

JOGO DO COMÉRCIO INTERNACIONAL

Introdução

Este jogo foi preparado para ajudar os alunos a compreenderem mais facilmente o funcionamento do comércio internacional e o modo como este influencia a economia dos países.

Procura mostrar quem na verdade, beneficia e quem é prejudicado pela complexidade das relações sociais e económicas internacionais.

Os países estão divididos em dois grandes grupos:

- o primeiro é constituído pelos países industrializados (EUA, Canadá, Europa e Japão) com um nível de vida muito elevado;
- o segundo grupo é constituído pelos países em desenvolvimento da América Latina, Ásia e África.

Objectivo

O jogo do "Comércio Internacional" foi preparado para demonstrar como o comércio internacional pode favorecer ou impedir o desenvolvimento económico dos países. É muito provável que os alunos, depois de terem terminado o jogo, desejem conversar sobre a sua experiência e, numa perspectiva mais alargada, sobre as relações comerciais internacionais.

Tempo necessário

É preciso, pelo menos, uma hora e meia para apresentar o jogo, jogar e reflectir sobre a experiência do grupo. Com grupos menos informados, talvez seja necessário mais tempo para a apresentação e realização do jogo.

Organização para o jogo

É nomeado um coordenador e um banqueiro.

Os grupos de 3 a 5 alunos, sentam-se em torno de uma secretária.

Divida os participantes em proporções semelhantes às indicadas na página 11. Recorde que deve haver, pelo menos, 5 grupos e um deles ter os recursos do conjunto A. Se houver só um grupo A, retire dos outros grupos algumas folhas de papel, de modo a manter o equilíbrio entre "tecnologia" e "matéria-prima".

O coordenador precisa de uma mesa ou cadeira e de um quadro para escrever, ou parede para colar cartazes. Precisa igualmente de 30 folhas de papel, igual às dos participantes, ou de cor diferente, para criar situações de descoberta de novos recursos, e de lápis e papel para escrever e enviar mensagens aos grupos.

O Banqueiro precisa de uma mesa e de uma folha com tantas colunas quantos os grupos, onde regista o que cada grupo vai ganhando. O registo pode ser igualmente feito num cartaz colocado na parede, para que todos os participantes possam seguir a evolução do jogo.

Geo-Ambiente

Materiais necessários

Para 20 alunos (5 grupos) é preciso:

- 20 folhas de papel A4 da mesma cor;
- 20 fotocópias de notas de mil escudos cada;
- 2 folhas de papel auto-colante (10 x 10);
- 4 tesouras;
- 4 réguas;
- 2 compassos;
- 2 esquadros;
- 2 transferidores;
- 14 lápis;
- Cartazes com as figuras e o seu valor.

Preparação

Todos os alunos devem ver as "figuras geométricas" durante todo o tempo de jogo. Será necessário, portanto, copiar as figuras e o seu valor no quadro.

O materiais devem ser organizados da seguinte maneira:

Cada Grupo A recebe:

- 2 tesouras
- 2 réguas
- 1 compasso
- 1 esquadro
- 1 transferidor
- 1 folha de papel
- 12 fotocópias de notas de mil
- 4 lápis

Cada Grupo B recebe:

- 10 folhas de papel
- 1 folha de papel auto-colante
- 4 fotocópias de notas de mil

Cada Grupo C recebe:

- 4 folhas de papel
- 4 fotocópias de notas de mil
- 2 lápis

O Banqueiro recebe as figuras produzidas e regista os depósitos que cada grupo realiza, na folha de papel com as colunas (uma para cada grupo). O cartaz pode ser colocado na parede de modo a ser visto por todos os alunos.

Com o cartaz das figuras colado na parede, as mesas arrumadas, o material distribuído e a folha de registo de depósitos do banqueiro preparada, tudo está a postos para iniciar o jogo.

Organização dos Grupos

GRUPOS	ALUNOS/GRUPO	MATERIAIS	PAÍSES REPRESENTADOS
1 2	5	A	Japão USA Europa
3 4	4	B	Índia Brasil Marrocos
5 6	3	C	Sudão Tanzânia Moçambique Guiné-Bissau

Nota: Não informe os grupos de que recebem materiais diferentes. Eles vão descobrir isso sozinhos e muito rapidamente.

Instruções do professor

Estas instruções devem ser usadas unicamente pelo Professor e não devem ser lidas aos alunos.

