
















Veinte meses	
 Enlace al juego	https://wearemuesli.itch.io/ventimesi
 Socio del proyecto	Polo Europeo della Conoscenza (Italia)
 Tipo de juego	Juego para descargar - un jugador- juego narrativo
 Edad recomendada	Mayores de 11 años
 Idioma(s)	Inglés e italiano
 Valores Prosociales	Paz/democracia/ciudadanía Emociones Empatía
 Habilidades prosociales	Tomar perspectiva Identificar y expresar sentimientos y emociones Ser empático
 Objetivos	<p><i>Directo:</i> aproximación a un tema histórico desde diferentes perspectivas.</p> <p><i>Indirecto:</i> Conocer la complejidad humana dentro de los eventos históricos</p> <p><i>Inter y multidisciplinar:</i> Profundizar en hechos históricos relacionados con la segunda Guerra mundial (está centrado en los sucesos en Italia).</p> <p><i>Psicológico, sociológico, prosocial:</i> Comprender los sacrificios hechos en el pasado para obtener la libertad del totalitarismo.</p>
 Descripción del juego	<p>Ventimesi (Veinte meses) es una colección de historias interactivas sobre la resistencia italiana y la liberación del nazi-fascismo. El juego cuenta 20 historias basadas en eventos reales de la Segunda Guerra Mundial en el área metropolitana de Milán (Sesto San Giovanni y sus alrededores), 20 puntos de vista diversos sobre la historia de la democracia en Italia, durante los 20 meses de resistencia partidista</p>



	<p>(desde septiembre de 1943 hasta abril de 1945). , desde el armisticio italiano hasta la liberación definitiva del nazi-fascismo. En cada mes, el jugador conoce una historia nueva y, a medida que avanzan los meses, experimenta las dificultades de varios personajes en una serie de segmentos diferentes, cada uno inspirado en un evento real.</p> <p>El juego cubre todos los aspectos de la resistencia italiana, desde un sacerdote en conflicto que ve cómo los trenes parten hacia los campos de concentración hasta un soldado alemán y un trabajador de una fábrica negociando tensamente un punto de control, y un niño que sueña que las bombas son estrellas.</p>
 Equipo necesario	Ordenador y acceso a internet para descargarse el juego
 Descripción de la actividad	<p>Cada historia interactiva es corta y está llena de información psicológica, emocional e histórica. El jugador solo tiene que elegir entre unos pocos diálogos, pero eso es suficiente para ponerlo frente a decisiones difíciles (es decir, ser amigable o evasivo con el centinela; dejar la luz encendida en la habitación porque el niño tiene miedo a la oscuridad o apagarla para que los aviones bombarderos no vean la casa ...)</p> <p>Los profesores pueden involucrar fácilmente a toda la clase para que reflexione sobre las decisiones y también sobre el significado de cada episodio.</p> <p>Tanto los gráficos como el sonido están especialmente cuidados y pueden servir de puente a temas artísticos y musicales.</p>
 Temporalización	Cada episodio o historia dura unos pocos minutos
 Imágenes y otros documentos	 <p>Father Alfonso There is a time to be born and a time to die...</p>



	 <p>Linda How can all those people still stand listening to his words?</p>
 <p>Otros links relevantes</p>	<p>https://www.wearemusli.it/</p>
 <p>Consejos y trucos</p>	
 <p>Fuente</p>	<p>Publicado en itch.io y Game Jolt by Wearemusli</p>

