



UNIVERSITAT DE
BARCELONA

Facultat d'Economia
i Empresa

ECONOMIA PER A INFANTS

Construint una consciència crítica a través del joc

ECONOMICS FOR CHILDREN

Building critical awareness through play

Arranz Espar, Judit

Tutora: Hormiga Perez, Esther (Department of Business)

Grau en Administració i Direcció d'Empreses

Mòdul: Treball de Final de Grau

Universitat de Barcelona

Curs 2024/2025

Segon semestre, convocatòria ordinària

Economia per a infants: Construint una consciència crítica a través del joc
Judith Arranz Espar

Aquest Treball Final de Grau no hauria estat possible sense l'ajuda i el seguiment constant de la meva tutora, Esther Hormiga, que sempre que ho he necessitat m'ha donat un cop de mà i m'ha fet el camí més fàcil per arribar al projecte final. Tampoc hauria estat possible sense els consells i l'acompanyament d'Esther Hierro durant el procés de creació i disseny del joc *A la conquesta del planeta Oiko*.

Vull agrair també a les docents Lidia Escolà, Mariona Xicoi i Marta Matamala, que han assessorat i validat aspectes clau del joc com la seva adequació, accessibilitat i atractiu. Amb una menció especial a la Marta Matamala i a l'escola Carles de Fortuny per obrir-me les portes de les seves aules i facilitar-me l'experiència pràctica.

Finalment, gràcies a totes les persones que m'han donat suport al llarg del treball i que han testat el joc tantes vegades com els ho he demanat per poder arribar al millor prototip. Gràcies família Arranz Espar, Biel Espar, Oriol Roura, infants de l'esplai Associació Juvenil Escambell, Marc Valeros, Roc Fité, Carla i Xesca Baró.

Resum

L'Economia és a tot arreu, però sovint a l'escola s'ensenya d'una manera molt limitada. Per canviar aquesta realitat, proposo un joc educatiu que introdueix als infants diferents models econòmics, com l'economia circular, l'economia del bé comú, l'economia de lliure mercat o capitalisme pur i l'economia planificada, d'una manera didàctica i interactiva. A través d'una metodologia que combina teoria, pràctica i experimentació a les escoles, aquest projecte no només busca ensenyar conceptes, sinó també fomentar el pensament crític i la capacitat de reflexió sobre el funcionament del món. També pretén demostrar que es pot aprendre economia jugant i que entendre-la des de petits pot contribuir a formar una societat més conscient i responsable.

Paraules clau: *economia; educació; joc educatiu; pensament crític; models econòmics; economia circular; economia del bé comú; economia planificada; economia de lliure mercat; aprenentatge interactiu.*

Resumen

La Economía está en todas partes, pero a menudo en la escuela se enseña de forma muy limitada. Para cambiar esta realidad, propongo un juego educativo que introduce a los niños diferentes modelos económicos, como la economía circular, la economía del bien común, la economía de libre mercado o capitalismo puro y la economía planificada, de forma didáctica e interactiva. A través de una metodología que combina teoría, práctica y experimentación en las escuelas, este proyecto no solo busca enseñar conceptos, sino también fomentar el pensamiento crítico y la capacidad de reflexión sobre el funcionamiento del mundo. También pretende demostrar que se puede aprender economía jugando y que entenderla desde pequeños puede contribuir a formar una sociedad más consciente y responsable.

Palabras clave: *economía; educación; juego educativo; pensamiento crítico; modelos económicos; economía circular; economía del bien común; economía planificada; economía de libre mercado; aprendizaje interactivo.*

Summary

Economics is everywhere, but it is often taught in a very limited way at school. To change this reality, I am presenting an educational game to introduce children to different economic models, such as circular economy, the economy for the common good, free-market economy or pure capitalism and planned economy in a didactic and interactive way. Through a methodology that combines theory, practice and trials in schools, this project not only aims to teach concepts but also to foster critical thinking and the ability to reflect on how the world works. It also seeks to demonstrate that Economics can be learned through play and that understanding it from an early age can help building a more conscious and responsible society.

Keywords: *economics; education; educational game; critical thinking; economic models; circular economy; economy for the common good; planned economy; free market economy; interactive learning*

Índex

1. Introducció.....	5
2. Objectius.....	7
3. Marc teòric.....	8
3.1. Introducció als sistemes econòmics.. ..	8
3.1.1. Sistemes econòmics predominir	8
3.1.2. Sistemes econòmics alternatius.	10
3.2. L'economia en el context educatiu català.....	13
3.3. El joc com a eina pedagògica.....	16
4. Metodologia.....	18
4.1 Enfocament metodològic i disseny de la investigació.....	18
4.2 Context i participants.....	18
4.3 Fases del procés.....	20
4.4 Recollida de dades.....	23
4.5 Anàlisi de dades.....	23
5. Resultats del disseny i implementació del joc.....	25
5.1. Oportunitat educativa: aplicació pràctica de conceptes econòmics dins les aules de l'escola pública catalana.....	25
5.2. Desenvolupament i validació del prototip educatiu.....	27
5.2.1. Idea i conceptualització del joc.....	27
5.2.2. Dinàmica del joc.....	28
5.2.3. Entorn i context d'implementació.....	29
5.2.4. Indicadors clau per a la validació.....	30
5.2.5. Resultats del testatge pilot i aprenentatges.....	32
5.3. Pla d'implementació i viabilitat.....	43
5.3.1. Timeline operatiu.....	43
5.3.2. Reflexions preliminars: Pressupostació i costos d'implementació inicials del projecte.....	44
6. Conclusions.....	45
7. Bibliografia.....	48
8. Annexos.....	50
Annex 1: Models consentiments.....	50
Annex 2: Models d'entrevistes.....	51
Annex 3: Presentació de les instruccions del joc als infants.....	52
Annex 4: Fitxa d'aprenentatge de pre-medició.....	56
Annex 5: Fitxa d'aprenentatge de post-medició.....	58
Annex 6: Presentació del traspàs del joc a conceptes econòmics.....	60
Annex 7: Fitxa de valoració.....	65

1. Introducció

Aquest TFG proposa un enfocament innovador que combina la creació i disseny d'un joc educatiu amb conceptes teòrics d'economia i els mètodes pedagògics actuals, contribuint així a l'educació econòmica dels infants d'una manera més efectiva i dinàmica. El treball no només persegueix la idea de millorar la comprensió dels models econòmics entre els nens i nenes, sinó de mostrar una visió més àmplia i crítica de les alternatives econòmiques que existeixen, preparant-los per afrontar els reptes del futur amb una actitud més responsable i solidària.

Partint d'aquesta base, la hipòtesi que sustenta aquest projecte planteja que la implementació d'un joc educatiu dissenyat específicament per introduir als infants de cicle superior de primària els diferents models econòmics —tant els tradicionals com els alternatius— millorarà significativament la comprensió dels conceptes econòmics bàsics i fomentarà el desenvolupament d'un pensament crític i responsable envers les opcions econòmiques.

Aquest treball es justifica per diverses raons com una aportació important a la formació dels infants en matèria econòmica. En primer lloc, l'educació econòmica a les escoles sovint es limita a aspectes relacionats amb els sistemes econòmics tradicionals, com l'economia de mercat o l'economia planificada, deixant de banda altres models econòmics alternatius, com l'economia circular o l'economia del bé comú. A través d'aquest projecte, es pretén sensibilitzar els infants sobre aquestes alternatives econòmiques, proporcionant-los eines per entendre els avantatges i desafiaments que cada una implica.

En segon lloc, el joc com a eina pedagògica ha demostrat ser un mètode eficaç per a l'aprenentatge en diverses àrees. Els jocs educatius permeten als infants experimentar amb conceptes teòrics de manera interactiva i lúdica, facilitant la comprensió d'idees abstractes i millorant la retenció dels coneixements a través de les emocions viscudes durant la realització d'aquests.

En tercer lloc, aquesta proposta també és pertinent en un moment de transformació global, en què els sistemes econòmics tradicionals són qüestionats i els ciutadans estan cada vegada més conscienciats sobre la necessitat de canvis en la manera en què es gestionen els recursos i es distribueixen els béns. Educant els més joves en aquests temes, s'aconsegueix una contribució valuosa a la construcció d'una societat més informada i preparada per afrontar els reptes globals.

Més enllà de la seva justificació social i educativa, aquest treball parteix també d'una motivació personal de combinar dos mons molt presents en el meu dia a dia. D'una banda, l'economia, carrera que he estudiat i a la qual probablement em dedicaré en el futur; i, d'altra

banda, l'educació, ja que des d'adolescent estic vinculada a projectes educatius com el lleure o activitats relacionades amb infants, com la dansa, la inclusió de col·lectius desfavorits, etc. Així doncs, no és estrany que em plantegi i m'atreveixi a explorar la docència d'economia a escoles o instituts. És per això que aquest treball, a més de resultar-me interessant, important i actual, el prenc com un repte personal, amb la voluntat de veure com podria ser la introducció dels conceptes econòmics davant d'una classe.

Per dur a terme aquest repte, la metodologia del treball combinarà teoria, pràctica i un procés experimental a les escoles.

Entrant en detall, el marc teòric es divideix en tres parts principals. La primera part descriu què són els sistemes econòmics i introdueix els escollits per a l'aprenentatge dels infants, que són els següents: l'economia de lliure mercat o capitalista pura, l'economia planificada, l'economia del bé comú i l'economia circular. Aquesta secció ajuda a proporcionar una base teòrica per entendre i comparar els diferents models econòmics i les seves implicacions, facilitant així la selecció i adaptació dels continguts que es treballaran a través del joc. Seguidament, el segon apartat conclou el marc teòric amb una anàlisi del joc com a eina pedagògica en l'aprenentatge. Aquesta secció explora el potencial del joc per transmetre coneixements de manera pràctica, facilitant l'assimilació de conceptes complexos a través de la interacció i l'experimentació directa.

Pel que fa al marc pràctic consisteix en la creació, disseny i implementació d'un joc educatiu desenvolupat des de zero, amb l'objectiu de mostrar als infants els diversos models econòmics de manera comprensible i atractiva. Aquest joc està estructurat per introduir conceptes com l'economia circular, l'economia del bé comú, l'economia planificada i el capitalisme, permetent als participants conèixer les dinàmiques i implicacions de cada model de manera divertida i educativa.

Cal destacar que tant en el desenvolupament del marc teòric com en el procés de creació s'han dut a terme entrevistes amb professionals de l'educació i el joc, que han aportat orientacions valuoses per enriquir el projecte i assegurar-ne una millor implementació.

A partir dels resultats i els comentaris recollits de l'aplicació pràctica a l'escola Carles de Fortuny, es fa una anàlisi que connecta l'experiència pràctica amb els conceptes teòrics. L'anàlisi de les dades recollides també servirà per avaluar l'eficàcia del joc com a eina pedagògica, així com per identificar possibles millores en el seu disseny i aplicació. Això permetrà ajustar l'estratègia pedagògica i oferir suggeriments per a futures iteracions del projecte.

Finalment, un cop finalitzats els dos grans blocs, marc teòric i marc pràctic, es redacten les conclusions del treball tenint en compte el compliment dels objectius plantejats, les limitacions del projecte, les propostes de millora i futures continuacions.

2. Objectius

Aquest treball de fi de grau pretén explorar el coneixement dels infants sobre els diferents models econòmics i el seu encaix dins el marc teòric de les escoles, així com proporcionar eines per educar sobre aquestes alternatives.

La hipòtesi que guia aquest projecte, ja esmentada a l'apartat anterior, estableix que la creació i aplicació d'un joc educatiu, dissenyat específicament per presentar als infants de cicle superior de primària els diversos models econòmics —tant els tradicionals com els alternatius—, facilitarà una millor comprensió d'aquests conceptes i fomentarà un pensament crític i responsable envers les diferents opcions econòmiques, contribuint així a una educació econòmica més completa i adaptada a les necessitats socials actuals.

L'objectiu principal del treball se centra en la creació, el disseny i la validació d'un joc educatiu que introdueixi conceptes de diferents models econòmics als infants, fomentant el pensament crític i la sensibilització cap a opcions econòmiques alternatives des d'edats primerenques.

Per assolir aquest propòsit, es plantegen els següents objectius específics:

- Investigar el paper de les escoles en la introducció de conceptes econòmics i en la formació de valors sostenibles i crítics.
- Dissenyar i desenvolupar un joc innovador que reflecteixi les característiques dels diferents models econòmics i que sigui accessible i atractiu per als infants.
- Provar el joc en diversos centres educatius per analitzar-ne l'eficàcia, recollir dades sobre els resultats i identificar possibles millores.

Per tal d'assolir els objectius plantejats, aquest treball adoptarà una metodologia de caràcter qualitatiu i exploratori, que combinarà una revisió teòrica amb una fase aplicada. Aquest enfocament permetrà aprofundir en l'anàlisi dels models econòmics seleccionats i en la seva integració en l'àmbit educatiu, tal com s'ha exposat en el primer punt del treball.

3. Marc teòric

3.1. Introducció als sistemes econòmics

Garay i Puig (2013: p.3) defineixen l'economia com una ciència social que té com a objectiu l'estudi de la realitat econòmica. Segons els autors, el concepte d'economia ha evolucionat al llarg del temps fins a arribar a la següent definició: "l'economia és la ciència que té per objecte l'assignació de recursos escassos destinats a la producció i distribució de béns i serveis, l'objectiu últim dels quals és la satisfacció de les necessitats humanes".

Per tal de comprendre millor com es posa en pràctica aquesta assignació de recursos, cal entendre la manera en què les societats organitzen i structuren la seva activitat econòmica a través dels diferents sistemes econòmics.

La manera com una societat organitza aquesta activitat es coneix com a sistema econòmic, i varia segons factors culturals, socials i polítics. Segons López (2019: p.1), "un sistema econòmic és una forma d'organitzar l'economia que una societat utilitza per gestionar i administrar els recursos de què disposa". És a dir, com decideix utilitzar allò que té (com ara la terra, el treball o el capital) per produir béns i serveis que responguin a les necessitats o desitjos de la població (López, 2019).

En aquest marc teòric, s'analitzen quatre models econòmics -dos predominants i dos alternatius- amb l'objectiu de promoure una comprensió crítica de les diferents formes d'organització econòmica.

3.1.1. Sistemes econòmics predominants

D'entre els diversos models econòmics que han configurat les societats modernes, es consideren predominants aquells que han dominat durant bona part de la història i han tingut un impacte en l'organització econòmica dels estats. En aquest apartat es presenten els dos escollits per a la recerca: l'economia de mercat i l'economia planificada.

Economia de mercat o capitalisme

Al llarg de la història, aquest model econòmic ha estat àmpliament debatut per economistes i polítics. Les seves bases teòriques, però, es troben en l'escola clàssica d'economia, representada per autors com Adam Smith, David Ricardo i John Stuart Mill. Especialment rellevant és la contribució de Smith, qui, a la seva obra *The Wealth of Nations* (1776), va formular el concepte de "mà invisible", segons el qual la recerca de l'interès propi per part dels individus pot donar lloc, de manera no intencionada, a beneficis col·lectius per al conjunt de la societat.

Posteriorment diversos autors han definit què és el capitalisme, per exemple, segons Giddens (2006), el capitalisme és un sistema econòmic caracteritzat per la propietat privada dels mitjans de producció, per la recerca del benefici i per l'assignació de recursos a través del mercat.

Els principis bàsics del capitalisme són les següents (Sevilla, 2016: p.1):

- Defensa dels drets individuals: propietat privada del capital i dels mitjans de producció.
- Llibertat d'empresa: mitjançant la qual és possible dur a terme projectes empresarials o posar-los fi.
- Mercat competitiu: suposa que el preu d'intercanvi es determina per la interacció entre l'oferta i la demanda, amb la menor intervenció possible de l'Estat.
- En aquest mercat amb múltiples opcions i alternatives de productes, els individus tenen la possibilitat d'escollir. És en aquest context que es configuren les decisions de demanda i d'oferta, que donen lloc als equilibris i als preus.

El capitalisme presenta diversos avantatges, com la llibertat econòmica, la innovació i la creació de riquesa. Però també comporta desavantatges significatius. Segons autors com Stiglitz (2012), tot i que el capitalisme ha estat un motor poderós de creixement econòmic i progrés, els seus beneficis no es distribueixen de manera equitativa. La concentració de riquesa i poder limita la igualtat d'oportunitats, debilita la cohesió social i redueix el potencial de creixement sostingut. A més, quan les elits econòmiques controlen massa el sistema, es generen fallades de mercat, corrupció i polítiques públiques que afavoreixen els més rics en detriment del benestar general.

És en contraposició a les disfuncions i mancances del sistema capitalista, neix el sistema d'economia planificada (Roldán, 2016).

