

Nivel de dificultad: 2

Edad recomendada: > 10
años

Intención educativa:

- Reflexionar de forma crítica sobre nuestros hábitos de consumo, nuestros deseos y aspiraciones materiales.
- Analizar el impacto de nuestro modelo de consumo sobre personas de otros continentes.
- Reconocer que el modelo económico imperante es una construcción social, y que podemos reorganizarnos colectivamente para generar nuevas maneras de gestionar lo común.

Resumen: Concurso entre el equipo Norte y el equipo Sur con tarjetas de premios. Al finalizar el concurso, el equipo Norte habrá ganado premios, mientras que el equipo Sur habrá perdido y muchos habrán tenido que sentarse y abandonar el juego.

Tiempo: 50 minutos.

Tipo: Dinámica de grupo.

Grupo: Grupo de unas 25-30 personas.

Material: 5 sobres numerados del 1 al 5 con cinco tarjetas impresas dentro (una por encima). Encontrará las tarjetas en el anexo.

Fuente: Adaptada de Ruiz Osoro, P. y Calero Blanco, V. (2019). [Economía solidaria. Transformar la economía para transformar el mundo](#). REAS Euskadi
Junio 2025

Desarrollo

- **Explica que vais a celebrar el concurso "Lujo o Bancarrota"** donde un equipo tendrá que elegir 3 tarjetas de 5. Con las tarjetas pueden obtener bienes lujosos, pero también la bancarrota. Cada tarjeta tiene consecuencias para todos, así que deben pensar bien qué tarjeta eligen. Después de cada turno elige la siguiente tarjeta el equipo ganador. Si le toca una tarjeta de Bancarrota, entonces es el otro equipo quien elige tarjeta (en realidad, sólo hay tarjetas de "Lujo" para el equipo del Norte que siempre gana y siempre elige tarjeta, y tarjetas de "Bancarrota" para el equipo del Sur).
- **Conforma dos equipos:** El equipo del Norte, con 5 personas, y el equipo del Sur, formado por el resto del grupo (20 personas). Los participantes deben colocarse de pie a ambos lados del espacio, del/la presentador/a del concurso.
- **Empieza el concurso (10'):** El equipo del Norte elige un número de tarjeta, lee el contenido y siguen las instrucciones para el equipo del Norte (que va ganando premios) y para el equipo del Sur (que recibe las consecuencias: abandonar el juego y sentarse). Se repite de 3 a 5 veces (hasta leer las 5 tarjetas si dispone de tiempo, si el grupo pide correr un riesgo más y/o con 3 tarjetas no se ha generado el proceso de grupo esperado).

Valoración y conclusiones

En plenaria analizaremos la dinámica del juego (30'):

-  ¿Os ha gustado el concurso? ¿Cómo se sienten las personas que ha ganado? ¿Cómo se sienten las que ha perdido? Es probable que entre el equipo del Norte haya personas contentas de haber ganado, y otras incómodas por las reglas del juego. También puede ser que en el equipo del Sur haya gente con un fuerte sentimiento de injusticia; dedica tiempo para que expresen todas estas incomodidades. Después de esta experiencia, ¿os apetece ganar el concurso?
-  ¿Qué ha pasado? ¿Quién ha ganado y perdido? ¿Qué "lujos" se han ganado? ¿Lo consideraréis "lujos" en vuestra vida? ¿Qué "bancarrotas" se han dado en el concurso? ¿Creéis que las reglas eran justas? ¿En qué sí y en qué no? En el grupo de las personas silenciadas, ¿cuáles se han visto más afectadas? En algunos casos, ¿se ven diferencias entre hombres y mujeres?
-  ¿De dónde ha salido la riqueza de pocas personas? ¿Qué consecuencias tienen los hábitos de unas sobre las realidades de otras? Recordamos cada tarjeta, y discutimos la problemática una a una:

Tarjeta 1. Impactos del modelo extractivo y del consumo:

Más allá de la contaminación del agua, ¿conoce otros impactos que pueden generar las industrias extractivas (mineras, petroleras...)? ¿A qué cree que se debe la supuesta necesidad de tener que cambiar frecuentemente de móvil?

Tarjeta 2 Modelo agroindustrial, alimentos kilométricos:

¿Qué impactos sociales y ambientales creéis que tiene basar nuestra dieta en alimentos producidos a miles de kilómetros de distancia? ¿Qué riesgos tiene producir comida para

Nivel de dificultad: 2

Edad recomendada: > 10
años

Intención educativa:

- Reflexionar de forma crítica sobre nuestros hábitos de consumo, nuestros deseos y aspiraciones materiales.
- Analizar el impacto de nuestro modelo de consumo sobre personas de otros continentes.
- Reconocer que el modelo económico imperante es una construcción social, y que podemos reorganizarnos colectivamente para generar nuevas maneras de gestionar lo común.

Resumen: Concurso entre el equipo Norte y el equipo Sur con tarjetas de premios. Al finalizar el concurso, el equipo Norte habrá ganado premios, mientras que el equipo Sur habrá perdido y muchos habrán tenido que sentarse y abandonar el juego.

