

BOLETÍN 5

Shadows of Occupation – Un viaje por la historia y la innovación digital

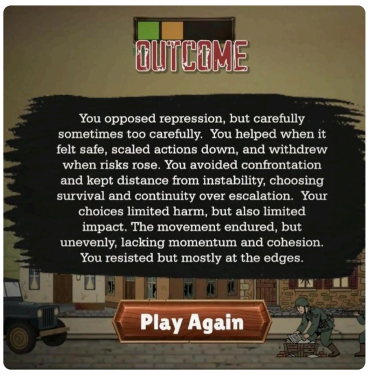
NÚMERO DE PROYECTO: 101174535

Pruebas del juego con 240 jóvenes

Entre marzo y agosto de 2026 el juego **WWII Choices** fue jugado y debatido por 240 jóvenes en cuatro Talleres Locales de Prueba de dos días en Alcoi, Ruggell y Tesalónica, y revisado por siete expertos. En julio el proyecto celebró además su Foro de Políticas sobre Inclusión en los Videojuegos en Tesalónica y su Simposio de Investigación sobre Videojuegos Culturales en Quatretondeta y Alcoi. Este boletín recoge lo que nos dijeron los jugadores y lo que cambió en el juego.

El juego está en línea: juéguelo

WWII Choices está disponible gratis, en el navegador, en **ww2-choices.netlify.app**. Elija un personaje – la periodista, el ciudadano, la perseguida o el resistente – y vea adónde llevan sus decisiones en 10 a 15 minutos.



La pantalla de resultado al final de una partida

Cuatro Talleres Locales de Prueba, 240 jóvenes

Cada taller se desarrolló en dos días con el mismo protocolo: introducción, juego guiado, retroalimentación individual antes del debate en grupo, una sesión sobre el contenido histórico y cultural con expertos invitados, pruebas focalizadas y un debate final de calidad, que abarcó funcionalidad, navegación, lengua y localización, sensibilidad histórica y cultural, accesibilidad y utilidad educativa.

- **Alcoi, 11–12 de marzo de 2026** (ASEID) – 60 participantes de familiaridad digital mixta; claridad en el primer uso y navegación como prioridades.
- **Ruggell, 20–21 de julio de 2026** (CYA) – 30 jóvenes y partes interesadas en los videojuegos educativos, con un experto en inclusión y trabajo juvenil.
- **Tesalónica, 27–28 de julio de 2026** (Fifty-Fifty) – 75 participantes, con un historiador de la ocupación y un educador de historia no formal.
- **Tesalónica, 18–19 de agosto de 2026** (PYLON ONE) – 75 participantes, centrado en la localización, con un lingüista, un especialista en localización y un mediador intercultural.

Capital Youth Association · ASEID · fifty-fifty Social Innovation & Cohesion Institute · PYLON ONE

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.

Qué cambió en el juego

Siete expertos revisaron el juego durante los talleres y todas sus recomendaciones se incorporaron, junto con la retroalimentación de los jugadores: una introducción histórica concisa y una línea clara entre hecho y ficción; instrucciones de primer uso más claras; un glosario compartido y una redacción más sencilla de las instrucciones; consecuencias visibles de cada decisión y preguntas de reflexión posteriores al juego; breves notas de contexto para facilitadores de grupos de edades mixtas; y una comprobación de la representación respetuosa de los grupos perseguidos. La versión griega se validó en contexto en el taller de PYLON ONE; las versiones española y alemana siguen la misma estrategia de localización.

Foro de Políticas sobre Inclusión en los Videojuegos – Tesalónica, 7–8 de julio de 2026

Cuarenta jóvenes de 18 a 30 años – diez por socio, diversos en género, origen cultural y experiencia, e incluidos jóvenes de comunidades marginadas de Grecia – pasaron dos días en Tesalónica debatiendo qué hace inclusivo a un juego. A través de un Laboratorio de Políticas, un plenario y un World Café produjeron la **Declaración del Foro de Tesalónica** sobre juegos inclusivos, que abarca representación, accesibilidad, educación y planes de estudio e incentivos de financiación, tarjetas de evaluación sobre WWII Choices e ideas de rediseño para su próxima versión. Una visita al Museo Judío de Tesalónica conectó el debate con la propia historia de la ciudad. Todos los participantes recibieron un certificado Youthpass.



La placa conmemorativa en Quatretondeta, 22 de julio de 2026

Simposio de Investigación sobre Videojuegos Culturales – Quatretondeta y Alcoi, 22–23 de julio de 2026

El Simposio pasó del único día en Alcoi previsto en el proyecto a dos días. El primero, en Quatretondeta, se dedicó a la memoria histórica: se descubrió una **placa conmemorativa** con el nombre del proyecto en presencia del alcalde y de la comunidad. El segundo día, en Alcoi, llevó a los participantes al refugio antiaéreo de Cervantes y a una sesión de trabajo con expertos históricos sobre cómo los juegos pueden transmitir la memoria de la guerra, seguida de una sesión de retroalimentación y transferibilidad sobre el juego.

Próximos pasos

Los últimos meses del proyecto se dedican a llevar el juego al público. El **Hackathon de Sensibilidad Cultural** se celebra en Eschen, Liechtenstein, el 12–15 de octubre, y le siguen tres **Eventos Locales de Difusión**: en Eschen el 14 de octubre, en Quatretondeta el 17 de octubre durante la Fireta y en Tesalónica el 23 de octubre. Los socios se reúnen por última vez en Tesalónica el 21 de octubre, y a finales de octubre se publicarán cuatro vídeos cortos sobre el proyecto.

Jugar: ww2-choices.netlify.app · **Sitio web:** shadowsofoccupation.eu · **Contacto:** cya.liechtenstein@gmail.com · **Facebook:** facebook.com/profile.php?id=61572434565924

Capital Youth Association · ASEID · fifty-fifty Social Innovation & Cohesion Institute · PYLON ONE

Co-funded by the European Union

Financiado por la Unión Europea. Las opiniones y puntos de vista expresados solo comprometen a su(s) autor(es) y no reflejan necesariamente los de la Unión Europea o los de la Agencia Ejecutiva Europea de Educación y Cultura (EACEA). Ni la Unión Europea ni la EACEA pueden ser considerados responsables de ellos.