

¿Qué habrías hecho tú?

Pasos obligatorios previos / Conocimientos previos de los estudiantes	Basic knowledge of the Second World War.
Objetivos de aprendizaje	Developing an in-depth understanding of the aftermath of the Second World War and the psychological effects of war.
Asignaturas	History, Politics, Social Science
Edad recomendada	All
Materiales necesarios	Laptop or phone with the video game installed
Duración de la secuencia	150 minutes (2.5 hours)
Actividad Individual o en grupo	Individual or in groups
Buenas prácticas de inclusión	The dialogues of the video game are simple and there are also subtitles, so it is easy to play for students with basic knowledge of English. The topic of the game might be sensitive for children that have lived through war (i.e., asylum seekers, refugees, etc.)
Producción prevista	Visual presentation on equality, inclusion, countering racism
Habilidades desarrolladas (tras los objetivos de aprendizaje)	Critical thinking, historical comprehension, cultural skills, communication, problem-solving



El precio del juego	<20€
Consejos para una menor duración	Esta secuencia asigna la mayoría de las actividades como deberes en casa, por lo que su duración dentro de la clase es de aproximadamente 30 minutos en total. Sin embargo, para hacerla más corta, podrías omitir los vídeos introductorios y pedir a tus alumnos que los vean en su tiempo libre. Además, también podrías acortar (o alargar) la sesión de juego.

Paso a paso: cómo aplicar la secuencia

En esta secuencia pedagógica, los alumnos se inician en la historia de la Segunda Guerra Mundial y en las consecuencias inmediatas de la guerra en la vida cotidiana de las personas.

Los alumnos jugarán el primer capítulo del juego: "My Child Lebensborn", para comprender las consecuencias de la Segunda Guerra Mundial y los efectos de la guerra, principalmente en los niños. Los niños son siempre las víctimas más inocentes de todas las guerras, pero en la Segunda Guerra Mundial murieron o quedaron huérfanos más niños que en ningún otro momento de la historia (Shields & Bryan, 2002). Los jugadores encarnan a los padres adoptivos de un niño que formaba parte del programa Lebensborn y tienen que ayudar al niño en sus necesidades básicas diarias. El estado de ánimo del niño depende de las acciones del jugador y de cómo éste utilice sus recursos para comprar lo que el niño necesita a lo largo del día.

Este no es un juego sobre la preparación de la comida y el baño de un niño. En cambio, es un juego que muestra cómo el acoso, el racismo y la xenofobia pueden marcar la vida de alguien y cuál debe ser el papel de la familia en esos casos. En definitiva, este juego ofrece una visión de la vida de los niños que vivieron la Segunda Guerra Mundial, basándose en testimonios reales, y muestra cómo la Segunda Guerra Mundial cambió el mundo para siempre.

Nota: Este tema puede ser delicado para algunos estudiantes y el juego puede ser muy emotivo. Aunque todas las edades pueden jugar al juego, no se recomienda para niños muy pequeños debido a que la temática es sensible.

- **Paso 1: Introducción del tema principal (20 minutos)**

Como introducción al tema, puede preguntar a los alumnos qué saben sobre la Segunda Guerra Mundial y el Holocausto. Pide a tus alumnos que describan sus emociones al referirse a este tema y que adivinen cómo cambió la vida en los años inmediatamente posteriores a la guerra.

Debido a lo delicado del tema y a los crímenes inhumanos que se produjeron durante la Segunda Guerra Mundial, es importante asegurarse de que sus alumnos se sientan cómodos en clase y destacar que el final de la Segunda Guerra Mundial dio lugar a la Declaración de los Derechos Humanos para garantizar que esos crímenes no vuelvan a producirse. Evita tener un debate extenso sobre el Holocausto y los crímenes ocurridos durante la Segunda Guerra Mundial, ya que podría ser un tema muy delicado, especialmente para los alumnos más jóvenes.

Para una rápida introducción a los efectos emocionales de la Segunda Guerra Mundial, puedes mostrar a los alumnos alguno de los siguientes vídeos:



- [German Soldier Remembers WW2 - Youtube](#): (10.30 - hasta el final) este vídeo muestra las experiencias de un soldado alemán y sus pensamientos tras el final de la guerra.
- [When a former Nazi meets a Holocaust survivor - Youtube](#): este vídeo muestra el encuentro de un antiguo nazi con un superviviente del Holocausto más de 70 años después del estallido de la Segunda Guerra Mundial.

Mi hijo Lebensborn se refiere a un crimen específico que tuvo lugar durante la Segunda Guerra Mundial, conocido como el Programa Lebensborn. El régimen nazi desarrolló el programa Lebensborn para aumentar la población de Alemania (Enciclopedia del Holocausto, 2020). Durante la Segunda Guerra Mundial, el programa incluía el secuestro de niños extranjeros y la crianza de niños en maternidades privadas (conocidas como las casas Lebensborn) (ibid.)