1. Divida os participantes em cinco ou seis grupos, distribuindo-os pelas mesas, previamente preparadas, e dê a cada grupo um conjunto de materiais como foi indicado.
2. Seguidamente apresente os objectivos e as regras do jogo (os objectivos e as regras podem ser fotocopiadas e colados na parede durante o jogo).
3. Muito facilmente os participantes vão fazer perguntas como: Para que serve isto? Posso pedir emprestadas as tesouras? Podemos negociar? Porque é que nós não temos tesouras, papel, etc? Para que serve o papel auto-colante?

Não responda a estas perguntas e repita apenas as regras do jogo. Verá que, depois da confusão inicial, os participantes começam a orientar-se e a negociar. A iniciativa deve ser deles e não sua.

4. O período de tempo para o jogo não deve ultrapassar os 45 minutos.

Regras (a ler pelo Professor)

Há apenas quatro regras:

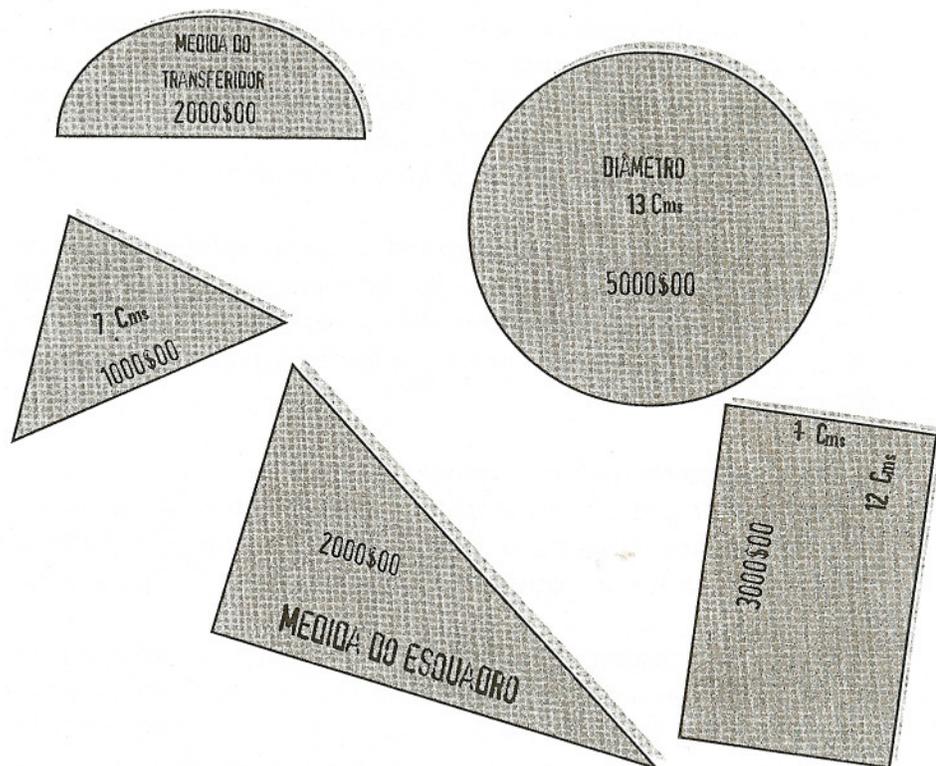
- Todas as figuras devem ter as medidas indicadas no cartaz e serem cortadas com as tesouras.
- Só poderão utilizar os materiais distribuídos pelo coordenador do jogo.
- Não podem recorrer à violência durante o jogo.
- O coordenador (representa a ONU) tem poder para alterar as regras do jogo e intervir em caso de desacordo.

Geo-Ambiente

Repita as regras uma segunda vez e informe os participantes de que a produção pode começar.

Objectivo do Grupo (a ler pelo Professor)

O objectivo do grupo é depositar no Banco a maior quantia de dinheiro possível. O grupo consegue o seu capital produzindo, com os materiais que recebeu, as figuras geométricas de papel, indicadas no cartaz. Cada figura tem um valor que será pago e registado na sua conta, quando estas forem depositadas no Banco. O grupo pode produzir o tipo e a quantidade de figuras que desejar. Recordem que quantas mais figuras entregarem ao banqueiro, mais crescerá a vossa conta bancária.



