



UNIVERSIDAD PEDAGÓGICA NACIONAL

UNIDAD AJUSCO

**“SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL
DESARROLLO MORAL EN
ADOLESCENTES CON EL ANIME”**

**MODALIDAD DE TESIS: MATERIAL
EDUCATIVO**

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN PSICOLOGÍA
EDUCATIVA**

PRESENTA: OMAR JESÚS MEDINA DÍAZ

ASESOR: MTRO: JOSÉ PÉREZ TORRES

MÉXICO, CDMX, 2021

Índice

Introducción	3
Capítulo 1: El individualismo	7
1.1 ¿Crisis moral o valores diferentes?	8
1.2 La fragilidad de las sociedades contemporáneas	9
1.3 El intento mexicano de abordar la crisis moral en la esfera pública.....	12
Capítulo 2: Adolescencia y Moral	14
2.1 La Adolescencia.....	14
2.2 Moral.....	15
2.3 Desarrollo Moral.....	16
2.3.1 Desarrollo Moral según Piaget.	17
2.3.2 Desarrollo Moral y sus estadios, según Kohlberg.	18
2.3.3 La Moral, según el género.	21
2.3.4 Razonamiento prosocial y normas convencionales.	22
2.4 La educación moral y la importancia de su redefinición.	23
2.4.1 La didáctica para la enseñanza de valores	25
2.4.2 La planeación de las prácticas educativas para la promoción de valores.	26
2.4.3 Aprendizaje basado en el pensamiento (Thinking Based Learning)	27
2.4.4 Dilemas morales: Un gran recurso para la promoción del desarrollo moral.	29
Capítulo 3: La educación y la tecnología del siglo XXI	32
3.1 La transición de la educación a la era tecnológica.....	34
3.2 La tecnología: ¿El reemplazo de los maestros?	35
3.2.1 Las TIC en la educación	36
3.3 El diseño de materiales educativos con la tecnología.....	37
3.4 La importancia de la interactividad en la elaboración de los materiales educativos ..	40
3.5 La gamificación como herramienta educativa	42
3.6 Evidencia de la eficacia de la gamificación en el contexto escolar	43
Capítulo 4: El Anime	45
4.1 Géneros en el anime.....	47

4.2 La influencia de las historias de anime	48
4.3 La popularidad del anime en México	49
4.4 El anime como recurso didáctico	50
Capítulo 5: Procedimiento para la elaboración del material educativo	52
5.1 Procedimiento por fases	52
5.1.1 Primera Fase: Búsqueda de información	52
5.1.2 Segunda Fase: Diseño y Elaboración del material	54
5.2 Validación del material	78
5.3 Uso del material didáctico	79
5.4 Consideraciones Finales	80
Anexo 1: Carta dirigida a los jueces	82
Anexo 2: Retroalimentación del proceso de jueceo	83
Anexo 3: Guiones de los vídeos	89
Referencias	96

Introducción

Desde la mitad del siglo pasado han existido narrativas referentes a una posible crisis moral en las personas más jóvenes, debido a que estuvieron/están situados en una época en donde el individuo está consagrado espiritualmente a sí mismo. Para la época contemporánea bajo una idea hedonista contemporánea, el individuo actúa como su propio dueño y poseedor de su vida, solo responde por sí mismo y como estrella polar tiene fijada la autorrealización. El interés por asuntos públicos es nulo debido a que están absorbidos por sí mismos y la visión del futuro tiende a sacrificarse a las categorías individuales del presente (Lipovetsky, 1990).

Como resultado de esas ideas y prácticas individualistas, parte de la sociedad lentamente se fue alejando de los estándares compartidos de salud, trabajo, proyecto de vida, etc. Debido a que sólo se obedecen y se referencian a sí mismos, y eso lejos de contribuir o de brindar referencias sólidas, parece brindar ideas frágiles que son poco o nada resistentes ante la brutalidad del mundo contemporáneo. Esto lejos de ser una teoría de conspiración del siglo pasado, es una realidad al consultar los índices de depresión en México (UNAM, 2019), sin mencionar que las sociedades de Estados Unidos tienen sus propias problemáticas en las que los adultos jóvenes ya no se están casando, hay subidas en los índices de divorcio y hay una alteración en la estabilidad de la estructura familiar, debido a todo lo anterior (Mend, 2017)

Al solo seguir sus ideales de autorrealización y solo tomarse en cuenta a sí mismos, se enfrentan a un mundo que no tiene mucha paciencia con los idealistas, sin mencionar que sus estándares de conducta están a merced de lo que dicten ellos mismos o el mercado global. En síntesis, la sociedad se dirige a una nueva era del vacío moral y filosófico, sin ninguna brújula moral que alumbre el camino de las personas.

En materia educativa, muy poco o nada se ha hecho por qué parece que los cursos de moralidad se han alejado de premisas filosóficas que permiten comprender que la moralidad de las personas es compleja de cambiar y que el contexto en el que se desarrollan los estudiantes diariamente tiene un peso muy fuerte en su moralidad. Razón por la cual bastantes propuestas o cursos llegan a ser irrelevantes para muchos estudiantes (Johnson, 2010), sin mencionar que en textos desde 1989 se criticó que bastantes cursos de ética en vez de

promover valores útiles para los estudiantes, solo se promueven posicionamientos específicos sobre temas políticos que muy poco servirá a futuro (Levin).

Correa (2012) mencionó que en la actual época contemporánea, las sociedades no promueven valores para el largo plazo o que puedan contribuir al desarrollo humano de las personas, por lo que es necesario considerar valores que puedan ser utilizados por las personas en el largo plazo. Sumado a lo anterior, Kinner, Kernes y Dautheribes (2000) abogan que los valores que siempre han estado presentes en el desarrollo de varias culturas antiguas, incitaron a la colectividad y/o tener creencias o virtudes superiores a los humanos con el fin de usarlos como referentes para poder actuar en la vida cotidiana como: la justicia, la democracia, el honor, etc.

Recuperando los puntos anteriormente expuestos se tomó la decisión que los valores a trabajar fueran: prudencia, integridad, solidaridad, abnegación, honor y coraje moral, debido a que cumplen como valores pro sociales en el sentido de varios de ellos están orientados hacia el prójimo (Schwartz, 2010) como la solidaridad y la abnegación o bien, están orientados para promover un saludable desarrollo personal y moral (Osswald y Streicher 2012) como: prudencia, integridad, honor y coraje moral.

El anime es un género que se caracteriza por un profundo sondeo psicológico en sus personajes, además de muchas veces detallar historias interesantes. Este género es muy conocido y popular pues según Machorro (2018) México es el cuarto lugar en el mundo solo detrás de EU, India y China en el consumo de películas de anime, sin embargo en materia educativa muy poco se ha explorado sobre el potencial que este género puede ofrecer a los maestros para llamar más la atención de sus estudiantes.

En el 2016 la Federación de Enseñanza de Andalucía (Pomata) hizo una investigación con estudiantes de sobre una actividad de lectura sobre la adquisición de la lengua española con los mangas y se observó que esta actividad llamó mucho la atención de docentes y estudiantes lo que orilló a poder brindar condiciones para hacer una grata actividad para los estudiantes y es por eso que en sus consideraciones finales hicieron la invitación a poder investigar más sobre este género con el fin de aprovechar su potencial

Este género al ser tan popular puede ser un buen recurso para llamar la atención de los estudiantes y en materia de moralidad su potencial es increíble pues se puede aprovechar el sondeo psicológico para diseñar actividades que muestren a los estudiantes cómo pueden operar o funcionar algunos valores o conductas en la vida cotidiana.

Con base en lo explicado previamente el objetivo del presente trabajo es:

- Diseñar un material educativo dirigido a estudiantes de secundaria para promover los valores de: prudencia, integridad, solidaridad, abnegación, honor y coraje moral con ayuda del género de animación japonés: Anime.

El trabajo se compone de un referente conceptual que sustenta el diseño del material, el cual se divide en cinco capítulos: el primer capítulo titulado “El individualismo”, el cuál recopila diferentes reflexiones y puntos de vista del individualismo contemporáneo, además de hacer un contraste de su influencia en los índices de depresión en la actualidad, pero sobre todo la funcionalidad de esta corriente en el mundo cotidiano.

En el segundo capítulo titulado “Adolescencia y Moral”, primero se hace una conceptualización de la adolescencia bajo una perspectiva psicosocial, después se hace una documentación del término “moral”, seguido de describir el “Desarrollo Moral” y las diferentes aportaciones y/o enfoques que se han hecho al desarrollo moral desde los estadios de Lawrence Kohlberg hasta las conductas prosociales de Nancy Eissenberg, también se hace una crítica a la educación moral, en la que se recopilan diferentes puntos de vista para poder hacer didácticas eficientes para la promoción de los valores morales, además de hacer una aportación referente a ciertos enfoques filosóficos para contemplar la moralidad en los seres humanos.

Seguido de esa recapitulación aparece el capítulo 3: La educación y la tecnología del siglo XXI, aquí se hacen algunas consideraciones referentes a la influencia de la tecnología en la educación en las que se discute el debate de los maestros vs la tecnología y sobre todo se presenta el concepto vital para este trabajo: la gamificación, en donde se hace un aporte de algunas investigaciones en las que la gamificación tuvo una influencia positiva en algunas materias.

El cuarto capítulo titulado: “El anime” hace una profundización en dicho concepto, desde su historia hasta la profundidad filosófica en algunas de sus historias con ayuda de su desarrollo de personajes, pero se incluye un apartado en él se explica el uso didáctico que se le puede dar al anime. Esto como una introducción al material educativo y al mundo del anime

Como capítulo final aparece el Capítulo 5: “Procedimiento para la elaboración del material educativo”. En este capítulo se justifica la decisión de la modalidad elegida, se detalla el origen de este proyecto que se remonta a un trabajo que se hizo en el quinto semestre de la carrera de Psicología Educativa, además se describe el proceso por el cual se atravesó para poder consolidar el material educativo en el que se incluye la justificación de incluir el anime para poder promover los valores seleccionados y las diferentes corrientes educativas que se utilizaron para darle una sólida estructura al material educativo.

Para poder hacer el material en un formato online o digital se utilizaron las herramientas de la página web Geniall, que se caracteriza por brindar herramientas para hacer materiales o actividades didácticas para cualquier tipo de estudiantes, además de ser accesible para muchas poblaciones. De esta manera es como queda conformado el presente trabajo:
<https://view.genial.ly/614257d686999c0d9bc525bb/game-breakout-sedma>

Capítulo 1: El individualismo

Desde la llegada de la modernidad, el centro de atención político, social y publicitario fue el individuo y los conceptos de cooperación fueron alejados por este discurso. A lo largo de esta construcción de discurso se promovió a un individuo autosuficiente que puede ser capaz de tomar decisiones con el fin de poder cumplir sus objetivos y/o satisfacer sus deseos. El individualismo se entiende como una ideología en la que hay un conjunto de creencias, valores y prácticas culturales que tienen objetivos individuales, los cuales predominan sobre los grupales (Paez & Zubieta, Sf). La manera de entender al individuo bajo una idea hedonista contemporánea es como su propio dueño y poseedor de su vida, en donde se autodetermina en sus relaciones con los demás, vive para sí mismo y entre sus mayores aspiraciones se encuentra la autorrealización, es decir que es una persona que solo vela por sus ambiciones individuales. (Lipovetsky, 1990)

Los ideales del amor propio redefinieron los valores morales, guiándonos hacia un culto en donde se les permitió colocar a las personas en una predisposición de realizar sus pasiones, es decir que el desarrollo individual, el bienestar, la dicha y goce de los bienes materiales, el concepto de libertad, etc. Fueron consagrados por encima de las obligaciones morales y/o religiosas, debido a su incompatibilidad con la libertad individual y mucho menos con la autorrealización.

El concepto del bien común sufrió alteraciones también, ya que las distinciones entre Hobbes y Locke se visualizaron claramente (Schultze, 2016) porque Hobbes, abogaba por el bien común como el aseguramiento de la paz y el beneficio de la comunidad; mientras que Locke mencionó, que el bien común se entiende como la protección de los derechos fundamentales y la propiedad privada, es decir que el bien común se entiende como el mayor número de bienes privados para el mayor número de individuos, es decir una manera aún más individual de entender la vida.

Con base en lo anterior, la problemática de la sociedad contemporánea se ve como una falta de tarea o de programa de vida, debido a que la cosmovisión individualista adoptada por los contemporáneos, no le basta para poder explicar el mundo. Byung-Chul Han analizó a la sociedad actual bajo la idea “del rendimiento”, es decir que por saber algo o conocer de algo

ya hay un estatus alto para quién lo sabe, entonces las iniciativas, proyectos y modelos se convierten en motivo de orgullo sin embargo, en un planteamiento directo, afirma que bajo esta influencia, se podrían crear personas ambiciosas, pero esto lejos de ser una cualidad aboga que en una sociedad donde lo importante es la productividad, todo lo demás parece irrelevante y que por el contrario, la obsesión con la productividad y el rendimiento puede producir personas depresivos y fracasados, ya que solo las victorias cuentan. (Mercado, 2016).

Lipovetsky en una entrevista hecha por Berna Gonzáles (2019) expresó que la sociedad contemporánea eleva y legitima al individualismo, dándole más poder para que solo él sea la persona que decida en su vida, pero al mismo tiempo lo hace muy frágil y eso se ve materializado en los índices de depresión o estrés (Según el Boletín de la UNAM (2019) En México por cada 100 mexicanos, 15 tienen depresión). En las sociedades antiguas o pasadas, el sistema educativo preparaba para vivir en un mundo difícil. Hoy, la sociedad educa de una manera muy dulce, quiere que haya niños felices y estables, pero nunca se les prepara o se les dan elementos para los momentos difíciles. Una característica de las sociedades actuales es que ya no tienen que seguir los legados de sus padres, ellos pueden escoger su vida en su totalidad, pero lejos de ser algo aplaudible, al comenzar desde cero y sin guías que ayuden a ubicar a las personas quedarán siempre en la incertidumbre y la decepción.

1.1 ¿Crisis moral o valores diferentes?

Existen diferentes maneras de poder interpretar el gran cambio de valores y costumbres que las sociedades contemporáneas tienen actualmente. En el artículo: *Declining Ethical and Moral Values Among Youth* (Ahmad, Sf), se menciona que la manera en que las sociedades occidentales se fueron desarrollando y expandiendo, afectó a lo que se conoce como valores morales, porque empezaron a llegar corrientes individualistas que priorizan los deseos individuales, por encima del bien común, además que muchas veces los medios de comunicación y las redes sociales, promueven esa visión del mundo, mostrando una visión que no hace más que hacer que haya una competencia feroz entre la ciudadanía.

Se puede hablar de una crisis moral de valores, ya que con la visión de los valores del siglo XX, se puede argumentar que hay una crisis, porque los valores que alguna vez fueron pilares

de la formación ética y académica de generaciones en el siglo XXI, parece que ya no son prioritarios, sin embargo George y Uyanga (2014), mencionan que el concepto de sociedad es un ente bastante dinámico y que puede costar seguirle el paso, pues la diferencia entre una sociedad tradicional a una actual, tiene diferencias a la hora de analizar a las personas, necesidades y contexto socio histórico.

Bajo la premisa de Bauman (2003) las implicaciones de una sociedad líquida, en donde al no haber estándares compartidos de salud, estatus económico, virtudes, etc. Solo se está a merced de los estímulos del mercado y se cae en ideales efímeros, provoca pasar de responsabilidades colectivas a responsabilidades individuales y se hace que la sociedad se mueva sin límites persiguiendo estímulos que pueden llegar a obedecer sin cuestionamiento alguno, simplemente quedando a la voluntad del mercado y el consumismo, es decir que bajo esta premisa parece que una gran cantidad de personas llega a tomar decisiones únicamente a base de estímulos.

El gran problema de la denominada crisis de valores es con el criterio de orden de valores en el siglo XXI, más no en los valores por sí mismos. Los valores actuales en la sociedad no están enfocados a desarrollar de manera íntegra o establemente a la mayoría de las personas, los valores éticos, del cuerpo o de la vida han pasado a segundo plano, por lo que al plantear que debe haber un trabajo para poder promover ciertos valores en la sociedad, se habla de poder traer de regreso los valores a las personas, es decir que estos puedan fungir como un cimiento o una base en su camino por la vida (Correa, 2012)

De esta manera, si queremos pensar en poder abordar las problemáticas morales que existen en la sociedad mexicana, debemos pensar en propuestas que brinden bases sólidas para que las generaciones futuras puedan continuar trabajando en contribuir con valores que respondan a necesidades humanas y no solo a estímulos.

1.2 La fragilidad de las sociedades contemporáneas

Conforme avanzó la sociedad occidental dentro de una nueva era industrial, no solo apareció el individualismo sino también apareció una nueva manera de comportarse y expresarse que han orillado a que haya una infantilización en bastantes adultos y adultos jóvenes. La juventud se ha convertido en un símbolo, un objeto eterno de incesante alabanza y de

añoranza. Donde lo grave o preocupante de la situación no es que haya personas que recurren a cirugías estéticas para aparentar menos edad, sino un creciente porcentaje de adultos que parecen estar conscientes de su propia inmadurez (Blanco, 2017).

Esta nueva manera de vivir “joven” implica que los adultos son los que imitan a los jóvenes. La experiencia o conocimiento que pueden proporcionar la edad ya no es una virtud, sino una carga que es necesario quitarla para poder vivir. En donde lo importante es tener una pluralidad de opciones y promesas sin cesar, porque parece que lo que emociona mucho a las personas son las expectativas de sus sueños y no el camino que deben construir para llegar a ellos (Bernardini, 2013).

Como contribuidores importantes a esta infantilización hay que considerar a los medios de comunicación o la “*Mass Media*” porque el dar más espacios a noticias de color y delitos, hizo que el lenguaje y análisis político se simplificara, ahogara y agotara, perdiendo así la complejidad de una moral típicamente adulta, debido a que al hacer las noticias tan simples causó que se perdiera el peso de ciertos eventos o hechos que quizás en épocas pasadas serían de preocupación e interés social.

Esos factores sumados a un individualismo feroz tienen como resultado que las personas tengan una libertad basada en deseos y sentimientos ambivalentes, teniendo miedo de no poder experimentar cualquier ambición. Parece que es una libertad conveniente para los individuos, pero es un camino directo a la frustración y ansiedad, porque con este mismo discurso las limitaciones tienen la ventaja de permitirles creer que sus insatisfacciones podrían atribuirse a ellas y no a su manera de ver el mundo.

El hecho de que las mismas personas sean su única referencia para poder tomar decisiones conduce a una sensación de inseguridad, porque en cierto punto de la vida las personas tendrán que darse cuenta de las cosas emprendidas o llevadas a cabo o al contrastar sus mil ambiciones con lo que ha logrado, suele provocar estrés porque ahí se dejan de lado sus ambiciones y se encuentran con lo que realmente lo que alcanzaron a hacer. (González, 2016)

El ciudadano del siglo XXI necesita supervisión y motivación para afrontar el más mínimo esfuerzo: la ética de trabajo dejó de existir ante este nuevo ciudadano. Inconsciente de sus problemas e infantilismo, la sociedad y el mercado promueven un concepto de madurez a

través de las redes sociales pero los jóvenes en la vida cotidiana se muestran muy desanimados ante el compromiso y el esfuerzo (Muñoz, 2020). Las generaciones actuales creen que los ciudadanos ejemplares son aquellos que tienen publicado en Instagram sus causas favoritas sobre su país, lejos de tener ideales como el nacionalismo o aportar de alguna manera eficiente a su sociedad parece que, si no es publicable el acto, no cuenta.

Todo lo anteriormente expuesto sobre la relación entre los ideales individualistas y su fragilidad parece haber llegado a bastantes personas jóvenes del siglo XXI, pues en un informe de la empresa de seguros médicos de EU: Blue Shield (Blue Cross, 2019) encontró usando su “data” y recopilando informes médicos de personas pertenecientes al grupo de millennials en EU, que la salud física y mental disminuye a un ritmo más rápido que la Generación X a medida que envejecen y eso se ve en dos estadísticas inquietantes: Entre el 2014 y 2017, la prevalencia de cuadros profundos de depresión e hiperactividad entre los millennials aumentó aproximadamente un 30%., y los suicidios se elevaron un 60%.

Pueden existir muchas causas que se le puedan atribuir a esas estadísticas, sin embargo en una conferencia por el profesor Will Witt (2020) en la Universidad de Denver mencionó que una causa probable en la depresión o el suicidio en las generaciones de hombres jóvenes en Estados Unidos, es que una gran parte de ellos que ha tratado parece no tener objetivos a largo plazo pues más de una vez ha escuchado que priorizan las fiestas o diversión efímera, por encima de su preparación académica, y eso lo atribuye a que no hay una brújula moral compartida que pueda orillar a los hombres jóvenes a planear a largo plazo y sobre todo tener prioridades para llegar a sus objetivos, entonces al no tener lo anterior y enfrentar el mundo con los pocos recursos morales que cargan, tarde o temprano sucumben,

Con base en lo expuesto se puede argumentar que la sociedad como ente ha promovido ideales que tarde o temprano resultan ser frágiles para el mundo actual, los valores de la resiliencia, honor, compromiso y/o responsabilidad han quedado enterrados bajo este nuevo individualismo y, si realmente se pretende contribuir con herramientas que puedan reducir en un futuro reducir los niveles de estrés o depresión en las personas o posicionarse en una postura pro social para contribuir con valores o características que sean de utilidad para las nuevas generaciones en un futuro, es necesario pensar en propuestas o proyectos que les sean pensados para las personas como proyectos humanos en desarrollo, como menciona Correa

(2012) promover ideales o valores que realmente correspondan a un bien común para ellos y para los demás, y que les pueda ser de utilidad en su camino por la vida, como la integridad, la honestidad y el trabajo cooperativo, pueden ser ideales más sólidos para su vida que el estar haciendo cientos de promesas en sus redes sociales que no van a cumplir.

1.3 El intento mexicano de abordar la crisis moral en la esfera pública.

México no fue ajeno a los ideales que se fueron gestando a manera que avanzaban las sociedades occidentales, pues a principios del siglo XXI aparecieron elementos psicológicos que configuraron una nueva identidad individual de las personas, guiándose hacia una cosmovisión hedonista del mundo (Vieyra, 2015), por ejemplo: la flexibilidad laboral, la responsabilidad individual sobre los estilos de vida y una búsqueda constante de reconocimiento a través de la intimidad; tuvieron un mayor peso de atención por encima de asuntos de la vida pública del país o de la sociedad, es decir que el pensamiento de Locke mencionado anteriormente, sobre el bien común parece que se entendió muy bien en México.

Pedro Miguel (Ciudadano, 2019), menciona que desde que se implementó el modelo económico conocido como: neoliberalismo en México: El gobierno y el sector privado promovieron a la sociedad, valores “dañinos” para una sociedad, por ejemplo: el individualismo, la competitividad, rentabilidad, productividad y el egoísmo, además de sostener un discurso en donde se parece que tiene que haber triunfos por encima de quien sea y como sea, donde lo importante es ganar y de esa manera, se rompió o se intentó quebrar la posibilidad de resolver los problemas como colectivo o de apoyo entre integrantes de la sociedad mexicana.

Un ejemplo en el que quizás se pueda mencionar la toma de decisiones de la sociedad mexicana como colectivo, fue la cooperación que se hizo por parte de los mexicanos, para poder pagar la deuda que se hizo debido a la nacionalización del petróleo en 1938, porque ese día parece que no hubo distinciones de clase e imperó la cooperación. La gente fue a dejar sus objetos más preciados en favor de apoyar la decisión del presidente Cárdenas: Los cubiertos de plata, prendedores de oro, los aretes de brillantes, los muebles de familia, el

abrigo, la estola, zapatos, trastos, peinetas, jarrones, colchas, planchas, anillos, máquinas de coser, radios, etc. (Garníca, 2018).

Autores como José Agustín Ortiz Pinchetti (asesor del consejo para la constitución moral), han señalado que al menos en el sector público hay una crisis moral, que debe atender, si es que se quiere progresar en un camino que beneficie al país: "*Estamos en una crisis moral, en una crisis ética muy profunda, la corrupción ha llegado a niveles de perversidad, la gente se siente desorientada, no sabemos exactamente dónde están los ejes de la conducta, pero podemos llegar a un consenso y rescatar esos valores que han caracterizado a la sociedad mexicana, que están profundamente latentes en la mente y el corazón de la gente*" (El Financiero, 2018, p:1).

Lo anterior podría ser un intento de contribuir para promover valores, pero desde el punto de vista educativo (Puig & Trilla, 2003): las enseñanzas como los valores, creencias y/o actitudes, no se pueden transmitir a las personas con solo palabras para que lo apliquen en su vida, quizás algo del discurso de los valores pueden memorizar porque lo consideren relevante y piensen en ello, por ejemplo, Dewey (citado en (Puig y Trilla, 2003), menciona que los educadores transmiten pocas cosas al explicarlas, pero donde se puede tener una influencia formativa grande, es cuando los educadores invitan a sus estudiantes a participar en actividades que inciten a pensar u ofrecer experiencias positivas a los jóvenes, de este modo los educadores se ven como acompañantes activos de los estudiantes en su proceso de participación en la práctica educativa.

Entonces, para poder abordar de una manera estructurada, coherente y significativa el desarrollo o promoción de los valores en el sector educativo, es necesario considerar de manera seria el uso de las tecnologías, porque se ha hecho una disputa entre los valores morales y los medios digitales, pareciendo que son contrarios u opuestos, sin embargo la comprensión de los valores morales situado en la era de la tecnología, es importante para la posible construcción de propuestas en donde se puedan promover valores con la ayuda de la tecnología (Johnson, 1985, Moore, 1985, Nissenbaum, 1998, Spinello, 2001, citado en: Sullins, 2012).

Capítulo 2: Adolescencia y Moral

2.1 La Adolescencia

A diferencia de la pubertad, la adolescencia es un concepto muy amplio, ya que aborda cuestiones que van más allá del aspecto biológico, como los cambios sociales, emocionales, morales y psicológicos. Estos cambios representan el periodo de cambio cronológico de la niñez a la adultez (Susman y Dor, Sf). Bajo una perspectiva psicosocial, la adolescencia implica la interiorización de un “adulto”, es decir cambios en: cognición, emociones y roles sociales que son posible a través de la maduración de las funciones cerebrales y las interacciones dinámicas con diferentes familias, contextos educativos y sociales.

Con base en el enfoque anterior se puede argumentar que en la adolescencia, es donde la socialización secundaria está en todo su esplendor ya que, se refiere a la internalización de submundos institucionales o basados en instituciones en cuanto a formas de ver y ser en el mundo (Berger y Luckman, 1994), además de la adquisición de vocabularios específicos de roles, los cuales estructuran interpretaciones y comportamientos de rutina dentro de un área institucional, por ejemplo: maneras de presentarse en una entrevista, relaciones de trato entre profesor y alumno, pagar impuestos, conocimiento de las normas a nivel legislativo y sus consecuencias, en caso de no obedecerlas, etc.

Existen varios puntos de vista para poder emitir un adjetivo sobre esta etapa en cuanto a ser una etapa agradable o desagradable, como primer ejemplo: Stanley Hall, propuso que debido a que hay varios cambios físicos, por consecuencia habría cambios psicológicos que podrían generar “turbulencias” en el proceso a estabilizarse y es por eso por lo que según el criterio de Hall se le considera una etapa de “tormenta y estrés” (Sangurima y Segarra, 2012). De igual forma las personas que con el tiempo superan esos cambios y avanzaban, tendían a ser moralmente más fuertes.