Vídeo de presentación del programa Lebensborn:

- [Lebensborn. Nazi 'Super Kids' Factory | RT Documentary - YouTube](#): este vídeo es una breve introducción al programa Lebensborn y explica cómo cambió la vida de esos niños tras el final de la guerra. Mostrar el vídeo con precaución.

- **Paso 2: Introducción al videojuego y la asignación como deberes (90 minutos)**

Tras el debate introductorio sobre la Segunda Guerra Mundial y el programa Lebensborn, puede presentar a la clase el juego "Mi hijo Lebensborn". Este videojuego se desarrolla en los años inmediatamente posteriores a la Segunda



Image 1: Steam, "My Child Lebensborn", (https://store.steampowered.com/app/1114070/My_Child_Lebensborn/).

Guerra Mundial y trata de los efectos psicológicos de la guerra en los niños que formaron parte del programa Lebensborn.

El videojuego se puede comprar en steam y cuesta 6,59€. Puedes utilizar este enlace:

https://store.steampowered.com/app/1114070/My_Child_Lebensborn/.

Los alumnos tendrán que jugar el primer capítulo del juego como deberes. Pida a sus alumnos que tomen notas sobre lo que identifican como las principales consecuencias de la guerra en la vida de los niños, así como sus propias emociones mientras juegan al juego.

Para preparar a los alumnos para su tarea, puede mostrar un vídeo de introducción al juego en clase:

- [My Child Lebensborn \(Game Beyond Entertainment Winner\) and Empathy - Youtube](#): este vídeo hace referencia a la empatía que los alumnos deben desarrollar con los personajes del juego.

Para obtener una perspectiva más amplia de los efectos de la guerra en los niños, puedes indicar a tus alumnos que jueguen al videojuego con diferentes enfoques. Por ejemplo, algunos alumnos podrían optar por leerle al niño un cuento antes de dormir, otros podrían preferir jugar con el niño durante el día. Si alguien no tiene suficiente

dinero para alimentar al niño, ¿le traerá esto algún recuerdo de la guerra? ¿Cuáles son los efectos psicológicos en el niño y cómo reacciona un padre al darse cuenta de que no tiene suficiente dinero para criar a su hijo? El objetivo general de esta sesión de juego es que los alumnos sean capaces de empatizar con el niño que están cuidando en el juego.

- **Paso 3: Presentación visual (30 minutos)**

Después de jugar al juego como parte de los deberes, los alumnos se reunirán y elaborarán una presentación visual sobre los efectos de la guerra en la vida de los niños. Puedes dividir a los alumnos en grupos de 3-4 estudiantes. Cada alumno puede compartir sus emociones al jugar el juego y qué efectos psicológicos de la guerra han identificado.

Los alumnos pueden elaborar una presentación visual digital (es decir, utilizando PowerPoint o creando un vídeo) o un cartel con dibujos e imágenes. El objetivo de este ejercicio es que los alumnos comprendan la importancia de la igualdad y la inclusión y por qué es necesario contrarrestar el racismo en las escuelas.

- **Paso 4: Informe (10 minutos)**

La clase se reunirá para compartir sus presentaciones. Puedes pedir a cada grupo que explique cómo ha creado sus presentaciones y qué emociones ha sentido al jugar. Debido a lo delicado del tema, es importante aprovechar este momento para comprobar cómo se sienten los alumnos.

Referencias

Bryan B., Shield L. (2002). "The effect of war on children: the children of Europe after World War II". <https://pubmed.ncbi.nlm.nih.gov/12094836/>.

Lebensborn Programme. Holocaust Encyclopaedia.

<https://encyclopedia.ushmm.org/content/en/article/lebensborn-program>.

Steam. (2021). "My Child Lebensborn".

https://store.steampowered.com/app/1114070/My_Child_Lebensborn/.

BAFTA (April 11th, 2019) "My Child Lebensborn (Game Beyond Entertainment Winner) and Empathy | BAFTA Games Awards 2019". [Video, 2:43]. Youtube.

https://youtu.be/jR-MY_VCr5A.

Memoirs of WWII (July 5th, 2019) "German Soldier Remembers WW2 | Memoirs Of WWII #15". [Video, 13:45]. Youtube. <https://youtu.be/3D0Uw-y9mrk>.

Jewisj Journal (August 10th, 2017) "When a former Nazi meets a Holocaust survivor". [Video, 7:54]. Youtube. https://youtu.be/4f_4DQ-JcXg.

RT Documentary (November 20th, 2020) "Lebensborn. Nazi 'Super Kids' Factory | RT Documentary". [Video, 5:09]. Youtube. <https://youtu.be/m8vMqpd7HsU>

