



ÉTICA Y EDUCACIÓN VIRTUAL: ESTUDIO DE LA EXPERIENCIA ÉTICA EN ENTORNOS VIRTUALES DE APRENDIZAJE A PARTIR DE LA PERCEPCIÓN DE DOCENTES Y ESTUDIANTES.

José Alberto Rivera Piragauta

ADVERTIMENT. L'accés als continguts d'aquesta tesi doctoral i la seva utilització ha de respectar els drets de la persona autora. Pot ser utilitzada per a consulta o estudi personal, així com en activitats o materials d'investigació i docència en els termes establerts a l'art. 32 del Text Refós de la Llei de Propietat Intel·lectual (RDL 1/1996). Per altres utilitzacions es requereix l'autorització prèvia i expressa de la persona autora. En qualsevol cas, en la utilització dels seus continguts caldrà indicar de forma clara el nom i cognoms de la persona autora i el títol de la tesi doctoral. No s'autoritza la seva reproducció o altres formes d'explotació efectuades amb finalitats de lucre ni la seva comunicació pública des d'un lloc aliè al servei TDX. Tampoc s'autoritza la presentació del seu contingut en una finestra o marc aliè a TDX (framing). Aquesta reserva de drets afecta tant als continguts de la tesi com als seus resums i índexs.

ADVERTENCIA. El acceso a los contenidos de esta tesis doctoral y su utilización debe respetar los derechos de la persona autora. Puede ser utilizada para consulta o estudio personal, así como en actividades o materiales de investigación y docencia en los términos establecidos en el art. 32 del Texto Refundido de la Ley de Propiedad Intelectual (RDL 1/1996). Para otros usos se requiere la autorización previa y expresa de la persona autora. En cualquier caso, en la utilización de sus contenidos se deberá indicar de forma clara el nombre y apellidos de la persona autora y el título de la tesis doctoral. No se autoriza su reproducción u otras formas de explotación efectuadas con fines lucrativos ni su comunicación pública desde un sitio ajeno al servicio TDR. Tampoco se autoriza la presentación de su contenido en una ventana o marco ajeno a TDR (framing). Esta reserva de derechos afecta tanto al contenido de la tesis como a sus resúmenes e índices.

WARNING. Access to the contents of this doctoral thesis and its use must respect the rights of the author. It can be used for reference or private study, as well as research and learning activities or materials in the terms established by the 32nd article of the Spanish Consolidated Copyright Act (RDL 1/1996). Express and previous authorization of the author is required for any other uses. In any case, when using its content, full name of the author and title of the thesis must be clearly indicated. Reproduction or other forms of for profit use or public communication from outside TDX service is not allowed. Presentation of its content in a window or frame external to TDX (framing) is not authorized either. These rights affect both the content of the thesis and its abstracts and indexes.



Ética y educación virtual: Estudio de la experiencia ética en entornos virtuales de aprendizaje a partir de la percepción de profesores y estudiantes.

Ethics and virtual education: Study of the ethical experience in virtual learning environments from the perception of teachers and students.

Ètica i educació virtual: Estudi de l'experiència ètica en entorns virtuals d'aprenentatge a partir de la percepció de docents i estudiants.

JOSÉ ALBERTO RIVERA PIRAGAUTA



**TESIS DOCTORAL
2023**



UNIVERSITAT ROVIRA i VIRGILI

Tesis doctoral

Ética, y educación virtual: Estudio de la experiencia ética en entornos virtuales de aprendizaje a partir de la percepción de profesores y estudiantes

Ethics and virtual education: Study of the ethical experience in virtual learning environments from the perception of teachers and students.

Ètica i educació virtual: Estudi de l'experiència ètica en entorns virtuals d'aprenentatge a partir de la percepció de docents i estudiants.

José Alberto Rivera Piragauta

Dirigida por la Dra. Janaina Minelli de Oliveira Ramos

Universitat Rovira i Virgili

Línea de investigación: Gestión de contenidos y de conocimiento

Departamento de Pedagogía

Tarragona-España

2023



HAGO CONSTAR que el presente trabajo, titulado "Ética y educación virtual: Estudio de la experiencia ética en entornos virtuales de aprendizaje a partir de la percepción de docentes y estudiantes", que presenta José Alberto Rivera Piragauta para la obtención del título de Doctor, ha sido realizado bajo mi dirección en el Departamento de Pedagogía de esta universidad.

Tarragona, 23 de enero de 2023.

DE OLIVEIRA RAMOS
JANAINA MINELLI -
30380391J

Digitally signed by DE
OLIVEIRA RAMOS JANAINA
MINELLI - 30380391J
Date: 2023.01.24 07:12:18
+01'00'

La directora de la tesis doctoral
Janaina Minelli de Oliveira Ramos

A mi esposa, Ángela, porque supo entender que esos espacios de encierro eran para la soledad con el conocimiento y la producción textual.

A mi hija, Noelia, mi razón de ser y motivo de todo mi hacer.

Agradecimientos.

Tarragona, febrero de 2023

Este ha sido un proyecto de más de un lustro de tiempo y existencia, que pasó por momentos difíciles, de bemoles y espacios de aridez, en donde la salud y la existencia de quien escribe estas letras se vieron bastante comprometidas, pero, gracias al espíritu inconforme del conocimiento, en busca de la verdad, sirvió de acendra y detonante de la responsabilidad para cumplir con lo proyectado. Por todo eso gracias al Ser que llamamos Dios en donde se justifica todo lo trascendente de nuestras acciones.

A mis padres, gracias por haberme dado esta realidad existencial y por todo lo que iniciaron en mí, y, quizás por ellos haber dejado afincado en mi ser el respeto por el valor de la persona y, por tanto, de los demás valores éticos que se fundamentan allí.

Gracias a la Doctora Janaina Minelli de Oliveira por acompañarme en esta andanza que comenzó en el año 2016. Ella supo orientar el interrogante que me ocupaba sobre la formación en valores éticos que se podía dar en un entorno, en el cual se carecía del contacto físico. Ella me animó en los momentos de aridez y afinó los últimos detalles de este escrito.

Gracias Doctora Mercè Gisbert, porque sólo bastó sus orientaciones telefónicas en aquel 2015 y poder llegar a la Universitat Rovira i Virgili para cursar este doctorado.

José Alberto Rivera Piragauta

Tabla de contenido

Resumen	15
I. INTRODUCCIÓN	19
1. Marco teórico.....	23
1. 1. LA IDENTIDAD DIGITAL: UNA REFLEXIÓN ÉTICA.....	23
1. 1. 1. La identidad digital y el yo digital	23
1. 1. 2. La identidad digital, y su comprensión desde la educación mediada.....	30
1. 2. LA ÉTICA Y LA EDUCACIÓN VIRTUAL.....	35
1. 2. 1. Educación y Ethos	37
1. 2. 2. La educación mediada por la tecnología	41
1. 2. 3. Educación virtual y ética	51
1. 3. DE LA COMPETENCIA ÉTICA PARA LA EDUCACIÓN VIRTUAL	57
1. 3. 1. Conceptualización de competencia.....	57
1. 3. 2. La competencia ética	62
1. 3. 3. Competencia ética en la educación virtual	68
II. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN:.....	72

2. 1. Desarrollo de la investigación.....	74
III. RESULTADOS.....	85
IV. DISCUSIÓN.....	115
V. CONCLUSIONES.....	123
Referencias.....	131
ANEXOS.....	148
Anexo 1.....	148
Anexo 2.....	151
Anexo 3.....	166

Índice de figuras

Figura 1.	Síntesis del segundo capítulo	56
Figura 2.	<i>Competencias digitales. (Magro et al., 2014, p. 19)</i>	61
Figura 3.	<i>Mentefacto que explica la concepción de competencia ética</i>	64
Figura 4.	<i>Sobre valores fundamentales. Traducido y adaptado de Martínez (2017).</i>	66
Figura 5.	<i>Prueba no paramétrica de Kruskal Wallis</i>	89
Figura 6.	<i>Lista de valores éticos que se proponen fundamentales para la educación virtual.</i>	91
Figura 7.	Representación síntesis del capítulo	99
Figura 8.	Representación gráfica que permite entender los valores porcentuales	108
Figura 9.	<i>Valores éticos asociados a las acciones referidas a la categoría del diseño.</i>	109
Figura 10.	<i>Valores éticos asociados a las acciones referidas a la categoría de la acción tutorial.</i>	110
Figura 11.	<i>Valores éticos asociados a las acciones referidas a la categoría de la evaluación.</i>	112
Figura 12.	El campus virtual como expresión ética en la educación virtual...	120

Índice de tablas

Tabla 1.	Publicaciones, ponencias y capítulos de libro derivadas de la tesis..	11
Tabla 2.	Ideas síntesis del primer capítulo	35
Tabla 3.	Resumen del apartado	71
Tabla 4.	Relación de objetivos y preguntas de la investigación.....	73
Tabla 5.	Acciones correspondientes a cada categoría	77
Tabla 6.	Fases de la investigación *	80
Tabla 7.	Caracterización general de estudiantes participantes.	83
Tabla 8.	Características generales de los profesores participantes	84
Tabla 9.	Situaciones vividas en distintos escenarios de la educación virtual ..	87
Tabla 10.	Relación entre cada escenario y los tres valores más importantes, según lo indican los estudiantes y profesores encuestados.....	92
Tabla 11.	Respuestas de los estudiantes	95
Tabla 12.	Respuestas de los profesores.	95
Tabla 13.	Porcentajes representativos obtenidos en algunas afirmaciones.	96
Tabla 14.	Resultados obtenidos en las dos rondas para la primera sección referida al diseño.....	100
Tabla 15.	Resultados obtenidos en las dos rondas para la segunda sección referida a la acción tutorial.....	104
Tabla 16.	Resultados obtenidos en las rondas para la tercera sección referida a la evaluación.	106

Lista de abreviaturas y/ o acrónimos

DBR:	Design-Based Research
DE:	Desviación estándar
EPA:	Entorno personal de aprendizaje, acrónimo en español de Personal learning environment.
EVA:	Entorno virtual de aprendizaje
GAFAM:	Google, Amazon, Facebook, Apple y Microsoft
IA:	Inteligencia artificial
IBD:	Investigación Basada en el Diseño, acrónimo en español de Design-Based Research
IES:	Institución de educación superior
M:	Media global
PLE:	Personal learning environment
RA:	Realidad aumentada
RV:	Realidad virtual
TIC:	Tecnologías de la información y la comunicación

Relación de publicaciones que sustentan el trabajo de investigación



<https://orcid.org/0000-0002-0400-125X>

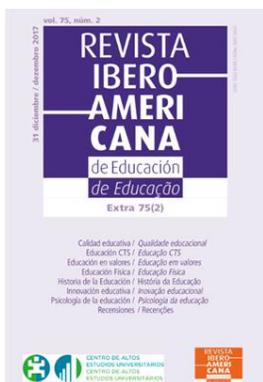
Producción científica del doctorando

La tesis que se expone en el presente informe se ha realizado en la modalidad compendio de artículos. Durante el proceso de realización de esta tesis, he elaborado 11 publicaciones (6 artículos de investigación en revistas, 4 publicados y 2 en revisión; 2 capítulos de libro 3 comunicaciones a congresos). Destaco entre estas publicaciones, el artículo titulado “¿Do Ethics and Values Play a Role in Virtual Education? A Study on the Perception of Students and Teachers” , Q1 en FILOSOFÍA y Q2 en EDUCACIÓN (SJR); y el artículo The Ethical Commitment of Virtual Education, Q2 en EDUCACIÓN (SJR). La tabla a continuación expone todas las publicaciones derivadas de la tesis que el presente informe trata de presentar.

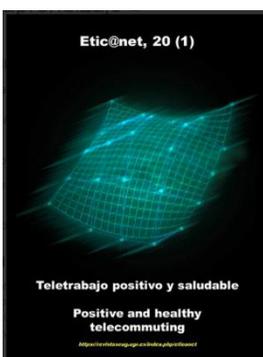
Tabla 1. *Publicaciones, ponencias y capítulos de libro derivadas de la tesis*

Listado de publicaciones derivadas de la tesis

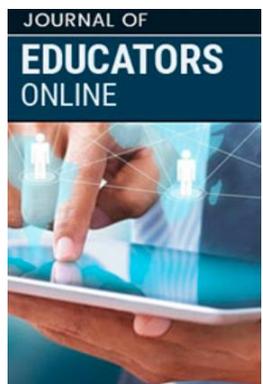
Indicadores de calidad



Rivera, J. A., y de Oliveira, J. (2017). El problema ético de la identidad digital en la educación virtual. *Revista Iberoamericana De Educación*, 75(2), 41-58.
<https://doi.org/10.35362/rie7522633>



Rivera, J. A y Oliveira, J. (2020). Más allá del plagio: relevancia de la ética en entornos virtuales de aprendizaje. *Etic@net*, 20(1), 15140.
<https://doi.org/10.30827/eticanet.v20i1.15140>



Rivera, J. A., & de Oliveira, J. (2022). The Ethical Commitment of Virtual Education. *Journal of Educators Online*, 19(2), n2.
<https://doi.org/10.9743/JEO.2022.19.2.9>

Revista de Estados Unidos, ubicada en el cuartil Q2, con un factor de impacto de 0,446, su H index es 18, ISSN 1547500X y un promedio de citaciones de 1.61



Rivera, J., & de Oliveira, J. (2022).
¿Do Ethics and Values Play a Role in
Virtual Education? A Study on the
Perception of Students and Teachers.
Journal of academic ethics, 1–14.
Advance online publication.
<https://doi.org/10.1007/s10805-022-09459-z>

Revista de Países Bajos, ubicada en el cuartil Q1, con un factor de impacto de 0,492, su H index es 24, ISSN 15701727 y un promedio de citaciones de 2.56



Rivera, J., y Oliveira, J. (2022).
Aspectos Clave de Diseños de
Aprendizaje Virtual Éticamente
Sensibles: Recomendaciones
Prácticas Desde un Panel Delphi.
Voces y Silencios: Revista
Latinoamericana de Educación.
<https://revistas.uniandes.edu.co/journal/vys> En revisión



Rivera, J., y Oliveira, J. (2022). La
educación virtual y los valores éticos.
¿Son los valores éticos fundamentales
en la educación virtual? Un estudio
desde la percepción de estudiantes y
profesores. Edutec, Revista
Electrónica de Tecnología Educativa
(ISSN-e:1135-9250).
<https://www.edutec.es/revista/index.php/edutec-e/index> En revisión



Capítulos de libro



Rivera Piragauta, J.A. (2017). Un modelo pedagógico para la educación con apoyo de lo virtual. En Lasso, E. et al. *Estado del arte sobre la articulación de modelos, enfoques y sistemas en educación virtual* (pp. 25-38). Editorial UNAD. Bogotá.
DOI: <https://doi.org/10.22490/9789586516204>



Rivera Piragauta, J.A. (2017). Un posible modelo para una imperante educación en ambientes virtuales de aprendizaje – AVA. En Lasso, E. et al. *Estado del arte sobre la articulación de modelos, enfoques y sistemas en educación virtual* (pp. 52-59). Editorial UNAD. Bogotá.