Siguiendo una perspectiva de género en 1982, Margaret Mead publicó un libro llamado: *Coming of Age of Samora* (Wilton, 2001) basado en una investigación que ella misma hizo, habitando por 4 años en Samoa, Oceanía bajo la premisa sobre; si la adolescencia era una patología universal o no. Al terminar su investigación, ella observó que la forma en que los

adolescentes de Samoa lidiaban sus cambios de transición de niños a adultos, eran diferentes a los de su país natal EUA (que vivía una época muy estricta con la sexualidad) por ejemplo, la sexualidad entre las personas comenzaba a edades tempranas, además que se les daba más libertad a los jóvenes en cuanto a su vida cotidiana y sexual. En síntesis, según Mead (1928) la adolescencia no es necesariamente tormentosa, ya que depende mucho de la cultura en la que se desarrollen las personas.

2.2 Moral

Es una entidad reguladora del comportamiento humano, se entiende como creencias que se basan en comportamientos y formas específicas derivado de hacer ética. Tiende a dicotomizar la conducta en aquello que considera bueno, malo, deseado y no deseado, a través del análisis ético sistemático. Lo contrario de la moralidad es la inmoralidad, que significa que el comportamiento de una persona está en oposición a la aceptación social, religiosa, cultural y normas (Rich, 2013).

La moral encuentra su sentido en la cultura y está impulsada por la misma, además de depender del contexto e historia en donde se situó. Desde el punto de vista de las sociedades, la moral son un conjunto de reglas o normas que permiten o posibilitan una vida social cooperativa y benéfica para sus integrantes (Ortíz, 2016), porque además dar reglas en las cuales se basa el comportamiento, también sustenta las demandas que son socialmente sancionadas que se relacionan a ciertos actos por ejemplo: las prohibiciones contra el asesinato, la violación e incesto, que son culturalmente rechazados por las personas.

Kant sostuvo la hipótesis que la base de moral se encuentra en la conciencia del deber. Esta conciencia no le es relevantes las cuestiones de utilidad personal o social, ni siquiera responde con base a sentimientos de simpatía o benevolencia, sino que es un rasgo particular de los seres humanos (Kropotkin, 1992), sin embargo, según Kant los postulados morales deben de tener un carácter de mandamiento incondicional donde poco y nada se les cuestione. Esta naturaleza imperante representa la conciencia del deber.

Por otro lado, Nietzsche mencionó que la moral tiene bastantes matices, pero su tesis principal es que hay una moral dominante, la cual es la creadora de los valores y una moral sacerdotal o de esclavos, meramente resentida, pero la idea principal es que la moral es una

manipulación ideológica disfrazada. Por un lado, una moral de señores, símbolo de la plenitud y la fuerza, mientras que la moral de esclavos es la de los débiles, una moral que es para utilizar a los demás. La principal distinción es en las dicotomías de bien y mal (Molera, s.f.), por ejemplo: cuando desde la moral de los señores se habla de bueno, se puede traducir en nobleza, aristocracia, valentía, poder, fortaleza, honra y, malo significa: cobardía, mentir, interesado, etc. En cambio, la moral de los esclavos lo bueno significa todo aquello que desfavorece al débil: compasión, humildad, paciencia, fraternidad, etc.

El estudio o teorización de la moral es bastante largo e interesante porque de manera organizada se ha investigado por diferentes autores como Piaget, Kohlberg Gilligan, Eisenberg, etc. Sin embargo, también han aportado a la discusión o reflexión sobre la moral autores como Kant o Nietzsche desde un plano filosófico. Relacionado a esto, como anteriormente se habló de que los valores deben ser de utilidad para las personas en su camino por la vida (Correa, 2012), es importante y enriquecedor tener como marcos de referencia ciertos planteamientos sobre la moral, con el fin de poder hacer una reflexión profunda acerca de ciertos valores y, si estos pueden ser necesarios discutirlos antes de empezar a promoverlos.

2.3 Desarrollo Moral

A raíz de la creación de una conciencia colectiva, la humanidad se ha inclinado hacia una tendencia de procurar hacer “el bien” (Puka, Sf) de manera que las personas a lo largo de su crecimiento aprenden reglas y desarrollan una conciencia. Aunque es ingenuo, este es un principio del desarrollo moral, el cual da una esperanza de que haya personas íntegras y ejemplares, sin embargo, el desarrollo moral se puede entender como especialidad de investigación de la psicología cognitiva y del desarrollo, ayudándose de investigaciones y disciplinas como: antropología, ciencia cognitiva, psicología social, política, etc. En donde el interés es en conocer los sistemas de competencia en la interpretación, juicio y lo más importante: la manera de razonar los dilemas morales.

Según la teoría que propuso Lawrence Kohlberg (1984), a medida que los niños se desarrollan intelectualmente, pasan por tres etapas: el nivel preconvencional, el nivel convencional y el nivel posconvencional, es decir que desde la niñez media hasta la

adolescencia temprana, los niños pueden comenzar a preocuparse por cómo los resultados de la situación impactan a los demás, en una búsqueda de querer agradar y ser aceptado, las personas suelen valorar el bien que puede hacer las normas sociales en un sentido menos formal.

Desde la adolescencia se comienza a emplear un razonamiento abstracto que les permite a los adolescentes justificar sus comportamientos. Este razonamiento son los principios del comportamiento moral, que se basa en principios éticos elegidos por uno mismo que generalmente son integrales y universales, como la justicia o la democracia.

2.3.1 Desarrollo Moral según Piaget.

El primer autor en abordar el tema del desarrollo moral comenzó fue Jean Piaget. Él estaba principalmente interesado no en lo que hacen los niños (es decir, si rompen las reglas o no) sino en lo que piensan. En otras palabras, estaba interesado en el razonamiento moral de los niños. (McLeod, 2015), lo que llevó a Piaget a interesarse en tres aspectos principales de la comprensión de los niños de los problemas morales:

1. Comprensión de las reglas por parte de los niños.
 - ¿De dónde vienen las reglas?
 - ¿Se pueden cambiar las reglas?
 - ¿Quién hace las reglas?
2. El entendimiento de la responsabilidad moral en los niños.
 - ¿Quién tiene la culpa de las cosas "malas"?
 - ¿Es el resultado del comportamiento lo que hace que una acción sea "mala"?
 - ¿Hay alguna diferencia entre una fechoría accidental y una deliberada?
3. El entendimiento de la Justicia en los niños.
 - ¿Debería el castigo encajar con el crimen?

- • ¿Se castiga siempre al culpable?

Después de hacer su investigación en 1932 (McLoud, 2015) se dio cuenta que independientemente de la moral las reglas y los prejuicios el razonamiento cambiaba de acuerdo con su crecimiento en edad y propuso dos tipos de moral:

1. Moral heterónoma (edad: 4-7 años): La moralidad se ve en términos de reglas que son fijas e inmutables y vienen de una figura de autoridad (Fleming, 2005, pp: 7-4).
2. Moral autónoma (edad: 10 años): Es cuando los niños mayores se dan cuenta que las reglas no son fijas y absolutas, sino que se pueden cambiar cuando surge la necesidad (Fleming, 2005, pp: 7-5).

2.3.2 Desarrollo Moral y sus estadios, según Kohlberg.

Aunque una de las teorías sistemáticas comenzó con Piaget, la primera teoría sistemática basada en la investigación empírica fue introducida por Lawrence Kohlberg (Yılmaz, Bahçekapılı y Bari, 2019). La teoría de Kohlberg se considera una teoría racionalista, porque dice que un determinante principal del juicio moral, son los procesos de pensamiento usando la razón, aunque se asume o se incluye que hay procesos emocionales, intuitivos o morales para la toma de decisiones y es que la capacidad de empatía, más que el desarrollo cognitivo, puede ser un factor importante para determinar el razonamiento moral. Sin embargo, Kohlberg (1981) cree que la capacidad de poder adoptar una perspectiva o posicionamiento es el factor principal del razonamiento moral.

A partir de los estudios del desarrollo moral propuestos por Jean Piaget, algunos autores, propusieron, estadios de moral o bien para ver cómo se desarrollaba la moral, un ejemplo: es *Kohlberg*. Lawrence Kohlberg admiraba el enfoque de Piaget para estudiar concepciones de la moralidad de los niños. Si Piaget veía a los niños como pequeños lógicos, Kohlberg los veía como filósofos morales. (Fleming, 2005). Kohlberg evaluó la moralidad al pedirle a los niños considerar ciertos dilemas morales, situaciones en las que las acciones incorrectas no siempre son claras, aunque en su estudio Kohlberg no se interesó por la conducta moral, sino por el razonamiento moral y los procesos de pensamiento por los que el individuo daba a su juicio.

Esta teoría propone tres etapas y 6 niveles (Yılmaz, Bahçekapili, & Barı, 2019), que siguen una secuencia jerárquica de diferentes tipos de razonamiento moral:

- Primera etapa: Las motivaciones que imperan en este nivel, son obediencia, castigo e intereses personales, es decir que la premisa principal es evitar el castigo y lograr cierto placer, aunque se puede argumentar que no le importa o considera a nadie más que él/ella.
- Segunda etapa: La persona es capaz de diferenciar sus propios deseos de otras personas y de la autoridad, su pensamiento o razonamiento se eleva hacia las relaciones y expectativas mutuas que puede haber en él, la sociedad y/o sus grupos cercanos.
- Tercera etapa: El individuo desarrolla una moral autónoma, apropiándose de principios universales, entendiéndose como una parte importante de su persona, como: la justicia, el respeto, la apreciación a la vida, etc. *“El individuo ve la moralidad como un fin y, no como un camino”* (Yılmaz, Bahçekapili, & Barı, 2019, p:2)

Etapa Pre-Convencional **Etapa Preconvencional: En este nivel, el niño responde a las reglas y etiquetas culturales de bueno y malo, correcto o incorrecto (Kohlberg, 1971)**

Nivel 1: La orientación del niño está centrada en evitar el castigo y la obediencia. La búsqueda de una recompensa o satisfacción de interés personal es una característica Ejemplo: Lo hago porque lo dice la autoridad, la iglesia, mis padres, etc...., Lo hago para evitar que me regañen, lo hago porque conviene a mis intereses personales.

Nivel 2: El bien se define como la satisfacción de necesidades del yo y las relaciones humanas se consideran en términos de mercado: moneda de cambio, elementos de equidad, reciprocidad e igualdad de participación.

Ejemplo: Si me rascas la espalda, yo rasco la tuya.

	<p>Etapa Convencional: En este nivel, el individuo percibe el mantenimiento de las expectativas de su familia, grupo o nación como valiosas en su derecho propio, independientemente de las consecuencias inmediatas y obvias, está comprometido hacia un orden, mantenerlo, justificarlo e identificar con las personas o grupo involucrado en ella (Kohlberg, 1971)</p>
Etapa Convencional	<p>Nivel 3: La concepción de "chico bueno". Bueno, está muy presente, el comportamiento es lo que agrada o ayuda a los demás y es aprobado por ellos. Hay mucha conformidad con las imágenes estereotipadas de lo que es una conducta mayoritaria o "natural". Ejemplo: Tengo que ayudar a las personas, después de una tragedia, porque es lo que la sociedad espera de mi conducta.</p>
	<p>Nivel 4: La orientación de "ley y orden". El individuo está orientado hacia la autoridad, las reglas fijas y el mantenimiento del orden social. El comportamiento correcto consiste en cumplir con su deber, mostrar respeto por la autoridad y mantener el orden social dado por su propio bien. Ejemplo: Estoy en contra del capitalismo, pero no me atrevería a cerrar una calle para protestar, porque debe haber un orden.</p>
Etapa Posconvencional	<p>Etapa Postconvencional: El nivel Autónomo o de Principios. El individuo hace un esfuerzo claro para definir los valores morales y los principios que tienen validez y aplicación, independientemente de la autoridad de los grupos de personas que los mantienen separados de la identificación del individuo con el grupo. (Kohlberg, 1971)</p>
	<p>Nivel 5: El comportamiento moral en este nivel puede incluir discutir a favor de las costumbres o las leyes que se cambian para preservar la salud de la sociedad; la obediencia ciega se cuestiona con más fuerza y se reconocen las diferencias culturales en lo que se considera un comportamiento ético y puede haber un equilibrio entre la ley y las propuestas sociales razonables. Ejemplo: No puede ser correcto que las grandes corporaciones a veces no paguen impuestos; esa ley necesita ser cambiada, de modo que la carga de los impuestos recaiga más por igual en los hombros de todos.</p>

Nivel 6: La orientación universal del principio ético. Son valores o principios interiorizados que apelan a la comprensión lógica, la universalidad y la coherencia. En el fondo, estos son principios universales de justicia, de reciprocidad e igualdad de los derechos humanos, y de respeto por la dignidad de los seres humanos como personas individuales. Ejemplo: Rechazó totalmente toda ley que quiera diferenciar en clases sociales a las personas, porque todos somos iguales.

Fuente: McCloud, S. (2015). Piaget 's Theory of Moral Development. Recuperado el 20 de Octubre de 2020, de simplypsychology.org: <https://www.simplypsychology.org/piaget-moral.html>

2.3.3 La Moral, según el género.

Los estudios del desarrollo moral propuestos por Kohlberg utilizan solamente hombres como sujetos de estudio, motivo por el cual su estudiante Carol Gilligan, asumió que la escala de Kohlberg sistemáticamente discriminó a las mujeres colocándolas generalmente más abajo su escala de moralidad, desafiado psicología por su estrecho sexismo en el estudio (en la mayoría de los casos) de los hombres, y luego generalizando sus resultados a ambos géneros (Fleming, 2005).

Gilligan propondría dos clases de moral: La moral basada en el cuidado (mujeres) y La moral de la justicia (hombres) (Gilligan, 1982). La moral basada en el cuidado se caracteriza por: la empatía universal hacia las personas, un concepto de justicia basado en la no violencia y ayuda a quienes lo necesitan, otro factor es que debido a que las niñas, están más en contacto y cercanía con sus madres, se les enseña a que no se preocupen por cuestiones de justicia (Hurst, 2014)

En la moral de Justicia: Se ve el mundo, en una concepción basada en individuos autónomos que interactúan, uno con el otro, concepto de justicia es evitar la inequidad, más común en hombres, debido a que necesitan una diferenciación de ellos y sus madres y debido a que los hombres se suelen separar de sus madres: el concepto de inequidad está presente. En resumen, a los hombres se les enseña a preocuparse por la justicia mediante la inequidad y a las mujeres se les enseña a preocuparse por las necesidades de otros.

Ahora bien, ya se habló poco de Piaget, Kohlberg y Gilligan, pero ahora es el turno de Nancy Eisenberg. Ella estudió la conducta y el razonamiento moral prosocial haciendo uso, también, de dilemas, en este caso, dilemas prosociales.

2.3.4 Razonamiento prosocial y normas convencionales.

Un estudio importante para considerar es el razonamiento prosocial, con base a Delval (1994), la conducta prosocial se refiere a las acciones que tratan de ayudar o beneficiar a otra persona o grupo de gente sin que el actor anticipe recompensas externas, es decir que haya una conducta altruista. Para el estudio del razonamiento prosocial Eisenberg ocupó dilemas prosociales en los cuales el niño tiene que decir lo que haría y justificarlo. Dichos dilemas tratan de situaciones “en las que el individuo debe elegir entre satisfacer sus propios deseos, necesidades y/o valores o los de otros, particularmente en contextos en los que las leyes, castigos y obligaciones formales son irrelevantes o tienen poca importancia” (Eisenberg, 1976, p.552 citado en Delval, 1994). Mediante estos dilemas se ha estudiado el razonamiento prosocial a través de estudios transversales y longitudinales en diversas culturas. Con base a Delval (1994), para analizar los datos se han clasificado en cinco estadios que son:

- 1) Orientación hedonística y pragmática se presenta aproximadamente entre preescolar y comienzo de la escuela primaria, el sujeto se preocupa más por las consecuencias que la acción tendrá para el propio actor que por las necesidades del otro;
- 2) Orientación hacia las “necesidades de los otros” se presenta entre preescolar y escuela primaria, el sujeto se preocupa por las necesidades físicas, materiales o psicológicas de los otros, pero parecería que sin pensar mucho en los conflictos del planeta;
- 3) Orientación centrada en la aprobación y/o orientación estereotipada se presenta entre la escuela primaria y escuela secundaria, el sujeto se preocupa por la aprobación estereotipada que pueda recibir de los otros, que tienden a valorar las conductas prosociales;
- 4) Orientación empática se presenta entre el final de la escuela primaria y escuela secundaria, existe una empatía hacia las necesidades del otro y el sujeto es capaz de ponerse en su lugar, de adoptar su perspectiva;

5) Orientación hacia valores interiorizados solamente lo presenta una minoría de final de escuela secundaria, el razonamiento se realiza basándose en valores interiorizados y en la creencia en la dignidad, derechos e igualdad de todos los individuos. Estos estadios corresponden en líneas generales con los primeros niveles que distingue Kohlberg.

Sin embargo, la comprensión de los distintos aspectos de las normas sociales que va alcanzando el sujeto a lo largo de su desarrollo parece estar determinada en una medida considerable por su nivel de desarrollo cognitivo y por el problema que se le presente. De acuerdo con Delval (1994) las normas sociales están constituidas por lo que puede denominarse normas o reglas convencionales que se refieren a los usos y costumbres que pueden variar mucho de una sociedad a otra porque son creadas por miembros de una sociedad y deben ser respetadas por ellos mismos sin que se encuentren consignadas en un documento legal. Las convenciones sociales se refieren a la forma de vestirse, la cortesía, modos de saludar, prácticas en la mesa, etc.

2.4 La educación moral y la importancia de su redefinición.

La manera en que la educación moral se ha impartido en bastantes lugares del mundo llega a ser tan dicotómica, que pierde su sentido o propósito reflexivo en los estudiantes porque a veces los temas predominantes en la educación moral se tornan hacia temas de interés público, como la contaminación, impuestos, etc. Presentándose a un itinerario de posiciones políticas sin embargo, el carácter moral puede sobrevivir sin una postura particular en materia de estos temas en específico. Por el contrario valores como: la honestidad, el respeto por los demás, la integridad y el coraje, pueden formar un pilar mucho más sólido para las personas en su viaje por la vida (Levin, 1989).

Al repensar que la educación moral o ética debe tener por objetivos el generar una capacidad reflexiva en las personas, nos adentramos en una manera que los asuntos públicos como prioridad en una materia así, parecen algo político porque pocas personas se verán en la situación de afrontar una crisis energética o de cancelar todos los programas sociales con el fin de generar empleo, etc. De manera que los casos acumulativos de micro desafíos de cada día que vive la mayor parte de la sociedad deben tener mayor presencia en este tipo de

educación como, por ejemplo: ¿Guardar el bono de fin de año o gastarlo? o ¿Ayudar a un amigo o un familiar en una misma situación?, etc.

Lo importante, es que mientras la planeación de los educadores morales o éticos sea tan polarizante, dicotómica o reduccionista respecto a la manera en que se pueden tomar decisiones frente a situaciones o dilemas morales, corren el riesgo de aportar poco a nada a los estudiantes y, sobre todo de contradecirse a ellos mismos.

Las definiciones de justicia o consideración por los demás, llegan a ser tan abstractas y con poca operatividad en cuestión de influir en la conducta que resultan inútiles o poco eficientes, para promover conductas morales debido a que se necesita una interpretación concreta de estas conductas, para que pueda haber un impacto (Ortega & Mínguez, 2013).

Recordando lo que hablaba Aristóteles en su libro: *Ética a Nicómaco*: “*La excelencia es un arte ganado a base de entrenamiento y hábito. No actuamos correctamente porque tengamos excelentes virtudes, sino que somos virtuosos porque actuamos correctamente. Somos lo que hacemos repetitivamente. La excelencia entonces no es un suceso sino un hábito.*” (p:74)

La promoción de actitudes debe ser vivida y encarnada por las personas, es decir no por tratar con respeto a una persona significa que una persona es respetuosa porque siguiendo esta cosmovisión debe de hacerlo siempre, hasta que sea un hábito y quizás podría reforzar estos hábitos con justificaciones de: ayudar a la sociedad o porque es una persona íntegra, etc. Como lo señaló esta interpretación de las palabras de Kant: “*Las leyes que describen cómo nos debemos comportar pueden tener su fundamento en algo exterior al propio sujeto (en la autoridad religiosa, en el Estado, ...), en cuyo caso la ley moral no es autónoma sino heterónoma; sin embargo, si la razón fuese capaz de dar leyes que le indiquen a un sujeto cómo se debe comportar, y si resultase que la razón no es ajena al propio sujeto sino una de sus dimensiones esenciales, entonces dichas leyes serían autónomas.*” (Echegoyen, sf, p:1).

Las planeaciones educativas contemporáneas que pretenden abordar los contenidos morales, llegan a caer en un reduccionismo didáctico y filosófico preocupante, que no les ayuda a considerar que muchas veces los objetivos no se van a cumplir en su totalidad debido a que las personas se nutren de su entorno y no solo de la escuela, por lo que esperar cambios visibles, será una expectativa que tardará mucho en gestarse (Johnson, 2010).

2.4.1 La didáctica para la enseñanza de valores

La didáctica es la ciencia de la enseñanza y del aprendizaje. Entiende la enseñanza bajo un concepto pedagógico, que es la acción de transmitir conocimientos y de promover que el alumno los adquiera, mientras que el aprendizaje es la adquisición de conocimientos. Ambos conceptos suelen estar estrechamente relacionados porque la enseñanza provoca que haya aprendizaje, sin embargo, hay algunos saberes o conceptos que pueden parecer meramente indicativos, porque existen enseñanzas que no concluyen en el aprendizaje, sino en una reflexión a partir de lo expuesto. (Hernandez, 2011).

Como se abordó anteriormente la era tecnológica actual, trae bastantes cambios y esto requiere repensar o revisar el sistema educativo, que implica una actualización constante y por momentos parece ser que solo se trata de transferencia de conocimientos y aprendizaje con los estudiantes, pero es necesario abrir espacios para las competencias creativas y procesos de auto educación de los estudiantes, de manera que profundicen en su desarrollo como personas en una sociedad. (Roman & Nadezhda, 2018).

El concepto "educación en valores" se refiere a la enseñanza de valores sociales, políticos, culturales y estéticos, que tienen sentido en una cultura. Un valor se puede conocer como un acto, motivo o disposición basada en una regla o principio, dirigido a organizar y regular la conducta (Barton, 1916).

La educación moral desde el punto de vista de Veugelers y Vedder (2003), se refiere a una noción más universal de justicia que se vuelve relevante en determinados contextos sociales y políticos, por lo que se acuñó un segundo término, llamado *educación en la formación de valores*, en donde se da una importancia a la dimensión pedagógica que hay en la enseñanza de valores. Los valores bajo este mismo paradigma se entienden como juicios basados en la dicotomía: bueno y malo, se alejan de las preferencias personales y se perciben como juicios basados en ideas sistemáticas de cómo una persona interactúa con su entorno.

Un paso importante en la educación en valores, es tener una distancia crítica para poder analizar y reflexionar sobre los valores, observando las diferentes posturas que hay acerca de los valores, esto se llama pensamiento crítico, que tiene por meta aprender a razonar lógicamente y poder tener un criterio propio, porque las sociedades requieren que los

ciudadanos reflexionen sobre situaciones, pero para esto es importante desarrollar un juicio, el cual está basado en valores, por ejemplo: en la investigación llamada “Moral discourse” (Oser, 1989, citado en Veugelers y Vedder, 2003), se pretende que los niños desarrollen su propia opinión hablando de problemas de justicia y que consideren las demás para reflexionar, porque en esta investigación se resaltó que es importante que los estudiantes tengan intercambios de opinión porque de esa manera se construye conocimiento de manera colectiva, conciencia y se abren espacios para reflexionar

Según Berkowitz (1996, citado en Vaeugelers y Vedder, 2003), no se necesita tener un conglomerado enorme de valores a promover de valores para poder llegar a desarrollar juicios morales y; las acciones que se derivan de ellos, basta con tener ciertos valores como pilares en su promoción, por ejemplo el proyecto SCCS en Escocia, tiene como pilares el respeto, el cuidado de uno mismo y hacia los demás, sentimiento de pertenencia y la responsabilidad social, esto es un ejemplo de lo que en Escocia consideraron como prioritario de valores, cada país o región puede tener sus prioridades a tratar.

Los ejercicios que requieren evaluaciones de situaciones o dilemas éticos pueden elevar las habilidades de razonamiento y pensamiento crítico en los estudiantes al discutir sobre las decisiones a tomar, pero también estos ejercicios los estudiantes pueden llegar a aplicarlos a acontecimientos históricos, avances científicos, desarrollos tecnológicos o médicos (Lee, 2019).

2.4.2 La planeación de las prácticas educativas para la promoción de valores.

La definición de prácticas educativas se entiende, como: (siguiendo una línea de pensamiento en la que se ofrecen experiencias positivas a los estudiantes) una serie de acontecimientos ordenados, estructurados y complejos, pensados con la finalidad de educar, aunque esto requiere que estudiantes y educadores conjuntamente rutinicen una serie de pasos para poder alcanzar objetivos previstos, de esta manera pueden construir un ambiente y recursos que ayuden a todos a avanzar.

Existe una crítica a estos modelos de educación que es que bajo el título de educación del carácter, se critica a la educación moral por centrarse en las habilidades y descuidar el

contenido moral, porque puede aludir a un relativismo moral, sin embargo al enseñar un conjunto de comportamientos o disposiciones con definiciones claras, como la confianza, responsabilidad, honestidad, justicia o equidad, se puede eludir el relativismo (Schuitema, ten Dam, & Veugelers, 2007)

Regresando al apartado de actividades. Estas son de gran ayuda a la práctica educativa cuando los educadores tienen que pensar, planear y hacer las actividades desde un sentido en que se promuevan experiencias positivas o de reflexión a los jóvenes.

En estas propuestas, se entiende que, al vincular experiencias, texto libre, correspondencia, elección de temas, proyectos, etc., la coherencia y estructura permiten que se forme un entorno educativo fuerte y sobre todo entendible para los estudiantes en el sentido que ven la estructura de la práctica educativa. Se entiende también la idea de Dewey (citado en: (Puig y Trilla, 2003) respecto a que la educación no se hace con un medio directo, sino a través del medio: diseño de prácticas, construcción de medios, reglas de clase, trato entre estudiantes y maestros, etc.

2.4.3 Aprendizaje basado en el pensamiento (Thinking Based Learning)

Este método creativo, tiene por objetivo que los estudiantes aprendan destrezas de diferentes líneas de pensamiento, mediante hábitos de cómo abordar ciertos temas o poder acercarse a resolver o lidiar con una problemática (Del Pozo, 2013). Dentro de sus varios objetivos, uno importante es promover el pensamiento eficaz, es decir la aplicación competente y estratégica de destrezas de pensamientos, así como hábitos productivos que puedan permitir procesar la información de una manera eficiente para poder tomar decisiones, argumentar, debatir, etc.

