curso 1997/98 y cuyo objetivo principal fue informar y analizar las relaciones económicas entre el Norte y el Sur.

Facilitamos en INDEXNET una selección de actividades de sus carpetas didácticas: cinco propuestas de trabajo sobre este tema transversal para trabajar en el aula con los alumnos. Las áreas que se han consultado son: Matemáticas (actividades una y dos), Lengua y Literatura (actividades una y tres), Geografía e Historia (actividades una, dos y tres) y el área de Religión (actividades una, dos y tres).

Cada actividad consta de:

- número 1: Ideas previas sobre el comercio internacional.
- número 2: El precio de una banana: ¿cómo se reparten las ganancias?
- número 3: Mesa redonda: Asamblea general extraordinaria del Banco Fongi.
- número 4: El juego del comercio.
- número 5: Dinámica de los cubos.

Esperemos que, una vez más, este documento sea de su interés.

**Para cualquier consulta:
Manos Unidas
Tel: 91 308 20 20
Email: munidas@seker.es**

Actividades

1. IDEAS PREVIAS SOBRE EL COMERCIO INTERNACIONAL

* La primera actividad es un cuestionario de elección múltiple que tiene como objetivo poner de relieve las ideas que tienen los alumnos sobre la desigualdad en el mundo y sobre el comercio internacional.

Este cuestionario puede utilizarse para introducir el tema en cualquiera de las áreas, pero las actividades de matemáticas están específicamente orientadas a responder a cada una de las preguntas que en él aparecen. Es decir, una vez realizadas todas las actividades del área de matemáticas se podría contestar el cuestionario en su totalidad.

Responder al siguiente cuestionario sobre el comercio entre los países del Norte y los del Sur. Las cuestiones aquí planteadas.

- 1.- Qué porcentaje del total de la riqueza mundial corresponde a la población del Sur, que representa el 75% de la población mundial:
75%
50%
25%
- 2.- De los siguientes productos señala cuáles producen y exportan los países del Sur y cuáles los países del Norte:

café	automóviles
cacao	ordenadores
té	piñas
acero	caucho
flores	chocolate
tabaco	cereales
- 3.- Señala dos productos anteriores, de los países del Sur, en los que creas que han disminuido las exportaciones en los últimos años.
- 4.- En los países del Sur, ¿cómo es el reparto de la tierra? Señala la afirmación con la que estés más de acuerdo:
 - el reparto es igualitario
 - la mayor parte de la tierra está en manos de unos pocos grandes propietarios
 - la mayor parte de la tierra está repartida entre muchos pequeños propietarios

- 5.- ¿Quién gana más: el cultivador de un producto del Sur o el exportador?
- en cada kilo de café
 - por cada 100 pesetas de ganancia del café
- 6.- De los siguientes países, ¿en cuál de ellos la mano de obra es más barata y en cual más cara?
- | | |
|-----------|---------------|
| Marruecos | España |
| Taiwan | Corea del Sur |
| Rumanía | Alemania |
| Filipinas | Perú |
- 7.- ¿En qué puede ahorrar costes el Comercio justo para pagar al productor más de lo que paga el Comercio tradicional? Señalar lo que proceda:
- Gobierno local
 - Comercio y transporte
 - Producción-promoción
 - Impuestos
 - Distribución

* Las tres siguientes actividades son dinámicas que pueden utilizarse en cualquiera de las áreas de conocimiento.

Su objetivo es servir como introducción al tema del comercio y la deuda.

Antes de comenzar las siguientes dinámicas se enuncia, de forma más o menos genérica, que existen ciertos fenómenos en la vida difíciles de entender sin una vivencia previa. Tal es el caso de la amistad, del dolor, de la injusticia, etc. Precisamente, uno de esos problemas, esta vez a nivel mundial, es el que se va a intentar reproducir a escala de laboratorio. No conviene especificar en qué va a consistir la dinámica ni cual es la temática a discutir, a fin de no condicionar a los participantes y para añadir un componente de intriga, que siempre motiva la curiosidad.

