



## ***Experimentando facetas de la Segunda Guerra Mundial: La batalla de Dunkirk y la vida en el "anexo secreto"***

### ***- Escenario de enseñanza VEGA***

**Tema:** Obtener información sobre la Segunda Guerra Mundial y una idea de las muchas parodias causadas por sumergirse en la Batalla de Dunkirk (1940) y 'caminar' a través del "Anexo secreto", el refugio de los Frank, una familia judía perseguida en un Nazi -País ocupado.

**Materia(s):** Historia y Segunda Guerra Mundial

**Edad/Grado:** 14-15 años (3.er curso de secundaria) y/o 17-18 (3.er curso de secundaria)

**Breve descripción de los juegos de realidad virtual en este escenario :**

#### **1) [Ahorre cada aliento | DUNKIRK 360 Experience:](#)**

"The Dunkirk VR Experience", en formato de cortometraje de 360°, sitúa a los espectadores en las playas de Dunkerque, rodeados por todos lados por los alemanes y esperando ser rescatados por una armada de barcos de pesca. y buques comerciales comandados por Winston Churchill en un último esfuerzo por salvar a la Fuerza Expedicionaria Británica. El cortometraje 360 está inspirado en la Batalla de Dunkirk (26 de mayo al 4 de junio de 1940).

(Duración de la película: 4:37')



(Fuente: <https://www.mettle.com/wp-content/uploads/Save-Every-Breath-Dunkirk-VR-34p9nx0h4gv32fxuumn3ls.jpg>)

## 2) [Casa de Ana Frank VR:](#)

Durante la Guerra Mundial II, Ana Frank, una niña judía de trece años y su familia se vieron obligados a esconderse para escapar de la persecución de los nazis. Durante más de dos años, los Frank y otros 4 vivieron en el "Anexo secreto" de un antiguo edificio de oficinas en Amsterdam, compartiendo la carga de vivir escondidos en cuartos confinados con la constante amenaza de ser descubiertos. Anne Frank House VR ofrece una visión única y emocional de estos dos años. Experimente el mundialmente famoso Anexo Secreto de una manera nunca antes vista. Viaja a los años de la Segunda Guerra Mundial y pasea por las habitaciones del Anexo que albergaba al grupo de 8 judíos mientras se escondían de los nazis. Sumérgete en los pensamientos de Anne mientras atraviesas cada habitación fielmente recreada, gracias al poder de la realidad virtual, y descubre qué les sucedió a los valientes habitantes del Anexo.

(Duración de la experiencia: alrededor de 30 minutos de tiempo de juego)



(Fuente: <https://annefrankhousevr.com/> )

### **Introducción al escenario:**

En el escenario, los estudiantes obtendrán una visión general de los eventos históricos más importantes de la Segunda Guerra Mundial, mientras experimentan en un de forma inmersiva e interactiva a través de aplicaciones VR y vídeos 360, cómo es ser un combatiente durante la guerra, así como un perseguido que sobrevive en el refugio de Ana Frank. El objetivo es ofrecer una experiencia única y memorable de la era de la Segunda Guerra Mundial e inspirar valores de solidaridad, comprensión, paz y respeto por la dignidad humana, al tiempo que ofrece una mirada al miedo, la desesperación, el dolor y el aislamiento.

### **Resultados de aprendizaje:**

Los alumnos son capaces de:

- Describir los factores más importantes que desestabilizaron el equilibrio de poder existente en el período comprendido entre 1932 y 1940.
- Relatar las circunstancias que llevaron al comienzo de la Segunda Guerra Mundial.
- Compara las diferencias entre cómo comenzó la Primera Guerra Mundial y la Segunda Guerra Mundial.
- Obtenga conocimientos sobre el alcance de las pérdidas humanas, materiales y monetarias como resultado de la Segunda Guerra Mundial.
- Comprender el impacto de la Segunda Guerra Mundial a nivel moral.
- Comentar las circunstancias que condujeron a la Shoah y relatar el impacto de tales crímenes de lesa humanidad para la memoria humana colectiva.

#### **Una selección de resultados de aprendizaje del plan de estudios chipriota:**

- cultivo de un proceso de pensamiento histórico y formación de una conciencia histórica;
- Mantener motivados a los estudiantes sobre el pasado histórico y la preservación de la memoria histórica, con el objetivo de formar ciudadanos activos y democráticos;
- Abordar los hechos históricos de manera crítica, imparcial y libre de estereotipos;
- Encontrar múltiples interpretaciones del pasado acercándose e interpretando hechos y fenómenos históricos de varias maneras;
- Utilizar tecnologías modernas de forma productiva para el estudio y relato del pasado histórico.