Para poder pensar con eficacia se requiere que haya destrezas de pensamiento y hábitos de la mente lo suficientemente productivos, argumentativos, analíticos y reflexivos, ya que eso permite a los estudiantes reflexionar, pero sobre todo permite la posible comprensión del uso o sentido de las materias en el mundo contemporáneo. El llegar a ese camino requiere desarrollar ciertos hábitos de meditación de pensamiento para cada tipología de pensamiento, que bien pueden comenzar con cuadros de preguntas dirigidos por el profesor a la largo de la formación académica con el fin de que cuando se le presente una situación que requiera

reflexionar de manera similar a la que el estudiante experimentó en su formación, pueda estar preparado para ese momento. (Swartz et al, 2017, citado en: Ruiz, s.f.)

Las actividades que se pueden emplear para desarrollar estos hábitos de pensamiento son la toma de decisiones, la resolución de problemas y la conceptualización, pero deben estar guiadas por el objetivo de ampliar la información con la que se cuenta, a través del debate y/o aclaración de ideas, así como analizar críticamente toda la información con el fin de poder generar argumentos para poder abogar por unas decisiones y rechazar otras.

Por ejemplo, en un curso donde se requiere que los estudiantes tengan buena capacidad comparativa de conceptos. Primero el maestro necesita ir muy despacio para que puedan los estudiantes ir procesando la información a un buen ritmo y sobre todo con la meta en que puedan tener bases para mejorar o desarrollar sus hábitos mentales y en cuanto al modelo. Esta dinámica puede ser de gran ayuda:

Comparar y contrastar de manera eficaz (Swartz, Costa, Beyer, Rebeca, & Kallick, s.f.)

1. ¿En qué se parecen?
2. ¿En qué se diferencian?
3. ¿Cuáles son las similitudes y diferencias importantes?
4. ¿Qué conclusión sacamos de ambos conceptos, según las similitudes y las diferencias que hemos encontrado?

Este es un método de enseñanza y aprendizaje, en donde la enseñanza de una habilidad de pensamiento específica se infunde o se promueve con la enseñanza de contenidos que tiene por objetivo la mejora de habilidades de pensamiento (Nor'ain, Zamzana, y Othman, 2019). Para que realmente este método tenga un alto grado de efectividad debe tener pasos a seguir, rutinas y reglas de guía con el fin de que el pensamiento no ocurra en el vacío. De esta manera los estudiantes pueden ir sembrando hábitos para poder resolver ciertos problemas y sobre todo pensar de manera eficiente.

Para poder crear un material así, es necesario tener en cuenta lo siguiente:

- 1) Hábitos o actos frecuentes que suceden en el contexto de la población a la que se quiere dirigir
- 2) Pensar en una manera que pueda ser visualmente atractiva para los estudiantes
- 3) Incitar a que los estudiantes sean conscientes de sus pensamientos y la manera en que piensan

De esa manera, además de promover contenidos educativos, se está haciendo énfasis en procesos de reflexión personal y sobre todo de metacognición, debido a que cuando los estudiantes experimentan estas dinámicas son más conscientes o informados de la manera en que aprenden o razonan, así que puede que entre más experimenten un aprendizaje así, habrá mayores actos de regulación para sí mismos tanto en su vida cotidiana, como en la educación.

2.4.4 Dilemas morales: Un gran recurso para la promoción del desarrollo moral.

La moralidad, es un concepto bastante complejo en el que hay una influencia abismal del contexto socio histórico y existen muchos posicionamientos morales de por medio sin embargo un recurso que permite hacer reflexiones bastante interesantes, son los dilemas morales. Se entiende un dilema moral como una narración breve en la que se plantea una situación problemática que contrapone valores, debido a que la problemática tiene muchas soluciones posibles que entran en conflicto entre sí, de tal manera que la para elegir una opción es casi obligatorio hacer un razonamiento moral sobre los valores, consecuencias y beneficios que hay en juego al tomar una decisión. (Educrea, Sf)

La clave para el éxito de poder enseñar un valor, está en hacer que haya una reflexión por parte de los estudiantes y un recurso bastante útil son los dilemas morales, porque existen tanto en la vida personal como en la laboral, además de los conflictos que pueden ocurrir entre la ética personal y laboral, pero principalmente los dilemas pueden llegar a presentar escenarios radicales o desagradables, en los que se orille a las personas a tomar una decisión, además que dentro de los dilemas los valores, derechos, deberes y principios pueden definirse de bastantes maneras en una determinada situación, proponiendo una reflexión con preguntas inevitables como: ¿Qué es lo correcto?, ¿Qué es lo mejor?, etc.

Los dilemas, son excelentes recursos para reflexionar acerca de los valores y nuestra moral, sin embargo, en el libro *Steps to solve an ethical dilemma* (2008, citado en Figar, 2016), se habla que todas las respuestas deben tener una “regla de oro” y la regla del imperativo categórico. La "regla de oro" consiste en que una persona realice una acción moral mediante la cual tratará a los demás en la misma forma que le gustaría ser tratado y La regla del imperativo categórico, consiste en que todos deben comportarse de la misma manera (con relación a la regla explicada).

Existen otras reglas que se deben tener presentes, dependiendo de la complejidad del dilema expuesto, por ejemplo: La regla del deber, la cual exige que la persona cumpla con sus obligaciones morales (exactitud, gratitud, justicia, caridad, autoestima y no hacer daño a los demás), La regla de máxima justicia, la cual dice que la persona debe asegurar la igualdad de derechos y la libertad de todos, excepto en los casos de desigualdad social y económica y finalmente, La regla de la proporcionalidad, está exige que una persona no debe permitir perjudicar a los demás sin razones adecuadas.

Más allá de lo académico, la formación en valores desarrolla habilidades como el respeto, la empatía y la compasión (Lee, 2019) porque la exploración de los estudiantes se profundiza, no solo al tomar decisiones difíciles, sino también cómo las decisiones reflejan los valores ocultos que son importantes para cada estudiante, como: la honestidad, honor, empatía, amistad, amor, etc.

El maestro puede dirigir la clase para que de manera grupal se puedan explorar los conflictos que hay en los dilemas desde diferentes puntos de vista, y además hacer un esfuerzo por valorar una opinión ajena a ellos, pudiendo fomentar un valor de empatía. En donde la gran tarea o finalidad es que lleguen a identificar los principios que forman la base de sus propias creencias, así como conocer en las que sus compañeros creen, sin mencionar que con estos ejercicios se da espacio y oportunidad para la autoconsciencia y formar una conciencia social

Una propuesta hecha por los maestros de la secundaria Kent Place (Lee, 2019), es enseñar a través de videos, canciones, poemas y vídeos, situaciones que ponen a prueba los principios en los que creen, entonces la dinámica consiste en que cuando termina de reproducirse el material, los maestros emparejan a los estudiantes que tienen ideales en conflicto y se les pide que escriban un análisis de caso basado en un dilema, por ejemplo los estudiantes que

escogieron integridad y lealtad, se les pidió que juntos discutieran sobre el dilema de ¿Qué harían si ven a su amigo íntimo haciendo trampa en una competencia escolar?, abriendo espacios de discusión y reflexión sobre sus valores y los de los demás.

Para la práctica de la medicina, se sustenta la base política, ideológica, jurídica, legal, y ética de los recursos humanos, en pocas palabras se requiere una ética de trabajo responsable y solidaria para ejercer la carrera de medicina (Fajardo, Berenguer, Berenguer, & Roger, 2015), sin embargo en la universidad de Cuba algunas autoridades se dieron cuenta que había estudiantes que carecían de principios morales cuando ejercían su práctica, por lo que se discutieron varias maneras con las que podrían las autoridades tener una referencia en cuanto al desarrollo moral de los estudiantes, así que se decidieron ocupar dilemas morales diseñados para estudiantes de medicina:

- *Una muchacha de 22 años, soltera y comprometida con su novio hace dos años, acude a tu casa para que la ayudes, debido a tus conocimientos sobre Medicina, y te plantea lo siguiente: hace dos meses tuvo relaciones sexuales ocasionales y desprotegidas con un joven que ella conocía hacía cierto tiempo, a pesar de que no lo ama; pero se sintió atraída por él. Su novio, con el cual también tiene relaciones sexuales sin el uso del condón u otro método anticonceptivo y al cual sí refiere amar, no sospecha nada de lo ocurrido y le expresa muy frecuentemente su confianza en ella. En un ultrasonido diagnóstico realizado debido a ausencia menstrual, se le informa que está embarazada. La muchacha es capaz de sacrificar sus estudios y tener el niño, solo si estuviera segura de que el padre es el novio y no aquel muchacho con el cual tuvo una relación sexual ocasional y que no ha visto más. Por otra parte, tiene mucho miedo de realizarse un aborto, sugerido por una amiga, ya que en una intervención quirúrgica previa por apendicitis tuvo seria complicación alérgica con la anestesia. ¿Qué le aconsejas?*
- *Eduardo es un estudiante de tercer año de Medicina. Siempre ha sido un ejemplo para sus compañeros de carrera por su seriedad y dedicación a su futura profesión. Sus calificaciones son generalmente las mejores del grupo, y en varias oportunidades ha ayudado a estudiar a compañeros que han tenido dificultades en los resultados*

académicos. En la evaluación final de la asignatura Medicina Interna, realizada de forma escrita, el Decano de la Facultad que inspeccionaba el desempeño del examen encontró justamente debajo de la mesa donde Eduardo escribía, un papel que contenía respuestas a preguntas difíciles sobre la asignatura específica. Aunque Eduardo no es sorprendido manipulando el papel y refiere desconocer su existencia, el Decano insiste en que es un intento de fraude y que los alumnos presentes son testigos de ello. Como compañero de aula, Eduardo te pide que acudas al Consejo Disciplinario donde se va a analizar la situación, porque confía en tu valoración positiva sobre su conducta. El Decano ha insistido que eso es una manifestación de fraude y que nadie va a disuadir de la situación. ¿Qué harías?

Con base en la discusión que se hizo de manera grupal, se pudo evidenciar que la universidad de Cuba debía invertir esfuerzos en hacer una promoción eficiente respecto a los valores morales en sus estudiantes porque cerca del 83% de los estudiantes estuvieron de acuerdo con interrumpir el embarazo, omitiendo una ética médica de cuidado de la vida. Este caso puede ser una sólida prueba de que los dilemas morales son un recurso para poder hacer reflexiones significativas con el fin de poder conocer puntos de vista que inciten a replantear o contrastar la manera en que las personas piensan.

Capítulo 3: La educación y la tecnología del siglo XXI

La tecnología en un sentido práctico hace uso del conocimiento científico o bien, saberes probados, para llevar a cabo soluciones de problemas. Córdoba, 2010). Dado que los sistemas tecnológicos son inventados por los seres humanos y reflejan la esencia misma de las necesidades y la cultura de una población, las sociedades / civilizaciones humanas y su tecnología se han vuelto inseparables unas de otras.

Con la aparición de la tecnología, la humanidad cambió en su estilo de vida, volviéndose parte de ella y no solo se quedó en la vida cotidiana, sino que también impactó en la educación (Nagasubramani & R, 2018), debido a que la transferencia de conocimientos se volvió

relativamente “fácil” y conveniente, además de efectiva en la manera de comunicarnos. Esta clase de ayuda tecnológica ha ayudado a la humanidad a poder trabajar de manera más rápida.

Los avances en tecnología han permitido hacer nuevas cosas de nuevas maneras, aprender nuevas cosas de nuevas maneras, y comunicarse de nuevas maneras con nuevas personas, todas estas nuevas acciones se han ido convirtiendo en hábitos comunes para las sociedades contemporáneas, por ejemplo: el ya no usar una agenda física y utilizar la agenda de Google Calendar o una aplicación, en vez de mandar un fax, ahora es habitual usar Gmail o mandar un mensaje por WhatsApp o Facebook.

En el rubro educativo, la relevancia de internet aumentó en bastantes aspectos, pues permitió una gran búsqueda de información y ayuda, por ejemplo: tutoriales en donde prácticamente tiene que emular lo que están visualizando en pantalla, además de otros materiales que pueden mejorar su aprendizaje, como: software interactivo, juegos educativos, etc.

La tecnología educativa se refiere al uso educativo de computadoras, televisión y otros tipos de hardware y software electrónicos (Stateuniversity, sf), sin embargo, parece ser que los recursos visuales, tienen un impacto más significativo comparándolo con las palabras, porque el uso de visuales en el aprendizaje es una gran herramienta que ofrece la tecnología, porque puede atraer a los estudiantes a reflexionar; más que solo leyendo palabras, por ejemplo:

Las presentaciones de PowerPoint son una herramienta interactiva para los estudiantes, ya que les puede ayudar a comprender de una mejor manera los temas, pues en una investigación del año 2018 (Pop, Cristian, Dinu y Carmen) con una muestra de 90 estudiantes del primer semestre de medicina, mediante un estudio descriptivo transversal basado en un cuestionario, con el fin de conocer ¿Qué método prefieren ellos presentación oral / pizarra frente a PowerPoint PPT?

Se obtuvieron datos relevantes sobre la importancia de las presentaciones en PowerPoint, pues el 75% de los estudiantes mencionan que las presentaciones les ayudan a comprender mejor el tema y el 83% menciona que las presentaciones les ayudan a memorizar mejor el tema. Esta investigación ejemplifica los beneficios para los estudiantes de utilizar recursos visuales como PowerPoint.

3.1 La transición de la educación a la era tecnológica.

Desde finales del siglo XX, el rol que la educación tiene en el desarrollo de una sociedad o un país se fue profundizando más y a medida que el mundo avanzó hacia la globalización, la manera de abordar cualquier tema educativo requería que se hablara sobre brindar herramientas para poder sobrevivir en un mundo globalizado. De esta manera la educación se ve como un puente bastante sólido en el que las personas pueden tener un poco más de certeza de tener un futuro disfrutable y sobre todo es una manera en la que un país puede hacerle frente a diferentes retos actuales como la pobreza, desigualdad o desempleo (Johan & Harlan, 2014).

Ante el impacto brutal de la digitalización de la información, las redes sociales y los imperios tecnológicos llegaron nuevos fenómenos a las sociedades a medida que el acceso a la información se volvió mucho más rápido y viral, parece que se promovió un discurso de rechazo a ciertas normas morales porque son un limitador de su libre albedrío bajo las visiones de la cultura light que popularizaron los medios y las redes sociales.

Lo que propone una visión en donde la ética no existe porque bajo este panorama la mayoría de los actos caen en un relativismo moral que está a merced de una mayoría que la conforman empresas y medios de comunicación que poco sabemos sobre su autoridad moral para poder juzgar los actos humanos, pareciendo que las tecnologías la mayor parte del tiempo están orientadas y guiadas por la emotividad y la valoración del deseo (Arroyo, 2006)

En cuanto a materia educativa para poder tener cimientos que realmente puedan contribuir hacia una sociedad que busca realmente el desarrollo de su nación o enfrentar el reto de reducir la desigualdad, requiere que la educación pueda tener certeza y estabilidad de ciertos principios de los que se pueda regir, distanciándose de la relatividad moral que llega a ofrecer muchas veces la sociedad de la información. Se requiere pensar en un individualismo que se abogue por impulsar a las personas a progresar y buscar cierto nivel de prosperidad que los satisfaga, pero al mismo tiempo hacer entendible la idea de que al estar en una sociedad, se requiere que se asuman compromisos como parte de un colectivo y sobre todo que puedan contribuir hacia su sociedad.

Como menciona Bauman en una entrevista: *“No hay forma de concebir la sociedad del futuro sin tecnología. Entonces, si no puedes vencer, únete a ella, Trata de contrarrestar el impacto negativo, como la crisis de la atención, con persistencia y paciencia. Si usted quiere construir el conocimiento y no sólo acumularlo, se necesitan determinadas cualidades: la paciencia, la atención y la habilidad de ocupar ese lugar estable, sólido, en un mundo que está en constante movimiento. Es preciso trabajar la capacidad de mantener la concentración”*. (Unoi, 2016, p: 8)

Una reflexión que incita a pensar que, si el sistema educativo: maestros, directivos y autoridades educativas no empiezan a trabajar en materiales o recursos didácticos que usen la tecnología, se seguirá en un espiral que será más y más vacío para las generaciones futuras,

3.2 La tecnología: ¿El reemplazo de los maestros?

De acuerdo con Cabero (2006) parece que, con la aparición de nuevas tecnologías, ha existido la creencia de que la escuela y todos sus agentes pueden llegar a desaparecer, debido a la presencia de tecnología o inteligencia artificial y es que es cierto que toda tecnología transfiere ciertos valores o actitudes, que a veces son difíciles percibir para los seres humanos. Esto pone en perspectiva que existen posiciones ideológicas en la tecnología que usamos, lo cual no es bueno, ni malo, solo debemos ser conscientes de ello (Cabero, 2001, citado en Cabrero, 2006)

Sin embargo los maestros no pueden ser reemplazados con tecnologías tan fácilmente, pues los programas por sí mismos no son capaces de brindar una retroalimentación reflexiva a los estudiantes (Kolchenko, 2018), los programas pueden ser herramientas de aprendizaje útiles para los maestros especialmente con algunos estudiantes, pero un cambio posible es que los profesores desempeñen nuevos roles, respecto al uso de los recursos tecnológicos, por ejemplo: consultores de información – facilitadores de información, diseñador de medios, moderadores y tutores virtuales, evaluadores continuos y asesores, orientadores y administradores de sistema (Cabrero, 2006)

Los recursos tecnológicos, pueden ofrecer para los maestros, una capacitación extra para los estudiantes que les cuesta trabajo aprender o tienen miedo, además que una característica importante de que no puede ser fácilmente emulada por la tecnología, es la “adaptabilidad”,

pues los ni los programas con inteligencia artificial no saben cómo tratar con estudiantes que tiene problemas de aprendizaje o bien adaptarse a las circunstancias del estudiante; que por otro lado los maestros pueden adaptar su enseñanza a la clase y a los estudiantes de manera individual, sumado a recursos como: expresiones faciales, postura, movimiento, reacciones, interacciones o ejemplos cómicos que ayuden a entender un tema.

La interacción entre alumnos, profesores y programas se refiere a interactuar en tiempo real, haciendo actividades, como puede ser que el maestro les dé retroalimentación a los estudiantes o animarlos a hacer actividades. La interacción se ha enfatizado bastante en investigaciones educativas /Checkering y Gamson, 1987),

El tema de la interacción personal es muy difícil de poder reemplazar porque como menciona Gómez (2012, p: 9): “*Las interacciones entre más reales sean, más libertad tendrán para cuestionar e interactuar con el propósito de crear conocimiento*”, dando a entender que la presencia humana en el proceso de enseñanza es importante para que haya una posibilidad grande de aprendizaje, brindando a partir de la interacción, actos que sean benéficos para los estudiantes.

3.2.1 Las TIC en la educación

De acuerdo con Sánchez (2008): Las TIC, bajo la idea de una sociedad que constantemente globaliza información, se conciben como un punto de encuentro entre dos conjuntos, representados las tecnologías tradicionales de comunicación, por ejemplo: la radio, televisión y la telefonía; y por las Tecnologías de la Información, destacando la digitalización de las tecnologías de registro de contenidos, posibilitando el consagrarse como una herramienta didáctica que construye y consolida un aprendizaje significativo. Representando una nueva manera de enseñar o promover contenidos, con la posibilidad de revolucionar la mejora de la calidad educativa, debido a que los estudiantes pueden llegar a interactuar de una manera creativa con la información, sin embargo, el éxito de las TIC depende mucho de la habilidad de los maestros para poder organizar, planear y/o estructurar el ambiente de aprendizaje adecuado para los objetivos de la clase.

Al poder llegar a ser digital la información, las TIC ofrecen una manera nueva de romper con el esquema tradicional de solamente transmitir información, porque los docentes pueden crear materiales que complementen las clases presenciales que ayuden u orillen a poder utilizar el conocimiento teórico en situaciones diversas, de manera que pueda darse el uso práctico de la información vista en clase.

Según estudios recientes en materia educativa, se ha visto que los jóvenes nacidos en la era digital tienen una predisposición a aprender por medio de multimedia (imágenes o vídeo) en lugar de texto debido a que la era digital comienza desde pequeños con las redes sociales, juegos en los teléfonos y plataformas de “streaming” (transmisión de contenido), además algo muy relevante que se encontró es que muestran una preferencia muy grande por actividades de aprendizaje experimental, es decir materiales que les permitan interactuar con el concepto o saber que se deseé promover. (Mccarroll & Curran, 2015)

La tecnología entendida desde el punto de vista anterior se convierte en una muy poderosa herramienta didáctica, que puede contribuir a aquellas necesidades que puedan estar pendientes con ciertos estudiantes, además que las conferencias tradicionales y actividades, no serán suficiente para las generaciones más recientes, ni siquiera los formatos habituales que optan algunos maestros de módulos de aprendizaje electrónico de preguntas de opción múltiple. La nueva escuela requiere que se empiece a dejar de hablar mal de la tecnología o sistemas de información digital, con el fin de poder utilizarlas para poder profundizar las prácticas educativas.

3.3 El diseño de materiales educativos con la tecnología

Los estudiantes nacidos en el siglo XXI son nativos tecnológicos de nacimiento y no es nada entendible o conveniente que en la escuela se les haga un “Apagón” tecnológico desde que apagan sus teléfonos, la escuela y maestros deben pensar en maneras de poder abrazar esa riqueza tecnológica con el fin de poder aprovechar los recursos que les pueden servir mucho a los estudiantes, sobre algo innegable es que la tecnología conforma un elemento que ya es parte de su vida diaria.

Según Dagget (2014) estos son los cuatro elementos tecnológicos que han crecido bastante en los últimos años entre los jóvenes:

- Mensajes de texto: 71% de los estudiantes de preparatoria y 63% de los estudiantes de secundaria se comunican con otros a través de mensajes de texto, un aumento del 44% desde 2008.
- Twitter: 3 de cada 10 estudiantes de secundaria utilizan Twitter para seguir a otros o compartir 140 caracteres sobre su vida diaria de forma regular.
- Videos: Desde 2007, el número de estudiantes de secundaria que crea videos documentando su vida o con fines de entretenimiento se ha duplicado del 15% al 30%.
- Juegos: muestran un gran incremento en el número de usuarios entre los estudiantes de sexto grado de primaria y primero de secundaria, principalmente por qué participan masivamente en juegos en línea multijugador.

Elementos que demuestran que la escuela no debe permitirse el lujo de no alcanzar la era digital en las planeaciones educativas, aunque se debe de encontrar un punto en el que la tecnología pueda ser de gran ayuda a los maestros para profundizar en ciertos temas que no bastan con teorizaciones abstractas o con temas que requieren de interacciones más profundas que el dar discursos (Daggett, 2014)

El proceso de abordar el aprendizaje para materiales educativos, suele sustentarse en el aprendizaje significativo, (Coll y Solé, 1987) el cual es la adquisición de conocimientos que una persona realiza cuando es capaz de relacionar la nueva información presentada con su estructura cognitiva, es decir que hay un proceso de aprendizaje eficiente, cuando los estudiantes relacionan lo que ya saben o conocen con la nueva información, sin embargo el punto de partida adecuado es corroborar que los contenidos tengan estrecha relación con los objetivos de la educación en tipo y grado de aprendizaje, de manera que los contenidos sean herramientas útiles para la escuela y los estudiantes.

De tal manera, los estudiantes pueden aprender un valor, actitud, concepto, norma, procedimiento cuando son capaces de atribuir un significado, posibilitando que haya un aprendizaje, pero depende bastante que el material educativo sea potencialmente significativo, es decir que debe cumplir con una organización, que reduzca la confusión en los estudiantes, sea llamativo para ellos y que ese contenido se quede en su memoria.

Los contenidos no se pueden efectuar independientemente de cómo aprende o que aprende las personas, sino que los contenidos pueden formarse o adquirir sentido según la cultura escolar o dinámica (Coll & Solé, 1987), es decir que (los contenidos) están rodeados y sujetos a las normas, actitudes y valores que hay en la cultura escolar. Debido a esto, es de vital importancia que la selección de los contenidos se tome en cuenta el enfoque que se le dará a una materia y si cumple con son los conocimientos esenciales pertinentes de una materia.

La creación y adecuación de los contenidos, requiere de la reflexión y análisis a partir de diversas disciplinas, con el objetivo de tener una aproximación de integrador, por ejemplo. en la perspectiva psicológica, hay que prestar atención en el posicionamiento, porque está se usará como guía en la adecuación de los contenidos, así como los factores sociológicos (contexto) que ayuda a guiarnos respecto a las formas culturales, que se pretende que los alumnos adopten para ser miembros de la sociedad.

Respecto a la tecnología. Esta es capaz de ofrecer materiales, que ayuden a los docentes, pero para crear materiales que ayuden, se requiere hacer un énfasis importante en el diseño del material, porque según Bartolomé (1999), se comienza como punto clave el diseño comunicativo y el diseño de aprendizaje. En donde el diseño comunicativo se refiere a la planeación y el diseño de los procesos de comunicación: el tipo de información que se desea transmitir, canal o medio más adecuado para transmitir información, qué herramientas permiten desarrollar los materiales, etc..; mientras que el diseño de aprendizaje, hace referencia al “¿Cómo” se van a conseguir los aprendizajes que queremos promover: el objetivo que se pretende, el marco de aprendizaje en donde nos situamos, actividades que nos permitan acercarnos al objetivo.

En este punto, la clave reside en que el maestro de la clase pueda o llegue a tener habilidades generales y específicas, por ejemplo: desarrollar sus habilidades de alfabetización para poder utilizar, acomodar y evaluar información para mejorar la enseñanza y el aprendizaje (Kelley, 2002, citado en: Cabero, Bartolomé, & Cebrián, 1999).

No existe una teoría que tenga un consenso mayoritario para poderla catalogar de “aceptada”, es decir que varios paradigmas convergen a la hora de elaborar un material educativo, por lo que habrá que saber discriminar teorías para poder acercarnos a nuestro objetivo, sin embargo Kemp y Smellie (1989), presentan una propuesta en donde convergen varios puntos teóricos

a considerar para el desarrollo de programas de autoaprendizaje, con el fin de elaborar un material funcional a los estudiantes:

- Motivación, se refiere a que debe haber una motivación del sujeto por aprender y por parte del material: que tenga colores llamativos, no estar saturado de información, estructura, imágenes pertinentes y un buen tamaño de letra.
- Diferencias Individuales, es un concepto en donde se asume que hay diferentes ritmos de aprendizaje, y esto debe ser tomado en cuenta cuando se desarrolle un material educativo, donde la información sea muy clara.
- Objetivos de aprendizaje: Se relaciona a que se debe decir a los sujetos, que es lo que se espera que aprendan y, sobre todo, hacer una organización respecto a los recursos multimedia, que nos pueden ayudar a conseguir estos objetivos planteados.
- Organización del contenido: Tener una organización clara, mediante títulos y subtítulos, diferenciando los apartados del contenido con el que estamos trabajando.
- Preparación del pre-aprendizaje: Tener bastante consideración respecto a la población a la que nos vamos a dirigir, además de considerar el tamaño de letra y la sintaxis.
- Emociones. En el proceso de aprendizaje se involucran emociones, en este apartado se hace énfasis en tener en cuenta pequeños detalles como un acento en la voz del presentador, un elemento en el decorado, palabras que orillen a una predisposición positiva en el proceso.