Economia planificada

Tal com apareix en el diccionari d'economia Merriam-Webster (s.d.), una economia planificada és un sistema en què el govern decideix de forma centralitzada com assignar recursos com la feina, el capital i els recursos naturals per complir objectius d'un pla econòmic global.

Les característiques principals d'aquest sistema són les següents (Roldán, 2016: p.1):

- Propietat estatal o col·lectiva: en el sistema d'economia planificada, s'elimina la propietat privada. Tots els recursos i mitjans de producció passen a ser propietat de l'Estat, que representa la "propietat col·lectiva" de tota la societat.

- Planificació centralitzada: l'activitat econòmica s'organitza segons un pla dissenyat per un òrgan central. Aquest pla estableix detalladament, per a un període determinat, els objectius de producció, la tecnologia a utilitzar, i la destinació dels recursos disponibles.
- Control: es du a terme un estricte control del compliment del pla establert, la qual cosa suposa la desaparició de la iniciativa empresarial, la innovació i la possibilitat d'aconseguir beneficis individuals.

Segons Nieto i Català (2016), aquest sistema presenta diversos desavantatges destacats. En primer lloc, la gestió de la gran quantitat d'informació necessària per assignar eficientment els recursos és complexa i costosa. A més, la centralització tendeix a generar una burocratització que dificulta la flexibilitat i l'adaptació als canvis socials i econòmics. També limita la iniciativa individual i la motivació per innovar, ja que les decisions són col·lectives i la propietat està en mans de l'Estat.

Per aquests motius, amb el pas del temps, les economies planificades pures es van mostrar inviables, i la majoria dels països que les havien adoptat van introduir reformes per incorporar elements del mercat lliure. Actualment, no existeix cap economia plenament planificada. Fins i tot estats amb un fort control governamental, com la Xina o Cuba, han integrat mecanismes de mercat per millorar l'eficiència. Corea del Nord és l'excepció més significativa, tot i que també presenta algunes formes limitades d'activitat privada.

En conclusió, tot i que tant el sistema de lliure mercat o capitalista com el sistema d'economia planificada pretenien promoure els avantatges característics de cadascun, en la pràctica ambdós han presentat nombroses dificultats, la qual cosa ha donat lloc a l'aparició de nous sistemes econòmics alternatius.

3.1.2. Sistemes econòmics alternatius

Com a resposta als límits i disfuncions tant de l'economia capitalista, com de l'economia planificada, la majoria dels països han evolucionat cap a models econòmics intermedis, coneguts com a economies mixtes o economies socials de mercat. Per exemple, per Samuelson i Nordhaus (2010: p.39), en una economia mixta "el mercat determina la producció i els preus en la major part dels sectors individuals, alhora que el govern dirigeix l'economia global mitjançant programes d'impostos, de despesa i de regulació monetària.."

Al segle XXI, pràcticament tots els països funcionen sota aquesta lògica mixta, amb més o menys presència estatal segons la ideologia i el context econòmic de cada societat. Aquest procés ha obert també la porta a l'aparició de models alternatius, com l'economia del bé comú o l'economia circular.

Economia del bé comú

Actualment, l'èxit econòmic es mesura amb indicadors com el PIB i els beneficis, però aquests no reflecteixen l'impacte ambiental, social o ètic de les activitats econòmiques. De fet, que una empresa generi guanys no garanteix bones condicions laborals, ni respecte pels drets humans o pel medi ambient. Davant d'aquesta realitat, el professor de la Universitat de Viena, Christian Felber va desenvolupar a Àustria, l'any 2010, el model de l'Economia del Bé Comú (EBC), que defineix com un sistema econòmic orientat a la col·laboració, la sostenibilitat i la justícia social, on l'èxit es mesura pel benestar de totes les persones i la salut del planeta, més que pel benefici econòmic individual.

Per tal de mesurar l'èxit econòmic des d'aquesta nova perspectiva, Christian Felber, en el seu llibre *L'economia del bé comú*, proposa un sistema basat en valors ètics i humans, i no només en els beneficis monetaris. Per fer-ho, introdueix el Balanç del Bé Comú, una eina basada en la Matriu del Bé Comú, que creua cinc valors universals amb cinc grups d'interès clau, generant vint àrees d'avaluació sobre la contribució social i ambiental d'una organització. Els valors centrals són: dignitat humana, solidaritat, justícia social, sostenibilitat ecològica i transparència democràtica, que s'apliquen a totes les dimensions de l'activitat empresarial. Aquests principis es tradueixen en accions mesurables per garantir-ne el compliment (Felber, 2012).

En conjunt, el Balanç del Bé Comú representa un canvi de paradigma, ja que proposa que el progrés econòmic es mesuri segons l'impacte positiu sobre les persones i el planeta, i no només pel creixement financer.

Diversos països amb sistemes democràtics avançats han començat a experimentar amb aquest model, integrant-ne principis en polítiques públiques o iniciatives locals.

A més, segons Ramos i Castillo (2013: p.75), "hi ha una manca d'aquests temes en la formació universitària en ciències empresarials i comptables; és urgent la necessitat d'incorporar-los als plans d'estudis d'aquells que en el futur dirigiran organitzacions, prendran decisions o seran empresaris, mitjançant una formació humanista que complementi la tradicional formació tècnica, econòmica i financera".

Economia circular

Només hi ha un planeta Terra, però l'any 2050 el món consumirà recursos com si n'hi hagués tres. Segons el Parlament Europeu (2023), l'economia circular és un model de producció i consum que implica compartir, llogar, reutilitzar, reparar, renovar i reciclar materials i productes existents tantes vegades com sigui possible per crear un valor afegit. D'aquesta manera, s'allarga el cicle de vida dels productes. Contrasta amb el model

econòmic lineal tradicional, basat principalment en el concepte de “fer servir i llençar”, que requereix grans quantitats de materials i energia barats i fàcils d’obtenir.

L’economia circular es consolida com a model econòmic clau a partir del 2014, quan la Comissió Europea comença a promoure activament l’ús eficient dels recursos i la reutilització dels materials. Aquesta estratègia es va concretar en diverses actuacions, com la publicació, el desembre de 2015, de la comunicació *Cerrar el círculo: un plan de acción de la UE para la economía circular*, que plantejava la transició d’Europa cap a un model econòmic més sostenible.

Des de llavors, la Unió Europea (UE) ha anat reforçant el seu compromís amb nous instruments, com el Pacte Verd Europeu (Comissió Europea, 2019), que actua com a full de ruta per assolir una economia neutra en emissions, i el *Nou Pla d’Acció per a l’Economia Circular* (Parlament Europeu, 2020), que impulsa accions concretes per transformar el model econòmic europeu. Aquest pla introdueix accions legislatives i no legislatives en sectors estratègics i reforça les mesures ja iniciades el 2015.

A més, totes aquestes accions estan alineades amb diversos Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS) establerts per l’ONU, com ara l’ODS 11 (Ciutats i comunitats sostenibles), l’ODS 12 (Producció i consum responsables), l’ODS 13 (Acció climàtica) i l’ODS 17 (Aliances per aconseguir els objectius), entre d’altres (Nacions Unides, 2015).

Finalment, segons el Parlament Europeu (2023), els beneficis que sorgeixen de la implementació d’aquest sistema econòmic són la protecció del medi ambient, reduir la dependència de les matèries primes, reduir les emissions anuals de gasos, creació de nous llocs de treball, millorar la qualitat de vida dels consumidors, entre d’altres.

3.2. L'economia en el context educatiu català

Per contextualitzar l'anàlisi de la presència de l'economia en el context educatiu català, és imprescindible comprendre el marc normatiu en què s'inscriu. En aquest sentit, segons el Ministeri d'Educació i Formació Professional (s.d), la LOMLOE (Llei Orgànica de Modificació de la Llei Orgànica d'Educació) és la normativa vigent, aprovada el 2020 i entrada en vigor el 2021. Coneguda també com a «Llei Celaá», aquesta reforma de la LOMCE¹ té com a objectiu recuperar alguns dels principis establerts per la LOE² i adaptar el sistema educatiu als nous reptes socials i econòmics.

Lidia Escolà, a l'entrevista realitzada per aquest TFG, exposa que la LOMLOE és una llei estatal de caràcter obligatòria a tots els centres educatius d'ensenyament obligatori de totes les comunitats autònomes. Escolà explica que aquesta llei marca el marc general del sistema educatiu, mentre que les comunitats autònomes tenen competències per desenvolupar i concretar certs aspectes dins d'aquest marc, creant el seu currículum educatiu concret. A més, cada centre educatiu disposa d'un cert grau d'autonomia a l'hora d'aplicar el currículum:

- Els centres públics han de seguir tant la LOMLOE, com les disposicions pròpies de la seva comunitat autònoma. A Catalunya, el Departament d'Educació adapta la LOMLOE al context català mitjançant decrets i ordres pròpies, com el currículum competencial català (Departament d'Educació, 2022).
- Els centres concertats i privats també han de complir la LOMLOE, però gaudeixen d'una major flexibilitat metodològica, sobretot els privats no concertats.

La docent també apunta que en ambdós casos, el que sol variar no és el contingut del currículum (LOMLOE), sinó la metodologia d'aplicació i la forma o mètode en què s'avaluen els continguts.

Paral·lelament, és fonamental comprendre l'estructura i el funcionament del currículum educatiu segons el Decret 175/2022, que adapta la LOMLOE al sistema educatiu català (XTEC, s.d.). En el nostre cas, l'economia s'integra dins l'àrea de *Coneixement del Medi natural, social i cultural*. L'assoliment dels objectius d'aquesta àrea es garanteix mitjançant una avaluació basada en competències específiques, les quals actuen com a eix vertebrador al llarg de tots els cicles educatius.

L'avaluació competencial de l'alumnat es fonamenta en criteris d'avaluació, que s'estableixen a partir de la posada en acció de diferents sabers. Aquests sabers inclouen coneixements, destreses, valors i actituds propis de l'àrea, i són essencials per assolir les competències específiques.

¹ Llei Orgànica per a la Millora de la Qualitat Educativa

² Llei Orgànica d'Educació

Després de situar-nos, tota la informació recollida a continuació està extreta del document PDF oficial del Departament d'Educació (via XTEC) sobre l'àrea de Coneixement del medi natural, social i cultural dins el currículum de primària segons el Decret 175/2022.

Les primeres aparicions relacionades amb l'economia en el currículum educatiu apareixen en les competències específiques. La primera, la competència específica 5, pretén que l'alumnat no sols conegui els diferents elements del medi que l'envolta, sinó que, a més a més, estableixi quines són les relacions que mantenen entre si la societat, la natura i l'economia. També que compreguin que el respecte per la naturalesa s'inicia en la incorporació d'un model de desenvolupament econòmic diferent.

Tot seguit, la competència específica 6 del currículum de coneixement del medi natural, social i cultural recull: *"Analitzar críticament les causes i conseqüències de la intervenció humana en l'entorn integrant els vessants social, econòmic, cultural, tecnològic i ambiental definits en els objectius de desenvolupament sostenible (...)"* (Departament d'Educació, 2022: p.10). És a dir, explica la vinculació entre l'economia i la sostenibilitat, un concepte molt treballat durant l'etapa educativa. Durant aquest anàlisi es veurà com diversos sabers queden relacionats amb aquesta competència.

Més endavant, la competència específica 7 també ens parla d'economia, aquesta vegada, però de la complexitat entre les relacions i la seva influència des d'una visió globalitzada; *"Els elements i esdeveniments de cada societat són l'expressió de la complexitat de les relacions econòmiques, socials i polítiques, així com dels valors, creences i idees que les sustenten, però també de les seves múltiples identitats, del talent dels seus integrants i de les relacions amb altres cultures"* (Departament d'Educació, 2022: p.11).

Finalment, la competència 10 fa referència a les diferents formes d'organització social i política que poden derivar de factors geogràfics, econòmics i culturals. Aquesta competència és especialment rellevant, ja que es relaciona directament amb els continguts sobre els sistemes econòmics, és a dir, les diverses formes d'organització i distribució dels recursos econòmics.

Fins ara, aquesta és l'aparició del terme economia a les competències específiques, que actuen com a eix vertebrador al llarg de tots els cicles educatius. D'altra banda, si ens centrem en l'anàlisi de la presència de l'economia dins dels sabers concrets de cada competència, es poden detectar diferències notables entre els cicles inicial i mitjà i el cicle superior tant pel que fa a la profunditat dels continguts com a la manera com s'articulen dins de les àrees de coneixement.

Des de petits, en el cicle inicial (primer i segon curs), s'introdueix un sol saber dins del bloc "Societats i territoris" que consisteix en la *"Identificació de les principals activitats professionals i laborals d'homes i dones del seu entorn, valorant l'ocupació i el treball per*

entendre els agents econòmics i els drets laborals des d'una perspectiva de gènere" (Departament d'Educació, 2022: p.17).

De la mateixa manera, en el cicle mitjà (tercer i quart curs), es contempla també sols un aprenentatge específic dins del bloc "Societats i territoris". En aquest saber en concret, es treballa la *"Comprensió del pas de la supervivència, economia de subsistència, a la sobreproducció, economia de consum global, analitzant les activitats productives, el valor, el control dels diners i mitjans de pagament per tendir a la igualtat social i garantir l'accés universal als recursos com a resposta a les problemàtiques subjacents als objectius de desenvolupament sostenible"* (Departament d'Educació, 2022: p.20).

Pel que fa al cicle superior (cinquè i sisè curs), la presència de conceptes econòmics augmenta, treballant quatre sabers diferents dins d'un mateix bloc "Societats i territoris":

"Valoració dels efectes de l'economia global en la consecució dels objectius de desenvolupament sostenible." (Departament d'Educació, 2022: p.24).

Aquesta indica una continuïtat en la línia pedagògica iniciada en el cicle mitjà relacionada amb la competència específica 6, aprofundint en els efectes de l'economia en l'àmbit global.

"Anàlisi de la petjada ecològica en diferents parts del món i interpretació de les interrelacions entre les persones, l'economia i la natura amb criteri d'ecodependència." (Departament d'Educació, 2022: p.25).

"Reconeixement de l'activitat econòmica i la distribució de la riquesa com a font de les desigualtats socials i regionals en el món" (Departament d'Educació, 2022: p.25).

"Estudi del funcionament dels mercats (de béns i serveis, financer i laboral), analitzant la responsabilitat ambiental i social de les empreses, de les cooperatives, l'economia verda i el consum responsable i de productes de proximitat." (Departament d'Educació, 2022: p.25).

Específicament, aquest últim saber és especialment rellevant, ja que introdueix conceptes com el funcionament dels mercats, la responsabilitat ambiental i social de les empreses o l'economia verda. I aquests són conceptes que encaixen amb els objectius i la transmissió de valors que proposo i pretenc transmetre amb la creació i disseny del joc.

De manera resumida, podem observar que durant la primera etapa formativa la presència de conceptes bàsics d'economia és molt limitada en els primers cicles —l'inicial i el mitjà—, possiblement perquè es prioritzen altres àmbits considerats més fonamentals. No obstant això, en el cicle superior s'introdueix una major varietat de continguts econòmics, tot i que la seva presència continua sent reduïda.

3.3. El joc com a eina pedagògica

El joc constitueix una activitat fonamental en la infància i representa una eina pedagògica essencial per al desenvolupament integral dels infants. Lluny de ser una mera forma de distracció, el joc esdevé un mitjà privilegiat a través del qual els infants exploren, entenen i transformen el seu entorn. Tal com afirma Ivern (2009), el joc contribueix a la construcció de la personalitat infantil i actua com a mitjà de comunicació, expressió emocional i aprenentatge.

Segons Cortiella i Fernández (2021), a través del joc, l'infant desenvolupa habilitats cognitives, motrius, afectives i socials, i adquireix valors i actituds que li permeten construir el seu propi aprenentatge. Tal com recull Vendrell (2009), el joc infantil és una activitat agradable que esdevé un espai lliure de descoberta i comunicació. És també un escenari on s'elabora coneixement d'acord amb les característiques evolutives pròpies de cada edat.

Una de les teories més influents en la comprensió del joc infantil és la de Piaget (1961), que estableix una estreta relació entre el joc i el desenvolupament cognitiu. Aquest autor distingeix tres tipus de joc segons l'etapa evolutiva: el joc d'exercici (0–2 anys), el joc simbòlic (2–7 anys) i el joc de regles (a partir dels set anys). El joc, segons Piaget, no genera coneixement nou per si mateix, però afavoreix un equilibri dinàmic entre els processos d'assimilació i acomodació, fonamentals per a la construcció d'esquemes mentals i l'aprenentatge significatiu.