Indicações para o Professor

Observe o que acontece:

Muito provavelmente, assim que o material for dado aos grupos A, estes irão lançar-se na produção de figuras, esgotando muito rapidamente a matéria-prima (folhas de papel que tinham recebido). É possível que eles tentem comprar as folhas de papel dos outros grupos a preços muito baixos.

Observe como os "acordos" entre grupos e as condições de mercado mudam durante o jogo, para o realçar depois durante a discussão. O colega é a única pessoa com uma visão global do jogo, porque os alunos estarão mais atentos ao que acontece no próprio grupo.

Será importante então, que tome nota do que acontece e do tipo de acordos e negócios realizados durante o jogo, para os apresentar e os discutir depois.

Pode acontecer que alguns grupos se sintam marginalizados e incapazes de negociar. De modo a incentivar as "actividades comerciais", talvez possa dar-lhes mais alguma informação e criar situações com alguma analogia com o que acontece na realidade. Mais adiante são apresentadas sugestões que poderá utilizar como e quando achar conveniente.

Algumas destas alterações são anunciadas a todos os grupos, outras podem ser comunicadas através de mensagens escritas e enviadas aos grupos.

Mudar os preços dos produtos

Depois de um período inicial de produção, pode mudar o valor de algumas figuras, de modo a que, por exemplo, os grupos ricos descubram que os seus compassos são agora menos úteis porque as figuras redondas perderam o seu valor. Recorde que deve avisar o Banqueiro da mudança de preços. Este exemplo ocorre com muita frequência quando os países descobrem que a sua indústria envelheceu e foi ultrapassada por novas tecnologias.

Como sabemos, os preços tendem a baixar quando aumenta a oferta de um produto no mercado. Foi o que aconteceu, por exemplo, com o petróleo em 1976. De facto, a subida de preços levou novos países a investir na pesquisa e produção de petróleo, criando uma oferta demasiado grande para as necessidades reais, o que provocou uma descida acelerada dos preços em 1986.

Descoberta de matérias-primas

Poderá ter guardadas, secretamente, folhas de papel que pode utilizar para beneficiar um dos grupos. Quando o fizer deverá anunciar em público que "uma nova reserva de matéria-prima foi descoberta" pelo grupo que recebeu o papel.

A notícia pode ser comunicada oralmente, ou afixando-a na parede. Se isto acontecer, já numa fase adiantada do jogo, quando os grupos tiverem acabado (ou quase) o papel, pode, muito rapidamente, alterar as relações no grupo. Analogias destas mudanças ocorrem com muita frequência quando são descobertos novos jazigos petrolíferos ou de novos minerais.

Poderá incluir algumas folhas de papel de cor para indicar a descoberta de uma nova matéria-prima de elevado ou baixo valor. O valor das figuras produzidas com esse material, sobe ou desce de acordo com o significado que se queira dar a esse novo elemento.

Utilização do papel auto-colante

Um ou dois grupos recebem uma folha de papel auto-colante. Não lhes deve dizer nada sobre a sua utilização e talvez eles nem notem que o têm. Na realidade, há muitos países que ignoram a existência e o valor dos seus recursos. O papel auto-colante poderá ser valorizado, enviando uma mensagem secreta a dois grupos que não o têm, dizendo que se colo-

Geo-Ambiente

carem um centímetro quadrado de papel auto-colante em cada uma das figuras, est podem aumentar o seu valor quatro vezes (recorde-se de informar o Banqueiro).

Estes grupos vão então procurar obter o papel auto-colante. Como os donos desconhecem o seu valor real, é possível que estes o cedam por pouco, tendo os primeiros a possibilidade de realizar grandes lucros. Mas também é possível que os proprietários do papel auto-colante não o vendam, impedindo assim que alguém ganhe alguma coisa com esta "matéria-prima tão valiosa".

Ajuda financeira

O Professor pode ajudar alguns dos grupos, concedendo ajuda financeira, com algumas condições. Poderá exigir, por exemplo, que um terço dos bens produzidos deva ser pago ao Coordenador, como juros pela ajuda recebida. A ajuda pode ser igualmente concedida na forma de tecnologia, por exemplo, tesouras para um grupo que precise. Os grupos ricos também podem oferecer ajuda financeira, ou tecnologia aos grupos mais pobres. Este é atento às condições impostas. De costume, os grupos ricos não concedem, de boa vontade ajuda aos pobres se não virem as vantagens. Por isso, talvez seja oportuno que o Coordenador dê o exemplo. As suas observações sobre o que acontece com a ajuda financeira no jogo, podem ser úteis para discutir o que acontece com a ajuda internacional.