Teniendo en cuenta los anteriores puntos, se puede comenzar a escribir un guión, pero en caso de ser un vídeo puede ser un guión literario en donde están presentes de manera clara nuestros objetivos e intenciones que pretendemos lograr con el material educativo, posteriormente se tiene que pasar por un proceso de evaluación dividido en: asesoramiento con expertos en la materia y comunicación, es decir que hay que asegurarse que los contenidos son pertinentes a la materia que se trate y que se entienda la información que vamos a utilizar, teniendo esto se puede empezar a trabajar en la producción del material audiovisual (Cabero, Bartolomé, & Cebrián, 1999).

3.4 La importancia de la interactividad en la elaboración de los materiales educativos

La interactividad tiene diferentes significados, por ejemplo: “Es la capacidad de respuesta de un medio (receptor) para modificar su funcionalidad o mensaje a partir de las decisiones de control de una persona o grupo de personas (emisor/es), dentro de los límites de su lenguaje y diseño” o también “la acción que se ejerce recíprocamente entre dos o más grupos, personas u otros agentes o la influencia recíproca de varias entidades (fuerzas, objetos, personas,). La interacción entre distintos elementos sería uno de los factores principales que explicarían la emergencia de nuevas propiedades”. (Rae, Sf, citado en Zangara y Saenz, 2012).

En el marco educativo, se puede entender la interactividad como los escenarios en los de manera grupal se discuten o abordan ideas, se comparte información, análisis de casos, etc. Estos escenarios, se definen por la relación que hay con las otras personas de la comunidad escolar, por ejemplo: docentes, ayudantes, tutores y compañeros, sin importar si es de manera sincrónica (aula) o asincrónica (virtual), pero en el apartado virtual se puede decir que un material es interactivo cuando el usuario puede modificar su comportamiento o desarrollo (Zangara & Saenz, 2012), por ejemplo: en un videojuego, donde se requiere que el usuario tenga una interacción directa con los protagonistas del juego, diferente de los vídeos en los que implican un comportamiento pasivo del usuario, por lo que en un material educativo el diseño se vuelve un elemento fundamental.

El concepto interactividad desde este punto de vista, adquiere una relación con las nuevas disposiciones tecnológicas, porque con los nuevos recursos se brinda una posibilidad de que se le puede facilitar al usuario estar presente y observar las interferencias de eventos en tiempo real. (Klemet & Walat, 2015). Esto se entiende en el marco educativo como una posibilidad de manipular la temática, ya que existe una interacción viceversa entre el alumno y el objeto multimedia, dando una libertad mayor al estudiante, por ejemplo, en las simulaciones se permite una continua verificación interactiva de las interpretaciones de los sujetos y de los objetivos esperados.

Las simulaciones en el apartado educativo, pueden ser divertidas para los estudiantes por los altos niveles de interacción, pero sobre todo de ser bien planteadas pueden ser bastante significativas para los estudiantes, porque a través de que esto, se puede moldear una parte del mundo para ellos, aprendiendo de una manera efectiva y segura, pues están en una

simulación y esto representa una posibilidad grande de cumplir un objetivo educativo (Allesi y Trollip, 1991, citado en: Klemet y Walat, 2015)

La idea principal es que el material o curso está diseñado y dirigido, lo mejor posible para los estudiantes (dependiendo el nivel) y se pretende que cada estudiante, con su respectivo ritmo pueda apropiarse del material y de la propuesta, porque esto significa que puede convertirla cada vez más en una propuesta “hecha para él/ella”, entonces la interactividad, se puede llegar a entender de manera más clara, *“como el manejo de espacios de control o libertad de cursos, programas y materiales que median la relación entre la persona o personas con la tecnología”* (Zangara y Saenz, 2012, p:3).

Un material educativo planteado y elaborado adecuadamente para los estudiantes (Zangara & Saenz, 2012), permite a los usuarios encontrar lo necesario en términos de actividades y contenidos, toparse con situaciones o actividades relacionadas a su mundo o realidad, con el fin de aprender lo que debe de aprender o reflexionar, recibir retroalimentación de cada una de sus actividades y además permite identificar formas variadas de acuerdo con su estilo de aprendizaje, por ejemplo: más imágenes, menos texto o más contenido audiovisual, etc. De manera que se pueda acercar a los estudiantes con los objetivos planteados por el docente.

3.5 La gamificación como herramienta educativa

Dentro de las tendencias digitales en entretenimiento, hay que reconocer a los videojuegos como un candidato muy serio al trono del entretenimiento, pues son perseguidos por la mayoría de la población en el primer mundo, con una tendencia a que personas con menor rango de edad se acercan a este mundo de los videojuegos debido a que la masificación de las tabletas y teléfonos inteligentes se han proliferado para el mercado global haciendo que los videojuegos ya no sean una exclusividad de las consolas, sino que ahora son una actividad o un hobby portátil (Arnold, 2014).

La masificación de los juegos de vídeo ha llegado al punto de tocar el comercio, la productividad y la educación, demostrando que no solo puede ser un entretenimiento, sino una herramienta útil de capacitación, reflexión y motivación para la educación y las empresas. Si bien existen algunas escuelas que experimentan con la creación de juego, se ha

prestado mucha más atención a la gamificación, es decir la integración de elementos, mecánicas y marcos del juego o “gameplay” fuera del juego (Alsawaier, 2017).

La inclusión de los juegos de video en ambientes educativos, puede ser bastante benéfica para los estudiantes según el portal “*The conversation*” (Thomas, 2018), pues la gran mayoría de los juegos tienden a brindar situaciones de éxito y fracaso con lo cual se puede promover en los estudiantes a atreverse a hacer cosas sin temor a fallar como en el complejo juego de carreras “*Burnout Paradise*” en el que parece no haber más opciones que intentar hasta lograrlo, además el uso de recursos de videojuegos puede ofrecer maneras divertidas de poder aprender contenidos nuevos con recursos que los estudiantes ya conocen.

La gamificación es una herramienta que falta aún por usar todo su potencial, pues con el avance de la tecnología puede ser una gran herramienta para la creación de materiales, pero la pregunta que rodea a la gamificación es “¿Cómo se podría potenciar la participación del proceso de aprendizaje, sin descuidar la retención de conocimientos y la adquisición de habilidades entre los estudiantes menos favorecidos?”. Respecto a esa compleja pregunta, Kai Chou (citado en Healey, 2019) propone que para poder hacer un material eficiente, primero se debe entender muy bien lo que se pretende lograr con el juego, es decir que se debe pensar muy bien en los recursos o herramientas que se van a utilizar para que no solo se quede en entrenamiento el juego, sino que ayuda a lograr el objetivo que se planeó.

Según Chou las gamificaciones deben ir orientadas hacia los seres humanos es decir que bajo su punto de vista la gamificación es el arte de derivar la diversión de los juegos, pero enfocado hacia el mundo real. Es por esta razón que insiste en que debe haber un sistema de recompensas con retroalimentación inmediata (de preferencia) para poder brindar un refuerzo positivo con el objetivo de hacer tareas o desafíos progresivos, atrapando la atención del espectador e invitarlo por un camino divertido para aprender o reforzar conocimientos de una manera divertida.

3.6 Evidencia de la eficacia de la gamificación en el contexto escolar

En la conferencia de ciencias educacionales del 2015 en Grecia se resaltó que el futuro de la tecnología en la educación puede hallarse en la gamificación porque un aspecto importante es que los estudiantes encuentren satisfacción al poder aprender algo nuevo (Urha, 2015).

Esta satisfacción la pueden llegar a encontrar en los materiales de gamificación porque la tecnología y la familiarización con los juegos es más común cada vez para las nuevas generaciones, así que el traer la diversión de los juegos, pero con un enfoque didáctico puede ser una poderosa herramienta educativa.

Al ser un recurso que proviene del entretenimiento debe de exageradamente preciso e inequívoco con su objetivo y debe de ser considerado de manera general porque este modelo puede reforzar el sentimiento de los estudiantes sobre la importancia de la educación para el futuro, porque de acuerdo con Healey (2019), la gamificación puede conectar los objetivos personales de los estudiantes con los objetivos de aprendizaje electrónico, sin embargo, debe haber una estructuración congruente y sólida.

Como anteriormente se mencionó parece que la tecnología y los recursos están disponibles, a disposición de los educadores, pero el realizar un material de estas características conlleva tiempo y conocimiento sobre recursos que puedan ser de utilidad para los propósitos de un material así, porque muchas veces algo frecuente es que los objetivos del proyecto son poco realistas, poco articulados, no hay estimaciones exactas de los recursos necesarios, los requisitos del sistema no son definidos, no hay planeaciones de riesgos, mala gestión del proyecto, etc. (Charette, 2005)

Anteriormente ha habido estudios en los que se han encontrado resultados positivos y alentadores de cara al futuro, respecto a la respuesta de los estudiantes ante esta clase de materiales, por ejemplo en 2018 Han, Hew y Tan (citado en Healey, 2019) encontraron resultados positivos en el uso de recompensas o insignias virtuales en los niños que utilizaron la plataforma de gamificación llamada “Class Dojo” para los grados de 3ro y 4to en comparación con estudiantes que usan recompensas tradicionales en el aula, e incluso se mencionó que los maestros reconocieron que la emoción de las insignias llegó a los estudiantes con mayores problemas académicos y eso los hizo esmerarse más en sus estudios.

Alomari Al-Samarraie y Yousef, (2019) condujeron una revisión de estudios sobre la gamificación en universidades y encontraron que las técnicas, como puntos, insignias, tablas de clasificación, niveles, recompensas, barra de progreso, desafíos, comentarios, y avatar, se pueden utilizar para gamificar experiencias de aprendizaje porque en los estudios coincidían que había más motivación y compromiso por parte de los estudiantes cuando estuvieron en

una actividad de gamificación en la que se les explicó previamente las instrucciones y los premios del juego, además que al ser actividades dinámicas se promovió un entorno de aprendizaje divertido que motivó a los estudiantes y afectó de manera positiva su desempeño en la clase.

Capítulo 4: El Anime

“Definir el anime simplemente como” dibujos animados japoneses “no da una idea de la profundidad y variedad que componen la médium. [...] Esencialmente, las obras de anime incluyen todo lo que el público occidental está acostumbrado. ver en películas de acción real: romance, comedia, tragedia, aventura, incluso una especie de sondeo psicológico rara vez se ha intentado en el cine o la televisión occidental de cultura de masas reciente. [...] A diferencia de los dibujos animados en Occidente, el anime en Japón es verdaderamente un fenómeno cultural popular (Napier, 2005 citado en (Yee & Wong, 2017, p:1).

El origen histórico del anime se encuentra en el manga por qué para poder llegar a ver una serie animada debe de tener un manga como base para ser animado. Respecto al origen histórico del manga (cómic japonés) es un tema controversial, pues hay algunos autores que defienden que el manga empezó como una forma de poder contar historias y se situó durante la segunda mitad del siglo diecinueve y primeros del veinte (Alamillo, 2018), mientras que otros argumentan que el primer manga en Japón apareció en los siglos XII y XIII, (Widewalls, 2016) como una serie de dibujos de ranas y conejos titulados *Choju-giga* (pergaminos de animales retozones).

Independientemente de su origen, el manga es una de las industrias más importantes de Japón, aunque la sociedad nipona y el mundo se han inclinado más del lado de la inmediatez que puede ofrecer la versión animada de estos mangas, llamada anime.

El origen del anime se sitúa en el año de 1917 (Alamillo, 2018), con una serie de cortometrajes de animación influenciados en su origen por la estética de la factoría Disney, llamado *Namakura Gatana*, sin embargo fue hasta mediados del siglo XX, cuando surgió el anime como estilo con sello propio de la cultura japonesa, porque era una forma más detallada de poder adaptar el manga para contar historias. En la historia del anime un pilar

fundamental es el estudio *Toei Animation*. Su primera animación se lanzó en 1957, se titulaba Koneko no rakugaki (Graffiti de un gato) y era un cortometraje de 13 minutos, desde ese momento empezó a crecer y crecer, hasta llegar a animar obras como *Dragon Ball*, *Los Caballeros del Zodiaco*, *Sailor Moon*, *Candy Candy* y *Mazinger Z*.

El anime es un género japonés que no solo se limita a exponer tradiciones japonesas, sino que gracias al sondeo psicológico de sus personajes que abunda en este género, se pueden llegar a apreciar bastantes maneras de poder abordar temáticas complejas humanas, pues a menudo en sus tramas aborda complejas preguntas sobre el conocimiento, la razón, los valores, dilemas morales, sentimientos y la existencia humana. (Jiraiyan, 2019). Esto además de crear personajes complejos, genera tramas interesantes en las que cualquier espectador puede llegar a reflexionar, por ejemplo: *Mob Psycho 100* se centra en la filosofía de que nadie es especial por sí mismo, se tienen que orientar los talentos o dones hacia la sociedad y en esta trama de espíritus y poderes psíquicos, el protagonista: Mob, tiene que conocer más sobre sus poderes y resolver ciertos dilemas con el mismo, para conocer su lugar en el mundo.

La profundización de conceptos que llega a mostrarse en el anime puede ser bastante grande, por ejemplo *Death Note*, su trama se la pasa cuestionando la moral que hay en una sociedad japonesa que no ve “bien” quitarle la vida a nadie, pero en este anime se plantea la problemática de si es lícito acabar con la vida de criminales y asesinos para contribuir a la mejora de la sociedad, porque el protagonista (Light) tiene una libreta que le permite quitarle la vida a quien sea solo con escribir su nombre completo en una Death Note y desde la primera muerte que provoca con esa libreta, Light dice que con este poder va a limpiar el mundo, porque hay gente que merece morir, los que son asesinos o están en prisión o la gente que comete actos inmorales y en el primer episodio dice: “*El mundo evolucionara hacia la bondad y así acabaré obteniendo un mundo ideal que estará poblado únicamente por gente seria y amable*”. (Tomé, 2013, p: 21)

Otro ejemplo de profundidad se encuentra en *Dragon Ball*, ya que se promueven valores estoicos. Los estoicos definen la filosofía como un tipo de práctica o ejercicio (askêsis) basado en la experiencia sobre lo que es beneficioso, además de un optimismo por vivir basado en la razón (Stanford, 2018). Esto se puede apreciar en los capítulos 16 y 17 de la primera temporada de *Dragon Ball*, porque el maestro Roshi dice a sus estudiantes: Gokú y

Krillin que las artes marciales y el ejercicio son un camino para ser feliz, además de que pone el ejemplo practicándolo junto con ellos, a su mismo ritmo, a pesar de ser un hombre de tercera edad, se esmera por enseñarles ese camino y también les dice que de nada sirve ser fuertes, sino van utilizar la cabeza, haciendo referencia a que el estudio y la lectura son importantes en este camino al igual que el ejercicio, por lo que siempre les da clases al final de los entrenamientos.

4.1 Géneros en el anime

El anime, tiene varios géneros que ofrecer

Mecha	En este género, los protagonistas son los robots. Normalmente son gigantes y muchas veces son tripulados por humanos en su interior.
Geika	Es un género manga de estilo y temática adulta y dramática.
Jidaimono	Este género es de tipo clásico histórico y está ambientado en el Japón feudal.
Yuri	Dedicadas a historias de amor representadas entre chicas.
Yaoi	Dedicadas a historias de amor representadas entre chicos.
Gore	Es un género de anime con alto grado de violencia, con sangre y terror.
Spoken	Es un manga con contenido deportivo. Es la unión del término del inglés “sports” y la japonesa “konyo”, que literalmente significa valor o coraje.
Nekketsu	En un tipo de manga en el que se exaltan valores como la amistad o el respeto.
Maho Shojo	Es un género en el que los personajes tienen poderes u objetos con poderes mágicos.

Ecchi	Es un género con humor unido también a contenido erótico.
Harem	Hace referencia a un género en el que habitualmente hay grupo femenino, pero que también tiene presencia algún chico como protagonista.

Fuente: (Alamillo, 2018. *Historia del manga y la animación japonesa*: <https://japonpedia.com/historia-del-manga-y-el-anime-cultura-japonesa/>)

4.2 La influencia de las historias de anime

El anime es un género bastante popular en México, pues hasta el mismo embajador de Japón en México (de ese entonces) fue invitado a dar un discurso en la inauguración de una convención en una popular plaza para los aficionados del anime en la CDMX: *Frikiplaza*. En que resaltó (el embajador) que México es considerado como uno de los mercados principales para Japón debido al gran interés del mercado mexicano en la cultura nipona, pues el número de empresas niponas rebasa las 1000 (Juárez, 2019). Dando a entender que existe un interés muy grande por parte del público mexicano a la cultura japonesa y debido al lugar en el que se mencionó ese discurso. Se entiende que también se habla del anime.

Según Cohen (2001, citado en Hassan, Sallehuddin y Abdul, 2016), el proceso de identificación que se gesta entre la audiencia y el personaje se puede ver como un mecanismo en el que los espectadores experimentan la recepción e interpretación de lo que están viendo desde su propia persona, como si los acontecimientos les estuvieran sucediendo. Este autor establece la importancia de no confundir ese mecanismo con la imitación o la afinidad. Debido a que la influencia del anime a largo plazo puede cambiar las actitudes y el comportamiento de las personas, la teoría de la identificación se vuelve importante en una etapa temprana porque depende de las emociones. Lo que se sostiene aquí es que para que pueda haber una influencia en la identidad del individuo debe haber una identificación con el personaje, ya sea con una imagen real o imaginaria con el fin de empatizar con el personaje y es gracias a ese vínculo que puede haber un posible símbolo que puede orillar a seguir ciertas conductas o maneras de pensar.

Con base en lo anterior, se puede construir un argumento en el que el anime puede verse como un agente socializador debido a que cumple con la característica de un agente socializador, en el que puede llegar a tener una influencia en el comportamiento de las personas (Yubero, Sf). Por lo que es pertinente abordar el concepto de socialización.

La socialización bajo una perspectiva psico social se entiende como el proceso en el cual los individuos incorporan normas, valores, actitudes, creencias y comportamientos específicos, con base en el contexto socio-histórico en el que se encuentran insertos a través de diversos agentes que promoverán las características anteriormente mencionadas como los medios de comunicación, la familia, grupos de pares, escuela, instituciones religiosas, etc. (Arnett, 1995; Maccoby, 2007; Grusec y Hastings, 2007 citado en: Simikin y Becerra 2013). En el transcurso de la vida cotidiana, también se puede apreciar como hay negociaciones y conflictos entre agencias como: actitudes, prejuicios, valores, estereotipos de género, motivaciones, intereses, categorías, diferencias sociales. Dependiendo de las circunstancias personales y sociales, las influencias de las agencias pueden tener más influencia que otras.

Regresando al anime, en cuanto a estudios en los que dentro de los temas de interés es conocer ciertas conductas en torno a la comunidad que le gusta este género, se ha visto que las actitudes y comportamientos de los estudiantes universitarios en un estudio hecho en una universidad en Malasia son con una tendencia positiva (Hassan, Sallehuddin y Abdul, 2016) debido a que hubo una mayoría de personas que dijeron que no serían hostiles ante diferencias de gusto de personajes de anime (73.28%) y de no comportarse agresivamente ante otras personas (73.27%), además dentro de las conclusiones se mencionó que los efectos positivos del anime deben fomentarse e inculcarse, pero debe haber precauciones al respecto y se planteó la posibilidad de hacer propuestas para ser educados o informados sobre las posibilidades positivas y riesgos de los programas de anime.

4.3 La popularidad del anime en México

En México el anime comienza el 20 de agosto de 1964 (El Universal, 1964, citado en Tapia, 2020) cuando Canal 5 transmite el primer *anime* en el país: *Astroboy*, una historia que narra las aventuras de un poderoso robot llamado Atom que lucha por la paz, de ahí en adelante

comenzaría una época de anime en Canal 5 y Azteca 7, con animes como Dragon Ball Z, Sailor Moon, Pokemon, etc. Las cuales son las pioneras del anime en México.

En la actualidad tiene un gran número de espectadores y aficionados en México, porque según *KEM Media* (Machorro, 2018) México es el cuarto lugar en el mundo solo detrás de EU, India y China en el consumo de películas de anime logrando en el 2017 que 150,000 personas asistieron a estrenos de 7 películas en Cinépolis, además del extra que le agrega el doblaje latino, pues en el 2018 la película de *My Hero Academia: Dos Héroes* (con doblaje latino), llegó a posicionarse en el 8vo lugar en taquilla nacional (Flores, 2018), *Dragon Ball super: Broly* logró en México con solo un fin de semana logró cerca de 2.3 millones de asistentes en el país (Razón, 2019), dejando en evidencia que hay bastantes aficionados de la animación japonesa en México.

Un evento que demuestra el gran apoyo que existe al anime en México, fue cuando en diciembre del 2020 se estrenó la cuarta temporada de Attack on Titan en Crunchyroll y Funimation. Minutos después, se cayeron ambas plataformas debido a la saturación que hubo de usuarios en Crunchyroll para el estreno de la serie en idioma japonés y con transmisión una hora después de haberse estrenado en Japón, mientras que Funimation México tuvo problemas para el estreno del anime con doblaje latino debido a que también se saturó su sitio web (Pixel, 2020).

4.4 El anime como recurso didáctico

Como anteriormente se mencionó, existe una gran cantidad de géneros de anime y este argumento a la hora de querer promover valores puede ofrecer materiales audiovisuales bastantes sólidos para una planeación de clase, Sanabria (2012) argumentó que el anime no es ajeno a la educación debido a que historias como *Full Metal Alchemist* promueven valores como el esfuerzo por obtener algo, tratando de decir que las personas no deben dejarle todo al destino, sino que ellas deben de hacer todo lo que esté en sus manos, de esta manera el aprovechamiento de este material es enriquecedor para una generación que demuestra admiración a apoyo a la cultura nipona a través del anime.

La Federación de Enseñanza de Andalucía (Pomata, 2016) mencionó que los comics o mangas pueden ser una muy sólida propuesta didáctica para la instrucción o adquisición de

valores porque al investigar se observó que la lectura de los mangas resultó llamar mucho la atención de docentes y estudiantes dentro de una actividad de lectura, y el manga al apoyarse en imágenes con el fin de ilustrar la historia ayuda a que haya una posible capacidad de concentración mayor por parte de los estudiantes al momento de leer, sin mencionar que a través de la lectura de ciertos mangas, se pueden ver el cómo se van materializando los valores en los personajes a través del desarrollo de la historia.

Sin embargo, mencionaron que los estudios en los que se utilice anime o mangas como recurso didáctico son muy pocos o no hay, pero que de ser utilizados con una planeación organizada, coherente y estructurada puede ser un muy buen recurso didáctico para atraer la atención de los estudiantes a la escuela y quizás un recurso para poder enseñar o promover valores.

Vidal (2010, citado en: Godínez, Pescod y León, 2018) se basó en la influencia de la cultura japonesa en las personas que visualizaron el anime *Naruto* mediante el método de entrevista y se observó que las personas que consumen anime tienen una inclinación hacia la comida japonesa, el cosplay, dibujar, escuchar música en japonés, etc. Además de haber emulado patrones conductuales vistos en los animes que consumieron, lo que demostró que si hay una “conexión” o “nexo” entre los espectadores y el anime.

Por su parte Romero (2011) mediante el análisis de mangas con diferentes representaciones de justicia que existen en diferentes historias japonesas como *One Piece* y *Death Note*, apoyándose de niveles de interpretación, con base en la obra o con base en definiciones de justicia de otras fuentes, pudo demostrar una vinculación entre los mangas y el término anteriormente mencionado.

Con base en lo anteriormente mencionado, los animes y mangas además de decir o contar historias interesantes, son un reflejo de convicciones, hechos históricos, anhelos, dilemas, metas, teorías de conspiración, cosmovisiones del amor y el odio, etc. Con lo que se pueden crear materiales o actividades educativas con el fin de que se llame la atención de los estudiantes, se diviertan y puedan ver la manera en que razonan o afrontan situaciones los personajes de una historia, ya que como mencionó Sanabria (2012) una actividad que puede potencializar este recurso es el análisis grupal de las decisiones que se tomaron en

determinadas situaciones en un anime, debido a que eso ayuda a la reflexión de los estudiantes y crea oportunidades de analizar nuevas obras por ellos mismos.

Capítulo 5: Procedimiento para la elaboración del material educativo

5.1 Procedimiento por fases

Con el fin de lograr la elaboración de un material didáctico digital basado en el popular género de anime con un enfoque educativo en el que se pudieran promover ciertos valores morales para los estudiantes de secundaria y que no fuera necesaria la supervisión de un docente al momento de interactuar con el material. El proceso de elaboración se dividió en 2 fases.

5.1.1 Primera Fase: Búsqueda de información

La primera etapa consistió en hacer una expansión en cuanto a documentación sobre un trabajo que se hizo en quinto semestre de la carrera, es decir un vídeo en el que se jerarquizaron 6 dilemas morales difíciles en anime y películas, entonces tomando como base el breve marco teórico que tenía ese trabajo, se buscaron referentes teóricos sobre la moralidad, los debates acerca de una posible crisis moral en las personas jóvenes, reflexiones sobre la educación moral y propuestas para abordar el desarrollo moral en los adolescentes, con el fin de poder comprender la dimensión contemporánea sobre la moralidad y sobre ello poder estructurar el marco teórico.

Se analizaron documentos y libros como:

- Las enseñanzas de la filosofía y sus contribuciones al desarrollo del pensamiento
- ¿Un nuevo tipo de individualismo?
- La infantilización e inmadurez de la sociedad contemporánea
- Youth and Moral Values in a Changing Society.
- “No estamos preparando a los niños de hoy para lo difícil”.
- Carol Gilligan's Theory of Moral Development
- The philosophy of moral development.

- Ethics Courses: Useless.
- La educación moral, ayer y hoy.

A partir de esta recopilación de datos surge una necesidad de diseñar un material educativo que pudiera aportar una nueva manera de promover o enseñar valores morales. El material se pensó para los estudiantes de secundaria por qué en ese rango de edad, están en una transición de madurez de la niñez a la adolescencia (Mcloud, 2015), así que se puede argumentar que moralmente es un buen momento para promover ciertos valores morales prosociales o benevolentes para el desarrollo moral con actividades que puedan generar significantes que puedan incorporar a su moral.

Con anterioridad a lo largo de este documento, se ha hecho la reflexión y se ha identificado que la sociedad contemporánea, precisamente con las personas jóvenes. Está sumida en un profundo individualismo que parece solo brindar incertidumbre a las personas al guiarse por ambiciones efímeras o bien promover valores muy individualistas, que brindan aún más inseguridad e incertidumbre. Por lo cual, es pertinente la búsqueda de estrategias que puedan ofrecer experiencias para una reflexión más profunda para realmente poder interiorizar o comprender los valores morales.

Una pregunta inevitable es: “¿Cuáles valores morales son pertinentes promover?” Esto es difícil de contestar tomando en cuenta los múltiples posicionamientos que hay en torno a la moralidad, sin embargo autores como Correa (2012) mencionan que en cuanto a moralidad, se deben promover valores que realmente puedan ser aplicados por los estudiantes en el futuro o que les ayuden a desarrollarse como personas, mientras que Kinner, Kernes y Dautheribes (2000) abogan que los valores que siempre han estado presentes en el desarrollo de varias culturas antiguas deben incitar a la colectividad y tener creencias o virtudes superiores a los humanos con el fin de usarlos como referentes para poder actuar como: la justicia, la democracia o la felicidad.