Des d'una perspectiva sociocultural, el psicòleg i teòric de l'educació rus, Lev Semiónov Vygotsky sostenia que el joc esdevé una activitat que possibilita l'assumpció de rols i normes socials que encara no han estat plenament interioritzats, però que poden ser practicats en un entorn segur i significatiu. Aquesta dinàmica afavoreix no només la regulació emocional, sinó també l'estimulació del pensament abstracte i la consolidació de processos cognitius complexos. A més, segons l'autor, la dimensió social de l'entorn és rellevant: la interacció amb iguals i amb adults que afavoreixen el joc lliure permet assolir nivells superiors de competència (Wertsch, 1993: p.38).

Des del vessant cognitiu, el joc estimula habilitats com la memòria, l'atenció, el raonament lògic i la creativitat (Cortiella i Fernández, 2021).

Des del punt de vista professional, Esther Hierro, directora i CEO de la consultoria de jocs Marinva, entrevistada per a aquest TFG, destaca que “el joc presenta avantatges clars respecte a altres metodologies d'ensenyament, especialment per la seva capacitat per sostenir i entrenar l'atenció i l'esforç, alhora que activa la curiositat dels participants”. Un altre aspecte fonamental que subratlla és la manera com el joc acull l'error, oferint un entorn segur per entrenar-se en l'equivocació, una experiència essencial per a l'aprenentatge.

Hierro també confirma que el joc pot facilitar la comprensió de conceptes difícils o abstractes, com l'economia. Per exemple, explica que un dels projectes que va liderar el 2005 va ser un joc per explicar el Codi Penal, i que ha vist altres jocs que tractaven temes tan complexos com les mines antipersones. Això demostra que qualsevol classe de contingut es pot transmetre a través del joc.

A més, Hierro assenyala que, tot i que l'ús del joc com a eina d'aprenentatge a l'aula encara no és tan generalitzat com seria desitjable, la seva presència està en constant creixement, especialment des de la pandèmia. A Catalunya i Espanya, comptem amb bones editorials i botigues especialitzades que treballen activament per fer arribar aquests recursos tant a les escoles com a les famílies, contribuint a la seva incorporació en el procés educatiu.

Durant l'entrevista, Esther Hierro explica que, dins l'aula, un dels formats més comuns són els jocs didàctics, que permeten als infants aprendre mentre s'ho passen bé. Aquests jocs aborden temes relacionats amb les matemàtiques, la llengua i les ciències. Segons Hierro, en combinar diversió amb contingut educatiu, els infants adquireixen un aprenentatge més significatiu. "A més de reforçar conceptes acadèmics, aquests jocs estimulen el pensament crític i la resolució de problemes", afegeix la CEO de Marinva.

Finalment, a tall de conclusió, Imma Marin, companya d'Esther Hierro, escriu en el seu llibre *¿Jugamos?* (2018, p. 62): "El joc té una gran importància estratègica per a l'aprenentatge, ja que permet als infants explorar i experimentar de manera segura, analitzar situacions, resoldre problemes...". Així doncs, el joc no és només una activitat merament lúdica o un passatemps, sinó una eina educativa indiscutible, capaç de desenvolupar múltiples habilitats i coneixements en infants, adolescents i fins i tot adults. Tant des del punt de vista emocional com cognitiu, social o motriu, el joc contribueix al desenvolupament integral de la persona.

4. Metodologia

4.1 Enfocament metodològic i disseny de la investigació

Aquest treball s'emmarca dins d'un enfocament qualitatiu ja que interessa entendre com els infants viuen i processen l'experiència de jugar amb una proposta educativa concreta, en aquest cas, la introducció de conceptes econòmics bàsics a l'aula.

Per aconseguir-ho, el treball incorpora el disseny de diversos prototips del joc per arribar al prototip definitiu anomenat: "A la conquesta del planeta Oiko". Un joc creat des de zero en un procés creatiu acompanyat per la consultoria experta Marinva³, fet que aporta una dimensió aplicada i col·laborativa al procés.

El disseny de la investigació parteix d'un context educatiu específic: un grup d'infants de 4t, 5è i 6è de primària de l'escola Carles de Fortuny d'Esponellà, una escola rural de Catalunya. L'estudi de cas es concreta en una única escola i en un grup reduït d'alumnes, cosa que permet una anàlisi profunda i contextualitzada, més que no una generalització dels resultats.

L'enfocament metodològic exploratori seguit pretén generar coneixement útil tant per a la pràctica docent a l'hora d'introduir aprenentatges relacionats amb temes d'economia als infants, com per a futures investigacions sobre l'ús del joc en l'àmbit educatiu.

4.2 Context i participants

El projecte se centra en el context educatiu de Catalunya, deixant en segon pla, o de forma indirecta, l'anàlisi d'altres territoris. Consisteix en l'aplicació d'un joc anomenat "*A la conquesta del planeta Oiko*" a les aules de cycle superior de l'escola pública catalana i està pensat com una eina pedagògica per a les escoles, que permet introduir conceptes sobre diferents models econòmics als infants d'entre 10 i 12 anys.

En concret, el joc s'ha introduït a les aules de 4t, 5è i 6è de l'escola Carles de Fortuny d'Esponellà. 21 infants — 6 de 4t, 9 de 5è i 6 de 6è— han fet possible l'experimentació i dinamització del joc a l'aula. Dins d'aquest grup hi havia un infant de 6è amb un PI (Pla de suport Individualitzat) i un altre de 5è que no havia estat escolaritzat fins a 3r de primària (també amb currículum adaptat). Aquesta mostra, en concret, m'ha permès portar a la realitat la part pràctica del treball i aconseguir-ne uns resultats.

A més, l'ajuda de la tutora dels tres grups, la Marta Matamala, ha estat clau durant les intervencions a les sessions a l'aula. Ella ha estat partícip de forma secundària en la

³ Marinva és una consultora especialitzada en l'ús del joc com a metodologia per a la transformació (<https://www.marinva.es/ca/inici/>)

dinamització. M'ha ajudat amb les observacions a l'aula i amb les intervencions necessàries a l'hora de dur a terme el joc amb els infants, resolent els dubtes extraordinaris que han anat sorgint durant el desenvolupament del joc.

Durant el transcurs del projecte, hi ha hagut altres intervencions amb diferents participants, més enllà dels infants i mestres del centre educatiu corresponent, que han contribuït a donar forma al treball.

D'una banda, la consultoria de jocs Marinva, en concret la directora i CEO, Esther Hierro, ha acompanyat i assessorat el procés creatiu de desenvolupament del joc. Es van dur a terme dues reunions: la primera va consistir en una pluja d'idees i *feedback* per poder construir un prototip de joc, i, a la segona sessió, es va provar aquest prototip a Marinva valorant-ne la diversió, el dinamisme i l'estructura.

D'altra banda, s'han realitzat quatre entrevistes que han complementat el treball, en concret, la creació i dinamització del joc. A continuació, es presenta una taula amb les persones entrevistades, una breu descripció de qui són i la data de l'entrevista:

Persona entrevistada	Descripció	Data de l'entrevista
Esther Hierro	Directora i CEO de Marinva (consultora especialitzada en l'ús del joc com a metodologia per a la transformació).	23/04/2025
Lidia Escolà	Docent de l'escola Maristes de Girona.	02/03/2025
Mariona Xicoi	Tutora de 5è de l'escola Els Alocs, Vilassar de Mar.	25/04/2025
Marta Matamala	Tutora dels cursos de 5è i 6è de l'escola Carles de Fortuny d'Esponellà.	09/05/2025

Taula 1. Participants de les entrevistes, descripció i data de realització.
Font: elaboració pròpia.

Totes aquestes aportacions, tant les que s'han dut a terme dins l'aula com les que han vingut de fora del centre, han estat fonamentals per al desenvolupament i enriquiment del projecte.

La implicació directa dels infants i el suport i mirada experta de les docents han permès construir una proposta educativa més completa, contrastada i realista.

4.3 Fases del procés

Fase d'investigació i exploració del marc teòric

Per tal d'arribar als resultats del treball, ha calgut passar per diferents moments clau. El primer va ser una etapa de recerca, exploració i descripció del marc teòric del projecte. Aquesta fase inicial va incloure l'elaboració de l'esborrany dels apartats teòrics previs. Per dur-la a terme, es van utilitzar diverses fonts, com ara la lectura dels llibres *L'Economia del Bé Comú*, de Christian Felber, i *¿Jugamos?*, de la pedagoga especialitzada en educació a través del joc, Imma Marín, a més d'articles acadèmics i altres materials complementaris relacionats amb els diferents continguts (Vegeu [apartat 7](#) del treball).

En aquest procés també es va analitzar el currículum educatiu de primària, cosa que va permetre constatar i argumentar que el contingut vinculat a l'economia és molt limitat. Obtenint el primer resultat significatiu del projecte. Per aconseguir-ho, em vaig posar en contacte amb la Lidia Escolà, docent de l'escola Maristes de Girona. Ella va ser qui em va explicar el funcionament del currículum educatiu a Catalunya de forma detallada i qui em va recomanar molta bibliografia per analitzar la presència de l'economia dins del pla d'estudis.

Aquest treball previ va ser fonamental per delimitar el tema, identificar els enfocaments teòrics més adients per sustentar la proposta i començar a esbossar el disseny del joc. A més, la lectura i l'anàlisi d'autors diversos em van proporcionar una base sòlida per desenvolupar la proposta de traspàs de continguts en el joc i afavorir l'aprenentatge de conceptes econòmics específics a través de l'aplicació pràctica del joc a les aules.

Disseny inicial del joc

Paral·lelament a la fase d'investigació i exploració del marc teòric, van començar a sorgir les primeres idees sobre un possible joc, molt diferents del que finalment ha estat el definitiu.

Amb la idea al cap, es va fer una primera reunió amb l'Esther Hierro, CEO i directora creativa de Marinva (consultora especialitzada en l'ús del joc com a metodologia per a la transformació). En aquesta trobada virtual li vaig explicar el meu projecte, però sobretot el joc. Hierro em va escoltar amb atenció i em va proposar que, des del seu punt de vista, si realment volia crear un joc, havia de partir d'un imaginari o d'una situació fictícia capaç de portar els nens i nenes a jugar des de la innocència. Segons ella, els infants serien capaços de fer millors connexions i relacions amb els coneixements de la fitxa d'aprenentatge i amb les emocions viscudes mentre jugaven, precisament gràcies a la desconexió del que estaven aprenent.

En altres paraules, Hierro em va fer veure que la meua idea inicial s'assemblava més a una activitat lúdica amb finalitat educativa que no a un joc en si mateix. Em va dir que la idea no era dolenta, però li faltava emoció. També em va animar a repensar-la i, un cop tingués una proposta més desenvolupada, em va convidar a portar un prototip de prova a Marinva per jugar-lo amb alguns dels seus companys.

Validació amb experts

Continuant el fil de la segona proposta, a través del programa de disseny Canva es va dissenyar un primer prototip. Un cop enllestit, imprès i retallat es va començar a mostrar-lo a familiars i amics, que van ajudar amb consells i propostes de millora a mesura que hi jugaven.

Conforme els més petits amb qui es provava deien que els agradava i volien repetir i deixant passar una mica de temps per tal de provar el joc en diverses ocasions, vaig portar aquest prototip imprès a Marinva. Allà, vaig jugar una partida amb l'Esther Hierro i els seus companys. A l'acabar em van felicitar pel canvi de 360° que havia fet el joc des de la idea inicial. Em van donar un parell d'idees per millorar alguna carta o dinàmica, però, en general, el van considerar perfecte per al públic a qui m'adreçava.

Amb la validació dels professionals de Marinva, i les proves informals que ja havia realitzat pel meu compte vaig decidir portar el joc als seus veritables jutges: els infants.

Finalment, el joc també ha estat validat, en diverses trobades, per docents com la Marta Matamala (tutora del grup de 5è i 6è de l'escola Carles de Fortuny), la Mariona Xicoi (tutora de 5è de l'escola Els Alocs de Vilassar de Mar) i la Lidia Escolà (docent de l'escola Maristes de Girona). Aquestes professionals han ajudat a fer que el joc tingui una mirada més enfocada a les capacitats i eines que tenen els infants de les edats escollides. També han ajudat a ajustar la complexitat del joc i la seva dinamització a l'aula, per tal que la posada en pràctica davant d'un grup d'infants fos més efectiva i atractiva per a ells.

D'aquestes trobades m'agradaria destacar la trobada amb la Marta Matamala, ja que aquesta reunió em va resultar molt útil per parlar sobre com enfocar el traspàs del joc a l'economia real amb els infants i també per conèixer millor el grup classe, amb l'objectiu de fer unes sessions més adaptades a la realitat d'aquest.

Desenvolupament del prototip

D'aquesta manera, un cop obtinguda la validació per part d'experts, docents i informalment amb infants de diverses edats, es va desenvolupar el primer prototip definitiu.

Un cop finalitzat, aprofitant les vacances de Setmana Santa —en què anava de colònies amb l'esplai Escambell de Banyoles, on faig de monitora del lleure— el vaig testar de

manera informal amb 10 infants de 5è i 6è de primària per comprovar-ne la dificultat i el nivell de comprensió.

Sorprenentment, van entendre el funcionament del joc molt ràpidament i, després de jugar una primera vegada, ells mateixos em van demanar de repetir i si els el podia deixar per jugar-hi durant les estones lliures.

Comprovada la seva funcionalitat i adequació, vaig demanar cinc còpies més del prototip, ja que amb cada joc de cartes poden jugar-hi 4 persones màxim, per poder portar-ne diversos prototips a l'aula i fer la prova amb més infants a la vegada.

Aplicació pràctica

L'objectiu principal de l'aplicació en un context real era observar com els alumnes interactuaven amb el joc, valorar si els continguts es transmetien de manera efectiva i detectar possibles millores en el disseny o la dinàmica.

L'activitat es va dur a terme a l'escola Carles de Fortuny d'Esponellà, amb un grup de 20 alumnes — 6 de 4t, 9 de 5è i 6 de 6è— durant dues sessions d'aproximadament una hora i mitja cadascuna (la primera el dilluns 5 de maig i la segona el divendres 9 de maig).

Abans de començar, la tutora del grup, Marta Matamala, i jo havíem preparat les taules, col·locant un joc de cartes a cada una per formar cinc grups de quatre infants. Les agrupacions havien estat prèviament pensades per la tutora, tenint en compte les capacitats dels infants per tal que es poguessin ajudar mútuament.

Inicialment, els alumnes van respondre una fitxa de pre-medició per identificar els coneixements previs sobre els temes a treballar. A continuació, vaig explicar les normes i l'objectiu del joc, resolent els dubtes necessaris perquè els infants poguessin jugar de manera autònoma. Durant el desenvolupament de les partides, hi vam intervenir puntualment la Marta Matamala (tutora) i jo mateixa, per donar suport o resoldre dubtes.

Després de jugar dues o tres partides per grup de 10-15 minuts cadascuna, ens vam reunir per comentar com havia anat l'activitat i recollir valoracions sobre l'experiència i el grau de satisfacció dels participants. En aquesta primera sessió, la primera idea era realitzar un primer traspàs de conceptes econòmics i establir connexions amb el contingut del joc, però el temps se'ns va tirar a sobre i vaig preferir que els infants entenguessin bé les instruccions i la dinàmica del joc i preparar un bon traspàs més adaptat per a la segona sessió (ara que ja els coneixia i tenia les respostes de la primera fitxa).

Durant la sessió es van observar diversos aspectes rellevants: l'interès i la implicació dels infants va ser molt elevat, la comprensió del joc va ser acceptable (tenint en compte que era

nou per a ells), la col·laboració entre companys va ser alta, i molts van mostrar habilitats per prendre decisions i resoldre situacions dins del joc (amb variacions segons cada alumne).

La segona sessió va seguir un ordre diferent. Es va començar amb el traspàs de continguts econòmics, seguit d'un breu recordatori de les instruccions i es van jugar dues partides més. Finalment, es va passar una fitxa de post-medició per valorar els coneixements adquirits, i es va fer una autoavaluació per part dels educadors implicats amb l'objectiu de valorar l'eficàcia de l'activitat i detectar possibles ajustos.

Tal com s'exposa en [l'apartat de resultats del testatge pilot i aprenentatges](#), aquesta aplicació pràctica ha permès validar el potencial del joc com a eina pedagògica per introduir l'economia a l'aula d'una manera lúdica, significativa i propera als infants.

4.4 Recollida de dades

Pel que fa a la part teòrica del projecte, la recollida de dades ha consistit en la consulta de diverses fonts, com llibres, articles acadèmics i pàgines web relacionades (especificades a l'apartat del treball de bibliografia). També s'han realitzat entrevistes a persones vinculades als diferents àmbits que engloba el treball.