2. EL PRECIO DE UNA BANANA: ¿CÓMO SE REPARTEN LAS GANANCIAS?*

A. OBJETIVOS:

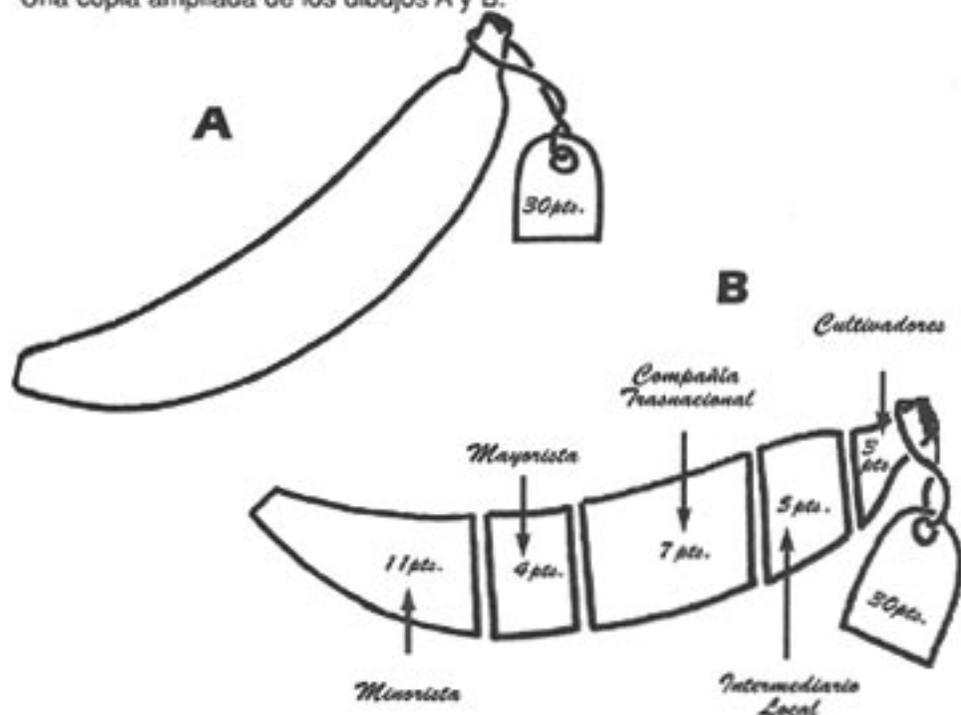
Descubrir la desproporción existente entre el trabajo realizado y el beneficio obtenido por los distintos agentes implicados en el proceso que sigue un producto desde su producción hasta su consumo.

Descubrir que los agentes intermediarios son los causantes de la diferencia de precio entre las materias primas y el precio de venta al consumidor.

* Adaptado a partir de: "La Banana" de "Educación para la solidaridad con los pueblos oprimidos" pág. 55 Editorial Colectivo NOVIOLENCIA Y EDUCACIÓN

B. MATERIALES:

Una copia ampliada de los dibujos A y B.



Instrucciones para cada uno de los grupos.

C. TEMPORALIZACIÓN: UNA SESIÓN (45-60 minutos)**D. DESARROLLO:**

Colocar en lugar visible las bananas, la **A** cubriendo la **B**.

Hacer 5 grupos con los participantes, asignando a cada grupo uno de los siguientes papeles: Cultivador de bananas, Intermediario local, Empresa transnacional, Vendedor al por mayor y Minorista.

Repartir a cada grupo su tarea que resolverá durante 10 minutos máximo.

Cada grupo reclama el dinero que le corresponde del precio de la banana, se suman todas las cantidades y si pasa de 30 pts. se vuelve al grupo a reajustar su precio (5 minutos máximo).

Se vuelven a contabilizar las cantidades de cada grupo, en el caso de que superen las 30 pts., se negocia entre los grupos.

Hay que tener en cuenta que la negociación **no es** abierta, cada grupo solo puede negociar con aquellos que tenga a su izquierda y derecha según el siguiente esquema:

Cultivador—Intermediario—Transnacional—Mayorista—Minorista
Cuando se ha logrado que la suma de los diferentes grupos sea de 30 pts. se reparte la banana A proporcionalmente a cada grupo dejando descubierta la B.