Con base en lo anterior se decidió trabajar los valores de: prudencia, integridad, solidaridad, abnegación, honor y coraje moral, debido a que cumplen como valores prosociales en el sentido de varios de ellos están orientados hacia el prójimo (Schwatz, 2010) como la solidaridad y la abnegación o bien, están orientados para promover un saludable desarrollo

personal y moral (Osswald y Streicher 2012) como: prudencia, integridad, honor y coraje moral.

5.1.2 Segunda Fase: Diseño y Elaboración del material

Con la finalidad de cumplir el objetivo de este trabajo: *Diseñar un material educativo dirigido a estudiantes de secundaria para promover los valores: prudencia, integridad, solidaridad, abnegación, honor y coraje moral con ayuda del género de animación japonés: Anime*. Se considera primordial dar peso a la propuesta anteriormente mencionada hecha por los maestros de la secundaria Kent Place (Lee, 2019). En la que con base a dilemas morales de ciertas canciones, poemas y vídeos, se promovió la reflexión moral de los estudiantes, así que tomando en cuenta esa propuesta se decide utilizar el recurso de vídeos. Los cuales tienen una influencia muy fuerte en la actualidad educativa, ya que promueven un soporte para la explicación de temas en clases y demuestran brindar una mayor claridad de información a los estudiantes, a comparación de clases que solo se apoyan de la voz de los maestros (Bevan, sf).

Tomando en cuenta lo anterior, se acuerda que para la promoción de los valores se utilizarán vídeos en los que los estudiantes resolvieran un dilema moral que ocurre en una historia de anime sin embargo, al no haber vídeo resúmenes con un enfoque educativo, los vídeos serían editados y narrados por el autor de este trabajo con el fin de poder resaltar características morales en las historias de anime y de brindar la información necesaria para poder resolver el dilema moral, entonces teniendo esto en cuenta se decide hacer vídeos con duraciones máximas de 6 minutos para no agotar visualmente a los estudiantes.

Anteriormente se mencionó que para la Federación de Andalucía (Pomata, 2016) se le hizo interesante que no hubiera tantas actividades educativas que aprovecharán los recursos que ofrece el anime puede ofrecer debido a su popularidad mundial, además el estudio que se hizo en una universidad en Tailandia (Hassan, Sallehuddin y Abdul, 2016) mencionó en sus consideraciones finales que el anime ofrece experiencias positivas en las poblaciones que consumen este género sin embargo, los autores consideran que podría ser benéfico que se abrieran espacios para poder discutir sobre algunas circunstancias que ocurren en estas historias con el fin de brindar más seriedad a lo que los estudiantes ven en el anime.

En materia de moralidad, el anime tiene mucho que explotar debido a que este género se caracteriza por un profundo sondeo psicológico en sus personajes (Widewalls, 2016), entonces se puede aprovechar eso para poder mostrar a los estudiantes cómo pueden funcionar u operar algunos valores morales en ciertos puntos de la vida cotidiana con el fin de promover valores que puedan ser útiles para los estudiantes en su proceso de vida o bien para un desarrollo moral saludable y es por lo anterior que se decidió involucrar las historias de anime para poder cumplir el objetivo de este trabajo.

En cuanto a utilizar el recurso de los dilemas morales con base en la investigación hecha se aprecia que pueden ser un recurso útil para la promoción de valores, así que se decide que los estudiantes resuelvan una situación compleja pero, para poder hacer más desafiante la actividad e incitar a la reflexión, los estudiantes tendrán que resolver esa situación tomando en cuenta el valor moral que se les dará, debido a que en esa actividad de conocer el valor y relacionarlo con la historia de anime puede ser el recurso detonador para interiorizar el valor.

Una vez teniendo claros los recursos que serán de ayuda a acercarse al objetivo, se prosigue a la elaboración del diseño instruccional. En el que se toma como referencia principal, las propuestas de diseño instruccional de Glora Yukavetsky (2003) sin embargo, para poder tener una estructura educativa clara que pudiera ser lo suficientemente sólida para hacer reflexionar a los estudiantes, se consideran 3 posicionamientos teóricos que complementan el diseño instruccional: Coll y Solé (1987), Bartolomé (1999) y Puig y Trilla (2003).

El Diseño Instruccional es un proceso fundamentado en teorías de disciplinas académicas, relacionadas al aprendizaje humano, el cual tiene por objetivo de maximizar la comprensión, uso y aplicación de cierta información, mediante estructuras sistemáticas con fundamentos pedagógicos (Yukavetsky, 2003). Requiere de bastantes pruebas y evaluaciones para poder atender de una manera eficiente las necesidades del grupo de personas al que va dirigido. Debido a esto, el diseño instruccional tiene cimientos muy fuertes en las ciencias sociales, ciencias de la ingeniería, ciencias de la informática y en las ciencias (con el método científico).

En palabras más pragmáticas; es una metodología de planificación pedagógica, que pretende servir de referencia para poder hacer una basta variedad de materiales educativos,

aconditionados a las necesidades detectadas en ciertos grupos de estudiantes e intenta ser un pilar para poder asegurar la calidad del aprendizaje.

El diseño instruccional es un elemento vital para cualquier material educativo, así que, para poder planificar el diseño instruccional, se toma como referente el modelo propuesto por Gloria Yukavetsky (2003), el cuál consta de 5 fases, que se mencionan a continuación:



Fuente: Yukavetsky, G. (junio de 2003). *La elaboración de un modelo instruccional*. Recuperado el 27 de Julio de 2021, de profauprh: <https://profauprh.files.wordpress.com/2011/03/comoelaborarunmoduloinstruccional.pdf>

Análisis	Diseño	Desarrollo	Implantación e implementación	Evaluación
Se identifica la problemática, la fuente del problema y se determinan posibles soluciones mediante diferentes métodos de investigación. Los resultados de esta fase son esenciales para la fase de diseño.	Con base en los resultados anteriores, se hace una planificación de estrategias para poder cubrir los objetivos, también es necesario que se discutan las características de la población a cubrir con el fin de tener mejores referentes para poder planear la instrucción.	Se elaboran los planes para la lección y los materiales que se van a usar. En esta fase se puede afirmar que se elabora la instrucción y aquellos elementos que se considere necesario para lograr los objetivos establecidos.	Se divulga de manera clara y eficiente la instrucción, es decir que se propicia la comprensión del material, así como el dominio de destrezas, objetivos y la transferencia del conocimiento del ambiente instruccional al ambiente de trabajo.	Se evalúa la efectividad del material completo, sin embargo cada una de las fases debe pasar por este proceso.

Con base en lo anterior, se hace un cuadro con dichos elementos para poder establecer las bases que seguirá el diseño instruccional del material educativo.

Tabla 1: Diseño instruccional de Yukavetsky

Análisis
Partiendo de las premisas acerca del individualismo de Lipovetsky y la ineficiencia de la educación moral en la actualidad, se toma la iniciativa de elaborar un material educativo que se base en los elementos audiovisuales del anime, pero resaltando las conductas morales que ocurren en esas historias. Con la finalidad de poder ofrecer una manera reflexiva y diferente de poder promover valores morales.
Diseño
La narrativa esencial de cualquier didáctica de educación moral es la reflexión, así que el material educativo pretende utilizar los recursos del anime (que es un género muy popular entre los adolescentes) con el fin de incitar a la reflexión con ciertos dilemas que ocurren en algunos animes.
Desarrollo
Para poder ofrecer una manera distinta de enseñar valores morales, es necesario poder hacer que los estudiantes reflexionen entorno a la moralidad y el recurso perfecto para lograr eso es con los dilemas morales, así que el material educativo será diseñado a modo de gamificación mediante seis niveles en los que los estudiantes tendrán que resolver un dilema moral de una historia de anime, pero con base en un valor pertinente a la situación. La diferencia principal es que para poder jugar, no es necesaria la presencia de un docente.
Implementación y evaluaciones
El material cuenta con instrucciones claras, ejemplos y explicaciones de ayuda para poder garantizar que no es necesaria la presencia de un docente
Evaluación
Se solicitó la intervención de profesionistas expertos en software educativo con el fin de mejorar y precisar los métodos.

Para complementar el diseño instruccional, se decide utilizar 3 diferentes posicionamientos didácticos con el fin de poder tener una estructura mucho más sólida con dos fines: poder tener un material lo suficientemente organizado para que no sea necesaria la presencia de un docente al momento de jugar y; tener una mejor claridad teórica para el apartado de la didáctica para valores morales. A continuación, se hará un desglose de los autores: Coll y Solé (1987), Bartolomé (1999) y Puig y Trilla (2003).

DISEÑO INSTRUCCIONAL

Poscionamiento de aprendizaje: Coll y Solé (1987)

El aprendizaje significativo, es un posicionamiento habitual para los materiales educativos. En el caso de los valores, los estudiantes pueden llegar a interiorizarlos cuando son capaces de brindar un significado a dicha información expuesta, por lo que es de vital importancia llamar su atención y sobre todo exponer la información de manera clara y/o reflexiva

El diseño del material tiene que tomar muy en cuenta la población a la que va dirigida, así que se debe haber un formato para transmitir la información, además de planear detenidamente las actividades que ayudarán a conseguir los objetivos establecidos

Diseño del material: Bartolomé (1999)

Didáctica para la enseñanza de valores: Puig & Trilla (2003)

Para poder promover valores o actitudes a los estudiantes se requieren de materiales, ambientes o recursos con una estructura perfectamente clara y sobre todo, que contengan situaciones en las que los estudiantes puedan ver como se podría llevar a cabo un valor en la vida cotidiana.

Teniendo los anteriores referentes conceptuales, se opta hacer un diseño del material con 2 o 3 posibilidades de respuesta de cada dilema en el que una opción es correcta (de acuerdo con el valor) y la otra no lo es, así que la opción que no es congruente con el valor, redireccionará a los estudiantes a un breve repaso en el que se les muestra de nuevo la definición del valor y se les brindan ejemplos más sencillos, relacionados con la vida cotidiana con el fin de poder hacer más sencillo el entendimiento del valor.

Se decidió lo anterior por qué al polarizar la moral en “correcto – incorrecto” se pierde la atención de los estudiantes, debido a que pueden sentir que están en un examen o una prueba que los está evaluando y esa acción aleja mucho el poder cumplir con el objetivo de este trabajo.

Antes de hacer algún otro pasó, se dedicó tiempo a buscar en las plataformas de Crunchyroll, Funimation y Netflix, animes que abordaron cuestiones morales o que hubiese dilemas morales en algún punto de la historia, además de que el autor de este trabajo hizo actos de memoria para poder ubicar animes con las características anteriormente mencionadas, entonces después de ubicar 10 animes, se hizo un análisis en el que el dilema moral tuviera congruencia y coherencia con el valor para poder resolver el dilema moral. De tal manera que quedaron 6 animes para promover los valores morales.

A continuación se muestra un ejemplo de los animes seleccionados con el valor seleccionado, así como una breve descripción de la relación entre el dilema moral y el valor:

<i>Dilemas y anime</i>	Trama y valor moral
<p><i>Primer Dilema: La decisión de Violet</i> (Anime: Violet Ever Garden)</p>	<p>Este anime se trata de cartas y muchas historias, pero llegó un momento en el que la ética profesional de la protagonista se ve comprometida en una historia bastante sentimental</p> <p>En esta historia los estudiantes tendrán que evaluar, si la protagonista de este anime actuó con prudencia durante su estancia en la casa ante una situación que no se aclara hasta el final del capítulo, en la que evoca un dilema entre un perfil estoico y los sentimientos.</p> <p>Prudencia:</p> <p>Douglas Mcmanam (Sf) menciona que la prudencia se define como aquella virtud que permite dirigir determinados actos humanos, mediante la rectitud hacia un</p>

	<p>buen fin. Se caracteriza por un juicio reflexivo y una planeación adecuada para el futuro, además de estar al tanto de las consecuencias que pueden tener actos nuestros.</p>
<p><i>Segundo dilema: ¿Reglas o amistad?</i> (Anime: Naruto)</p>	<p>Esta historia trata de ninjas, en la que se llega a un punto en el que los dos protagonistas del capítulo tienen que tomar una decisión en la cual tendrán que sacrificar la misión que se les encomendó o rescatar a su amiga secuestrada.</p> <p>En esta actividad los estudiantes tendrán que identificar cuál de los 2 protagonistas representó mejor del valor de la solidaridad</p> <p>Solidaridad:</p> <p>El Vaticano (2020) expresa que la solidaridad no se trata de un “sentimiento de vaga compasión o angustia superficial” por las desgracias de tantas personas, tanto cercanas como lejanas. Por el contrario, es una determinación firme y perseverante de comprometerse con el común bueno. Es decir al bien de todos y de cada individuo, porque todos somos realmente responsable de todos. Es una virtud dirigida por excelencia a la</p>

	<p>bien común, y se encuentra en “un compromiso por el bien del prójimo”.</p>
<p><i>Tercer Dilema: El sueño de Midoriya</i> (Anime: <i>My Hero Academia</i>)</p>	<p><i>My hero academia</i> es un anime con mucha acción y heroísmo, pero el sueño del protagonista se podría ver afectado de no tomar una decisión rápida en la que tiene que decidir entre Su futuro como héroe o ser fiel a sus principios Como actividad los estudiantes tendrán que tomar una decisión según el valor de la integridad.</p> <p>Integridad:</p> <p>La integridad según las Naciones Unidas (2019), se define como la lealtad a nuestros valores y principios, sin importar las circunstancias, también se entiende como la congruencia que hay entre las creencias y acciones, porque la relación que hay entre esos dos conceptos, puede determinar, si alguien es o no íntegro.</p>
<p><i>Cuarto Dilema: El límite de la humanidad</i> (Anime: <i>Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai</i>).</p>	<p>Esta es una historia con estudiantes de preparatoria en la que un estudiante está dispuesto a sacrificar su salud para ayudar a una amiga hasta donde sus horas de sueño se lo permitan, sin embargo su amiga tendrá que evaluar, si vale la pena llevar al límite a su amigo con tal de que la pueda ayudar y no dejar sola.</p>

	<p>Los estudiantes tendrán que decidir según el valor de la abnegación.</p> <p>Abnegación:</p> <p>La abnegación como mencionan Besley y Peters (2007) se puede entender como el “sacrificio” de intereses personales, en favor del bien común o de un objetivo religioso.</p> <p>Este valor es visto por algunas religiones, como una cualidad que permite a las personas controlarse sin ceder ante los estímulos, en favor del bien común o de lo que su religión considera como felicidad o misión, por encima de sus propios deseos (Pors, 2018).</p>
<p><i>Quinto nivel: El amor de una madre (Anime: One Piece)</i></p>	<p>Está es una historia bastante sentimental en la que una madre tendrá que decidir entre negar a su familia con sus hijas adoptivas a unos metros de ella o de tener el coraje de no negar a su familia, aún si eso le cuesta la vida.</p> <p>Los estudiantes tendrán que tomar esa difícil decisión , según el valor del coraje.</p> <p>Coraje moral:</p> <p>El coraje moral de acuerdo con Osswald y Greitemeyer (2010), se puede definir como un comportamiento valiente acompañado</p>

	<p>de ira, en el que se intenta hacer cumplir las normas sociales y éticas sin considerar los propios costos sociales. Las consecuencias sociales negativas. distinguen el coraje moral de otros comportamientos prosociales.</p> <p>Puede ser la expresión de puntos de vista y valores personales frente al desacuerdo y el rechazo, aunque también se expresa cuando alguien alza la voz en favor de personas o grupos con desventaja de poder.</p>
<p><i>Sexto dilema: ¿Una nueva oportunidad?</i></p>	<p>Una historia similar a “Saw: El juego del miedo” en el sentido de que hay muchas reflexiones en torno a la vida misma y la muerte. Situada en una especie de limbo, donde se juzga quienes van a la reencarnación o al infierno, según su desempeño en situaciones muy complejas en las que es prácticamente la victoria a costa de la vida de los compañeros. Esas personas que ceden ante ese impulso se les considera de corazón negro y van al infierno.</p> <p>Cerca de los episodios finales se presenta una problemática en donde se le ofrece la oportunidad a una chica de reencarnar a costa de la vida de alguien más y esa será la situación que se tendrá que resolver con el valor del honor.</p>

	<p>Honor: De acuerdo con Karvinen (2021) El honor se puede llegar a entender como un valor que obliga a las personas al más estricto cumplimiento de sus deberes consigo mismo y con los demás.</p> <p>En contextos militares (Gibson, 2013), el honor se adquiere con el comportamiento honesto que pone en evidencia la propia dignidad para merecerlo, además de ser una alabanza que expresa un homenaje a la buena actitud y a la correcta disposición como forma de vida.</p>
--	---

Un factor clave en la creación de contenido multimedia, es la narración (Montemayor y Ortiz, 2016). La cual se entiende como la manera de contar una historia con una manera que permita poder cubrir los objetivos establecidos, entonces desde este punto de vista para fines del trabajo que pretende destacar conductas morales y de promover valores mediante historias de anime, la voz será un factor determinante para el desarrollo adecuado de la actividad. Por lo cual se acudieron a cursos breves de narración, locución y doblaje, así como una investigación teórica sobre la narración con el fin de poder hacer una locución adecuada para resaltar los códigos de conducta de los personajes.

Después de hacer investigación completa sobre el contenido multimedia, se observó que en la actualidad un canal popular que hace resúmenes de series y películas, y tiene bastantes visitas y suscriptores es el canal de YouTube: *Fedelobo*. El cual se destaca por tener una narración bastante fluida y humorística, así que se decide involucrar parte de esa manera de narrar y editar los vídeos, pero procurando no hacer tan informales los vídeos y resaltando las conductas morales.

Para la elaboración del material se decidió hacerlo en la plataforma digital llamada: Genially. La cual es un recurso online (en línea) para poder hacer actividades o juegos educativos con

los recursos que ofrece la plataforma, como el hacer juegos interactivos, mapas mentales, exámenes, etc. La ventaja es que se puede tener acceso a él cuantas veces se requiera y puede ser usado por cualquier persona, solo necesita acceso a internet, además desde un punto de vista no educativo, este material puede ser considerado una manera diferente de poder disfrutar el género de anime.

Para la realización de las actividades se integran los contenidos que están distribuidos en 6 bloques o niveles que no tienen un orden jerárquico de dificultad, es decir que un nivel no es más complejo o completo que otro. En estos 6 niveles, los estudiantes mediante una historia de anime narrada en formato de vídeo se pretende que conozcan el uso de los valores para poder resolver dilemas morales, con el fin de que hacer reflexionar a los estudiantes y de paso, conocer una manera diferente de poder aprender o reflexionar sobre los valores morales.

Anteriormente se abordó el tema de que es complejo promover valores en las personas, sin embargo al final del juego se encuentra un breve repaso en formato de preguntas de opción múltiple de Google Forms, que presenta algunos dilemas morales sencillos y preguntas sobre el material con el fin de poder corroborar los conocimientos de los valores trabajados en el material y de esa manera tener un recurso final que pueda ayudar a entender de una manera más clara el uso de los valores promovidos en la vida cotidiana.

Como un complemento se decidió anexar códigos QR con los que pueden ser redireccionados a un sitio web hecho por un servidor en el que hay datos sobre los animes que aparecen, además de agregar otra fila de códigos QR en donde pueden ver la decisión que escogieron los involucrados en el dilema. Esto con el fin de hacer más interactivo el material educativo y de dar a los estudiantes más información sobre lo que están viendo y así quizás poder aportar a que se haga ese vínculo que menciona Cohen (2001, citado en Hassan, Sallehuddin y Abdul, 2016) que es necesario para poder aspirar a interiorizar formas de pensar o conductas.

La plataforma Genially ofrece la opción de agregar música de fondo o de “background”, así que se consideró prudente para la edad a la que va dirigida el material y, también que el género anime suele estar acompañado de canciones, “openings (temas de apertura o de introducción del anime) o endings (temas de cierre del anime)” emocionantes. Se toma la

decisión de seleccionar 5 canciones conocidas con muchas reproducciones en YouTube de ese género, para que sirviera de compañía al momento de realizar el juego con el fin de no hacer monótono o aburrida la navegación del juego.

A continuación se muestran las canciones seleccionadas, reproducciones y al anime al que pertenecen:

Canción	Reproducciones	Artista	Anime
Grand Escape	26 Millones	RADWIMPS	Weathering with you
Grandeur	13 Millones	SNOWMAN Cover por Studio Yuraki	Black Clover
Faith	8.7 Millones	MADKID Cover por Studio Yuraki	The Rising of the Shield of Hero
Danzai no Hana	2.8 Millones	Riyu Kosaka	Claymore
Merry Go Round	2.8 Millones	MAN WITH A MISSION	My Hero Academia

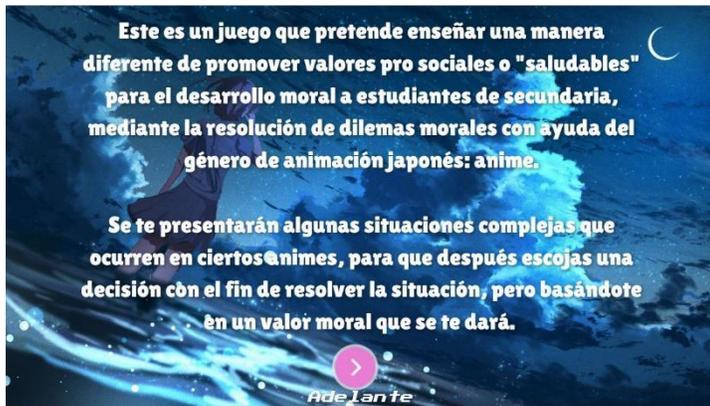
De esta manera el título del material es “**ÓRDEN Y CAOS: LA MORALIDAD EN EL ANIME**” este título está pensado a partir de los conceptos y posicionamientos anteriormente mencionados, pero sugiriendo que la moral tiene matices que algunas veces ayudan a ordenar y; en otras causan caos.

El material se encuentra diseñado de la siguiente manera:

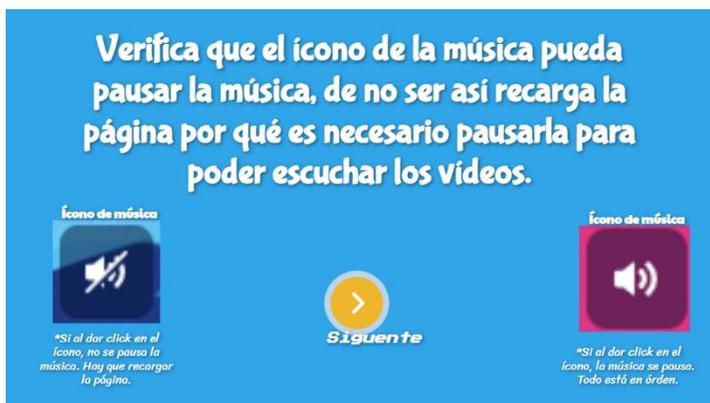
- Portada del juego



- Introducción del juego



- Aviso sobre el tema de la música y volumen



- Aviso sobre los límites del juego



- Instrucciones para jugar

¿Cómo se juega?

Para jugar, primero tendrás que ver un vídeo en el que se te dará información necesaria para poder responder un dilema moral que ocurre en ese anime, pero tendrás que contestar siguiendo un valor moral

Ejemplo:
"Siguiendo el valor de la amistad, ¿Shioto debe decirle a su amigo que su novia la engañó?"



No te preocupes, también se te dará una definición del valor moral, así como algunos ejemplos



Siguiente

Instrucciones

Habrás algunos íconos con los que te encontrarás muchas veces, sin embargo tienen una función que conocerás a continuación:

- Al presionar este botón puedes pausar o reanudar la música. Se recomienda pausar la música antes de escuchar el vídeo.
- Para poder ver el dilema moral, solo presiona este ícono y comenzará el vídeo.
- Después de haber visualizado el vídeo, oprime en este símbolo para poder conocer el valor, con el que tienes que responder el dilema
- Para poder visualizar el vídeo en pantalla completa, oprime este botón para abrir una nueva ventana.
- Este ícono es para que puedas volver a ver el vídeo.

Siguiente

- Preguntas sobre su conocimiento de anime y de dilemas morales

¿Conoces el anime?

¡SÍ, CLARO QUE SÍ!

NOU, ¿QUE ES ESO?

¿Sabes qué es un dilema moral?

¡OBRIO!

NO SÉ, BUENO, SI SÉ PERO NO TE VOY A DECIR

- Diapositiva para el comienzo del juego



- Primer Dilema: La decisión de Violet (Anime: Violet Ever Garden)



- Segundo dilema: ¿Reglas o amistad? (Anime: Naruto)



- Tercer Dilema: El sueño de Midoriya (Anime: My Hero Academia)



- Cuarto Dilema: El límite de la humanidad (Anime: Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai.)



- Quinto Dilema: El amor de una madre (Anime: One Piece)



- Sexto Dilema: ¿Una nueva oportunidad? (Anime: Death parade)



- Diapositiva de felicitación por haber terminado el juego



- Bibliografía



- Soundtrack utilizado en el material educativo



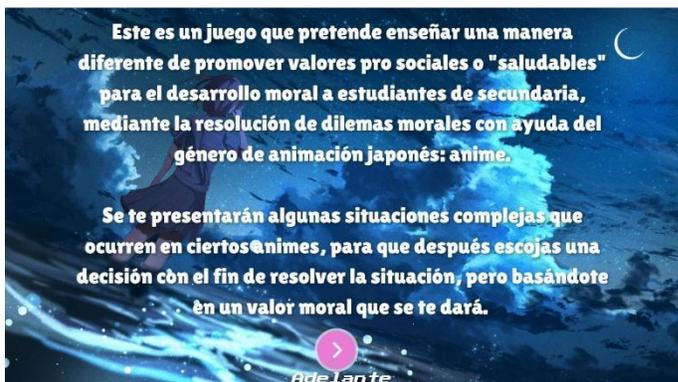
El material está disponible en internet, concretamente en la plataforma de Genially con un enlace público. Cada dilema se compone por tener un vídeo en el que se da información necesaria sobre el anime para poder responder el dilema moral, se encuentra la definición referenciada del valor a tomar en cuenta, una diapositiva para poder responder el dilema moral y también se encuentra una ruta de repaso con ejemplos más sencillos para poder entender mejor, el valor.

A continuación se muestra la ruta desde el inicio del juego, hasta la última diapositiva del primer dilema:

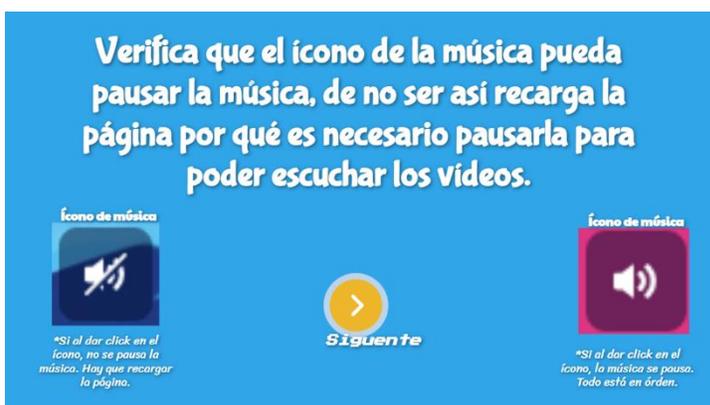
Portada del juego



Introducción del juego



Aviso sobre el tema de la música y volumen



Aviso sobre los límites del juego



Instrucciones para jugar

¿Cómo se juega?