Tiempo: 50 minutos.

Tipo: Dinámica de grupo.

Grupo: Grupo de unas 25-30 personas.

Material: 5 sobres numerados del 1 al 5 con cinco tarjetas impresas dentro (una por encima). Encontrará las tarjetas en el anexo.

Fuente: Adaptada de Ruiz Osoro, P. y Calero Blanco, V. (2019). [Economía solidaria. Transformar la economía para transformar el mundo](#). REAS Euskadi
Junio 2025

Lujo o Bancarrota

la exportación?

Tarjeta 3 Crisis climática, agotamiento de las materias primas:

¿Hasta qué punto contribuyen los transportes a la aceleración del cambio climático? ¿Qué pensáis que puede pasar a medida que las reservas de petróleo se agoten? ¿Qué otros bienes materiales y naturales empiezan a escasear?

Tarjeta 4 Externalización de actividades productivas, explotación laboral:

¿De dónde proviene la ropa que lleváis puesta? ¿Por qué creéis que las empresas textiles se van a estos lugares? Más allá de los bajos salarios, ¿qué otros derechos laborales quedan desprotegidos en estos centros de producción textil?

Tarjeta 5 Deuda externa:

En el juego, ¿qué papel tienen los bancos para los países del Norte? ¿Qué papel tienen para los países del Sur? ¿Qué quiere decir "el precio del dinero"? ¿Sale a cuenta pedir un préstamo? ¿Qué permite y qué riesgos tiene?

De acuerdo con lo que hemos visto en el concurso, ¿qué papel tenemos cada una de nosotras sobre la realidad mundial? ¿Qué podemos hacer para transformar esta realidad? Si sólo cambian el consumo las personas, ¿se logrará un cambio real? ¿Quién más debería cambiar cosas para que haya una transformación significativa? ¿Qué pediríais a los gobiernos, a las empresas y a los bancos para que el sistema mundial funcione mejor?

Para terminar, propon que el equipo del Norte devuelva las tarjetas ganadas, en señal de devolución de unos hábitos consumistas e irresponsables.

Otras indicaciones

- El número de personas afectadas especificado en las tarjetas está pensado para un grupo de 25. Este número se puede modificar en función de la cantidad total de participantes. Conviene mantener, sin embargo, que el número de personas en el equipo del Sur, corresponda al 80% de las personas integrantes del grupo.
- En los cursos más avanzados, podéis aprovechar la reflexión para introducir conceptos como la obsolescencia programada, los alimentos quilométricos, etc.
- Para profundizar sobre la deuda externa, podéis utilizar el documental "[Me debo 3.000 bocadillos](#)", del Observatorio de la Deuda en la Globalización.
- Actividad sacada de la guía didáctica [Arcadi en el país de los olivos](#) (Catalán) (Cécile Barbeito, 2023, con la colaboración de Bernat Oliveres y Mar Valldeoriola).

Propuestas de acción

En esta actividad hemos visto impactos globales de consumo individuales, pero es importante tener en cuenta que las personas a menudo tienen menos impactos que las empresas, los bancos o las instituciones. Identificad a algún actor global (una empresa multinacional, un banco, etc.) que esté vinculado a las problemáticas que la actividad trata, y enviadle vuestras reflexiones y propuestas.

Lujo o Bancarrota

Nivel de dificultad: 2

Edad recomendada: > 10 años

Intención educativa:

- Reflexionar de forma crítica sobre nuestros hábitos de consumo, nuestros deseos y aspiraciones materiales.
- Analizar el impacto de nuestro modelo de consumo sobre personas de otros continentes.
- Reconocer que el modelo económico imperante es una construcción social, y que podemos reorganizarnos colectivamente para generar nuevas maneras de gestionar lo común.

Resum: Concurso entre el equipo Norte y el equipo Sur con tarjetas de premios. Al finalizar el concurso, el equipo Norte habrá ganado premios, mientras que el equipo Sur habrá perdido y muchos habrán tenido que sentarse y abandonar el juego.

Tiempo: 50 minutos.

Tipo: Dinámica de grupo.

Grupo: Grupo de unas 25-30 personas.

Material: 5 sobres numerados del 1 al 5 con cinco tarjetas impresas dentro (una por encima). Encontrará las tarjetas en el anexo.

Fuente: Adaptada de Ruiz Osoro, P. y Calero Blanco, V. (2019). [Economía solidaria. Transformar la economía para transformar el mundo](#). REAS Euskadi
Junio 2025

ANEXO: tarjetas para poner dentro de los sobres

TARJETA 1 - ¡Lujo para el equipo del Norte!

"Dicen que sin el último modelo de móvil no somos nadie ¡Que esto no te pase a ti!"

Le aseguramos que podrá disponer de la última versión de su smartphone favorito durante... ¡el resto de sus vidas! ¡Bravo!

