

TOTHOM IGUAL

1. Objectiu i temàtica

“Tothom igual” ha estat un projecte educatiu orientat al disseny i desenvolupament d’un videojoc inspirat en la mecànica de *Flappy Bird*, amb una temàtica centrada en la inclusió de l’alumnat amb discapacitat.

Els responsables de dur-lo a terme van ser els alumnes de segon curs del Cicle Formatiu de Grau Superior d’Animació 2D, 3D i Videojocs. Al llarg dels mesos d’octubre, novembre i desembre de 2025, aquests estudiants van crear diferents videojocs amb l’objectiu de posar-los a disposició de l’alumnat més jove de l’institut durant la fira de Nadal del centre.

El projecte combina una mecànica de joc senzilla amb un enfocament social i educatiu que preten promoure l’empatia envers l’alumnat amb discapacitats o dificultats d’aprenentatge.

Paral·lelament, va permetre aplicar competències tècniques pròpies de l’àmbit de l’animació i del desenvolupament de videojocs, com ara el disseny gràfic, la programació, l’animació i la integració d’elements sonors.

La creació d’un videojoc inclusiu, capaç de donar visibilitat a diverses discapacitats dins de l’entorn educatiu, es va alinear amb diversos Objectius de Desenvolupament Sostenible (ODS) de l’Agenda 2030. En particular:

ODS 4: Educació de qualitat, en fomentar una educació inclusiva, equitativa i respectuosa amb la diversitat.

ODS 10: Reducció de les desigualtats, en contribuir a visibilitzar diferents realitats i a promoure la inclusió social.

ODS 3: Salut i benestar, en afavorir el benestar emocional i l’autoestima de l’alumnat amb discapacitat mitjançant una representació positiva dins del videojoc.

El joc consisteix a controlar un personatge que avança constantment mentre evita obstacles. La principal innovació resideix en el seu enfocament inclusiu.

El personatge protagonista podia representar diversos tipus de discapacitat, com ara discapacitat motriu, discapacitat visual, discapacitat auditiva, o dificultats cognitives.

Els obstacles del joc simbolitzen les barreres físiques, socials i educatives que les persones amb discapacitat poden trobar en la seva vida quotidiana.

D'aquesta manera, el videojoc no només planteja un repte lúdic, sinó que també convida a reflexionar sobre la necessitat de construir una societat més inclusiva, accessible i respectuosa. Tal com expressava el títol del projecte, l'objectiu final era transmetre la idea que *tothom és igual*.



Web1. Exemple de Flappy bird original del qual va sorgir la idea dels videojocs inclusius.

2. Recursos Utilitzats

El dia 28 d'octubre de 2025 es van projectar els curtmetratges **Cuerdas** i **Ilan**, dues obres que aborden la inclusió des de perspectives complementàries. **Cuerdas** relata l'amistat entre una xiqueta i un company amb discapacitat, mentre que **Ilan** mostra la lluita d'un xiquet per jugar al parc. Ambdós curts fomenten l'empatia, el respecte i la valoració de la diversitat, ajudant l'alumnat a entendre la importància de la inclusió social i educativa

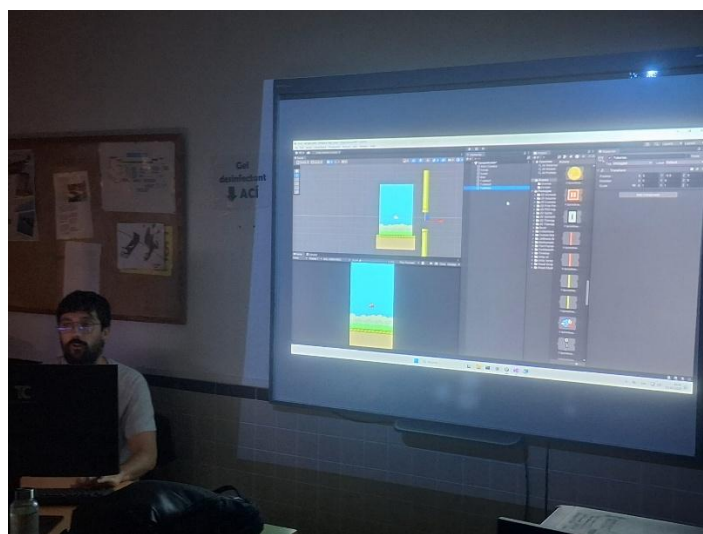


Web 2. Fotograma d'uns dels curts visionats a classe per sensibilitzar a l'alumnat.

Pel que fa als recursos tècnics, el videojoc s'ha desenvolupat amb Unity, programat en C#, i integra animacions, sons, detecció de col·lisions, moviment d'obstacles i un sistema de puntuació.

2. Procés de desenvolupament: preproducció, producció/desenvolupament i postproducció

Preproducció: En la sessió del 29 d'octubre, l'alumnat es va presentar l'enunciat de la tasca i es va dur a terme la preparació tècnica inicial.