Para jugar, primero tendrás que ver un vídeo en el que se te dará información necesaria para poder responder un dilema moral que ocurre en ese anime, pero tendrás que contestar siguiendo un valor moral

Ejemplo:
"Siguiendo el valor de la amistad, ¿Shioto debe decirle a su amigo que su novia la engañó?"



No te preocupes, también se te dará una definición del valor moral, así como algunos ejemplos



Siguiente

Instrucciones

Habrás algunos iconos con los que te encontrarás muchas veces, sin embargo tienen una función que conocerás a continuación:

- Al presionar este botón puedes pausar o reanudar la música. Se recomienda pausar la música antes de escuchar el vídeo.
- Para poder ver el dilema moral, solo presiona este icono y comenzará el vídeo.
- Después de haber visualizado el vídeo, oprime en este símbolo para poder conocer el valor, con el que tienes que responder el dilema
- Para poder visualizar el vídeo en pantalla completa, oprime este botón para abrir una nueva ventana.
- Este icono es para que puedas volver a ver el vídeo.

Siguiente

Preguntas sobre su conocimiento de anime y de dilemas morales

¿Conoces el anime?

¡SÍ, CLARO QUE SÍ!

NOU, ¿QUE ES ESO?

¿Sabes qué es un dilema moral?

¡OBVIO!

NO SÉ, BUENO, SI SÉ PERO NO TE VOY A DECIR

Diapositiva para el comienzo del juego



Primer Dilema: La decisión de Violet (Anime: Violet Ever Garden)



Vídeo explicando el dilema



Definición del valor

La prudencia según Douglas, se define como aquella virtud que permite dirigir determinados actos humanos, mediante la rectitud hacia un buen fin. Se caracteriza por un juicio reflexivo y una planeación adecuada para el futuro, además de estar al tanto de las consecuencias que pueden tener actos nuestros.

La prudencia



Ejemplos:
"Sabiedo que Carolina iba a manejar más tarde, ella tomó una decisión prudente al no beber."
"Alan tomó una decisión prudente al no mostrar desesperación cuando iban perdiendo el partido, ya que él es el capitán."

Siguiente

Diapositiva de pregunta

¿Actuó de manera prudente Violet?

0 Si, ella actuó con prudencia durante su estancia en la casa.

0 No, ella se involucró indebidamente con Ann.

Ver de nuevo el video

Diapositiva de felicitación (en caso de responder correctamente)

Avanzar

¡GENIAL!

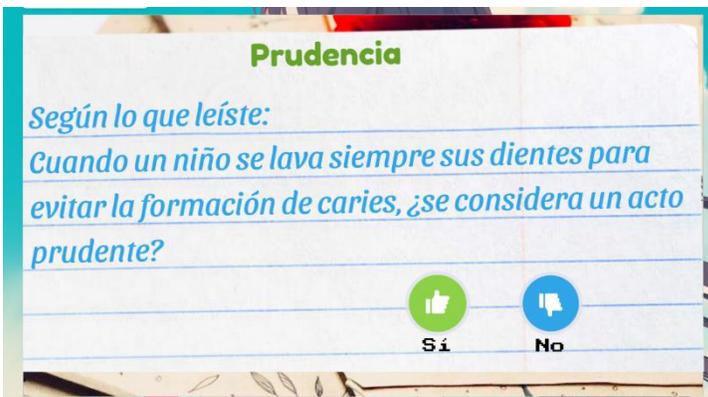
Violet, actuó de una manera bastante prudente al respetar la confidencialidad con la madre, además el no permitirse llorar refuerza mucho su prudencia y el jugar o consolar a Ann no compromete su prudencia, porque esa es una manera de ayudarla o distraerla.

DE VERDAD QUE ERES UNA PERSONA LISTA, ¿NO?, JEJE

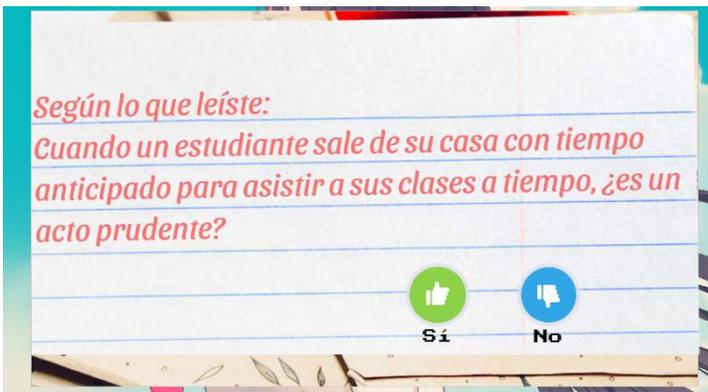
Diapositiva de revisión (en caso de no responder según el valor)



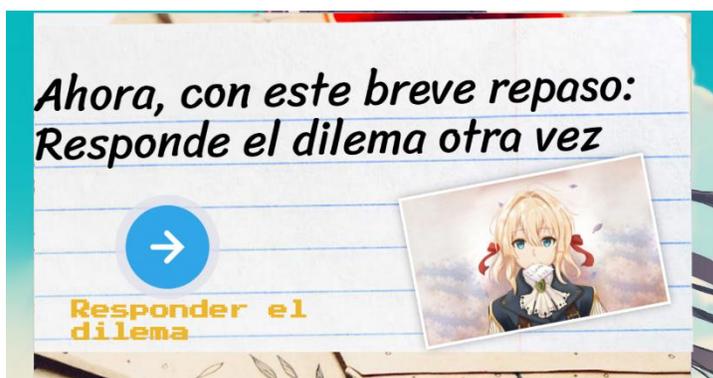
Ejemplos más sencillos para el repaso



Ejemplos más sencillos para el repaso



Responder de nuevo el dilema



5.2 Validación del material

El proceso de validación del material educativo se realizó por medio de 5 jueces y 5 estudiantes de tercero de secundaria. Los jueces fueron 3 maestros de la Universidad Pedagógica Nacional expertos en el diseño de materiales educativos digitales, 1 maestro de secundaria que imparte la materia de ética y formación cívica y ética y 1 maestra de secundaria que imparte la materia de formación de cívica y ética. Por último se incluyeron 6 estudiantes de 3er grado de secundaria con el fin de poder recibir retroalimentación de la población a la que se dirige este material.

De manera específica, los jueces tienen el siguiente perfil profesional:

- Los 3 expertos se seleccionaron por su gran conocimiento y experiencia en la elaboración de materiales educativos digitales. En cuanto al apartado profesional han colaborado en diversas investigaciones relacionadas a ese tema y cuentan con maestrías de Psicología en instituciones Educación Superior de amplio reconocimiento
- Los 2 docentes educación secundaria, cuentan con una formación profesional en Instituciones de Educación Superior prestigiosas como la Facultad de Estudios Superiores y La Universidad Intercontinental en Psicología y Filosofía (respectivamente), especializados en la materia de ética, con una constante actualización en la materia y conocimientos en materiales educativos, además de

contar con experiencia de al menos 8 años como maestros de estudiantes jóvenes habiendo impartido clases en Bachillerato y Secundaria.

- Los 6 adolescentes son pertenecientes al 3er grado de secundaria en una escuela privada de Tlalpan en la Ciudad de México. Las características principales de estos estudiantes es que no consumen mucho el género japonés “anime”, son estudiantes activos en su escuela y disciplinados en su desempeño académico.

Para poder realizar el proceso de validación fue necesario elaborar los puntos principales que se considerara prudente evaluar con el fin de poder recibir una retroalimentación, aprovechando las características anteriormente mencionadas. Una vez acordados los puntos centrales de evaluación se hizo un formulario digital en Google Forms con el fin de poder hacer más accesible y cómoda la revisión del material educativo. En este formulario se les explicó un breve resumen de lo que trataba la tesis y la fase por la que transcurría la tesis (etapa de jueceo) y se pidió cordialmente su colaboración siguiendo una serie de 8 criterios para poder recibir retroalimentación, además de un apartado de observaciones para agregar puntos de vista para poder enriquecer el trabajo.

Con base en las observaciones que realizaron los expertos, docentes y los adolescentes, se identificaron los siguientes aspectos a modificar:

- Correcciones de ortografía y redacción
- Instrucciones más específicas referente al sonido y navegación del material
- Ajuste de las tipografías escogidas
- Ajuste con la paleta de colores escogida
- Eliminación de exceso de imágenes en ciertas diapositivas
- Especificar los alcances del material educativo.

5.3 Uso del material didáctico

El material está diseñado para que los estudiantes puedan interactuar con él, sin necesidad de la presencia de un docente debido a que se pretende que los estudiantes se enfrenten al reto de resolver un dilema moral con base en un valor, porque quizás en ese proceso puede generarse una significación por parte de los estudiantes, y de esa manera aprender o reflexionar acerca de los valores morales.

Solo es necesario tener conexión a internet y un dispositivo que pueda acceder a internet, porque Genially permite abrir el material en dispositivos móviles y computadoras.

5.4 Consideraciones Finales

El debate en las próximas generaciones podría ser sobre la moralidad en las personas jóvenes, debido a que actualmente se encuentran en una sociedad que consagra al individuo y lo respalda con muchas prácticas que parecen no aportar algo fuera de la incertidumbre y, de seguir este camino el futuro podría ser opaco para las próximas generaciones.

Como se hizo mención desde el inicio de este conglomerado de datos, la sociedad parece guiarse muchas veces por conceptos e ideas que son individualistas y eso lejos de brindarles paz, parece ser un camino en el que solo hay inseguridades y decepción. Los documentos que se han expuesto demuestran que existe una preocupación por el futuro de las generaciones actuales, pues los índices de estrés (UNAM, 2019) están en aumento como menciona Lipovetsky (González, 2019) y es necesario generar propuestas que por lo menos brinden una referencia moral o una brújula sólida para las personas jóvenes.

Al consultar bastante de las planeaciones de educación moral actual y la mayoría de las propuestas actuales en materia de moralidad, se ve que están estancadas en un reduccionismo filosófico brutal, en el que poco y nada hay realmente para reflexionar y mucho menos para generar un significado en los estudiantes. La ausencia de documentación para entender al ser humano desde perspectivas psicosociales y el aparente nulo conocimiento de la función de los valores morales en la vida cotidiana, son parte de la ineficiencia de las planeaciones de educación moral. Lejos de aportar a disminuir las problemáticas, parece contribuir con más incertidumbre.

Por lo anterior, es que se puso énfasis en poder por lo menos mostrar la funcionalidad de los valores morales con los personajes de anime y eso se puede ver con la narratividad de los videos ya que, en vez de ser una narración cómica o simple, se procura resaltar los códigos de conducta o virtudes con los que se guían los personajes y eso puede ser un referente para que los estudiantes cuestionen sus propios estándares.

Considero que a partir de mi experiencia académica y con el enriquecimiento que conlleva la documentación de este trabajo; realmente hay que redefinir la educación moral y sobre

todo promover la reflexión porque en mi búsqueda, encontré bastantes materiales en los que parece que la intención era decir una moralina a los estudiantes y con eso aparentemente ellos podían entender el valor moral. Es preocupante el reduccionismo con el que bastantes materiales se conducen para promover valores.

Es indispensable utilizar los recursos tecnológicos para incorporarlos en las planeaciones educativas. La gamificación es un ejemplo, por qué puede llamar la atención de los estudiantes a un nivel bastante alto, debido a que incorpora elementos de videojuegos que no son ajenos para bastantes personas jóvenes como: rankings, niveles, recompensas, acertijos, etc. Estos elementos al poder incorporarlos a un ambiente o actividad de aprendizaje puede resultar enriquecedor para los maestros o autoridades educativas por el hecho de usar tecnología y para los estudiantes por qué pueden tener experiencias divertidas o benevolentes para su aprendizaje.

Dentro de la documentación que se hizo en torno a la gamificación y los materiales educativos, se pudo apreciar que para poder elaborar un material con las cualidades de juego de vídeo es necesaria una investigación realmente precisa en el sentido de conocer la población a la que va dirigida pero, sobre todo se requiere una planificación lo más cercana a la perfección por qué usualmente los materiales de estas características no requieren la asesoría o intervención de una tercera persona, es decir que el material debe de tener absolutamente todos los recursos necesarios para que el usuario pueda avanzar en el juego.

Esto orilla a pensar que para poder aspirar a involucrar estos materiales en la educación, es necesaria la capacitación para el personal docente o autoridades educativas para conocer las plataformas y recursos que tienen a su disposición, pero sobre todo el tener métodos para poder elaborar materiales que no tengan errores en cuanto a la navegación o que sean confusos para el usuario, así que será necesario en un futuro las capacitaciones o talleres para docentes con el fin de elaborar estos materiales.

A lo largo del desarrollo de este material educativo se tuvieron las complicaciones anteriormente mencionadas y es que hasta la tipografía de los textos es vital para el juego, por qué parece ser que en todo momento se está negociando la atención de los estudiantes y errores como saturar de imágenes o una paleta de colores muy intensos, pueden ser una catástrofe para la atención e interés de los estudiantes. En síntesis se requiere disciplina,

paciencia, perseverancia, conocimientos sobre el área digital y entusiasmo para elaborar un material gamificado.

La realización de este trabajo permitió llegar a las siguientes reflexiones generales:

La formación de la licenciatura en Psicología Educativa, promueve bastantes veces un estilo de pensamiento reflexivo y analítico para programas o materiales educativos, sin mencionar que también hay materias en las que se hacen análisis sobre las circunstancias sociales que rodean a la educación y fue gracias a esas cosmovisiones que se pudo hacer análisis de propuestas educativas en cuestión de materia de valores y ver sus deficiencias, así como comprender que los estudiantes de secundaria se encuentran en una era con un impresionante desarrollo tecnológico, en el que conviven y se desarrollan día a día.

Con base a estos elementos se consiguió seleccionar actividades acordes a las características de los adolescentes, estructurar el juego con un lenguaje adecuado a ellos acompañado de humor en algunos casos y muchas imágenes, sin perder la intención de hacer reflexionar a los estudiantes.

La elaboración de este trabajo sirvió para plasmar la formación de la carrera y también para poder resucitar el gran apartado del desarrollo moral en la Psicología Educativa y materializarlo en un juego, cuyas cualidades pueden ser una gran herramienta para promover valores prosociales o reflexionar sobre ellos; y quizás en un futuro sea un referente para nuevas propuestas en el futuro sobre la moralidad.

Anexo 1: Carta dirigida a los jueces

Nombre del profesional:

Estimado/a maestro/a soy pasante de la licenciatura de Psicología Educativa de la Universidad Pedagógica Nacional, estoy elaborando mi trabajo recepcional bajo la dirección del Mtro. José Pérez Torres, el cual consiste en una manera diferente de poder enseñar o reflexionar los valores morales, mediante las historias de anime dirigido a estudiantes de secundaria a través de un material educativo gamificado. Con base en lo anterior, estamos realizando un jueceo del material educativo, así que pido a usted por su alto conocimiento en la materia, utilizar el juego para poder recibir retroalimentación.

Para facilitar dicho proceso le presento el siguiente formato que incluye los principales criterios que me interesa sean evaluados para enriquecer mi proyecto:

1. ¿La portada y diseño del material las considera que son pertinentes tomando en cuenta la población a la que va dirigida (secundaria) ?
2. ¿La introducción es lo suficientemente clara para entender la temática del juego?
3. ¿Las instrucciones son lo bastante claras para que un estudiante que tiene conocimientos básicos sobre uso de software entienda cómo jugar?
4. ¿Le parecen entendibles las definiciones de anime y de dilemas morales que están en el material?
5. ¿Considera que la narración de los vídeos es lo suficientemente clara para poder entender la problemática del anime?
6. ¿Considera que en algún momento se pierde la esencia de reflexión sobre los valores morales en el juego? ¿En algún momento se pierde la esencia educativa?
7. ¿Le parecen polarizantes o tendenciosas o las opciones respuestas que se dan como la selección de una decisión?
8. ¿Los ejemplos que se usan junto a las definiciones, ayudan a entender mejor el valor?

Observaciones:

Agradezco de antemano las atenciones brindadas.

Atentamente: Omar Jesús Medina Díaz

Anexo 2: Retroalimentación del proceso de jueceo

Retroalimentación de los expertos en el tema

1. ¿La portada y diseño del material las considera que son pertinentes tomando en cuenta la población a la que va dirigida (secundaria) ?
Si
Me parece muy atractiva visualmente, quien no conozca el personaje de todas maneras puede apreciar la escena en su conjunto, es pertinente para la población objetivo
Por supuesto que es pertinente, llamativa y bien elegida.
Sí
Sí

2. ¿La introducción es lo suficientemente clara para entender la temática del juego?

Si

Sí

Si, se sugiere que se cambie el color del título Introducción ya que con el color actual en la lectura tiende a no leerse por su ubicación y color.

Sí, considero que hay cosas que podría omitir, como aquello de que este juego no garantiza que haya algún cambio en las personas, pero como siempre, si no lo pones habrá quien opine que es necesario.

Definitivamente queda claro de qué se trata.

3. ¿Las instrucciones son lo bastante claras para jugar, pensando en un estudiante que tiene conocimientos básicos sobre uso de software?

Si

No es claro el concepto de juego. Tal vez debes presentar referentes para comprender por qué lo consideras un juego y no solamente una presentación de dilemas en formato de video.

Si, una cosa que no es muy clara y que sale hasta muy avanzada la navegación es el significado de los iconos, tampoco es muy claro que es necesario silenciar la música de fondo para que no suene sobre el video hasta que ha reproducido el primer video.

Claro

Me parece que las instrucciones son lo suficientemente claras.

4. ¿Le parecen entendibles las definiciones de anime y de dilemas morales que están en el material?

Si

Las definiciones que da el Vaticano a los distintos valores no es adecuada para un trabajo académico.

La definiciones a menos que sean copia directa en cuyo caso debe incluirse entrecomillado es necesario revisar la ortografía, por ejemplo en la de anime dice comics cuando en español es cómics.
La de dilema moral se puede mejorar en la redacción, ya que en el apoyo "por si quieres revisar la definición de dilema" en la escena de la libreta antes de iniciar es más clara que cuando está uno leyendo las definiciones al principio, en la primera no conecta el "Mejor hay que proponer una definición..." parece sobrar... tal vez la idea es que sea parte del chiste de Patricio Estrella

Sí

Las definiciones y complementos son entendibles.

5. ¿La introducción es lo suficientemente clara para entender la temática del juego?

Si
Sí
Si, en algunos casos la explicación de la temática de la serie es más larga que la presentación del dilema moral, sin embargo es necesario poner en contexto los mismos
Sí
Una de las cosas más claras y llamativas es precisamente la narración, los audios son perfectamente claros.

6. ¿Considera que en algún momento se pierde la esencia de reflexión sobre los valores morales en el juego? ¿En algún momento se pierde la esencia educativa?
No
No
La reflexión es necesaria para responder a los dilemas. Lo que requiere mayor información es respecto a sí la actividad favorece el desarrollo y consolidación de los valores.
No, presentas una situación y planteas el dilema con opciones para reflexionar.
Creo que el objetivo educativo se cumple valiosamente, cada narración y la PREGUNTA final, llevan al estudiante a la asimilación del valor.

7. ¿Le parecen polarizantes o tendenciosas las opciones de respuesta que se ofrecen para como la selección de una decisión?
No
Debes elaborar un reactivo por dilema y sus respectivas opciones
Si en el caso de My Hero Academy la respuesta correcta, justo es polarizante
No como tal, lo que creo es que en ocasiones no hay una sola respuesta a un dilema.
Me parece que las preguntas son adecuadas pensando en niños de secundaria, pues para un adulto, la respuesta sería completamente clara (no habría duda de la respuesta correcta) aunque no practiquemos el valor que se intenta mostrar.

8. ¿Los ejemplos que se usan junto a las definiciones, ayudan a entender mejor el valor?
Sí
Sí
El Vaticano no es una fuente confiable para una discusión académica. Debes usar fuentes académicas.
Sí

Los ejemplos, las escenas elegidas, los videos, me parecen los más adecuados incluso si jamás he visto anime.

Observaciones

El contenido que maneja este trabajo es muy dinámico, y el manejar valores desde una perspectiva lúdica, me parece muy recomendable por el tipo de población a la que va dirigido el trabajo. El aprendizaje que se quiere transmitir puede ser más significativo llevado de esta manera.

La navegación entre los dilemas es complicada.
No identifico la diferenciación de la complejidad que determina los niveles.
No hay referentes respecto a cómo se aprenden y cómo se enseñan los valores.

En la introducción hay que revisar la ortografía, dice "escogas" cuando es escojas, esta "con el fin" cuando es con el fin.

El quinto dilema quedó fuera de la navegación, aunque se encuentra en el cuestionario de apoyo para repasar, al finalizar no se puede consultar el menú de nuevo para poder regresar a las actividades anteriores y solo está la opción de jugar de nuevo desde el principio y tiene uno que pasar de nuevo por todas las instrucciones.

En las instrucciones puede ser de utilidad explicar la iconografía desde el principio y no hasta terminar las del propósito del juego.

Las referencias se presentan muy bien, tal vez el soundtrack pudiera mejorarse pero es suficiente para el material, en este ejercicio no es obligatorio pero sería importante hacer las llamadas de derechos de autor al final junto con los créditos, no al grado de cada paso pero sí de manera general por dilema tal vez.

En general mejoró mucho la ruta de navegación. ¡Felicidades!

OMAR.

Muchas felicidades por este proyecto/trabajo que acabo de observar.
Definitivamente me pareció maravilloso y con muchísimo potencial además de lo que ya logras con él.
Nunca he visto anime pero creo que le echaré un ojo a Violet Ever Garden.
Me parece que es adecuado para la edad que pretendes, y tengo algunas observaciones sencillas y simples que quizá te ayuden a mejorarlo.

1. En la INTRODUCCIÓN, "PRESIONA EMPEZAR PARA COMENZAR" me parece que está demás, le quita vista a la imagen y al ÍCONO DE EMPEZAR que está dentro del círculo, creo que cualquiera que ingrese a la página sabrá qué hacer sin la indicación.

2. En las indicaciones iniciales hay una falta de ortografía que nos debes permitirte jamás ESCOGAS CREO QUE DEBE DECIR ESCOJAS. Hay que cambiar eso lo más pronto posible.

3. La música, si no la detienes en la página de inicio, ya no se puede apagar después, por lo menos eso me pasó en mi equipo.

4. Valdría la pena que después de cada video apareciera inmediatamente la pregunta o dilema propuesto, pues tuve que presionarle al valor tratado para que me llevara a la definición y después a la pregunta.

Agradezco que lo hayas compartido conmigo. Mucho éxito y felicidades nuevamente.

Retroalimentación de los estudiantes

1. ¿La portada y diseño del material las considera que son pertinentes tomando en cuenta la población a la que va dirigida (secundaria) ?

Si, es llamativa y bonita

Sí

Sí

Sí

Sí, está bastante bien

Sí

2. ¿La introducción es lo suficientemente clara para entender la temática del juego?

Si

Sí

Si, es clara y sencilla

Sí, bastante

Está bastante claro lo q se tiene q hacer

Sí, da a entender muy bien el juego.

3. ¿Las instrucciones son lo bastante claras para jugar, pensando en un estudiante que tiene conocimientos básicos sobre uso de software?

Si

Sí

Sí, son claras

Sí

En mi opinión si es muy claro

Sí

4. ¿Le parecen entendibles las definiciones de anime y de dilemas morales que están en el material?

Sí

Sí, son entendibles

Sí

Sí

Bastante claro

Sí, se entiende perfectamente

5. ¿La introducción es lo suficientemente clara para entender la temática del juego?

Si

la explicación de los videos son buenas.

Sí, es clara

Sí

Muy buena narración y habilidad para poner en contexto el dilema

Muy clara y bien resumida.

6. ¿Considera que en algún momento se pierde la esencia de reflexión sobre los valores morales en el juego? ¿En algún momento se pierde la esencia educativa?

No

No se pierde

No, en ninguna ocasión

No

No, la verdad es que es muy directo

En ningún momento se pierde

7. ¿Le parecen polarizantes o tendenciosas las opciones de respuesta que se ofrecen para la selección de una decisión?

No

No

jaja un poco tendenciosa

No

No

Hacen dudar a la persona, pero la moral y pensamiento, debería llevarlos a lo correcto.

8. ¿Los ejemplos que se usan junto a las definiciones, ayudan a entender mejor el valor?

Si, sobre todo a quienes se les dificulta visualizarlos

Sí

Sí

Sí

Algunos si otros lo sentí innecesarios

Sí

Observaciones
Está muy bien todo el juego, solo que cuando termino de ver el video al principio no encontraba cómo pasar a la siguiente sección, pues el botón está medio escondido de la vista (no está escondido, se ve si pones atención, sin embargo para algunas personas que no son pacientes y puede que no terminen el juego por esta razón, lo cual yo iba a hacer)
Me gusto la forma en que se aplica el desarrollo moral de los adolescentes, es una manera divertida y a la vez te enseña me gusto
Muy bueno
Tal vez quitaría el sonido de fondo ya q es un poco molesto apagar y prenderlo para ver el vídeo.
Bastante interesante los problemas q da a resolver así como algunas de las preguntas se pueden llevar a la vida cotidiana
Ninguna, un gran trabajo.

Anexo 3: Guiones de los vídeos

Primer Dilema: La decisión de Violet (Anime: Violet Ever Garden)

Violet Evergarden es quizás uno de los animes más bellos visualmente hablando

Este anime lleno de historias, romance y cartas tiene como protagonista a la señorita Violet, que desde niña vivió bajo un entrenamiento militar y siempre fue vista más como un arma que una persona. Ella siempre siguió a un hombre llamado el mayor Gilbert, un hombre alto y apuesto que siempre la cuidó desde niña y tenían una relación cercana.

Sin embargo, cuando comienza la guerra, ambos son gravemente heridos y en una escena dramática las últimas palabras que el mayor le dice a Violet es que viva bien y que la ama, ese sería el momento clave para Violet ya que ella nunca entendió el significado de esa palabra y se la pasaría buscando a la largo de la trama que es el amor o que es amar a alguien.

Tiempo después Violet se despertó en un hospital debido a que se desmayó por el ataque, pero también se da cuenta que ahora tiene brazos mecánicos, porque perdió los suyos en la guerra y se pregunta en dónde está el mayor Gilbert y es bastante insistente con el personal, pero no le han dicho que ya ha fallecido, sin embargo un sujeto llamado Claudia, le comenta que el Mayor Gilbert solicitó que la acompañara para poderla llevar con los Ever Garden, que son los familiares más cercanos a el mayor, además de ofrecerle hospedaje y un trabajo en donde trabajará como “Doll” es decir mujeres intelectuales y cultas, que fungen como traductoras de aquellas emociones, palabras o sentimientos que las personas quieren escribir en una carta, pero no pueden plasmarlo, de ahí en adelante comienza la nueva vida de Violet llena de personas, historias y cartas.

La trama que nos reúne aquí comienza cuando una vez se solicita que Violet vaya a vivir por una semana a una casa, para que una madre pueda hacer de sus servicios como escritora de cartas, así que cuando Violet arriba a la casa y conoce a Ann una niña pequeña que es hija de la mujer que contrató sus servicios, entonces al ingresar al lugar se presenta formalmente ante la señora de la casa y le dice que está lista para trabajar cuando ella se lo diga.

