****

**EDUCACIÓN PARA UNA CIUDADANÍA SUSTENTABLE**

**ENCUENTRO N°1**

**JUEGO CONSUMA DIGNIDAD[[1]](#footnote-2)**

## Sustentabilidad y Consumo responsable… breves experiencias de una estrategia para de abordar la temática con jóvenes.

Una de las mayores potencias del juego que presentamos a continuación reside en que genera una infinidad de emergentes en los jóvenes, producto de la interacción entre la experiencia de rol del juego y el propio contexto situacional de los jóvenes.

Los emergentes de los participantes tras finalizar la dinámica abarcan desde el sentir vivencial de la injusticia en la vida cotidiana, hasta la crítica al modelo de organización productiva global en el que vivimos. Resultan muy potentes para trabajar con los jóvenes acerca de nuestro rol en el cambio de esta sociedad ya que al encarnar esas sensaciones los jóvenes empatizan y participan mucho del debate que les propongamos. El juego deja en evidencia, no sólo la desigualdad que produce la manera en la que está organizado el sistema productivo y comercial, sino también cómo y desde qué rol nosotros mismos actuamos a favor de la repetición de esas desigualdades. En este sentido, nos centraremos en dos aspectos para trabajar a partir de la dinámica, Sustentabilidad y Consumo Responsable.

Al situarse en la experiencia y la vivencia del juego podemos observar que durante el desarrollo surgen muchas acciones y conductas que, reprobables en lo discursivo–inclusive los jóvenes las comentan como causas de los *“problemas de este mundo”* (corrupción, violencia, maltrato, competencia desmedida, discriminación, etc.) –, son encarnadas por los “jugadores”, brindando la posibilidad de reflexionar entre aquello que consideramos de una manera ideal y la forma en que efectivamente actuamos.

Como dijimos, el juego nos permite mirar el modelo de producción que nos propone el mundo actual y revisar críticamente el rol que nos invita a ocupar como ciudadanos de este planeta. Al jugar con **recursos naturales** (las hojas de papel) y aplicarles **tecnología** (mediante el uso de las reglas, lápices y tijeras) **para crear bienes y servicios** (las figuras) en cuyo proceso se genera gran cantidad de desperdicio y basura (de papel), para luego comercializar, en este caso ante la figura del Banco Mundial**, el juego devela al menos 3 grandes elementos/límites para trabajar:**

1. **El sistema productivo y de organización de nuestras vidas se propone como lineal y por lo tanto, se supone infinito (para producir más bienes necesito más papel); cuando en realidad nuestro planeta es finito**. Por lo que podemos problematizar no sólo esta visión anacrónica de infinitud, sino también la idea de que este sistema de producción trae aparejado consigo el bienestar de la humanidad (ya que esa es la justificación de la producción de estos bienes, cubrir necesidades y dar acceso al bienestar). *¿Podemos considerar que efectivamente esto es así? ¿Los objetos que consumimos, realmente nos producen bienestar y felicidad?*
2. **El sistema crea y recrea desigualdad, porque al ponderar la acumulación de riqueza como un fin en sí mismo sacrifica el sentido último del bienestar en pos de la ganancia.** Así la COMPETENCIA y el cuidado de la propia “economía” disputan la oportunidad de construir ante nosotros mismos y nuestros congéneres lazos de cooperación y reciprocidad que co-construyan bienestar, justicia e igualdad. *¿No hemos escuchado hasta el hartazgo que el crecimiento económico, el desarrollo –o su carencia- son los causantes de la riqueza/pobreza de un pueblo? Podríamos preguntarnos aquí sobre el cuidado de la vida, en qué cosas encontramos esta idea o vivencia (por ej. Educación, Salud, protección familiar, amistad, afecto, etc. vs los productos que nos venden como “satisfactores de felicidad y bienestar”: teléfonos, zapatillas, televisores, automóviles, perfumes, gaseosas, etc. )*
3. **Nuestro modelo económico social nos invita a “ejercer” nuestra ciudadanía, no como ciudadanos participantes de las decisiones, sino como CONSUMIDORES.** Es decir, nuestro bienestar, nuestra felicidad, nuestra razón de “ser” son presentados a nosotros como objetos de consumo cubiertos de productos y publicidad que a medida que adquirimos y deseamos moldean nuestra cultura (deseos, ideales, valores, aspiraciones, visiones, etc.), definiendo que “***somos”***porque comemos tal cosa, o vestimos tal otra, o miramos aquella y escuchamos esta… *¿Entonces, es verdaderamente consumir nuestro rol como ciudadanos? ¿Nuestra vida, se reduce a este acto? ¿Verdaderamente nos brinda felicidad? ¿Con la información que contamos al momento de comprar algún producto, sabemos si efectivamente éste cumple, no sólo con nuestra expectativas de uso, sino también nuestros valores (sociales, económicos, ambientales, etc.)? ¿Sabemos si no contamina, o si fue hecho en condiciones laborales dignas, o con una distribución justa?*