E. PAUTAS PARA LA REFLEXIÓN Y PUESTA EN COMÚN.

- Comentar los sentimientos: ¿Cómo se sintió cada uno de los grupos?, ¿Alguno se sintió explotado?, ¿Hubo diálogo?, ¿Imposición?, ¿Manipulación?
- Comparar los repartos de las dos bananas y sus implicaciones: ¿Es justo el reparto de beneficios?, ¿Quién se beneficia más del reparto desigual?
- ¿Qué se puede hacer para que los beneficios se repartan de forma más justa?, ¿Hay alternativas al comercio de las transnacionales?
- ¿A qué otras situaciones se puede aplicar esta experiencia?

• PAPELES PARA LOS GRUPOS

EL CULTIVADOR

Vuestro grupo representa a un **campesino ecuatoriano** que tiene una pequeña tierra en la que cultiva bananas. Sus árboles producen entre 4 y 6 cosechas al año.

Para sacar adelante el cultivo trabajan todo el día él y sus dos hijos mayores.

Vende su producción a un intermediario local y con el dinero que saca debe:

- Pagar los gastos que genera el cultivo de la banana (fertilizantes, pesticidas...)
- Sacar para cubrir las necesidades básicas (alimentación, vivienda, sanidad y educación) de su familia.

La banana vale 30 pts; debéis decidir qué parte de este dinero le corresponde al agricultor de acuerdo con los gastos y el trabajo realizado.

EL INTERMEDIARIO LOCAL

Vuestro grupo representa a un intermediario local que compra y almacena la producción de bananas de una extensa área de Ecuador que abarca cerca de 200 cultivadores.

Tiene tres naves acondicionadas para guardar la producción, constante a lo largo de todo el año y que va vendiendo a la compañía transnacional.

Sus ingresos son constantes a lo largo de todo el año, pero el margen de beneficios por cada banana no es tan grande y tiene bastantes gastos.

La banana vale 30 pts; debéis decidir qué parte de este dinero le corresponde al intermediario de acuerdo con los gastos y el trabajo realizado.

Debéis presionar sobre el agricultor negociando precios más bajos para subir el margen de beneficios, ya que no resultará fácil hacerlo sobre la transnacional.

COMPañÍA TRANSNACIONAL

Vuestro grupo representa una compañía transnacional del sector de la alimentación que entre otros muchos productos trabaja con las bananas.

Tiene grandes plantaciones de bananas en Ecuador, trabajadas por asalariados y en las que consigue su propia producción para venderla por todo el mundo.

Pero le interesa comprar bananas extra también a los intermediarios locales lo que supone evitar que lo haga la competencia y copar aún más el mercado.

La banana vale 30 pts; debéis decidir qué parte de este dinero le corresponde a la compañía de acuerdo con los gastos y el trabajo realizado.

En el trato con los intermediarios locales, debéis procurar que el precio a pagar sea bajo. Con el mayorista debéis hacer lo contrario, para que el beneficio de la compañía sea lo mayor posible.

Tened en cuenta que la compañía tiene su propia producción (y por tanto beneficios) y que tanto el intermediario local como el mayorista sólo pueden negociar con ella.

MAYORISTA.

Vuestro grupo representa a un mayorista que compra bananas a la compañía transnacional para distribuirla entre las tiendas. Aunque el margen de beneficios pueda ser pequeño, cuenta con la ventaja de vender una gran cantidad de mercancía.

La banana vale 30 pts; debéis decidir qué parte de este dinero le corresponde al mayorista de acuerdo con los gastos y el trabajo realizado.

Intenta elevar tus beneficios subiendo los precios al minorista ya que no resultará fácil hacerlo sobre la transnacional.

MINORISTA

Vuestro grupo representa a un minorista que vende fruta en una tienda.

La ganancia por cada banana que vende debe ser alta teniendo en cuenta que vende en cantidades pequeñas y que la tienda representa grandes gastos.

