

BOLETÍN 6

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

NÚMERO DE PROYECTO: 101174535

Dos años, un juego – y lo que queda

El 31 de octubre de 2026 Shadows of Occupation llega a su fin tras dos años. Este último boletín repasa el último mes – el Hackathon de Sensibilidad Cultural en Eschen y los tres eventos locales en Liechtenstein, España y Grecia – y lo que el proyecto deja: un juego gratuito en cuatro idiomas, un manual para educadores y un conjunto de recursos abiertos en el sitio web del proyecto.

Hackathon de Sensibilidad Cultural – Eschen, 12–15 de octubre de 2026

Quince participantes invitados y el equipo de CYA pasaron cuatro días en nobel-x, en Eschen, trabajando sobre los puntos más sensibles del juego. El primer día fijó el contexto histórico y cultural, partiendo de *Si esto es un hombre* de Primo Levi, presentó los personajes, los escenarios y los retos de sensibilidad conocidos, y formó equipos mixtos con un reto cada uno. Tras dos días de sprints de trabajo con mentoría, los equipos presentaron sus propuestas – opciones narrativas, diálogos alternativos, detalles culturales, guiones gráficos y plantillas – ante un jurado de asesores culturales y el equipo del proyecto. Sus recomendaciones sobre localización, accesibilidad y diseño inclusivo alimentan la versión final de WWII Choices.

El proyecto en cifras

240
jóvenes probaron el juego en cuatro Talleres Locales de Prueba

7
expertos revisaron el juego – historiadores, lingüistas, educadores, especialistas en inclusión

40
jóvenes en el Foro de Políticas, de Liechtenstein, Grecia y España

180
participantes en los tres Eventos Locales de Difusión

4
idiomas: inglés, griego, alemán, español

5.000
visitantes y jugadores en el sitio web y el juego a lo largo de dos años

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.

Tres eventos locales, 180 participantes

En esas mismas dos semanas los socios presentaron el proyecto y el juego a sus comunidades locales, combinando en cada caso el juego con una película sobre la ocupación y un debate sobre la discriminación y la elección personal, entonces y ahora.



Eschen, 14 de octubre
Jornada Informativa y Noche de Cine Joven – 20 participantes



Quatretondeta, 17 de octubre
Presentación y sesión de juego en la Fireta – 45 participantes



Tesalónica, 23 de octubre
Jornada Informativa y Noche de Cine Joven, película *La última nota* – 115 participantes

Lo que deja el proyecto

- **WWII Choices** – un juego gratuito para navegador en inglés, griego, alemán y español, en ww2-choices.netlify.app.
- El **Manual del Juego y Directrices de Juego** para docentes y trabajadores juveniles.
- Los documentos de investigación y marco del WP2 y el trabajo de sensibilidad cultural y localización del WP4, todos públicos.
- **Cuatro vídeos cortos** – uno por socio y un vídeo general del proyecto – en inglés con subtítulos en alemán, griego y español.
- Seis boletines, el folleto electrónico del proyecto, carteles, folletos y banners, descargables desde el sitio web.
- La **Declaración del Foro de Tesalónica** sobre juegos inclusivos y la placa conmemorativa de Quatretondeta.

Después de octubre de 2026

En la Reunión Final de Evaluación de los Socios en Tesalónica, el 21 de octubre, organizada por Fifty-Fifty, los socios revisaron los resultados frente a los objetivos del proyecto y acordaron cómo cada uno seguirá adelante con el juego. El juego sigue en línea y gratuito. Los socios seguirán usándolo en su propio trabajo juvenil y educativo, lo propondrán a centros educativos, centros juveniles y museos de sus países y prevén ampliarlo a más idiomas y nuevos escenarios en un proyecto de continuación. El sitio web del proyecto sigue siendo el lugar donde encontrar el juego, el manual, los vídeos y todos los documentos públicos.

Gracias a todos los que jugaron, probaron y debatieron el juego con nosotros durante estos dos años: los jóvenes de Alcoi, Ruggell, Tesalónica, Eschen y Quatretondeta, los expertos, las instituciones que nos abrieron sus puertas y los lectores de este boletín.

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.