**Como camino hacia el consumo responsable**

A través de este juego, y aprovechando la analogía de la dinámica productiva lineal y las desigualdades devenidas del sistema de comercio internacional centramos el debate en la desigualdad, en sus razones, y en sus “incomodidades”, en nuestra participación; pero principalmente en la reflexión de qué necesitamos accionar y conocer más para cambiar el mundo en el que vivimos, y en este sentido nos centramos en la idea del Consumo Responsable.

Desde nuestra perspectiva hablar de CONSUMO RESPONSABLE es una oportunidad para revisar críticamente el modelo de organización productivo bajo el cual vivimos y al mismo tiempo es también la posibilidad de mirarnos a nosotros mismos a la luz de lo que el sistema económico y su prosecución sostenida y desmedida del lucro nos propone como habitantes de este planeta afectando no sólo nuestra vida y bienestar, sino la de miles de millones de seres de este mundo (todos los organismos vivos y aquellos no-vivos también).

El CONSUMO RESPONSABLE ha sido definido como***“La elección de los productos y servicios no sólo en base a su calidad y precio, sino también por su impacto ambiental y social, y por la conducta de las empresas que los elaboran.”***

Entendido de esta forma, el consumo responsable es una oportunidad para tomar decisiones que afectan el mundo en qué vivimos. ¿Por qué? Pues porque si tenemos la oportunidad de definir nuestro consumo en función de más criterios que el precio y la calidad –que muchas veces ocultan grandes impactos ambientales, o situaciones de gran injusticia social- nos encontramos frente a la posibilidad de mirar un poco más allá de lo que elegimos con el “valor de uso” del producto eligiendo también, cómo se produce, quién lo produce, a qué y quién beneficia y de esta forma fortalecer nuestros valores más altruistas y positivos con una acción posibilitadora en el mundo.

Es claro que para poder actuar como consumidores responsables, necesitamos información que nos permita tomar decisiones acordes a nuestros valores, combinando nuestro deseo y necesidades con el sentido más elevado de justicia e igualdad.

Por esta razón, el juego nos brinda una excelente ocasión para reflexionar e incidir, para darle a nuestro consumo una acción protagónica, informada y “acompañante” de aquello que deseamos que sea este mundo y aportar en esa dirección.

En la guía del juego pueden observarse también una serie de preguntas de reflexión del juego que permiten iniciar un abordaje hacia los aspectos ambientales de la producción; o hacia los económicos y sociales.

**El Juego del Comercio Mundial – Consuma Dignidad**

Nuestro mundo está dividido. Los países ricos del norte (Norte América, Europa o Japón), tienen *“mejores niveles de vida”* que los países en Latinoamérica, África y Asia. Parte de la explicación de esta desigualdad se encuentra en el sistema de organización productiva y de comercio mundial, que da ventajas a aquellos con muchos recursos a expensas de los más pobres.

Este juego intentará mostrar cómo funciona el comercio. Quién gana, quién pierde; pero solamente puede ser ilustrativo de un sistema que es muy complicado. Adicionalmente sirve como oportunidad de análisis para el sistema de organización productiva y los desafíos que esta organización nos depara, tanto en relación a las desigualdades como así también a las estrategias de uso de recursos e innovaciones sociales.