DOI: <https://doi.org/10.22490/9789586516204>

Participación en Congresos

Título de la ponencia: “Prosopon o avatar. Una reflexión desde el entorno virtual de aprendizaje.” Segundo Congreso Argentino de Estudios Sociales de la Ciencia y la Tecnología, realizado los días 30 de noviembre, 1 y 2 de diciembre de 2016

Título de la ponencia: “La educación virtual en la configuración de la ciudadanía digital. Una responsabilidad ética”. Tercer Congreso Mundial de Educación Superior a Distancia, realizado el 17 al 19 de mayo de 2018.

<http://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/memorias/article/view/286110.22490/25904779.2861>

Título de la ponencia: “Ètica en la formación mediada por tecnología.” Segundo Congreso Virtual Latinoamericano de Formación de Psicología Mediada por Tecnología, realizado el 6 y 7 de septiembre de 2019. <https://relepsad.iztacala.unam.mx/ponentes-segundo-congreso/>

Resumen

A pesar de las amenazas, como la reciente pandemia, la educación se ha mantenido y comprendido como un derecho que está al servicio de toda la humanidad, (UNESCO, 2020, p. 5). Además, es un sistema unificante, en donde confluye todo y se busca explicar todo, lo que revela porque es necesaria la articulación del proceso de enseñanza y los valores éticos. Casi siempre, ante comportamientos adversos que desdibujan al ser humano, se pide cuentas a la educación y directamente a la ética aprendida. Si actualmente la educación ha asumido nuevas condiciones a partir de lo tecnológico, entonces la educación virtual asume las posibles respuestas desde lo que se percibe en los nuevos entornos donde se enseña y se aprende.

El objetivo general del presente escrito es: Analizar desde la educación virtual los componentes fundamentales, mediante los cuales, es posible afirmar la importancia y vigencia de los valores éticos en los entornos virtuales de aprendizaje. Los objetivos específicos perseguidos en esta tesis son: **i)** Examinar el concepto de identidad digital inherente al perfil del estudiante que se educa en los entornos virtuales de aprendizaje para establecer las condiciones éticas necesarias en el proceso formativo. **ii)** Analizar desde la percepción de estudiantes y profesores, las acciones éticas en un entorno virtual de aprendizaje. **iii)** Por último, para elaborar una síntesis de lo estudiado, identificar algunos criterios, resultado de la reflexión y participación de docentes, que permitan afirmar la necesidad y vigencia de los valores éticos, en el proceso educativo de los entornos virtuales de aprendizaje.

La metodología utilizada fue la Metodología Basada en el Diseño, conformada por cuatro fases reiterativas. En la fase 1 se elabora una revisión de la literatura en la que se evidencia como referente inmediato de la literatura sobre ética y educación virtual, así como de las acciones éticas prácticas dentro del campus virtual de la educación a distancia, el plagio. Éste se describe como falta grave y penalizada en los diversos reglamentos de Instituciones de Educación Superior. Empero, la ética en cuanto reflexión que nace necesariamente de la educación no puede agotar sus fines en una acción automática de copiar y pegar. Se conoce así la necesidad de abordar adecuadamente las cuestiones relacionadas a los valores éticos en la educación virtual. Una vez identificada dicha necesidad en la fase 1, en la fase 2, se recurre a las entrevistas en profundidad a 16 estudiantes y 9 docentes de la educación virtual. El análisis se da de forma deductiva a través de la categorización de las respuestas de los participantes a las entrevistas. Los resultados de esta segunda fase indican la existencia de una pluralidad de temas, situaciones de la vida académica, y preocupaciones de alumnos y docentes en entornos virtuales que requieren planteamientos éticos. Se identifican siete nodos interconectados con las categorías emergentes del análisis de las entrevistas: proyecto de vida, responsabilidad, ciudadanía, pensamiento axiológico, identidad, autorregulación y liderazgo ético. A la luz de los datos, el encuentro formativo en el campus virtual entre tutores y estudiantes o participantes del entorno virtual de aprendizaje se enuncia como una experiencia ética. Con base en las respuestas de los participantes, obtenidas en la segunda fase, en la fase 3, se elaboró un instrumento para analizar, ahora de forma cuantitativa, la experiencia ética de estudiantes y docentes universitarios. El instrumento, un cuestionario en línea

autoadministrado, incluye una escala tipo Likert de 7 puntos y consta de cuatro categorías: 1) Valores fundamentales en la educación virtual; 2) Escenarios reales vividos en ambientes de aprendizaje y valores relacionados; 3) Acciones en el campus virtual y 4) La experiencia ética en el campus virtual. Para la validación del instrumento se utilizó el juicio de 10 expertos con formación doctoral en educación y más de cinco años de experiencia como docentes de educación virtual. Después de la adaptación del cuestionario según la orientación del panel de expertos, se le administró en línea durante el primer semestre del año académico 2020-2021, obteniendo 235 respuestas: 205 estudiantes y 30 docentes. La fiabilidad del cuestionario fue 0,861 (alfa de Cronbach). Los resultados de la tercera fase pusieron de manifiesto que la responsabilidad, el compromiso, el respeto, la solidaridad y la tolerancia pueden considerarse valores propios del aprendizaje en entornos virtuales de aprendizaje; y que los estudiantes y profesores comparten hasta cierto punto experiencias éticas con respecto a los valores considerados más relevantes en la educación virtual. En la cuarta y última fase del presente estudio, se vuelve sobre todo lo aprendido para aportar claves para la elaboración de diseños de aprendizaje que sean sensibles a los aspectos éticos relevantes para los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. Se aplicó la metodología Delphi. Se aplicó una encuesta con tres categorías de consulta y 30 acciones asociadas. Un grupo de diez expertos coincidió en las tres categorías propuestas: diseño instruccional, acción tutorial y evaluación. Dos rondas de consulta permitieron obtener el consenso requerido en la mayoría de las acciones propuestas. Los resultados de esta última fase del estudio no sólo ponen de manifiesto acciones específicas del diseño instruccional, la acción tutorial y de la

evaluación éticamente sensible, sino que reafirma la necesidad de considerar las interacciones entre estudiantes y docentes en un ambiente virtual de aprendizaje como una experiencia que trasciende estrategias digitales y didácticas. También se requiere asumir la experiencia ética inherente a esas interacciones. Los y las participantes en las fases 2, 3 y 4 fueron informados de los objetivos de investigación de la presente tesis, del carácter voluntario del estudio, de su confidencialidad y del anonimato de sus respuestas.

La tesis que el presente informe presenta tiene una afirmación clara: la educación virtual es una experiencia ética, de la que se pueden identificar valores vividos como específicos para estudiantes y docentes, que son el compromiso, la responsabilidad, el respeto, la honestidad, la puntualidad, la disciplina y la solidaridad. En esta tesis se desafía el enfoque del plagio como elemento ético central en la educación virtual. Así mismo, se desafía el enfoque que identifica al entorno virtual como un espacio de entrega del conocimiento exclusivamente, convocando la comunicada académica a la puesta en práctica de acciones en el diseño instruccional, la acción tutorial y la evaluación para la promoción de una educación virtual éticamente sensible.

I. INTRODUCCIÓN

La indiferencia tiene dos aspectos: el abismo indiferenciado, la nada negra, el animal indeterminado en el cual todo está disuelto, pero también, la nada blanca, la superficie de calma recuperada en la que flotan determinaciones no ligadas, como miembros dispersos, cabeza sin cuello, brazo sin hombro, ojos sin frente. Lo indeterminado es totalmente indiferente, pero las determinaciones flotantes no lo son menos unas respecto de otras.
(Deleuze 2009)

El argumento preliminar con el cual se inicia este escrito está dado a partir de Deleuze (2009). El anterior epígrafe evoca la univocidad del ser, sin equívocos o mejor sin indiferencia todo se entendería en la unidad estética del ser que le hace bello y, por tanto, bueno. Es la clásica explicación del bien en el ser, que al mismo tiempo le hace diferente de los demás seres. Es la importancia de la ética en el ser. Cualquier experiencia o acción lleva implícita una responsabilidad ética, esto para que no sea el abismo indiferenciado. Consecuencia inmediata de lo anterior es evitar una educación monstruosa e indiferente, es decir, la educación deberá ejecutar acciones responsables. Ante lo totalmente indiferente, la educación hace la diferencia, añadiendo a este axioma dos elementos que suman exigencias: la ética y lo virtual. En el caso de la ética, le pertenece por naturaleza a la educación y en el caso de la virtualidad, es un nuevo modo que ayuda a educar de manera distinta y siempre novedosa. Ética, Educación y virtualidad; fueron los conceptos estudiados a profundidad y detalladamente en este escrito, a partir de lo que orientan las metas planteadas en este escrito.

El presente informe presenta una tesis realizada como compendio de artículos de investigación. El recorrido se puede cotejar en las seis publicaciones derivadas y

tres participaciones en ponencias (mencionadas al comienzo de este escrito) que se dieron durante el proceso de investigación - ver Tabla 1.

En un primer gran apartado, el Marco Teórico engloba los capítulos 1, 2 y 3, que responden a la revisión de la literatura - fase 1 del diseño metodológico. El primer capítulo de esta investigación constata, que, desde los nuevos conceptos de identidad, se han dado dinámicas distintas en lo que va constituyendo el ser del sujeto que vivencia y experimenta los valores éticos. Desde una nueva condición de ser, el sujeto humano, para este caso el estudiante, asume responsabilidades propias de una época tecnificada y que le exigirán expresar de una manera distinta su ser ciudadano, por ejemplo. Una identidad digital que puede vivir éticamente.

El segundo capítulo pone el énfasis en tres de los considerados aquí mojones de esta investigación, a saber: la ética, la educación y la tecnología, desde lo que implica la relación del proceso de aprendizaje en los mismos.

En el capítulo tres se reflexiona en torno a la ética como una capacidad más, que se suma a otras capacidades o competencias que son necesarias y se van adquiriendo en todo proceso educativo. La ética como competencia implica una adecuación entre el deber ser y la responsabilidad del hacer, se comprobará como una cualidad para encontrar el punto medio.

En el segundo gran apartado del presente informe, Metodología de Investigación, se exponen las fases reiterativas 2, 3 y 4 del diseño metodológico de la Investigación, basada en el diseño. Se exponen los objetivos perseguidos, las

preguntas de investigación planteadas en el estudio, y el desarrollo de la investigación. Consta ahí la descripción del contexto de estudio, instrumentos utilizados y el perfil de los y las participantes.

En el tercer apartado titulado Resultados, expone los resultados alcanzados en las fases 2, 3 y 4 del diseño metodológico. Se demuestra que el dispositivo tecnológico utilizado para las interacciones del aprendizaje no obedece simplemente a la configuración algorítmica, se ve afectado positivamente con las acciones éticas de estudiantes y profesores que allí se encuentran.

El cuarto apartado, Discusión, da cuenta de los distintos puntos de quiebre y de divergencia que genera la investigación. La complejidad se vislumbra cuando el objeto de estudio no es tangible y maleable, es discutir en torno a las precepciones que los actores de un EVA tienen respecto de los valores éticos, que tampoco tienen una medida absoluta e irrefutable. Pero que si son posibles de estudio en la medida de su impacto positivo o negativo en procesos de alta significación como lo es la educación.

Por último, el apartado de las Conclusiones pone énfasis y matices finales, ampliando lo que se podría seguir de estudios posteriores.

La humanidad ha pasado por una pandemia, que pone en riesgo el valor fundante que es la vida. Pandemia, que nos puso a dialogar del mismo tema en todo el planeta. La realidad, el mundo, el tiempo, casi todo, se hizo una “aldea global” (recordando a McLuhan y Powers, 1995); efectivamente se globalizó todo, se extendieron por todas partes los mismos códigos informáticos haciendo uso de

casi los mismos recursos tecnológicos para enseñar. Se masifica la información, con los mismos formatos televisivos para una buena porción de la humanidad, se dan copias exactas de diálogos y temas de similares. Ante esa descripción de una experiencia existencial para una buena parte de la humanidad, la educación puede verse afectada positiva o negativamente, esta investigación se atreve a poner la mirada en el enfoque ético, quizás un tema algo ya muy tratado a lo largo del pensamiento humano, pero, siempre vigente y necesario, con mayor insistencia cuando se trata de educar.

1. Marco teórico

1. 1. LA IDENTIDAD DIGITAL: UNA REFLEXIÓN ÉTICA¹

El hombre comprendió muy tempranamente que su identidad era vulnerable, pues dejaba jirones de ella por donde pasaba, en forma de huellas, sombras y reflejos. Sus límites corporales se desbordaban de un modo que no podía controlar, con extrañas derivaciones aparentes, y pronto supo que aquellas prolongaciones dispersas de su yo podían ser manipuladas en su contra con prácticas mágicas.

Máscaras de la ficción Gubern (2002)

1. 1. 1. La identidad digital y el yo digital

El primer paso que abre esta investigación hace énfasis en el sujeto, destinatario de toda la reflexión posible. Analizar los referentes que dan sustento al estudio sobre el sujeto que interactúa en los EVA, un sujeto que se hace líquido (Bauman, 2006) en los distintos entornos virtuales, en donde deja las huellas de lo que dice ser. Para entender esta afirmación vale la pena traer a colación la mención anterior de Gubern (2002), en la añoranza que hace el protagonista (Schlemihl) de su sombra. A la nueva identidad digital le ocurre lo de aquel hombre, cuyos límites corporales se desbordaban en la sombra, como derivaciones o una dispersión del yo, que se podían manipular en su contra con prácticas mágicas (Gubern, 2002, p. 12). Es posible, entonces que, en los medios digitales, se pueda mostrar otro modo de existencia que deja huellas en una nueva identidad proyectada, el “yo” en el ciberespacio como identidad virtual (Rivera, 2014, p. 370). Kerckhove explica esa identidad como avatar “... una máscara digital que uno se pone para

¹ De la publicación Rivera y de Oliveira (2017). El problema ético de la identidad digital en la educación virtual. Revista Iberoamericana De Educación, 75(2), 41-58.
<https://doi.org/10.35362/rie7522633> se derivó este capítulo

identificarse y adoptar una actitud, en pantalla completa, en los nuevos entornos de 3D creados en línea con nombres como *Alphawords* y *Words Away*” (Kerckhove de 1999, p. 83). Estudios recientes, refieren el tema del avatar o sombra, como un prototipo que se da de acuerdo con el movimiento de los hablantes (Ishii, et al. 2021). Otros autores han propuesto el avatar como un buen recurso para desarrollar el teletrabajo de personas con discapacidades en la atención al cliente, es un estudio que automatiza el avatar para llevarlo a ser robot (Takeuchi, et al. 2020). Por otra parte, y, paradójicamente, se ha estudiado la preferencia de los humanos para hablar de temas privados con humanos en lugar del avatar (Hsu et al. 2021). En cuanto a lo educativo se encuentran estudios sobre la realización de prácticas pedagógicas simuladas, para aquellos que quieren ser profesores (Kim, et al, 2017).