La banana vale 30 pts; debéis decidir qué parte de este dinero le corresponde al minorista de acuerdo con los gastos y el trabajo realizado.

3. MESA REDONDA: ASAMBLEA GENERAL EXTRAORDINARIA DEL BANCO FONGI

A. OBJETIVOS:

Acercar a los alumnos a la realidad de los deudores

Despertar la sensibilidad hacia los problemas financieros de los países del Sur.

Tomar conciencia de los intereses ocultos que impiden la resolución del problema de la deuda.

B. MATERIALES:

Instrucciones para cada uno de los grupos.

Documento.

C. TEMPORALIZACIÓN: DOS SESIONES (45-60 minutos cada una)

D. DESCRIPCIÓN DE LA ACTIVIDAD Y DESARROLLO:

El banco tiene en sus estatutos la obligación de destinar fondos para la acción social. Este año se ha planteado la posibilidad de dedicar los fondos a perdonar la deuda que un país del Sur tiene con este banco.

Dada la importancia del tema se va a celebrar una Asamblea General Extraordinaria del banco Fongi. El Consejo de Administración del banco convoca a una serie de expertos y a los accionistas para tratar el tema.

El orden del día de la Asamblea será el siguiente:

- Presentación del tema por parte del Director.
- Exposición de cada uno de los expertos.
- Discusión y debate entre los expertos.
- Turno de preguntas y opiniones de los accionistas.
- Conclusiones del secretario y votación.

Todos los alumnos deben participar, teniendo en cuenta que:

- Los papeles de Director y secretario deben ser asumidos por un solo alumno cada uno.
- El papel de cada uno de los expertos, aunque expuesto por un solo alumno, debe ser asumido por un grupo de al menos tres, para preparar mejor la argumentación.
- Todo el resto de la clase son accionistas. Escuchan a los expertos, hacen preguntas y en virtud de lo que consideren, votan.

DIRECTOR

Funciones:

- Presidir la asamblea y moderar.
- Presentar a los expertos.
- Hacer una introducción del tema y las opciones que se le plantean al banco.

Valor del voto: 5

Puedes buscar información en: El cómic y el documento 8

PERSONAJES QUE PARTICIPAN EN LA ACTIVIDAD:**SECRETARIO**

Funciones:

- Presentar el orden del día.
- Tomar datos de la sesión para elaborar una conclusión.
- Exponer la conclusión.
- Recuento de votos.

EXPERTO Nº 1: Economista

- Explicar el funcionamiento del sistema económico Internacional y la necesidad que todos los países tienen de créditos externos.
- Explicar las consecuencias que tendría la condonación de la deuda para el sistema económico internacional: falta de liquidez, paralización de los intercambios comerciales,

Puedes buscar información en: El cómic y el documento 8

EXPERTO Nº 2: Abogado del banco

- Explicar las consecuencias que tendría la condonación de la deuda para los accionistas del banco: pérdida de ganancias del banco que repercute en los intereses de los accionistas, sentar precedente para que otros deudores del banco exijan también la condonación, etc.

Puedes buscar información en: El cómic y el documento 8

EXPERTO Nº 3: Representante de una ONG

- Explicar el estado actual de la deuda: la mayoría de los países del Sur ya han devuelto más dinero del que les prestaron, pero los intereses abusivos hacen que la deuda siga creciendo.
- Explicar que la condonación de la deuda tendría como consecuencia el desarrollo del Sur y revertiría a largo plazo en inversiones del banco en el país del Sur y en afluencia de capital de ese país al banco.

Puedes buscar información en: El cómic y el documento 8

EXPERTO Nº 4: Sociólogo

- Explicar las consecuencias que tiene para el Norte la situación de subdesarrollo del Sur: inmigración, pérdida de mercados, problemas sanitarios, tráfico de drogas, etc.

Puedes buscar información en: El cómic y documentos 7 y 8

ACCIONISTA

Funciones:

- Escuchar las opinión de los expertos y tomar notas para plantear preguntas.
- Votar a favor o en contra de la condonación de la deuda.