D'una banda, es va entrevistar dues tutores de grups de 5è i 6è: la Marta Matamala (tutora del cas pràctic), la Mariona Xicoi (tutora del grup de 5è de l'escola Els Alocs) i la Lidia Escolà (docent de l'escola Maristes), que van aportar una visió útil per ajustar la complexitat i l'atractiu del joc al públic destinatari. De l'altra, l'Esther Hierro, que va contribuir al procés creatiu i al disseny del joc, a més de parlar sobre els beneficis del joc com a eina pedagògica i el seu ús a les escoles.

Quant a la part pràctica del projecte, la recollida de dades s'ha dut a terme mitjançant diversos indicadors d'impacte, combinant tècniques qualitatives i quantitatives. Concretament, s'han utilitzat: l'observació directa durant les partides (registrant comportaments, reaccions i dinàmiques de grup), la recollida de comentaris espontanis dels infants, les fitxes d'aprenentatge de pre i post-medició (adaptades al nivell del grup classe), així com un qüestionari i una entrevista breu adreçada a la docent per valorar l'experiència des d'una mirada docent.

Tant els models d'entrevista com els consentiments de gravació, així com els documents esmentats de la part pràctica, es poden consultar a l'[apartat d'annexos](#).

4.5 Anàlisi de dades

L'anàlisi de dades s'ha estructurat en dues línies: l'anàlisi de les dades teòriques i l'anàlisi de les dades derivades de la implementació pràctica del joc.

Pel que fa a les dades obtingudes en la fase teòrica, s'ha fet una anàlisi qualitatiu de la informació recollida a través de les entrevistes i de la revisió bibliogràfica. Les entrevistes s'han analitzat de manera inductiva, identificant idees clau i punts en comú entre les diferents mirades professionals i extraient conclusions rellevants.

Quant a les dades recollides durant l'aplicació pràctica del joc, s'han combinat tècniques qualitatives i quantitatives. Les observacions directes es van registrar en forma de notes de veu i es van analitzar per detectar patrons de comportament, grau de participació, comprensió del joc i col·laboració entre infants. Els comentaris espontanis dels alumnes també es van tenir en compte com a indicadors de motivació i interès.

Pel que fa a les fitxes d'aprenentatge de pre i post-medició (vegeu [Annex 4](#) i [Annex 5](#)), es van comparar per identificar diferències en el grau de comprensió dels conceptes econòmics abans i després de l'activitat. Aquesta anàlisi va permetre valorar l'impacte de la proposta didàctica i la validació de la hipòtesi inicial. Finalment, els qüestionaris i les entrevistes breus als educadors es van analitzar qualitativament, extraient-ne valoracions generals i suggeriments de millora.

Aquest procés d'anàlisi ha estat clau per donar validesa a la proposta, identificar els seus punts forts i els que no ho eren tant i recollir indicadors útils per a futures aplicacions del joc en altres contextos educatius.

5. Resultats del disseny i implementació del joc

5.1. Oportunitat educativa: aplicació pràctica de conceptes econòmics dins les aules de l'escola pública catalana

En el context educatiu de l'escola pública catalana, les escoles troben diferents maneres de treballar l'economia amb l'alumnat, tot i que no sigui una assignatura pròpiament dita. Per aprofundir en aquest apartat, s'han realitzat entrevistes a dues docents de centres educatius diferents: la Marta Matamala (de l'Escola Carles de Fortuny, a Esponellà) i la Mariona Xicoi (de l'Escola Els Alocs, a Vilassar de Mar). L'objectiu d'aquestes converses ha estat conèixer de primera mà com s'introdueixen i es treballen els conceptes econòmics a l'educació primària.

Tot i provenir de realitats escolars diferents, ambdues docents coincideixen a destacar que els continguts econòmics no solen ser abordats de manera explícita, sinó que s'introdueixen de forma transversal a través diverses àrees o projectes interdisciplinaris. De fet, tant Xicoi com Matamala reconeixen que, arran de l'entrevista, han pres consciència del poc pes que s'atorga a l'economia dins l'aula. Així ho expressen en dues reflexions similars:

Mariona Xicoi: "Quan em vas explicar el teu TFG i em vas proposar una entrevista, em vas fer pensar en el tema. I el fet de ser-ne conscient fa que, quan parlis de segons quin tema, ho tinguis més en compte."

Marta Matamala: "La veritat és que no m'hi havia parat a pensar mai, però parlant amb tu m'he adonat que realment es treballa poc a l'aula, o potser no utilitzem el terme economia de manera explícita per treballar temes relacionats."

Pel que fa a la pràctica dels conceptes econòmics a l'aula, a l'Escola Els Alocs, segons Xicoi, els conceptes econòmics es vinculen habitualment a l'actualitat informativa. Normalment, comenten les notícies, a través de l'assignatura d'Assemblea, que es realitza a primera hora del matí. A partir de notícies com els aranzels impulsats per Trump o els impostos, l'alumnat reflexiona sobre qüestions econòmiques reals, sovint amb el suport de materials audiovisuals com el programa *InfoK*⁴. A més, dins de l'àrea de medi social, i especialment en el treball d'història, es tracten aspectes com l'organització econòmica de les civilitzacions, en relació amb la competència específica 10 del currículum, que fa referència a l'organització social i política derivada de factors econòmics, geogràfics i culturals.

D'altra banda, Matamala explica que el contingut que es treballa, especialment a Cicle Superior, és a través de projectes en què apareixen continguts econòmics de manera

⁴ L'*InfoK* és un informatiu dirigit a nens i joves que emet Televisió de Catalunya, al canal SX3 (originàriament al K3)

aplicada. Alguns exemples destacats són l'elaboració d'un pressupost per a un viatge per Europa, on l'alumnat ha de calcular despeses reals de vols, hotels i altres serveis, i la parada de Sant Jordi, en què venen llibres i roses per finançar una sortida al parc aquàtic, calculant després el benefici obtingut. També introdueixen conceptes com els percentatges, descomptes o l'IVA a través de les matemàtiques, així com els sectors de producció i les activitats econòmiques dins de medi.

Una coincidència important entre les dues docents és que l'abordatge dels conceptes econòmics sol dependre molt de la sensibilitat respecte al tema i la iniciativa individual de cada mestre, així com del context i inquietuds dels infants. Cap de les dues identifica l'existència d'un marc clar i comú per guiar aquest aprenentatge dins el seu centre.

Pel que fa a la formació del professorat, ambdues coincideixen que no sempre es disposa del coneixement o prou recursos per transmetre els conceptes econòmics de manera adequada. Xicoi subratlla que els docents estan en formació contínua en molts àmbits i que, sovint, l'economia no és prioritària. En la mateixa línia, Matamala creu que seria interessant oferir cursos específics sobre economia aplicats a l'etapa de primària..

Una altra qüestió plantejada a les dues entrevistades ha estat la dificultat dels conceptes econòmics per als infants. Totes dues coincideixen que no són conceptes difícils si es presenten d'una manera propera, amb exemples reals, materials visuals o activitats pràctiques. Xicoi destaca que l'economia forma part de la vida quotidiana i que ja des de petits, a través del joc simbòlic —amb la cuineta o el supermercat—, els infants interioritzen nocions bàsiques d'intercanvi, valor i gestió. Matamala, per la seva banda, reforça aquesta idea, i afegeix que, “amb explicacions amenes i un vocabulari adaptat, els nens i nenes poden entendre perfectament aquests conceptes”.

Tanmateix, ambdues docents es mostren a favor d'introduir els conceptes econòmics com més aviat millor. A més, tot i que actualment només es treballen nocions bàsiques —com la compra, la venda i el benefici—, Xicoi apunta que seria interessant explorar altres formes d'organització econòmica, amb projectes com la creació de cooperatives o com ajudar les empreses a ser sostenibles, amb l'objectiu de formar ciutadans més crítics. Segons aquesta professora, les noves generacions són molt consumistes i cal oferir-los espais per reflexionar sobre els seus hàbits i sobre models econòmics més justos i sostenibles.

Finalment, totes dues estan d'acord en el fet que l'educació no ha de limitar-se només a l'escola, sinó que la família també pot jugar un paper clau per introduir conceptes econòmics de manera natural. Per exemple mitjançant vídeos, aplicacions, notícies adaptades, jocs de taula com el Monopoly Junior, el joc simbòlic o llibres com *La imprescindible guía sobre el dinero*, de Heidi Fiedler.

5.2. Desenvolupament i validació del prototip educatiu

En aquest apartat es descriu detalladament la creació i el disseny del joc: *A la conquesta del planeta Oiko*, un joc de cartes desenvolupat des de zero.

5.2.1. Idea i conceptualització del joc

A la conquesta del planeta Oiko és un joc de cartes que neix amb la voluntat de fer comprensibles i vivencials als ulls dels infants diferents models econòmics escollits. Parteix de la idea que, a través d'una experiència lúdica, l'aprenentatge és més significatiu, especialment en àmbits complexos com l'economia.

Als inicis del TFG el joc era completament diferent de com és ara. Aquest canvi ha estat gràcies a l'acompanyament de l'Esther Hierro, CEO i directora creativa de Marinva (consultora internacional especialitzada en l'ús del joc com a metodologia per a la transformació, amb seu a Barcelona). Tal com l'experta em va recomanar en una primera reunió per parlar sobre la creació del joc, la idea és que els infants aparentment juguin des de la innocència i desconeixement que el joc va d'economia. Serà posteriorment a partir de les emocions que els pugui remoure l'experiència lúdica, i amb l'ajuda d'un traspàs de conceptes i una fitxa d'aprenentatge, que podran fer connexions entre el joc i el contingut teòric i recordar-los més fàcilment.

Pel que fa a la seva mecànica, el joc gira al voltant de la conquesta de quatre regnes, representats per un animal, cadascun dels quals simbolitza un model econòmic diferent:

- Regne Merkatus (economia de mercat o capitalisme pur)
- Regne Polaris (economia planificada)
- Regne Armonia (economia del bé comú)
- Regne Ciclus (economia circular)

L'estructura del joc es basa en la interacció entre recursos, estratègies i valors econòmics, que es treballen mitjançant les cartes i les missions proposades en cada planeta.

Concretament, l'ús d'aquestes missions permet aprofundir en la dinàmica concreta de cada sistema econòmic escollit i tractar un principi clau de cadascun. Un exemple per entendre-ho millor és la missió del Regne Armonia (economia del be comú) que és *"Aconsegueix tenir a la mà un menjar de cada animal (cocodril, tortuga, abella, ós) al mateix temps"*. Amb aquesta proposta es pretén que els infants interioritzin d'una forma clara la que, a parer meu, és la característica essencial d'aquest model econòmic: el valor de cooperar entre empreses.

5.2.2. Dinàmica del joc

El joc es construeix, aparentment, a partir d'una dinàmica competitiva en què els jugadors han de conquerir el màxim de regnes o complir el màxim de missions mitjançant la combinació de cartes, cadascuna amb una puntuació concreta. Tot i això, durant el desenvolupament de la partida, emergeixen espontàniament altres dinàmiques col·laboratives, com aliances i estratègies compartides entre jugadors per assolir els seus objectius. D'aquesta manera s'aconsegueix generar una tensió estratègica i despertar emocions que fan que els infants s'endinsin en l'experiència lúdica, convertint cada partida en única i irreplicable.

El joc està pensat de 2 a 4 jugadors, però és flexible a l'hora de poder afegir un altre jugador addicional. Els jugadors, sempre amb 6 cartes a la mà, han de decidir quins recursos emmagatzemar, quan fer-ho i com combinar-los per aconseguir els punts necessaris per conquerir regnes o completar missions.

Els torns són àgils i estructurats. Cada jugador pot, d'una banda, jugar tantes cartes com vulgui de la seva mà per a la conquesta d'un regne o per al compliment d'una missió (màxim les 6 cartes que té a la mà), i després robar la quantitat corresponent del piló central per recuperar la mà. O bé, d'altra banda, pot optar per descartar entre una i tres cartes que no li interessin i robar el mateix nombre de cartes noves.

Les accions de cada torn fomenten l'anàlisi de situació, la presa de decisions i la gestió de recursos, simulant, d'una manera adaptada i significativa, el funcionament de qualsevol economia real.

A continuació, es detalla el rerefons conceptual de cada tipus de carta present en el joc i la seva relació amb els models econòmics representats:

- **Els 4 regnes:** cada regne representa un sistema econòmic i, per tal de fer-ho més atractiu pels infants, està representat per un animal i un color. El cocodril, un animal devorador (com un capitalista que pretén obtenir màxims beneficis), és el representant del *Regne Merkatus* (associat amb l'economia capitalista), amb cartes de color blau. L'os, un animal que imposa presència i força (com l'Estat en una economia planificada), és el representant del *Regne Polaris* (associat amb l'economia planificada), amb cartes de color vermell. L'abella, que viu i treballa en comunitat, és la representant del *Regne Armonia* (associat amb l'economia del bé comú), amb les cartes de color groc. Finalment, el castor, un animal treballador que reutilitza els seus recursos per construir el seu hàbitat, és el representant del *Regne Ciclus* (associat amb l'economia circular), amb cartes de color verd (color que és fàcil d'associar amb la natura). Així doncs, tant els noms dels regnes, com els animals i

els colors, han estat pensats per afavorir la memorització i les connexions conceptuals dels infants.

- **Les cartes de missió:** aporten una capa narrativa i estratègica al joc, ja que permeten obtenir punts finals extra mitjançant accions que reflecteixen valors i dinàmiques pròpies de cada sistema econòmic representat. Això enriqueix l'experiència i potencia la posterior connexió entre la mecànica del joc i els continguts conceptuals.
- **Les cartes de recursos:** són les cartes més freqüents i les que donen joc. N'hi ha de tres tipus, cadascuna amb una puntuació diferent; l'animal de cada regne (3 punts), l'hàbitat de l'animal del regne (2 punts) i el menjar de l'animal del regne (1 punt). Aquestes cartes representen els recursos econòmics i han de ser combinades de forma estratègica per assolir la puntuació exacta requerida per conquerir cada regne. D'aquesta manera, es reproduïx la lògica de la planificació i l'ús eficient dels recursos disponible en qualsevol sistema econòmic.
- **Les cartes especials:** permeten interaccions entre jugadors i, segons l'acció que contenen, s'associen a un regne concret i al seu color. Per exemple, al *Regne Armonia*, la seva carta especial diu: *"Demana-li a una persona una carta que vulguis. Si la té, te l'haurà de donar"*, reflectint així valors de cooperació i solidaritat. N'hi ha de diversos tipus: intercanvis, bloquejos, comodins... que enriqueixen la mecànica i introdueixen dinàmiques pròpies de cada sistema econòmic.
- **Les cartes de bloqueig i de claus:** durant la partida, els regnes poden quedar bloquejats mitjançant cartes amb un cadenat del mateix color. Per desbloquejar-los, cal tenir la clau corresponent. Aquesta mecànica representa les crisis econòmiques o les restriccions que poden aparèixer en qualsevol sistema i obliga els jugadors a replantejar les seves estratègies davant d'imprevistos.

En definitiva, la dinàmica del joc permet experimentar indirectament els valors i les lògiques dels diferents models econòmics de forma lúdica i comprensible. A través del joc, els infants viuen situacions que després poden ser reflexionades i treballades amb el suport de materials complementaris i didàctics com la fitxa d'aprenentatge.

5.2.3. Entorn i context d'implementació

A la conquesta del planeta Oiko està pensat com una eina pedagògica per a les escoles que permet introduir als infants d'entre 10 i 12 anys, dins del cicle superior de primària, diferents models econòmics.

El joc es pot aplicar tant en l'àrea de Coneixement del medi social (àrea on es treballen els sabers relacionats amb l'economia dins del currículum educatiu del cicle superior de primària), com en espais transversals com educació en valors, tutories o projectes interdisciplinaris que treballin i comparteixin valors i objectius relacionats. És especialment

útil com a recurs introductori o de reforç en les unitats que tracten conceptes bàsics d'economia, recursos, sistemes econòmics o presa de decisions.

En el cas de cicle superior, tal com he exposat a l'apartat anterior *Anàlisi de la presència d'economia en el context català per a la introducció del joc*, l'encaix més natural seria introduir el joc dins de l'últim saber mencionat en el currículum dins la competència Societats i Territoris;

"Estudi del funcionament dels mercats (de béns i serveis, financer i laboral), analitzant la responsabilitat ambiental i social de les empreses, de les cooperatives, l'economia verda i el consum responsable i de productes de proximitat."

Aquest saber resulta especialment rellevant, ja que els conceptes que introdueix encaixen amb els objectius i valors que el joc proposa i pretén transmetre.

El joc està pensat per ser implementat en sessions d'entre 60 i 90 minuts on els infants es divideixen en grups de 2 a 4 i juguen en paral·lel amb diferents baralles de cartes (una per cada grup). A continuació, a partir d'un traspàs d'informació i una fitxa d'aprenentatge i reflexió, es proposa una posada en comú on s'introdueixen els conceptes econòmics i es facilita la connexió amb l'experiència viscuda durant la partida. El rol del docent o de la persona responsable és acompanyar, observar les dinàmiques i afavorir una reflexió crítica, obrint espais per al debat.