De acuerdo con Pérez (2012) el término identidad digital “pone el énfasis en aquellos rasgos del individuo que encontramos digitalizados y que están a disposición de los demás” (p. 1). Determinar la identidad de un sujeto antes de la aparición de la Internet se supeditaba a la documentación escrita y a los archivos generados en las oficinas o lugares destinados para tal fin. Fue a finales del siglo XX donde se facilitó la digitalización de la información personal y es posible que sea leída mediante un código de barras. Toda la información sobre un ser humano se encriptó, Pérez (2012). Así las cosas, se sigue con Cruz, et al. (2015) que:

Las identidades digitales son representaciones electrónicas que brindan información acerca de un individuo u organización específica, como atributos, características o preferencias (Anwar et al., 2006). En el e-

learning, se relaciona con el concepto de telepresencia y su manifestación se da por vía electrónica, las identidades digitales se crean no sólo por la inclusión de detalles biográficos, sino también con la información de cómo las personas se comunican e interactúan con otros en un espacio compartido virtualmente. (p. 28)

La nueva identidad digital se manifiesta gracias también a lo tecnológico. Por su parte Masiero y Bailur (2021), consideran que con la identidad digital la complejidad humana se reduce a códigos y algoritmos condensados en registros y sistemas informáticos. Ese entorno se define como una red de espacios reales (Chambers y Sandford 2019). Existe una delgada frontera entre el espacio real y el espacio virtual, como afirma Paiva (2015), “los espacios virtuales se han vuelto, culturalmente, espacios reales y, por lo tanto, pueden entenderse como parte del paisaje de la vida cotidiana” (p. 2). Con todo el auge de las redes sociales y la interacción que se da en ellas se han elaborado ecosistemas informáticos que recopilan el legado digital de quienes interactúan en esos ecosistemas (Galvão, et al.2021).

El tema de la identidad digital y su relación con los entornos virtuales de aprendizaje ha tenido un amplio estudio desde la percepción de la psicología de la educación virtual. En su momento se afirmó que desde las TIC emergen procesos distintos de desarrollo y socialización. A propósito, Lalueza et al. en la compilación realizada por Coll y Monereo (2008) dirán:

Si bien nuestro análisis sobre la construcción de identidad en el ciberespacio se ha basado en el texto escrito y la descorporeización, aquí nos encontramos con algo así como una nueva re-corporeización, con formas de construcción de identidades que utilizan no solo la narrativa y el texto, sino también la imagen y representaciones icónicas donde el cuerpo se satura de contenidos simbólicos. (p. 70)

La construcción de una identidad en la red, según Monereo (2008), parte del acuerdo unánime al afirmar que “la frecuente interacción con otras personas en un entorno virtual puede generar una representación autorreferenciada del propio yo, es decir, la percepción de que existe en la red al menos un “yo mismo” (p. 57). En palabras de Gálvez y Tirado (2007) una identidad virtual que nos representa e identifica, es decir:

Los integrantes del foro no constituyen átomos, partículas con identidades diferenciadas, únicas y propias de cada individuo. Tampoco desarrollan un único rol en particular, ni ocupan un espacio que es el que les corresponde, sino que, bien al contrario, las puestas en pantalla trascienden a las personas en particular. (p. 175)

La interacción que se da en el medio digital no son meros encuentros virtuales, por el contrario, son tan reales como el encuentro que se da en el entorno real, la diferencia radica en la presencia corpórea del cara a cara presencial no posible, por ahora, en la virtualidad. Sin embargo, queda la posibilidad de identificarse mediante la foto o imagen de perfil, pues como señala Castañares

La fotografía hace visible el cuerpo, y entre todas las señas de identidad, el cuerpo es la más definitoria, la que nos señala como individuos irrepetibles e históricos. Pero, además el cuerpo es un medio privilegiado para la representación del mundo interior del sujeto, en particular de los afectos, un elemento fundamental de la identidad moderna. (2010, p 85)

En la otra orilla está la definición del yo digital. Para Rotman (2014) el yo digital se comprende como el autoservicio que toda la tecnología le brinda al “yo” del ser humano. No obstante, esto plantea el dilema de las bondades que tenía la identidad analógica para las generaciones no nacidas en la época de la tecnología del internet y las experiencias digitales vividas por las generaciones actuales o también llamados nativos digitales (término aceptado y acuñado por Prensky, 2010). Y se refiere al grupo de seres humanos que saben navegar en el ciberespacio con la autonomía y las responsabilidades que ello implica, seguramente con las competencias propias que le permiten ser tal en ese espacio virtual. Del yo digital es posible hablar hasta de su inmortalidad Galvão, et al. (2021) han propuesto el tema, afirmando que hemos dejado a disposición de otros, toda nuestra información personal en la red y a veces sin pleno consentimiento. Es una información que perdura en el tiempo.

No es fácil dilucidar el tema del yo, como identidad. Estudios distintos han realizado la psicología y la filosofía. Por ahora mencionar Foucault (2002) en el salto cualitativo que hace del término “hermenéuticas del yo” a “tecnologías del yo” (Foucault, 2002 p. 47). En este caso *tecnología* tiene que ver con el término *operación*, así las cosas, se trata entonces de saber cómo opera el yo (el sí-

mismo) con su cuerpo, con su alma, de alguna manera se trata de analizar las acciones del sí-mismo. En esta relación entre mundo y sí mismo surge a manera de correlato la ética. "...el sí mismo como sujeto ético de la verdad, si es efectivamente el problema de la filosofía occidental..." (Foucault 2002, p. 465).

En la comunicación electrónica que realiza el yo, es importante la imagen que muestra a terceros. "Es evidente que la vida analógica condiciona quienes somos en Internet, pero hay que destacar que una vida activa en la red también puede repercutir positivamente en el mundo offline" (Giones y Serrat, 2010, p. 4).

Desarrollan así las autoras (Giones y Serrat) toda una teorización de lo que es la identidad personal digital

El planteamiento inicial de este apartado era el de desarrollar un tratamiento antropológico del ser humano actual. Con lo dicho hasta ahora es posible inferir que el hombre tiene nuevas capacidades y técnicas, mediante las cuales se adapta y avanza en la historia de la existencia individual y social. De acuerdo con (Lunt 2017; Hill 2018) se pueden hoy tener aplicaciones humanitarias que den respuesta a las necesidades urgentes y sobre todo desde el sentido solidario.

"Garantizar la protección de la información y los datos digitales es una preocupación clave para todas las partes involucradas en la acción humanitaria" (Akhmatova y Akhmatova 2020, p. 5).

Gardner y Davis (2014), publicaron una investigación que hace referencia a los cambios dados en las generaciones, especialmente a la de los jóvenes actuales que gestionan su identidad, privacidad e imaginación en el mundo digital, por eso

titularon su obra *La generación App*. De entrada, lo que manifiesta este estudio realizado por el equipo de investigación de Gardner es que no siempre coincide la identidad real u off-line y la identidad on-line, es decir, jóvenes de personalidad tímida e introvertida manifiestan en línea ser más extrovertidos (p. 73). Gardner menciona en la introducción de su libro y de manera anecdótica, el comentario que le hacía un joven al manifestar que en el Smartphone están las respuestas a todos los interrogantes con lo cual no se necesitaría de la escuela. Sin embargo, Gardner responde: “Sí, tendrá las respuestas a todas las preguntas... excepto a las importantes” Gardner y Davis, (2014). Las acciones humanas, la conducta, la responsabilidad, etc. entran en esos interrogantes que no tienen respuesta en una aplicación. Se afirma una realidad tecnológica, “luego será preciso estudiar el modo en que la tecnología (desde herramientas manuales hasta teléfonos) puede haber afectado, o incluso definido al ser humano, a la naturaleza humana y a la conciencia colectiva de la humanidad” (p. 25)

La privacidad y la imaginación en el mundo digital abre a los jóvenes nuevas vías de expresión creativa. Para Gardner y Davis (2014) “...la identidad de los jóvenes está cada vez más prefabricada. [...] como una aplicación ómnibus” (p. 70) queriendo con esto demostrar que las características más relevantes de la persona no se pueden determinar fácilmente. De momento, vale la pena reflexionar sobre los resultados obtenidos en las entrevistas de Gardner y su equipo que evidenciaban una no correspondencia entre la identidad virtual y la física, pues casi siempre, en línea, los jóvenes quieren presentar una *identidad pulida*. Algunas de las respuestas que justifican lo anterior son: “En Facebook, a la

gente le preocupa más hacer ver que vive que vivir de verdad”. [...] “Creo que todo lo que se refiere a uno mismo está, bueno, como adornado [en Facebook]” [...] “No accederías a toda mi vida [si sólo miras mi perfil de Facebook]” (p. 72) Ahora bien, no es sólo Facebook, está también Twitter, Tumblr, Tik Tok o Instagram como espacios de interacción donde se pueden explorar distintas facetas de una *identidad pulida*. Otros jóvenes entrevistados afirmaron que “cuando están en línea, ofrecen una personalidad más extrovertida y expansiva [...] es muy divertido presentarse en el mundo de los juegos de un modo muy distinto a como lo hace en contextos off-line”. (p. 73).

Según Livingstone y Pothong, (2022), identificar el aprendizaje con el juego placentero descarta un aprendizaje necesariamente frustrado, aburrido y repetido. Establecen las autoras también las fronteras y claridades entre lo educativo y lo lúdico (Livingstone y Pothong, 2022 p. 499 y ss).

1. 1. 2. La identidad digital, y su comprensión desde la educación mediada

La mayoría de los países han desarrollado procesos de capacitación y de alfabetización, para el buen uso de los entornos digitales o virtuales. Algunos países como Nueva Zelanda han involucrado la escuela en el proceso formativo sobre la identidad digital como nueva concepción de la ciudadanía. No obstante, se plantea al mismo tiempo a la educación, el reto de la formación de profesores en ese nuevo tipo de políticas que afronten el nuevo modo de ser humano (Dabner 2017). En Sharma et al. (2022) se puede ampliar la información sobre esta nueva concepción, pues los autores realizaron una revisión bibliográfica sistematizada de

la literatura dispersa en torno al empoderamiento del ciudadano digital. En cuanto a la alfabetización, es un nuevo desafío que se impone a la educación para que, desde los inicios, en los planes de estudio de la escuela haya un compromiso por informar y ubicar a los estudiantes en las exigencias que implica ser, por ejemplo, ciudadano digital. De acuerdo con Bjørgen y Erstad (2015), todo esto tiene que ver con, cómo las prácticas digitales de la escuela pueden ser importantes para conectar identidades a través de esta diversidad de contextos.

Gracias a la infraestructura tecnológica, Castells (2003), establece unas fronteras específicas que se delimitan en la denominada “sociedad red”, una nueva forma de sociedad que se caracteriza “por una cultura de la virtualidad real construida mediante un sistema de medios de comunicación omnipresentes, interconectados y diversificados, y por la transformación de los cimientos materiales de la vida, el espacio y el tiempo...” (p. 23). En esta sociedad red se ponen en crisis concepciones tan arraigadas como la visión política sobre el Estado-nación y la de identidad individual prefiriendo la identidad colectiva o de la comunidad virtual.

Es posible afirmar, entonces, que el ser humano está emergiendo en la cultura de la sociedad digital o cibercultura, tal y como lo explica exhaustivamente Lévy (2007). Una nueva concepción del mundo, como mundo digital o virtual, y eso le permite a Lévy hablar de *desterritorialización*, es decir, el mundo se ha desplazado del centro real y es posible ubicarlo como un mundo virtual porque “... es un manantial indefinido de actualizaciones” (Lévy, 2007, p. 34). Lévy menciona que el nuevo territorio ciberespacial tiene tres principios que han orientado su crecimiento y se dan desde el más elemental al más elaborado: la interconexión, la creación

de comunidades virtuales y la inteligencia colectiva (p. 99). Estos principios son a la vez los espacios en los que en la actualidad existe realmente el ser humano, por la interconexión se da una civilización de telepresencia generalizada (p. 100).

Rheingold (1996) acuñó el término de comunidad virtual al referirse a las:

“agregaciones sociales que emergen de Internet cuando suficientes personas se mantienen en una discusión pública, durante suficiente tiempo, con suficiente sentimiento humano como para establecer redes de relaciones personales en el ciberespacio” (1996, p. 101). Las comunidades virtuales se constituyen a partir de intercambios, de procesos de cooperación independientemente de las distancias geográficas. Son un ecosistema de subculturas y grupos espontáneamente constituidos, en esas comunidades virtuales se dan diferentes procesos de interacción, que les constituye de acuerdo con intereses y motivaciones distintas. Surgen dinámicas sociales para fomentar las libertades políticas y la democracia directa, donde las plataformas institucionales o portales virtuales están siempre abiertos a los usuarios. Es una concepción de libertad en el uso de estos mismos recursos. Además, “La moral implícita de la comunidad virtual es, en general, la de la reciprocidad. [...] El gusto por las comunidades virtuales se fundamenta en un ideal de realización humana desterritorializada, transversal, libre” (Rheingold, 1996 p. 103).

Otro punto para tener en cuenta es el vínculo entre comunidad y educación que son de primigenio orden, es decir, el individuo no se educa en un solipsismo pedagógico, el individuo como ser humano se educa en comunidad para que transforme e influya en la misma comunidad. En palabras de Duart (1999) el

proceso educativo tiene lugar en *compañía*, es un camino que andamos en compañía de otros.

Para Arendt (1997) “la política nace en el *Entre-los-hombres*”, es a partir de la pluralidad y de la relación que se da entre los varios y diversos hombres. Es en la comunidad donde surge y tiene sentido la política. “Los hombres se organizan políticamente según determinadas comunidades esenciales en un caos absoluto, o a partir de un caos absoluto de las diferencias” (p. 45). Sea el uno o el otro caos, la comunidad es el catalizador político, la necesaria relación entre los hombres, desde la sociedad o pequeños grupos. Así las cosas, y al hacer referencia al ser humano que se educa, siempre será importante analizarlo en su dimensión política, como ser social que habita un espacio llamado ciudad y le hace por tanto ciudadano. Hoy se le podría definir, sin duda, como ciudadano cosmopolita, un habitante de todos los mundos que le permite navegar y alcanzar su vivencia del internet. Núñez (2018 citando a Habermas 2006) considera que este nuevo tipo de cosmopolitismo posee raíces políticas y democráticas. Y no puede haber nada más democrático que una educación para todos, apoyada en los recursos que brinda la virtualidad.

