

Cómo sobrevivir a una crisis

Pasos obligatorios previos / Conocimientos previos de los estudiantes	Ninguno
Objetivos de aprendizaje	Eventos históricos, ética y cuestiones morales en un asedio, como sobrevivir a una crisis
Temas	Historia, política y leyes, ciencias sociales
Edad recomendada	15-18
Material necesario	PC o dispositivo iOS/Android
Duración de la secuencia	5 horas
Actividad individual o en grupo	Juego individual en el aula
Resultado esperado	Pensamiento crítico, empatía, supervivencia
Habilidades desarrolladas (después de los objetivos de aprendizaje)	1 hora de clase de historia, 3 horas de juego, 1 hora de puesta en común y discusión
Rango de precios de los juegos	20€<
Juegos similares para usar con el enfoque de la secuencia	1979 Revolution: Black Friday
Consejos para que sea más accesible o inclusiva la secuencia	Es posible que haya alumnos que no tengan acceso a un PC o a un dispositivo iOS/Android en casa, por lo que se puede dar prioridad a que jueguen en clase.

Consejos para una menor duración

Si hay algún alumno que conozca la mecánica del juego, pídale que la explique brevemente al resto de la clase.

Paso a paso: como implementar la secuencia

This War of Mine es un juego de supervivencia desarrollado por la compañía polaca 11 Bit Studios. El juego se inspira en las pobres condiciones de vida y las atrocidades que los ciudadanos bosnios sufrieron durante el asedio de Sarajevo. El juego incluye gran cantidad de material educativo de forma efectiva.

Cómo reducir los costes

Para reducir el precio de la secuencia, se puede compartir una cuenta Steam con los estudiantes, descargar el juego y dejarles jugar. Los requisitos del juego son bastante bajos, pero se deberían explicar algunos conceptos del juego y las guerras de antemano para facilitar la experiencia.

- **Paso 1: Dar el trasfondo histórico (1 hora)**

Hay que explicar a los estudiantes los hechos del asedio de Sarajevo, el mayor desde la Segunda Guerra Mundial, para después tener una breve sesión de lluvia de ideas sobre cuales creen que son las causas de este tipo de acciones. También se pueden poner en común soluciones. Asegurarse de que piensen en las consecuencias es clave, ya que es de lo que trata el juego y, de este modo, se puede ayudar a los estudiantes a entender mejor el propio juego.



- **Paso 2: Los estudiantes juegan en casa (de 2 a 3 horas)**

El juego empieza con la presentación de tres personajes: Katia, Pavle y Bruno. El jugador descubre algunas cosas sobre ellos, por ejemplo, que Katia fue reportera, Bruno tenía un programa de cocina en televisión y Pavle jugaba en el equipo local de fútbol, y ahora tienen el mismo objetivo: encontrar comida y refugio.



Imagen 1. This War of Mine. Fuente: <https://www.thiswarofmine.com/#media>

Los jugadores usarán los 3 personajes en el mismo juego. Pueden elegir con cuál estar y cuándo, pero necesitan usarlos a todos para acabar el día.

En el juego, se deben realizar tareas, como recoger ingredientes para comer, materiales para encender un fuego, etc.

La acción se divide en días, empezando todo el en día 1.



Imagen 2. This War of Mine. Fuente: <https://www.thiswarofmine.com/#media>

Los estudiantes tienen un objetivo simple: acabar el juego. Debería ocuparles entre 2 y 3 horas de juego. Como se juega individualmente en el aula, deberían tomar nota de algunos de los pasos importantes que han tomado en el juego y que parte del mismo ha tenido un mayor impacto en ellos. Hay que dejar claro desde el principio que se debatirán sus anotaciones y tendrán una breve puesta en común sobre sus opiniones después de jugar.

- **Paso 3: Trabajo en grupo (de 30 minutos a 1 hora)**

Para el trabajo en grupo, se debe dividir a los estudiantes en tres equipos y asignarles un personaje del juego a cada uno, así como la tarea de discutir sobre qué tipo de final el personaje tuvo al jugar cada uno de ellos. Cada equipo debe plantear un nuevo final para su personaje y realizar una breve presentación. Pueden usar

diversos métodos para las mismas, como posters, presentaciones PowerPoint, un vídeo o una presentación oral. Finalmente, cada equipo debe presentar delante del grupo sus finales.

- **Paso 4: Puesta en común y debate (de 30 minutos a 1 hora)**

El juego implica al jugador emocionalmente a través de los diálogos. Los personajes suplican a otros por comida, lo que puede afectar a los jugadores. Por lo tanto, esto es algo a debatir con el grupo. Se les puede preguntar individualmente como de difícil fue para ellos jugar y ser parte de un juego de supervivencia en un mundo en ruinas.

Los estudiantes deben explicar las elecciones que han tomado y por qué. Hay que dejarles compartir sus pensamientos sobre lo que vieron en el juego y encontrar las consecuencias del asedio, como la evacuación de la población, los daños a la ciudad, falta de comida y dinero.

Finalmente, se pueden hacer preguntas más abiertas como:

- ¿Qué harías si te encontraras en una situación de supervivencia sin comida o refugio? ¿Cómo reaccionarías?
- ¿Piensas que un asedio es un buen suceso para la comunidad o la economía?
- ¿Crees que el estatus social importa en una situación de supervivencia? ¿Le iría mejor a alguien con un mejor trabajo o más dinero? ¿Qué otros factores podrían influir en tu habilidad para tener más probabilidades en esta situación?

Obtener el juego:

https://store.steampowered.com/app/282070/This_War_of_Mine/

Referencias

11 bit studios. (2014). This War of Mine [Steam]. 11 bit studios.

https://store.steampowered.com/app/282070/This_War_of_Mine/

Starsnipe - Daily Videos (November 15th, 2014). ' This War of Mine Gameplay Part 1 – "Day 1 Dawns Upon Us". [Video]. Youtube. https://youtu.be/wrec_OiOfQ

This War of Mine. In *Wikipedia*. Obtenido de:

https://en.wikipedia.org/wiki/This_War_of_Mine#Development

Fuente de las imágenes

Página oficial de This War of Mine. Media <https://www.thiswarofmine.com/#media>