Tot i estar pensat per l'aula, el joc podria traslladar-se a altres contextos com casals, espais educatius no formals o activitats familiars, ja que el seu format lúdic i visual facilita la comprensió i fomenta la conversa i l'interès per temes econòmics des d'edats primerenques.

5.2.4. Indicadors clau per a la validació

Per tal d'avaluar l'impacte educatiu del joc es planteja una avaluació basada en una pre i post-medició. L'objectiu principal és analitzar com el joc contribueix a millorar la comprensió dels diferents models econòmics.

El desenvolupament de l'activitat pedagògica es du a terme en dues sessions. A la primera, s'inicia amb una fitxa de pre-medició per saber quins coneixements sobre el tema tenen i s'introdueix el joc als infants, de manera que aprenen a jugar al joc, entenent les normes. Un cop apreses, i dins d'aquesta primera sessió, es deixa un temps de 30 minuts perquè els infants hi puguin jugar (la partida està calculada perquè duri com a màxim 10-15 minuts). Un cop l'han provat, se'ls fa un trasllat de la informació econòmica breu i afavorint que facin relacions i connexions.

Entre la primera i la segona sessió transcorre un temps d'una setmana durant la qual es deixa una baralla de cartes a l'aula per si algun infant demana en algun espai lliure que vol jugar. Un cop arribat el moment de fer la segona sessió, es torna a refrescar els conceptes econòmics amb el suport d'unes diapositives teòriques, es repeteixen les instruccions del joc i els infants tornen a tenir temps per fer una partida de cartes amb grups diferents dels de la primera sessió (per afavorir noves situacions). Finalment, la sessió conclou amb una altra fitxa d'aprenentatge de relacions i connexions, una fitxa de post-medicació.

Els indicadors d'impacte que s'utilitzen a l'aula es poden agrupar en tres àmbits:

1. Comprensió conceptual dels infants (a partir de la fitxa de pre i post-medicació)
 - a. Grau d'adquisició de conceptes bàsics vinculats als quatre models econòmics representats.
 - b. Capacitat de fer connexions entre situacions del joc i realitats econòmiques.
 - c. Retenció de vocabulari específic
2. Percepcions i actituds dels educadors
 - a. Observació de canvis en la participació, motivació i interès dels infants.
 - b. Valoració del joc com a eina didàctica: claredat, aplicabilitat, dinamisme...
 - c. Propostes de millora per adaptar el joc a diferents ritmes o contextos educatius.
3. Dinàmica i experiència de joc
 - a. Qualitat de les interaccions entre infants: cooperació, negociació, empatia...
 - b. Capacitat per gestionar recursos, prendre decisions i establir estratègies.
 - c. Reaccions emocionals que desperta el joc: entusiasme, implicació, reflexió...

Per fer aquesta avaluació dels indicadors d'impacte combinen tècniques qualitatives i quantitatives com:

- Observació directa durant la partida per registrar comportaments, reaccions i dinàmiques de grup.
- Qüestionaris pre i post adaptats als infants per detectar l'evolució de coneixements i percepcions.
- Entrevistes breus als educadors per valorar l'experiència des de la mirada docent.
- Recollida de comentaris espontanis dels infants que reflecteixin el que han entès o sentit.

5.2.5. Resultats del testatge pilot i aprenentatges

Per tal de desglossar millor els resultats, aquest apartat es dividirà en quatre parts: en primer lloc, es presentaran els resultats de la sessió 1; tot seguit, els de la sessió 2; a continuació, s'analitzarà el *feedback* qualitatiu; i, finalment, es tancarà amb observacions pròpies i reflexions.

Sessió 1

En aquest apartat comentarem els resultats obtinguts durant l'aplicació pràctica del joc a les aules de 4t, 5è i 6è de l'Escola Carles de Fortuny d'Esponellà, una escola rural on aquests tres cursos —amb un total de 21 infants— conviuen i aprenen plegats. Des dels inicis, aquest joc estava pensat per a un públic més gran que els alumnes de 4t, és a dir, per a 5è i 6è. Tanmateix, en tractar-se d'una escola rural on els tres cursos estan agrupats no va ser cap inconvenient i de fet, al contrari, va posar a prova el joc i la seva comprensió amb infants més petits, enriquint així el treball i oferint una visió més àmplia de la prevista.

Les edats dels infants han estat distribuïdes tal com s'indica en el gràfic. Durant la primera sessió van estar 20 infants (1 estava malalt) i a la segona ja hi van poder ser tots. Més endavant veurem el cas concret de com ha estat l'evolució d'aquest infant que només va poder ser-hi a la segona sessió.

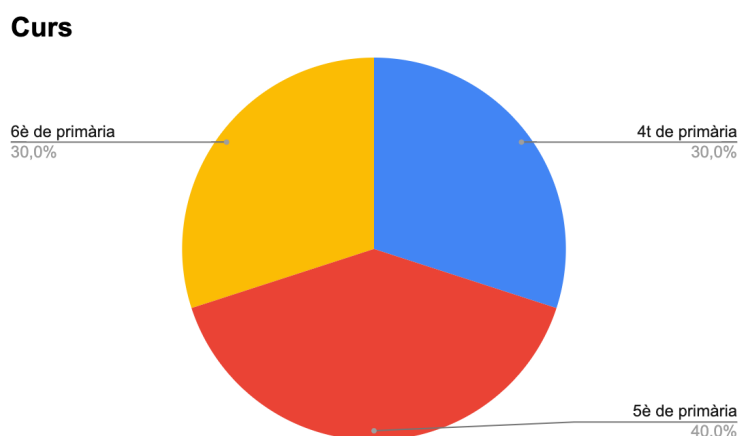


Figura 1. Assistència d'infants per curs a la primera sessió pràctica del Treball de Fi de Grau.

Font: Elaboració pròpia.

A l'inici de la primera sessió, abans d'explicar res sobre el joc, es va passar una primera fitxa de pre-medició per conèixer els seus coneixements previs sobre economia. Els gràfics que es presenten a continuació ofereixen informació sobre aquests coneixements inicials.

Has sentit mai parlar d'economia?

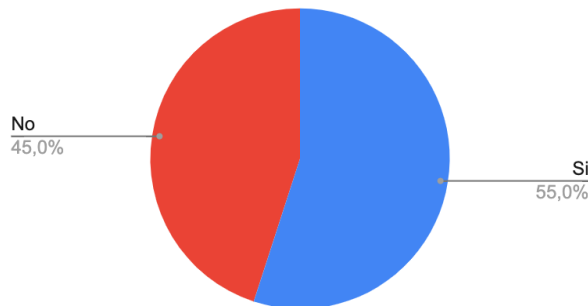


Figura 2. Respostes a la pregunta "Has sentit mai a parlar d'economia?"
Font: Elaboració pròpia.

Concretament, en aquesta pregunta hi havia una segona qüestió adreçada als infants que havien respost que sí que havien sentit a parlar d'economia. La pregunta era la següent: *Què creus que és?* Algunes de les seves respostes van ser: "diners" (infant de 5è), "no ho sabria explicar" (infant de 5è), "m'han dit i he sentit la paraula, però no me l'han explicat mai" (diversos infants de 5è), "una manera de viure en un estat" (infant de 4t), o bé "l'economia és tot el món dels diners" (infant de 6è).

Aquestes respostes mostren que, tot i que molts infants afirmaven haver sentit parlar del concepte, la majoria no en sabia donar una definició clara o precisa.

Has sentit mai a parlar d'alguna d'aquestes paraules? (Marca totes les que et sonin)

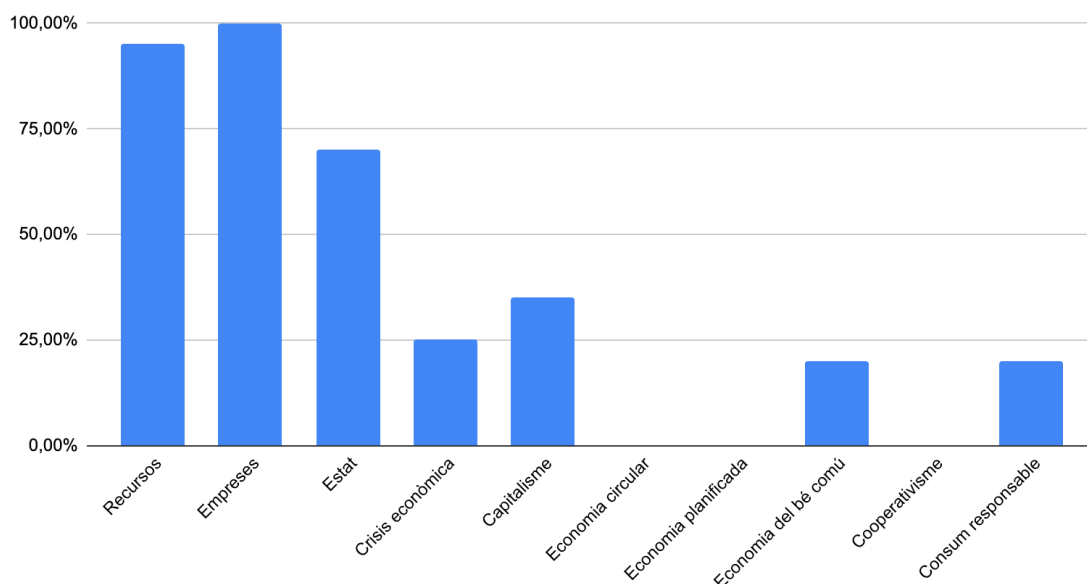


Figura 3. Respostes a la pregunta "Has sentit mai a parlar d'alguna d'aquestes paraules?"
Font: Elaboració pròpia.

Concretament, aquesta qüestió es volia centrar en el coneixement que tenien sobre determinades paraules que posteriorment apareixerien durant la transmissió dels continguts econòmics, un cop haguessin jugat.

Entre els comentaris recollits, destaquen *recursos*, *empreses* i *Estat* com les paraules més esmentades. Pel que fa als sistemes econòmics, s'observa que un 35 % dels infants havia sentit a parlar prèviament de l'economia capitalista, mentre que un 20 % coneixia el terme *economia del bé comú*. La resta dels sistemes econòmics eren desconeguts per la totalitat de la classe.

Així doncs, tot i que alguns dels sistemes resultaven familiars per a una part dels alumnes, el gràfic posa de manifest que els coneixements previs en aquest àmbit eren, en general, força limitats.

Marca amb una X si creus que aquestes frases són certes, falses o no ho sé

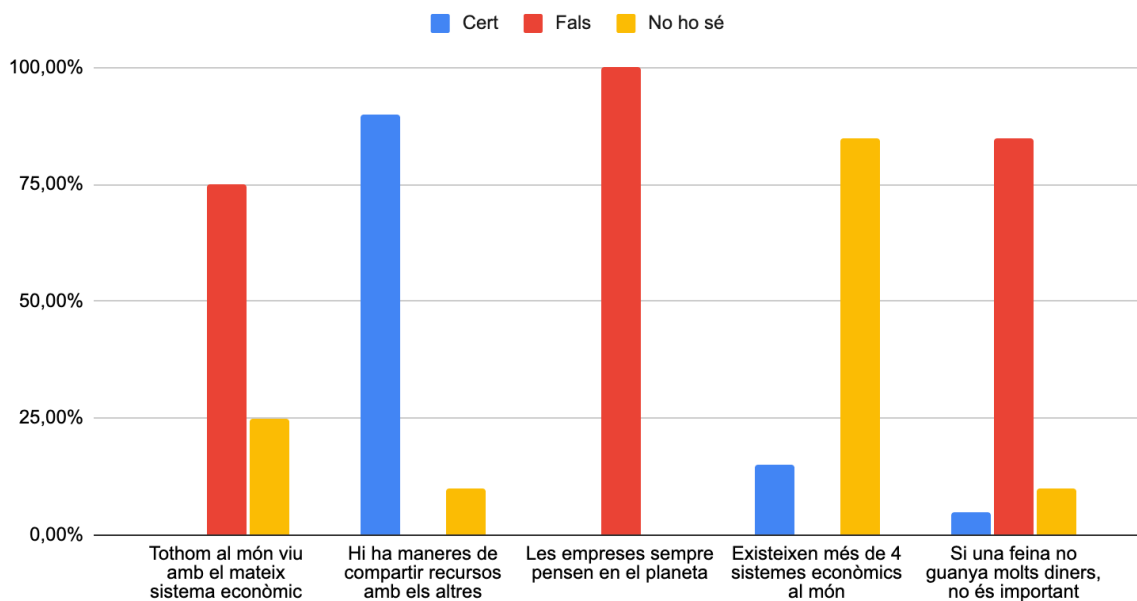


Figura 4. Respostes a la pregunta "Marca amb una X si creus que aquestes frases són certes, falses o no ho sé" sessió 1.

Font: Elaboració pròpia.

En relació amb les respostes, s'observa que en cada pregunta la majoria d'infants respon correctament, mentre que una minoria respon de manera contrària o afirma no saber-ho. L'única excepció són dues preguntes: en l'afirmació «les empreses sempre pensen en el planeta», tots els infants coincideixen que és falsa — fet que podria estar relacionat amb la insistència i el treball que l'escola realitza sobre el consum responsable i la cura del planeta. D'altra banda, la majoria no sap si existeixen més de quatre sistemes econòmics al món,

probablement perquè no entenen què significa exactament el concepte de sistema econòmic, com es demostra en la pregunta següent.

Cal destacar que aquesta mateixa pregunta apareix també en la fitxa de post-medició de la segona sessió, i els resultats, un cop s'ha realitzat el traspàs de coneixements econòmics i la seva vinculació amb el joc, mostren una millora significativa.

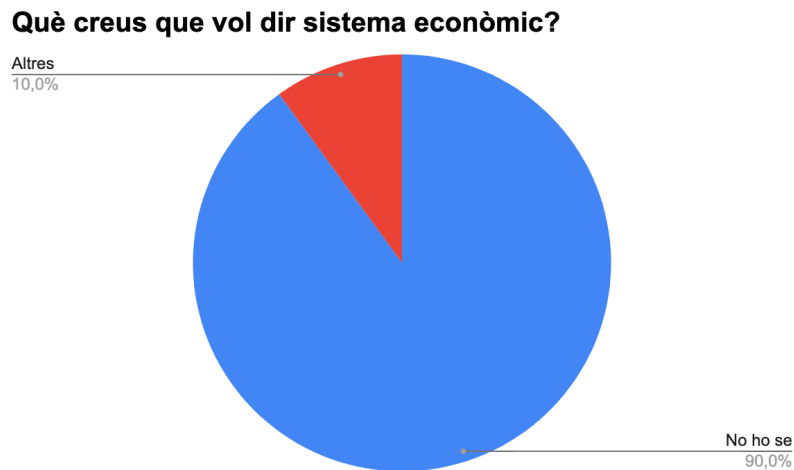


Figura 5. Respostes a la pregunta “Què creus que vol dir sistema econòmic?”
Font: Elaboració pròpia.

En aquesta qüestió, 18 infants van respondre que no ho sabien, tot i que dos es van atrevir a contestar: un infant de 6è va dir que un sistema econòmic és “un sistema de fer economia” i un infant de 4t va respondre que és “tot el que el govern i l'estat fan”.

Finalment, la fitxa acabava amb el següent enunciat per tal de conèixer quins valors destacaven i tenien cadascun d'ells: *Si haguessis de crear un planeta on tothom pogués viure bé, com el gestionaries?* Van sorgir els següents comentaris (escrits tal com es mostren a la fitxa):

- “Un planeta on la gent sigui feliç i que no hi hagi superioritat entre la gent” (infant de 4t)
- “Ficaria plantes, peixos, animals i no contaminació” (infant de 5è)
- “Que no existís el canvi climàtic i tampoc hi haguessin guerres perquè seríem com un sol país” (infant de 6è)
- “Sense gent rica, ni fàbriques, sense guerra, que tothom tingui una casa, menjar, aigua, que la gent es respecti, no maltractament, cotxes elèctrics, acceptar com som sense discriminar i que no destrueixin els boscos” (infant de 5è)
- “Un planeta net, guai i sense guerres” (infant de 6è)

- “Que tothom tingui els mateixos poders, que tothom tingui els mateixos diners” (infant de 4t)
- “Amb persones amables i no contaminadores” (infant de 4t)

Després de recollir aquesta primera fitxa, vaig explicar les instruccions del joc amb unes diapositives com a suport visual. Un cop resolt els dubtes, els infants es van posar a jugar. Al ser dos adults a l'aula (la Marta Matamala i jo) pendents dels dubtes espontanis i de les dinàmiques que es generaven durant el joc, vam poder mantenir el ritme sense interrupcions, i alhora observar i recollir comentaris que després vam posar en comú.

