

El proyecto “Epilégo” y los dilemas morales: Desarrollo de un demo de videojuego como herramienta educativa para el fortalecimiento de la conciencia moral en niños.

Jesús Antonio Flórez Ramírez

Paula Rocío Pacheco Martínez

Trabajo de Grado para optar el título de Filósofos

Director

Jorge Francisco Maldonado Serrano

Doctor en Filosofía

Universidad Industrial de Santander

Facultad de Ciencias Humanas

Escuela de Filosofía

Filosofía

Bucaramanga

2023

Dedicatoria

A nuestras familias.

Agradecimientos

Agradecemos a la Universidad Industrial de Santander por acogernos en sus instalaciones y por cada uno de los servicios que nos brindó, pues sin ellos no hubiera sido posible la culminación de esta etapa.

Agradecimientos de Paula Pacheco:

A mis padres, a mis hermanos, a mi familia, por todo su amor, paciencia, sacrificio y apoyo constante. A mi tía Mary por su interés en leerme, a mis amigos más cercanos por siempre brindarme una sonrisa, un abrazo y sus palabras de ánimo. En especial a Darly, por su compañía en los buenos y malos momentos, por su amistad incondicional desde el primer día y por motivarme a dar lo mejor de mí para seguir adelante.

Tabla de Contenido

	Pág.
Introducción	8
1. Del juego al videojuego: perspectiva tradicional y sociológica	10
1.1 El juego: una visión desde Huizinga y Caillois	10
1.2 El concepto de videojuego	14
1.3 La sociología de los videojuegos	17
2. Videojuegos y dilemas morales en la educación	19
2.1 El videojuego como herramienta educativa	19
2.2 Lawrence Kohlberg y el Dilema de Heinz	21
3. Proyecto <i>Epilégo</i>	30
3.1 Narrativa del videojuego	31
3.2 Diseño gráfico y artístico	37
3.3 Ejecución, música y programación	44
Conclusiones	47
Referencias Bibliográficas	49
Lista de apéndices	52
Apéndice A. Carpeta software.	52

Lista de figuras

	Pág.
Figura 1. Portada del demo Epilégo.....	39
Figura 2. Diseño del personaje principal de Epilégo	40
Figura 3. Monja-Diseño de personaje secundario de Epilégo.	40
Figura 4. Farmaceuta-Diseño de personaje secundario de Epilégo.	41
Figura 5. Policía-Diseño de personaje secundario de Epilégo.....	41
Figura 6. Diseño de fondos utilizados en Epilégo.	43

Resumen

Título: El proyecto “Epilégo” y los dilemas morales: Desarrollo de un demo de videojuego como herramienta educativa para el fortalecimiento de la conciencia moral en niños.¹

Autor: Jesús Antonio Flórez Ramírez; Paula Rocío Pacheco Martínez²

Palabras Clave: Juego, Videojuego, Dilemas morales, Kohlberg

Descripción: El presente trabajo de investigación tiene como objetivo explorar el uso de videojuegos en la contribución de la educación ética y desarrollar una herramienta educativa que fomente la formación filosófica desde el pensamiento ético-crítico de los estudiantes. Esto se logrará a través del desarrollo de un demo de videojuego llamado *Epilégo*. En primer lugar, se explora el concepto de juego y su evolución, se lleva a cabo desde la perspectiva de Johan Huizinga y Roger Caillois, de igual manera se discute la evolución del juego hacia el videojuego. El segundo capítulo, se centra en plantear los videojuegos como herramienta educativa y como una forma alternativa de enseñar filosofía y valores morales. Se examina la teoría moral que proporciona Lawrence Kohlberg como base teórica para el desarrollo práctico del *dilema moral de Heinz*, el cual es incorporado en la narrativa práctica de *Epilégo*. Finalmente, el tercer capítulo, aborda de manera detallada la producción, narrativa, diseño gráfico, artístico, música y ejecución del demo. Lo cual concluye en reconocer la importancia de adaptar la educación a las necesidades actuales y se abra la puerta a la implementación de proyectos educativos similares, de igual forma se insta a la integración interdisciplinaria de enfoques innovadores de filosofía, educación y tecnología.

¹* Trabajo de Grado.

²** Facultad de Ciencias Humanas. Escuela de Filosofía. Filosofía. Director: Jorge Francisco Maldonado Serrano. Doctor en filosofía.

Abstract

Title: The "Epilégo" project and moral dilemmas: Development of a video game demo as an educational tool for strengthening moral awareness in children.³

Author(s): Jesús Antonio Flórez Ramírez; Paula Rocío Pacheco Martínez⁴

Key Words: Game, Videogame, Moral dilemma, Kohlberg

Description: The purpose of this research is to explore the use of video games in ethics education and to develop an educational tool that promotes philosophical formation through ethical-critical thinking in students. This will be achieved through the development of a video game demo called Epilego. First, the concept of game and its evolution is explored from the perspective of Johan Huizinga and Roger Caillois, and the evolution of the game to the video game is discussed. The second chapter focuses on video games as an educational tool and as an alternative way to teach philosophy and moral values. It examines the moral theory of Lawrence Kohlberg as a theoretical basis for the practical development of Heinz's moral dilemma, which is incorporated into the practical narrative of Epilego. Finally, the third chapter details the production, narrative, graphic and artistic design, music, and execution of the demo. It concludes by recognizing the importance of adapting education to current needs and opens the door to the implementation of similar educational projects, as well as urging the interdisciplinary integration of innovative approaches to philosophy, education and technology.

³ Degree Work.

⁴ Faculty of human sciences. School philosophy. Philosophy. Director: Jorge Francisco Maldonado Serrano. Doctor of Philosophy.

Introducción

En el mundo contemporáneo, los videojuegos han evolucionado de ser simple entretenimiento a formas más complejas, donde la narrativa que se presenta desafía nuestras nociones convencionales de moralidad y toma de decisiones. Esta constante en el concepto de videojuego nos plantea la pregunta por el ¿cómo pueden los videojuegos no solo entretener, sino también educar y desafiar nuestras percepciones éticas? La respuesta a esta pregunta en la presente investigación propone desarrollar de manera teórica-práctica la versión demo del videojuego *Epilégo*, que aborda el *dilema moral de Heinz* y promueve la toma de decisiones éticas, además se busca que este demo demuestre que la enseñanza de la filosofía puede ser más dinámica, activa, creativa e inclusiva en el aula. Para lograr este objetivo se desarrollarán tres capítulos y la entrega ejecutable del demo *Epilégo*, que se puede encontrar en la lista de apéndices o siguiendo este enlace: software.rar

El primer capítulo, en un primer momento, plantea el seguimiento del concepto de juego desde la visión de Johan Huizinga, que presenta al juego como una actividad que tiene el papel de crear civilización y cultura, por otro lado, Roger Caillois complementa de manera intrínseca el concepto, pues expone una clasificación y sociología del juego que da respuesta a las transformaciones lúdicas en la sociedad. En un segundo momento, la evolución del juego nos permite encontrarlo de frente con la tecnología y nos da paso a analizar el concepto de videojuego.

El segundo capítulo analiza el concepto de videojuego a su aplicabilidad social educativa, se plantea entonces el videojuego como una herramienta educativa, como una forma innovadora de enseñar filosofía y de generar un impacto en el aprendizaje de valores morales, por esta razón, se hace un estudio de la teoría moral que propone Lawrence Kohlberg, pues basada en ella es que

se encuentra el desarrollo del *dilema moral de Heinz*, que nos permite crear la narrativa aplicada al proyecto *epilégo*. De este modo los dos primeros capítulos nos dan la teoría general que comprende a gran escala dicho proyecto.

El tercer capítulo comprende el desarrollo teórico-práctico de todo el proyecto, se profundiza en el avance integral del proyecto en su totalidad. Se explora y se especifica la narrativa que guía la experiencia del individuo, así como se detallan los elementos de diseño gráfico y artístico que darán vida al proyecto. Además, se aborda en profundidad la ejecución práctica del proyecto, se consideran aspectos de programación, música y otros elementos multimedia que enriquecen la experiencia.

Finalmente, a modo de conclusión, al tener en cuenta las necesidades actuales del sistema educativo, se busca abrir la puerta a la posibilidad de implementar proyectos similares en otros contextos educativos, donde se aboga por la integración interdisciplinar con enfoques innovadores, efectivos en la enseñanza de dilemas morales y filosóficos.

1. Del juego al videojuego: perspectiva tradicional y sociológica

El juego y el videojuego son una forma de entretenimiento y de expresión cultural, así que es necesario comprender las perspectivas que surgen alrededor de cada concepto. Es por eso que se plantea un seguimiento del concepto del juego desde la visión de Johan Huizinga y Roger Caillois que, aunque presentan diferentes enfoques, este complementa las investigaciones de aquel. De ese modo podemos explorar el concepto del videojuego y su evolución con el tiempo, lo que finalmente nos ayuda a entender cómo ha influido en la sociedad, en la cultura contemporánea y sus nuevos posibles alcances.

1.1 El juego: una visión desde Huizinga y Caillois

La cultura humana es un vasto escenario donde el juego desempeña un rol fundamental, se hace imposible ignorar el juego. Pero ¿qué significa realmente el juego? Según Johan Huizinga, el juego no es simplemente un pasatiempo trivial, es un elemento fundamental de nuestra existencia, de nuestra naturaleza lúdica. En el análisis del concepto es posible encontrar una interdisciplinariedad, el juego tiene la capacidad de relacionar distintos campos, como la música, la poesía, las emociones, entre otras que trataremos más adelante.