Hoy por hoy se hace más latente y palpable las causas que determinarán a los grupos identitarios, como el LGBTIQ+, las mujeres que se unen en contra del maltrato o feminicidios, los grupos radicales religiosos de extremo oriente, en fin, las evidencias son muestra de tales identidades grupales. Si a todo lo anterior se agrega el detonante fundamental de los entornos virtuales manifestados en las redes sociales.

Es claro que los medios digitales, en particular las redes sociales, han modificado la forma en que se produce la interacción interpersonal y la expresión de la identidad individual. La interacción en las redes sociales tiene cuatro características básicas: Persistencia, simultaneidad, linkabilidad, y el hecho de que la narrativa interior es pública. (Corredor et al., 2011, p. 47).

El manejo cultural que se ha dado al uso de las redes sociales está marcado por el fuerte acento del internet desde los distintos grupos sociales. Publicar lo que se siente sin ningún miedo hace parte de mostrar la narrativa interior, además, continúa el autor afirmando que la presentación de la identidad por medio de perfiles, o piezas culturales que funcionan como tokens, se facilita por las redes sociales, que pueden recolectar todo tipo de objetos virtuales y ligarlos a la identidad personal (Corredor et al., 2011). Las redes sociales son entonces medios propicios para amplificar o gritar aquello que afecta a un determinado grupo social que es maltratado injustamente, es una nueva concepción del respeto de los derechos y deberes humanos que asume todo ciudadano de una gran comunidad o grupo social.

Todo lo anterior apunta a mantener un mojón, como fundamento de esta investigación. Para mejor claridad, la Tabla 2 presenta algunas ideas fuerza que resultan a manera de síntesis del capítulo.

Tabla 2. *Ideas síntesis del primer capítulo*

Identidad	<ul style="list-style-type: none">✓ Se expresa (operativamente) en el “yo” del ser humano.✓ Es la información analógica del ser del yo.✓ Se manifiesta y comunica en las distintas relaciones humanas.✓ Manifiesta y se expresa en una forma propia de lenguaje (oral y escrito)✓ Posee características de una tradición y de una cultura✓ Es la subjetividad, individual y concreta del ser humano mediante la cual se expresa.✓ Interactúa con otras identidades de personas humanas.✓ Gracias a la naturaleza tiene una corporeidad humana.✓ Tiene conocimiento cercano de las situaciones sociales no sólo de su espacio más cercano, sino de otros lugares.✓ Construye grupos sociales a partir de distintos intereses.✓ Asume responsabilidades éticas desde campañas identitarias y en defensa de causas sociales.
Identidad digital	<ul style="list-style-type: none">✓ Es una nueva condición de ser para el humano, es un yo digital.✓ Es la información digital del ser del yo, es maleable y fluida.✓ Implica asumir responsabilidades ante nuevos dilemas en los entornos virtuales.✓ Construye comunidades virtuales a las que pertenece.✓ Se muestra en el avatar como máscara digital del ser humano.✓ Vive en un nuevo tipo de cultura: la cibercultura✓ Puede conocer de manera real el mundo que se le acerca mediante simuladores virtuales.✓ Interactúa con otras identidades digitales navegando en el ciberespacio del internet.✓ Se hace cosmopolita gracias a la realidad virtual y a la inteligencia artificial✓ Se involucra, mediante las redes sociales, para reivindicar derechos y cumplir deberes✓ Información digital que se suministra a un entorno virtual y permanece en el ciberespacio.✓ Son esquemas de identidad leídos y procesados por un sistema de información que desglosa los algoritmos de esa identidad.✓ Se relaciona y se expresa en los distintos entornos virtuales.

1. 2. LA ÉTICA Y LA EDUCACIÓN VIRTUAL²

El hombre es la única criatura que ha de ser educada (Kant, 2003. p. 29).

² De las publicaciones Rivera, J., y de Oliveira, J. (2020). Más allá del plagio: relevancia de la ética en entornos virtuales de aprendizaje. 20. 10.30827/eticanet. v20i1.15140 y Rivera, J. and de Oliveira,

La perspectiva desde la cual se plantea esta investigación tiene su enfoque en la importancia que desde la Axiología se le ha dado a los valores éticos. Uno de los referentes para entender mejor esta teoría de los valores es Scheler, quien hace un estudio detallado sobre la ética material de los valores y su relación con el ser humano visto como persona (el valor de individuo). Mas adelante se presenta el énfasis particular sobre algunos valores en específico, que desde la mirada de este autor se pueden entender como cualidades, que se expresan positiva o negativamente en las acciones humanas Scheler (2001). La investigación no pretende dilucidar elementos filosóficos de los valores éticos, simplemente se acepta que desde la teoría axiológica se puede calificar las acciones humanas mediante el contenido material de los valores éticos.

Ética y educación es un binomio necesario, casi por antonomasia. Lo cual supone que decir y hacer respecto de la educación es lo mismo que decir y hacer respecto de la ética. Ahora bien, como destaca Duart (1999) “La escuela tiene la responsabilidad de devenir organización ética para poder optimizar los procesos educativos en plenitud. La responsabilidad es, en este sentido, el valor que debe guiar las acciones educativas de la institución escolar” (p. 19). Lo interesante en esta necesaria relación de escuela-educación-ética está dado en que toda acción educativa implica una intención, la intencionalidad de ella no puede ser autodestructiva, por lo tanto, es una acción eminentemente axiológica, es una praxis ética (Duart, 1999, p. 22). Si es praxis remite a la concepción antropológica

J. (2022). The Ethical Commitment of Virtual Education. *Journal of Educators Online*, 19(2), n2. se derivó este capítulo

del ser humano que actúa o realiza una acción. En otro estudio, realizado por Halstead y Taylor (2000), se ocupa “principalmente del desarrollo de valores a través del currículo y del ethos de la escuela y con enfoques prácticos de la educación en valores” (p. 170). Acierta la cita en uno de los puntos a tratar, y es sobre los planes de estudio que en las distintas instituciones de educación superior se implementan. Se queda como supuesto el tema de los valores éticos, pero no se mide su impacto en la práctica del saber hacer.

1. 2. 1. Educación y Ethos

El epígrafe con el cual se abre este apartado deja por sentado que educar implica una acción humana, por ende, es una responsabilidad de la humanidad. Ahora bien, en ese doble movimiento de educar y de acción responsable se genera una ganancia desde la formación integral expresada simple y sencillamente en la conducta humana. Conducta que tiene una secuencia de sinónimos como comportamiento o ethos³. Al respecto (López Aranguren, 1994) definió ethos así:

El objeto formal de la ética es, en última instancia, no la vida, sino el carácter adquirido en ella. A la vida venimos con una “naturaleza” con un “haber” dado. A lo largo de la vida conquistamos un carácter, un “haber” por apropiación, y este es el que importa éticamente. Lo que se ha llegado a

³ Término que proviene del griego ἦθος. Según el Diccionario de la lengua española se entiende como el conjunto de rasgos y modos de comportamiento que conforman el carácter o la identidad de una persona o una comunidad

ser con lo que se era por naturaleza, lo que en ella y sobre ella hemos
impreso: el “carácter”.

El carácter, éticamente considerado, es la personalidad moral; lo que el
hombre le va quedando de suyo a medida que la vida pasa: hábitos,
costumbres, virtudes, vicios, modo de ser; en suma, êthos. (p. 469)

De la cita anterior, surge la posibilidad de revisar lo que se podría llegar a llamar el
ethos virtual, un carácter o personalidad que se va adquiriendo en el EVA. Si la
educación tiene que proyectarse siempre en relación con un sujeto humano,
sentido y a la vez razón de su tarea formativa, es necesario revisar la coherencia
que hay entre el proceso formativo, a veces teórico a veces práctico, pero que
interviene en la conducta humana, para hacer del sujeto humano un ser íntegro en
el ejercicio profesional o como ciudadano.

Será importante indagar, entonces, si hay un ethos que se forja en el estudiante
que interactúa con las interfaces del aprendizaje virtual y que determina una
personalidad, con responsabilidades futuras de un profesional en ejercicio o de un
ciudadano que participa en las decisiones políticas en beneficio social-comunitario.
Para afirmar el ethos es importante centrar la reflexión sobre los valores éticos que
se experimentan o viven en un EVA. Desde lo definido por López Aranguren
(1994), los valores serán entendidos como “...la deseabilidad de las cosas, la
conveniencia de la realidad con la que el hombre apetece. [...] No hay pues
valores sin apropiabilidad y apropiación” (p. 377). Por consiguiente, los valores a
tener en cuenta en la presente tesis estarán en correspondencia con los valores

fundamentales que permiten la realización de la misión de una educación de calidad. Cada país desde su autonomía genera las políticas educativas para alcanzar esa meta. En Rivera y de Oliveira (2022) se amplía la exigencia axiológica desde los planes de estudio que dispongan académicamente las instituciones de educación superior y/o universidades. Es bien sabido que la lista de valores éticos es extensa, empero, en esta tesis se tendrán en cuenta los valores que resultaron en el estudio realizado por Rivera y de Olivera (2020). Los autores plantean escenarios posibles en la dinámica propia de la educación virtual. A partir de los resultados se propuso una lista de 10 valores que fueron analizados en estudios posteriores. Por ahora es importante aceptar la siguiente definición de valores éticos:

.... hitos de autorrealización personal, ideales que nos marcan pautas para nuestro comportamiento individual y colectivo, marcos de conocimiento afectivo que nos permiten aproximarnos a nosotros mismos y a los demás, herramientas de análisis de las situaciones que vivimos y, en definitiva, de todo lo que nos permite decidirnos y elegir mejor. (Duart y Sangrá, 2000, p. 63)

Uno de los valores que llama la atención, en este particular estudio, es el valor de la solidaridad. Evidenciar la vivencia y transmisión del valor de la solidaridad en los entornos virtuales de aprendizaje es un reto cognitivo interesante. La solidaridad auto implica el concepto de sociedad, entonces no se puede ser solidario siendo solitario, se es solidario en y para la sociedad. En palabras de Durkheim (2014) se entiende que la sociedad moderna se cohesiona a partir de la solidaridad. Las

premisas anteriores se plantean, pensando en el sujeto-estudiante que interactúa en los distintos entornos virtuales. ¿Cómo entender, desde lo solitario del yo, y desde un entorno de aprendizaje, el sentido auténtico de su dimensión como yo solidario? ¿Cómo ser solidario en un ambiente cuya disposición está dada al estar solitario con el dispositivo? ¿Se extrapola, entonces, de la educación tradicional a la educación virtual la vivencia y aprendizaje de los valores éticos? Fueron algunas de las preguntas planteadas por Rivera (2018) en la ponencia sobre: Ética en la formación mediada por la tecnología. Las respuestas se complican si se dan situaciones de soledad en quienes interviene en la educación según lo plantean Yao et al (2022). A partir de esta situación se plantea un desafío a la educación virtual no sólo por la modalidad sino lo que implica la posibilidad de transmitir y vivenciar experiencias de tipo personal y social. Otro de los desafíos, desde estas experiencias de tipo personal se refiere a los PLE o EPA, justificando un aprendizaje solipsista o acaso egoísta, no obstante, son opciones para profundizar y apoyar el aprendizaje de la educación formal, según lo entiende Gorla et al. (2019).

... el concepto PLE reconoce el papel de los individuos en la organización de su propio aprendizaje, corrobora el carácter de continuidad del aprendizaje y busca brindar las herramientas y métodos para apoyar dicho aprendizaje. Los PLE pueden apoyar igualmente a los profesores que desean mejorar sus prácticas profesoras diarias, expandir su red profesional o crear sus propias oportunidades de desarrollo profesional. Además, el PLE también reconoce que el aprendizaje ocurre en diversos

contextos y no es atribuible a una sola fuente educativa. (Goria et al. 2019, p. 97)

A pesar de ello, las universidades deben ayudar a ser agentes de cambio social, de alguna manera es lo que presentan Frankenberger, et al, (2017) en el énfasis que dan a los profesores que buscan aprender y emprender acciones de educación para la solidaridad. Y, por otra parte, en estudiantes que deseen desarrollar proyectos reales de emprendimiento innovador. Plantean los autores la necesidad de cambiar el paradigma de una competencia individualizada por una mirada solidaria, que transforme socialmente.

1. 2. 2. La educación mediada por la tecnología

La tecnología influye en todo el componente cultural de la sociedad o humanidad, según Quintanilla (2005) al establecer la diferencia entre técnica y tecnología, de manera exhaustiva, delimita el campo de lo técnico a la producción artesanal, mientras que lo tecnológico lo justificaba desde la ciencia cuya intención está en transformar objetos, espacios y conocimientos (p. 46). Además, el autor resalta la importancia de dos tipos de valores culturales requeridos por la tecnología, uno es el conocimiento y el otro son los valores morales pero racionales. (p. 30).

Ahora bien, dilucidado el campo tecnológico, se pasará a analizar el para qué se requiere lo tecnológico en lo educativo. Se ha mencionado antes la influencia de la tecnología, en las maneras de ser de la humanidad, pues se impacta lo social, lo cultural, lo político, lo educativo y por supuesto lo ético; al respecto Mitcham (1989) afirma que

... junto al surgimiento de nuevos dominios éticos, la tecnología también tiende a socavar la significación de aquellos tipos de acciones humanas individuales de las cuales se ha ocupado tradicionalmente la ética. [...] En una sociedad tecnológica avanzada, el empuje de la tecnología no depende tanto de los individuos como de las decisiones de grupo. (p. 119)

La vida del ser humano se ha modificado y adaptado a las nuevas circunstancias tecnológicas, pues “hay acciones tecnológicas que transforman la estructura espacial y temporal de los ámbitos de interacción social generando nuevos ámbitos para la comunicación y la interacción a distancia” (Echeverría et al, 2001). Al inicio del apartado se delimitó el concepto de tecnología a tener en cuenta en esta investigación, empero, es menester detenernos en el concepto de TIC, aunque sea redundar en términos. Para Adell (1997) las TIC son el “... conjunto de procesos y productos derivados de las nuevas herramientas (hardware y software), soportes de la información y canales de comunicación relacionados con el almacenamiento, procesamiento y transmisión digitalizados de la información” (p. 34). En definitiva, son más recursos para facilitar mejores procesos de aprendizaje sin escatimar los beneficios para todo ser humano, aunque con las excepciones circunstanciales de avances y desarrollo según los contextos socioeconómicos de cada país. Gómez (1999), dice:

Con la invención de los ordenadores, la humanidad por primera vez estuvo en condiciones de fabricar un portador de información interactivo. Hasta ese momento, el ser humano era el único portador de información interactivo, porque era capaz de aplicar la información almacenada para contestar

preguntas y resolver problemas. [...] Justamente por esta razón, la informática y la tecnología de las comunicaciones constituyen pilares básicos de la sociedad de la información. (p. 17)

El autor considera que, apoyándose en la tecnología, es posible tener dispositivos que faciliten la capacidad interactiva otrora dada a los seres humanos. Con la irrupción de las TIC la educación cuenta con dispositivos que pueden contestar preguntas y resolver problemas. Surgen los recursos técnicos para enriquecer los procesos didácticos y pedagógicos del aprendizaje; con gran impacto y beneficio para la educación virtual, al respecto se dispone del estudio de García Aretio (2007).