Tarjeta 1 - Bancarrota para el equipo del Sur

"... sin embargo, la actividad minera necesaria para producir los móviles ha dejado el agua inservible a otras partes del mundo". Por eso, 7 integrantes del equipo Sur caen enfermas y deben abandonar el juego.

TARJETA 2 - ¡Lujo para el equipo del Norte!

"¿Quién dijo que sólo podemos comer tomates en verano? ¡Se acabó limitarnos este placer!"

¡Dispondrá durante cada semana del año de una fantástica cesta llena de tomates, piñas, chocolates deliciosos, y aguacates y todo tipo de alimentos venidos de los lugares más exóticos del mundo a precios baratísimos! ¡Qué suerte!

Tarjeta 2 - Bancarrota para el equipo del Sur

"...y ahora que los campesinos y campesinas del Sur deciden dedicarse al cultivo de un solo producto, para exportarlo al Norte, desde el Norte se decide pagar el chocolate y los aguacates a precio de ganga." A raíz de estos cambios, las campesinas del equipo Sur tienen alimentos menos variados y más caros, porque los producen por la exportación y se les pagan mal: por eso, cuatro personas de este grupo ya no pueden vivir de la agricultura y deben abandonar el juego. Qooh...

TARJETA 3 - ¡Lujo para el equipo del Norte!

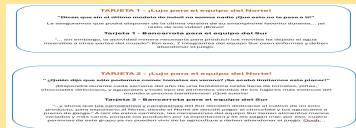
"¿Le gusta conducir? ¿Qué le parecería disponer sin límite de uno de esos coches que pueden acceder a los lugares más recónditos?"

Acaba de conseguir un bono para cargar su vehículo de gasolina tantas veces como desee. ¡Felicidades!

Tarjeta 3 - Bancarrota para el equipo del Sur

"...pero, en nuestro mundo real los límites sí existen. Sus vehículos emitirán tantos gases de efecto invernadero que se acelerará el cambio climático, los ciclos estacionales variarán".

Al no tener la cosecha esperada, seis personas del grupo del Sur deben abandonar su tierra y buscarse otra forma de ganarse la vida en los suburbios de una gran ciudad. OO....



Nivel de dificultad: 2
Edad recomendada: > 10 años

Intención educativa:

- Reflexionar de forma crítica sobre nuestros hábitos de consumo, nuestros deseos y aspiraciones materiales.
- Analizar el impacto de nuestro modelo de consumo sobre personas de otros continentes.
- Reconocer que el modelo económico imperante es una construcción social, y que podemos reorganizarnos colectivamente para generar nuevas maneras de gestionar lo común.

Resumen: Concurso entre el equipo Norte y el equipo Sur con tarjetas de premios. Al finalizar el concurso, el equipo Norte habrá ganado premios, mientras que el equipo Sur habrá perdido y muchos habrán tenido que sentarse y abandonar el juego.

Tiempo: 50 minutos.
Tipo: Dinámica de grupo.

Grupo: Grupo de unas 25-30 personas.

Material: 5 sobres numerados del 1 al 5 con cinco tarjetas impresas dentro (una por encima). Encontrará las tarjetas en el anexo.

Fuente: Adaptada de Ruiz Osoro, P. y Calero Blanco, V. (2019). [Economía solidaria. Transformar la economía para transformar el mundo](#). REAS Euskadi
Junio 2025

EDUCACIÓN PARA COMPRENDER EL MUNDO

Lujo o Bancarrota

ANNEXO: tarjetas para poner dentro de los sobres

Tarjeta 4 – ¡Lujo para el equipo del Norte!

“No sería maravilloso que la ropa fuera tan barata que pudiéramos estrenar cada día una pieza nueva?”

!!!Concedido!!! ¿Qué más se puede pedir? ¡Fantástico!

Tarjeta 4 - Bancarrota para el equipo del Sur

“...sin embargo, para que los precios estén por debajo de lo que ha costado producir las piezas, es necesario que trabajen en las maquilas durante largas horas, sin fines de semana y con sueldos de miseria.”
Cinco mujeres del grupo del Sur abandonan a sus familias (y el juego) para ponerse a trabajar en una maquila. Así, qué grave.

TARJETA 5 – ¡Lujo para el equipo del Norte!

“¿No le llega el sueldo para mantener el nivel de lujos que deseas permitirte?
¡No sufra! ¡Por eso se han inventado los bancos!”

Con el Amigo Banco, podrá gastar más dinero del que tiene, y mantener así un sistema de consumo desmedido.
Ya no tendrá que renunciar a comprar nada. ¡Enhorabuena!

Tarjeta 5 - Bancarrota para el equipo del Sur

“...ahora, si sois un país del Sur, la banca puede subir el precio del dinero todo lo que quiera, y que le cueste carísimo devolver un dinero que pidió en préstamo su país en el tiempo de sus abuelos...”
Por el hecho de pagar deudas de préstamos a un precio muy injusto, su país no tiene dinero para hospitales ni escuelas. Tres personas abandonan el juego por enfermedad y dos por no haber estudiado años suficientes.