Del latín podemos extraer las palabras *ludus* y *ludere* (Huizinga, 2000, p.54), los cuales desarrollan respectivamente el concepto general de juego y jugar, se abarca todo tipo de juego, entre ellos, el juego infantil, el recreo, la competición, incluso los juegos de azar; y se expone entonces que el juego tiene la función de servir como recreo del trabajo, como una especie de medicina, porque relaja el alma y le da reposo. Jugar de verdad, implica que el hombre se convierta en niño, que experimente la sensación real del juego y produzca un aumento en el sentimiento de

satisfacción agradable cuando se cuenta con la presencia de espectadores, aunque en muchos casos estos no sean imprescindibles.

Ahora bien, reconocemos que dentro del juego se establecen reglas y límites, lo que a su vez permite que se pueda diferenciar de otras actividades, estas dos características inmediatamente crean una sólida estructura como forma cultural, conlleva un orden, una armonía. El juego tiene la habilidad de absorber tanto al jugador, que lo rodea de misterio, de intriga, le da nuevas formas de expresión humana, de libertad social, de competencia, incluso le permite cancelar el mundo cotidiano de manera temporal. El juego lleva consigo una destreza de interacción en un mundo ajeno a la vida corriente y se crea el perfecto carácter lúdico de la cultura, este consiste en la esencia misma de lo que es el juego.

En concreto, Huizinga plantea a gran escala que los aspectos claves del concepto son, en primer lugar: el carácter voluntario, este consiste en reconocer que el juego es una actividad de elección propia; en un segundo momento, el juego establece límites, los cuales se hacen de manera consciente por todos los que participen de él y las reglas son fundamentales para crear la estructura del juego; en un tercer momento, se reconoce su independencia del mundo real, pues se pueden crear escenarios distintos que permiten al jugador experimentar una clase de mundo exterior, así finalmente sabemos que el juego es una fuente de diversión y de aprendizaje.

La obra *Homo Ludens*, se enfoca en la relación fundamental que existe entre el juego y la cultura a lo largo de la historia. El concepto que desarrolla el teórico psicoanalítico llamado Roger Caillois, en su obra *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo* (1997), es un análisis de juego, desde su definición, su clasificación y su aplicabilidad a la cultura. Y es esta última la que más nos interesa, veamos entonces que este autor se sigue de Huizinga al afirmar que el juego se

plantea como una actividad, a la que le adiciona ser una acción sin apremios y sin consecuencias para la vida real, es decir que, la condición de juego en sí misma, no produce nada.

Esta nueva visión del concepto de juego nos habla acerca del elemento de la gratuidad, esta se entiende que del juego no se obtiene ninguna recompensa material, es simplemente una actividad desinteresada, pues se hace por la diversión que le produce al jugador. La gratuidad que proporciona el juego es una de las características que lo distinguen de las demás actividades humanas.

Además, Caillois también postula una clasificación de los juegos desde las características intrínsecas que poseen y su efecto en otras culturas. Se propone una división en cuatro secciones principales (Caillois,1997,p.41) encontramos en primer lugar el *agón*, este se puede interpretar como la categoría de competición que reside en diferentes juegos, ya sean de mesa o videojuegos, básicamente es el enfrentamiento de dos o más jugadores, donde cada uno intenta lograr los objetivos específicos que se establecen; el segundo lugar, es para los juegos de azar o *alea*, se basan en la suerte, lo que implica que los resultados no se pueden prever, lo que permite al jugador experimentar distintos tipos de emociones; en tercer lugar encontramos el *mimicry* o la imitación, donde hay una representación de roles, se interactúa desde diferentes identidades; y finalmente el *ilinx* o el vértigo, por medio del cual se exploran distintas sensaciones de alteración de la percepción, como los juegos de realidad aumentada.

Esta clasificación extiende un poco la idea del concepto de juego y lo relaciona a una cultura que evoluciona en su naturaleza lúdica, se permite experimentar, crear y usar distintas herramientas que apliquen para diferentes sociedades y épocas. Sabemos que cada uno de los elementos anteriormente mencionados establecen sus propios límites y estructuras de funcionalidad, que salvaguardan la esencia del juego que proporcionaba Huizinga, se mantiene a

salvo el deseo de jugar. Tanto Caillois como Huizinga reconocen que el juego posee una relevancia social, de universalidad y versatilidad, lo que a su vez lo hace considerar como un resorte en la sociedad, en la cultura y en el progreso intelectual del individuo.

Aunque coinciden en este punto, también se diferencian en elementos claves como lo es su perspectiva, Huizinga establece el juego como precedente a la cultura misma, forma estructura sociocultural, mientras que Caillois hace del juego un enfoque hacia los aspectos psicológicos y sociológicos. Otro de los puntos de división se basa en el tipo de juegos que cada uno decide analizar, pues Huizinga marca al juego en la formación y evolución de la cultura, así como este ha influido en la creación de ritos, mitos e implementado a sistemas simbólicos, Caillois por su parte centra su análisis en juegos de cultura contemporánea y como ellos reflejan a gran espectro las necesidades y deseos de la sociedad moderna.

Carlos Morillas González (1990) analiza, desde *Huizinga-Caillois: las variaciones sobre una visión antropológica del juego*, que la filosofía del juego que maneja Huizinga se basa en el juego como una actividad que tiene como papel central una creación de civilización y cultura, además es de gran relevancia para este autor las interdisciplinas como la música, las emociones, la estética, que resultan de gran impacto de creatividad para la sociedad, además de que el juego presenta una capacidad para establecer reglas y límites. Caillois por su parte se concentra en lo intrínseco del juego, es decir, las características de competición, azar, vértigo, imitación, son elementos universales en diferentes culturas y que merecen la pena ser analizados.

Para Morillas, es de gran importancia resaltar que Huizinga reconoce la alteridad del juego como una actividad reversible, con una infraestructura reglamentada y como un acumulativo de actos que permite la interacción en la sociedad. Por otro lado, a Caillois se le ubica de mejor manera en establecer una sociología del juego, lo que permite una clasificación y definición de los juegos

más contemporánea, muestra así un despliegue lúdico que dé respuesta a las diferentes transformaciones y tipos de sociedad. En resumidas cuentas, ambos autores validan el impacto del juego en la cultura, desde el juego en su propia esencia, pues al crear un mundo específico se crea de igual manera una auténtica infraestructura social, de igual manera Caillois entiende el juego como algo sustancial a la cultura y como un fenómeno total, con aplicaciones estructurales a distintos campos de la sociedad. Así pues, Morillas coincide con los autores al afirmar que el juego es de carácter lúdico, no debe mezclarse con la vida ordinaria, pues implicaría el riesgo de perder la soberanía y propiedad de la esencia del verdadero juego.

Dentro de este marco, ha de considerarse que a través de las obras de Johan Huizinga y Roger Caillois hemos explorado la importancia del juego en la sociedad, sus características, sus implicaciones y sus aplicaciones. Así pues, es imposible pasar por alto el fenómeno actual de revolucionar el juego, pues este al ser una fuente inagotable de diversión y exploración, al encontrarse con el avance de la tecnología, trasciende toda frontera física y se convierte en una forma de entretenimiento digital, los llamados videojuegos.

1.2 El concepto de videojuego

Los videojuegos han introducido un nuevo nivel de inmersión y participación de experiencia lúdica, dando como resultado que su impacto en la cultura actual sea innegable, así podemos establecer que la transición del juego tradicional al mundo de los videojuegos da pistas de las nuevas interacciones con el jugar y cambia nuestra perspectiva de la diversión y recreación. Mirándolo así, la esfera del juego en su interdisciplinariedad nos deja entrever que elementos como la música, la estética, la estructura gramatical, entre otros, forman el concepto de juego, se vuelcan a una nueva realidad y plantea que las nuevas interacciones reúnan estos elementos de manera más versátil.

Nicolas Esposito (2005), nos ayuda a entender que son los videojuegos, él los define como juegos que gracias a los aparatos audiovisuales tienen jugabilidad a partir de mundos ficticios, de historias, de estructuración de reglas específicas, que nos sumergen en universos interactivos de alto impacto en la vida moderna, poseen características que han revolucionado la forma primitiva del juego y se presentan como un potencial para el crecimiento personal, de cambio social y sobre todo de expresión digital.

A medida que se amplía más el concepto de videojuegos y se explora la importancia que tienen en la actualidad, es necesario que se hable acerca de la relación entre la persona-ordenador, esta se establece desde la primera interacción que realiza el jugador con el aparato audiovisual y extrae de él, las infinitas oportunidades de jugabilidad con otras historias que presenta la industria. Con esto en mente, no podemos pasar por alto la influencia en el estudio de caso que propone Jesper Juul, en su obra *A causal revolution: reinventing video games and their players* (2010), analiza el cambio significativo de la industria de los videojuegos en la última década.

Juul nos dice que el videojuego no solo ha transformado la forma por la cual hay relación con las computadoras, sino que la experiencia del juego, en su esencia, también se redefine, se transforma, pues convergen elementos como la accesibilidad, el diseño y la vasta diversidad de juegos, que hacen mover al jugador a un entretenimiento digital que se convierta poco a poco en una parte integral de nuestra vida cotidiana y favorezca la relación con las máquinas.

Entender el mundo de los videojuegos implica reconocer que los elementos que ya mencionaba Huizinga, por ejemplo, la música, lleva consigo la mayoría de las características formales del juego, la acción, el ritmo, el orden, lo que hace que lleve al jugador a una esfera extraordinaria, con sentimientos de gozosa exaltación. (Huizinga, 2000, p.63). Por ende este aspecto se hace fundamental para la nueva experiencia que presenta el videojuego, Juul de igual

manera realiza una apreciación de la música pues ella no debe ser vinculada como un simple acompañamiento, sino que juegos como *Guitar Hero*, hacen de ella un aspecto fundamental para la inmersión (en este caso) del juego musical (Juul, 2010, p. 5) se presenta entonces como una actividad que puede llegar a incentivar a los jugadores a experimentar los campos musicales desde la dinámica del juego.

De igual manera, la estética también reúne elementos esenciales en el desarrollo de nuevos videojuegos, estos tienen la posibilidad de contribuir a la creación de mundos virtuales vívidos y memorables como *Minecraft*, donde el jugador puede implementar su creatividad, su ambiente, incluso puede añadir su propia narrativa, otro ejemplo es *The Sims*, donde el jugador puede tener la interacción de crear su propia decoración de hogar, pues se les presentan opciones que vayan de acuerdo a sus gustos por objetos estéticos (Juul, 2010, p. 138).

A fin de cuentas, Juul nos invita a apreciar la música en los videojuegos, a experimentarla de tal manera que deje de ser algo más del acompañamiento auditivo, sino que se tome en cuenta a la conexión que crea con la emocionalidad, así como la inmersión al mundo digital desde la estética. Todo esto nos acerca a hablar acerca de una reinención de la industria del videojuego gracias a los juegos casuales (pues estos no requieren una gran inversión de tiempo, suelen tener mecánicas simples y se encuentran en mayor medida en teléfonos móviles). Los videojuegos al aumentar su popularidad incrementan la participación e interacción de todo tipo de público y expanden la gama de posibilidades de aplicación que pueden llegar a poseer.

Ya anteriormente veíamos como Esposito y Juul nos ofrecen enfoques diversos, pero complementarios, para entender el mundo de los videojuegos, sus definiciones, características y resaltar la importancia de la interacción persona-ordenador, así podemos entender que dentro de la experiencia lúdica de los videojuegos encontramos un medio artístico, que potencializa la

emocionalidad de la interacción de la sociedad con la tecnología, lo que precisamente nos da la capacidad de explorar las demás dinámicas sociales contemporáneas que surgen a causa de los videojuegos.

1.3 La sociología de los videojuegos

La historia de los videojuegos o la transición entre el juego y el videojuego da paso a cuestionarnos constantemente las implicaciones de ellas en la sociedad, para Huizinga el espíritu de juego es esencial para la cultura, pero con el avance del juego al mundo digital, podemos observar que esa función social que poseía también cambió, pues elementos del juego primitivo pasaron a ser digitales y comercializados en masa.

Ahondemos ahora en una de las investigaciones que nos presenta Rafael Mesa (2022), por medio de la cual hace una sociología de los videojuegos, la cual consiste en plantear un análisis social del videojuego. Esto requiere pensarse como los factores de género, de estatus, de tiempo invertido en la industria, entre otros, alteran o no, los resultados que se esperan en determinados campos de jugabilidad, incluso el consumo que prefiere o no determinado público.

Pero estudiar lo que pasa en una sociedad también debería servir para estrechar los lazos entre el juego y la educación. Los juegos tienen la ventaja que, al ser prácticos, dinámicos, pueden permitirse explorar en varios campos de aprendizaje, ya mencionaba Huizinga que la práctica de los juegos podría aumentar la educación, en la vida pública, la capacidad personal e incluso levantar el nivel ético de quienes practicaban los juegos (Huizinga, 2000, p.134). Esto nos lleva a pensar que ya sea juego o videojuego, no deben solo volcarse a una industria y un comercio en masa, sino que puede tener nuevas alternativas de uso, recurrir a elementos de situación en la realidad que necesiten nuevas formas de enseñanza.

Actualmente, el estudio sociológico que se le puede aplicar a los videojuegos vislumbra que tiene muchas posibilidades de aplicación en el ámbito educativo, si bien ya poseemos con una didáctica de la tecnología, la cual permite la conexión entre los videojuegos y el aula de enseñanza, es necesario buscar nuevas formas de aplicarlo, pues es una forma de expandir el conocimiento y volverlo más atractivo e incluso efectivo. Tomar de los videojuegos las herramientas de inmersión del jugador a las diferentes historias, permite entonces que se trabajen temas de complejo entendimiento (como las ciencias puras) y se impulse, motive, cree, el pensamiento crítico y la participación.

Federico Uicich (2016), expone el potencial que posee la didáctica de la tecnología en el aula, en este caso frente al área de filosofía, pues ella tiene la particularidad de que permite el estudio de la relación que tiene el hombre con la tecnología. Uno de los factores que más nos interesa es analizar que *la filosofía se destila en forma de juego* (Huizinga, 2000, p.140), pues al relacionarlo con el análisis que hace Uicich, se explica porque la filosofía es una fuente propicia para el uso de las nuevas tecnologías con enfoque didáctico.

Los videojuegos al ser precisamente un software con acción real implican la selección del usuario con caminos alternativos y con la posibilidad de experimentar el desarrollo de la historia que le presente la industria. En este caso, la filosofía al encontrarse expuesta en gran medida en entornos multimedia, nos permite traerla a colación con los distintos productos que ofrece la industria de los videojuegos, es necesario entender que se debe concebir la tecnología como un medio neutro por medio del cual se pueda enseñar cualquier contenido. (Uirich, 2016, p.5)

Aquí entonces se menciona un segundo momento relevante para esta investigación y es el hecho de reconocer que la potencialidad de los videojuegos para enseñar filosofía cada día va en aumento, pues presenta una experiencia inmersiva que ayude a complementar lo aprendido en el

aula de enseñanza. El rol del docente de actividad filosófica requiere que esté en constante entrelazamiento con los avances de la sociedad y su aplicación o fundamentación en la enseñanza, se requiere que reciba el conocimiento externo y ajeno a él para que pueda aplicarlo en condiciones pedagógicas favorables y óptimas para el público al cual vaya dirigido.

2. Videojuegos y dilemas morales en la educación

Una vez conocida la potencialidad que tienen los videojuegos para ser tenidos en cuenta dentro del proceso educativo se vincula en específico hacia las nuevas formas de la enseñanza de la filosofía en el aula, por este motivo se desarrolla una investigación para abordar el videojuego como una herramienta educativa y que a su vez sea un vínculo de conocimientos y valores morales. En este caso todo lo que respecta hacia los dilemas morales, específicamente en el desarrollo de la teoría moral que propone Lawrence Kohlberg, desde el cual podemos analizar que las decisiones éticas que toman los jugadores generan un impacto en su desarrollo de conciencia, ética y moralidad.

2.1 El videojuego como herramienta educativa

El uso de videojuegos de interés filosófico plantea las bases para incluir el uso de estos en el aula de enseñanza. David Casero (2016), incluye dentro de su investigación los aspectos característicos que permiten el uso de videojuegos en el aula, uno de ellos son los *sistemas de karma*, los cuales se derivan de las acciones del jugador; *el lore*, que es la narración o elementos descriptivos de la historia del juego en cuestión y los *árboles tecnológicos*, que son un diagrama de árbol por el cual el jugador adquiere distintos tipos de tecnologías o conocimientos a lo largo del juego. Este tipo de sistema permite que el jugador se desempeñe en los distintos recursos que

puede ofrecer un videojuego, de este modo el jugador tiene una experiencia inmersiva, se concentra en el juego y evade el mundo real, por esto los desarrolladores de juegos se enfocan más en los detalles del juego.

Cuando nos referimos entonces a la posibilidad de usar los videojuegos como herramienta educativa, nos referimos también a que el uso de videojuegos en el aula puede servir para enseñar diversos temas que sean difíciles de tratar o pueden presentarse al estudiantado de una forma más llamativa, en la presente investigación el enfoque va dirigido hacia los dilemas morales, pues ellos al estar relacionados con el *sistema de karma*, implica que la responsabilidad del juego altere la narrativa y le dé una nueva experiencia de expresión de personalidad al jugador.

En la enseñanza de la filosofía nos interesa que los jugadores, nuestros alumnos, sean conscientes de la repercusión de sus decisiones morales, antes de eso, que no pueden evitar tomar decisiones de ese tipo en la vida real. El precio de la libertad es la responsabilidad. Quizá nos pueda parecer banal la relación entre la responsabilidad, los actos y la libertad, pero es parte del temario de filosofía y quizá lo más importante es que nuestros alumnos no tienen tan clara esa relación. (Casero, 2016, p.19)

Reconocer la interdisciplinariedad que se puede dar por medio de los videojuegos es comprender que tienen mucho por aportar al campo de la filosofía, de la psicología, del arte, de la sociología, la literatura, el diseño gráfico, la programación informática, etc.; a través de estas disciplinas vemos que si tomamos los videojuegos como herramienta educativa también rompemos, por ejemplo, el estereotipo de que jugar videojuegos es perder el tiempo o la idea que son violentos y que por ende no transmiten ninguna enseñanza.

Como señala Pilar Lacasa, *aprender en mundos reales y virtuales a través de los videojuegos* (2012), es un experiencia educativa que trasciende las fronteras tradicionales del conocimiento, ya mencionamos que los videojuegos dejan de ser vistos como simple forma de entretenimiento y pueden pasar a ser vistos como un espacio de aprendizaje interdisciplinario, donde los jugadores puedan encontrarse inmersos en disciplinas que combinan elementos de las matemáticas, del arte, de la tecnología, entre otras. Es fundamental reconocer que en el desarrollo de videojuegos se deben diseñar cuidadosamente para que así, por medio de ellos se puedan fomentar habilidades cognitivas como la *resolución de problemas, pensamiento crítico y toma de decisiones éticas*, de esta forma la convergencia de la disciplinabilidad y el potencial educativo de los videojuegos puede ser una gran herramienta en el ámbito educativo.

2.2 Lawrence Kohlberg y el Dilema de Heinz

Los dilemas morales se entienden como situaciones en las que una persona se enfrenta a dos o más opciones, las cuales llevan consigo alguna implicación ética o moral significativa. Según Sandra Realpe, el dilema moral se entiende como una situación extrema de conflicto moral donde el agente no puede seguir el curso de acción que sea conforme con las dos obligaciones que se le presentan (Realpe, 2001, p.1). Es decir que el individuo toma las decisiones basado en lo que percibe como lo más ético o lo más correcto en dicha situación particular. Los dilemas morales al ser una parte común de la vida humana no se tratan únicamente de lo bueno y lo malo, sino que caracteriza todo un sistema de valores y principios, que se pueden resolver gracias a las herramientas que nos proporcionan la ética y la filosofía moral.

Algunos dilemas morales son personales, otros tienen implicaciones sociales o globales, y surgen en contextos como la vida profesional, social, política e individual, la resolución de ellos también se ve comprometida por la subjetividad que le dé cada individuo, además que se pueden

abordar desde la variedad de creencias o valores individuales que se poseen. Al hablar académicamente en el contexto colombiano la formación de la conciencia moral es llevada a cabo por el área de ciencias sociales y humanidades, asignaturas como ética y religión planean ayudar a desarrollar ese sistema de valores que los lleven a crear conciencia moral individual y social.

Lawrence Kohlberg es un destacado psicólogo y filósofo cuyo enfoque engloba una completa teoría del desarrollo moral. Esta teoría surge de la intersección entre una sólida fundamentación filosófica en torno a la justicia y un profundo entendimiento psicólogo del proceso de desarrollo moral. Como resultado, Kohlberg desarrolló una teoría educativa que prescribe prácticas razonables para la educación moral en el ámbito escolar; se describen tres estadios morales por medio de los cuales las personas progresan a lo largo de sus vidas, son estadios que representan diferentes niveles de razonamiento moral y nos proporcionan un lente a través del cual podemos analizar a los individuos en términos de desarrollo moral.

Dentro de los tres niveles de estadios morales, a saber, *preconvencional*, *convencional* y *posconvencional*, el autor propone que *una forma de entender los tres niveles es considerarlos como tres diferentes tipos de relaciones entre el yo y las normas y expectativas de la sociedad* (Kohlberg, 1992, p.187). Estos tres niveles hacen parte de su modelo de estadios morales y representan diferentes etapas en la evolución del pensamiento moral de una persona que, en cada uno de los cuales refleja un grado creciente de sofisticación en pensamientos moral, como también, un panorama diversificado de las aplicaciones que pueden derivarse de la formación de la conciencia moral en el contexto educativo.

Kohlberg presenta en su obra *Psicología del desarrollo moral*, la historia del *dilema de Heinz*, este presenta una narrativa con preguntas fundamentales sobre la moralidad y la toma de decisiones en situaciones extremas y ha sido utilizada como una herramienta valiosa para explorar

el desarrollo moral en las personas. Esta historia presenta un conflicto moral central, donde el protagonista llamado *Heinz*, se enfrenta a la difícil situación donde su esposa está gravemente enferma y necesita un medicamento para sobrevivir, él no tiene suficiente dinero para comprar el medicamento y el farmacéutico que lo posee ha fijado un precio muy alto. Ante esta situación, Heinz se enfrenta a un dilema moral: ¿debería robar el medicamento para salvar la vida de su esposa o debería respetar la propiedad del farmacéutico y permitir que su esposa muera? Esta pregunta nos lleva al corazón de los debates éticos sobre la justicia, la propiedad, la vida y la capacidad de la toma de decisiones en circunstancias extremas.

El *dilema de Heinz* se ha convertido en un punto de referencia en la teoría del desarrollo moral, especialmente gracias al trabajo del psicólogo Lawrence Kohlberg, pues al usar esta historia como parte integral de su investigación descubrió cómo las personas desarrollan su sentido de lo que es correcto y lo que es incorrecto a lo largo de sus vidas. Es una narrativa que desafía nuestras creencias éticas fundamentales y nos invita a explorar cómo las personas toman decisiones morales en situaciones de profundo conflicto, lo que a su vez refleja su nivel de desarrollo moral según los estadios que propone Kohlberg; el *estadio preconvencional*, se centra en el auto mejoramiento y la obediencia para evitar el castigo, el *estadio convencional*, prioriza la aprobación social y sigue las normas sociales para mantener la conformidad y finalmente el *estadio posconvencional*, que se basa en principios éticos internos y la justicia, a menudo desafiando las normas sociales.

Esta perspectiva integral no solo enriquece nuestra comprensión del desarrollo moral, sino que también abre la puerta a un examen más profundo de cómo las dimensiones éticas y morales se integran en la educación. Estas reflexiones resultan esenciales para mejorar las prácticas educativas, así como la promoción de valores fundamentales en el proceso de formación de los estudiantes. Por otro lado, diversos académicos han presentado meticulosas propuestas de

investigación en relación con la teoría desarrollada por Kohlberg. Un ejemplo notable es el trabajo de Enrique Barra Almagiá (1987), quien se ha dedicado al estudio de los aspectos morales del comportamiento humano desde tres enfoques fundamentales:

En primer lugar, Barra Almagiá aborda el enfoque psicoanalítico, que se centra en la dimensión emocional y pone énfasis en las motivaciones y las emociones subyacentes que influyen en la toma de decisiones morales. Este enfoque considera que las experiencias emocionales y los procesos inconscientes juegan un papel crucial en la formación de la moralidad de un individuo. En segundo lugar, explora la teoría del aprendizaje social, que se enfoca en las dimensiones conductuales y resalta la influencia del entorno y las experiencias sociales en el desarrollo de habilidades de autocontrol. Esta perspectiva subraya cómo las interacciones sociales y la observación de modelos influyen en el proceso de aprendizaje moral y en la adquisición de normas y valores.

Por último, Barra Almagiá se adentra en el enfoque cognitivo-evolutivo, que se centra en la dimensión del conocimiento y hace hincapié en el desarrollo de reglas y la adquisición de principios éticos universales. Este enfoque busca comprender la estructura de un orden moral interno que guía las decisiones y acciones de un individuo, centrándose en cómo las personas llegan a comprender y aplicar principios morales universalmente aceptados.

A través de estas investigaciones, se busca arrojar luz sobre la complejidad de la moralidad humana, teniendo en cuenta múltiples perspectivas y dimensiones que contribuyen a nuestra comprensión de cómo las personas toman decisiones éticas en diversas situaciones y contextos. Aunque estos enfoques se centran en aspectos diferentes del desarrollo humano, todos pueden ofrecer ideas y perspectivas complementarias sobre cómo se forma la moral y la ética en los individuos, lo que se alinea con la teoría de los niveles de estadios morales de Kohlberg, que se

mencionan más adelante. La moralidad es un proceso complejo que involucra aspectos cognitivos, emocionales y sociales, y estos enfoques ayudan a comprender mejor este proceso desde diferentes ángulos sobre los dilemas morales.

Otro académico que estudia la teoría de Kohlberg es Jose Meza (2008), quien analiza el uso particular de los dilemas morales en el ámbito de educación superior como una estrategia didáctica que forme moralmente al sujeto. Ahora bien, entendemos que el dilema moral requiere claridad en su naturaleza, propósito y metodología, pues esto constata el aporte que hacen a la formación humanística en la dimensión moral y axiológica de los estudiantes como también los efectos del uso de dilemas morales, pues se facilita la integración de la emocionalidad con la racionalidad en las personas, lo que les permite comprender cómo sus sentimientos están relacionados con los conflictos. Además, los dilemas morales tienen varios efectos beneficiosos en las personas, que incluyen: 1. Integración de emociones y racionalidad. 2. Habilidades de comunicación en situaciones difíciles. 3. Mejora en la capacidad para evaluar argumentos, incluso contrarios. 4. Valoración del razonamiento y las críticas constructivas. 5. Reconocimiento de valores morales en decisiones éticas. 6. Diferenciación entre conflictos morales y problemas técnicos. 7. Distinción entre principios morales y valores personales. 8. Uso de la razón para resolver conflictos y rechazo de la imposición. 9. Promoción del diálogo como solución de conflictos. 10. Valoración del discurso racional en el mantenimiento del orden social, trabajar con dilemas morales contribuye al desarrollo personal, ético y social de las personas al promover la reflexión, la comunicación efectiva y la resolución de conflictos de manera racional y dialogada.

Así mismo, Antonio Linde Navas (2009), explora una síntesis de la teoría del desarrollo moral y la proyección que tiene frente al ámbito educativo, entre ellos la importancia del trabajo de *Moshe Blatt* en la aplicación de las ideas de Lawrence Kohlberg sobre el desarrollo del

razonamiento moral en el ámbito educativo. A pesar de que Kohlberg inicialmente era escéptico acerca de la modificación del razonamiento moral a través de la intervención educativa, Blatt llevó a cabo un estudio que demostró lo contrario. Blatt implementó una serie de discusiones sobre dilemas morales en una escuela dominical judía, utilizando un enfoque similar al método socrático.

El resultado fue lo que se conoce como el *Efecto Blatt*, que consiste en el estímulo del desarrollo de las estructuras de razonamiento moral a través de: a) La presentación de dilemas morales que crean conflictos cognitivos entre los estudiantes. b) La mezcla de sujetos de diferentes niveles de desarrollo moral en el grupo-clase, lo que permite la exposición a razonamientos más sofisticados. c) La adopción de una actitud socrática por parte del profesor, promoviendo debates abiertos e intelectualmente estimulantes. Estos elementos permitieron que los estudiantes puedan avanzar en su desarrollo moral en un período relativamente corto, en comparación con los grupos de control que no experimentaron cambios significativos.

Este enfoque de Blatt complementa la perspectiva de Kohlberg al demostrar que la educación moral puede estimular el desarrollo ético y evitar tanto el relativismo como el adoctrinamiento, promoviendo el progreso en los estadios del juicio moral como un objetivo éticamente aceptable, lo que le permite mostrar su reflexión crítica de cómo la teoría del desarrollo moral puede ser aplicada en la actualidad.

Los dilemas morales han sido objeto de diversas discusiones y debates, ya veíamos la pequeña definición que proponía Sandra Realpe frente al dilema moral, donde el sujeto no puede seguir con el curso de acción que sea conforme con las dos obligaciones que se proponen. Ella expone los argumentos básicos que le hacen llegar a esa definición, pues en primera medida se centra en vislumbrar los auténticos dilemas morales, los cuales son *situaciones en donde un agente se ve confrontado con dos obligaciones morales que le instan actuar* (Realpe, 2001, p.2) nos

recuerda entonces que solo los auténticos dilemas morales son genuinos a la formación de la conciencia moral del individuo.

Además, se entiende que los dilemas morales abordan otros temas destacados en la filosofía moral, entre ellos la tipología de situaciones morales y análisis en la diferencia de las palabras elección y decisión, pues se llega a comprender mejor las complejidades de las situaciones éticas y cómo las personas toman decisiones morales, también plantea la importancia de discutir y analizar los argumentos utilizados para resolver dilemas morales. Esto permitiría identificar y diferenciar lo que constituye un buen argumento moral de uno deficiente. En otras palabras, se busca promover un enfoque más riguroso y reflexivo en la toma de decisiones éticas, donde se puedan evaluar críticamente los fundamentos morales de las acciones.

Recordemos que dentro de la teoría moral de Kohlberg se proponen tres estadios morales (preconvencional, convencional y posconvencional), estos corresponden al resultado de las acciones que toman los individuos frente a las diversas situaciones morales que acontecen en su día a día. Jaime Yáñez y María Angélica Fonseca (2000), afirman que la coherencia con la que se presenta la teoría es muy completa, pues al analizar cómo los niños enfrentan los dilemas morales en distintas etapas de su desarrollo, se generan propuestas educativas que impulsen el crecimiento moral. Ellos, en particular, presentan una estrategia pedagógica que explique, primero, cómo debe entenderse la educación moral y segundo, como el desarrollo del juicio moral y los valores permiten la clasificación en los distintos estadios mencionados anteriormente.

También se mencionan los beneficios del desarrollo moral de los niños y adolescentes al proponer la idea de una "comunidad justa" como medio para desarrollar su pensamiento hacia la justicia. Además, se señalan dos puntos clave: Para que los niños sean candidatos adecuados para participar en una comunidad justa y desarrollar su capacidad de juicio moral, se asume que aún no

poseen plenamente este nivel de juicio moral avanzado. Por otro lado, se plantea que, si los niños ya tienen la capacidad de tomar decisiones justas, la introducción de una comunidad justa podría no agregar mucho a esa capacidad ya desarrollada, esto resalta la importancia de equilibrar el nivel de desarrollo moral de los niños y adolescentes con la propuesta de una comunidad justa como herramienta educativa, asegurándose de que sean capaces de participar de manera significativa en un ejercicio democrático y tomar decisiones justas.

Así vemos que la teoría que propone el psicólogo estadounidense nos da luz verde a investigar y aplicar el estudio de la educación moral en diferentes campos. Volvamos entonces sobre los videojuegos, estos se pueden entender, según Antonio Moreno y Alberto Ramos (2020) como una representación de la problemática social, pues, por medio de ellos, se puede hacer análisis del juego, de la pantalla y de la vida real. Además, los videojuegos son vistos como un medio de interacción social, por el cual es posible observar al *yo* y al *otro* en el encuentro de la dinámica que establece el juego, todo esto puede sentar debates sobre la forma en la que se relacionan los videojuegos en la sociedad, incluso desde aspectos de realidad política, social o económica.

Por otro lado, se enfatiza la importancia de los videojuegos como herramientas educativas y reflexiona sobre la complejidad de los dilemas morales que pueden plantear, los videojuegos no son solo entretenimiento, sino que también puede contribuir al desarrollo de habilidades analíticas y éticas. Aquí se destaca que utilizar los videojuegos en las diferentes áreas profesionales nos ayuda a comprender las mecánicas del juego, las acciones disponibles y las consecuencias de dichas acciones, además de la importancia de la categorización de las elecciones narrativas en los juegos, donde se logre diferenciar los supuestos dilemas morales de los auténticos dilemas morales.

Estos últimos son particularmente interesantes porque plantean situaciones en las que no existe una solución óptima y donde cada opción tiene ventajas e inconvenientes.

El texto ilustra este punto con un ejemplo concreto, ¡el videojuego *Raid Gaza!*, que aborda el conflicto israelí-palestino. En el juego, se critica la política israelí y se muestra la relación entre las bajas palestinas y judías, además, el jugador se enfrenta a decisiones difíciles y controvertidas, lo que subraya la compleja situación de las cuestiones morales en un contexto de conflicto. El juego busca persuadir al jugador a través de su narrativa y ofrece una reflexión crítica sobre las consecuencias de las acciones tomadas en el juego, sabemos que muchas de las historias de los videojuegos son de ficción y precisamente eso es lo que permite que se puedan usar para evaluaciones experimentales de alto impacto en el desarrollo de la conciencia moral.

Lo establece así José Riffo (2020), en su artículo sobre *la influencia de los videojuegos en nuestra moral*, donde se centra en la búsqueda de los dilemas morales que se ofrecen a través de los videojuegos y cómo estos afectan las decisiones de las personas, así es posible realizar las evaluaciones donde se examina que las acciones que se realizan y los diálogos que se escogen afectan el desarrollo de la historia del juego. Las investigaciones previas indican que los videojuegos pueden tener efectos tanto positivos (como mejoras en habilidades cognitivas y beneficios motivacionales, emocionales o sociales), así como negativos (como la generación de ansiedad, agresividad o comportamiento violento) en el comportamiento y las emociones de los jugadores.

Además, se menciona que algunos videojuegos implementan sistemas morales, pero a veces estos sistemas son limitados y carecen de consecuencias significativas para los jugadores. A pesar de esto, se enfatiza que la responsabilidad final de las decisiones recae en el jugador y no necesariamente en el juego. Se destaca el caso de uso del juego *Papers Please*, que aborda temas

morales de manera sistemática y desafía al jugador a interpretar la moral en el juego. Para el proyecto en cuestión, se optó por utilizar un punto de vista prescrito en lugar de un enfoque más interpretativo, ya que esto permite un mayor control sobre lo que el jugador interpreta y ayuda a influir en las decisiones del jugador, que es uno de los objetivos de la investigación.

Se mencionan dos juegos específicos, *Undertale* y *Detroit: Become Human*, que hacen que los jugadores sean conscientes de su moral y las decisiones que toman, pero no buscan cambiar deliberadamente la opinión del jugador ni influir en ellos de manera directa, a diferencia del enfoque de la investigación. También se aborda la cuestión de si los videojuegos pueden influir en nuestra moral en un mundo saturado de información. Se señala que la información a la que estamos expuestos no siempre es 100% objetiva y que los videojuegos se han convertido en una parte importante de la vida de las personas.

Se plantea la idea de que los videojuegos proporcionan un entorno seguro y controlado para experimentar con la moral, ponerla a prueba y explorar los límites morales. Recordemos también que en el mundo real existen problemas y dificultades reales, que deben ser observados y que debe prevalecer la salud mental del individuo para afrontarlos, pues en el mundo virtual la percepción se altera al estar tan saturados de información.

3. Proyecto *Epilégo*

El nombre *Epilégo* viene del griego επιλέγω que en español significa elegir, se asocia a la raíz leg-, también presente en el verbo griego λέγειν (legein = escoger y hablar) la idea de elegir es escoger entre varias posibilidades, pero en este caso hacemos referencia al dilema, decisión o crisis que es una elección solamente entre dos opciones. Este capítulo comprende la exposición del desarrollo de un proyecto educativo dirigido a los niños, se incluye la información teórica y

práctica del desarrollo del demo de *Epilégo*, donde se incluye la narrativa del videojuego, el diseño gráfico y artístico, así como la ejecución, música y programación de este. El producto software educativo se puede encontrar en los anexos de apéndices, en los archivos adjuntos a la entrega de este proyecto de investigación o mediante el siguiente enlace: [software.rar](#).

3.1 Narrativa del videojuego

En el capítulo anterior, se profundizó en la teoría y la conciencia moral, centrándose en la perspectiva de Lawrence Kohlberg, un destacado psicólogo y filósofo cuya obra fusiona de manera magistral la filosofía de la justicia con la psicología del desarrollo moral. Kohlberg presenta una teoría educativa que plantea prácticas de educación moral específicas para ser implementadas en el ámbito escolar, ella se desglosa en tres etapas morales distintas: la etapa preconventional, la etapa convencional y la etapa posconventional. Cada una de estas etapas ofrece una perspectiva única sobre el desarrollo moral de los individuos y cómo evoluciona con el tiempo, además, Kohlberg explora con detalle cómo se aplica la formación de la conciencia moral en el contexto de la educación.

Dentro de su marco teórico, Kohlberg identifica seis estadios de desarrollo moral que reflejan el proceso evolutivo de la conciencia moral en las personas. Estos seis estadios son los siguientes: Obediencia y castigo, Individualismo e interés propio, Conformidad interpersonal, Mantenimiento del orden social, Contrato social y derechos individuales, y Principios éticos universales.

Estos estadios se desarrollan de la siguiente forma:

Nivel A. Premoral: Estadio 1. Orientación al castigo y obediencia.

Estadio 2. Ingenuo hedonismo instrumental.

Nivel B. Moralidad de conformidad con el rol convencional.

Estadio 3. Moralidad de mantenimiento de buenas relaciones, aprobación por parte de otros. Estadio 4. Moralidad del mantenimiento de la autoridad.

Nivel C. Moralidad de principios morales auto aceptados. Estadio

5. Moralidad de compromiso, de derechos individuales y de la ley democráticamente aceptada. Estadio 6. Moralidad de principios individuales de conciencia. (Kohlberg, 1992, p. 35)

Cada uno de estos estadios representa una fase importante en la construcción de la conciencia moral y proporciona una estructura comprensible que nos permite entender cómo las personas desarrollan y evolucionan su comprensión de la moralidad a lo largo de su vida. La teoría de Lawrence Kohlberg puede ofrecer una valiosa perspectiva integral que ayuda en el camino hacia la formación de una conciencia moral sólida y éticamente fundamentada en individuos de todas las edades, en especial a los niños, pues a ellos se dirige este proyecto.

Desde esta perspectiva, resulta altamente pertinente considerar la aplicabilidad de la teoría del desarrollo moral de Lawrence Kohlberg en el ámbito educativo. Esta teoría proporciona un marco conceptual sólido que puede ser aprovechado para diseñar programas y herramientas de educación moral, con el fin de cultivar el pensamiento ético en los estudiantes. Además, no se limita solo a los beneficios para los estudiantes, ya que también brinda ventajas considerables a los educadores, ellos pueden utilizar esta perspectiva para abordar cuestiones éticas y morales de manera más sistemática y estructurada en el aula. Al tener en cuenta los estadios del desarrollo moral que Kohlberg propone, los educadores pueden adaptar sus métodos de enseñanza para abordar las necesidades y comprensión moral en constante evolución de sus estudiantes, así como la posibilidad de enseñar valores y ética de manera más efectiva y profunda.

Además, esta teoría también se presta a la creación de herramientas de seguimiento y evaluación individual. Los educadores pueden utilizar los estadios del desarrollo moral como una guía para comprender mejor cómo cada estudiante enfrenta y resuelve dilemas morales, esto permite un enfoque personalizado en la educación moral y la toma de decisiones éticas, en este contexto, resulta evidente que uno de los enfoques centrales de Kohlberg son los dilemas morales, además, en la búsqueda para desarrollar una herramienta educativa efectiva, debe consistir en la creación y construcción de una narrativa significativa.

Esparza et al. (2021) mencionan el proyecto de videojuego llamado ERU, que utiliza dilemas éticos relacionados con conflictos sociales como el maltrato y el bullying para construir su trama de aventuras. Este enfoque demuestra cómo los videojuegos pueden convertirse en una herramienta efectiva para estimular la reflexión y el análisis moral, social y cognitivo en niños.

En el presente proyecto la narrativa que se sigue está inspirada en la obra *Psicología del desarrollo moral*, publicada en 1981, donde se presenta el *dilema de Heinz*, una historia que narra la situación de un hombre llamado Heinz, quien se enfrenta a la decisión de robar un medicamento costoso para salvar la vida de su esposa gravemente enferma, ya que no cuenta con los medios económicos para adquirirlo de otra manera. Este dilema tiene la característica de que se convierte en un punto de partida crucial para explorar cuestiones éticas y morales. Esta narrativa no solo plantea un dilema moral intrigante, sino que también invita a los lectores y estudiantes a reflexionar profundamente sobre los principios éticos involucrados y las diversas perspectivas que pueden surgir en torno a la toma de decisiones en situaciones similares.

A través de esta narrativa, se busca estimular el diálogo, el análisis crítico y la reflexión ética entre los estudiantes, contribuyendo así al desarrollo de una conciencia moral más sólida, fundamentada en principios éticos universales. Este escenario se emplea como una herramienta

efectiva para explorar cuestiones éticas y morales, así como para analizar el proceso de toma de decisiones en situaciones de gran complejidad. En este contexto, los estudiantes se enfrentan a la tarea de considerar si la acción de robar el medicamento es ética o moralmente justificada. Para abordar este dilema, deben proporcionar argumentos y razones que respalden su posición. Por otro lado, también se les plantea la opción de no robar el medicamento y esperar para observar las posibles consecuencias de esta decisión en la salud de la esposa de Heinz.

Esta narrativa ofrece un terreno fértil para el análisis y el debate, ya que involucra aspectos éticos fundamentales, como la justicia, la compasión y la responsabilidad moral. Al examinar este escenario, los estudiantes tienen la oportunidad de explorar diferentes perspectivas y valores personales, lo que fomenta el pensamiento crítico y la reflexión ética. Además, esta situación plantea preguntas importantes sobre el equilibrio entre la obediencia a la ley y la moralidad personal, lo que añade una dimensión adicional al debate. En última instancia, esta herramienta se convierte en un recurso valioso para el desarrollo de la conciencia moral y la comprensión de los procesos de toma de decisiones en contextos éticos y morales complejos.

El *Dilema de Heinz* se puede utilizar para crear una herramienta educativa sumamente valiosa para explorar el razonamiento moral y los diversos niveles de desarrollo que este posee, conforme lo establece la teoría de Kohlberg, cuando los estudiantes se enfrentan a este dilema, comienzan a transitar por una serie de etapas de razonamiento moral, en este proceso, se presentan oportunidades únicas para ayudar a los estudiantes a avanzar en su comprensión y sobre todo en la toma de decisiones responsables. La resolución de este dilema no se limita a una simple elección entre robar el medicamento o no hacerlo; más bien, incita a una profunda reflexión sobre cómo deberían actuar y, lo que es aún más crucial, por qué deberían tomar esas acciones. A través del

análisis crítico y la reflexión ética, los estudiantes adquieren la capacidad de considerar diferentes perspectivas en situaciones éticas y morales.

Para los educadores, la herramienta educativa sobre el *Dilema de Heinz* proporciona un recurso valioso para analizar y discutir cómo las personas enfrentan decisiones éticas en situaciones difíciles. Esto les permite examinar en profundidad los factores que influyen en esas decisiones y fomentar el desarrollo de la conciencia moral en sus estudiantes. En última instancia, esta herramienta no solo enriquece la comprensión de la moralidad, sino que también fortalece la capacidad de los estudiantes para enfrentar dilemas éticos de manera informada y éticamente sólida.

Por otro lado, durante el desarrollo de la historia en el proyecto *Epilégo*, fue necesario realizar ciertos ajustes en la trama original del *Dilema de Heinz*, que se encuentra dentro del demo. Entre las modificaciones realizadas, se destaca el cambio de roles de los personajes principales, el protagonista, originalmente llamado Heinz y esposo en la historia original, pasa a ser el hijo, el personaje de la esposa pasa al rol de madre de Heinz, a pesar de estos ajustes en los roles de los personajes, la esencia del dilema se ha conservado de manera similar. La pregunta fundamental que persiste en la historia es si el hijo debería tomar la decisión de robar el medicamento para salvar la vida de su madre, considerando que no cuenta con los medios económicos para adquirirlo de otra manera.

En última instancia, la trama de *Epilégo* sigue manteniendo la integridad del dilema original de Heinz como un recurso poderoso para la reflexión ética y el análisis moral en el contexto del proyecto, este cambio resulta útil en contextos educativos o de discusión, ya que brinda la oportunidad de explorar cómo diversas relaciones y roles familiares pueden influir en la percepción moral y en las decisiones éticas de las personas. Además, ofrece una plataforma para

el examen de nuevas perspectivas en lo que respecta a las dinámicas familiares y la toma de decisiones éticas en el marco de las relaciones contemporáneas de los estudiantes, así como en vista de sus futuros análisis de su entorno y crecimiento personal en su círculo familiar.

Además, esta adaptación de la trama también prepara a los estudiantes para comprender mejor las dinámicas familiares que pueden encontrarse en la vida real, lo que resulta invaluable para su crecimiento personal y su capacidad de análisis crítico en su entorno y su desarrollo. En conjunto, este cambio contribuye significativamente a la utilidad y relevancia del proyecto *Epilégo* como una herramienta educativa de reflexión ética. Otro factor crucial que debe ser considerado al cambiar la historia del *Dilema de Heinz* es el potencial impacto en los niños que la leen o interactúan con ella, es esencial abordar este tema con extrema sensibilidad y utilizar la historia de manera educativa y reflexiva, si se planea adaptar esta herramienta para un público infantil, una opción efectiva podría ser la creación de un videojuego, pues este enfoque interactivo y atractivo puede ser altamente eficaz para enseñar ética, fomentar la toma de decisiones morales en los niños.

Sin embargo, es de suma importancia mantener un equilibrio adecuado entre la diversión y el aprendizaje, el juego debe ser diseñado de manera que resulte atractivo y entretenido para el público objetivo, que en este caso son los niños. Para lograrlo, se debe prestar una atención especial al diseño gráfico y artístico dentro del juego. Esto no solo garantizará el interés y la diversión, sino que también permitirá abordar con sensibilidad el tema ético y moral en un contexto adecuado para los niños. La adaptación de la historia del *Dilema de Heinz* en forma de videojuego educativo ofrece la oportunidad de combinar el aprendizaje y el entretenimiento de manera efectiva, lo que puede resultar en una herramienta educativa valiosa para el desarrollo ético de los niños. Sin embargo, la sensibilidad en la representación de los temas morales es esencial para garantizar una experiencia positiva y enriquecedora para los jóvenes jugadores.

3.2 Diseño gráfico y artístico

Es necesario que un videojuego tenga un buen diseño gráfico y artístico, especialmente cuando se abordan dilemas morales y éticos para niños; un diseño visual de calidad ayuda a sumergir a los niños en la historia del juego y en los dilemas morales planteados, por otro lado, puede simplificar la comunicación de ideas complejas y puede ayudar a los niños a comprender mejor los dilemas morales al ofrecer representaciones visuales claras de las situaciones y las consecuencias de las decisiones. Con un diseño gráfico y artístico cuidadoso, es posible suavizar el impacto emocional de los dilemas morales en los niños, se pueden representar situaciones difíciles de una manera que sea menos perturbadora, lo que es esencial para proteger la sensibilidad emocional de los jóvenes jugadores.

En esta historia del videojuego, sobre el *Dilema de Heinz* se realizó una animación para introducir a los niños en la historia, se utilizaron herramientas de animación y artísticas como *Flash professional* un programa de animación, dibujo y *Filmora 11* para los efectos especiales. Para los colores que se presenta en el videojuego se utilizó tipo pastel y sencillos basado en los diseños *Terminal Montage* un animador americano y el programa *RPG Maker* como motor gráfico del videojuego su estilo visual se muestra los siguientes aspectos:

A. Para las características como su identidad: se muestran y detallan su ropa, accesorios y contornos que son de estilo tipo (chibi) es un estilo japonés que los personajes son pequeños de cuerpo a diferencia de la cabeza, ojos y boca. En total se crearon cuatro personajes (Heinz, Monja, Farmaceuta, Policía) tanto en la cinemática como en el juego.

B. Diseño de escenarios en la demo, corresponde a un total de cuatro escenarios: habitación, ciudad, iglesia y el cementerio, todos ellos en iluminación diurna,

se incluye también el escenario de la ciudad con iluminación nocturna y el escenario de una segunda habitación.

C. Diseño de interacción y decisiones en el juego, aquí se incluye la alteración de la iluminación en los distintos mapas de acuerdo con el horario que se tiene asignado, además de los límites de acceso que se tienen en el escenario de la ciudad.

D. Diseño de interfaz que incluye los menús y cuadros de diálogo, instrucciones, animaciones de introducción y finales del juego.

Como todo proyecto de videojuego demo, una versión limitada con pocos niveles o avance de la trama o historia fue necesario crear una introducción, ¿de igual manera Juul afirma en *Games Telling stories? - A brief note on games and narratives* que:

El hecho de que la mayoría de los juegos tienen una historia escrita en el paquete, en el manual o en intro secuencias, colocando el juego del jugador en el contexto de una historia más amplia (historia de fondo) y/o creando una historia ideal que el jugador debe realizar. (Juul, 2001, p. 1)

Por este motivo se realizó una prehistoria en una situación anterior al *Dilema de Heinz* justificando el motivo del costo del medicamento y las posibles dificultades a las que se va a enfrentar el protagonista. Para crear esta introducción se propuso investigar un poco de sobre los inicios de supuestos medicamentos que hablaban de la cura para el cáncer, entre ellos se menciona a un pseudocientífico llamado Royal Rife se hizo popular en la década de 1980 por el autor Barry Lynes, quien escribió un libro sobre Rife titulado *The Cancer Cure That Worked*. El libro afirmaba que el dispositivo de rayos de luz de Rife podría curar el cáncer.

Con esta información se creó una historia ficticia en Colombia basada en una cura para el cáncer creada por el científico Royal Rife en la ciudad de Duitama (Boyacá). La popularidad que alcanzó el medicamento hizo que este subiera de precio y sólo fuera accesible para los ricos, las personas de clase media o baja (como era la situación de Heinz) no podían recurrir a obtener dicho producto. Cuando él se acercó al farmacéuta para pedir el medicamento y salvar a su madre, este respondió de mala manera y la única opción que le dio era que debía pagar el precio completo, afirmando que así funcionaban los negocios.

Después de esto, se continuó con la exploración de todos los personajes en el videojuego: analizamos sus acciones, comportamientos, formas de pensar y modos de expresarse, para representar gráficamente sus vestimenta y peinados, expresiones, gestos se usaron las herramientas de diseño que ofrece *RPG Maker* en su editor de personajes, se buscó inspiración en algunos personajes populares en los videojuegos como Super Mario y Metal Gear Rising, pasando de una concepción teórica a versión más concreta, tal y como se muestra en las figuras 1-6.

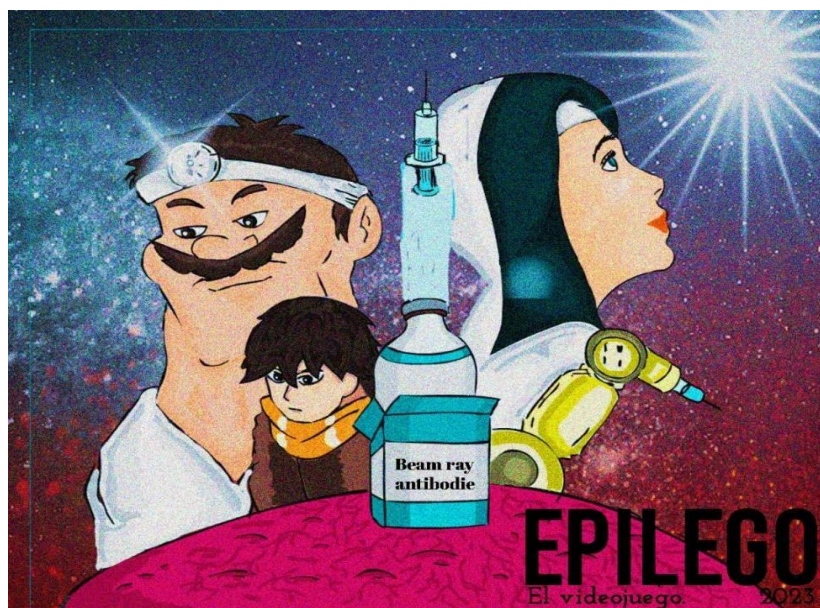


Figura 1. Portada del demo Epilégo.



Figura 2. Diseño del personaje principal de Epilégo



Figura 3. Monja-Diseño de personaje secundario de Epilégo.

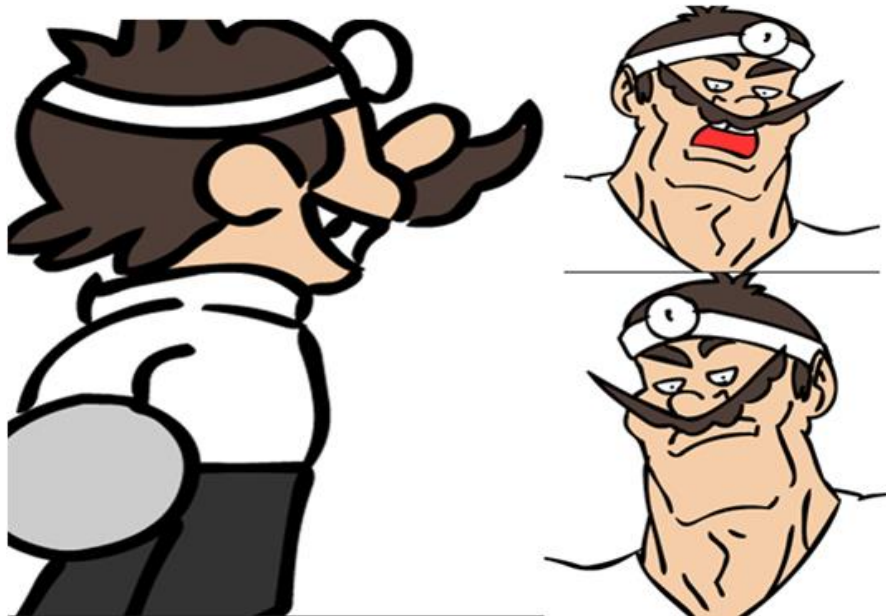


Figura 4. Farmaceuta-Diseño de personaje secundario de Epilégo.



Figura 5. Policía-Diseño de personaje secundario de Epilégo.

El siguiente paso en el proceso de diseño se centró en cómo generar empatía en los niños hacia el personaje, explorando diversas perspectivas y evaluando las soluciones posibles después de haber visto el video de contexto narrativo. Recurrimos a comenzar el video juego a tomar la

decisión de elegir al jugador de escoger tomar el medicamento de manera ilegal o buscar otra alternativa para salvar a su madre, esto permite estimular su habilidad para pensar críticamente y evaluar situaciones complejas al presenciar los sentimientos y preocupaciones de los personajes.

Una vez que la historia y los personajes se definieron en términos de sus características internas y externas, se procedió a diseñar los escenarios y las interfaces de manera inicial y detallada, se usó el mapa de una ciudad ficticia para lograr la interacción del hurto del medicamento. De esta manera se concluyó que el lenguaje visual del juego, además de tener dilemas morales, debía ser dirigido al género de aventura, entonces se optó por tomar solo elementos como ir a la cama, usar la alarma, visitar tumbas y explorar las zonas sin llegar a ser un juego muy limitado para ser su versión demo.

Los conocimientos en computación y software nos permitieron establecer un conjunto de límites a considerar en cuanto al estilo gráfico, incluyendo la elección de la plataforma en 2D y la programación con el motor gráfico y el editor *RPG Maker*. Esta limitación tecnológica proporcionó una guía clara en cuanto a la cantidad de acciones, tiempo y recursos necesarios para el diseño. También definió cómo debían presentarse las diferentes piezas en términos de escala y formato para su integración y animación en la pantalla, garantizando así la funcionalidad y jugabilidad del juego. Cada desafío que surgió, como errores de programación o bugs, nos llevó a buscar soluciones que, a su vez, generaron aprendizajes significativos, lo que a su vez generó varias versiones del videojuego.

Si bien por motivos de tiempo solo se realizó una fase beta, la cual consta de cuatro mapas diferentes y otros dos casi idénticos dando un total de seis mapas (como se pueden observar en la

figura 5), de este modo, cuando el jugador elige la acción que le favorece la interacción de mapas cambia su desarrollo de la historia y le permite experimentar desde otro punto la historia del juego.

Vale la pena destacar que el principal desafío de este proyecto radicó en lograr que la interacción en el mapa del juego fuera atractiva, al mismo tiempo que mantenía una conexión conceptual con los colores del escenario y el paso del tiempo, como el ciclo de día y noche, que reflejaban sus acciones en ese momento de actuar, se hicieron las adecuaciones correspondientes cuadro por cuadro, con un motor gráfico, en un mundo 2D y una paleta de colores inspirada en juegos como *Pokémon*, de la *Game Boy Advance*, por sus texturas, contraste entre las formas y tamaños propios de los escenarios.



Figura 6. Diseño de fondos utilizados en Epilégo.

3.3 Ejecución, música y programación

Epilégo es un demo de videojuego de aventuras en 2D diseñado para ejecutarse en plataformas Windows. Optamos por esta plataforma debido a su facilidad de desarrollo y su accesibilidad para un público joven, ya que es el sistema más ampliamente utilizado en ordenadores. El desarrollo del juego se llevó a cabo utilizando el editor RPG Maker, que ofrece un sistema de programación intuitivo. Esto nos permitió implementar acciones, personalizar el comportamiento de los objetos y, posteriormente, exportar el juego a diversas plataformas. (Android, Linux y html5) gracias a sus características para la construcción fácil e interactiva para los videojuegos didácticos y de fácil aprendizaje.

Por otro lado, se agregó la música después que se completó la historia y se solucionaran los bugs y errores del video juego. Se analizó cada escenario y cinemática para agregar la música en cada uno de ellos, incluyendo la historia de la introducción, donde se agregó una composición tomada de la intro del *Resident Evil 4*, incluyendo las voces que fueron creados por un software de voces sintéticas, también se agregó música del mismo programa *RPG maker*, incluyendo en el menú de inicio una música más tranquila y clásica con la intención que el jugador no se distraiga, se relaje al jugar y tome las acciones dentro del software.

La implicación de herramientas tecnológicas y aplicaciones computacionales y programables en el proyecto abarcó cinco meses de experimentos y ensayos al investigar si *RPG maker* podía ser el programa elegido por el proyecto y construcción del videojuego, desde su conceptualización hasta la entrega del producto. El primer acercamiento al video juego inició con la creación de un demo de ensayo sobre el *Mito de la Caverna de Platón* mirando su tiempo y eficacia al crear el videojuego. Siendo un éxito el tiempo y facilidad al programar en dicho software fue seleccionado para comenzar el proyecto *Epilégo* de manera inmediata, las primeras

etapas después que se crearon los escenarios, fue la creación de las líneas que dividían las historias referentes a las acciones del jugador usando el editor de eventos del software que ejecutaría una sentencia, si una condición específica (else if) al seleccionar la decisión del jugador se altera frente al *dilema de Heinz*.

Finalmente, uno de los objetivos fundamentales de este proyecto consistía en crear un juego atractivo, educativo y fácil de disfrutar. Para lograrlo, las aplicaciones desempeñaron un papel crucial, no solo en el desarrollo tecnológico y la programación, sino también en el proceso de optimización. Esto incluyó pruebas para identificar elementos superfluos, la planificación de soluciones para mejorar la experiencia del juego en los diferentes escenarios, así como la optimización de algoritmos para garantizar un rendimiento eficiente del juego, sin necesidad de requerimientos de hardware elevados para ejecutar la demo., ya que es posible que la mayoría de los niños no lo posea, además se busca la posibilidad de portearlo a la plataforma *Android* con el programa base.

Conclusiones

A modo de cierre, en un primer momento, esta investigación ha explorado dos aspectos fundamentales. En primer lugar, se analizó el concepto de juego desde dos perspectivas complementarias, la visión tradicional de Huizinga y la visión sociológica de Caillois. Esto permite entender cómo el juego se arraiga en la sociedad y la cultura a lo largo del tiempo. Además, en segundo lugar, a medida que la tecnología avanzaba, el concepto de juego se transformó para satisfacer la creciente demanda de formas innovadoras de entretenimiento. Así surge el concepto de videojuego, que se tomaba como una simple forma de entretenimiento, pero que poco a poco reveló su potencial como posible herramienta de aprendizaje.

En un segundo plano, se analiza el potencial de los videojuegos para aplicarlo de manera específica a la enseñanza de la filosofía en el aula. En específico, los videojuegos pueden ser usados como una herramienta educativa que sea puente entre el conocimiento filosófico y los valores ético-morales. De este modo el proyecto *Epilégo*, crea su versión demo que tiene como objetivo principal demostrar que los videojuegos pueden transformar de manera significativa la forma en la que se enseña filosofía. *Epilégo* hace del *dilema moral de Heinz* una experiencia interactiva, atractiva para los estudiantes y educadores, fomentando no solo la formación de conciencia moral sino también el desarrollo de pensamiento ético-crítico.

Epilégo, en un tercer momento, es el producto software educativo que incorpora la narrativa basada en el *dilema de Heinz*, fundamentado en la teoría moral de Kohlberg. Su diseño gráfico y artístico involucra a los jugadores, los familiariza con la tecnología y estimula la toma

de decisiones éticas. La ejecución, música y programación hacen del proyecto una herramienta que contribuye de manera efectiva al potencial que tienen los proyectos educativos de este tipo.

Así pues, esta investigación presenta el *proyecto Epilégo* como un modelo para futuros proyectos educativos, además que incentiva y apoya la investigación interdisciplinar, pues se destaca la colaboración conjunta de la filosofía, la educación y la tecnología. Además, se busca resaltar la importancia de identificar las demás áreas académicas que pueden beneficiarse de proyectos educativos adaptados a la tecnología y a las necesidades actuales de la comunidad.

Referencias Bibliográficas

- Barra Almagiá, E. (1987). *El desarrollo moral: una introducción a la teoría de Kohlberg*. *Revista Latinoamericana de Psicología*, 19(1), 7-18.
- Caillois, R. (1997). *Los juegos y los hombres: la máscara y el vértigo*. Fondo de Cultura Económica USA.
- Esparza-Cervantes, N. S., Guerrero-Triana, M. C., La Cruz, A. M. J., Mayor-Molinares, S. A., Ríos, O., Restrepo, D. (2020). *La interdisciplinariedad en la construcción de Eru, un videojuego educativo*. *Arte Individuo Y Sociedad*. <https://doi.org/10.5209/aris.67028>
- Esposito, N. (2005). *A Short and Simple Definition of What a Videogame Is*. En *Digital Games Research Association Conference (Vol. 3)*. Recuperado de http://nicolasesposito.fr/publications_fichiers/esposito2005definition.pdf
- Casero, D. (2016). *Guía para el uso de videojuegos en un aula de Filosofía*. Recuperado de <https://eprints.ucm.es/id/eprint/44199/>
- Huizinga, J. (2000). *Homo ludens*. Alianza Editorial Sa.
- Juul, J. (2001). *Games Telling stories? - A brief note on games and narratives*. *Game Studies*, 1. Recuperado de: <https://dblp.uni-trier.de/db/journals/gamestudies/gamestudies1.html#Juul01>
- Juul, J. (2010). *A Casual Revolution: Reinventing Video Games and Their Players*. MIT Press.

- Kohlberg, L., & Colby, A. (1981). *Essays on Moral Development (Vol. 1) - The Philosophy of Moral Development*. Reino Unido: Cambridge University Press.
- Kohlberg, L. (1992). *Psicología del desarrollo moral*. Desclée De Brouwer.
- Lacasa Díaz, P. (2012). *Los videojuegos. Aprender en mundos reales y virtuales*. Ediciones Morata.
- Linde Navas, A. (2009). *La educación moral según Lawrence Kohlberg: Una utopía realizable*. *Praxis Filosófica*, (28), 7-22.
- Mesa, R. (2022). *Notas hacia una sociología de los videojuegos: perspectiva desde Huizinga y Goffman*. Academia.
- Meza Rueda, J. L. (2008). *Los dilemas morales: una estrategia didáctica para la formación del sujeto moral en el ámbito universitario*. *Actualidades Pedagógicas*, (52), 13-24.
- Moreno Cantano, A. C., & Venegas Ramos, A. (2020). *El videojuego como espejo de la sociedad contemporánea*. *Barataria. Revista Castellanomanchega De Ciencias Sociales*, (29), 1-8.
<https://doi.org/10.20932/barataria.v0i29.577>
- Morillas, C. (1990). *Huizinga-Caillois: variaciones sobre una visión antropológica del juego*. *Enrahonar: Quaderns de Filosofia*, 16, 11-39.
- Realpe Quintero, S. (2001). *Dilemas Morales*. *Estudios Gerenciales*, (80), 83-113.
- Riffo Astete, J. F. (2020). *La Influencia de los Videojuegos en Nuestra Moral*.

Uicich, F. (2016). *Aproximaciones a la enseñanza de la filosofía desde la tecnología educativa.*

Avatares Filosóficos, 0(2), 118-127. Recuperado de

<http://revistas.filo.uba.ar/index.php/avatares/article/view/313>

Yáñez-Canal, J. (2000). *Kohlberg y la educación moral. Diálogos. Discusiones en La Psicología*

Contemporánea.

Lista de apéndices

Apéndice A. Carpeta software.

La visualización de apéndices adjuntos puede ser consultado en la base de datos de la Biblioteca UIS o siguiendo este enlace: [software.rar](#)

Dentro de la carpeta software se encuentran los archivos complementarios del videojuego, es decir, el archivo **Software.pdf** que reúne el manual de instrucciones por medio del cual se ilustra la instalación y jugabilidad del demo Epilégo. Además, dentro de la **Carpeta Epilégo**, se encuentra el software ejecutable **launcher.exe**.