Violet escribe las cartas de la madre, sin que la hija pueda escuchar de qué se tratan, debido a que ella lo solicitó y por más que la niña intenta averiguar algo, no consigue nada y se trata de hacer

más cercana a Violet al invitarla a jugar con ella, quizás no consigue información, pero Logra que Violet atrape insectos y le ponga un listón en el cabello.

A manera que avanza la trama, se puede ver que la madre está enferma y eso lo sabe Ann porque con el paso de los días Ann siente que su madre la aleja al no permitirle estar cuando escribe las cartas, ella quiere jugar con su mamá y llega a desesperarse porque piensa que ella no quiere, al grado de preguntarle “¿Esa carta es más importante que yo?” si de todos modos te vas a ir, ya no escribas esas cartas y por favor pasa tiempo conmigo.

Después de decir eso, sale de ahí en llanto. Violet, impactada por la escena trata de calmarla persiguiendo la y le dice que es una niña valiente por aceptar que su madre está enferma y la logra consolar un poco, lo suficiente para que se desahogue con ella.

Finalmente se cumplen los 7 días, Violet agradece por usar sus servicios y se despide de ambas mujeres y también se muestran estas bellas escenas donde madre e hija juegan y comparten tiempo juntas, hasta que finalmente llega el momento en que se va y se revela que las cartas que hizo Violet todo este tiempo fueron dirigidas a la hija, pero hechas como si las hubiera escrito su mamá, escribiendo un total de 50

La primera carta comienza con unas palabras de aliento diciéndole que no pierda la esperanza y que su mamá la ama mucho. Como parte del servicio solicitado por su madre durante los próximos 50 años se le enviará una carta al año a Ann, felicitándola por su cumpleaños número 8, preguntándole si ya se enamoró a los 18 o si ya tiene una familia, etc. Haciendo un vínculo bastante hermoso para que Ann, no olvide que su madre está con ella.

Retomando a Violet ella regresa al edificio y sus compañeras la felicitan por haber escrito 50 cartas, pero ella lejos de estar alegre por ese logro, expresa su sentir después de presenciar esa historia.

Siguiendo el valor de la prudencia contesta la siguiente pregunta: ¿Violet actuó de acuerdo con este valor durante su estancia en la casa?

Segundo dilema: ¿Reglas o amistad? (Anime: Naruto)

Naruto es una serie que trata de ninjas, peleas, acción y ramen, pero nuestro escenario no se encuentra en la vida de Naruto, por ahora. Nuestro escenario se ubica en la adolescencia del maestro de Naruto llamado Kakashi.

En esta historia Kakashi es un joven ninja muy destacado en la academia, es muy disciplinado y devoto a los códigos ninjas, gracias a eso él pudo destacar desde muy pequeño a pesar de sufrir el suicidio de su padre debido a que una misión lo obligó a decidir entre el éxito de esta o salvar la vida de sus compañeros, pero a costa de la misión, sin embargo, la decisión que él había tomado llevó a muchas muertes porque abandonó la misión, escogiendo salvar a sus compañeros, a pesar de eso fue señalado de traidor en su aldea hasta que no pudo más y se quitó la vida.

Por otro lado, tenemos a Obito y Rin: Rin es una chica fuerte y que tiene una cercanía especial con Obito, porque siempre está al pendiente de él debido a que se lastima, se enoja o le gana su impulsividad, entonces ella es un ninja con conocimientos médicos y lo cura o lo calma, siempre. Ellos son los actuales compañeros y amigos de Kakashi, son buenos en lo que hacen y hay apoyo entre ellos

El escenario empieza con nuestro chico de cabello blanco, porque recientemente lo nombraron (Jounin), dicho rango es el mayor rango para un ninja, gracias a su disciplina su supervisor lo nombra capitán para una misión importante que era destruir un puente en una frontera, ya que había una guerra entre dos aldeas

La misión no parecía compleja, pero en el transcurso de la misión un escuadrón enemigo tomó por sorpresa al equipo y al pelear contra los enemigos Kakashi y Obito, dejaron expuesta a Rin y eso facilitó que pudieran capturar a Rin.

De inmediato desaparecen con Rin como presa y los dos miembros restantes discuten lo que harán a continuación, porque Kakashi dice que entre más tiempo se tarden para destruir el puente, pueden reforzar la seguridad y prever su estrategia, que lo primordial es la misión porque son Shinobis y deben cumplir la misión aún si es a costa de sus compañeros, que una vez que cumplan la misión podrán ir por Rin, mientras que Obito dice que no hay nada seguro en eso, que a Rin podría pasarle algo y que no deben olvidar que Rin los ayudó muchas veces entre la vida y la muerte

A lo que Kakashi contesta con un frío “Ella solo estaba haciendo su trabajo”, pareciendo que no hubo cercanía alguna entre ellos más que dos compañeros y remata diciendo que las emociones son un estorbo para los ninjas y aquellos que rompen las reglas, sufren consecuencias.

Obito pasmado le pregunta sorprendido si acaso cree en verdad en lo que está diciendo, por un momento a Kakashi le viene el recuerdo de su padre y contesta firmemente “Sí, lo creo”.

Kakashi al ser un hombre tan devoto a las reglas ninja y Obito al ser tan cercano a Rin, chocan posturas y es aquí donde se tiene que tomar una decisión, que afectará su estatus como ninja o su integridad como personas: seguir las reglas y el código de los ninjas y así cumplir su misión o ir a rescatar a una amiga querida que está en peligro, antes de que le pueda pasar algo, pero asumiendo que habrá sanciones.

¿Ser una persona devota a las reglas o ayudar a nuestros amigos cuando están en apuros?

¿Qué personaje representa mejor el valor de la solidaridad?

Tercer Dilema: El sueño de Midoriya (Anime: My Hero Academia)

En esta historia la civilización ha llegado a un punto en que todos han evolucionado, todos son super guapos, super fuertes, super hábiles y super todo gracias a que ahora hay superpoderes y diferentes habilidades.

El protagonista de este anime es un Naruto verde, llamado Midoriya y desde que era pequeño, siempre idolatró al héroe número uno: All Might, una especie de Superman rubio que es el que protege a la ciudad de los enemigos, PERO es reconocido por todos como el más perro. Midoriya, siempre admiró que All Might tuviera tanta pasión por ayudar a los demás, además de inspirar confianza y eso también era un deseo que quería lograr, pero tuvo que soportar un duro golpe, cuando su poder no despertó a la edad que debía hacerlo (5 años) aun así, eso nunca lo detuvo para poder creer que podría ayudar a los demás en un futuro. Desde ese momento hasta su versión de secundaria, no paró de estudiar a todos los héroes para poder al menos tener conocimiento de combate y poder usarlo en el futuro para contribuir de alguna manera.

Por azares del destino conoce a All Might porque lo salvó de un enemigo y aquí se entera de que ya no puede usar su poder como antes debido a unas heridas del pasado, pero aprovecha para preguntarle si acaso él cree que pueda ser un héroe sin tener poder alguno a lo que este le contesta que será difícil que pueda serlo sin poder.

Horas después, por una razón los destinos de Midoriya y All Might se cruzan de nuevo, ya que coinciden en una escena aterradora que es en la que un villano está atacando en el centro de la ciudad y todos corren peligro porque el héroe capaz de derrotar al villano: All Might ya no puede transformarse debido a que ya excedió su límite, sin embargo cuando Midoriya observa que es uno de sus compañeros el que está en apuros algo cambia dentro de él porque deja de un lado sus dudas y corre con valentía hacia el villano para tratar de ayudar a su compañero en apuros, en una de las escenas más emocionantes del anime.

Ese acto hace que los demás héroes que estaban ahí se animen a ir contra el villano, pero All Might se adelanta a todos y con un espíritu renovado por lo que hizo este joven arriesgando su vida con tal de salvar a su compañero. Detiene el golpe, esfuma al villano y salva el día. pero también se da cuenta que Midoriya es un buen chico, con deseos de ayudar y que hizo lo que los grandes héroes hicieron en su comienzo: que es que su cuerpo se movió solo, debido al deseo de querer ayudar. Ahí decide nombrarlo el heredero de su poder: el One for All.

Como este poder otorgar súper velocidad y fuerza, requiere que el cuerpo esté físicamente fuerte, entonces la primera misión que le asigna All Might a Midoriya es entrenar su cuerpo por 10 meses, para después poder hacer exámen a la UA, que es la mejor escuela para formar héroes y comenzar con su camino como héroe profesional.

Midoriya se hace pedazos el cuerpo y es comprometido con su entrenamiento, gracias a eso dejó de ser un niño débil y se convirtió en alguien con mucha más fuerza y determinación. El entrenamiento concluye el mismo día que es el examen de admisión a la UA y en esa mañana All Might le da su poder, pero jamás le explica cómo usarlo, solo le dice que lo use con cuidado porque el cuerpo puede sufrir un gran daño.

Midoriya llega al exámen con el peso de corresponder la confianza de All Might, entonces ingresa al edificio y se explica que tienen que derrotar robots dentro de un área controlada para poder juntar puntos y solo los mejores puntajes clasifican, cada robot tiene un valor de puntos y también mencionan que hay uno gigante cuyo valor es 0 y es solo es para estorbar

Por desgracia como recibió el poder hace unas horas, no tiene idea de cómo usarlo y se la pasa pensando en cómo atacar robots, pero llega el momento climático que es cuando dan el aviso de que solo quedan dos minutos y nuestro Naruto verde, no tiene ni un solo punto, sin embargo cuando se decide a golpear robots y tratar de conseguir puntos, ve que a lo lejos se está acercando el robot gigante que vale 0 y este hace huir a todos, pero también observa que en el camino hay una participante que está en el suelo y tiene su pie atorado, sin posibilidad alguna de salir ilesa.

Midoriya tiene que tomar ahí una decisión, que cambiará su vida para siempre, ya que el robot vale 0 puntos y como aún no domina su poder no puede ir por la chica para salvarla, tendría que ir de frente contra el robot y también su poder desgasta mucho el cuerpo, quién sabe si pueda continuar con el examen.

Siguiendo el valor de la integridad: ¿Qué decisión debe tomar Midoriya?, ¿Que sería más aterrador que se quede afuera de la escuela que tanto entrenó o saber que un ser humano murió frente a él?

Cuarto Dilema: El límite de la humanidad (Anime: Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai)

Seishun Buta Yarou wa Bunny Girl Senpai, es uno de los animes con los openings más alegres que hay en la industria

Esta historia tiene como protagonista a Sakuta, un estudiante bastante flojo que vive con su hermana Kaede, una chica que siempre está vestida de panda y con solo verla inspira ternura y como sus amigos más cercanos tiene a Río Futaba mujer inteligente y de ciencia y Yuma su mejor amigo.

La historia comienza con Sakuta estando en una biblioteca leyendo un libro y de la nada aparece una misteriosa chica vestida de conejo, que aparentemente quiere llamar la atención de las personas haciendo diferentes gestos, pero nadie más la logra verla, hasta que se encuentra con el protagonista, comenzando una amistad y ahí se presenta como Mai Sakurajima. Una joven actriz y modelo, que se retiró por disputas con su manager (que también era su madre)

Ella dice que asiste a la misma escuela que él y conforme hablan más, le comenta de su pasado como modelo, diciéndole que se volvió muy estresante el medio para ella, al grado de que llegó a aislarse de todo el mundo, sin embargo desde su cambio a preparatoria todos la ignoran porque ella al destacar como modelo conlleva un desprecio en la cultura escolar de esa escuela, debido a que las personas que destacan se les llama molestias y hablan mal a sus espaldas entonces por eso nadie quiere juntarse con ella.

Sakuta le dice que quizás lo que a ella le pasa es debido al "síndrome de la pubertad", una extraño fenómeno que actúa diferente en cada adolescente provocando situaciones bastante raras, esto lo sabe porque su hermana tuvo la desgracia de experimentarlo cuando ella sufría Bullying cibernético, porque con cada mensaje de acoso, de manera espontánea cortes a lo largo de su cuerpo aparecieran y se desencadenaran traumas psicológicos que hoy en día le afectan, razones por las cuales ahora no va a la escuela y jamás sale de su casa, pero la manera de salir fue alejándose de todas las redes sociales.

Conforme se desarrolla su amistad Mai le cuenta con más detalle el origen de su situación y es que un día en un acuario, las personas ya no notaron su presencia, así que ella se pasea vestida de conejo en varios lugares para poder ver, si alguien es capaz de notarla. Sakuta con el fin de ayudarla pasa un día entero junto a ella visitando diferentes lugares, para ver si alguien logra notar a Mai, pero por desgracia eso no sucede y debido a que ya era tarde para regresar a casa, ellos pasan la noche en un hotel.

Sakuta se encontraba impactado por la noche porque estaba a centímetros de una chica hermosa y no lo podía creer, así que él con admiración y ternura se pasó la noche mirando el rostro de Mai, razón por la que no durmió toda la noche.

En busca de más explicaciones, Sakuta va con Futaba y él explica la situación de Mai que nadie la puede ver y ella a raíz de todo lo que escucha, saca una hipótesis y es la escuela al ignorarla genera una atmósfera que hace que la olviden y está posiblemente se expandió en la ciudad, así que por eso nadie la nota. Sakuta menciona un dato relevante y es que cuando pasó la noche con Mai, él llamó a su mejor amigo y éste sí logró recordarla por teléfono, pero esta mañana no tenía idea

de quién era Mai. Ahí Futaba dice que su hipótesis quizás es cierta y que al dormirse se pierden todos los recuerdos relacionados a Mai.

Sakuta al enterarse de esto, se promete que no se va a dormir en mucho tiempo, porque eso significa olvidar a Mai, a pesar de que la semana de exámenes ya está cerca, él está dispuesto a sacrificar su sueño para buscar maneras de que Mai no desaparezca, así que

Él compra bastantes bebidas energéticas para no dormir, entonces cuando tiene sueño bebe lo necesario para estar despierto.

Mai sabe del sacrificio que hace sakuta, pero ella tiene la opción de darle unas pastillas para dormir y así despedirse de la última persona que la puede ver Eventualmente Sakuta no podrá soportar más la ausencia de sueño y se desmayara, quizás con consecuencias graves para su salud, pero en otro escenario ella le da las pastillas y le dice adiós.

¿Vale la pena llevar a una persona al límite con tal de no sentirnos solos en el mundo?, ¿Hasta qué punto nuestro beneficio, se convierte en daño o riesgo para las demás personas?

Siguiendo el valor de la abnegación, ¿que debe de hacer ella?

Quinto dilema: El amor de una madre (Anime: One Piece)

One Piece, quizás lleva existiendo más tiempo que tú en este mundo, pues lleva desde 1999 emitiéndose. Esta gran historia, narra las aventuras de un hombre joven llamado Luffy que quiere reunir una tripulación para poder ir por el One Piece, que es el tesoro más codiciado de todo el mundo,

La historia que nos reúne el día de hoy se ubica en la infancia de una de las tripulantes de Luffy: Nami, ella es una chica que desde que comienza la serie se muestra como una mujer que tiene una ambición incondicional por el dinero, es avariciosa al grado de llegarle a robar la nave a su capitán

Cuando se narra la historia de Nami, se cuenta que ella fue adoptada junto con otra niña llamada Nojiko, por un ex infante de marina llamada Bellemere. Ella visiblemente adora a sus hijas con mucha ternura, se esmera por tratar de darles una vida digna, al grado de llegar comer solo frutas, con tal de que sus hijas coman una comida completa, sin embargo Nami y su codicia le hacen explotar a veces, debido a que no tienen mucho dinero para gastar en lo que ella quiere y ese fue el motivo de varias peleas, pero sin duda la más cruel fue en una ocasión donde Nami se quejó de que Bellemere recicló un vestido de Nojiko para ella, porque dijo que quería ropa nueva y no una usada, entonces dejándose llevar por la ira le dice a Bellemere “Ojalá me hubiera adoptado alguien con dinero”, para después salir de la casa con la promesa de no volver.

Nami fue encontrada por El jefe de la aldea esa vez, y él le cuenta que conoce a Bellemere desde hace mucho tiempo, pero nunca la había visto tan feliz desde que se convirtió en madre.

Él también le cuenta la historia de cómo las encontró y relata que, en un escenario de guerra, ella al ver pasar dos niñas pequeñas algo la impulsó a pararse para ir con ellas, y ahí mismo parece que una nueva luz llegó a su vida, porque cruzando el océano en medio de una tormenta se lleva a las niñas a su aldea, lejos de la guerra. Nami al enterarse de esto, se queda conmovida por la historia, hasta que aparece su hermana para llevarla de vuelta a casa.

Por desgracia ese día la aldea es invadida por los piratas de Arlong y comienzan a imponer reglas a la isla al decirles que de ahora en adelante van a cobrar a la fuerza 100,000 berries por adulto y 50,000 por niños y si no tienen el dinero, los elimina, afortunadamente todos los ciudadanos pagan su cuota y los piratas no se percatan de una pequeña casa que está en la esquina de la isla, hasta que está saca humo debido a que Bellemere estaba preparando la comida que le gusta a Nami para cuándo regresará

Debido al humo se da cuenta Arlong que hay una casa más, entonces él junto con su tripulación se dirigen hacia ella, pero también Nami y Nojiko escucharon la amenaza de Arlong de aquellos que no pagan la cuota, entonces corren a toda velocidad de vuelta a su casa para alertar a Bellmere, pero llegan tarde, así que un anciano las detiene porque corren peligro cerca de los piratas

Arlong le dice a Bellemere que debe pagar 100,000 berries por persona adulta, por fortuna el jefe de la aldea estaba cerca para poder dialogar con Arlong y conseguirle un poco de tiempo en lo que ella iba por el dinero y por fortuna paga su cuota.

El dilema comienza aquí, porque las niñas escondidas escuchan que un pirata dice que Bellemere, está registrada como soltera y sin familia, lo que las deja pasmadas porque ella no lo negó, entonces el anciano que se toparon de vuelta a casa les explica que deben ocultarse porque si no ella morirá, así que Nojiko dice que sí está dispuesta a dejar la isla para que Bellemere viva, mientras que nami con un nudo en el corazón dice que no la quiere dejar ir.

Bellemere no sabe que sus hijas la están viendo, pero aun así debe tomar una decisión que marcará su integridad como mujer, teniendo o madre, ya que si ella niega a sus hijas, ellas podrán haber escapado, pero las tres siempre vivirán con el recuerdo de que su madre las negó o decir que los \$100,000 berries que ella pagó son por sus hijas y que no tiene dinero para pagar su cuota, enfrentándose a las consecuencias que se mencionaron anteriormente, pero habiendo demostrando que ella quiso y quiere ser la madre de Nojiko y Nami al no negarlas como su familia.

Siguiendo el valor del coraje. ¿Qué debe hacer ella aquí?

Sexto dilema: ¿Una nueva oportunidad? (Anime: Death Parade)

Este anime tiene bastantes similitudes con la película Saw: El juego del miedo en anime

Esta historia nos presenta como escenario un bar ubicado en un limbo para aquellas personas que ya han muerto. Cada capítulo, presenta diferentes casos en donde se pone a prueba las habilidades e integridad de personas a través de juegos o situaciones muy complejas de resolver y el veredicto del árbitro determinará si van hacia el vacío o a la reencarnación.

La persona que carga con la responsabilidad de fungir como árbitro es Decim. Este hombre de piel pálida diseña las situaciones o juegos de tal manera que las personas se corrompan y así poder juzgar quién tiene un corazón más negro, aunque si ambas personas demuestran no estar tan podridas por dentro pueden ir juntos hacia la Reencarnación.

Las pruebas o desafíos no son nada sencillas... Al grado de poner a pelear a dos enamorados en un juego de dardos, pero no los simples dardos sino un tablero en donde Sí aciertan en determinada área se rompe o fractura un área del cuerpo del contrincante. Poniendo en una posición comprometida a las personas.

Esta gran historia se centra en la señorita Chiyuki, que es una asistente de Decim. Ella se negó a jugar en el pasado, es decir que no fue juzgada, como resultado de esto su memoria fue borrada, junto con todos los recuerdos que tenía. Chiyuki poco a poco se va dando cuenta que es humana y que está muerta, porque ella ve que su cuerpo se va cayendo a pedazos poco a poco debido a que los humanos no pueden permanecer mucho tiempo en esa dimensión.

A lo largo de la trama Chiyuki lentamente empieza a recordar acerca de vida pasada y recuerda también que le encantaba patinar, así que Dekimu crea una situación en la que ella tiene que usar un uniforme y patines para una pista de hielo y la escena de patinaje es simplemente hermosa... conforme patina, brinca, gira, se estira y se mueve, le van llegando sus recuerdos...y es que ella era una patinadora profesional muy buena, pero una impactante lesión en la rodilla, la sacaría de patinar para siempre y también logra recordar la gran decepción y frustración que sintió a raíz de esto, razones por las cuales se quitó la vida.

Posteriormente de esta revelación Decim se lleva a Chiyuki a un piso secreto en donde ella despierta en su casa tres meses después de su suicidio, pudiendo ver a su madre y su familia, orando y lamentando la partida de Chikuyi, pero sin duda la escena más desgarradora es cuando su madre llora en el altar de hija.

Ahí Decim introduce el gran dilema que nos reúne aquí, porque él le da un dispositivo que tiene un solo botón y le explica que, si ella oprime un botón una persona al azar del mundo terrenal, va a morir, pero ella va a volver a su antigua vida.

Ella regresará a la vida ¿Pero a qué costo? ¿Valdrá la pena quitarle la vida a alguien para volver a tener otra oportunidad de una vida de la que ella huyó? Apretar el botón asesinando a alguien y reencarnar en la vida que tuvo, para poder tener otra oportunidad para estar con su familia o entregar el control aceptando que jamás podrá volver a esa vida.

Referencias

1. Ahmad, S. (s.f.). *Declining Ethical and Moral Values Among Youth*. Recuperado el 20 de Diciembre de 2020, de ddeku.edu.in: <http://ddeku.edu.in/Files/2cfa4584-5afe-43ce-aa4b-ad936cc9d3be/Journal/a74a47f7-8b83-4ebe-8679-0d79462c398a.pdf>
2. Alamillo, J. (14 de Febrero de 2018). *Historia del manga y el anime en la cultura japonesa*. Recuperado el 7 de Diciembre de 2020, de japonpedia.com: <https://japonpedia.com/historia-del-manga-y-el-anime-cultura-japonesa/>
3. Alomari, I. A.-S. (2019). *The role of gamification techniques in promoting student learning: a review and synthesis*. Recuperado el 30 de Marzo de 2021, de jite.org: <http://www.jite.org/documents/Vol18/JITEv18ResearchP395-417Alomari5520.pdf>
4. Alsawaier, R. (Noviembre de 2017). *The Effect of Gamification on Motivation and Engagement*. Recuperado el 30 de Marzo de 2021, de researchgate.com: https://www.researchgate.net/publication/321063416_The_Effect_of_Gamification_on_Motivation_and_Engagement
5. Aristóteles. (1973). *Ética Nicomaquéa*. México: Porrúa.
6. Arnold, B. (Enero de 2014). *Gamification in Education*. Recuperado el 30 de Marzo de 2021, de researchgate.com: https://www.researchgate.net/publication/295401531_Gamification_in_Education

7. Arroyo, I. (2006). *Nuevos retos en la educación del siglo XXI*. Recuperado el 2 de Febrero de 2021, de Researchgate.com:
https://www.researchgate.net/publication/272675600_Nuevos_retos_en_la_educacion_del_siglo_XXI
8. Bartolomé, A. (1999). *El diseño y la producción*. Obtenido de Researchgate.com:
https://www.researchgate.net/profile/Antonio_Bartolome/publication/232242508_Tecnologia_Educativa/links/5893157292851cda256bc191/Tecnologia-Educativa.pdf
9. Barton, R. (Mayo de 1916). *Economic value and moral value*. Recuperado el 24 de Octubre de 2020, de jstor.org/:
<https://www.jstor.org/stable/pdf/1885234.pdf>
10. Bauman, Z. (2003). *Modernidad Líquida*. México: FCE.
11. Beasley, T., & Peters, M. (2007). *Subjetividad y verdad: Foucault, Educación y la cultura del Yo*. Nueva York: Peter Lang. Recuperado el 2 de Diciembre de 2020
12. Bernardini, J. (2013). *The Role of Marketing in the*. Recuperado el 6 de Febrero de 2021, de pdfs.semanticscholar.org:
https://pdfs.semanticscholar.org/2fdf/7acce974a5a08e6ed7a75813e466a4cb23b0.pdf?_ga=2.65097773.2031068990.1613672264-1056738576.1613672264
13. Besley, T., & Peters, M. (2007). *Subjetividad y verdad: Foucault, Educación y la cultura del Yo*. Nueva York: Peter Lang.
14. Bevan, M. (s.f.). *Why Videos are Important in Education*. Recuperado el 20 de Febrero de 2021, de nextthoughtvideo.com: <https://www.nextthoughtstudios.com/video-production-blog/2017/1/31/why-videos-are-important-in-education>
15. Blanco, J. (27 de Marzo de 2017). *La infantilización e inmadurez de la sociedad contemporánea*. Recuperado el 5 de Febrero de 2021, de 4vientos.net: <http://www.4vientos.net/2017/03/27/la-infantilizacion-e-inmadurez-de-la-sociedad-contemporanea/>
16. Blue Cross. (6 de Noviembre de 2019). The economic consequences of millennial health. 28 de Septiembre de 2021, de bcbs.com Sitio web: <https://www.bcbs.com/sites/default/files/file-attachments/health-of-america-report/HOA-Moodys-Millennial-10-30.pdf>
17. Boletín UNAM. (26 de Junio de 2019). *De cada 100 mexicanos, 1 padecen depresión*. Recuperado el 29 de Enero de 2021, de [dgcs.unam.mx](https://www.dgcs.unam.mx):
https://www.dgcs.unam.mx/boletin/bdboletin/2019_455.html#:~:text=En%20M%C3%A9xico%2C%2015%20de%20cada,Andr%C3%A9%20Fern%C3%A1ndez%20Medina%2C%20subdirector%20de
18. Cabero, J. (6 de Noviembre de 2006). *Las nuevas tecnologías en la Sociedad de la Información*. Recuperado el 6 de Octubre de 2020, de Researchgate:
https://www.researchgate.net/publication/238672345_Las_nuevas_tecnologias_en_la_Sociedad_de_la_Informacion
19. Cabero, J., Bartolomé, A., & Cebrián, M. (Enero de 1999). *El diseño y la producción de medios para la enseñanza*. Recuperado el 6 de Octubre de 2020, de Researchgate:
https://www.researchgate.net/publication/232242508_Tecnologia_Educativa
20. Charette, R. N. (5 de Septiembre de 2005). *Why Software Fails*. Recuperado el 31 de Marzo de 2021, de spectrum.ieee: <https://spectrum.ieee.org/computing/software/why-software-fails>
21. Ciudadano, E. B. (19 de Febrero de 2019). *La verdad sobre la Guardia Nacional - Pedro Miguel*. Recuperado el 20 de Enero de 2020, de Youtube/buzonciudadano: <https://www.youtube.com/watch?v=vuIdZgYBbq4>

