



INSTRUCCIONES GUACAROLE

CONTEXTO EDUCATIVO DEL JUEGO

Justicia Alimentaria es una organización comprometida con la educación crítica y transformadora que, desde 1994, impulsa un modelo de desarrollo rural justo en favor de la soberanía alimentaria. Fruto del trabajo y la implicación de un grupo de voluntariado de su delegación en Aragón, se ha elaborado la Situación de Aprendizaje (SdA) *¿Quién gana con mi comida?*. Esta propuesta educativa, dirigida al alumnado de secundaria, tiene como objetivo fomentar la reflexión crítica sobre lo que se esconde detrás de los alimentos que consumimos a diario, especialmente en relación con las condiciones laborales de las personas que los producen.

En este contexto nace el *Guacarole*, un juego de rol diseñado específicamente por Antares Sánchez Lardiés y José Antonio Rodríguez Bernal para formar parte de la SdA. Este material didáctico se incluye en el proyecto *Cambio climático y alimentación. Sembrando entornos alimentarios sostenibles*, financiado por la Agencia Española de Cooperación Internacional para el Desarrollo (AECID). El contenido de esta publicación es responsabilidad exclusiva de Justicia Alimentaria y no refleja necesariamente la opinión de la AECID.

OBJETIVO GENERAL DEL JUEGO

El juego busca, utilizando el comercio internacional del aguacate como ejemplo, que el alumnado reflexione de forma activa y divertida sobre varios temas importantes y complejos relacionados con el comercio de alimentos. Entre otras cuestiones se pretende que el alumnado discorra acerca de:

- Cómo funciona el comercio de alimentos a nivel local e internacional.
- Las injusticias y desequilibrios de poder en el sistema agroalimentario.
- La importancia de consumir productos locales y de temporada cultivados bajo condiciones laborales justas.
- La relevancia de apostar por el comercio justo cuando consumimos productos que provienen del Sur global.
- Los impactos ambientales del cultivo de aguacate en el Norte y Sur global.

El alumnado se adentrará en las dinámicas comerciales de los alimentos y se cuestionará la inequidad del sistema actual para imaginar alternativas más justas y sostenibles.

META DE LOS JUGADORES

Los jugadores, organizados por roles, deben **triplicar el dinero con el que parten inicialmente**. Para ello tendrán que comerciar con los aguacates, pagar todos sus gastos e impuestos y retirar los aguacates que van a desperdicio alimentario. Más información en epígrafe "DESCRIPCIÓN ROLES".



ROL DE LA GUÍA/MÁSTER (quién dirige el juego)

La persona que guía el juego (docente en el ámbito educativo) tiene un papel clave y provocador:

- Su misión es dificultar que los equipos consigan su objetivo.
- Puede cambiar las normas en cada ronda (cosecha) para crear desequilibrios, generar imprevistos o introducir nuevas reglas (ver "MECÁNICAS PRINCIPALES").

ELEMENTOS DEL JUEGO

Tarjetas de roles:

- Personas productoras (x2)
- Empresa intermediaria local (x1)
- Compañía transnacional (x1)
- Empresa mayorista (x1)
- Empresa minorista (x1)

Hay un máximo de 6 grupos/roles.

Cada rol puede ser jugado por una persona o por un grupo de 3-4 personas (opción ideal).

Tarjetas de aguacates:

Representan el producto con el que se comercia.

- Se mide en unidades (U) de 100kg.
- Hay tarjetas de 100kg(1U), 1.000kg(10U), 10.000kg(100U) y 100.000kg (1.000U).

La guía puede ayudar a cambiar unidades grandes por más pequeñas si se necesita.

Tarjetas de dinero:

Billetes disponibles: 100€, 1.000€, 5.000€, 10.000€, 50.000€, 100.000€ y 500.000€.

La guía puede ayudar a hacer cambios si se necesitan billetes más pequeños.

Tarjetas de Banco:

Se reparte 1 tarjeta a cada rol. Cada grupo coloca sobre esta tarjeta lo que debe pagar tras cada cosecha en gastos e impuestos. Definido para cada rol en epígrafe "DESCRIPCIÓN ROLES".

Tarjetas de desperdicio alimentario:

Se reparte 1 tarjeta a cada rol. Después de cada cosecha (una vez termine la compra-venta de aguacates), cada equipo coloca sobre esta tarjeta lo que no han podido vender, almacenar o se le ha estropeado. Definido para cada rol en epígrafe "DESCRIPCIÓN ROLES".

Tarjeta de exportación:

Cada vez que termina una ronda de negociación, la compañía transnacional debe colocar en esta tarjeta el 75% de su producción (150.000kg) como producto exportado a España por el que obtendrá directamente 450.000€.