#### **Evaluación formativa**

**Número de alumnos:** 15-20(3 alumnos por grupo)

**Duración:** 7 lecciones de 40-45 min cada una

### Requisitos previos:

1. teléfonos inteligentes con conexión a Internet a la aplicación de YouTube o haber descargado el video "Save Every Breath | DUNKIRK 360 Experience"
2. Cartón VR
3. Gafas VR con la aplicación "La casa de Ana Frank VR"
4. Verifique que Internet funcione
5. Reúna información para presentar a los estudiantes el tema y los materiales complementarios (videos, imágenes, etc.):
  - Investigación sobre la Batalla de Dunkirk
  - Investigación sobre los acontecimientos de la década de 1930 que condujeron a la Segunda Guerra Mundial y momentos clave de la guerra
  - Investigación sobre el Holocausto y la historia de la familia Frank
6. Preguntas sobre el mentímetro;
7. Plantilla para la
8. pizarra de la línea de tiempo de la Segunda Guerra Mundial en Miro
9. Hoja de ejercicios en la aplicación "La Casa de Ana Frank VR".

### Antes de que comience el programa (trabajo preparatorio para el maestro):

- Vea el video "Save Every Breath | DUNKIRK 360 Experience" en VR CardBoard y lea sobre la Batalla de Dunkerque [Para su información, el video necesita la aplicación de YouTube para reproducirse en 360];  
Lea el texto: <https://www.history.com/topics/world-war-ii/dunkirk>
- Cree las preguntas introductorias en Mentimeter o en un rotafolio
- Encuentre una plantilla para la línea de tiempo de la Segunda Guerra Mundial a través de Preceden
- Regístrese en Miro y cree una pizarra para esta sesión
- Familiarícese con la aplicación "La casa de Ana Frank VR" y aprenda a operar los controladores;  
Vea el tráiler de realidad virtual: [https://www.youtube.com/watch?v=HCFUuyi-lIc&t=8s&ab\\_channel=AnneFrankHouse](https://www.youtube.com/watch?v=HCFUuyi-lIc&t=8s&ab_channel=AnneFrankHouse)  
Mira el video: [https://www.youtube.com/watch?v=WbRrnIq5xnM&t=721s&ab\\_channel=AndyThePlayer](https://www.youtube.com/watch?v=WbRrnIq5xnM&t=721s&ab_channel=AndyThePlayer)
- Asegúrese de que las gafas VR y los controles remotos estén completamente cargados;

- Cree la hoja de ejercicios en la aplicación "La Casa de Ana Frank VR" e imprima una cantidad suficiente de copias para entregar a los estudiantes;
- Divida a los estudiantes en grupos de trabajo (con equipo; hasta 3) y grupos de discusión (hasta 5 personas);
- Preparar emocional y psicológicamente a los alumnos sobre la intensidad del contenido a visualizar. Infórmales, que en caso de que necesiten algún apoyo durante el visionado, no duden en preguntar.

### **La parte principal del escenario:**

### **Primera parte (2 lecciones de 40-45 minutos):**

### **Lecciones 1 y 2:**

#### **Preparativos:**

- Trae marcadores para la nube de palabras o prepara la pregunta "¿Qué sabes sobre la Segunda Guerra Mundial?"; ¿Qué emociones trae?" en Mentimeter: <https://www.mentimeter.com/>.
- Cronología de hechos históricos:  
Plantillas gratuitas (solo es necesario registrarse): <https://www.preceden.com/>  
Plantilla sobre la Segunda Guerra Mundial: <https://www.preceden.com/timelines/695894-world-war-ii-timeline>
- Crear una pizarra en Miro para esta sesión (solo es necesario registrarse): <https://www.miro.com/>
- Vea el video "Save Every Breath | DUNKIRK 360 Experience" en VR CardBoard y lea sobre la Batalla de Dunkerque [Para su información, el video necesita la aplicación de YouTube para reproducirse en 360];  
Lea el texto: <https://www.history.com/topics/world-war-ii/dunkirk>

#### **Sesiones de aprendizaje:**

- El educador pregunta a los estudiantes qué saben sobre la Segunda Guerra Mundial y qué emociones suscita. Se lleva a cabo una discusión de 20 minutos sobre esto y el educador toma notas en el formato de una nube de palabras (fuera de línea). Alternativamente, el educador puede preparar la pregunta en Mentimeter, los estudiantes escriben sus respuestas en línea y se lleva a cabo una discusión para presentar los resultados.
- Después de la discusión y una descripción general de los momentos y eventos clave de la Segunda Guerra Mundial que la dirigió el educador, los estudiantes deben poner los hechos históricos de la Segunda Guerra Mundial en una fila utilizando una plantilla preparada por la aplicación Preceden (<https://www.preceden.com/timelines/695894-world-war-ii-timeline>) o creando su propia línea de tiempo en la versión gratuita de la aplicación.
- Luego, el educador les pide a los estudiantes que vean el breve video 360: "Después de hablar sobre la Segunda Guerra Mundial, ¿te imaginas estar en una batalla tú mismo?" Ya sea antes o después de proyectar el video, el educador puede dar información a los alumnos sobre la batalla de Dunkerque (ver enlace en preparación).
- Los estudiantes discuten sus pensamientos y emociones que surgen a través del video en grupos de 5 y toman notas a través de Miro (, una aplicación de pizarra en línea gratuita.  
A continuación, se presenta un informe sobre el video donde los estudiantes presentan los resultados de su discusión en plenario.