La meta de este juego es que los jugadores comprendan cómo el sistema de organización productiva y la dinámica del comercio mundial afectan el desarrollo de un país. El juego tiene como meta ilustrar:

* Cómo los países dependen de los otros para conseguir los recursos y la tecnología que necesitan para crear valor.
* Cómo las diferencias de acceso al poder, conocimiento y recursos pueden dar ventajas a algunos y no a otros. Esto determina la posibilidad de un país de desarrollar buenos sistemas de salud, educación, etc.
* Cómo y cuáles son las “habilidades” que promueve el juego, en detrimento de aquellas necesarias para fortalecer nuevos sentidos (de esta forma el juego se centra en el individualismo vs la cooperación).
* Qué y cómo se reproducen en los jugadores aquellas injusticias que declaman al sistema global, a través de las actitudes y dinámicas que entre ellos mismos van construyendo para “ganar” el juego.
* Cómo se organiza el sistema productivo de escala global, extracción, producción, comercialización/consumo, disposición.

Las discusiones acerca del esquema de organización productiva y el comercio y sus principios pueden volverse aburridas, pero a través del juego, los participantes probablemente **querrán**, y **necesitarán**, hablar sobre sus experiencias del juego. Esto podría ser un buen punto de partida para un debate interesante sobre las relaciones de comercio.

**¿Para quién es el juego**

Este juego está pensado para jóvenes de más de 14 años. El número de jugadores debería ser entre 20 y 60. Si el grupo es más grande, podría dividirse en dos. Las reglas son simples y el conocimiento, elemental. Esto significa que grupos muy diferentes pueden jugar juntos.

- Se necesitan 80 minutos para el juego y la discusión.

- Se necesita una habitación de tamaño suficiente para 6-8 grupos de 4-8 participantes cada uno. También se debe poder caminar entre los grupos.

- Siempre tiene que haber al menos 6 grupos divididos en las diferentes categorías de países. Si hay menos de 6 grupos, se debe asegurar que no se pierda el balance entre “tecnología” y “recursos”.

- Cada grupo necesita una mesa para trabajar y preferentemente una silla por participante

- El organizador necesita una mesa y una pizarra.

**Materiales:**

Para 30 jugadores se necesitan:

- 30 hojas en blanco

- 30 “billetes de U$S 100”

- 2 hojas de color con pegamento –opcional–

- 4 tijeras

- 2 compases

- 4 reglas

- 2 transportadores

- 14 lápices

**¡Listos Para Jugar!**

Los participantes deberán usar “tecnología” (lápices, tijeras, compases, etc.) para hacer productos a partir de la “materia prima” (hojas). Se pueden producir 4 productos diferentes y aquellos que requieren la tecnología más avanzada, son los de mayor valor. Los productos son vendidos al Banco Mundial y los países reciben dinero que podrán usar para sus sistemas de salud y educación.

**Preparación:**

Se necesitan dos personas para organizar:

- *Una para manejar el Banco Mundial*: La tarea del banco es armar una tabla con todos los depósitos que hacen los países en el banco y sumar intereses cada 10 minutos. El banco también hará el control de calidad de los productos y definirá el valor de compra del momento.

- *Otra para dirigir el juego, que puede ser llamada “Naciones Unidas”*: Su tarea es controlar todo el juego y su desarrollo. Se pueden agregar elementos al juego y cambiar su desarrollo. Esta persona también puede liderar la discusión una vez finalizado el juego.

Todos los participantes deben poder ver las figuras que deben producir. Por esto habrá que ponerlas a la vista en un tamaño grande en varios lugares de la habitación.

**Las reglas:**

1. Todos los ‘productos’ deben tener los bordes cortados con tijera y el tamaño debe ser exacto.

2. Cuando se hayan producido 5 productos de una forma, se puede llevar al banco y el valor correspondiente se depositará en la cuenta del país.