CONDICIONES DE INICIO DEL JUEGO

La guía reparte los recursos iniciales a cada grupo:

Rol	Aguacates	Dinero
Persona productora 1	2.000kg	5.000€
Persona productora 2	2.000kg	5.000€
Empresa intermediaria local	10.000kg	40.000€
Compañía transnacional	50.000kg	1.000.000€
Empresa mayorista	0kg	75.000€
Empresa minorista	1.000kg	25.000€

DESCRIPCIÓN DE LOS ROLES

Antes de comenzar la partida, invita a cada grupo a leer su rol en el juego (anverso y reverso tarjetas de cada rol) introduciendo una breve descripción de cada eslabón del sistema:

Persona productora

Se encarga del cuidado del cultivo, de la cosecha en el momento óptimo y de la preparación del producto para su comercialización cumpliendo estándares de calidad y certificaciones (como la ecológica o la de comercio justo si la hubiera). Su principal interés es obtener un precio justo por el trabajo realizado.

Empresa intermediaria local

Compra los aguacates directamente a las personas productoras y los prepara para la exportación. Gestiona la logística inicial como el transporte a centros de acopio, el empaquetado y el cumplimiento de normativas locales.

Compañía transnacional

Actúa como gran compradora y distribuidora internacional. Exporta aguacates a otros países, gestiona aduanas y controla cadenas de suministro globales. Busca eficiencia, bajos costes y altos volúmenes de venta, a veces ejerciendo gran influencia sobre los precios y condiciones del mercado.

Empresa mayorista

Compra grandes cantidades de aguacates a la transnacional y los vende a empresas minoristas. Opera en centros logísticos o mercados mayoristas y se enfoca en el volumen, la calidad, el precio y la distribución rápida.

Empresa minorista

Vende los aguacates directamente a las personas consumidoras finales (son supermercados, fruterías o tiendas locales). Se preocupa por la presentación del producto, su frescura y el precio al público. Es el último eslabón en la cadena de valor.



A continuación tienes la información de las tarjetas de rol resumida en una tabla:

Rol	Producción por cosecha	¿A quién compra aguacates?	¿A quién se los vende?	Gastos e impuestos por cosecha	Desperdicio alimentario por cosecha
Persona productora 1	1.000kg	-	Empresa intermediaria local	400€	Lo que no haya vendido
Persona productora 2	1.000kg	-	Empresa intermediaria local	400€	Lo que no haya vendido
Empresa intermediaria local	20.000kg	Productor/a	Compañía transnacional	16.000€	1.000kg
Compañía transnacional	200.000kg (*de los cuáles 150.000kg se exportan a España por lo que obtiene en cada cosecha 450.000€)	Intermediario local	Empresa mayorista y exportación *	240.000€	10.000kg
Empresa mayorista	-	Compañía transnacional	Empresa minorista	45.000€	4.000kg
Empresa minorista	-	Empresa mayorista	Personas consumidoras a 5€/kg	2.000€	20% de lo comprado a la mayorista

MECÁNICAS PRINCIPALES:

Compra-venta de aguacates:

- Cada rol debe negociar el precio en la compra-venta de aguacates teniendo en cuenta que su objetivo es triplicar el dinero con el que comienza el juego.
- **1º** negociarán el precio y la cantidad de aguacates de la compra-venta (durante **5 minutos** aproximadamente):
 - Las personas productoras con la empresa intermediaria local.
 - La compañía transnacional con la empresa mayorista.
- **2º** negociarán el precio y la cantidad de aguacates de la compra-venta (durante **5 minutos** aproximadamente):
 - La empresa intermediaria local con la compañía transnacional.
 - La empresa mayorista con la minorista.
- La empresa minorista solo puede vender a las personas consumidoras lo que compró en ese turno, restando el 20% de desperdicio alimentario, y siempre a 5€/kg.
- Tras cada cosecha, la transnacional exporta 150.000kg (75% de su producción) a 3€/kg (precio fijo) y recibe el dinero directamente, 450.000€.

Turnos de juego:

- Después de la negociación y la compra-venta de aguacates entre los diferentes roles, hay una **cosecha** donde **se reparten aguacates** (entre los roles productores); **se pagan gastos e impuestos** y **se retiran a desperdicio alimentario** aquellos aguacates no vendidos/almacenados o que han sufrido desperfectos.

Puede haber tantas cosechas como se quiera pero, en 50 minutos (duración de una clase), se estima que no podrán desarrollarse más de **3 rondas**.