Valor del voto: 1

4. EL JUEGO DEL COMERCIO*

A. OBJETIVOS:

Descubrir de manera lúdica los mecanismos del intercambio mundial de materias primas y tecnología.

B. MATERIALES

7 mesas (sillas opcionales), 30 folios iguales, 30 "billetes" de 2.000 pts. cada uno, dos folios de papel adhesivo de un color, 4 pares de tijeras, 4 reglas, 2 compases, 2 cartabones, 2 transportadores, 14 lapiceros. El BANQUERO necesita papel y lapiceros, y el conductor del juego tendrá escondidos repuestos de todos los materiales del juego.

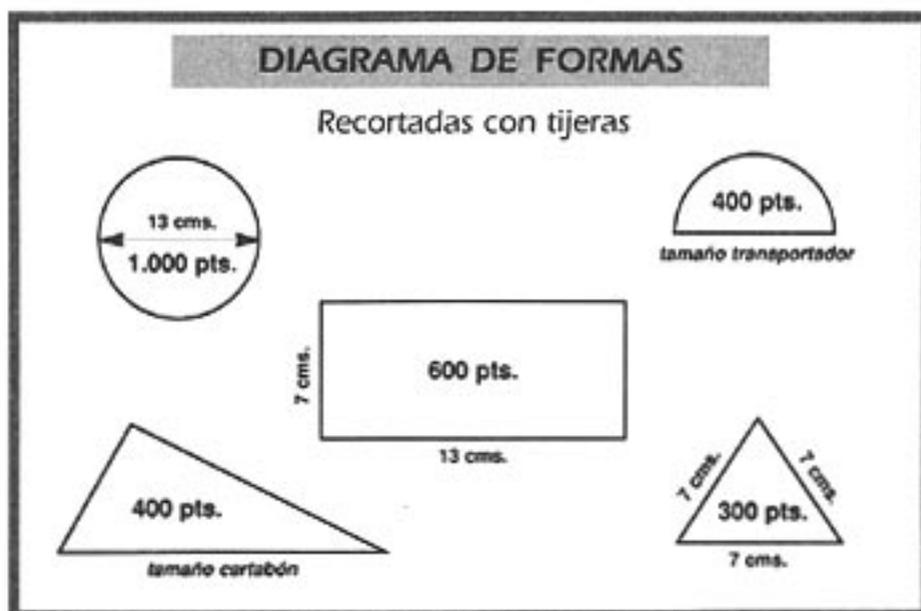
C. TEMPORALIZACIÓN: UNA O DOS SESIONES (en total 1.40 horas)

D. DESARROLLO:

Prepara las siguientes bolsas de material:

- 2 bolsas de grado A con 2 tijeras, 2 reglas, 1 compás, 1 cartabón, 1 transportador, 1 folio, 6 "billetes", 4 lapiceros.
Coloca un nombre a cada bolsa (EE.UU., Francia, Japón,...)
- 2 bolsas de grado B con 10 folios, 1 folio de papel adhesivo, 2 "billetes".
Coloca un nombre a cada bolsa (Brasil, India, Nigeria,...)
- 2 bolsas con grado C con 4 folios, 2 "billetes", 2 lapiceros.
Coloca un nombre a cada bolsa (Tanzania, Bangladésh,...)

. Poner a ambos lados de la sala el siguiente gráfico ampliado:



* Tomado de: "Educación para la solidaridad con los pueblos oprimidos" pág. 53
Editorial Colectivo NOVIOLENCIA Y EDUCACIÓN

El **conductor del juego** actuará como la ONU, imparcial, interviniendo en disputas, etc.... Anotará las transacciones, comentarios interesantes y la corrupción. Es responsable de introducir nuevos elementos en el juego.

El **banquero** anotará la riqueza producida por cada grupo. Divide un folio en 6 columnas y cuando los grupos le entregan las formas apunta el dinero equivalente que cada grupo va acumulando. No acepta formas mal realizadas.

¡ COMIENZA EL JUEGO !