Associações comerciais

É possível que durante o jogo se desenvolvam "associações comerciais", ou outras formas de cooperação entre os grupos, tendo em vista a obtenção de maiores lucros para ambos. Recorde-lhes algumas organizações económicas internacionais.

Colonização e anexação

A colonização e anexação de grupos são outras opções e tipos de acção que os grupos poderão fazer. Um grupo mais rico poderá oferecer apoio e protecção a um grupo mais fraco, ou anexá-lo prometendo, porém, respeitar os seus direitos, recursos e dar-lhe parte nos lucros. A História do mundo e de Portugal estão repletas de exemplos de territórios ocupados, anexados e colonizados.

Tarifas alfandegárias

Os grupos poderão impor tarifas alfandegárias ou medidas de protecção dos próprios produtos, aos grupos que desejem negociar com eles. Na situação real do comércio internacional, muitos países ou comunidades económicas impõem quotas e tarifas alfandegárias para proteger os próprios interesses.

A própria UE, de que nós fazemos parte, limita a importação de produtos de muitos países mais pobres, impondo quotas que não podem ser ultrapassadas.

Cartel de produtores

Os grupos com menos tecnologia e mais matéria-prima (folhas de papel), podem associar-se para protegerem os seus interesses contra os países mais ricos do grupo A. Na realidade, estes grupos são conhecidos como "Cartel" e procuram estabilizar e competir por melhores preços, limitando a quantidade de produtos a colocar no mercado. A OPEP (Organização dos Países Exportadores de Petróleo), UBEP (União das Nações Produtoras e Exportadoras de Bananas), IBA (Associação Internacional de Bauxite), são alguns dos exemplos de cartéis que existem no mundo.

Embargo comercial

Os grupos com maior quantidade de papel podem deixar de negociar ou reduzir a quantidade a colocar no mercado, para obter preços e preservar os seus recursos naturais. Esta decisão tomada isoladamente, sem o apoio de outros produtores (Cartel), pode ser perigosa porque os outros países podem continuar a vender a preços ainda mais baixos.

Greves e desordens

O Professor pode parar a produção declarando uma greve geral por um pequeno período. Nesse caso ele retira as tesouras de todos ou só de alguns grupos (greve limitada), obrigando a produção a parar.

Esta situação encontra analogias em acontecimentos do conhecimento dos alunos.

Conclusão

Alguns destes acontecimentos e incidentes talvez não surjam ao longo do jogo, se o Professor não os introduzir. Poderá, igualmente, não ser necessário utilizar todas estas possibilidades durante o jogo. O Professor deve escolher aqueles que os participantes possam perceber e identificar nas relações comerciais internacionais de modo a enriquecer a reflexão depois do jogo.

Neste jogo nem sempre se pode prever a conclusão, podendo os participantes aliarem-se entre si, fazer acordos, lutar pelos recursos, roubar, procurar enganar os outros, etc.

A reflexão sobre tudo o que acontecer pode ajudar os alunos a compreender e discutir a moralidade das leis que governam o mercado internacional.

Discussão final

Terminado o jogo, o Professor pode ainda ajudar os participantes a reflectirem sobre a experiência e a dinâmica do grupo. É possível que a análise do relacionamento ou confronto entre os grupos ricos e pobres possa encontrar semelhanças com o que acontece na realidade entre os países e blocos.

Será importante analisar a situação de cada grupo à partida e como as leis e regras do jogo, ainda que aparentemente justas e iguais para todos, afectaram de modo diferente o

Geo-Ambiente

desenvolvimento de cada grupo. Os países que, no início, eram ricos ficaram mais ricos e aqueles que eram pobres ficaram ainda mais pobres. A diferença entre países ricos e pobres não diminuiu mas aumentou.

O Professor poderá enriquecer o debate com informações, dados e quadros sobre a disparidade actual entre as nações mais ricas e pobres.

Neste dossier do Professor poderá encontrar dados para enriquecer e completar a reflexão do grupo.

A situação de desigualdade entre Norte e Sul e o domínio do Norte sobre o Sul, não se restringe ao campo económico mas alarga-se, igualmente, ao nível social e cultural.

É possível que encontre na reflexão do grupo alguns elementos para alargar a discussão também à independência cultural.

Adaptado de: OIKOS Cooperação e desenvolvimento