Registro visible en pizarra:

- Se apuntan en cada ronda: los precios negociados, el dinero acumulado de cada grupo tras cada ronda/cosecha, la cantidad de kg almacenados por cada rol y los que acaban en desperdicio alimentario. También puedes descargar esta ficha a través del siguiente QR y fotocopiarla tantas veces como sea necesario:



Rol	Precio al que habéis comprado los aguacates	Precio al que los habéis vendido	Dinero (€) que tenéis acumulado	Kg de aguacates almacenados	Kg de desperdicio alimentario que habéis generado
Persona productora 1	-	Cosecha 1:	Cosecha 1:	-	Cosecha 1:
	-	Cosecha 2:	Cosecha 2:	-	Cosecha 2:
	-	Cosecha 3:	Cosecha 3:	-	Cosecha 3:
Persona productora 2	-	Cosecha 1:	Cosecha 1:	-	Cosecha 1:
	-	Cosecha 2:	Cosecha 2:	-	Cosecha 2:
	-	Cosecha 3:	Cosecha 3:	-	Cosecha 3:
Empresa intermediaria local	Cosecha 1:	Cosecha 1:	Cosecha 1:	Cosecha 1:	Cosecha 1:
	Cosecha 2:	Cosecha 2:	Cosecha 2:	Cosecha 2:	Cosecha 2:
	Cosecha 3:	Cosecha 3:	Cosecha 3:	Cosecha 3:	Cosecha 3:
Compañía transnacional	Cosecha 1:	Cosecha 1: 3€ exportación y _€ mayorista	Cosecha 1:	Cosecha 1:	Cosecha 1:
	Cosecha 2:	Cosecha 2: 3€ exportación y _€ mayorista	Cosecha 2:	Cosecha 2:	Cosecha 2:
	Cosecha 3:	Cosecha 3: 3€ exportación y _€ mayorista	Cosecha 3:	Cosecha 3:	Cosecha 3:
Empresa mayorista	Cosecha 1:	Cosecha 1:	Cosecha 1:	Cosecha 1:	Cosecha 1:
	Cosecha 2:	Cosecha 2:	Cosecha 2:	Cosecha 2:	Cosecha 2:
	Cosecha 3:	Cosecha 3:	Cosecha 3:	Cosecha 3:	Cosecha 3:
Empresa minorista	Cosecha 1:	Cosecha 1: 5€	Cosecha 1:	Cosecha 1:	Cosecha 1:
	Cosecha 2:	Cosecha 2: 5€	Cosecha 2:	Cosecha 2:	Cosecha 2:
	Cosecha 3:	Cosecha 3: 5€	Cosecha 3:	Cosecha 3:	Cosecha 3:

Se reflexiona sobre si se están produciendo injusticias en el intercambio de aguacates. Por ejemplo: en ocasiones el dinero que reciben las personas productoras es muy bajo en relación con el precio de venta de 5€/kg que pagan las personas consumidoras.



Posibles reglas que la guía puede incluir en alguna ronda para dificultar que algún rol logre su objetivo:

Antes de iniciar la siguiente ronda de negociaciones, la guía debe fijarse en los roles que se estén acercando al objetivo del juego (triplicar el dinero con el que empezaron). En el nuevo turno de negociaciones puede añadir una nueva mecánica que altere la dinámica, dificultando el que ese rol alcance su objetivo. Estas pueden ser algunas de ellas:

- **Huelga de las personas productoras:** los roles de persona productora 1 y persona productora 2 no venden ese turno pero reciben una indemnización económica para cubrir sus gastos debido a la presión social. Deberán devolver este dinero en la próxima cosecha. Los intermediarios locales no pueden comprar aguacates.
- **Aparece la figura de la persona consumidora directa:** la guía compra aguacates directamente a las personas productoras a un precio justo.
- **Aduanas cerradas por causa de una epidemia:** la compañía transnacional no puede exportar porque se ha cerrado el comercio portuario. Aumenta su desperdicio alimentario un 30% porque no puede almacenar todo el excedente y sus gastos un 15% (mayores costes vinculados al almacenamiento). No obtiene los 450.000€ de la exportación de 150.000kg a España a 3€/kg.
- **Competencia a la empresa minorista:** abre un supermercado cerca y sus ventas bajan un 60%. Lo que no venden va directamente a desperdicio alimentario.
- **Mayorista sin mercancía:** se estropean sus cámaras y pierde todo lo almacenado que va directamente a desperdicio alimentario.

PREGUNTAS PARA LA REFLEXIÓN

La guía podrá añadir tantas preguntas para la reflexión como crea conveniente. Aquí proponemos algunas:

- ¿Qué argumentos habéis utilizado en cada grupo para negociar? ¿Creéis que son argumentos reales? ¿Y justos?
- ¿Creéis que el resultado que se ha obtenido se ajusta a la realidad del comercio de aguacates? ¿Y a la realidad de otras frutas y verduras?
- ¿Quién ha ganado más y por qué?
- ¿Quién ha perdido más y por qué?
- ¿Se han exportado más aguacates (por la compañía transnacional) que los que se han vendido a través de la empresa intermediaria local?
- ¿Qué pasaría si aparece una gran superficie vendiendo muy barato (2,5€/kg)?
- ¿Creéis que las personas consumidoras podemos intervenir de alguna manera para que este sistema sea más justo?
- ¿Cuánto desperdicio se ha generado? ¿Cómo podríamos reducirlo?

Para profundizar en los impactos ambientales del cultivo de aguacate en el Norte y Sur global os proponemos la investigar en la red y/o consultar los siguientes recursos:

