

PERCEPCIONES DE LOS ESTUDIANTES SOBRE LA MUERTE, LA MORAL Y LOS PROCESOS DE APRENDIZAJES

Deinny José Puche-Villalobos**

Universidad Central de Venezuela, Caracas-Venezuela

deinnypuche@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0003-9646-2356>

DOI: 10.37594/dialogus.v1i13.1323

Fecha de recepción:16/02/2024

Fecha de revisión:21/03/2024

Fecha de aceptación:11/04/2024

RESUMEN

El presente estudio tuvo objetivo analizar las percepciones de los estudiantes sobre la muerte, la moral y los procesos de aprendizajes mediante la serie de Netflix el juego del calamar, así como la perspectiva del docente al abordar aspectos de esta serie como factor de aprendizaje. Basado en el paradigma interpretativo, empleó el método fenomenológico-hermenéutico y como instrumento de recolección de datos la entrevista a profundidad. De allí que, se empleó la técnica de grupos focales mediante una entrevista a profundidad a 20 estudiantes de 5to de año de Educación Media General divididos en 4 grupos de cinco (5) alumnos. De igual manera se seleccionó un grupo de 8 docentes condensados en un grupo focal. Después de conocer las percepciones de los estudiantes respecto a la muerte, exponiendo el análisis para que los docentes manifestaran según sus criterios cómo estas nuevas categorías podían contribuir emocional y pedagógicamente con los aprendizajes. Los docentes elogiaron la serie “*El Juego del Calamar*” como herramienta efectiva para estimular el pensamiento crítico y promover el diálogo enriquecedor en el aula. Las conclusiones del estudio resaltan la importancia de abordar temas delicados y controvertidos contextualmente en el ámbito educativo. Esta serie proporciona a los estudiantes un espacio seguro para explorar temas complejos como la muerte y la moral, permitiéndoles reflexionar sobre sus propias creencias y valores. Además, el estudio sugiere que las percepciones de los estudiantes sobre estos temas están influenciadas por factores educativos y culturales.

Palabras clave: competencias emocionales, competencias docentes, educación emocional, emociones, estudiantes.

** MSc. en Enseñanza de la Biología. Lcdo. en Educación Biología de la Universidad de Zulia. Director del Colegio Cristo Rey de Altamira-Caracas. Profesor en la Universidad Central de Venezuela.

STUDENTS PERCEPTIONS ABOUT DEATH, MORALS AND LEARNING PROCESSES ABSTRACT

The present study aimed to analyze students perceptions of death, morality, and learning processes through the Netflix series “*Squid Game*,” as well as the teacher’s perspective when addressing aspects of this series as a learning factor. Based on the interpretive paradigm, it employed the phenomenological-hermeneutic method and used in-depth interviews as the data collection instrument. The study utilized the focus group technique through an in-depth interview with 20 students in the 5th year of General Media Education divided into 4 groups of five (5) students. Similarly, a group of 8 teachers condensed into a focus group was selected. After learning about the students’ perceptions regarding death, the analysis was presented to the teachers so that they could express, according to their criteria, how these new categories could contribute emotionally and pedagogically to learning. Teachers praised the series “*Squid Game*” as an effective tool to stimulate critical thinking and promote enriching dialogue in the classroom. The study’s conclusions highlight the importance of addressing delicate and controversial topics contextually in education. This series provides students with a safe space to explore complex issues such as death and morality, allowing them to reflect on their own beliefs and values. Additionally, the study suggests that students’ perceptions of these topics are influenced by educational and cultural factors.

Keywords: emotional competencies, teaching competencies, emotional education, emotions, students.

INTRODUCCIÓN

La percepción se refiere a la forma en que interpretamos e organizamos la información que recibimos a través de nuestros sentidos. Esta interpretación puede estar influenciada por nuestras experiencias previas, creencias, valores y emociones. Para Torres-Coronas & Vidal-Blasco (2015) en el contexto del aprendizaje, la percepción juega un papel fundamental, ya que determina cómo procesamos y entendemos la información que recibimos.

Según Bermejo et al. (2018) la percepción puede influir en el aprendizaje de diversas maneras. Por ejemplo, si un estudiante percibe una asignatura como aburrida o irrelevante, es probable que tenga menos motivación para aprender y pueda tener dificultades para prestar atención en clase. Por otro lado, si un estudiante percibe una asignatura como interesante y relevante para su vida, es más probable que se involucre activamente en el aprendizaje y tenga un mejor desempeño académico.

Es así como Mayhua & Palomino. (2022) inferen que, en “*El Juego del Calamar*”, las percepciones de los estudiantes sobre la serie pueden influir en cómo la utilizan como herramienta de aprendizaje. Si perciben la serie como una simple obra de entretenimiento, es posible que no aprovechen todo su potencial educativo. Sin embargo, si perciben la serie como una oportunidad para reflexionar sobre temas complejos como la muerte y la moral, es más probable que se comprometan de manera significativa con el contenido y desarrollen habilidades de pensamiento crítico y análisis. En este sentido, la forma en que los estudiantes perciben la serie puede tener un impacto significativo en cómo la utilizan para su aprendizaje y desarrollo personal.

Cabe resaltar que, el juego del calamar es una serie que ha tenido un gran impacto en la sociedad, especialmente en los jóvenes y adolescentes. La serie explora temas como la desigualdad social, la naturaleza humana y el poder del juego. Estos temas pueden ser muy relevantes para los jóvenes, que se encuentran en una etapa de desarrollo en la que están explorando su lugar en el mundo. Por lo que debe ser objeto de estudio por padres, representantes y la comunidad educativa.

Para hacer referencial el tema de estudio es importante hacer un breve bosquejo de lo que es esta serie, destacando que, es de origen surcoreana de suspenso y drama de supervivencia, creada por Hwang Dong-hyuk. Su estreno en Netflix el 17 de septiembre de 2021 la catapultó como la serie original más vista en la historia de esta plataforma. La trama sigue a individuos endeudados y desesperados, quienes son tentados con la posibilidad de ganar 45.600 millones de wones (unos 38 millones de dólares) en un juego mortal. A pesar de elogios por su trama, dirección y actuación, la serie ha sido objeto de críticas debido a su violencia y mensaje moral. Cabe destacar que, la serie aborda temas como la desigualdad social, la naturaleza humana y el poder corruptor del juego. Además, ha dejado un impacto cultural considerable, generando adaptaciones y debates sobre la representación de la violencia en los medios de comunicación.

A criterio de Montes (2022) la serie puede tener una influencia positiva en los jóvenes, ayudándoles a comprender mejor estos temas, mostrándoles cómo la desigualdad social puede llevar a la desesperación y a la violencia. También puede mostrarles cómo las personas pueden actuar de manera cruel y despiadada cuando están desesperadas. Además, la serie puede mostrarles cómo el juego puede corromper a las personas y convertirlas en monstruos.

Sin embargo, para Boscán et al. (2023) puede tener una influencia negativa en los

jóvenes, ya que, es muy violenta y tiende a ser perturbadora para algunos espectadores. También muestra una visión pesimista de la naturaleza humana. Los jóvenes que son especialmente sensibles a la violencia o que tienen una visión negativa de la humanidad pueden verse afectados negativamente por la serie.