Web 3 Primers passos d'aprenentatge del motor de desenvolupament de videojocs Unity.

Posteriorment, en la sessió del 4 de novembre, es va treballar la definició de la idea i la investigació sobre la discapacitat escollida.

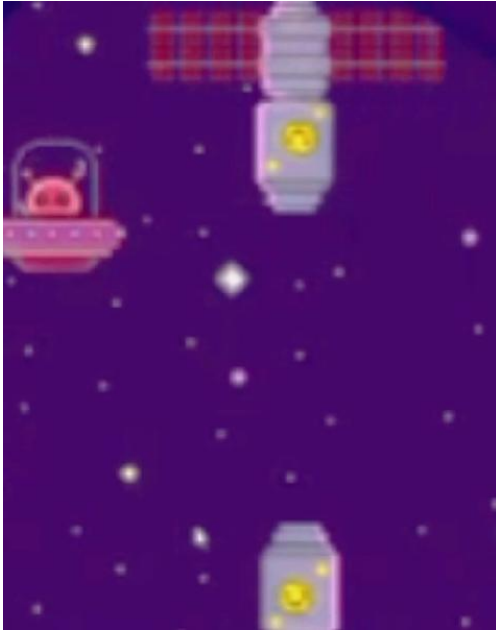
El videojoc inclou ha d'incloure un personatge relacionat amb la temàtica, obstacles simbòlics, un fons en moviment, animacions del personatge, gravetat, sons i elements visuals personalitzats per oferir una experiència atractiva i coherent.

Producció: Entre les sessions del 5 de novembre i el 19 de novembre, l'alumnat va desenvolupar els seus respectius videojocs amb l'acompanyament i l'ajuda dels docents que imparteixen el mòdul.



Web 4 Alumnat creant un flappy bird a Unity com a base del producte final.

Post producció: En la sessió del 25 de novembre es va explicar com afegir música i efectes de so al videojoc, així com la manera de crear els menús del joc. Les sessions del 26 de novembre i del 2 de desembre es van dedicar a la postproducció del joc, mentre que la del 3 de desembre es va destinar al testeig. Finalment, la entrega del projecte serà el 9 de desembre de 2025.