22. Coll, C., & Solé, I. (1987). *La importancia de los contenidos en la enseñanza*. Recuperado el 20 de Octubre de 2020, de repositorio.clavijero.edu.mx/: https://repositorio.clavijero.edu.mx/repositorio/cpf/015_fd/modulo4/contenidos/documentos/La-importancia-de-los-contenidos-en-la-ensenanza.pdf
23. Córdoba, F. (Enero de 2010). *La tecnología. Su conceptualización y algunas reflexiones respecto a sus efectos*. Recuperado el 10 de Octubre de 2020, de aminci.org.mx: <http://www.aminci.org.mx/revista/pdf/Numero2/2art.pdf>
24. Correa, L. (2012). *Las enseñanzas de la filosofía y sus contribuciones al desarrollo del pensamiento*. Recuperado el 29 de Enero de 2021, de redalyc.org: <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846101005.pdf>
25. Daggett, B. (Junio de 2014). *Addressing Current and Future Challenges in Education*. Recuperado el 2 de Febrero de 2021, de leadered.net: http://leadered.net/pdf/2014MSC_AddressCurrentandFutureChallenges.pdf
26. Del Pozo, M. (2011). *Inteligencias múltiples en acción*. Barcelona: Tekman Education.
27. Echegoyen, J. (s.f.). *Filosofía Medieval y Moderna*. Recuperado el 28 de Enero de 2021, de Torredabel.com: <https://www.e-torredabel.com/Historia-de-la-filosofia/Filosofiamedievalymoderna/Kant/Kant-AutonomiaLeyMoral.htm>
28. Educrea. (s.f.). *Los dilemas morales*. Recuperado el 26 de Junio de 2021, de educrea.cl: <https://educrea.cl/los-dilemas-morales/>
29. El financiero. (26 de Noviembre de 2018). *Constitución Moral busca hacerle frente a la crisis ética y a la corrupción*. Recuperado el 2 de Diciembre de 2020, de elfinanciero.com.mx: <https://www.elfinanciero.com.mx/nacional/que-busca-la-constitucion-moral>
30. Fajardo, M., Berenguer, J., Berenguer, M., & Roger, I. (Marzo de 2015). *Los dilemas morales: una opción pedagógica para la educación en valores en las ciencias médicas*. Recuperado el 26 de Marzo de 2021, de scielo.sld.edu: http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-28742015000100006
31. Figar, N. (Junio de 2016). *Managing an ethical dilemma*. Recuperado el 25 de Octubre de 2020, de researchgate.com: https://www.researchgate.net/publication/312564304_Managing_an_Ethical_Dilemma
32. Fleming, J. (2005). *Piaget, Kohlberg, Gilligan, and Others on*. Recuperado el 26 de Octubre de 2020, de warwick.ac.uk: https://warwick.ac.uk/fac/cross_fac/iatl/study/ugmodules/ethicalbeings/theoretical_approach_intro_reading.pdf
33. Flores, Y. (5 de Diciembre de 2018). *My hero academia: Two Heroes en #8 lugar en taquilla nacional*. Recuperado el 1 de Noviembre de 2020, de style.shockvisual.net: <https://style.shockvisual.net/my-hero-academia-two-heroes-en-8-lugar-en-taquilla-nacional/>
34. Garnica, M. (17 de Marzo de 2018). *Con joyas y gallinas se pagó la deuda por la Expropiación*. Recuperado el 27 de Enero de 2020, de El Universal: <https://www.eluniversal.com.mx/colaboracion/mochilazo-en-el-tiempo/nacion/sociedad/con-joyas-y-gallinas-se-pago-la-deuda-por-la>
35. George, I., & Uyanga, D. (Enero de 2014). *Youth and Moral Values in a Changing Society*. Recuperado el 20 de Enero de 2020, de researchgate.com: https://www.researchgate.net/publication/314822972_Youth_and_Moral_Values_in_a_Changing_Society
36. Gibson, S. (2013, 8 marzo). *The code of honor; know it, embrace it*. army.mil. https://www.army.mil/article/98038/the_code_of_honor_know_it_embrace_it
37. Gilligan, C. (Enero de 1982). *In A Different Voice: Psychological Theory and Women 's Development*. Recuperado el 21 de Octubre de 2020, de researchgate.com:

- https://www.researchgate.net/publication/275714106_In_A_Different_Voice_Psychological_Theory_and_Women%27s_Development
38. Godínez, A., Pescod, H., & León, E. (2018). *El anime como recurso didáctico para abordar temas de DDHH y empoderamiento: un caso de pedagogía crítica en heredia, Costa Rica*. Recuperado el 28 de Enero de 2021, de eumed.net: <https://www.eumed.net/rev/japon/33/anime-recurso-didactico.html>
 39. Gómez, F. (2012). *¿Can technology replace the teacher in the pedagogical relationship*. Recuperado el 11 de Octubre de 2020, de Scencedirect.com: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042812022264>
 40. González, B. (22 de Octubre de 2016). *“No estamos preparando a los niños de hoy para lo difícil”*. Recuperado el 28 de Enero de 2021, de [researchgate.com: https://elpais.com/cultura/2016/10/20/actualidad/1476980407_416718.html](https://elpais.com/cultura/2016/10/20/actualidad/1476980407_416718.html)
 41. Hassan, N., Sallehuddin, I., & Abdul, N. (2016, abril). *A Study On Anime and Its Impacts Among University Students*. [researchgate.com. https://www.researchgate.net/publication/319494624_Study_on_Anime_and_Its_Impacts_Among_University_Students](https://www.researchgate.net/publication/319494624_Study_on_Anime_and_Its_Impacts_Among_University_Students)
 42. Healey, D. (2019). *Gamification*. Recuperado el 30 de Marzo de 2021, de [macmillaneducation: https://www.macmillaneducation.es/wp-content/advantage/Gamification_White%20Paper_Mar%202019.pdf](https://www.macmillaneducation.es/wp-content/advantage/Gamification_White%20Paper_Mar%202019.pdf)
 43. Hernandez, A. (2011). *La Didáctica como disciplina pedagógica*. Recuperado el 25 de Octubre de 2020, de [4.ujaen.es: http://www4.ujaen.es/~ahernand/documentos/efdgmagtema_1.pdf](http://www4.ujaen.es/~ahernand/documentos/efdgmagtema_1.pdf)
 44. Hurst, M. (2014). *Carol Gilligan 's Theory of Moral Development*. Recuperado el 21 de Octubre de 2020, de [study.com: https://study.com/academy/lesson/carol-gilligans-theory-of-moral-development.html](https://study.com/academy/lesson/carol-gilligans-theory-of-moral-development.html)
 45. Jiraiyan. (12 de Agosto de 2019). *Philosophy in anime*. Obtenido de [The artifice.com: : https://the-artifice.com/philosophy-anime/](https://the-artifice.com/philosophy-anime/)
 46. Johan, R., & Harlan, J. (Octubre de 2014). *Education Nowadays*. Recuperado el 29 de Enero de 2021, de [Researchgate.com: https://www.researchgate.net/publication/274704027_EDUCATION_NOWADAYS](https://www.researchgate.net/publication/274704027_EDUCATION_NOWADAYS)
 47. Johnson, D. (19 de Abril de 2010). *Ethics Classes Won't Save Us From Ourselves*. Recuperado el 11 de Octubre de 2021, de [psychologytoday.com: https://www.psychologytoday.com/us/blog/hells-pavement/201004/ethics-classes-wont-save-us-ourselves](https://www.psychologytoday.com/us/blog/hells-pavement/201004/ethics-classes-wont-save-us-ourselves)
 48. Juárez, K. (2019, 14 agosto). *Soft Power Otaku: de Japón a la Ciudad de México*. [scielo.org.mx. http://www.scielo.org.mx/pdf/crca/v26n75/0185-1659-cuicui-26-75-149.pdf](http://www.scielo.org.mx/pdf/crca/v26n75/0185-1659-cuicui-26-75-149.pdf)
 49. Karvinen, J. (27 de Mayo de 2021). *The Place of Honor in Moral Philosophy*. Recuperado el 22 de Junio de 2021, de [theapeiron.co.uk: https://theapeiron.co.uk/the-place-of-honor-in-moral-philosophy-50da925e288f](https://theapeiron.co.uk/the-place-of-honor-in-moral-philosophy-50da925e288f)
 50. Kernes, J. L., Dautheribes, T. M., & Kinner, R. (2000). *A short list of universal moral values*. En D. Engels, *Counsels and Values* (págs. 4-16). Virginia: American Counseling Association. Obtenido de [personal.tcu.edu: https://personal.tcu.edu/pwitt/universal%20values.pdf](https://personal.tcu.edu/pwitt/universal%20values.pdf)
 51. Klemet, M., & Walat, W. (Septiembre de 2015). *Multimediality and interactivity in e-learning*. Recuperado el 31 de Octubre de 2020, de [researchgate.com: https://www.researchgate.net/publication/299470753_Multimediality_and_interactivity_in_e-learning](https://www.researchgate.net/publication/299470753_Multimediality_and_interactivity_in_e-learning)
 52. Kloper, E., Osterweil, S., Groff, J., & Haas, J. (2009). *Using the technology of today*. Recuperado el 26 de Octubre de 2020, de [assistedtechnology.weebly.com: https://assistedtechnology.weebly.com/uploads/3/4/1/9/3419723/gamessimssocnets_edarcade.pdf](https://assistedtechnology.weebly.com/uploads/3/4/1/9/3419723/gamessimssocnets_edarcade.pdf)
 53. Kohlberg, L. (1981). *Essays in moral development: The Philosophy of moral development*. Nueva York: HarperRow.

54. Kolchenko, V. (Diciembre de 2018). *Can Modern AI replace teachers? Not so fast! Artificial Intelligence and Adaptive*. Recuperado el 10 de Octubre de 2020, de Research Gate: https://www.researchgate.net/publication/330538122_Can_Modern_AI_replace_teachers_Not_so_fast_Artificial_Intelligence_and_Adaptive_Learning_Personalized_Education_in_the_AI_age
55. Kropotkin, P. (1992). *La filosofía moral de Kant*. Recuperado el 28 de Enero de 2021, de alcoberro.info: <http://www.alcoberro.info/V1/kant17.pdf>
56. Lee, L. (18 de Julio de 2019). *The Benefits of Teaching Ethical Dilemmas*. Recuperado el 25 de Octubre de 2020, de edutopia.org: <https://www.edutopia.org/article/benefits-teaching-ethical-dilemmas>
57. Levin, M. (25 de Noviembre de 1989). *Ethics Courses: Useless*. Recuperado el 28 de Enero de 2021, de The New York Times: <https://www.nytimes.com/1989/11/25/opinion/ethics-courses-useless.html>
58. Lipovetsky, G. (1990). *Imperio de lo efímero*. Barcelona: Anagrama.
59. Luckman, T. (1994). La sociedad como realidad subjetiva. En T. Luckman, & P. Berger, *La construcción social de la realidad* (págs. 162-183). Buenos Aires: Amorrortu. Recuperado el 16 de Diciembre de 2020
60. Machorro, J. C. (26 de Enero de 2018). *México, el mayor mercado de consumo de anime en Latinoamérica*. Recuperado el 1 de Noviembre de 2020, de miambiente.com.mx: <http://www.miambiente.com.mx/general/87504/>
61. Mccarroll, N., & Curran, K. (Julio de 2015). *Social Networking in Education*. Recuperado el 27 de Enero de 2021, de researchgate.com: https://www.researchgate.net/publication/269558511_Social_Networking_in_Education
62. McCloud, S. (2015). *Piaget 's Theory of Moral Development*. Recuperado el 20 de Octubre de 2020, de simplypsychology.org: <https://www.simplypsychology.org/piaget-moral.html>
63. Mcmanaman, D. (s.f.). *catholiceducation.org*. Recuperado el 2 de Diciembre de 2020, de The Virtue of Prudence: <https://www.catholiceducation.org/en/education/catholic-contributions/the-virtue-of-prudence.html>
64. Mead, M. (1982). *Progreso social y el poder del intelecto*. En M. Mead, *La llegada de la edad en Samora*. Nueva York: William Morrow Paperbacks. Recuperado el 16 de Diciembre de 2020
65. Mend. (2017). *Why Single Young Adults Aren't Getting Married*. Recuperado el 20 de Diciembre de 2020, de letsmend.com: <https://www.letsmend.com/posts/why-single-young-adults-aren-t-getting-married/>
66. Mercado, M. (Diciembre de 2016). La sociedad del cansancio. *Ciencia y Cultura*, 30(27). Recuperado el 10 de Enero de 2021, de http://www.scielo.org.bo/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2077-33232016000200013
67. Meza Rueda, J. (Enero de 2008). *Los dilemas morales: una estrategia didáctica para la formación*. Recuperado el 4 de Diciembre de 2020, de ciencia.lasalle.edu.co: <https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1104&context=ap>
68. Molera, E. (s.f.). *Nietzsche. "Genealogía de la moral"*. Recuperado el 28 de Enero de 2021, de cdn.website-editor.net: https://cdn.website-editor.net/33a8871d66e14c2ba0a24b619954bc3f/files/uploaded/LA%2520GENEALOGIA%2520DE%2520LA%2520MORAL1_vlhnE513TV6M7uYPTd03.pdf
69. Montemayor, F. J., & Ortiz, M. A. (4 de Abril de 2016). El vídeo como soporte en la narrativa digital del Branded Content y los productos audiovisuales en las plataformas online. Recuperado el 29 de Abril de 2021, de dialnet.unirioja.es: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6160662.pdf>
70. Muñoz, M. (13 de Julio de 2020). *El infantilismo, la no libertad de los jóvenes, la opinión de Marcial Muñoz*. Recuperado el 5 de Febrero de 2021, de confidencialcolombia.com: <https://confidencialcolombia.com/lo-mas-confidencial/el-infantilismo-la-no-libertad-de-los-jovenes-la-opinion-de-marcial-munoz/2020/07/12/>

71. Nagasubramani, P., & R, R. (20 de Marzo de 2018). *Impact of modern technology in education*. Recuperado el 6 de Octubre de 2020, de ResearchGate: https://www.researchgate.net/publication/325086709_Impact_of_modern_technology_in_education
72. Nor'ain, M., Zamzana, Z., & Othman, R. (Abril de 2019). *A Thinking-Based Learning Module for Enhancing 21st Century Skills*. Recuperado el 28 de Enero de 2021, de ijitee.org: <https://www.ijitee.org/wp-content/uploads/papers/v8i6s4/F10800486S419.pdf>
73. Ortega, P., & Mínguez, R. (2013). *La educación moral, ayer y hoy*. Recuperado el 27 de Enero de 2021, de Dialnet.com: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/2558629.pdf>
74. Ortíz, G. (Octubre de 2016). *Sobre la distinción entre ética y moral*. Recuperado el 18 de Octubre de 2020, de Scielo.org.mx: <http://www.scielo.org.mx/pdf/is/n45/1405-0218-is-45-00113.pdf>
75. Osswald, S., & Greitemeyer, T. (Enero de 2010). *What is moral courage? Definition, explication, and classification of a complex construct*. Recuperado el 18 de Diciembre de 2020, de researchgate.com: https://www.researchgate.net/publication/232528056_What_is_moral_courage_Definition_explication_and_classification_of_a_complex_construct
76. Paez, D., & Zubieta, E. (s.f.). *Dimensiones culturales Individualismo - Colectivismo como síndrome cultural*. Recuperado el 18 de Diciembre de 2020, de ehu.eus: https://www.ehu.eus/documents/1463215/1504276/Capitulo+III_Manual+Psic+Soc_2004.pdf
77. Pixel, M. (6 de Diciembre de 2020). *Crunchyroll y Funimation se caen en México con el estreno de la última temporada de 'Attack on Titan'*. Recuperado el 27 de Enero de 2021, de xataka.com: <https://www.xataka.com/streaming/crunchyroll-funimation-se-caen-mexico-estreno-ultima-temporada-attack-on-titan>
78. Pomata, J. (Enero de 2016). *El manga como recurso de enseñanza, adquisición y aprendizaje en la clase de español como LE/L2 y L1*. Recuperado el 4 de Febrero de 2021, de researchgate.com: https://www.researchgate.net/publication/326698289_El_manga_como_recurso_de_ensenanza_adquisicion_y_aprendizaje_en_la_clase_de_espanol_como_LEL2_y_L1
79. Pop, M., Cristian, S., Dinu, D., & Carmen, M. (May de 2018). *The Importance of PowerPoint Presentations in Teaching Anatomy. The student's perspective*. Recuperado el 20 de Enero de 2021, de researchgate.com: https://www.researchgate.net/publication/327631114_The_Importance_of_PowerPoint_Presentations_in_Teaching_Anatomy_The_students_perspective
80. Pors, V. (2018). *Sensibility and Self-denial: A Christian Evaluation of Journalistic Care Ethics and Traditional Ethics*. Recuperado el 22 de Diciembre de 2020, de digitalcommons.liberty.edu: <https://digitalcommons.liberty.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1826&context=honors>
81. Puig, J., & Trilla, J. (Enero de 2003). *Diseñar prácticas escolares*. Recuperado el 8 de Diciembre de 2020, de Researchgate.com: https://www.researchgate.net/publication/39155004_Disenar_practicas_escolares
82. Puka, W. (s.f.). *Moral Development*. Obtenido de iep.utm.edu: <https://iep.utm.edu/moraldev/>
83. Razon, L. (14 de Enero de 2019). *La película "Dragon Ball Super: Broly" lidera la taquilla en México*. Recuperado el 1 de Noviembre de 2020, de larazon.com.mx: <https://www.razon.com.mx/entretenimiento/pelicula-dragon-ball-z-super-broly-mas-taquillera-mexico-lider-recaudo-123-millones-de-pesos-asistentes-2-millones-anime-akira-toriyama-cine-cartelera-estreno-aquaman-credd-ii-jefa-por-accidente/>

84. Rich, K. (2013). Chapter 1: Introduction to ethics. En *Nursing ethics* (págs. 3-30). Mississippi, Estado Unidos: Jones & amp. Recuperado el 15 de Octubre de 2020, de en:https://www.google.com.mx/url?sa=t&source=web&rct=j&url=http://samples.jbpub.com/9781449649005/22183_CH01_Pass3.pdf&ved=2ahUKEwi3i8y79PTaAhUH5IMKHbtlAOAQFjAAegQICRAB&usg=AOvVaw1YwC_N2_UiCkAskVHCBcr4
85. Roman, A., & Nadezhda, A. (21 de Junio de 2018). *The didactic value of educational and methodical complexity to improve the quality of education on the subject of human physiology*. Recuperado el 31 de Octubre de 2020, de [medcraveonline.com: https://medcraveonline.com/MOJAP/the-didactic-value-of-educational-and-methodical-complex-to-improve-the-quality-of-education-on-the-subject-of-human-physiology.html](https://medcraveonline.com/MOJAP/the-didactic-value-of-educational-and-methodical-complex-to-improve-the-quality-of-education-on-the-subject-of-human-physiology.html)
86. Romero, J. (2011). *Hacia la comprensión de Justicia en los Manga Shonen, One Piece y Death Note*. Recuperado el 27 de Enero de 2021, de repository.javeriana.edu.co/: <https://repository.javeriana.edu.co/handle/10554/12232>
87. Ruiz, M. (s.f.). *Aprendizaje basado en el pensamiento: su*. Recuperado el 28 de Enero de 2021, de [revistes.ub.edu](https://revistes.ub.edu/index.php/RED/article/view/22921): <https://revistes.ub.edu/index.php/RED/article/view/22921>
88. Sanabria, F. (2012). *Propuesta pedagógica: El anime como material didáctico en la educación secundaria*. Recuperado el 27 de Enero de 2021, de [repositorio.unam.mx: http://132.248.9.195/ptd2013/Presenciales/0702647/0702647.pdf](http://132.248.9.195/ptd2013/Presenciales/0702647/0702647.pdf)
89. Sánchez Duarte, E. (2008). *Las tecnologías de información y comunicación desde una perspectiva social*. Recuperado el 27 de Enero de 2021, de [Redalyc.com](https://www.redalyc.com/): <https://www.redalyc.com/pdf/1941/194114584020.pdf>
90. Sangurima, P., & Segarra , K. (2012). *Cultura emo y desarrollo de la personalidad*. Recuperado el 16 de Diciembre de 2020, de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/>: <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/2202/1/tps704.pdf>
91. Schuitema, J., ten Dam, G., & Veugelers, W. (Enero de 2007). *Teaching Strategies for Moral Education: a Review*. Recuperado el 8 de Diciembre de 2020, de [Researchgate.com: https://www.researchgate.net/publication/46708834_Teaching_Strategies_for_Moral_Education_a_Review](https://www.researchgate.net/publication/46708834_Teaching_Strategies_for_Moral_Education_a_Review)
92. Schultze, R.-O. (2016). *El bien común*. Recuperado el 18 de Enero de 2021, de [Archivo jurídico UNAM: https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/8/3710/13.pdf](https://archivos.juridicas.unam.mx/www/bjv/libros/8/3710/13.pdf)
93. Simikin, H., & Becerra, G. (2013, octubre). El proceso de socialización. Apuntes para su exploración en el campo psicosocial. [dialnet.com](https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4696738.pdf). <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4696738.pdf>
94. Stanford. (18 de Abril de 2018). *Stoicism*. Recuperado el 11 de Octubre de 2020, de [Stanford Enciclopedia of Philosophy: https://plato.stanford.edu/entries/stoicism/](https://plato.stanford.edu/entries/stoicism/)
95. Stateuniversity. (s.f.). *Technology in Education*. Obtenido de [Stateuniversity.com: https://education.stateuniversity.com/pages/2495/Technology-in-Education-SCHOOL.html](https://education.stateuniversity.com/pages/2495/Technology-in-Education-SCHOOL.html)
96. Sullins, J. (12 de Junio de 2012). *Information Technology and Moral Values*. Recuperado el 27 de Enero de 2021, de [Stanford Encyclopedia of Philosophy: https://plato.stanford.edu/entries/it-moral-values/](https://plato.stanford.edu/entries/it-moral-values/)
97. Susman, E., & Horn, L. (s.f.). *Puberty*. Recuperado el 20 de Diciembre de 2020, de [is.muni.cz: https://is.muni.cz/el/1423/podzim2010/PSY516/um/SusmanDorn5.pdf](https://is.muni.cz/el/1423/podzim2010/PSY516/um/SusmanDorn5.pdf)
98. Swartz, R., Costa, A., Beyer, B., Rebeca, R., & Kallick, B. (s.f.). *El aprendizaje basado en el pensamiento*. Recuperado el 6 de Febrero de 2021, de [aprenderapensar.net: https://aprenderapensar.net/wp-content/uploads/2013/05/Elaprendizaj-basadoenelpensamiento.pdf](https://aprenderapensar.net/wp-content/uploads/2013/05/Elaprendizaj-basadoenelpensamiento.pdf)
99. Tapia, F. (14 de Julio de 2020). *Breve historia cultural del anime en México*. Obtenido de [enpoli.com.mx: http://www.enpoli.com.mx/cine/breve-historia-cultural-del-anime-en-mexico/](http://www.enpoli.com.mx/cine/breve-historia-cultural-del-anime-en-mexico/)

100. TeachThought. (25 de Abril de 2017). *12 Examples Of Gamification In The Classroom*. Recuperado el 7 de Abril de 2021, de teachthought.com: <https://www.teachthought.com/the-future-of-learning/12-examples-of-gamification-in-the-classroom/>
101. Thomas, A. (3 de Septiembre de 2018). 5 reasons video games should be more widely used in school. Recuperado el 22 de Abril de 2021, de theconversation.com: <https://theconversation.com/5-reasons-video-games-should-be-more-widely-used-in-school-164264>
102. Tomé Morell, C. (2013). *Narratividad, ética y moralidad en la serie de animación japonesa Death Note*. Recuperado el 1 de Noviembre de 2020, de m.riunet.upv.es: <https://m.riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/34088/Memoria.pdf.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
103. Unidas, N. (2019). *Integridad y ética: introducción y marco conceptual*. Recuperado el 1 de Diciembre de 2020, de unodc.org: https://www.unodc.org/documents/e4j/IntegrityEthics/MODULE_1_-_Introduction_and_Conceptual_Framework_-_Spanish.pdf
104. Unoi. (22 de Enero de 2016). “*La educación es víctima de la modernidad líquida*”: Bauman. Recuperado el 2 de Febrero de 2021, de Unoi.com: <https://mx.unoi.com/2016/01/22/la-educacion-es-victima-de-la-modernidad-liquida-bauman/>
105. Urha, M. V. (7 de Febrero de 2015). *The Model for Introduction of Gamification into E-learning in Higher Education*. Recuperado el 31 de Marzo de 2021, de sciencedirect.com: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S1877042815041555>
106. Vaticano. (Abril de 2020). *Compendium of the social doctrine of the church*. Recuperado el 20 de Diciembre de 2020, de vatican.va: https://www.vatican.va/roman_curia/pontifical_councils/justpeace/documents/rc_pc_justpeace_doc_20060526_compendio-dott-soc_en.html
107. Veugelers, W., & Paul, V. (Noviembre de 2003). *Values in Teaching*. Recuperado el 25 de Octubre de 2020, de researchgate.com: https://www.researchgate.net/publication/46692085_Values_in_Teaching
108. Vieyra, P. (Agosto de 2015). *¿Un nuevo tipo de individualismo?* Recuperado el 25 de Enero de 2020, de scielo.org.mx: <http://www.scielo.org.mx/pdf/soc/v30n85/v30n85a3.pdf>
109. Widewalls. (26 de Septiembre de 2016). *A Short History of Manga*. Recuperado el 6 de Diciembre de 2020, de Widewalls.ch: <https://www.widewalls.ch/magazine/japanese-manga-comics-history>
110. Will Witt. (3 de Marzo de 2020). Will Witt at University of Denver: Make Men Masculine Again. 28 de Septiembre 2021, de PragerU Sitio web: <https://www.youtube.com/watch?v=HdXcyD2oXyA>
111. Wilton, S. (2001). *Margaret Mead (1901 y 1978). Perspectivas: revista trimestral de educación comparada*. Recuperado el 18 de Diciembre de 2020, de ibe.unesco.org: <http://www.ibe.unesco.org/sites/default/files/meads.pdf>
112. Yee, C., & Wong, N. (2017). *The Use of Anime in Teaching Japanese*. Recuperado el 11 de Octubre de 2020, de Malaysian Online Journal of Educational Technology: <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1142396.pdf>
113. Yılmaz, O., Bahçekapili, H., & Barı, S. (Junio de 2019). *Theory of Moral Development*. Recuperado el Junio de 2020, de Researchgate.com: https://www.researchgate.net/publication/333828378_Theory_of_Moral_Development
114. Yubero, S. (s. f.). Socialización y aprendizaje social. ehu.eus. Recuperado 25 de julio de 2021, de <https://www.ehu.eus/documents/1463215/1504276/Capitulo+XXIV.pdf>
115. Yukavetsky, G. (Junio de 2003). *La elaboración de un modelo instruccional*. Recuperado el 27 de Julio de 2021, de profauprh: <https://profauprh.files.wordpress.com/2011/03/comoelaborarunmoduloinstruccional.pdf>

116. Zangara, A., & Saenz, C. (2012). *Aproximaciones al concepto de interactividad*. Recuperado el Octubre de 30 de 2020, de <http://sedici.unlp.edu.ar/>: http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/handle/10915/25943/Documento_completo.pdf?sequence=1