En aquesta primera sessió no vaig poder fer el traspàs de coneixements que tenia previst. Però, amb les respostes de la primera fitxa i les observacions i comentaris de la sessió 1, vaig acabar de perfeccionar el traspàs de coneixements i les relacions amb el joc que es faria a la sessió 2, posant més èmfasi en allò que els motivava i allò que no sabien.

Al final de la sessió, comentant com havia anat, vam coincidir que, tot i que al principi els va costar una mica d'entendre el joc, la dificultat era esperable, ja que normalment costa entendre un joc a la primera. La Marta Matamala (tutora del grup) va destacar que “han tingut molta motivació i interès per començar a jugar i durant les partides”. Tots els grups van voler jugar una segona partida i haurien jugat una tercera si no fos perquè el temps es va acabar.

Sessió 2

La segona sessió va seguir una estructura inversa a la de la primera. Es va iniciar amb el traspàs de continguts econòmics i l'establiment de relacions conceptuais amb les dinàmiques i cartes del joc, mitjançant el suport visual d'unues diapositives. L'exposició va ser plantejada de manera dinàmica i amb exemples concrets, tal com havia recomanat la tutora del grup, Marta Matamala.

A continuació, es van repassar les normes del joc amb tot el grup, posant especial atenció en l'infant que no havia pogut assistir a la primera sessió. Un cop resolt els dubtes, es van dur a terme les partides. Cal destacar que, en alguns casos, els grups que van finalitzar la primera ronda amb antelació van decidir voluntàriament iniciar una nova partida, sense necessitat d'instruccions externes, fet que posa de manifest el grau d'implicació i interès mostrat per l'activitat.

Per tancar la sessió -i, amb ella, la posada en pràctica del joc a l'aula-, els infants van respondre una segona fitxa d'aprenentatge que em va servir com a instrument de post-medició. A continuació es presenten les preguntes i respostes recollides de la segona fitxa, les quals permeten valorar l'assimilació dels continguts i l'impacte pedagògic de la proposta.



Figura 6. Respostes a la pregunta “Després de jugar i aprendre, em sabries dir què és l'economia”

Font: Elaboració pròpia.

Dels quinze infants que van respondre afirmativament a la pregunta, aproximadament un 70% van desenvolupar, en la següent qüestió (*Si has dit que sí, sabries dir què és?*), que l'economia és una ciència. El 30% restant definia l'economia com la manera en què els diferents països distribueixen els seus recursos econòmics.

Aquestes respostes mostren que, malgrat un coneixement inicial limitat, alguns infants comencen a identificar l'economia com una disciplina formal i també com un sistema d'organització dels recursos a escala global.



Figura 7. Respostes a la pregunta “Després de jugar i aprendre, em sabries dir què és un sistema econòmic”

Font: Elaboració pròpia.

De la mateixa manera que en la pregunta anterior, si la resposta inicial era afirmativa, es demanava als infants si serien capaços d'explicar què és un sistema econòmic. La majoria va aportar comentaris en la línia de definicions com ara “és com es distribueixen els països” o bé “diferents maneres d'ordenar i organitzar l'economia en els països”. Cal destacar la resposta d'un infant de 5è, que va afirmar: “Sé què és, però em lio amb l'economia i el

sistema econòmic”. Aquesta observació resulta especialment rellevant, ja que posa de manifest la dificultat d’entendre ambdós conceptes per part d’alguns participants. Aquest fet subratlla la importància de treballar de manera clara i contextualitzada les distincions conceptuals, especialment quan es tracta d’alumnat de cicle mitjà o superior.

Marca amb una X si creus que aquestes frases són certes o falses

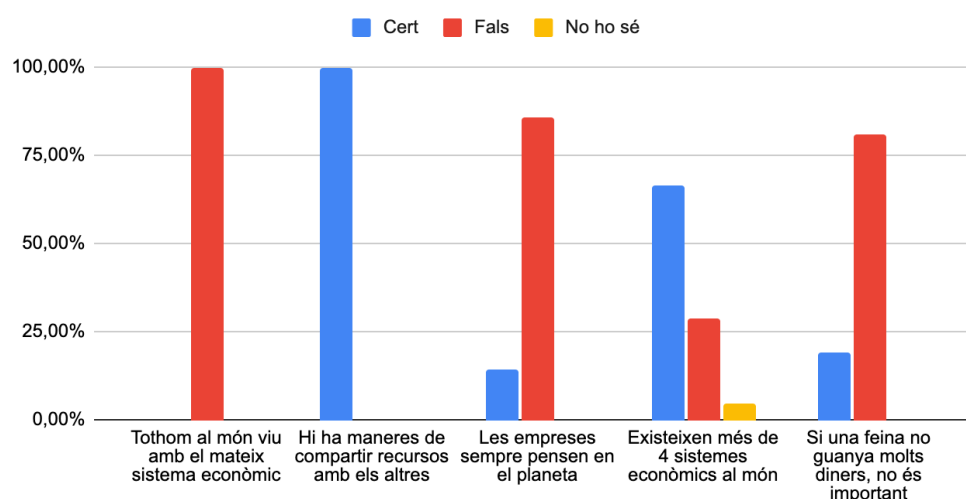


Figura 8. Respostes a la pregunta “Marca amb una X si creus que aquestes frases són certes, falses o no ho sé” sessió 2.

Font: Elaboració pròpia.

Aquesta pregunta ja apareixia a la fitxa de pre-medició de la primera sessió. Les respostes recollides en la segona fitxa mostren una diferència notable respecte a les inicials, especialment pel que fa a la desaparició de la resposta “no ho sé”. A l’hora de marcar les afirmacions com a certes o falses, es percep una major seguretat i claredat conceptual: en quatre de les cinc afirmacions plantejades, més del 75% de l’alumnat respon correctament.

L’única afirmació que genera més dubtes està relacionada amb el nombre de sistemes econòmics existents. Probablement, això s’explica pel fet que els quatre sistemes treballats van quedar ben interioritzats i els infants són capaços d’identificar-los i vincular-los amb el joc. Tanmateix, la idea que poden existir altres sistemes més enllà dels presentats no va quedar del tot consolidada en alguns casos, la qual cosa obre una possible línia de millora en la transmissió d’aquest concepte.

Relaciona cada regne amb el seu animal i el seu sistema econòmic

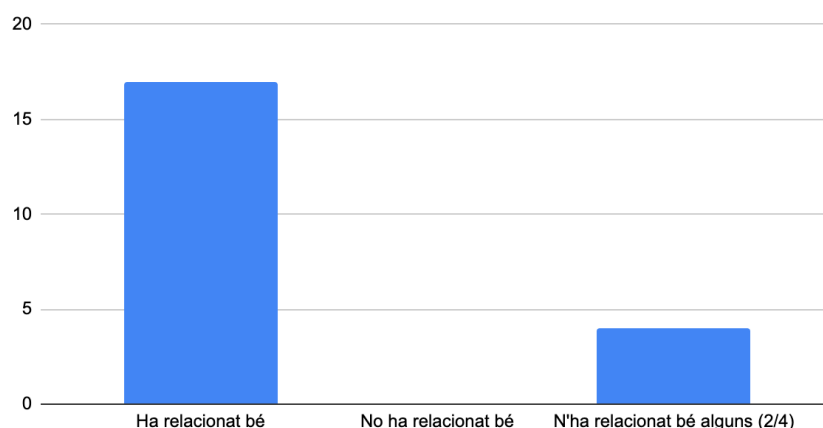


Figura 9. Resultats de la relació entre cada regne amb el seu animal i el seu sistema econòmic.
Font: Elaboració pròpia.

En aquest apartat de la fitxa se'ls demana que relacionin cada regne amb el seu animal i el seu sistema econòmic. Així doncs, tal com s'indica a la figura, 17 dels 21 participants de la segona sessió van ser plenament capaços d'establir correctament les relacions entre els elements proposats. Els 4 infants restants van presentar dificultats i certa confusió, invertint les relacions entre l'os —associat a l'economia planificada— i el castor —representant de l'economia circular.

Marca amb una X allò que has fet mentre jugaves

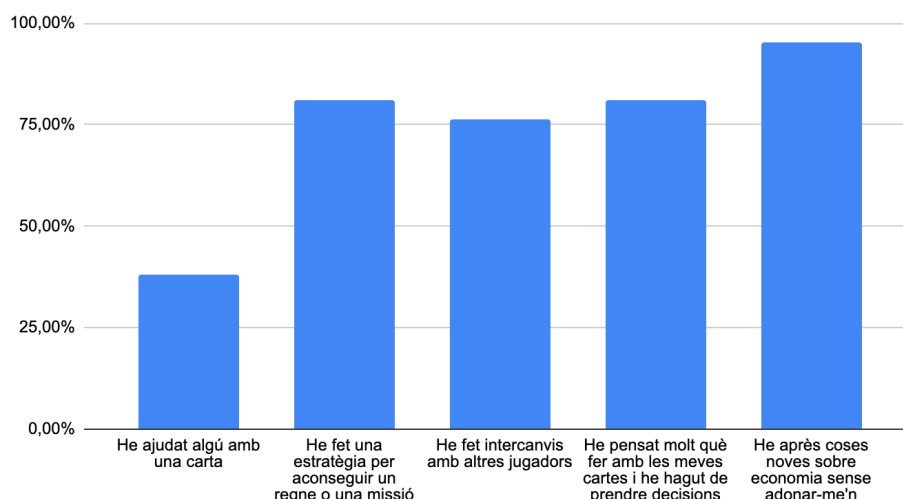


Figura 10. Respostes a la pregunta "Marca amb una X allò que has fet mentre jugaves".
Font: Elaboració pròpia.

Concretament, aquesta pregunta tenia com a objectiu afavorir una introspecció individual per part dels infants sobre el que havia succeït durant el joc. Les respostes mostren que la gran majoria confirma haver desenvolupat estratègies per assolir objectius o complir missions,

haver intercanviat cartes amb altres jugadors, haver reflexionat sobre les seves accions i decisions durant les partides realitzades al llarg de les dues sessions.

A més, aproximadament un 95% dels participants van indicar que havien après coses noves sobre economia gairebé sense adonar-se'n. Aquest fet posa de manifest el potencial del joc com a eina d'aprenentatge significatiu, ja que facilita la interiorització de continguts a través de la pràctica lúdica i l'experiència personal.

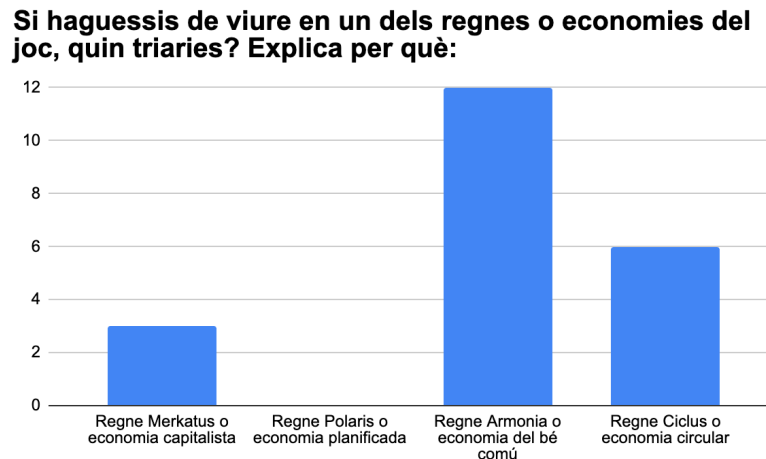


Figura 11. Respostes a la pregunta “Si haguessis de viure en un dels regnes o economies del joc, quin triaries?”

Font: Elaboració pròpia.

Finalment, els comentaris recollits en relació amb la pregunta sobre en quin regne del joc o sistema econòmic els agradaria viure, van ser força clars. La gran majoria dels infants va expressar preferència pel *Regne Armonia* (economia del bé comú) o pel *Regne Ciclus* (economia circular). Només tres infants van manifestar que voldrien viure al *Regne Merkatus*, corresponent al sistema d'economia capitalista.

Aquestes respostes posen de manifest els valors que els infants associen a un futur desitjable: sostenibilitat, cooperació, igualtat i respecte pel medi ambient. Alhora, reflecteixen una major identificació amb models econòmics emergents o alternatius, en contraposició als predominants o tradicional. Aquest fet convida a reflexionar sobre el potencial del joc com a eina per fomentar la consciència crítica i la construcció de valors socials i econòmics des de les primeres etapes educatives.

Feedback qualitatiu

Per complementar l'anàlisi quantitatiu, es va realitzar una enquesta de valoració a la tutora del grup, Marta Matamala, al final de les dues sessions amb l'objectiu de recollir valoracions qualitatives sobre l'experiència (vegeu [Annex 7](#)). La seva percepció global va ser molt positiva, destacant que el joc va permetre als infants aprendre nous conceptes econòmics d'una manera lúdica i significativa. Segons la docent, l'interès i la motivació per part de

l'alumnat van ser molt elevats des del primer moment, especialment pel caràcter visual i atractiu del recurs.

La docent comentava: *"El segon dia vaig percebre més connexions que el primer dia, potser perquè es va acompanyar d'una explicació detallada i amb exemples sobre els conceptes econòmics, sistemes..."* Així doncs, el fet d'incloure una explicació prèvia a la segona sessió va afavorir que els infants establissin més connexions i reflexions en relació amb els continguts. També va destacar que la fitxa d'aprenentatge va resultar útil per ajudar l'alumnat a prendre consciència del que havien après.

Pel que fa a les actituds observades durant la implementació, Matamala respon que va detectar comportaments molt positius com ara cooperació entre companys, competència sana, diàlegs estratègics, negociació i moments de reflexió espontània. Aquestes actituds evidencien no només la comprensió dels continguts sinó també el desenvolupament d'habilitats socials i de pensament crític.

Finalment, respecte a l'adequació del joc per al nivell educatiu, la tutora va considerar que era plenament adequat per a cicles superiors (5è i 6è) i que fins i tot el grup de 4t va ser capaç de comprendre i gaudir de l'activitat. No es van identificar aspectes confusos en la mecànica del joc, gràcies a l'acompanyament docent i les explicacions prèvies. En conseqüència, va afirmar que faria servir el joc en futures ocasions i el recomanaria com a recurs pedagògic per treballar l'economia i l'organització social a l'aula.

A banda de les observacions de la tutora del grup, cal remarcar també les reaccions espontànies dels infants. En finalitzar l'activitat, alguns van preguntar si tornaria a l'aula i van expressar que els havia agradat molt com a professora, fins i tot preguntant si volia ser mestra. Aquestes mostres d'afecte i valoració positiva reforcen l'impacte emocional i educatiu de l'experiència. Un infant, a més, va preguntar si podia comprar el joc, un comentari que va obrir una reflexió personal sobre el potencial futur de desenvolupar el material com a recurs educatiu formalitzat i comercialitzable.

Aquest conjunt de valoracions, tant per part del professorat com de l'alumnat, posa de manifest l'efectivitat del joc com a eina d'aprenentatge significatiu i emocionalment connectada amb l'experiència educativa dels infants.

Observacions (meves i reflexions i conclusions)

La posada en pràctica a l'aula va correspondre, en general, a les meves expectatives inicials. Es tracta d'un recurs motivador que va mantenir l'interès i la participació activa de tot el grup classe, tant durant el moment de joc com en la fase posterior de realització de les connexions i relacions entre conceptes. En concret, durant el moment de traspàs, vaig observar com s'activava la curiositat dels infants, que es mantenien atents per comprendre

com és possible que uns personatges com un castor, un os, una abella i un cocodril, protagonistes del joc, tinguessin alguna relació amb conceptes econòmics.

El desenvolupament de les sessions a l'aula va seguir el plantejament inicial, amb l'excepció que en la primera sessió no vaig poder dur a terme el traspàs previst, a causa d'una mala gestió del temps. Considero que si s'haguessin fet ja algunes connexions inicials en aquesta primera sessió, els resultats obtinguts en les fitxes d'aprenentatge haurien estat encara més precisos i rics.

D'altra banda, les respostes al qüestionari de pre-medició posen de manifest que la insistència en la introducció i treball dels conceptes econòmics a l'aula és, actualment, molt baixa. Aquest fet suggereix que el seguiment del currículum en aquesta àrea ha estat inadequat, ja que molts dels coneixements plantejats en el qüestionari s'haurien d'haver abordat segons les indicacions curriculars vigents.

Pel que fa a la diferència d'edat, tot i que els infants de 4t de primària són més petits, el joc va resultar comprensible i atractiu per a ells, i algunes de les respostes recollides a les fitxes van ser encertades. Així mateix, un infant de 5è que no va poder assistir a la primera sessió va ser capaç de seguir la segona sense dificultats, entenent tant el funcionament del joc com les connexions amb els conceptes econòmics, i va respondre correctament gairebé totes les preguntes de la fitxa.