El món amb TDA



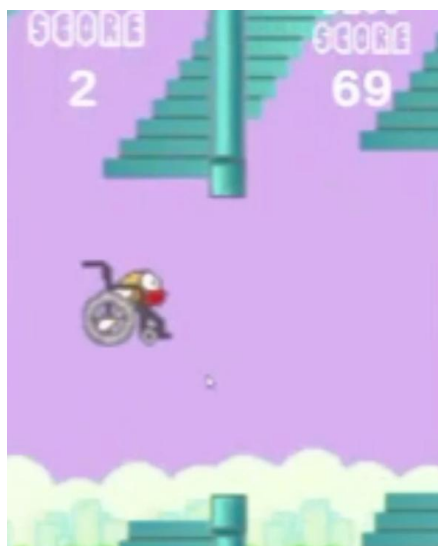
Depressió



Acromatòpsia



Discapacitat visual



Discapacitat motriu



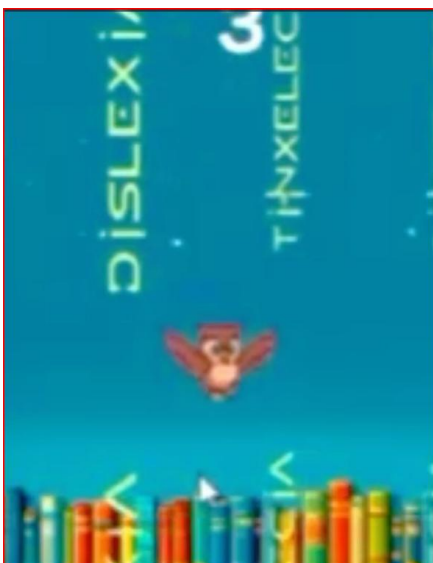
Discapacitat auditiva



Hiperactivitat



Discapacitat d'aprententge o de memòria

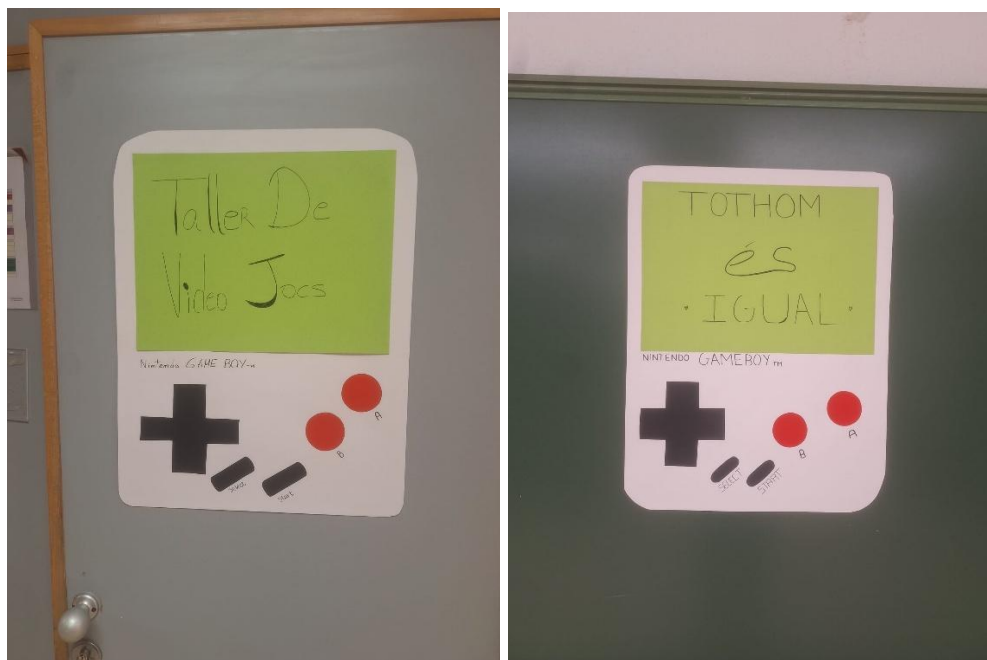


Dislexia

Web 5 Captures de Flappy Birds "Tothom igual"

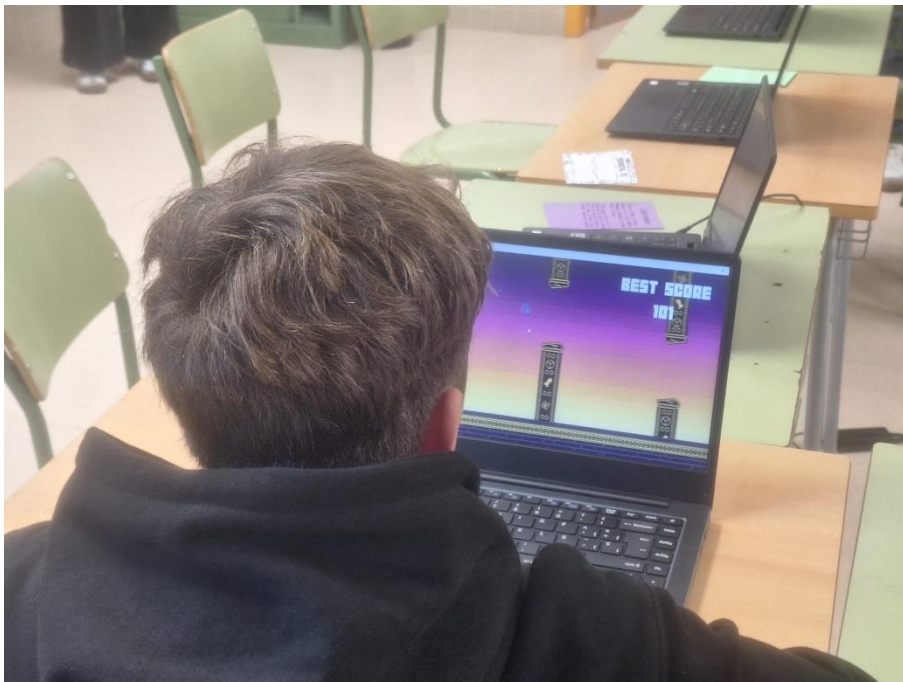
3. Publicació

El Taller *Flappy Bird* va tenir lloc el 22 de desembre de 2025 a l'aula de Tecnologia 2, durant la fira de Nadal de l'IES Beatriu Fajardo de Mendoza. L'alumnat d'ESO va poder experimentar i gaudir dels jocs creats pels estudiants del centre, cada un acompanyat d'una explicació sobre la discapacitat que representava. L'espai estava decorat amb murals inspirats en les consoles vintage *Game Boy*.



Web 6 Cartells de l'activitat de la fira de Nadal 2025 de videojocs inclusius Tothom igual.

El resultat de l'activitat va ser molt positiu: molts alumnes van jugar i competir entre ells mentre aprenien curiositats sobre diferents discapacitats a través dels videojocs.





Web 7 Alumnat d'ESO participant en l'activitat de la fira de nadal 2025 de videojocs inclusius tothom igual.

4. Crèdits

El videojoc ha estat desenvolupat per l'alumnat de 2n d'Animació 2D, 3D i Videojocs de l'IES Beatriu Fajardo de Mendoza.

Docents: Pau Infante / Vanesa Franco

Coordinació: Irene Santos Coquillat

Agraïments al alumnat de 1r d'animació per la seva col.laboració en la creació de la cartelleria de game boy.