¿Tiene la tecnología algún espacio en la ética? O la otra manera de plantear la cuestión es ¿la ética puede limitar o determinar el influjo de la acción tecnológica? Ambos interrogantes se plantean desde el marco educativo, ante todo por la influencia sobre los seres humanos, asunto ya estudiado por varios autores que han dado sus aportes investigativos en la compilación de los editores Kroes y Verbeek (2014). Llama la atención que la traducción al castellano de la obra de Kroes y Verbeek se puede entender como el *estatus moral* o *el estado moral* de los artefactos técnicos o del estatuto moral de la tecnología. Para entender mejor la influencia de la tecnología sobre el ser humano o sobre las acciones humanas de los artefactos o dispositivos tecnológicos que asumen un rol de agentes, por qué:

Al ser “agentes” en lugar de simples instrumentos pasivos, los artefactos técnicos pueden influenciar activamente en sus usuarios, cambiando la forma en que perciben el mundo, su forma de actuar en el mundo y la forma en que interactúan entre sí. Artefactos técnicos, que se toman como agentes para ser susceptibles de valoración moral: más o menos similares a los seres humanos, artefactos técnicos en sí mismos cuyas acciones pueden ser calificadas como moralmente buenas o malas. Desde este punto de vista, la imagen de artefactos técnicos siendo instrumentos pasivos moralmente neutros se sustituye por una imagen en la que los artefactos técnicos figuran como una especie de agentes morales. (Kroes y Verbeek, 2014, p. 1)

Decir que los artefactos técnicos son “agentes” que influyen moralmente en los usuarios, es una afirmación que más que preocupación, propone una revolución. Es posible, entonces, decir que la tecnología misma transforma el proceso educativo –en este caso–, que adquiere matices nuevos. Algo de resaltar sobre esta particularidad es el carácter dinámico que imprime el significado moral del artefacto. Siguiendo con Kroes y Verbeek (2014), en la introducción que escriben en su obra compilatoria–, presentan de entrada el dilema clásico sobre la bondad o maldad de lo tecnológico. A partir de referencias al mundo griego con Prometeo, pasan a relatar un cuento chino, cuyo protagonista (el clásico anciano de las historias chinas) es interpelado por Tsi Gung, quien observa que el anciano riega la tierra a través de zanjas y Tsi Gung le propone reemplazar dicho trabajo con una máquina. Ante la propuesta el anciano reprende tal acción pues el hombre

que usa una máquina se le transforma su corazón en máquina. “Razón por la cual, el uso de la tecnología no es compatible con los principios de la buena vida. Es una característica inherente de la tecnología (su carácter maquinal) que hace de su uso algo moralmente malo” (Kroes y Verbeek, 2014, p. 3). Es como si se corrompiera el espíritu del usuario al manipular el artefacto, pues su corazón pierde su simplicidad y se hace otra máquina. Para salir del embrollo los editores presentan las contribuciones de diferentes autores que permitirán dilucidar la cuestión sobre lo bueno o malo de la tecnología, o la acción moral de la tecnología y sobre la acción moral de los artefactos técnicos en un sentido literal. Significa entonces, que los artefactos técnicos son agentes morales y actúan sobre algo o alguien. “De acuerdo con las teorías éticas tradicionales tal caracterización es confusa debido a los artefactos técnicos no admiten ninguna calificación moral por sí mismos, ya sea bueno, malo o neutral” (p. 4). Sin embargo, las cosas materiales influyen sobre la conducta y las acciones humanas, la historia podría dar evidencia de ello al recordar a un ser humano antes de la aparición de la imprenta y de su posterior invento, o lo que percibido todos y es lo que ha significado la aparición del internet; el acaecimiento de algo modifica las teorías. Es así, como todos los autores que contribuyen en el escrito *El estatuto moral de los artefactos técnicos*, comparten un interés común, a saber, “cómo interpretar el estado moral de los artefactos técnicos, un problema que se hace cada vez más urgente con la creciente influencia de la tecnología en la vida moderna” (Kroes y Verbeek, 2014, p. 5).

Es importante mencionar, que en este desglose que se va haciendo de la obra referenciada, el eco de fondo es la educación virtual mediada por la tecnología y sus repercusiones éticas. En el texto compilado de Kroes y Verbeek (2014), Carl Mitcham comienza su contribución analizando en primer lugar si los artefactos técnicos son agentes morales, es decir, actúan moralmente. Mitcham define dos olas que han tratado el dilema, en la primera se defiende que la acción moral no le pertenece al artefacto sino al diseñador o usuario humano; mientras que en la segunda ola la reflexión giró en torno a la acción de los artefactos,

...fue así como en los años ochenta un pequeño grupo de sociólogos de Ciencia, tecnología y sociedad (STS) propusieron un nuevo enfoque llamado Actor Network Theory (ANT) que eyectó cualquier distinción entre la agencia principal en humanos y la agencia secundaria en artefactos. Las figuras principales de este nuevo enfoque fueron Bruno Latour, Michel Callon y John Law [...]. Para Latour, la distinción entre agentes y artefactos agentes debe ser reemplazada por el concepto de "actantes" que se aplica igualmente a ambos. (Kroes y Verbeek, 2014, p. 19)

Lo interesante de la apuesta de Mitcham es que termina relacionando el estudio académico sobre la acción moral del artefacto técnico. Además, de agregar a tal estudio la dimensión performativa del lenguaje y del habla como condición propia del agente moral, para lo cual se vale del estudio de Arendt (1997) y rescata lo siguiente:

En todo caso, sin el acompañamiento del discurso, la acción no sólo perdería su carácter revelador, sino que también su sujeto, como si dijéramos; si en lugar de hombres de acción hubiera robots se lograría algo que, hablando humanamente por la palabra y, aunque su acto pueda captarse en su cruda apariencia física sin acompañamiento verbal, sólo se hace pertinente a través de la palabra hablada en la que se identifica como actor, anunciando lo que hace, lo que ha hecho y lo que intenta hacer. (p. 202)

Esto le permitirá concluir que la automatización de procesos, por más robotizados que parezcan, no pueden reducir el discurso o el lenguaje al artificio mismo. No hay acción sin palabra o sin discurso. Se podría incluso decir, que toda acción que reclama su responsabilidad implica una justificación del lenguaje que la explica. Empero, algunos intentos se han dado para que mediante el uso de robots que no articulan un lenguaje determinado, motiven ciertos comportamientos o temperamentos en los niños, tema que se puede ampliar con el estudio de Sano, et al (2021).

Uno de los aportes que viene bien para este tema de investigación, tiene como idea central la pregunta por el significado moral de la tecnología. Para Verbeek (2011) hay un dilema y una gran oposición ¿Qué pasa con la responsabilidad humana si los artefactos materiales entran a jugar un papel en el ámbito de la ética? Se podría plantear también esta pregunta: ¿es posible una simetría entre la responsabilidad moral aplicada a los artefactos técnicos y la de los seres humanos? Algunos visos de respuesta se dan desde el siguiente planteamiento:

“la ética trata de la cuestión de cómo actuar o cómo vivir, y las tecnologías ayudan a configurar el cómo actuamos y vivimos, hay buenas razones para afirmar que las tecnologías tienen un significado moral explícito” (Kroes y Verbeek, 2014. p 77). Las tecnologías influyen en la toma de decisiones de los seres humanos y para eso es claro el ejemplo que plantea el autor sobre la ecografía obstétrica, que no obliga a inclinar la decisión por el aborto, pero que establece un tipo de relación entre el feto y sus padres. La acción moral es un compuesto entre la acción humana y la influencia del ámbito tecnológico (Kroes y Verbeek, 2014. p 78). Quedan abiertos los espacios para responder desde el papel de la educación y de los entornos virtuales en ese tipo de influencia tecnológica. Afirma el mismo Verbeek (2011)

La acción se distribuye entre los seres humanos y las cosas, por así decirlo: si uno de los dos faltara, la acción no existiría. [...] De la argumentación anterior, después de todo, se sigue que las cosas "no tienen" la acción moral el punto más crucial es: que tampoco los seres humanos la tienen. La moral es un asunto híbrido [...] Cada uno a su manera –distintos, pero no separados– los seres humanos y las cosas contribuyen a las acciones y decisiones morales. La reducción de la ética a un asunto exclusivamente humano nos deja con un mundo muy empobrecido. [...] Las acciones y decisiones morales reales tienen lugar en conexiones complejas e intrincadas entre los seres humanos y las cosas, que tienen como resultado una acción moral con una característica ontológica dada. (Kroes y Verbeek, 2014. p. 80)

Las conclusiones que plantea el autor están enfocadas a no defender una simetría entre un tipo de acción moral tanto del objeto o artefacto técnico y el sujeto humano; más bien se trata de “una interacción y constitución mutua” una relación híbrida, pues “La moralidad no se encuentra ni en los objetos mismos, ni en los sujetos autónomos. Sólo se da en las relaciones entre sujetos y objetos, donde los objetos tienen significación moral y los sujetos están comprometidos en relaciones mediadas con el mundo” (Kroes y Verbeek, 2014. p 87). No obstante, es de reiterar entonces, la importancia de articular la relación de la acción moral, influenciada por la tecnología y la formación de los criterios éticos, que determinarán el tipo de acción responsablemente moral.

Así las cosas, la tecnología se pone entonces al servicio, como un medio, un valor añadido, del proceso del estudiante y de su aprendizaje como lo aclaran Duart y Sangrá, (2000). Y, hoy por hoy, el ser humano al interactuar con el mundo de lo digital entra a relacionarse con dimensiones distintas a través del internet (Esteve, 2015): Proyecciones en la pantalla del computador o de modo holográfico, donde se puede simular cosas, situaciones o mundos a partir de las tres dimensiones. Un ejemplo de ello lo escribe Ritcher en Monterroso y Escutia (2011)

Terapeutas, soldados, pilotos, abogados, empresarios, médicos, enfermeras y profesores representan roles de la vida real cuando aprenden el contexto y las condiciones particulares de sus profesiones en la universidad o en cursos de formación. Los entornos virtuales multiusuario como Second Life son un medio particularmente adecuado para desarrollar escenarios de role playing que motiven al estudiante al aprendizaje, si se

proporciona la mezcla correcta de oportunidad y estructura. De hecho, el juego de roles (role playing) en Second Life, Simu Tot y en otros entornos virtuales multiusuario pueden quizá representar una de las más cautivadoras oportunidades educativas para adultos en el siglo XXI. (p. 50)

Todo lo anterior permite afirmar con contundencia que la educación se ha enriquecido con diversos recursos digitales o virtuales. La variedad de usos que la tecnología ha tenido para la educación cada vez se va multiplicando según los campos del saber, sobre todo si estos tienen que ver con el componente teórico-práctico de la ciencia. Al respecto, en Jafari y Alamolhoda, (2021) se encuentran elementos importantes sobre la ética y el advenimiento de las nuevas tecnologías. Además, son un poco más seguros en cuanto evitan el uso directo con elementos que puedan ser peligrosos en la práctica para el estudiante.

Es interesante e importante el estudio que hace Floridi (2012), al afirmar que los conceptos –valores éticos, por ejemplo– pueden entenderse como artefactos semánticos que permiten crear concepciones en los individuos (para este caso las percepciones de estudiantes y profesores), que, a su vez son agentes sociales interactuantes en un EVA. Inferir un solipsismo, o, tal vez, una relación de mismidad del estudiante con el dispositivo EVA no es viable para Floridi (2012, p. 217) por lo que implica una responsabilidad ética y social de lo que se informa en el aprender. Además, Han (2014), inspirado en Flusser (2009, p. 251) afirma la posibilidad de una ética-telemática que permite la reticularidad de las acciones (Han, p 51). Implica lo anterior que hay repercusiones y afectaciones directas o indirectas, y, por tanto, no indiferentes a las consecuencias de las acciones. “Las

cosas que en tiempos eran mudas, ahora comienzan a hablar” (Han, p 60). Así las cosas, el EVA como dispositivo tecnológico influye éticamente en los humanos que con el interactúan.

1. 2. 3. Educación virtual y ética

La acción humana conlleva una carga de responsabilidad, no sólo por el componente de la educación, sino por la exigencia ética que en sí misma implica. Quien describió mejor el tema de la acción ética ha sido Jonas (1995) a partir de la propuesta del nuevo imperativo ético a saber: “Obra de tal modo que los efectos de tu acción sean compatibles con la permanencia de una vida humana auténtica en la tierra” (p. 40). Propone una ética de la responsabilidad en el contexto de una civilización tecnológica, pero, reconoce los valores éticos como algo que tiende al bien humano. El autor consideraba que antes en algún momento de la historia humana, no se exigía una consecuencia de la acción, hasta cuando apareció la “ciudad como artefacto social” (Jonas p. 28), pues en ella transcurre la experiencia humana y por tanto una inteligencia de la moralidad. Es entendible, entonces, que de las acciones humanas se deriven consecuencias y efectos posteriores, en beneficio o en perjuicio de otros. La expectativa de una sociedad diferente (p. 85) asume una interpretación aposteriori sobre una de las tantas tareas de la educación. Por todo ello, es una propuesta deontológica que se inscribe como marco referencial para proponer elementos importantes en las acciones que se dan en un EVA. Por consiguiente, y según lo explicará posteriormente el mismo Jonas (1997) la técnica que se pone al servicio de la humanidad debe favorecer la dignidad de la persona. Es uno de los referentes, que actualmente cobra una

relevancia puntual, cuando se trata de la reflexión sobre la tecnología, sobre todo en la toma de conciencia por las acciones actuales y sus repercusiones o consecuencias futuras.

Desde el horizonte ético es posible que la identidad digital sea engañada y engañe en la interacción con el entorno virtual, a pesar de las condiciones éticas explícitas, por eso la autora Muros (2011) concluye:

En las redes sociales, por ejemplo, mentimos en cuanto a nuestra identidad y se acepta. No nos importa, total, seguramente no conoceremos nunca a esa persona. Tampoco nos sentimos responsables de su sufrimiento si se siente engañado/a con nuestras acciones ya que, total, no lo/la vemos, no lo/la padecemos. Esa identidad virtual fundamentada en valores poco solidarios y sin empatía hacia el otro/a... ¿De algún modo las legitimamos? Y, si es así, ¿todo vale? Nuestras acciones provocan reacciones y sentimientos en nosotros que, a su vez, nos hacen ver y movernos en el mundo de manera diferente. Está claro que avanzamos. La pregunta es ¿hacia dónde? [...] Alimentamos identidades imaginarias que forman parte de nuestro yo, nos apropiamos de ellas por momentos. Educimos una lógica, una consistencia y una constancia en el tiempo para sentirlas como verdaderas. Y quizás no sean tan efímeras ni se desvanezcan tan rápido en nuestra persona como lo que dura nuestro ordenador encendido. (p. 55)

Poco alentadora se presenta la cita anterior, por los matices éticos que toma sobre una identidad engañosa. El tema del plagio se puede replicar en esta mención, y

suficientemente estudiado en Agud (2014), Gasparyan et al. (2017) y en Rivera y de Olivera (2020).