3. Se recibirá un interés del 10% del monto depositado cada 10 minutos.

4. Sólo se puede usar el material que el organizador haya repartido.

5. No se permite violencia de ningún tipo!

6. El facilitador, ONU, negociará en caso de conflicto.

7. Solamente lo registrado en el banco se contará al terminar el juego.

**¿Qué se debe producir?**

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Círculo | 12 cm de diámetro | $400 |
| Semicírculo | 10 cm de diámetro | $200 |
| Rectángulo | 7 cm x 12 cm | $100 |
| Triángulo | 7 cm cada lado | $100 |



Lámina que acompaña el juego, con las especificaciones de los “bienes a producir”

**Instrucciones para el Facilitador**

1. Explicar cuidadosamente la meta y las reglas del juego. Contestar todas las preguntas, pero asegurarse de decir que una vez comenzado el juego no se responderá ninguna más.

2. Dividir los participantes en 6-8 grupos y darles el nombre de un país. Repartir los recursos que debe tener cada uno.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Sugerencia de los países a usar** | **Cantidad de jugadores** | **Recursos** |
| Noruega/ EE.UU | 5 | A |
| India / Brasil | 7 | B |
| Tanzania / Nepal | 6 | C |

Los países deben tener los siguientes materiales(\*):

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Países A**  **EE.UU y Noruega** | **Países B**  **Brasil e India** | **Países C**  **Nepal y Tanzania** |
| - 2 tijeras  - 2 reglas  - 1 compás  - 1 hoja en blanco  - 6 billetes de U$S100  - 4 lápices  - 1 transportador (opcional) | - 10 hojas en blanco  *- 1 hoja de color con pegamento (opcional)*  - 2 billetes de U$S100 | - 4 hojas en blanco  - 2 lápices |

\**Para simplificar el juego, se puede evitar entregar ciertos materiales (opcionales) que complejizan la dinámica.*

Es bueno que el facilitador del juego tenga algunas hojas en blanco y lápices extra para poder fomentar acciones en los jugadores con la incorporación de “recursos o tecnologías”.

**¡Que Comience el Juego!**

Al comienzo probablemente habrá mucha confusión. Se recibirán muchas preguntas.

*¿Por qué no tenemos una tijera? ¿Para qué es la hoja de color? ¿Qué tenemos que hacer?*

**No se deben responder las preguntas**. Después de un rato, algo empezará a ocurrir. Los participantes comenzarán a moverse por la habitación y comenzará el comercio. Todas las iniciativas deben venir de los participantes, no del Facilitador.

La producción y el comercio deberían durar entre 30 y 40 minutos.

**Desarrollo del Juego (para el facilitador)**

*Observar qué ocurre:*

Es el único con la oportunidad de ver cómo se desarrolla el juego y por eso es importante anotar diferentes incidentes, alianzas entre países, términos de comercio o quizás ayuda. Después se podrán traer estas cuestiones a la discusión.

*¿Cómo comienza el juego?*

Los países A comenzarán a producir enseguida, pero pronto se quedarán sin hojas en blanco. Entonces probablemente intentarán comprar algunas a otros países. Al principio, el precio por las hojas en blanco será bajo.

*Crear acción*

Algunos grupos pueden sentirse afuera del juego. Para asegurarse de que todos se comprometan, el facilitador puede crear algunas actividades de comercio. Esto tiene equivalencias con el mundo real. Alguna información se da a todos los países y otra es brindada secretamente a algunos países elegidos.

*Cambios en los valores de mercado*

Después de un rato, se pueden cambiar los valores de mercado de algunos de los productos. De esa manera los países ricos se darán cuenta de que sus transportadores ya no son tan útiles. Siempre se debe informar al banco sobre estos cambios. Esto se asemeja al mundo real, donde los precios pueden caer cuando el mercado está saturado de algunos productos. El precio del café descendió cuando muchos países comenzaron a producirlo. Los productos más expuestos a esta amenaza son los más simples de producir.

*Acceso a la materia prima*

El Facilitador puede dar insumos extra de su almacenaje secreto a un país y luego anunciar que en ese país se descubrió una nueva fuente de materia prima. En el mundo real, esto ocurre cuando se descubre una nueva fuente de petróleo o minerales.

*La hoja de color (uso opcional)*

Para el caso de los dos de los grupos que tienen hojas de color con pegamento. Ellos no saben nada acerca del uso de estas hojas. Puede ser que no lo hayan descubierto aún. En el mundo real, esto representa un recurso cuyo valor es desconocido por el propio país.