Dividir los participantes en 6 grupos iguales y colocarlos junto a una de las mesas. Repartir una bolsa a cada mesa.

Leer los objetivos y las reglas.

"El objetivo de cada grupo es producir la máxima riqueza con los materiales que teneis. No se pueden usar otros materiales. La riqueza se consigue fabricando formas de papel de acuerdo con el **DIAGRAMA DE FORMAS**. Cada forma tiene su propio valor. Según vais realizando las formas las podéis ir entregando al banquero que anotará en vuestra cuenta corriente el dinero que vais acumulando. Cuantas más formas fabriquéis más dinero tendreis".

Hay cuatro reglas simples:

- . Todas las **FORMAS** estarán recortadas limpiamente con tijeras y tendrán la medida exacta del diagrama. Las formas son entregadas al banquero.
- . Sólo se puede utilizar el material que se ha repartido.
- . No se puede forzar físicamente a nadie ni a nada durante el juego.
- . El conductor del juego representa a la ONU e intervendrá en cualquier disputa.
- . **Ya se puede comenzar a fabricar.**

Al principio habrá mucha confusión y el grupo preguntará muchas cosas a quien conduce el juego. Contestar solamente repitiendo las reglas. Al poco tiempo comenzará la compraventa entre distintos grupos, pero la iniciativa ha de partir de ellos mismos. La fabricación y el comercio durará unos 45 minutos.

El representante de la ONU puede estimular la actividad:

Cambiando los valores del mercado. Cuando el banquero tiene muchas formas de un modelo, avisa a todos que el valor de esa forma ha bajado. Escribe el nuevo valor públicamente. (Ejemplo: rectángulos 500 pts.).

Papel adhesivo. Puede mandar un mensaje secreto a dos grupos diciendo que si pegan cuadritos pequeños del papel autoadhesivo a cualquier figura, se triplica el valor de la figura. (El banquero lo ha de saber).

Al final el banquero suma las ganancias de cada grupo y se inicia la evaluación.

E. PAUTAS PARA LA REFLEXIÓN Y PUESTA EN COMÚN.

- ¿Cómo se ha sentido cada uno?. ¿Qué ha sucedido?. ¿Qué tiene esto que ver con el mundo real?. ¿Qué elementos del juego no son reales?.
- Analiza en función del papel adhesivo (*algunos países tiene riquezas cuyo valor desconocen*).
- ¿Qué hubiera sucedido si los grupos hubieran cooperado? ¿Ha habido alianzas, en qué se han basado? ¿Actuamos de forma diferente en el juego y en la vida real?.

5. DINÁMICA DE LOS CUBOS

A. OBJETIVO:

Facilitar una mejor comprensión de los procesos de producción y del sistema de intercambios comerciales entre los países industrializados y los países en vías de desarrollo.

Número de participantes:

- Como máximo, 24 participantes "directos".
- El resto harán el papel de "observadores".
- Un animador de la dinámica.

B. MATERIALES:

4 mesas y tantas sillas como participantes haya. Las mesas de los participantes "directos" han de situarse suficientemente separadas.

Sin explicación alguna de lo que simbolizan los diferentes materiales, se entrega a cada equipo una bolsa con diversos materiales según el cuadro siguiente:

MATERIAL	MATERIAS PRIMAS (cartulina)	CONOCIMIENTOS (reglas y lápiz)	TECNOLOGÍA (tijeras)	MANO DE OBRA ESPECIALIZADA ("celo")
equipo 1º.	2	3	1	mucha
equipo 2º.	1	3	3	mucha
equipo 3º.	7	-	-	poca
equipo 4º.	8	-	-	poca

Instrucciones para los observadores:

Una vez suministrado el material a los equipos, y antes de empezar a contar el tiempo, se dan las instrucciones a los observadores:

- Pueden moverse libremente por la sala, pero sin intervenir en el juego, ni con palabras ni con gestos. Si observan alguna infracción de las reglas deben avisar al animador.
- Su misión es tomar nota de lo que hacen y dicen los participantes "directos", fijándose, especialmente, en el tipo de intercambios que realizan y en cómo se lleva a cabo el proceso de producción de los cubos.