En el estudio que publican Watson y Sottile (2010) mencionan que “Aunque muchos estudios han sido completados en relación con las trampas en las clases en vivo, sólo unos pocos estudios se han realizado sobre el engaño en cursos en línea Grijalva, Nowell, y Kerkvliet, (2006); Lanier (2006); Stuber-McEwen, Wiseley, y Hoggatt (2009); Szabo y Underwood (2003); Underwood y Szabo (2006)”. En la línea de estos autores están otros citados por Cruz, et al. (2015, p. 28). “La educación a distancia puede ser propicia para la deshonestidad académica en el cara a cara de las instrucciones (Baron y Crooks, 2005), y la gran brecha existente entre la actual generación de estudiantes y la de los maestros puede facilitar más oportunidades para que ocurra (Windham, 2005)”. La anterior mención de nombres es una muestra de los estudios o escritos que giran en torno a los actos que se pueden facilitar en la educación en línea o virtual, muy seguramente será necesario matizar juicios de valor aplicable a toda la modalidad educativa, de quienes por ella se forman de manera integral. Algunas Universidades han instalado en sus plataformas de aprendizaje software que permiten detectar y hacer seguimiento al plagio de los estudiantes, pues el engaño es visto como una falta grave dentro del Reglamento Institucional. Este análisis se relaciona con el tema del ethos ya mencionado y que puede encontrar una justificación a partir de la preocupación descrita a continuación por Cruz, et al. (2015)

Para ello, existe la necesidad de entender en qué dimensiones del proceso educativo, la tecnología de la federación (sic.) de identidades tiene el

potencial de traer beneficios. Los estudiantes, maestros y líderes institucionales se sienten un poco desmotivados, e inseguros en el desarrollo, gestión, apoyo y evaluación de las aulas o proyectos educativos en entornos virtuales debido a una amplia gama de factores relacionados con problemas de identidad. Desde el consumo de tiempo (por ejemplo, la proliferación de los inicios de sesión de los estudiantes y de los profesores, contraseñas, papeles y otros datos para diferentes sistemas institucionales, incluyendo los entornos virtuales; contraseña, enlace y el evaluar grandes cantidades de datos en 3D, el acceso como alumnos en el entorno virtual, la asistencia al aula y el avance en las tareas, etc.), de los costos (por ejemplo, el desarrollo de recursos 3D, la interoperabilidad y la reutilización, las políticas de derechos de autor y términos de licencia, etc.) y la reputación (por ejemplo, cuestiones éticas y legales relacionadas con conductas problemáticas de los avatar, como gestos inapropiados y personalizaciones, en la que la garantía de la privacidad y cuentas de los usuarios se vean comprometidas). (p. 27)

Uno de los elementos a resaltar de la cita anterior se trata del concepto ético y moral que surge en relación con la presencia de la identidad en los entornos virtuales. Precisamente, es una situación que abre nuevos horizontes en la investigación, por un lado, está el análisis de la calidad de la educación que hace uso de los entornos virtuales de aprendizaje, y un segundo aspecto, referido a las acciones y actitudes del compromiso auténtico de quien se educa en un entorno virtual de aprendizaje. Se trata de indagar, entonces, cuáles son los fundamentos

éticos que caracterizan la práctica pedagógica en un entorno virtual. Es lo que se llamarán acciones éticas.

La educación –y en este caso la educación virtual– tendrá que habérselas siempre con un sujeto a educar. Según la incidencia de los avances tecnológicos y su relación con ellos, la tecnología ha posibilitado una educación virtual cuyo estudiante está inmerso en las realidades antes descritas. Añadiendo en ese espectro tecnológico la fuerte y actual incidencia de la IA, con un marco ético específico para la educación superior, por ejemplo, en el caso Colombia se pide “incluir asignaturas de inteligencia artificial y de la ética de la inteligencia artificial en los currículos universitarios de ciencias sociales, de cara a que la inteligencia artificial no se limite al campo técnico” Guío, et al. (2021).

Por ejemplo, para Etambakonga, (2021) en la RV se diseñan entornos permitiendo que los participantes de estos generen “diversas culturas sociales y disciplinarias, con patrones de comunicación, normas, valores y sistemas de interacción únicos, ya que las variaciones en las formas de comunicación cambian las concepciones de enseñanza y aprendizaje en línea basadas en el aula” (p. 3). Sin embargo, la connotación ética a la que se hace referencia corresponde más a situaciones de la cotidianidad que se experimentan en el proceso mismo de enseñar con y desde entornos virtuales, por lo tanto, vale la pena resaltar que el horizonte y la importancia de este trabajo de investigación está dado desde la mirada amplia del comportamiento humano, cuya expresión se da en el carácter, en el estilo en el ser que se expresa integralmente en la persona que actúa éticamente en el Ethos virtual. A manera de síntesis de este capítulo se presenta la Figura 1.

Figura 1. *Síntesis del segundo capítulo*



1. 3. DE LA COMPETENCIA ÉTICA PARA LA EDUCACIÓN VIRTUAL⁴

La capacidad viene a ser, por lo tanto, una especie de libertad: la libertad sustantiva de alcanzar combinaciones alternativas de funcionamientos... no son simples habilidades residentes en el interior de una persona, sino que incluyen también las libertades o las oportunidades creadas por la combinación entre esas facultades personales y el entorno político, social y económico.

Nussbaum (2012)

1. 3. 1. Conceptualización de competencia

En ocasiones se define al individuo humano como competente en un saber específico, en el momento en el que despliega su capacidad y la aplica en su realidad existencial. En sí misma la competencia es definida por Topchyan y Zhang (2014) como el conjunto de conocimientos, habilidades, actitudes que se pueden aprender. También, como una capacidad real con otras características, así lo entiende Miller (2019) al especificar que: “una competencia o habilidad se refiere a múltiples acciones potenciales” (p. 4). En este caso las acciones referidas al saber “producen conocimiento colectivo de varios tipos y muchas, pero no todas, las acciones epistémicas conjuntas consisten en el ejercicio de habilidades epistémicas conjuntas” (Miller, p. 14). De modo semejante, el concepto de competencia se ha abierto espacio en el ámbito de la educación, y en primera medida, en la educación superior o universitaria que prepara de manera inmediata para el mundo laboral, según lo que presenta Averill y Major (2020). Ahora bien,

⁴ De la publicación Rivera, J., and de Oliveira, J. (2022). ¿Do Ethics and Values Play a Role in Virtual Education? A Study on the Perception of Students and Teachers. *Journal of academic ethics*, 1–14. Advance online publication. <https://doi.org/10.1007/s10805-022-09459-z>.

los autores (Averill y Major 2020) plantean la competencia en términos de motivación y/o inspiración para hacer algo de gusto personal.

La reciente pandemia, causada por el COVID 19 generó múltiples interrogantes en los distintos campos del saber, distintas respuestas se dieron de manera inmediata y necesaria. En el documento emitido por la CEPAL/OEI (2020) considera que estamos en constante cambio y los fenómenos actuales lo demuestran. Ante dicha situación se mantiene el interrogante “¿cuáles son las competencias y habilidades que deben promoverse en los sistemas educativos para un mundo en continua evolución?” CEPAL/OEI (2020, p. 26) La preocupación por la formación en competencias siempre será de un interés particular y sobre todo para generar política pública en materia de educación, por tanto, es un tema siempre actual. La OCDE define competencia como: “el conjunto de conocimientos, habilidades y destrezas que permiten a los individuos realizar una actividad o tarea de manera adecuada y sistemática, y que pueden aprenderse, adquirirse y ampliarse a través del aprendizaje” (OCDE, 2017). Los desafíos son grandes para la política educativa, el estudiante del presente debe saber sobre la cuarta revolución, todo lo que se ha dado en una sociedad del conocimiento digitalizada, y, por tanto, comprendida desde la inteligencia artificial, procesos de automatización, cambio climático y migración a las llamadas energías limpias. (CEPAL/OEI 2020, p. 29) En fin “aterrizar” en estas nuevas situaciones implica ya una tarea para la concepción de competencia. sin olvidar el otro componente del que se mencionó al comienzo del apartado y es el contexto empresarial. Se

aumentan las exigencias para el individuo que se educa en el presente y para el futuro de este siglo.

El tipo de aprendizaje que se necesita para el siglo XXI redonda de nuevo insistiendo en la resiliencia, la responsabilidad; las competencias sociales y en este caso referidas al trabajo en red, a gestionar colaborativamente algún tipo de aprendizaje, que lleve al estudiante a realizar su mirada interior o metacognitiva de su saber. Lo que implica, además, una alfabetización digital para que al menos toda la población conozca y se contextualice en las nuevas realidades. Todo ello es lo que Scott (2015) menciona en su estudio y en donde destaca lo siguiente:

Preparar a los estudiantes para el trabajo, la ciudadanía y la vida en el siglo XXI constituye un enorme reto. La mundialización, las nuevas tecnologías, las migraciones, la competencia internacional, la evolución de los mercados y los desafíos medioambientales y políticos transnacionales son todos ellos factores que rigen la adquisición de las competencias y los conocimientos que las y los estudiantes necesitan para sobrevivir y salir airoso en el siglo XXI. (p. 2)

Es una responsabilidad acuciante en el presente siglo, la alfabetización básica y la alfabetización digital, según lo estudia Scott (2015). La autora destaca como ventaja el “dar sentido a la información, los medios de comunicación y las tecnologías en el entorno circundante, a la vez que se hace uso de ellos” (p. 7). Dado que el énfasis se ha puesto en el marco de la relación ética y la educación virtual entonces se afirma la importancia de las competencias referidas al aprender

a ser: “son las cualidades personales que conforman las identidades de las y los estudiantes, orientan sus respuestas ante los fracasos, los conflictos y las crisis y los preparan para afrontar los difíciles problemas del siglo XXI con los que se toparán” (Scott, 2015, p. 7). A juzgar por lo anterior se requiere de la educación siempre la última palabra. Aprender a ser desde los entornos virtuales implica revisar nuevas opciones y estrategias para alcanzar tales objetivos, sin olvidar que en tales entornos se debe aprender a vivir juntos, Se mantiene el énfasis dado al aprendizaje colaborativo para el cual se requiere unas condiciones propias y determinadas. Siguiendo a Laal, et al. (2012, p. 1697) el esfuerzo del aprendizaje colaborativo es más productivo que los métodos competitivos o individualistas, si se tiene en cuenta las siguientes condiciones: interdependencia positiva; interacción, responsabilidad individual y grupal, habilidades sociales, procesamiento grupal. En vista de que es importante en la educación virtual el aprendizaje colaborativo, del mismo modo se mantiene la importancia sobre las condiciones necesarias para la interacción en los entornos virtuales de aprendizaje. Vale la pena revisar la competencia de quien acompaña el proceso de aprendizaje, desde la acción tutorial que desarrolla el profesor en los distintos entornos virtuales en los que se desarrolla la acción pedagógica. Al respecto, en Munevar, (2014) se afirma que “el acompañamiento tutorial supone un escenario previo, de carácter estructural y necesario: el diseño pedagógico y la planificación didáctica de situaciones y actividades de aprendizaje previamente delimitadas como cartografías y rutas que faciliten el desarrollo efectivo del aprendizaje” (p. 6). El profesor-tutor ha de poseer unas competencias propias a su quehacer y de

otros profesionales que se desenvuelven en el mundo de lo tecnológico y por tanto que desde su acción tutorial no pueden desconocer.

Por lo tanto, la educación virtual no es ajena a facilitar y propiciar este tipo de competencias digitales que los autores Magro et al., (2014) presentan en la siguiente figura

Figura 2. *Competencias digitales. (Magro et al., 2014, p. 19)*



De tales competencias cobra relevancia para el apartado que se está estudiando la mención de la competencia de comunicación digital en la cual se es capaz de:

1. Comunicarse de forma eficiente de manera asíncrona,
2. Participar activamente en conversaciones y debates online realizando aportaciones

de valor, [...]6. Participar proactivamente en entornos digitales, redes sociales y espacios colaborativos online, realizando aportaciones de valor [...] 8. Establecer relaciones y contactos profesionales con medios digitales. (p. 27)

Otra competencia para mencionar es la del trabajo en red para ser capaz de:

1. Trabajar en procesos, tareas y objetivos compartidos con medios digitales, [...] 3. Comunicarse, utilizando medios digitales, de forma eficaz y productiva con sus colaboradores 4. Coordinarse y trabajar en equipo en entornos y con herramientas digitales...” (p. 29).

1. 3. 2. La competencia ética

Ser competente en el saber o en la disciplina que se posee es una de las responsabilidades que tiene la educación con la enseñanza a humanos. Se es competente cuando se tiene la capacidad específica para resolver con éxito diferentes situaciones de forma flexible y creativa. De acuerdo con Casanova (2012), “... para ser competente hay que poner en juego la personalidad completa, no solo el saber matemático, científico, tecnológico o artístico”. Así pues, la competencia, se evidencia en cuanto se expresa plenamente desde la personalidad del individuo humano en su ser y en su deber ser, cuando expresa lo que sabe. Coinciden dos aspectos hasta ahora mencionados: el carácter como personalidad forjada en el individuo humano, y, a su vez, esa misma personalidad que se expresa en un deber ser del saber hacer o competencia.

Es clásica la citación de Noam Chomsky, quien planteó el concepto de competencia desde el campo de la lingüística (Chomsky, 1970). Lo interesante en este análisis es que el término competencia remite a capacidad y, este, a su vez conlleva un elemento ético de responsabilidad; referido a la virtud tal y como era entendida por los clásicos griegos. Virtud, como sinónimo de saber hacer bien las cosas, luego ser virtuoso es ser competente para poder trabajar o laborar correctamente porque tiene la virtud del saber, dada por la educación (Ruiz, 2011). La educación asume la responsabilidad ética de formar competentemente y con calidad. La claridad sobre competencia ética se puede entender a partir de la siguiente definición:

... son aquellas capacidades que la persona experimenta en situaciones reales donde se plantea un conflicto moral, para deliberar de forma justificada y actuar coherentemente, reconociendo en cada caso la globalidad de la situación y a todos los involucrados, a la vez que respetando la dignidad, la integridad y la individualidad de cada uno. El uso de dichas competencias implica un análisis de la propia conducta, el interrogarse sobre las decisiones y actuaciones anteriores y trabajar sobre la propia persona, mediante la confrontación regular entre el origen y el sentido de las decisiones o actuaciones y los valores implícitos. De ahí que la competencia ética no es un resultado acabado, sino un proceso, en el cual la autoevaluación es el único procedimiento posible y coherente. (Burguet y Buxarrais. 2012, p. 2)

Ahora bien, si la relación de antonomasia entre ética y educación se ha demostrado antes, entonces, quiere decir que la competencia ética es la cualidad que expresa la relación coherente entre el saber hacer del conocimiento y el saber ser en cualquiera de los actos humanos virtuosos. Ng. Alvin, et al (2017) plantean de entrada la siguiente preocupación al citar a Gearhart (2001), quien hace esta observación:

Quando interactuamos con los demás cara a cara, vemos los resultados inmediatos de comportamientos inapropiados y poco éticos. Cuando usamos la tecnología de la información de una manera que daña a los demás, el acto se siente menos personal porque no podemos ver ni escuchar a la otra persona en el intercambio. (p. 2)

Para los autores (Ng. Alvin, et al 2017) la preocupación de la educación es doble, mencionan ellos que la educación tradicional se preocupa por buscar la vivencia de la honestidad, en la educación virtual, esto es más difícil. Por lo anterior se manifiesta una necesaria evolución en la aplicación de la ética en los EVA

La Figura 3, corresponde a un mentefacto que explica gráficamente la concepción de competencia ética.

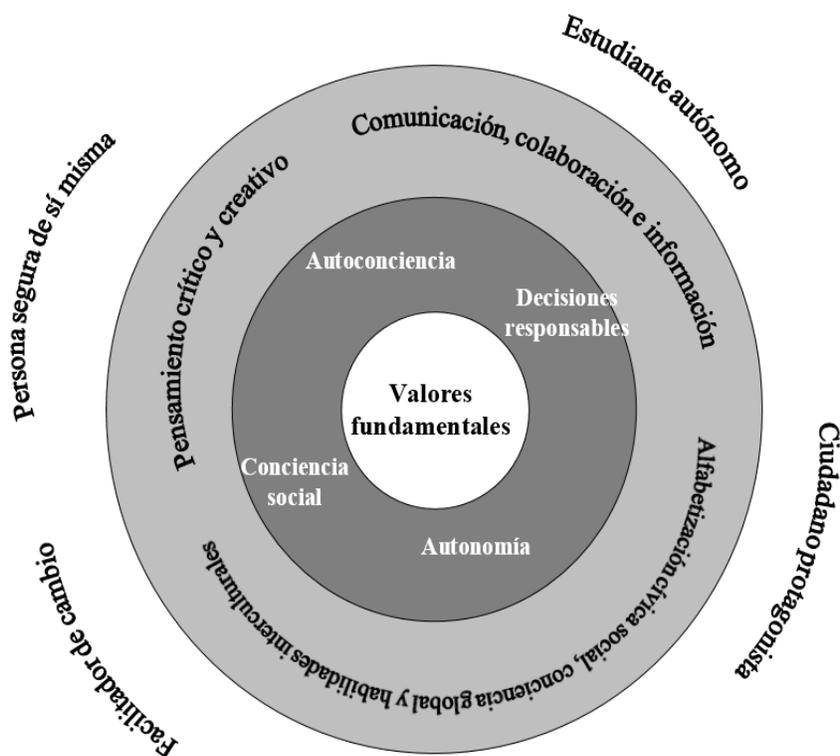
Figura 3. *Mentefacto que explica la concepción de competencia ética*

mencionado estas competencias solo para establecer algunos límites, pero, se sabe de la complejidad que esto significa en cuanto que la ética, como competencia, parece permearlo todo.

Actualmente se han mencionado ciertos referentes de sistemas educativos que han facilitado experiencias exitosas, se cuentan entre ellas las de Finlandia y el proyecto educativo de Singapur, este último presentado por Martínez (2017). La importancia de las competencias globales para la formación de ciudadanos con una fuerte raíz comunitaria y se podría agregar humana que permita desarrollar en los estudiantes la habilidad en el pensamiento crítico y creativo. Mediante las competencias globales “se puede interactuar de manera abierta, adecuada y efectiva con gente de diferentes culturas, para actuar en favor del bienestar colectivo y del desarrollo sustentable” (Martínez, 2017)

El gráfico que se presenta en la Figura 4, corresponde a una traducción y adaptación de la ponencia de Martínez (2017). Si se trata de revisar lo que actualmente se piensa sobre la competencia ética y la educación virtual, entonces se puede evidenciar que de manera recurrente los valores siguen siendo el centro de todo proceso de aprendizaje.

Figura 4. *Sobre valores fundamentales. Traducido y adaptado de Martínez (2017).*



En el segundo círculo, de adentro hacia afuera están las disposiciones del individuo, aquello que se requiere por parte de quien realiza un proceso educativo. Así menciona entonces: La autoconciencia, la autonomía, las decisiones responsables y la conciencia social, aunque siendo condiciones del nivel personal jalonan procesos sociales. En el tercer círculo se presentan algunos temas aplicables a la educación virtual, el del pensamiento crítico y creativo. Como una de las competencias importantes, está la comunicación, colaboración e información conceptos relacionados con el aprendizaje colaborativo descrito anteriormente; y cerrando este tercer círculo aparece la alfabetización cívico social, la conciencia global y las habilidades interculturales que se refieren de manera inmediata al mundo globalizado sin fronteras, fácil de conocer mediante un viaje por internet. El tema intercultural es amplio y se podría estudiar

detalladamente. Es interesante lo que presenta la periferia del círculo y lo importante para la educación virtual, en este caso se interpretaría para este estudio de la siguiente manera: si los valores fundamentales son el centro del proceso educativo y se cumplen las condiciones dadas para el segundo y tercer círculo, entonces se tendrá un estudiante autónomo, seguro de sí mismo, capaz de facilitar cambios en los ambientes en los cuales interviene y, por tanto, un ciudadano protagonista de tales cambios.

1. 3. 3. Competencia ética en la educación virtual

Las autoras Brashear y Thomas (2020) llaman la atención en cuanto a mantener las exigencias y las competencias éticas de los profesionales, sin importar que algunas actividades se hayan mediatizado o realizado de forma telemática. Es decir, la competencia ética es la misma que ejerce un profesional en el servicio que realiza en el cara a cara o mediado por algún dispositivo virtual (Brashear y Thomas 2020). Por tanto, ser competente virtualmente es poder abarcar inteligentemente el mundo de lo tecnológico aplicado a la realidad, bien sea esta académica, política o cotidiana.

Por otro lado, el soporte de tipo bibliográfico que se refiere a la ética desde la educación virtual está orientado desde ciertos elementos tangenciales, códigos de ética (Fisher, 2013; Talanker, 2018), manuales de convivencia o reglamentos digitales para el ingreso a un entorno virtual. Bajo esa tesitura, se entiende el código de ética elaborado por Camuse (2010) que analiza actividades y procesos de estudiantes y profesores en el entorno virtual de aprendizaje. Desde la

educación superior se ha tenido en cuenta la ética en la formación profesional y desde el ejercicio mismo de la profesión, por ello la justificación de la deontología en los distintos programas de grado y de postgrado, cada plan de estudios en su estructura curricular contempla el aprendizaje propio de la ética del futuro profesional, atendiendo siempre a la coherencia entre el ser y el hacer del profesional. Se ha insistido de manera reiterada en el punto focal que se pone en el sujeto que aprende y que posteriormente se desempeñará con las competencias o herramientas adquiridas para formar parte del mundo cambiante al que está llamado a intervenir. Por consiguiente, los modelos educativos, tienen en su centro al estudiante como participante activo del conocimiento.

Son pocos los escritos que hacen referencia directa a la reflexión de la ética sobre la educación virtual, uno de ellos escrito como artículo de revista Olcott, et al (2015). Lo interesante del mismo, es la confluencia a la que llega uniendo los términos mencionados en esta tesis, la ética, la tecnología y la educación.

Menciona algunos retos que se convierten en recomendaciones para continuar su estudio, por ejemplo, el acoso virtual dentro y fuera del espacio escolar, el uso y abuso de las TIC en los contextos escolar y familiar, el consumo y el uso crítico y razonable de la tecnología, el plagio en los procesos de formación, la propiedad intelectual respecto de la información digital, la difusión de información y el compartir conocimiento en la red (pp. 64-65). Estos son algunos de los temas que pueden preocupar y por tanto interesar desde los contextos de la educación virtual. Olcott et al. (2015) elaboran un estudio interesante para este apartado, en

torno a las acciones de un individuo que repercuten en los demás. Así las cosas, los autores manejan el concepto de sensibilidad ética referido a:

la conciencia que tiene un individuo —y, por extensión, una organización— de que sus acciones pueden afectar al bienestar de los demás (Bebeau, Rest y Yamoor, 1985). Así pues, el concepto de ética implica lo siguiente: (1) determinar si las opciones tecnológicas afectan negativamente a otra persona, directa o indirectamente; (2) desarrollar un plan de acción ideal; (3) identificar los valores importantes asociados a cada situación; y (4) llevar a la práctica una solución o un plan de acción concreto que se seguirá y evaluará (Rest, 1982). (Olcott, et al., 2015, p. 62)

El estudio que realizan los autores es significativo para cumplir con el propósito planteado, dado la relación manifiesta entre la ética y la educación virtual, presentando las diferentes problemáticas que se pueden generar. Teniendo en cuenta que la educación al igual que la ética deben entrar en dialogo social sobre las implicaciones de la tecnología y su impacto social, a partir de: “las nuevas tecnologías en los conceptos de privacidad, autonomía y libertad. La educación debe fomentar un conocimiento y una reflexión más profundos sobre la dimensión práctica y moral de las tecnologías en cada currículo” (Olcott, et al., 2015, p. 66). Con lo cual se va abriendo la posibilidad de reflexión en torno al análisis y vivencia de algunos valores éticos en la educación virtual. Determinando, además, planes de acción que buscan una mejora en la relación de los entornos virtuales con los aprendices, desde la evaluación y el seguimiento a la mejora propuesta.

La siguiente tabla resume elementos importantes sobre el tema del apartado:

Tabla 3. *Resumen del apartado*

DEFINICIÓN	CARACTERÍSTICAS
<p>COMPETENCIA Es una aptitud y una actitud coherente con un principio educativo de formación integral que demuestra la capacidad responsable de todo ser humano para realizarse como ciudadano.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Se manifiesta en el comportamiento humano.• Supone una identidad con el ser y el hacer• Permite responder a distintas situaciones del contexto real.• Es un recurso necesario para un actuar adecuado al ser y al hacer.• Facilita la creatividad y la propuesta de soluciones ante situaciones que requieren del saber.• Se pone en escena como exigencia desde el ser ciudadano responsable.
<p>COMPETENCIA ÉTICA Capacidad que tiene el ser humano para dirimir correctamente ante situaciones que pongan en entredicho la dignidad, la integridad y el cuidado de otro ser humano o del medio ambiente en el cual se está.</p>	<ul style="list-style-type: none">• Compromiso responsable en el hacer.• Coherencia entre el ser y el hacer• Poseer la habilidad para determinar el punto justo tanto del ser como del hacer

II. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN:

El método empleado en esta tesis por compendio de artículos está dado por la Investigación Basada en el Diseño (IBD o DBR), es una metodología que permite responder a problemáticas educativa y facilita el análisis de las prácticas de estudiantes y profesores, validando procesos y diseños (Brown, 1992; Collins, 1992, Rinaudo y Donolo, 2010 y Romero-Ariza, 2014). La tesis se elabora en cuatro fases iterativas que indagan en los componentes éticos inherentes a la educación virtual (Canavos, 1988, Punch, 2013; Sampieri, 2014; Lichtman, 2013). Esta metodología aporta a la investigación la secuencia en fases, importante y validada por distintos autores (Van den Akker, 2007; Hakkarainen, 2009; McKenney & Reeves, 2012; Plomp, 2013; Pool & Laubscher, 2016). Según McKenney y Reeves (2012), es un ir construyendo sobre lo ya construido, esto permite dar una mejora a partir de la exploración y de la propuesta final. El resultado de la investigación sistemática vincula la reflexión teórica y así permite comprender las situaciones de la práctica (Romero-Ariza, 2014). En las averiguaciones realizadas previamente sobre el tema de la ética y la educación virtual, no ha habido otros estudios que se hayan realizado con esta metodología de modo particular. La presente es una investigación que está orientada desde la autopercepción, para explorar evidenciar y demostrar la vigencia y vivencia de los valores éticos que estudiantes y profesores consideran importantes en la educación virtual.

Los siguientes objetivos se plantearon para guiar el proceso de esta investigación, además orientaron cada uno de los artículos publicados en revistas y que paulatinamente fueron resultando de la indagación.

Tabla 4. *Relación de objetivos y preguntas de la investigación.*

Objetivo general	Analizar desde la educación virtual los componentes fundamentales, mediante los cuales, es posible afirmar la importancia y vigencia de los valores éticos en entornos virtuales de aprendizaje.	
Objetivos específicos	1. Examinar el concepto de identidad digital inherente al perfil del estudiante que se educa en los entornos virtuales de aprendizaje para establecer las condiciones éticas necesarias en el proceso formativo.	¿Cómo es el perfil del estudiante que se educa en los entornos virtuales de aprendizaje? ¿Cuáles serían las condiciones éticas del proceso formativo?
	2. Analizar desde la percepción de estudiantes y profesores, las acciones éticas en un entorno virtual de aprendizaje.	¿Cuáles serían los valores éticos a tener en cuenta en la educación virtual? ¿Es posible determinar qué acciones son propias para la educación virtual?
	3. Identificar algunos criterios, resultado de la reflexión y participación de expertos, que permitan afirmar la necesidad y vigencia de los valores éticos en el proceso educativo de los entornos virtuales de aprendizaje.	¿Qué criterios éticos se requieren para tener en cuenta en el diseño de un curso virtual en un EVA? ¿La calidad de la educación virtual se puede enriquecer con el aporte de la ética?
		Preguntas de la investigación

2. 1. Desarrollo de la investigación

FASE 1

Corresponde al apartado *Marco Teórico*, en donde se ha expuesto la revisión de la literatura. Se evidenció como referente inmediato de la literatura sobre ética y educación virtual, así como de las acciones éticas prácticas dentro del campus virtual de la educación a distancia, el plagio. Éste se describe como falta grave y penalizada en los diversos reglamentos de Instituciones de Educación Superior. Empero, la ética en cuanto reflexión que nace necesariamente de la educación no puede agotar sus fines en una acción automática de copiar y pegar. Se demuestra con esto la necesidad de abordar adecuadamente las cuestiones relacionadas a los valores éticos en la educación virtual.

FASE 2

Una vez identificada dicha necesidad en la fase 1, en la fase 2 se recurre a las entrevistas en profundidad. Se pretendía con esto, de manera preliminar, indagar elementos representativos e importantes desde el abordaje de la ética a la educación virtual. En un primer momento, se pidió a 16 estudiantes y 9 profesores de la educación virtual, 40 % (10) hombres y % 60 (15) mujeres. Esta primera encuesta fue validada por la directora de la tesis y tres expertos. Ver [anexo 1](#)

Este primer grupo eran estudiantes de formación de grado para ser profesores de una Universidad de Colombia. Los profesores entrevistados son docentes en

ejercicio, con título de Maestría o Especialización en la disciplina que enseñan y con más de cinco años de experiencia en la educación virtual.