### **Informe:**

- ¿Cómo esva la tarea y la cooperación?
- ¿Todos entienden la tarea y saben qué hacer?
- ¿Cómo te sentiste al experimentar la Batalla de Dunkrik?
- ¿Qué te viene a la mente ahora cuando piensas en la Segunda Guerra Mundial?
- ¿Tuvieron todos los estudiantes la oportunidad de experimentar el video 360 y participar en las actividades

## Segunda parte (3 lecciones de 40 a 45 minutos):

### Lecciones 3 a 5:

#### Preparación:

- Llevar las gafas de realidad virtual y comprobar que estén cargadas
- Colocar las gafas de realidad virtual en un ordenador y el proyector
- Investigar la historia de Ana Frank y el marco histórico

¿Quién fue Ana Frank? <https://www.annefrank.org/es/ana-frank/quien-fue-ana-frank/>

Shoá: <https://www.theholocaustexplained.org/>

<https://www.britannica.com/event/Holocausto>

- Tenga disponible el tráiler de la aplicación de RV de la Casa de Ana Frank para la proyección.
- Cree la hoja de ejercicios en la aplicación de RV de la Casa de Ana Frank e imprima una cantidad suficiente de copias para repartirlas a los estudiantes.

#### Sesiones de aprendizaje:

- El educador presenta las gafas VR y explica qué es la Casa de Ana Frank VR (ver tráiler)
- El educador presenta un breve resumen del contexto histórico que rodea la historia de Ana Frank y la historia de la propia familia Frank. A continuación, distribuye una hoja de ejercicios pertinente con las siguientes preguntas:

- 1) Analizar las circunstancias históricas y políticas que obligaron a la comunidad judía a vivir en la persecución y el miedo;
  - 2) Presentar las condiciones de vida en el refugio;
  - 3) Describa sus emociones y pensamientos personales que surgieron a través de la experiencia de realidad virtual.
- Los estudiantes aprenden cómo funcionan las gafas y los controladores
  - . Los estudiantes prueban las funciones de los controladores por turnos (transmiten la realidad virtual a las computadoras para que los otros estudiantes puedan ver).
  
  - Cuando los estudiantes tengan una idea de cómo funcionan las funciones básicas, pueden comenzar a explorar la casa por turnos. Cuando un estudiante experimenta la RV, los demás toman notas para responder la hoja de ejercicios.
  
  - Después de que todos los estudiantes hayan recorrido la casa, los grupos de discusión se reúnen y discuten sus impresiones de la experiencia de realidad virtual, respondiendo a la hoja de ejercicios.
  - Los resultados de esta discusión se analizan en mayor profundidad también a través de las preguntas informativas del maestro.
  - Antes de concluir la clase, los estudiantes dan su opinión sobre cómo encontraron las sesiones basadas en VR.
  - Como ejercicio para las próximas sesiones, los alumnos en sus grupos de trabajo deberán preparar una presentación en formato de video/PowerPoint/obra de teatro, etc., donde investigarán y presentarán diferentes crímenes de lesa humanidad que tuvieron lugar durante la Segunda Guerra Mundial (guetos , campos de concentración, el uso de gases venenosos, la introducción de armas de destrucción masiva, asesinatos en masa, entre otros) y el impacto general de la Segunda Guerra Mundial (en términos de pérdidas humanas y materiales).
- Dependiendo de la cantidad de estudiantes y grupos, las presentaciones pueden durar desde 10 minutos (si son más de 5 grupos) o 15 minutos (si son 4 o menos grupos).

**Informe:**

- ¿Cómo encontraste la aplicación Anne Frank House VR? ¿Qué te gustó más y qué menos?
- ¿Fue fácil navegar por la aplicación de realidad virtual o tuvo algún problema?
- ¿Crees que podrías estar en los zapatos de Anne durante 2 años en el Anexo?
- ¿Puedes mencionar una lección que hayas aprendido a través de esta experiencia?

**Tercera parte (2 lecciones de 40-45 minutos):****Lecciones 6 y 7:****Preparativos:**

- Asegúrese de que haya conexión a Internet, una PC disponible y un proyector. En caso de que se requieran más equipos o accesorios, los estudiantes deben hablar con el maestro con anticipación.

**Sesiones de aprendizaje:**

- El educador invita a cada grupo de trabajo a realizar su presentación. Los compañeros de estudios pueden hacer preguntas de seguimiento.
- El educador, así como los compañeros, evalúan el trabajo de cada grupo y las presentaciones finalizan con un informe en plenario.

**Debriefing:**

- ¿Cómo encontró la colaboración entre su grupo?
- ¿Observa algún cambio en su comprensión inicial de la Segunda Guerra Mundial y las emociones relacionadas con ella?
- Si pudieras cambiar un momento histórico de la Segunda Guerra Mundial, ¿cuál sería y por qué?
- ¿Qué le parece el aprendizaje a través de la realidad virtual y las experiencias inmersivas?
- ¿Hay algo que cambiarías de estas sesiones?