El Facilitador puede darle un valor a esas hojas diciéndole secretamente a otros dos grupos que pegando un pedazo de papel de color en sus productos, recibirán el doble de su precio en el banco (¡Informar al banco!). Esos dos grupos intentarán conseguir esas hojas de color. Como los dueños de las hojas no conocen su valor, lo podrían entregar gratis o por un monto muy bajo.

***Hay un ejemplo de esto en la historia de Zambia. A fines del siglo XIX, el hombre de negocios inglés, Cecil Rhodes, negoció con líderes locales la exportación de cobre. Pocos comprendieron el valor que iba a tener el cobre y el inglés ganó grandes sumas de dinero a expensas de la gente de Zambia.***

*Ayuda*

Durante el juego el Facilitador puede alentar a uno o dos países dándole apoyo económico de la ONU en determinados términos. 1/3 de lo producido con el apoyo de la ONU debe ser pagado en compensación. La ayuda puede ser prestada en forma de tecnología (una tijera prestada por tiempo determinado).

Observar si algún país rico le da ayuda a los pobres y en qué condiciones.

*Relaciones de comercio*

Durante el juego, pueden ocurrir relaciones de comercio. Dos o más grupos deciden cooperar para ganar más. Esto se puede reconocer por ejemplo en la Unión Europea.

Prestar atención a qué tipo de cooperación se da.

Los grupos que tienen mucha materia prima pueden decidir cooperar para asegurarse de recibir un buen precio por ella y para protegerse de los países ricos. Una cooperación de este tipo es frecuentemente llamada cártel y la meta es estabilizar el precio limitando la cantidad de materia prima que se pone en venta. OPEC es un ejemplo de esto. Los cárteles no han sido tan exitosos en los últimos años. Los acuerdos entre productores de bananas y de café, entre otros, no funcionaron.

Los grupos con muchas hojas en blanco pueden detener o reducir su comercio. De esta manera, pueden mejorar sus acuerdos comerciales. Este es un juego peligroso si el país no es parte de un cártel. OPEC intento esto pero no tuvo éxito, porque no todos los países productores de petróleo son parte de OPEC.

*Rol del Banco Mundial*

Durante el juego el rol del banco además de llevar la tabla de depósitos por las compra de bienes y servicios a los países, y de adicionar los intereses cada 10 minutos, puede transformarse en un actor central del juego. A través de la recepción de los bienes y servicios puede fortalecer la injusticia del juego mediante las siguientes estrategias:

* Siendo totalmente riguroso con la medida de los productos que entreguen los países B y C.
* Disminuyendo el precio de compra de esos productos para los países B y C.
* Atendiendo prioritariamente a los países A, aún por encima de los B y C.

Estas acciones generan mucha tensión con el Banco Mundial y se transforma en foco de muchas de las reflexiones de los jóvenes ya que individualizan en el Banco muchas de las injusticias del juego.

**El Desarrollo del Juego**

No todos los elementos mencionados deben necesariamente formar parte del juego. El Facilitador debe observar el proceso y ver qué se necesita.

Una de las buenas cosas de este juego es que es muy abierto; cualquier cosa puede pasar. Ninguna vez es similar a otra.

Algún participante puede ser acusado de hacer trampa y ahí se puede abrir una discusión sobre ética y moral en el comercio internacional.

*¿Cuándo la negociación es negociación y cuando se transforma en explotación?*

**Ideas para la Discusión**

Durante la etapa de debate y discusión, es fundamental que el **facilitador** genere un debate donde el respeto y el entendimiento sean la base del diálogo. Para ello, debe moderar de modo tal de que todos los participantes tengan oportunidad de compartir sus vivencias e ideas, sin que nadie se apropie o domine el diálogo. Por ello, el facilitador, debe de regular el tiempo utilizado por los participantes para exponer sus ideas y buscar darle voz a aquellos estudiantes que suelen sentirse intimidados por los más proactivos.

También se debe tener en cuenta, que muchos de los temas que vayan surgiendo durante el debate, serán retomados a lo largo del taller. Por ello es conveniente tomar nota de aquellas frases o ideas más relevantes que pudieran ser utilizadas en los próximos encuentros.