Es preferible distribuir a los observadores en 4 grupos a fin de que cada grupo observe a uno de los equipos. (Los participantes directos deben ignorar, hasta el momento de la evaluación, las instrucciones verbales dadas a los observadores.)

C. TEMPORALIZACIÓN:

En principio, la parte de "juego" propiamente dicho, tendría que durar un mínimo de 30 minutos.

D. DESARROLLO:

Se designan los participantes "directos" (no más de 24) y se dividen en 4 grupos de igual número de miembros. Sin ellos saberlo, cada grupo representará a un país: los equipos 1 y 2 gozarán de las prerrogativas de los países desarrollados; los equipos 3 y 4, serán los representantes de los países subdesarrollados.

Se indica a los cuatro equipos que han de fabricar cubos de cartulina de 8 cm de lado. Se les informa del tiempo de que dispondrán. Las aristas se han de enganchar con "celo". El animador no aceptará ningún cubo cuyo acabado no sea perfecto (hecho, éste, muy importante para no desvirtuar el resultado de la dinámica).

Solamente se puede utilizar el material suministrado por el animador. Ahora bien, como cada equipo recibe diferente cantidad y tipo de material, pueden negociar intercambios entre ellos. (Cada equipo habrá escogido previamente, entre sus miembros, un delegado encargado de llevar a cabo tales negociaciones).

Una señal, emitida por el animador, dará por terminado el juego.

Ganará el equipo que mayor número de cubos perfectamente acabados haya realizado. (Es decir, el país que haya generado más riqueza).

E. PAUTAS PARA LA REFLEXIÓN Y PUESTA EN COMÚN

El animador debe apuntar en la pizarra el número de cubos realizados por cada equipo. Al finalizar el tiempo, anunciará los resultados.

Se analizan los sentimientos de los perdedores: ¿Cómo se han sentido?, ¿Cuáles creen que han sido las causas de su fracaso?

La misma pregunta se formula a los ganadores. ¿Cómo se han sentido? ¿Por qué creen que han ganado?

Los observadores, entonces, resumen lo observado en el transcurso de la dinámica y analizan los resultados desde su punto de vista.

Se plantean cuáles han sido los aspectos en los que se ha reproducido la realidad internacional y se explica el significado de cada uno de los materiales proporcionados ("celo", tijeras, cartulina, reglas y lápices ...). ¿Qué elemento ha sido el que ha jugado un papel más decisivo?

Reflexión en torno a los fenómenos y actitudes que se dan habitualmente

La lucha principal gira en torno a la posesión de las tijeras. Los que las poseen no quisieran cambiarlas por nada y menosprecian a los que no las tienen. Se puede señalar que ésta es la actitud que frecuentemente adoptan los países con tecnología frente a los que carecen de ella.

Aquellos que poseen "tecnología" (tijeras), "conocimientos" (reglas y lápices) y abundante "mano de obra especializada" ("celo") son los que ganan en cantidad y calidad de cubos.

Este es el fenómeno en el que más se ha de insistir: la pobreza del Tercer Mundo proviene, en gran medida, del egoísmo de los países desarrollados, que no quieren compartir sus recursos.

Puede suceder que haya incluso peleas entre los equipos, claro signo de las guerras que se organizan a causa de las materias primas y la tecnología.

Es curioso comprobar cómo los que poseen "tecnología", "conocimientos" y abundante "mano de obra especializada", imponen sus precios a los demás, a pesar de que éstos poseen una gran cantidad de "materias primas" (cartulina). Y son precios que no permiten a los "pobres" progresar a pesar de su capacidad de trabajo. Es el exponente de la injusticia del sistema internacional de precios, que favorece, únicamente, a una de las dos partes.

Puede incluso ocurrir que cuando un equipo se dé cuenta de que el tiempo escasea y su victoria es, ya, segura, monopolice las materias primas para impedir que los potenciales competidores queden mejor. La conclusión es evidente en lo que respecta a la política económica de algunos gobiernos y las actuaciones de ciertas grandes compañías.