



SOFTWARE EDUCATIVO PARA EL DESARROLLO MORAL EN ADOLESCENTES CON EL ANIME

Omar Jesús Medina Díaz

UVM Tlalpan

omarjesusmedina@gmail.com

José Pérez Torres

UPN Ajusco

jperez@upn.mx

Área temática: Tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en educación

Línea temática: Saberes digitales de docentes y estudiantes: TIC en educación básica, media superior y superior

Tipo de ponencia: Propuesta de material educativo



Resumen

El presente trabajo es una propuesta de material educativo dirigida a estudiantes de secundaria. Su propósito es promover ciertos valores prosociales o saludables para el desarrollo moral, a través de la resolución de ciertos dilemas morales que ocurren en animes. Los cuáles tendrán que resolver siguiendo un valor moral que se les dará. Se consideró necesario incluir algunos puntos de vista sobre la moralidad actual en las personas jóvenes, la teoría del desarrollo moral de Kohlberg (1981), un breve análisis crítico sobre la planeación que hay en la educación moral y las ventajas de usar propuestas como la gamificación.

El trabajo se justificó por que posee valor teórico, utilidad práctica y cumplió con un proceso de jueceo. Se sustentó en una investigación sobre el uso del manga para la adquisición de la lengua española (Pomata, 2014) y en una investigación sobre recursos multimedia para la educación moral en estudiantes de secundaria (Lee, 2019). Este material fue presentado a estudiantes que cursaban el último año de secundaria. Se emplearon 6 dilemas morales de anime, dónde cada uno cuenta con diferentes opciones u escenarios para resolver el dilema. Las conclusiones obtenidas fueron, que el trabajo fue bien recibido, les pareció una manera diferente y entretenida de trabajar los valores morales, además esta manera de trabajo puede ayudar a desarrollar hábitos para analizar situaciones similares que ocurran en su vida cotidiana.

Palabras clave: Innovación, Psicología, Educación moral, Valores y Dilemas

Introducción

En la actualidad, existe una cierta preocupación por los altos índices de estrés y depresión que hay en las poblaciones jóvenes. Autores como Correa (2012) argumentan 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 el contrario, hay una presencia muy fuerte de valores individualistas y en materia educativa con los recursos tecnológicos actuales, no ha habido esfuerzos realmente eficientes para ideas propuestas que sean diseñadas para las poblaciones jóvenes.

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, sin mencionar que en textos desde 1989 (Johnson) 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.

Kinner, Kernes y Dautheribes (2000) mencionan que hay una similitud entre valores o conductas que usualmente son o fueron promovidas por varias culturas por ejemplo, la colectividad, el bien común y/o virtudes superiores a los humanos. En su investigación, así como mencionan un escenario para desmentir la universalidad de los valores, también argumentan un escenario a favor de ello y es que, sin una unidad de propósito o sentido del deber, la humanidad no tiene hacia dónde dirigirse, es decir no hay un camino o idea que guie a las personas, entonces bajo esa visión podría entenderse que los valores pueden contribuir a las personas a brindarles referentes para ser usados en su vida.

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 prosociales 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 Greitemeye, 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 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. 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).

En 2014 (Pomata), la Federación de Enseñanza de Andalucía 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.

En síntesis, este género al ser tan popular puede ser un buen recurso para llamar la atención de los estudiantes y debido a la indagación psicológica que hay en los personajes se puede aprovechar para diseñar actividades que muestren a los estudiantes cómo pueden operar o funcionar algunos valores o conductas en la vida cotidiana.

El material está hecho con las herramientas de Genially, concretamente son 5 ejercicios que tienen por objetivo resolver algunos dilemas morales que suceden en ciertos animes. A los estudiantes se les muestra un vídeo de máximo 6 minutos de duración, en dónde se les explica mediante una narración carismática y activa, la información necesaria para poder comprender la situación que rodea al dilema moral.

De esa manera es como queda conformado el siguiente trabajo: <https://view.genially/6467cb332007eb0018441729/game-breakout-copia-orden-y-caos-en-anime>



Imagen 1

Educación moral

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 (Correa, 2012).