En este sentido, Nortés (2022) destaca que, la influencia del juego del calamar en los jóvenes y adolescentes dependerá de la madurez y la capacidad de los espectadores para comprender los temas de la serie. Los jóvenes que son maduros y que pueden ver la serie con una perspectiva crítica pueden beneficiarse de ella. Sin embargo, los jóvenes que son sensibles a la violencia o que tienen una visión negativa de la humanidad pueden verse afectados negativamente por la serie.

Ahora bien, la serie aborda de manera impactante el concepto de la muerte, definido por Porto y Merino (2009) como el término de la vida de un organismo vivo originado por su nacimiento. Este fenómeno puede manifestarse debido a diversas causas, incluyendo enfermedades o accidentes. El enfoque aquí se centra en explorar cómo la representación de la muerte en una serie influye en la percepción de este concepto entre los adolescentes contemporáneos. La serie en cuestión utiliza el término “*muerte*” de manera lúdica, casi como si fuera un juego, lo que genera un impacto significativo en los personajes y, a su vez, en la audiencia que los sigue. El análisis se dirige a comprender cómo esta representación de la muerte, aparentemente trivializada, afecta tanto a los protagonistas ficticios como a los espectadores reales, especialmente en la sensibilidad de los jóvenes hacia este tema.

En este sentido, se ha observado el interés y sintonía que tiene este programa “*juego del calamar*” en estudiantes de Media General de un colegio privado de Caracas, Venezuela, quienes manifiesta en algunas ocasiones comportamientos agresivos simulando escenas de la serie y quienes manifiestan constantemente que “la muerte puede venir de cualquier lado y sorprender a la gente...hay hacer lo que se desee, porque igual va a llegar” siempre en tonos despectivos y desafiante.

Desde esta perspectiva, Quijandría (2023) señala que la serie se presenta como una potente herramienta para impulsar el desarrollo de la competencia cognitiva en los estudiantes, ofreciendo diversas oportunidades para el crecimiento intelectual. Para Forteza et al. (2022) la trama de la serie estimula el pensamiento crítico al plantear dilemas morales y éticos complejos. Donde los alumnos se ven desafiados a analizar diversas opciones y tomar decisiones informadas, fomentando así el desarrollo de habilidades críticas en su proceso de

toma de decisiones.

Además, Chacón-Fonseca & González-Sandoval (2022) indican que la serie contribuye al desarrollo de la resolución de problemas al exponer a los espectadores a situaciones desafiantes que requieren ingenio y creatividad para superar. Los estudiantes pueden aprender de los personajes y aplicar estrategias de resolución de problemas a sus propias vidas. Asimismo, Korstanje (2021) señala que promueve la habilidad de colaboración, ya que los jugadores deben trabajar juntos para sobrevivir en el juego. De allí que, los estudiantes pueden extraer lecciones valiosas sobre la importancia del trabajo en equipo y la colaboración efectiva.

Según Márquez (2021) un aspecto destacado es la capacidad de la serie para fomentar la empatía, ya que, los complejos personajes enfrentan situaciones difíciles, permitiendo a los alumnos desarrollar la capacidad de empatizar con los demás y comprender diversas perspectivas. Esta cualidad es fundamental para la formación de individuos comprensivos y socialmente conscientes.

De acuerdo con Miranda (2021) se requiere asignar proyectos que requieran soluciones a desafíos similares a los de la serie puede potenciar las habilidades de resolución de problemas y creatividad de los estudiantes. Actividades que fomenten la colaboración en la resolución de problemas, también son una opción válida para fortalecer estas habilidades. Igualmente, mostrar clips que representen situaciones que requieren empatía puede ser una herramienta efectiva para desarrollar la capacidad de los alumnos para comprender y relacionarse con las experiencias de los demás.

Al mismo tiempo, Nortés (2022) considera que, se presenta como una valiosa herramienta educativa que, utilizada de manera reflexiva por los maestros, puede contribuir significativamente al desarrollo de la competencia cognitiva de los estudiantes, estimulando el pensamiento crítico, la resolución de problemas, colaboración y la empatía. Según Acosta (2024) esta metodología, respaldada por investigaciones, amplifica la experiencia de aprendizaje al sumergir a los estudiantes en entornos dinámicos y participativos. Para Acosta (2022) la integración del juego en el currículo educativo no solo fortalece la comprensión de los contenidos, sino que también nutre habilidades interpersonales esenciales para la vida. Esta práctica, alineada con enfoques contemporáneos de enseñanza, se revela como un catalizador poderoso para la evolución académica y emocional de los educandos.

Cabe resaltar que, en algunas instituciones de educación media general en el municipio Mara los estudiantes manifiestan temor por la muerte y estos le hace sentir continuamente ansiedad, lo que repercute en su concentración, además, se observa en ellos la falta de comprensión y reflexión profunda sobre estos temas. Indicando que tienen percepciones superficiales o erróneas sobre la muerte y la moral, lo que dificulta el poder desarrollar un sentido ético sólido y para enfrentar de manera adecuada situaciones que involucren decisiones morales o dilemas éticos en sus vidas.

Además, las percepciones erróneas sobre estos temas han conllevado a estereotipar a otros y manifestar prejuicios, o actitudes negativas hacia ciertos grupos de personas o situaciones. De esta manera también manifiestan dificultades para lidiar con la pérdida de un ser querido y para comprender la importancia de cuidar el medio ambiente. Asimismo, muestran falta de empatía y comprensión hacia las experiencias y puntos de vista de los demás. Por lo tanto, es importante abordar estas percepciones de manera cuidadosa y reflexiva en el ámbito educativo, brindando a los estudiantes las herramientas y el espacio necesario para reflexionar y desarrollar una comprensión más profunda y respetuosa de estos temas.

Es por ello, que este estudio profundiza en la comprensión de la percepción de la muerte y la moral entre las estudiantes de una Institución de Educación Media General. La motivación detrás de esta investigación surge de la necesidad de explorar cómo las jóvenes en este entorno educativo específico interpretan y abordan el concepto de muerte y la moral, ya que este tema puede ser influyente en su desarrollo emocional, su visión del mundo y su interacción con diversas situaciones de la vida. Mientras que desde la perspectiva del docente abordar aspectos de la serie del calamar como factor de aprendizaje. El propósito del estudio fue analizar las percepciones de los estudiantes sobre la muerte, la moral y los procesos de aprendizajes sobre la serie el juego del calamar.

FUNDAMENTO TEÓRICO

Perspectiva de los estudiantes sobre la muerte y su influencia en los procesos de aprendizaje

Reconocer la perspectiva de la muerte puede tener un impacto significativo en los procesos de aprendizaje, influyendo tanto en la disposición emocional de los estudiantes como en su enfoque hacia el conocimiento. En primer lugar, la comprensión de la muerte puede provocar reflexiones más profundas sobre la vida y sus significados, estimulando la introspección y el sentido de urgencia en el aprendizaje. Para Herrero, et al. (2015) esta conciencia puede impulsar a los estudiantes a valorar el tiempo y las oportunidades educativas,

fomentando una mayor dedicación a sus estudios.

Además, para Hatum (2022) la perspectiva de la muerte puede influenciar la moral y la ética en el aprendizaje, ya que, al reconocer la finitud de la existencia, los estudiantes pueden desarrollar una mayor sensibilidad hacia cuestiones éticas, considerando el impacto de sus acciones en los demás y en la sociedad. Esto puede promover un comportamiento ético y responsabilidad social, mejorando la calidad de la participación en el entorno educativo.

Por otro lado, Álvarez, (2020) señalan que la comprensión de la muerte también puede generar un ambiente más compasivo y empático entre los estudiantes. Al enfrentarse a la inevitabilidad de la vida y la pérdida, los alumnos pueden desarrollar una mayor empatía hacia las experiencias de los demás, facilitando la colaboración y el apoyo mutuo en el proceso de aprendizaje.

En este sentido, se infiere que, reconocer la perspectiva de la muerte puede enriquecer los procesos de aprendizaje al estimular la reflexión, promover la ética y la responsabilidad social, así como fomentar la empatía entre los estudiantes, contribuyendo así a un entorno educativo más enriquecedor y significativo.

MÉTODO

La metodología de estudio se fundamentó en el paradigma interpretativo, que, según Acosta (2023) propone una aproximación a la investigación que se centra en la comprensión profunda de los fenómenos sociales desde la perspectiva de los participantes, por lo que tiene un enfoque cualitativo que busca la interpretación subjetiva de significados, experiencias y contextos.

En este sentido, se empleó el método fenomenológico – hermenéutico, que según Martínez (2014) busca comprender las estructuras subyacentes de la experiencia tal como se experimenta directamente por los individuos, lo que implica la suspensión de juicios preconcebidos y la exploración directa de la experiencia fenoménica para ir más allá de las interpretaciones previas y capturar la esencia de la experiencia, apoyándose en la hermenéutica para la interpretación y comprensión contextos y significados, buscando así la comprensión de las partes que contribuye a la comprensión del todo, y viceversa. Por lo que, considera que la comprensión se desarrolla a través de un diálogo constante entre las partes y el todo.

De allí que, se empleó la técnica de grupos focales mediante una entrevista a profundidad

a 20 estudiantes de 5to de año de Educación Media General divididos en 4 grupos de cinco (5) alumnos. De igual manera se seleccionó un grupo de 8 docentes condensados en un grupo focal después de conocer las percepciones de los estudiantes respecto a la muerte, exponiendo el análisis para que los docentes manifestaran según sus criterios cómo estas nuevas categorías podían contribuir emocional y pedagógicamente con los aprendizajes. En cuanto a las consideraciones éticas, se aseguró el resguardo del nombre de la institución y de los participantes, quienes participaron luego de presentar el consentimiento informado.

Siendo los criterios de inclusión que hubiesen visto la serie del calamar y que contaran con el consentimiento informado de sus padres. Asimismo, se garantizó la confidencialidad de la información recopilada, utilizando códigos en lugar de nombres y almacenando los datos de manera segura. La divulgación de información se limitó a ser exclusivamente anónima y agregada para proteger la identidad individual. En relación con el principio de no maleficencia, el estudio se diseñó con el objetivo de evitar cualquier forma de daño físico, emocional o psicológico a los participantes. Se minimizaron los riesgos potenciales y se veló por el bienestar integral.

La beneficencia también estuvo presente, asegurando que el estudio aportara beneficios tanto a los participantes como a la sociedad en general. Se consideraron intervenciones positivas en caso de descubrir aspectos que pudieran tener impactos negativos. En cuanto a la voluntariedad y la libertad de retiro fueron fundamentales. Se garantizó que la participación fuera completamente voluntaria, permitiendo a los participantes retirarse en cualquier momento sin consecuencias negativas.

Al finalizar el estudio, se proporcionó aclaraciones, es decir, se explicaron los resultados generales, su uso y se respondieron las preguntas de los participantes, promoviendo la transparencia y la comprensión. Fue imperativo obtener la aprobación ética de un comité de investigación de la institución donde se aplicó el estudio en antes de llevar a cabo la investigación. Se cumplieron todas las normativas éticas y directrices institucionales. Además, la sensibilidad cultural fue tomada en cuenta, ajustando enfoques y preguntas para respetar la diversidad cultural y evitar la imposición de valores. Al mismo tiempo la transparencia se mantuvo en todos los aspectos del estudio, comunicando claramente objetivos, métodos y resultados, evitando manipulaciones de datos o conclusiones.

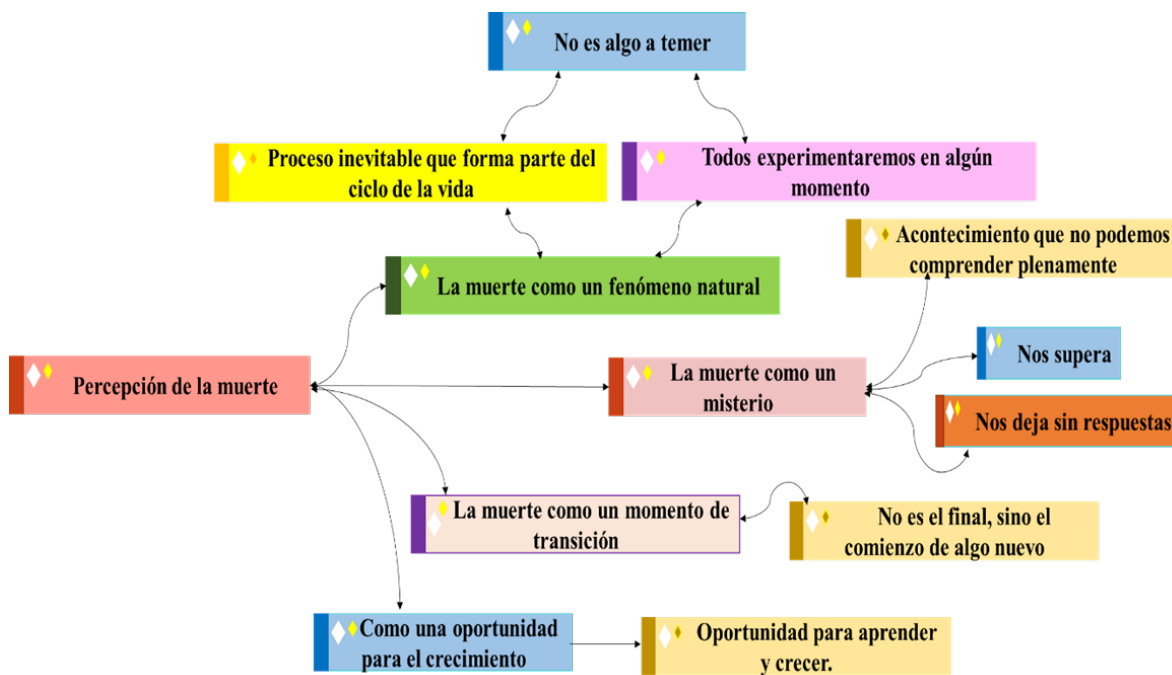
En este sentido, se recogió la información, la cual fue transcrita y procesada mediante el software Atlas ti, codificando y categorizando la información para luego confrontarla con

las teorías citadas (triangulación).

RESULTADOS

Figura 1.

Resultados del estudio, mostrando en una red semántica la información recolectada en el estudio



Nota. Figura que muestra la red semántica de las entrevistas.

La figura 1, muestra los resultados de las categorías extraídas de la percepción de los estudiantes revelaron una concordancia notable en los cuatro grupos focales. La primera categoría destacada fue la “*percepción de que la muerte*” es un proceso natural e inevitable en el ciclo de la vida, que todos experimentan, lo que contribuye a despojarla del temor.

Dentro de la conversación dejaron ver que, en la serie “*El juego del calamar*”, la muerte es un fenómeno natural, por lo que ejemplificaron esta postura manifestando que; En el primer juego, “*Luz roja, luz verde*”, un jugador llamado Ali muere después de ser asesinado por un guardia. Su muerte es un momento trágico, pero también es un momento que muestra la importancia de la vida. Ali era un hombre joven y amable que tenía mucho por vivir. Su muerte nos recuerda que la vida es preciosa y que debemos aprovecharla al máximo.

Asimismo, expusieron otro de la muerte como un fenómeno natural en la serie es la muerte de Gi-hun. Él es el protagonista de la serie y es uno de los pocos jugadores que sobrevive. Al final de la serie, decide volver a Corea del Sur para detener el juego. Esto es un acto de heroísmo, pero también es un acto de autodestrucción. Gi-hun sabe que corre el riesgo de morir, pero está dispuesto a hacerlo para salvar a otros.

En este sentido, los estudiantes expresaron una comprensión compartida de la muerte como parte intrínseca de la existencia humana, siguiendo un curso natural que todos experimentarán en algún momento. Esta perspectiva sugiere que los participantes lograron desvincular el temor asociado con la muerte al reconocerla como una parte inherente y predecible de la vida.

La uniformidad en esta percepción entre los grupos focales indica una tendencia consistente en la manera en que los estudiantes del colegio abordan conceptualmente la muerte. Este hallazgo proporciona una base sólida para comprender la influencia compartida de factores culturales, educativos o sociales en la construcción de la percepción de la muerte en este contexto específico.

Asimismo, los alumnos también expresaron la posibilidad de explorar la muerte como un misterio, sugiriendo que podría considerarse como algo intrínsecamente incomprensible que plantea interrogantes sin respuesta. Este enfoque revela una perspectiva más filosófica y reflexiva sobre la muerte, donde se reconoce la limitación humana para comprender completamente este fenómeno.

En esta categoría, los participantes del estudio compartieron la idea de que la muerte puede ser percibida como un misterio que va más allá de la comprensión humana, generando preguntas sin respuestas definitivas. Este enfoque podría reflejar una actitud de humildad frente a la complejidad de la muerte, reconociendo la incapacidad de los seres humanos para abarcar totalmente su significado.

Dentro de este contexto, relataron que, *“los jugadores no saben lo que sucede después de morir”*. Algunos creen que van al cielo, otros creen que van al infierno y otros creen que simplemente dejan de existir. De allí que para argumentar su respuesta relataron que en el episodio 6, *“El puente de cristal”*, los jugadores deben caminar por un puente hecho de vidrio. Este es transparente, por lo que los jugadores pueden ver a los jugadores que han caído al vacío. Esto es un momento que evoca el miedo a la muerte. Los jugadores saben que,

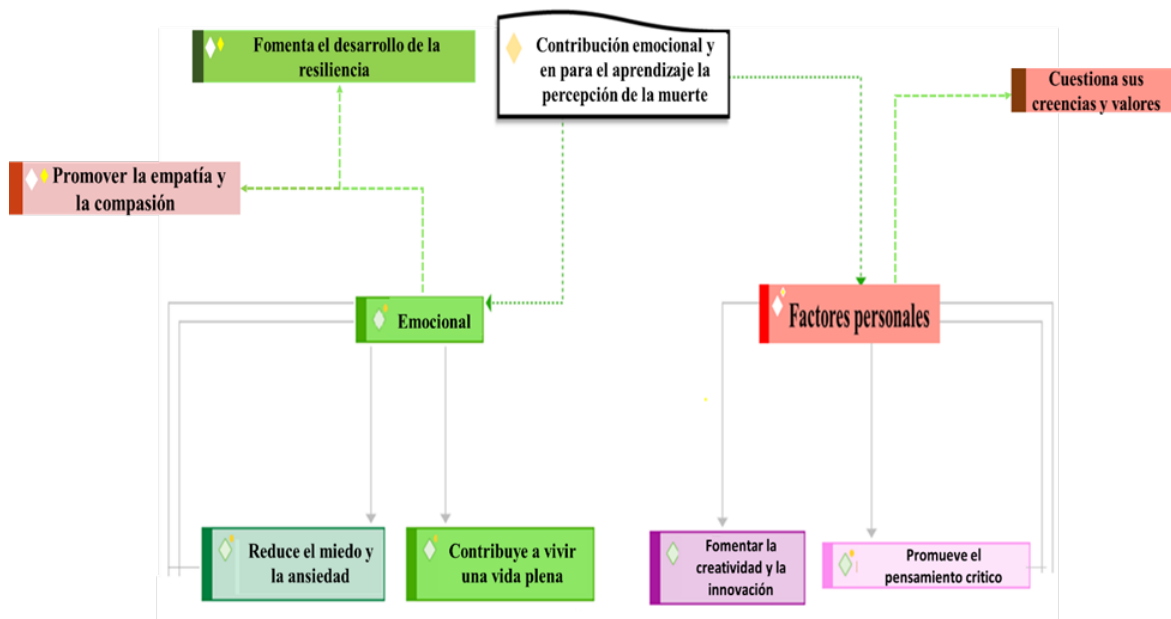
si se caen, morirán.

De manera similar, consideran que, otra perspectiva es ver la muerte como una transición, no como un final, donde se separa el cuerpo físico para unirse a un plano espiritual. Lo que ejemplificaron diciendo que; en el episodio 8, Gi-hun se reúne con su madre, quien ha muerto. Él está feliz de ver a su madre y le pide perdón por no haber sido un buen hijo. La muerte de su madre es un momento de perdón y reconciliación para el protagonista.

Además, se podría abordar la muerte como una oportunidad para el crecimiento, un momento reflexivo que invita a aprender y evolucionar. En este sentido, extrajeron ejemplos específicos de cómo la serie muestra el proceso de morir de manera realista y respetuosa para tratar la muerte como un fenómeno natural. Lo que ejemplificaron diciendo que, en el episodio 9, Gi-hun se reúne con su hija. Él ha cambiado desde que perdió a su madre. Ahora es un padre más cariñoso y atento. La muerte de su madre le ha enseñado a apreciar la vida y la importancia de la familia.

Figura 2.

Red semántica con los aspectos sobre la contribución del “*juego del calamar*” emocional y educativa



Nota. Figura 2 muestra la Red semántica de las entrevistas a los encuestados.

La figura 2 presenta los resultados de las entrevistas con el grupo focal de docentes,

los cuales manifestaron los beneficios que estas percepciones tienen para mejorar su nivel emocional y sus procesos de aprendizajes. Por lo que, los docentes manifestaron que esto puede tener efectos beneficiosos tanto a nivel emocional como en los procesos de aprendizaje, ya que, desde un punto de vista emocional, la percepción de la muerte puede ayudar a las personas a aceptarla como una parte natural de la vida, reduciendo el miedo y la ansiedad asociados y permitiéndoles vivir más plenamente.

La percepción de la muerte, tanto a nivel emocional como en los procesos de aprendizaje, desempeña un papel decisivo en el desarrollo personal y la perspectiva de la vida. Desde el punto de vista emocional, entender y aceptar la muerte como una parte intrínseca del ciclo vital puede tener impactos significativos. Reducir el miedo y la ansiedad asociados con la muerte proporciona a las personas la capacidad de vivir de manera más plena, al liberarse de las restricciones emocionales que pueden surgir al evitar el tema.

Además, la percepción positiva de la muerte se correlaciona con un mayor desarrollo de la resiliencia. Aquellas personas que ven la muerte como una parte natural de la existencia tienden a afrontar mejor las pérdidas y los desafíos, encontrando fuerza y capacidad de recuperación en medio de la adversidad. Esta perspectiva también fomenta la empatía y la compasión al reconocer la universalidad de la experiencia humana frente a la mortalidad, fortaleciendo las conexiones interpersonales.

En el ámbito del aprendizaje, la percepción de la muerte puede ser un motivador poderoso. Al ser conscientes de la finitud de la vida, las personas pueden sentir una urgencia renovada para vivir plenamente, apreciando cada momento y enfocándose en lo que verdaderamente importa. Además, la muerte puede ser una fuente de inspiración para la creatividad e innovación, ya que la reflexión sobre su significado puede llevar a la búsqueda de un propósito más profundo y significativo en la vida.

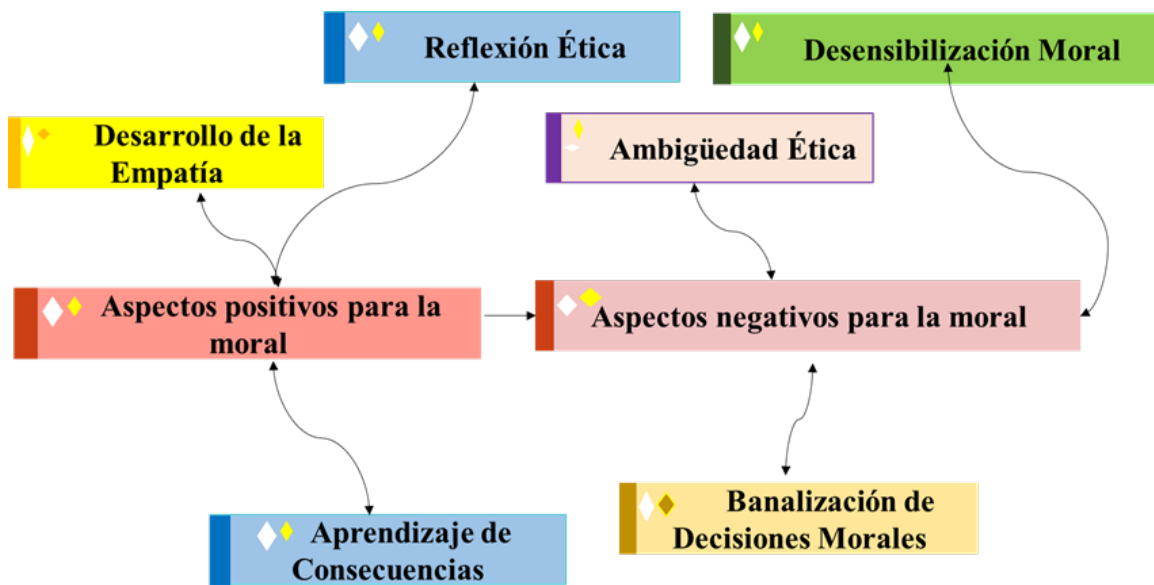
En el desarrollo del pensamiento crítico, la reflexión sobre la muerte desafía las creencias y valores arraigados, alentando a las personas a cuestionar y analizar sus perspectivas sobre la existencia y el propósito de la vida. Este proceso de autoevaluación contribuye al desarrollo de un pensamiento más crítico y reflexivo. Al considerar ejemplos específicos, una persona con miedo a la muerte puede encontrar beneficio al explorar diversas perspectivas sobre este tema, comprendiendo que no hay respuestas correctas o incorrectas, sino más bien interpretaciones individuales y culturales. Aquellos que han experimentado la pérdida de un ser querido pueden hallar apoyo emocional al hablar con un terapeuta o consejero,

permitiéndoles procesar su dolor y encontrar caminos para seguir adelante.

Además, refirieron que: “...incluso en el ámbito académico, un estudiante que reflexiona sobre la importancia del tiempo puede mejorar su enfoque y evitar la procrastinación, reconociendo la urgencia de aprovechar las oportunidades de aprendizaje. Finalmente, expusieron que, la percepción de la muerte, abordada con apertura y honestidad, puede ofrecer beneficios significativos en el bienestar emocional y en los procesos de aprendizaje”.

Figura 3.

Muestra los resultados del estudio, sobre los aspectos morales



Nota. Figura 3. Red semántica de las entrevistas

La figura 3, muestra los aspectos morales del juego de calamar, los docentes entrevistados señalaron que, al analizar esta serie dentro de un contexto educativo, es necesario considerar los puntos positivos y negativos, por lo que destacaron la idea que el juego del calamar presenta una plataforma única para explorar y fomentar el desarrollo de la empatía entre los jugadores.

Esto se evidencia al someter a los jugadores a decisiones morales difíciles, el juego crea un espacio virtual donde se ven obligados a considerar las perspectivas y sentimientos de los personajes involucrados. Por otra parte, consideran que, la complejidad de estas decisiones, que a menudo implica dilemas éticos impactantes, ofrece a los jugadores la oportunidad de conectarse emocionalmente con las circunstancias ficticias, ya que, a medida

que los jugadores se sumergen en estas narrativas, el juego actúa como un catalizador para el desarrollo de la empatía al desafiar sus propias creencias y valores, y alentándolos a comprender las motivaciones y experiencias de los demás.

Asimismo, destacaron que, el componente de reflexión ética en el juego del calamar tiene un papel fundamental al fomentar la reflexión crítica entre los estudiantes. Siendo que, al presentar decisiones éticas significativas, el juego invita a los jugadores a cuestionar y analizar sus propios valores morales. Al mismo expusieron los docentes entrevistados que esto ocurre debido a que la narrativa del juego actúa como un espejo ético, llevando a los jugadores a examinar sus creencias fundamentales y considerar las implicaciones éticas de sus elecciones virtuales. Es así como este proceso de reflexión crítica va más allá del juego mismo, ya que los estudiantes pueden llevar consigo estas habilidades de análisis ético a situaciones del mundo real. También manifestaron que, la capacidad de cuestionar y evaluar las decisiones éticas no solo fortalece la comprensión individual de la moralidad, sino que también contribuye al desarrollo de ciudadanos reflexivos y éticamente conscientes.

Por otra parte, los docentes enfatizaron que, el juego del calamar ofrece una valiosa oportunidad para que los estudiantes exploren y comprendan las consecuencias morales de sus elecciones ya que, al enfrentar a los jugadores a situaciones donde cada decisión tiene implicaciones éticas, el juego promueve un entendimiento más profundo de cómo las acciones individuales pueden afectar a los demás y al entorno virtual en general. En este sentido, cuando los estudiantes, experimentan directamente las repercusiones de sus elecciones, desarrollan una mayor conciencia de la responsabilidad asociada con la toma de decisiones morales. De ahí que, este aprendizaje práctico no solo contribuye al desarrollo moral de los estudiantes, sino que también fomenta una reflexión continua sobre las posibles consecuencias éticas en contextos más amplios fuera del juego.

Finalmente, destacaron que, dentro del entorno del juego del calamar, se presenta una oportunidad única para la identificación y promoción de valores positivos, esto gracias a que, el juego destaca situaciones en las que se recompensan acciones moralmente positivas, incentivando a los jugadores a tomar decisiones éticas que refuercen valores como la bondad, la solidaridad y la empatía. La identificación de estas instancias no solo refuerza la importancia de los comportamientos positivos, sino que también refleja una intención educativa más profunda al alentar a los jugadores a internalizar y aplicar estos valores fuera del contexto del juego. Este énfasis en valores positivos no solo contribuye a una experiencia de juego enriquecedora, sino que también tiene el potencial de influir positivamente en la percepción

moral y las acciones de los estudiantes en su vida cotidiana. Al resaltar los aspectos negativos expresaron que:

Existe un riesgo significativo de banalización de decisiones éticas dentro del juego del calamar, donde las elecciones morales se convierten en simples elementos de juego ya que, este fenómeno puede minimizar la importancia intrínseca de las decisiones éticas al presentarlas de manera trivial o superficial. En este sentido, cuando las decisiones morales se reducen a elementos de entretenimiento, los jugadores pueden perder de vista la seriedad y la complejidad asociadas con la toma de decisiones éticas en la vida real. Este proceso de banalización podría tener consecuencias negativas al distorsionar la percepción de los jugadores sobre la seriedad de las cuestiones éticas, socavando así el propósito educativo y reflexivo del juego.

Asimismo, consideran que, la exposición frecuente a situaciones morales extremas en el juego del calamar plantea la posibilidad de desensibilización moral entre los jugadores. Esto debido a que, la naturaleza gráfica y dramática de las decisiones éticas extremas podría llevar a una disminución de la sensibilidad moral, donde los jugadores pueden volverse menos afectados o receptivos a las implicaciones emocionales y éticas de sus elecciones. Esta desensibilización podría extenderse más allá del ámbito del juego, afectando la percepción y respuesta de los jugadores ante situaciones éticas del mundo real. Es crucial considerar cómo el juego aborda esta posibilidad y si hay mecanismos incorporados para mitigar los efectos potenciales de la desensibilización moral.

Igualmente, otro elemento que resaltaron fue que, la presencia de situaciones morales confusas en el juego del calamar plantea el desafío de la ambigüedad ética, donde las decisiones no ofrecen claridad sobre sus implicaciones. Esta falta de claridad puede generar confusión ética entre los jugadores, ya que no tienen una comprensión clara de las consecuencias de sus elecciones. La ambigüedad ética puede dificultar la reflexión ética significativa y la internalización de lecciones morales, ya que los jugadores pueden sentirse perdidos o incapaces de tomar decisiones informadas. Es fundamental abordar cómo el juego maneja la ambigüedad ética y si proporciona oportunidades para la reflexión y discusión que ayuden a los jugadores a comprender y contextualizar estas situaciones.

Figura 4.

Resultados del estudio, mostrando los aspectos educativos



Nota. Figura 4. Red semántica de las entrevistas

En cuanto a la implicación educativa los docentes entrevistados consideran que, el juego del calamar sirve como un poderoso estímulo para el pensamiento crítico al someter a los estudiantes a desafíos que requieren un análisis profundo y una toma de decisiones informada, esto debido a que, la complejidad de las situaciones éticas presentadas en el juego invita a los jugadores a cuestionar, evaluar y sintetizar información relevante antes de tomar decisiones. De esta manera el proceso implícito fomenta el desarrollo de habilidades analíticas y el pensamiento crítico, ya que los estudiantes deben considerar múltiples perspectivas y ponderar las implicaciones éticas de sus elecciones, es decir, a medida que los estudiantes enfrentan estos desafíos, se promueve una mentalidad crítica que puede ser transferible a diversos aspectos de sus vidas, contribuyendo así a su desarrollo intelectual y capacidad de toma de decisiones informadas.

Asimismo, creen que, la integración efectiva de conceptos educativos dentro del juego del calamar ofrece una oportunidad única para facilitar el aprendizaje a través de la experiencia, ya que, al incorporar de manera orgánica temas educativos en la trama del juego, se proporciona a los estudiantes un entorno inmersivo donde pueden aplicar y contextualizar conocimientos teóricos. Por lo que también consideran que, esta metodología de aprendizaje experiencial no solo mejora la retención de información, sino que también fomenta una comprensión más profunda al vincular teorías y conceptos con experiencias prácticas. Es así como la efectiva incorporación de contenido educativo en el juego del calamar no solo enriquece la experiencia de juego, sino que también contribuye al desarrollo cognitivo de los

estudiantes al conectar el aprendizaje con situaciones concretas y aplicables.

Lo que sí es reconocido es que esta serie tiene mucha aceptación entre los estudiantes, por lo que se convierte (si usa adecuadamente) en una estrategia, ya que, el juego del calamar fomenta el interés y la motivación intrínseca en los estudiantes, haciendo que el proceso de aprendizaje sea más atractivo y participativo. Es decir, la naturaleza envolvente y emocionante del juego captura la atención de los estudiantes, estimulando su curiosidad y deseos de explorar los temas presentados. Siendo esto un factor decisivo para el compromiso y el rendimiento académico, ya que los estudiantes están más propensos a dedicar tiempo y esfuerzo a actividades que encuentran interesantes y relevantes.

Otro elemento que resaltaron los entrevista es esta serie proporciona una oportunidad valiosa para que los estudiantes adquieran habilidades prácticas aplicables en situaciones de la vida real. Lo que quiere decir que, a través de la interacción con el juego, los estudiantes pueden desarrollar habilidades prácticas como la toma de decisiones éticas, la resolución de problemas y la gestión de situaciones complejas. Habilidades que no solo son beneficiosas dentro del contexto del juego, sino que también tienen aplicaciones significativas en la vida cotidiana y en entornos profesionales.

Ahora bien, los docentes enfatizaron que al hablar de los efectos adversos en el aprendizaje hay que considerar que;

Existe un riesgo significativo de que el juego del calamar presente una visión distorsionada de la realidad, alejada de las complejidades del mundo real, ya que, la naturaleza ficticia y a menudo dramática de las situaciones morales en el juego puede llevar a una representación simplificada de la realidad, donde las decisiones éticas se presentan de manera más clara o menos matizada de lo que sería en la vida real. Siendo esta distorsión potencialmente puede influir en la percepción de los jugadores sobre la complejidad de los dilemas éticos en situaciones del mundo real, generando una brecha entre la representación del juego y las complejidades del contexto moral en la vida cotidiana.

También es necesario que se contemple la posibilidad de que el aprendizaje adquirido en el juego del calamar no se transfiera de manera efectiva a situaciones fuera del entorno del juego plantea un desafío importante. Aunque el juego puede proporcionar experiencias educativas valiosas dentro de su propio contexto, es importante evaluar si los conocimientos, habilidades y reflexiones éticas adquiridas por los jugadores pueden aplicarse de manera

efectiva en situaciones de la vida real. Es decir, si la transferencia de conocimientos es limitada, el potencial educativo del juego puede verse comprometido, ya que los beneficios del aprendizaje podrían no extenderse más allá de la experiencia virtual. Para maximizar la efectividad del juego como herramienta educativa, es necesario considerar estrategias que fomenten la aplicación práctica de los conocimientos adquiridos en contextos del mundo real.

Finalmente, es de gran relevancia tener en cuenta que el peligro de las series que se centra demasiado en la diversión, descuidando la calidad y profundidad del aprendizaje educativo, plantea preocupaciones sobre la efectividad pedagógica del juego. De ahí que, si el enfoque principal del juego es proporcionar entretenimiento sin abordar de manera sustancial los objetivos educativos, existe el riesgo de que el aprendizaje se vea relegado a un segundo plano. Lo que deja ver la importancia de equilibrar la diversión con la calidad educativa para garantizar que el juego cumpla con su propósito educativo, ya que un enfoque exclusivo en la diversión podría limitar la capacidad del juego para estimular el pensamiento crítico, fomentar la reflexión ética y proporcionar una experiencia educativa rica y significativa.

DISCUSIÓN

De allí que, al explorar las creencias post-mortem para reflejar la muerte como un misterio. Siguiendo a personas que experimentan la muerte como una transición, se podría mostrar cómo puede ser una oportunidad para el perdón y el crecimiento. Enfocarse en aquellos que han perdido a seres queridos permitiría abordar la muerte como una oportunidad para aprender sobre el amor, la pérdida y la resiliencia. En este sentido, la serie tiene el potencial de ser significativa al contribuir a una mejor comprensión de la muerte y su relevancia en la vida.

Por otra parte, al contrastar la información proporcionada con las teorías alusivas al tema se tiene que, a criterio de Ponce y Ramos (2022) la serie explora perspectivas morales y educativas, las cuales van a depender de la orientación que reciban. Estas perspectivas se forman a través de diversas narrativas, como centrarse en las experiencias de personas que enfrentan la muerte o han perdido a seres queridos. Para Montes (2022) la serie se enfoca educativamente en analizar rituales y creencias culturales relacionadas con la muerte.

Según Chacón-Fonseca & González-Sandoval (2022) la serie tiene el potencial de ser una reflexión significativa sobre este tema crucial, dependiendo de cómo los creadores decidan abordarlo. De allí que, Korstanje (2021) resalta la idea que, el juego del calamar

presenta los valores morales de una manera compleja y ambivalente. La serie muestra cómo los valores morales pueden verse corrompidos por la desesperación y el juego.

Por un lado, Forteza et al. (2022) sostienen que, la serie presenta algunos valores morales positivos, como la solidaridad, la amistad y el amor. Por ejemplo, los personajes de Gi-hun, Sang-woo y Sae-byeok forman un vínculo de amistad y lealtad a pesar de sus diferencias. También muestran un gran amor por sus seres queridos, lo que les motiva a participar en el juego y a arriesgar sus vidas.

Por otro lado, Forteza et al. (2022) señala que en la serie también presenta algunos valores morales negativos, como la violencia, la traición y el engaño. Los personajes están dispuestos a hacer cualquier cosa para sobrevivir, incluso si eso significa traicionar a sus amigos o seres queridos. También son capaces de actos de violencia, como asesinatos y torturas.

CONCLUSIONES

Después de analizar la información y considerando el poco material bibliográfico existente respecto al tema, la información de los docentes y estudiantes sirven de base para establecer las conclusiones del estudio y sobre todo por la complejidad de estos temas en el contexto educativo. En este sentido, las percepciones y respuestas de las jóvenes ante la muerte y la moral están influenciadas por diversos factores, como la educación recibida, las creencias culturales y religiosas, así como las experiencias personales.

En este entorno educativo, se observa una diversidad de perspectivas y enfoques hacia la muerte, desde quienes la perciben como parte natural del ciclo de la vida hasta aquellas que pueden experimentar temor o ansiedad al respecto. Asimismo, las nociones morales se entrelazan con estas interpretaciones, ya que las jóvenes pueden basar sus juicios éticos en valores personales, normas sociales y enseñanzas educativas.

Dentro de este contexto es importante reconocer la importancia de fomentar un diálogo abierto y respetuoso sobre estos temas en el entorno educativo, permitiendo que las jóvenes compartan sus puntos de vista, cuestionamientos y reflexiones, ya que, al hacerlo, se contribuye al desarrollo de una comprensión más profunda y matizada de la muerte y la moral, promoviendo el pensamiento crítico y la empatía entre las estudiantes. Además, la educación en estos temas puede desempeñar un papel fundamental en la formación de individuos éticos y socialmente conscientes en el futuro.

Asimismo, se tiene que, comprender las percepciones de las jóvenes en este entorno educativo sobre la muerte y la moral es fundamental para mejorar los procesos educativos, debido a que, esta comprensión permite a los docentes adaptar su enfoque educativo de manera personalizada, abordando las preocupaciones específicas de los estudiantes y creando un ambiente de aprendizaje más receptivo a sus experiencias individuales.

Por otra parte, la apertura a discutir temas complejos como la muerte y la moral en el aula contribuye al desarrollo de habilidades socioemocionales. Los docentes pueden integrar estos temas en el currículo de manera reflexiva, promoviendo así el bienestar emocional y social de los estudiantes. Además, al abordar estos temas, se fomenta el desarrollo de habilidades como la empatía, la tolerancia y la gestión de emociones.

De igual manera, la exploración de conceptos complejos estimula el pensamiento crítico de los estudiantes, ya que, los docentes pueden diseñar actividades y discusiones que desafíen a los estudiantes a reflexionar sobre sus creencias, cuestionar suposiciones y considerar diversas perspectivas. Esto contribuye a un ambiente de aprendizaje que promueve el pensamiento analítico y reflexivo, habilidades fundamentales para el desarrollo académico y personal.

Al mismo tiempo, la integración consciente de temas éticos relacionados con la muerte en el currículo fortalece la formación integral de los estudiantes. Los docentes pueden identificar oportunidades para abordar cuestiones éticas en diversas materias, proporcionando una comprensión más completa de cómo estos temas se conectan con diferentes áreas del conocimiento y mostrando la relevancia de estos conceptos en diversos contextos.

Finalmente, la sensibilidad a las diversas perspectivas sobre la muerte y la moral contribuye a la creación de un ambiente educativo inclusivo. Los docentes pueden trabajar para garantizar que todos los estudiantes se sientan respetados y escuchados, independientemente de sus creencias personales. Esto fomenta un clima de aprendizaje que celebra la diversidad y promueve el diálogo respetuoso, enriqueciendo la experiencia educativa para todos los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta Faneite, S. F. (2023). Los paradigmas de investigación en las Ciencias Sociales: Capítulo 4. Editorial Idicap Pacífico, 60–79. <https://doi.org/10.53595/eip.007.2023.ch.4>
- Acosta, S. (2022). La gamificación como herramienta pedagógica para el aprendizaje de la biología. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 2 (5), 249-266. <https://doi.org/10.53595/rlo.v2.i5.036>
- Acosta, S. (2023). Los enfoques de investigación en las Ciencias Sociales. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 3(8), 82–95. <https://doi.org/10.53595/rlo.v3.i8.084>
- Acosta, S. (2024). La inteligencia emocional de los docentes para el aprendizaje de la biología en los estudiantes universitarios. *Revista Digital de Investigación y Postgrado*, 5(9), 41-58. <https://doi.org/10.59654/yebqpn54>
- Álvarez, P. (2020). Propuesta de intervención didáctica para trabajar la muerte a través del huerto escolar en el segundo ciclo de Educación Infantil. Tesis Doctoral, Universidad a Distancia de Madrid. <https://bit.ly/49hSCYg>
- Arbeláez-Campillo, D., Villasmil, J., Rojas-Bahamón, M., y Parra, R. (2021). Reflexiones filosóficas sobre el juego del Calamar-SquidGameserie de Netflix. *Revista de filosofía*, 38(99), 304-315. <https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/112298>
- Benalcazar, C., Paucar, E., y Medranda, N. (2022). Análisis del Impacto de la Serie el Juego del Calamar en la Audiencia de Quito: Influencia De las Series en Patrones Conductuales. En *Ecología de la Información: Un Recorrido Práctico de la Comunicación*. Editorial Abya-Yala. <https://bit.ly/3UFmx8a>
- Bermejo, J., Villaceros, M., & Hassoun, H. (2018). Actitudes hacia el cuidado de pacientes al final de la vida y miedo a la muerte en una muestra de estudiantes sociosanitarios. *Medicina paliativa*, 25(3), 168-174. <https://doi.org/10.1016/j.medipa.2017.02.004>
- Boscán, C., Humaidan, L., y Padrón, J. (2023). Análisis de los personajes de la serie surcoreana “El Juego del Calamar” del director Hwang Dong-hyuk. *Boletín de Humanidades*, 1-1. http://ojs.urbe.edu/index.php/boletin_humanidades/article/view/4076
- Brignoni, S., Esebbag, G., & Grisales, A. (2022). *Violencias y desamparos: Una práctica colaborativa entre salud mental y educación* (Vol. 2081). Ned Ediciones.
- Chacón-Fonseca, G., & González-Sandoval, G. (2022). El juego del calamar: Una perspectiva profesional desde la Orientación. *Revista Costarricense de Orientación*, 1(1), 1-3. <https://www.rco.cpocr.org/index.php/rco/article/download/19/9>

- Forteza, A., Rodríguez, E., Costa, Ó., y Alonso-López, N. (2022). ¿Qué hacen los jóvenes en las redes sociales?: el juego del calamar como estudio de caso. In *Alfabetización mediática y factor relacional*. Fragua.<https://bit.ly/3SIstSkK>
- Hatum, A. (2022). *Fragmentados: Breve historia de cómo el trabajo nos arruinó la vida*. Vergara.
- Herrero, P., De la Herrán, A., y Selva, M. (2015). Pedagogía de la muerte mediante aprendizaje servicio. *Educación XXI*, 18(1), 189-212. <https://www.redalyc.org/pdf/706/70632585008.pdf>
- Korstanje, M. (2021) *La Violencia en el Capitalismo Mortuorio: de los juegos del hambre al juego del Calamar*. *Violencia/s Actuales*(32), 116.https://www.academia.edu/download/76086099/10_O32.pdf
- Márquez, A. (2021). “El juego del calamar” enfocado desde la óptica penal. *Revista Pensamiento Penal*, (405). <https://www.pensamientopenal.com.ar/index.php/system/files/doctrina89641.pdf>
- Martínez, M. (2014). *Nuevos fundamentos en la investigación científica*. México: Editorial Trillas.
- Mayhua, S., & Palomino, D. (2022). *Violencia en los contenidos de dos series del género de supervivencia emitidos por Netflix [tesis para optar al grado de licenciado, Universidad Nacional del Centro del Perú]* <https://repositorio.uncp.edu.pe/handle/20.500.12894/8187>
- Merchán, M., & Henao, J. (2011). Influencia de la percepción visual en el aprendizaje. *Ciencia y Tecnología para la salud visual y ocular*, 9(1), 93-101. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5599290>
- Miranda, F. (2021). *Mediación y pandemia: reflexiones para la educación artística*. *Desbordes*, 12(1), 22-37. <https://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/desbordes/article/download/5846/5785>
- Montes, E. (2022). *La estructura social y las estrategias de poder en El Juego del Calamar (2021)*.<https://uvadoc.uva.es/handle/10324/54667>
- Nortés, J. (2022). El juego del calamar, humanos sin rostro, jueces sin toga y dónde encontrarlos. *Revista hispanoamericana de Historia de las Ideas*, (53), 1-4.<https://www.revistalarazonhistorica.com/app/download/12236051198/LRH+53.1.pdf?t=1638176287&mobile=1>
- Ponce, C., y Ramos, R. (2022). *Análisis de la narrativa audiovisual de la serie coreana “El juego del Calamar” según la teoría de la triada narrativa*. Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo, Perú. <https://hdl.handle.net/20.500.12692/112298>
- Quijandría, E. (2023). *El análisis del viraljacking y la percepción del peruano*

millennial: El Juego del Calamar. Correspondencias & análisis, (18), 99-120.
<https://doi.org/10.24265/cian.2023.n18.04>

- Torres-Coronas, T., & Vidal-Blasco, M. A. (2015). Percepción de estudiantes y empleadores sobre el desarrollo de competencias digitales en la Educación Superior: Students and employers perception about the development of digital skills in Higher Education (Vol. 367). Ministerio de Educación.