***TIP: plasmar las ideas fuerzas en un papelógrafo/rotafolio para que queden en el aula****.*

*- ¡No es justo!*

Si el juego se desarrolla según lo planeado, en seguida será obvio que el juego es injusto desde el comienzo. El grupo con pocos recursos se quejará y dirá que “no es justo”. Cuando el juego haya terminado y todos estén calmados, se necesita que un facilitador paciente dirija la discusión.

Probablemente haya aparecido la sensación de injusticia y ese es un buen punto de partida para la conversación. ¿Cómo se siente ser pobre? ¿Y rico? ¿Qué tipo de relaciones se dieron entre los países y con los organismos internacionales?

***Recordarles incidentes del juego para buscar sus reacciones.***

Es importante que los participantes vivan esta experiencia como algo más que un juego. Se les debe dar alguna información sobre el mundo injusto y cómo el sistema de comercio contribuye a esa injusticia. ¿En qué forma fue injusto este juego? ¿Es posible cambiar un sistema de comercio injusto? ¿Por qué?

La experiencia y sentimientos de los participantes sobre la falta de ayuda, enojo y frustración, pueden no ser diferentes de los sentimientos de la gente en países en desarrollo cuando se enfrentan al control que los países ricos tienen generalmente en las relaciones de comercio. Ejemplo: ¿Cómo se siente un trabajador hindú en una plantación de té cuando se toma una decisión importante para su vida, basándose en intereses comerciales del mundo occidental?

Después de esto, se puede continuar la discusión sobre el control de la tecnología. Los participantes pueden ser críticos acerca del hecho de que algunos grupos tengan el control sobre la tecnología. Esto puede llevar a una discusión sobre propiedad y control. Es un tema difícil y no hay respuestas fáciles. “¿Quién es dueño de los recursos del mundo?” es una pregunta interesante. “¿Qué derecho tiene un país de declarar que un recurso natural es suyo?”. También se puede discutir acerca del proteccionismo y el libre comercio.

**La discusión pasará de decir cómo es el mundo, a decir algo acerca de cómo debería ser.** **Si todos estamos de acuerdo en que el mundo es injusto y que los sistemas deberían cambiar, podríamos continuar hablando sobre nuestras actitudes hacia los recursos del mundo y cómo los usamos. Algunos paralelos entre el juego y la situación real del mundo: violencia, corrupción, control de tecnología o información, negociaciones; alianzas, bloques, iniciativas.**

Ahora que los chicos ya conocen el juego y ya tienen la información, **¿qué harían diferente si volvieran a jugar el mismo juego?**

*Nota:*

Trabajar sobre el tema de los residuos de papel. Que el espacio no tenga tachos de basura, y ver en qué terminan los papeles sobrantes, cómo aprovechan el papel para hacer los cortes, si alguien pide o se le ocurre qué hacer con el papel sobrante.

**Guía de puntos de invitación a la discusión sobre el Juego del Comercio Internacional**

*Sentimiento de los chicos:*

* ¿Qué sintieron durante el juego?
* ¿Qué sintieron en relación a los otros países? ¿Dificultad/facilidad en relacionarse/negociar con otros grupos?}
* ¿Qué sintieron en relación a las organizaciones internacionales (ONU, Banco Mundial)?

*Paralelos entre el juego y la situación real en el mundo:*

* ¿Qué paralelos se pueden hacer entre las situaciones del juego y el mundo real y el sistema de comercio internacional?
* Violencia, corrupción, proteccionismo (de tecnología o información, por ejemplo)
* ¿Ejemplos de países que han logrado unirse para defender sus intereses comerciales?

*El medio ambiente:*

* ¿Cómo quedó el espacio físico después del juego?
* ¿Quién representa los intereses del medio ambiente?

*Importancia de la información:*

* ¿Ahora que los chicos ya conocen el juego y ya tienen la información, qué harían diferente si volvieran a jugar el mismo juego?

1. Consuma Dignidad es un programa educativo desarrollado por la Asociación Civil Amartya para sensibilizar a jóvenes de entre 14 y 18 años sobre la Sustentabilidad, el cambio social y el consumo responsable. + info [www.amartya.org.ar](http://www.amartya.org.ar) [↑](#footnote-ref-2)