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 pequeños 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.

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)

Dilemas Morales

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* (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.

Gamificación:

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, atrayendo la atención del espectador e invitarlo por un camino divertido para aprender o reforzar conocimientos de una manera divertida.

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.

Un ejemplo se encontró en el 2018 en donde Han, Hew y Tan (citado en Healey, 2019) tuvieron 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.

Material educativo

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.

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 (McCloud, 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.

En cuanto al Diseño Instruccional se tomó como base la propuesta de Yukavetsky (2003) para solidificar el material. Este es un elemento vital para cualquier material educativo, así que, para poder planificar el diseño instruccional. Esta propuesta consta de 5 fases, que se mencionan a continuación:

Análisis	Diseño	Desarrollo	Implementación	Evaluación
<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> 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. 	<ul style="list-style-type: none"> El material cuenta con instrucciones claras, ejemplos y explicaciones de ayuda para poder garantizar que no es necesaria la presencia de un docente 	<ul style="list-style-type: none"> Se solicitó la intervención de profesionistas expertos en software educativo con el fin de mejorar y precisar los métodos.

Tabla 1.

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 la definición o concepción del valor moral a utilizar:

Dilemas y anime	Trama y valor moral
<p>Primer Dilema: La decisión de Violet (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 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>Segundo dilema: ¿Reglas o amistad? (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>Lawrence Wilde (Sf) expresa que la solidaridad es un valor que tiene un sentimiento de simpatía y responsabilidad recíproca entre miembros de un grupo que promueve el apoyo mutuo entre pares en favor del bien común, es decir que los integrantes de un grupo deben ver por el bien de todos los integrantes.</p>

<p>Quinto nivel: El amor de una madre (Anime: One Piece)</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 (2012), se puede definir como un comportamiento valiente acompañado 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>Sexto dilema: ¿Una nueva oportunidad? (Anime: Death Parade)</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>

Tabla 2

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.

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 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.

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.

Es necesario que desde la institución educativa se hagan replanteamientos, reflexiones y debates sobre cómo se podrían generar propuestas que realmente les llamen la atención a los estudiantes para orillarlos a reflexionar y en casos con expectativas altas, poder interiorizar un valor moral que les pueda ser de utilidad en un futuro, pues como se hizo mención antes hay sectores de la sociedad que parecen no tener alguna brújula moral en la que se puedan apoyar para tomar decisiones.

Al consultar bastante de las planeaciones de educación moral actual, la mayoría de las propuestas actuales 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 significativo 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 y se pueden llegar a desperdiciar oportunidades para que los estudiantes al menos conozcan cosmovisiones diferentes sobre la conducta o cómo lidiar con un problema

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 pretendió con la narrativa de los vídeos 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.

A lo largo del desarrollo de este material educativo se tuvieron diferentes versiones en cuanto al diseño visual del material, 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.

Referencias:

- Barton, R. (Mayo de 1916). *Economic value and moral value*. Recuperado el 24 de Agosto de 2022, de jstor.org/: <https://www.jstor.org/stable/pdf/1885234.pdf>
- Besley, T., & Peters, M. (2007). *Subjetividad y verdad: Foucault, Educación y la cultura del Yo*. Nueva York: Peter Lang.
- Correa Lozano, L. (2012). *La enseñanza de la filosofía y sus contribuciones al desarrollo del pensamiento*. Recuperado el 24 de Agosto de 2022, de redalyc.org: <https://www.redalyc.org/pdf/4418/441846101005.pdf>
- Gibson, S. (8 de Marzo de 2013). *The code of honor; know it, embrace it*. Recuperado el 24 de Agosto de 2022, de army.mil: https://www.army.mil/article/98038/the_code_of_honor_know_it_embrace_it
- Healey, D. (2019). *Gamification*. Recuperado el 24 de Agosto de 2022, de macmillaneducation.es: https://www.macmillaneducation.es/wp-content/advantage/Gamification_White%20Paper_Mar%202019.pdf
- Jhonson, D. (19 de Abril de 2010). *Ethics Classes Won't Save Us From Ourselves*. Recuperado el 24 de Agosto de 2022, de psychologytoday.com: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/hells-pavement/201004/ethics-classes-wont-save-us-ourselves>
- Jiraiyan. (12 de Agosto de 2019). *Philosophy in anime*. Recuperado el 24 de Agosto de 2022, de The artifice.com: <https://the-artifice.com/philosophy-anime/>
- Karvinen, J. (27 de May de 2021). *The Place of Honor in Moral Philosophy*. Recuperado el 24 de Agosto de 2022, de theapeiron.co.uk: <https://theapeiron.co.uk/the-place-of-honor-in-moral-philosophy-50da925e288f>
- Kinner, R., Kernes, J. L., & Dautheribes, T. M. (2000). *A short list of universal moral values*. Recuperado el 24 de Agosto de 202, de personal.tcu.edu: <https://personal.tcu.edu/pwitt/universal%20values.pdf>
- Kohlberg, L. (1981). *Essays in moral development: The philosophy of moral development*. Nueva York: HarperRow.

- Lee, L. (18 de Julio de 2019). *The Benefits of Teaching Ethical Dilemmas*. Recuperado el 25 de Agosto de 2022, de edutopia.org: <https://www.edutopia.org/article/benefits-teaching-ethical-dilemmas>
- McCloud, S. (2015). *Piaget's Theory of Moral Developmen*. Recuperado el 24 de Agosto de 2022, de simplypsychology.org: <https://www.simplypsychology.org/piaget-moral.html>
- Mcmanaman, D. (s.f.). *The Virtue of Prudence*. Recuperado el 24 de Agosto de 2022, de catholiceducation.org.: <https://www.catholiceducation.org/en/education/catholic-contributions/the-virtue-of-prudence.html>
- Naciones Unidas. (2019). *Integridad y ética: introducción y marco conceptual*. Recuperado el 24 de Agosto de 2022, de unodc.org: https://www.unodc.org/documents/e4j/IntegrityEthics/MODULE_1_-_Introduction_and_Conceptual_Framework_-_Spanish.pdf
- Osswald, S., & Greitemeyer, T. (Enero de 2012). *What is moral courage? Definition, explication, and classification of a complex construct*. Recuperado el 24 de Agosto de 2022, de https://www.researchgate.net/publication/232528056_What_is_moral_courage_Definition_explication_and_classification_of_a_complex_construct
- Pomata, J. (2014). *El manga como recurso de enseñanza, adquisición y aprendizaje en la clase de español como LE/L2 y L1*. Recuperado el 24 de Agosto de 2022, de https://www.researchgate.net/publication/326698289_El_manga_como_recurso_de_ensenanza_adquisicion_y_aprendizaje_en_la_clase_de_espanol_como_LEL2_y_L1
- Pors, V. (2018). *Sensibility and Self-denial: A Christian Evaluation of Journalist Care Ethics adn Traditional Ethics*. Recuperado el 24 de Agosto de 2022, de digitalcommons: <https://digitalcommons.liberty.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1826&context=honors>
- Schwatz, S. (Enero de 2010). *Basic Values: How They Motivate and Inhibit Prosocial Behavior*. Recuperado el 24 de Agosto de 2022, de researchgate.com: https://www.researchgate.net/publication/255648989_Basic_Values_How_They_Motivate_and_Inhibit_Prosocial_Behavior
- Wilde, L. (s.f.). *The concept of solidarity: emerginf from the theoretical shadows?* Recuperado el 24 de Agosto de 2022, de irep.ntu.ac.uk: http://irep.ntu.ac.uk/id/eprint/12728/1/196557_578%20Lawrence%20Prepublisher.pdf
- Yukavetsky, G. (Junio de 2003). *La elaboración de un módulo instruccional*. Recuperado el 24 de Agosto de 2022, de profauprh.files.wordpress.com/: <https://profauprh.files.wordpress.com/2011/03/comoelaborarunmoduloinstruccional.pdf>