També vull destacar que l'èxit en la resposta d'un infant no depèn únicament de l'activitat en sí, sinó que està condicionat per factors extracurriculars, com ara l'interès personal, l'educació rebuda a casa, l'atenció durant la classe, la capacitat per retenir coneixements i la sensibilitat vers els temes tractats, entre d'altres.

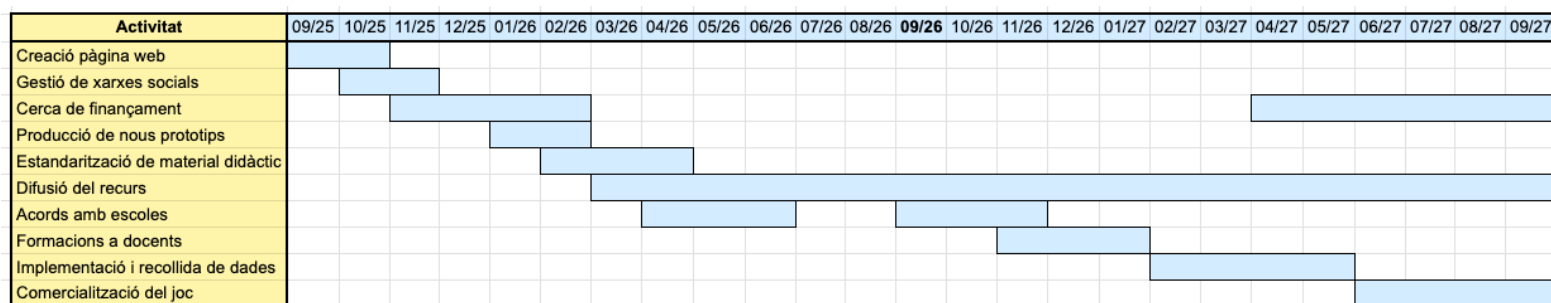
5.3. Pla d'implementació i viabilitat

5.3.1. Timeline operatiu

Aquest projecte es planteja amb l'objectiu a llarg termini (aproximadament a dos anys vista) de consolidar i implementar el joc educatiu *A la conquesta del planeta Oiko* com a eina pedagògica als centres educatius catalans.

Per tal d'assolir aquest objectiu, s'ha dissenyat un pla d'acció que recull les diverses fites i activitats necessàries per fer-lo realitat. Aquestes inclouen: la creació d'una pàgina web i la gestió de xarxes socials, la difusió del recurs als centres educatius, la cerca de finançament i patrocinadors, la producció de nous prototips, així com el disseny i estandarització de materials didàctics tant per a docents com per a l'alumnat. També es preveu establir acords amb escoles, organitzar formacions per a docents i dur a terme una avaluació i recollida sistemàtica de dades sobre l'impacte del joc. Finalment, un cop arribant al final dels dos anys també seria interessant investigar la viabilitat de la comercialització del joc.

A continuació, es presenta un diagrama de Gantt que resumeix la planificació prevista:



Taula 2. Timeline operatiu a dos anys vista.

Font: elaboració pròpia.

La planificació mostra una progressió, amb una fase inicial de preparació, una de desenvolupament i validació, i una d'implementació i llançament. El projecte comença amb la creació de la pàgina web, seguida de la gestió de xarxes socials i una primera cerca de finançament, totes elles tasques inicials orientades a establir la presència digital i la cerca de finançament per assegurar els recursos i l'evolució del projecte. Paral·lelament, continua amb la producció de nous prototips, juntament amb l'estandarització del material didàctic, que enllaça directament amb la difusió del recurs un cop ja està complet, una activitat extensa que s'allarga durant gairebé tot el projecte. Els acords amb escoles es realitzen tenint en compte les dates festives, i les formacions a docents comencen posteriorment. La implementació i recollida de dades de l'estudi té lloc entre 02/27 i 05/27, preparant el camí per a la fase final de comercialització del joc, que s'estén des de 06/27 fins al 09/27.

5.3.2. Reflexions preliminars: Pressupostació i costos d'implementació inicials del projecte

La implementació del joc educatiu *A la conquesta del planeta Oiko* comporta una sèrie de costos inicials i recurrents que cal tenir en compte per garantir-ne la viabilitat i la sostenibilitat en el temps. A continuació, es detalla una primera aproximació de les principals partides pressupostàries, classificades segons si es concentren en una fase inicial de desplegament o si són recurrents al llarg del temps:

Costos inicials:

- Creació d'una pàgina web i gestió de xarxes socials, com a eina de visibilitat i comunicació del projecte.
- Mostratge promocional, amb la distribució de mostres a centres educatius, entitats o esdeveniments com a estratègia de difusió inicial.
- Producció de prototips del joc, incloent-hi la impressió i muntatge de materials físics.
- Estandardització del material didàctic, amb el disseny i elaboració de recursos pedagògics per a docents i alumnat.
- Formació de docents, mitjançant sessions presencials o virtuals i la preparació de materials de suport per facilitar la implementació del joc a l'aula.

Costos recurrents:

- Manteniment i actualització de la pàgina web, les xarxes socials i els materials didàctics.
- Reposició de material físic, com noves impressions del joc o de les fitxes d'aprenentatge.
- Seguiment pedagògic i suport tècnic als centres educatius que implementin el joc.
- Avaluació de l'impacte, a través de l'anàlisi de dades i l'elaboració d'informes de resultats.

Tot i no incloure un pla financer detallat, cal destacar que el projecte és escalable, ja que la producció del joc i la impressió a l'engròs i la reutilització de materials didàctics permeten reduir costos en fases posteriors. Pel que fa a la sostenibilitat, existeixen diverses vies per cobrir despeses, com ara subvencions públiques (per exemple, ajuts del Departament d'Educació o de la Diputació), convenis amb entitats educatives o la col·laboració amb fundacions compromeses amb l'educació transformadora. Amb tot, es reconeix que la manca de finançament extern representa un risc significatiu que podria limitar la implementació i difusió del recurs, especialment en la seva fase inicial.

Així doncs, el pressupost d'implementació inicial del joc reflecteix la necessitat d'una planificació rigorosa i d'una estratègia per garantir-ne la viabilitat i sostenibilitat en el llarg termini.

6. Conclusions

Les conclusions que es presenten a continuació donen resposta a la hipòtesi i objectius plantejats en aquest treball, a partir de l'anàlisi dels resultats obtinguts i de les evidències recollides durant el desenvolupament del projecte.

La idea principal del treball ha estat explorar el coneixement dels infants sobre diferents models econòmics i el seu encaix dins el marc teòric de l'escola, així com proporcionar eines didàctiques per educar sobre aquestes alternatives. Aquesta idea s'ha seguit de manera coherent al llarg de tot el procés, tenint sempre presents els objectius i la hipòtesi del treball.

L'objectiu principal ha estat la creació, disseny i validació d'un joc educatiu que introdueixi als infants conceptes vinculats amb diferents models econòmics, fomentant el pensament crític i la sensibilització cap a opcions econòmiques alternatives des de les primeres etapes educatives. Aquesta proposta partia de la hipòtesi que un recurs lúdic, dissenyat específicament per a l'alumnat de cicle superior de primària, podria facilitar una millor comprensió dels diferents sistemes econòmics —tant tradicionals, com alternatius—, afavorint una actitud més crítica i responsable envers aquests.

L'anàlisi dels resultats obtinguts durant l'aplicació pràctica a l'aula ha permès verificar aquesta hipòtesi i confirmar l'assoliment de l'objectiu general. L'alt grau de participació, l'evolució observable entre les fitxes de pre i post-medició, les reflexions espontànies dels infants, així com el *feedback* recollit tant de la tutora, com dels mateixos participants, indiquen que el joc ha funcionat com a eina eficaç per transmetre conceptes econòmics complexos de manera accessible i significativa.

Els infants han demostrat no només una millor comprensió dels sistemes econòmics treballats (comprovada a través de les fitxes d'aprenentatge), sinó també una capacitat d'associació entre aquests i les dinàmiques del joc. A més, la seva implicació i les respostes personals recollides evidencien que el recurs ha estat percebut com a rellevant, proper i motivador. Per tant, es pot concloure que tant l'objectiu general, com la hipòtesi de partida han estat plenament assolits.

Pel que fa als objectius específics, dissenyats per la complementació i assoliment de l'objectiu principal, han estat abordats i complets seguint el marc teòric i metodològic del treball:

- *Investigar el paper de les escoles en la introducció de conceptes econòmics i en la formació de valors sostenibles i crítics.*

Aquesta línia s'ha treballat a través de l'anàlisi del currículum educatiu de Catalunya i d'entrevistes a docents, que han aportat una mirada directa i contextualitzada sobre la

realitat de l'educació en economia a les aules, concloent que és relativament baixa, tal com era d'esperar.

- *Dissenyar i desenvolupar un joc innovador que reflecteixi les característiques dels diferents models econòmics i que sigui accessible i atractiu per als infants.*

El desenvolupament del joc ha estat possible gràcies a l'assessorament de la consultora Marinva, especialment d'Esther Hierro, així com a l'aportació de docents i infants durant el procés de creació. Les proves prèvies informals (amb germans, amics, nens de l'esplai, etc) també han resultat claus per perfeccionar-ne la mecànica i garantir-ne la viabilitat pedagògica, l'accessibilitat i l'atracció del públic escollit.

- *Provar el joc en un context educatiu real per analitzar-ne l'eficàcia, recollir dades i identificar possibles millores.*

La validació d'aquest objectiu s'ha dut a terme mitjançant l'aplicació del joc a les aules de 4t, 5è i 6è de l'Escola Carles de Fortuny. L'experiència, estructurada en dues sessions consecutives, ha permès recollir informació valuosa a través de fitxes d'aprenentatge, observació directa i entrevistes posteriors, evidenciant l'impacte positiu de la proposta a partir dels resultats obtinguts i obrint la porta a millores futures.

Tot i els resultats positius obtinguts, cal reconèixer algunes limitacions que han condicionat l'abast de l'estudi. En primer lloc, per motius de temps i logística, l'aplicació pràctica del joc i la seva anàlisi posterior s'ha pogut dur a terme només en una escola, fet que restringeix la generalització dels resultats. Aquesta limitació, però, obre la porta a una possible línia de futur basada en l'ampliació del projecte a diversos centres amb realitats educatives diferents.

També es reconeix com a limitació el fet que només una de les dues sessions inclogués una introducció teòrica estructurada, fet que pot haver condicionat la comprensió i el rendiment dels infants en la primera sessió.

És per això que, a partir de l'experiència viscuda, dels resultats obtinguts i les limitacions, es proposen diverses millores amb vista a futures aplicacions del joc.

En primer lloc, es proposa reforçar les pròximes aplicacions mitjançant la incorporació de continguts teòrics estructurats en ambdues sessions, amb la finalitat de garantir una comprensió més profunda i progressiva dels conceptes econòmics abordats. En paral·lel, es considera oportú el disseny d'una sessió de formació específica adreçada al docent col·laborador, acompanyada de materials didàctics de suport, que permetin dinamitzar el joc amb autonomia i aprofitar-ne al màxim les potencialitats pedagògiques.

D'altra banda, seria interessant repetir la prova en altres centres educatius, amb perfils diversos tant pel que fa al tipus de centre com al context socioeducatiu, per tal de contrastar

i enriquir els resultats obtinguts fins ara. Aquesta ampliació ajudaria a valorar la transferibilitat del recurs i a detectar possibles ajustos metodològics.

A més, tot i que el joc ha estat validat formalment en un entorn escolar, també ha estat provat de manera informal en altres àmbits, com el familiar o l'educació en el lleure, amb resultats igualment positius pel que fa a la motivació i l'aprenentatge dels infants. Això obre la porta a explorar noves aplicacions en etapes com l'educació secundària, on el recurs podria adaptar-se amb ajustos en la complexitat dels continguts i l'ús de materials específics per a aquest nivell, o en contextos educatius informals.

Finalment, una altra línia de futur passa per la formalització del joc com a recurs educatiu i la seva possible comercialització. Aquesta formalització implicaria desenvolupar materials complementaris que en facilitin la implementació a l'aula de manera que el recurs pugui ser utilitzat de forma autònoma en diferents contextos educatius.

A tall de conclusió del treball i de manera resumida, els resultats obtinguts al llarg del projecte confirmen que un recurs lúdic com el joc que he dissenyat pot esdevenir una eina eficaç per introduir els infants en el coneixement dels diferents models econòmics i fomentar en ells una actitud crítica i responsable. Aquest treball ha evidenciat que, tot i la presència limitada d'aquests continguts en el currículum actual, és possible abordar-los de manera significativa des de les aules si es disposa de materials adequats. Alhora, s'ha posat en relleu la importància de dotar tant el professorat, com les famílies de recursos i formacions que permetin acompanyar aquest aprenentatge de forma rigorosa i contextualitzada. Per tot plegat, cal repensar l'ensenyament de l'Economia que oferim a les noves generacions: una educació que no es limiti a explicar el funcionament del mercat, sinó que incorpori visions més globals i alternatives, amb l'objectiu de formar ciutadans i ciutadanes més crítics, conscients i compromesos amb la construcció d'una societat més justa i cohesionada.

7. Bibliografia

Llibres:

- Felber, C. (2014). L'economia del bé comú. Miret Editorial.
- Giddens, A. (2000). Sociología (3a ed. revisada). Alianza Editorial. (Obra original publicada el 1991)
- Marín Santiago, I. (2018). ¿Jugamos? Cómo el aprendizaje lúdico puede transformar la educación. Ediciones Paidós.
- Piaget, J. (1961). La formación del símbolo en el niño: Imitación, juego y sueño. Imagen y representación (J. Gutiérrez, Trad.). Fondo de Cultura Económica. (Obra original publicada el 1951).
- Samuelson, P. A., & Nordhaus, W. D. (2010). Economía (19a ed.). Editorial Reverté.
- Smith, A. (1776). An inquiry into the nature and causes of the wealth of nations.
- Stiglitz, J. E. (2012). El preu de la desigualtat: Com la societat dividida d'avui posa en perill el nostre futur. Nova York: W. W. Norton & Company
- Wertsch, J. V. (1993). Vygotsky y la formación social de la mente. Ediciones Paidós.

Articles:

- Carr, E. H. & Davies, R. W. (2022) "Bases de una economía planificada". Arxiu Josep Serra Dell. Recuperat de <https://arxiujosepserradell.cat/wp-content/uploads/2022/03/9.-Bases-de-una-economia-CC%81a-planificada-1926-1929.-1-1%C2%AA-parte.pdf>
- Chavance, B. (2019) "La planificación central y sus alternativas en la experiencia de las economías socialistas". Recuperat de <https://shs.cairn.info/revista-actuel-marx-2019-1-page-26?lang=es>
- Cortillea, M. Ll., & Fernández, F. (2021). El joc infantil i la seva metodologia. Institut Obert de Catalunya. Recuperat de https://ioc.xtec.cat/materials/FP/Recursos/fp_edu_m04_/web/fp_edu_m04_htmlindex/media/fp_edu_m04_material_paper.pdf
- Felber, C. (2019) "The Common Good Balance Sheet, an Adequate Tool to Capture Non-Financials?". Recuperat de <https://www.mdpi.com/2071-1050/11/14/3791>
- Garay, L., & Puig, A. (2013). Introducció a l'economia. Recuperat de <https://openaccess.uoc.edu/server/api/core/bitstreams/ba6c86d7-eef7-4786-90b8-5e62e1eef6d8/content>
- Ivern, I. (2009). El joc en el desenvolupament infantil. Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport, 25, 179–189. Recuperat de <https://raco.cat/index.php/Aloma/article/view/144641/196461>
- López, J. F. (2019). Sistema económico: Qué es, qué tipos hay y sus objetivos. Economipedia. Recuperat de <https://economipedia.com/definiciones/sistema-economico.html>
- Nieto, M., & Català, L. (2016). Reabriendo el debate sobre la planificación socialista de la economía. Revista de Economía Crítica, (21), 93–110. Recuperat de <https://www.upo.es/revistas/index.php/rec/article/view/10013>

- Ramos Arriagada, R. A., & Castillo Gatica, C. (2013). Balance y economía del bien común para una economía de la felicidad. CAPIC Review.
- Roldán, P. N. (2016). Economía planificada. Economipedia. Recuperat de <https://economipedia.com/definiciones/economia-planificada.html>
- Sevilla Arias, A. (2016). Capitalismo: Qué es, origen, características y ejemplos. Economipedia. Recuperat de <https://economipedia.com/definiciones/capitalismo.html>
- Vendrell, R. (2009). El joc lliure: un espai natural per al desenvolupament infantil. Aloma: Revista de Psicologia, Ciències de l'Educació i de l'Esport. Recuperat de <https://dau.url.edu/bitstream/handle/20.500.14342/2110/Aloma%2025%20Roser%20Vendrell.pdf?sequence=2&isAllowed=y>

Pàgines Web:

- Comissió Europea. (2015). Tancar el cercle: un pla d'acció de la UE per a l'economia circular [Comunicació COM(2015) 614 final]. Recuperat de <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/HTML/?uri=CELEX:52015DC0614>
- Comissió Europea. (2019). El Pacte Verd Europeu. Recuperat de <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/HTML/?uri=CELEX:52019DC0640>
- Departament d'Educació. (s.d.). Educació. Generalitat de Catalunya. Recuperat de <https://educacio.gencat.cat>
- Departament d'Educació. (2022). Àrea de Coneixement del medi natural, social i cultural. Currículum d'educació primària – Decret 175/2022. Generalitat de Catalunya. Recuperat de <https://xtec.gencat.cat/web/.content/curriculum/primaria/curriculum-175-2022/Coneixement-del-Medi-Natural-Social-i-Cultural.pdf>
- Merriam-Webster. (s.d.). Planned economy. Dictionary. Recuperat de <http://merriam-webster.com>
- Ministerio de Educación y Formación Profesional. (s.f.). Claves de la LOMLOE: Objetivo, enfoques y elementos clave. Recuperat de <https://educagob.educacionfpydeportes.gob.es/lomloe/claves-objetivo-enfoques.html>
- Naciones Unidas. (2015). Objetivos de desarrollo sostenible. Recuperat de <https://sdgs.un.org/goals>
- Parlament Europeu. (2015). Economía circular: definición, importancia y beneficios. Europarl. Recuperat de <https://www.europarl.europa.eu/topics/es/article/20151201STO05603/economia-circular-definicion-importancia-y-beneficios>
- Parlament Europeu. (2020). Pla d'acció per a l'economia circular: Per una Europa més neta i més competitiva. Recuperat de https://www.europarl.europa.eu/doceo/document/TA-9-2020-0152_CA.html
- XTEC. (2022). Currículum Educatiu Primària. Recuperat de <https://xtec.gencat.cat/ca/curriculum/primaria/curriculum-175-2022/>

8. Annexos

Annex 1: Models consentiments

Gravació i ús del testimoni

Autoritzo la gravació d'àudio de l'entrevista en el marc del present Treball de Fi de

Grau:

☒ Sí ☐ No

Autoritzo l'ús de fragments de les meves intervencions, sempre que s'estableixin mecanismes per preservar la meua privacitat:

☒ Sí ☐ No

Consentiment informat

En acceptar participar en aquest estudi, confirmo que se m'ha ofert l'oportunitat de plantejar preguntes i dubtes, que han estat resolts satisfactòriament. De manera voluntària, accepto participar en aquesta recerca i atorgo el meu consentiment informat per a la recollida i ús de les dades amb finalitats exclusivament acadèmiques.

Nom i cognoms de la persona entrevistada: Lidia Escolà Tolmo

Data: 02 / 03 / 2025

Signatura:



Confirmació per part de l'Escola Carles de Fortuny

L'equip directiu de l'Escola Carles de Fortuny confirma que:

- L'estudiant Judit Arranz ha realitzat dues sessions del seu Treball de Fi de Grau els dies 5 i 9 de maig de 2025.
- Es concedeix el permís per a la posada en pràctica del seu treball a les aules de 5è i 6è.

Signatura i segell del centre,



ESCOLA CARLES DE FORTUNY
Avda. Carles de Fortuny, s/n
17632 - Espenyllà
Tel : Fax: 972.59.71.35
e mail: b7001097@xtec.cat

BATLLE ROS,
HELENA (FIRMA)

Signat
digitalment per
BATLLE ROS,
HELENA (FIRMA)

Data: 2025.05.28
10:52:14 +02'00'

Annex 2: Models d'entrevistes

Entrevista a la professional del joc Esther Hierro

1. Quins beneficis té el joc com a eina educativa respecte a altres metodologies d'ensenyament?
2. Podries explicar-me quins són els elements clau que fa que un joc sigui efectiu i atractiu per a l'aprenentatge?
3. Creus que actualment s'està utilitzant el joc com a eina d'aprenentatge a les aules?
4. Creus que el joc es aplicable a conceptes complicats o abstractes com és el cas de l'economia?
5. Creus que un joc de cartes com el meu podria facilitar la dinamització del aprenentatge de conceptes d'economia a primària?

Entrevista a Docents sobre la Presència de l'Economia a les Escoles

1. Quins conceptes d'economia s'ensenyen a l'aula a 5è i 6è actualment?
 - a. Ensenyeu els continguts que estableix el currículum educatiu que es basa amb la LOMLOE?
2. A quina matèria s'incorporen els conceptes d'economia?
3. Com s'ensenyen els conceptes d'economia a l'aula? Amb quina metodologia els ensenyeu?
4. Quan hi ha un aspecte de l'actualitat relacionats amb economia com el tema dels aranzels de Donald Trump, es parla a l'aula? Com en parreu?
5. Creus que els docents tenen la formació adequada per ensenyar economia de manera efectiva? Quines formacions o recursos creus que serien útils per millorar l'ensenyament d'aquesta matèria?
6. Creus que l'economia és una matèria que pot ser difícil d'entendre per als infants?
7. I creus que un joc de cartes com el meu podria facilitar la dinamització del seu aprenentatge?
8. Quina és la teva opinió sobre la presència de l'economia a l'educació escolar? Creus que és important que els alumnes aprenguin conceptes econòmics des de petits?

Annex 3: Presentació de les instruccions del joc als infants

PREPARACIÓ DEL JOC

1. Posar-nos grups de 2-4
2. Separar les cartes dels regnes i les missions i posar-les boca amunt perquè tothom les pugui veure
3. Barrejar la resta de cartes i repartir-ne 6 a cada jugador
4. Deixar la resta com a piló central
5. Començarà el de l'esquerra del qui ha repartit



OBJECTIU DEL JOC

- Conquerir el màxim de REGNES i complir el màxim de MISIIONS.
- Guanya qui al final de la partida la suma de les PUNTUACIONS dels regnes i de les missions sigui MÉS GRAN



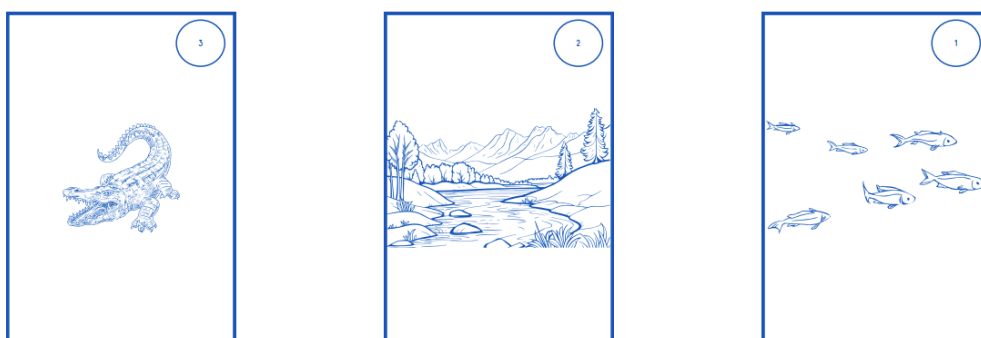
TIPUS DE CARTES

1. REGNES I MISIÓNS



TIPUS DE CARTES

2. ANIMAL, HÀBITAT I MENJAR DE CADA REGNE



TIPUS DE CARTES

3. CANDAU I CLAU



TIPUS DE CARTES

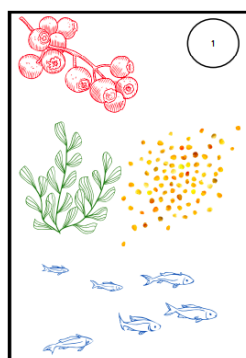
4. CARTES D'ACCIÓ



SI NO TÉ EL QUE DEMANES NO
POTS TORNAR A DEMANAR

TIPUS DE CARTES

5. CARTES COMODINS



COM PUC CONQUERIR?

- 1 ABELLA (3 PUNTS) + 1 MENJAR ABELLA (1 PUNT) + 1 HABITAT ABELLA (2 PUNTS)
- 1 ABELLA (3 PUNTS) + 1 ABELLA (3 PUNTS)



ELS PUNTS HAN DE SER JUSTOS!!!



COM PUC COMPLIR MISSIONS?

- QUAN TINGUI 3 CARTES DEL MENJAR DEL COCODRIL



QUE PUC FER EN EL MEU TORN?

O JUGAR TANTES CARTES COM VULGUI

- MÀXIM 6 (TOTES LES CARTES QUE TINC A LA MÀ)

O DESCARTAR CARTES

- MÍNIM 1
- MÀXIM 2

QUAN ACABA EL MEU TORN

QUAN O BÉ HE JUGAT O BÉ HE DESCARTAT I ROBO DEL

PILÓ-CENTRAL LES CARTES QUE EM FALTEN (SEMPRE HE DE

TENIR 6 CARTES A LA MÀ)



QUAN S'ACABA LA PARTIDA?

QUAN EL PILÓ-CENTRAL S'HAGI ACABAT



QUI GUANYA LA PARTIDA?

QUI TINGUI MÉS PUNTS (SUMANT ELS PUNTS DE CADA

REGNE)

JUGADOR 1



JUGADOR 2



Annex 4: Fitxa d'aprenentatge de pre-medicació

Abans de jugar...	
Nom	 A la conquesta del planeta Oïdo
Edat	
Data	

Aquesta fitxa serveix per saber què en saps sobre alguns temes relacionats amb l'economia abans de jugar. No és un examen! No passa res si no saps alguna resposta, simplement escriu el que et surti.

1. Has sentit mai parlar d'economia?

- ☐ Sí
☐ No

Si has dit que sí, escriu què creus que és:

2. Has sentit mai a parlar d'alguna d'aquestes paraules? (Marca totes les que et sonin)

- ☐ Recursos
☐ Empreses
☐ Estat
☐ Crisis econòmica
☐ Capitalisme
☐ Economia circular
☐ Economia planificada
☐ Economia del bé comú
☐ Cooperativisme
☐ Consum responsable

3. Marca amb una X si creus que aquestes frases són certes o falses:

	Cert	Fals	No ho sé
Tothom al món viu amb el mateix sistema econòmic			
Hi ha maneres de compartir recursos amb els altres			
Les empreses sempre pensen en el planeta			
Existeixen més de 4 sistemes econòmics al món			
Si una feina no guanya molts diners, no és important			

4. Què creus que vol dir 'sistema econòmic'?

5. Si haguessis de crear un planeta on tothom pogués viure bé, com el gestionaries? (pots escriure idees o fer un petit dibuix)

Gràcies per respondre! Ara... a jugar!!!!!!!!!!!!

Annex 5: Fitxa d'aprenentatge de post-medició

Després de jugar	
Nom	
Edat Data	

Aquesta fitxa serveix per saber què has après jugant al joc. No és un examen! No passa res si no saps alguna resposta, simplement escriu el que et surti.

1. Després de jugar i aprendre, em sabries dir què és l'economia?

- ☐ Sí
☐ No

Si has dit que sí, sabries dir què és?

2. Després de jugar i aprendre, em sabries dir què és un sistema econòmic?

- ☐ Sí
☐ No

Si has dit que sí, sabries dir què és?

3. Marca amb una X si creus que aquestes frases són certes o falses:

	Cert	Fals	No ho sé
Tothom al món viu amb el mateix sistema econòmic			
Hi ha maneres de compartir recursos amb els altres			
Les empreses sempre pensen en el planeta			
Existeixen més de 4 sistemes econòmics al món			
Si una feina no guanya molts diners, no és important			

4. Relaciona cada regne amb el seu animal i el seu sistema econòmic:

Regne	Animal	Sistema econòmic
Regne Merkatus	Abella	Economia capitalista
Regne Ciclus	Ós	Economia del bé comú
Regne Armonia	Castor	Economia circular
Regne Polaris	Cocodril	Economia planificada

5. Dels 4 sistemes econòmics que explica el joc, escriu una o més característiques que recordis:

Sistema econòmic	Característiques
Economia capitalista	
Economia planificada	
Economia del bé comú	
Economia circular	

6. Marca amb una X allò que has fet mentre jugaves:

- ☐ He ajudat algú amb una carta
- ☐ He fet una estratègia per aconseguir un regne o una missió
- ☐ He fet intercanvis amb altres jugadors
- ☐ He pensat molt què fer amb les meves cartes i he hagut de prendre decisions
- ☐ He après coses noves sobre economia sense adonar-me'n

7. Si haguessis de viure en un dels regnes del joc, quin triaries? Explica per què.

Annex 6: Presentació del traspàs del joc a conceptes econòmics

Què vol dir la paraula economia?



Què vol dir la paraula economia?

Què és un sistema econòmic?



- ✓ Com i quins recursos
- ✓ Com es produeix
- ✓ Com es consumeix
- ✓ Com s'intercanvia

Ara que ja sabem què és un sistema econòmic... Quins sistemes econòmics apareixien en el joc?

1 REGNE = 1 SISTEMA ECONÒMIC



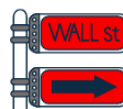
Quines característiques té el regne merkatus que també tenen les economies CAPITALISTES al món real?



"Com més tinc més puc"

"Em preparo per ser el millor en el futur. Estalvi. Especulacions"

Exemple d'un país amb ECONOMIA CAPITALISTA



Quines característiques té el regne polaris que també tenen les economies PLANIFICADES al món real?



"Totes les quantitats me les dona el govern que mana"

"No puc fer el que vull. Em prohibeixen moltes coses"

Exemple d'un país amb ECONOMIA PLANIFICADA



안녕하세요

Quines característiques té el regne armonia que també tenen les economies DEL BÉ COMÚ al món real?



"Ajuda a que tothom pugui tenir uns mínims"

"Demana ajuda, reutilitza, coopera"

Exemple d'un país que creu molt ECONOMIA DEL BÉ COMÚ



Quines característiques té el regne ciclus que també tenen les economies CIRCULARS al món real?



"Utilitza tot el que tens"

"Reutilitza, recicla, intercanvia"



Exemple d'un país que creu molt ECONOMIA CIRCULAR



Amb quin sistema econòmic relacionarieu aquesta acció?



Sistema econòmic capitalista
Sistema econòmic planificat
Sistema econòmic del bé comú
Sistema econòmic circular

Amb quin sistema econòmic relacionarieu aquesta acció?



Sistema econòmic capitalista
Sistema econòmic planificat
Sistema econòmic del bé comú
Sistema econòmic circular

Amb quin sistema econòmic relacionarieu aquesta acció?



Sistema econòmic capitalista
Sistema econòmic planificat
Sistema econòmic del bé comú
Sistema econòmic circular

Amb quin sistema econòmic relacionarieu aquesta acció?



Sistema econòmic capitalista
Sistema econòmic planificat
Sistema econòmic del bé comú
Sistema econòmic circular

Annex 7: Fitxa de valoració

Nom del docent: _____
Curs / nivell aplicat: _____
Centre educatiu: _____
Data: _____

1. Valoració general de l'experiència

- 1.1. Com ha estat, en general, l'experiència d'aplicar el joc a l'aula?
- 1.2. Quina reacció inicial han tingut els infants en el moment de jugar? (motivació, interès, poc interès...)
- 1.3. Després de jugar, has percebut reflexions o connexions amb conceptes econòmics? (Sí, en part, no gaire)

2. Observació del comportament dels infants

- 2.1. Durant el joc, has observat alguna d'aquestes actituds?
- ☐ Cooperació entre companys
 - ☐ Competència sana
 - ☐ Diàlegs estratègics o negociació
 - ☐ Moments de reflexió espontània
 - ☐ Confusió o dificultats amb les regles
- 2.2. Creus que els infants, mentre jugaven han estat capaços d'identificar diferències entre els regnes?

3. Impacte educatiu

- 3.1. Creus que el joc ha ajudat a entendre millor conceptes com economia, recursos o sistemes?
- 3.2. El format del joc (les cartes, codi de colors, animals...) ha afavorit la comprensió dels continguts?
- 3.3. Creus que la fitxa d'aprenentatge ha estat útil per ajudar-los a fer connexions i reflexions?

4. Millores i propostes

- 4.1. Hi ha cap part del joc que hagi trobat confusa o poc clara?
- 4.2. Creus que el joc és adequat per a l'edat que es planteja (5è i 6è)?
- 4.3. Quines propostes faries per millorar l'experiència (mecànica, material, fitxes, durada...)?
- 4.4. Utilitzaries el joc en futures ocasions o el recomanaries a altres docents?