El análisis de las entrevistas se da de forma deductiva a través de la categorización de las respuestas de los participantes.

FASE 3

Con base en las respuestas obtenidas en la segunda fase, en la fase 3 se elaboró un segundo instrumento para analizar, ahora de forma cuantitativa, la experiencia ética de estudiantes y docentes universitarios - ver instrumento.

Se identificaron casos o situaciones (aquí se llamaron escenarios, ver tabla 9) en los que se evidenciaba la relevancia de la ética en el entorno virtual de aprendizaje. Posteriormente se preguntó por la posible relación entre los escenarios o casos y los valores éticos que se daban en las acciones.

El instrumento, un cuestionario en línea autoadministrado, incluye una escala tipo Likert de 7 secciones y consta de cuatro categorías: 1) Valores fundamentales en la educación virtual; 2) Escenarios reales vividos en ambientes virtuales de aprendizaje y valores relacionados; 3) Acciones en el campus virtual y 4) La experiencia ética en el campus virtual. Para la validación del instrumento se utilizó el juicio de 10 expertos en el tema de la ética y de la educación virtual, con formación doctoral en educación y más de cinco años de experiencia como docentes en EVA.

Después de la adaptación del cuestionario según la orientación del panel de expertos, se le administró en línea durante el primer semestre del año académico 2020-2021, obteniendo 235 respuestas: 205 estudiantes y 30 docentes. En la muestra de estudiantes, 172 son mujeres y 33 hombres. En la muestra de docentes, 15 son mujeres y 15, hombres. Los participantes pertenecen a Universidades de Colombia, México y España. 37 de ellos realizaban sus actividades académicas en modalidad mixta, es decir, no totalmente virtual, sino con apoyo del recurso tecnológico en la educación presencial o modalidad blended learning (Contreras et al., 2011). La fiabilidad del cuestionario fue 0,861 (alfa de Cronbach).

FASE 4

En la cuarta y última fase del presente estudio, se vuelve sobre todo lo aprendido para aportar claves para la elaboración de diseños de aprendizaje que sean sensibles a los aspectos éticos relevantes para los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. Se aplicó la metodología Delphi. Se aplicó una encuesta con tres categorías de consulta y 30 acciones asociadas. Un grupo de diez expertos coincidió en las tres categorías propuestas: diseño instruccional, acción tutorial y evaluación. La caracterización de los expertos es la siguiente: 4 mujeres y 6 hombres, 7 con doctorado en educación y 3 con doctorado en otro campo del conocimiento, con más 7 años de experiencia como docentes en entornos virtuales de aprendizaje, por último, 6 de ellos ubicados en Colombia, 2 en España, 1 en Méjico y 1 en Argentina. Dos rondas de consulta permitieron obtener el consenso requerido en la mayoría de las acciones propuestas. Ver anexo 3

Después de cada ronda Delphi, se analizaron los datos de la encuesta estadísticamente y se reformularon (en la segunda ronda) agregando algunos elementos de claridad contextual (Dunn 2004; Gracht 2012). Así pues, el consenso y el compromiso responsable de los expertos del panel Delphi aseguran las declaraciones razonadas, lo que resulta en la convergencia de las mismas opiniones (San-José, y Retolaza. 2017). El instrumento presentado a los expertos giró en torno a tres categorías sobre las cuáles se diseñó el cuestionario, la explicación y las afirmaciones que se derivaron de cada una de las categorías se encuentran en la Tabla 5. Las acciones correspondientes a cada categoría surgen de las inferencias y análisis que elaboradas en las fases 2 y 3 del diseño metodológico de esta investigación.

Tabla 5. *Acciones correspondientes a cada categoría*

Categoría	Acción
1. El diseño: Se entiende como las indicaciones u orientaciones, explícitas o tácitas, que favorecen una apropiación ética desde el inicio de una experiencia de aprendizaje virtual.	1.1. Presentar en el curso materiales interactivos sobre algunos valores éticos
	1.2. Generar oportunidades de debate sobre los valores éticos en relación con el programa de estudios y su impacto en la futura vida profesional.
	1.3. Dinamizar el trabajo colaborativo conectando el entorno virtual con las responsabilidades que implicaría ser un buen ciudadano.
	1.4. Fomentar espacios académicos que permitan conocer percepciones sobre una problemática actual que se relacione con el currículo (plan de estudios)
	1.5. Facilitar actividades donde cada estudiante demuestre los valores éticos que identifican o caracterizan a un buen profesional.

Categoría	Acción
	<p>1.6. Presentar pautas que autorregulen los aportes y las participaciones en la construcción colaborativa.</p> <hr/> <p>1.7. Crear simulaciones de problemas reales, tipo dilemas éticos, en donde el estudiante demuestre su capacidad de toma de decisiones, desde la coherencia entre lo aprendido y el problema real a solucionar.</p> <hr/> <p>1.8 Gamificar actividades en las cuales se manifiesten los valores éticos</p> <hr/> <p>1.9 Creación de un e-portafolio, donde el estudiante registre durante su formación académica, sus comportamientos, su configuración y concepción axiológica.</p> <hr/> <p>1.10. Otras acciones en relación con el diseño de cursos virtuales.</p>
<p>2. La acción tutorial: Involucra las afirmaciones o expresiones que resultan de las interacciones del docente como tutor de un curso virtual y que como acciones tienen un componente ético.</p>	<p>2.1. Hacer explícitas las reglas de comportamiento deseables en el curso.</p> <hr/> <p>2.2. Explicar las expectativas del docente respecto al comportamiento de los estudiantes.</p> <hr/> <p>2.3. Educar para el uso respetuoso del lenguaje</p> <hr/> <p>2.4. Intervenir en situaciones en que el uso del lenguaje no sea respetuoso por parte de los estudiantes.</p> <hr/> <p>2.5. Ser puntual con el inicio y final de las clases.</p> <hr/> <p>2.6. Proponer la creación de roles en los participantes de un grupo colaborativo</p> <hr/> <p>2.7. Involucrarse en campañas que permitan intervenir en dificultades sociales y que impliquen acciones de tipo ético relevantes para el objetivo del aprendizaje.</p> <hr/> <p>2.8. Enseñar la importancia de la originalidad en la construcción de nuevo conocimiento.</p> <hr/> <p>2.9. Dar a conocer los cronogramas de actividades y cumplir con las fechas y espacios allí organizados</p> <hr/> <p>2.10 Enseñar cómo dialogar con el conocimiento construido a través de la práctica de citas y referencias en los trabajos académicos.</p> <hr/> <p>2.11. Otras acciones en relación con la acción tutorial en los cursos virtuales.</p>

Categoría	Acción
3. La evaluación: Son los criterios, indicaciones éticas y juicios valorativos aplicables en el aprendizaje virtual.	3.1. Ser puntual con la entrega de evaluaciones.
	3.2. Ofrecer retroalimentación (feedback) a los estudiantes por el trabajo realizado
	3.3. Exigir puntualidad en la entrega de los trabajos de los estudiantes.
	3.4. Valorar la calidad y originalidad de los trabajos de los estudiantes
	3.5. Hacer explícitos los criterios de evaluación.
	3.6. Aplicar los criterios de evaluación
	3.7. Valorar la correcta citación y correspondiente referenciación de las fuentes utilizadas para la construcción de un documento
	3.8. Disponer de una rúbrica axiológica en la que cada estudiante se autoevalúa respecto al trabajo académico y sus acciones.
	3.9. Otras acciones en relación con la evaluación en los cursos virtuales.

Los y las participantes en las fases 2, 3 y 4 fueron informados de los objetivos de investigación de la presente tesis, del carácter voluntario del estudio, de su confidencialidad y del anonimato de sus respuestas.

La siguiente tabla 6 sintetiza el procedimiento metodológico:

Tabla 6. *Fases de la investigación **

*	Objetivo asociado	Instrumentos	Participantes	Resultados	Publicación derivada
1	Estudiar la importancia del aspecto ético en la educación virtual.	Revisión de la literatura	-	Proceso de documentación para evidenciar un marco teórico como primer referente de la indagación.	https://doi.org/10.35362/rie7522633 https://doi.org/10.22490/9789586516204
2	Examinar el concepto de identidad digital inherente al perfil del estudiante que se educa en los entornos virtuales de aprendizaje para establecer las condiciones éticas necesarias en el proceso formativo.	Entrevistas en profundidad.	<p>Fueron 16 estudiantes (entre los 20 a 30 años) de un curso virtual de formación de grado, que pertenecen a campos formativos similares, cuyo futuro ejercicio profesional será la docencia en distintas disciplinas de la educación.</p> <p>Por otra parte, un grupo de 9 profesores cuya experiencia de 5 años en educación virtual, además con certificado de competencia como tutores virtuales según los requerimientos académicos de una Universidad pública de Colombia.</p>	<p>Identificar interconexiones en el proceso de enseñanza-aprendizaje y la experiencia formativa y, por tanto, una experiencia ética que facilita todo tipo de encuentro en el campus virtual entre profesores y estudiantes del EVA. Por otra parte, la actividad académica en el campus virtual es complementaria a la experiencia de una vida que se mueve en la dinámica de lo cotidiano, sin que haya una situación esquizoide, pero en donde se trata de mantener la autenticidad de la identidad digital con la identidad real de quien interactúa en el campus virtual.</p>	https://doi.org/10.30827/eticanet.v20i1.15140 http://hemeroteca.unad.edu.co/index.php/memorias/article/view/2861 10.22490/259047792861

*	Objetivo asociado	Instrumentos	Participantes	Resultados	Publicación derivada
3	Analizar desde la percepción de estudiantes y profesores, las acciones éticas en un entorno virtual de aprendizaje.	Cuestionarios en línea aplicado a estudiantes y profesores	La muestra intervenida fueron 235 participantes, incluidos estudiantes de diferentes países de habla hispana y profesores de educación virtual. Los participantes fueron 205 estudiantes de educación superior de diferentes países de habla hispana (Colombia, Argentina, México, Ecuador y España) y 30 profesores que actuaron como tutores en educación virtual.	El análisis mostró que: (a) la experiencia de aprendizaje en entornos virtuales es ética; (b) la responsabilidad, el compromiso, el respeto, la solidaridad y la tolerancia pueden considerarse propios del aprendizaje en entornos virtuales de aprendizaje; y (c) estudiantes y profesores han compartido experiencias éticas sobre los valores considerados más relevantes en la educación virtual. Además, estudiantes y profesores perciben que los valores son inherentes a la educación virtual, y se puede dar una experiencia ética en el aprender virtualmente. Por otra parte, es necesario cuestionar o repensar los paradigmas pedagógicos que orientan la educación virtual, dotándolos de humanidad y reconociendo su dimensión ética como fundamental.	<p>https://doi.org/10.9743/JEO.2022.19.2.9</p> <p>https://doi.org/10.1007/s10805-022-09459-z</p> <p>https://relepsad.iztaca.unam.mx/pontes-segundo-congreso/</p> <p>Artículo enviado a Revista Edutec con aceptación y sin publicar</p>
4	Identificar algunos criterios, resultado de la reflexión y participación de expertos, que	Panel Delphi con dos rondas y una encuesta con tres categorías de consulta	Grupo de diez expertos	La necesidad de orientar una educación virtual, honesta e integral, que se infiere de las interacciones entre estudiantes y profesores en un ambiente virtual de aprendizaje, lo cual no responde	Artículo enviado a revista colombiana, admitido sin publicar a la fecha

*	Objetivo asociado	Instrumentos	Participantes	Resultados	Publicación derivada
	permitan afirmar la necesidad y vigencia de los valores éticos en el proceso educativo de los entornos virtuales de aprendizaje.			exclusivamente a estrategias digitales y didácticas. También se requiere asumir la experiencia ética inherente a esas interacciones.	

Los participantes fueron estudiantes y profesores. Las tablas a continuación describen una caracterización general.

Tabla 7. *Caracterización general de estudiantes participantes.*

Edad	n	%	Hombres	Mujeres
23 años o menos	89	43,4	3	86
23-30 años	68	33,3	10	58
30-40 años	28	13,6	9	19
40 años o más	20	9,7	11	9
Tiempo en educación virtual				
Menos de 1 año	138	67,3	9	129
De 1 a 2 años	24	11,7	5	19
Más de 2 años	43	21	19	24
Área de conocimiento				
Licenciatura en pedagogía infantil y primaria	132	64,7	0	132
Licenciatura en inglés	26	12,6	9	17
Licenciatura en matemáticas	26	12,6	14	12
Postgrado	13	6,3	6	7
Psicología y comunicación	4	1,9	0	4
Ingeniería	4	1,9	4	0

También se contó con la participación de 30 profesores (15 mujeres y 15 hombres) con la experiencia y conocimiento en EVA, tal y como se muestra en la Tabla 8.

Tabla 8. *Características generales de los profesores participantes*

Experiencia en educación virtual	n	%	Hombres	Mujeres
De 1 a 4 años	3	10	2	1
De 4 a 7 años	6	20	4	2
De 7 a 10 años	11	36,6	4	7
Más de 10 años	10	33,4	5	5

Nivel de estudios				
Especialista	3	10	1	2
Máster	18	60	9	9
Doctorado	9	30	5	4

En el apartado a continuación se exponen el análisis, tratamiento y síntesis de la información obtenida en las cuatro fases reiterativas descritas.

III. RESULTADOS

“Una vez tuve una confrontación con un compañero de clase virtual. Creía que lo sabía todo y discutimos en el foro. Gracias a una adecuada intervención del resto de la clase pudimos mantener una dinámica de trabajo colaborativo.”

(Estudiante encuestado en esta investigación)

Para dar cuenta de los resultados alcanzados durante las diferentes fases de la investigación, y de acuerdo con la intensidad de cada fase, se irá mencionando en los resultados la fase correspondiente.

PRIMERA FASE:

El Marco Teórico, ampliamente expuesto en los apartados 1, 2 y 3 del primer capítulo de este informe, presentan los resultados de esta fase. A modo de síntesis, se puede afirmar como resultados de la revisión de la literatura:

- El abordaje de las cuestiones éticas aplicadas a la educación virtual que contemplan aspectos que trascienden el plagio son todavía limitadas en la literatura.
- Las particularidades y características de los sujetos -para este caso participantes o estudiantes- de la educación virtual, que les hace herederos de un contexto particular y cambiante, causado por los distintos avances tecnológicos que les afectan en distintos sentidos.
- Una educación que asume nuevas características y que se ve enriquecida por los recursos técnicos para determinar nuevos modos de ser.

- Una mirada axiológica de la educación ético respondiendo a un principio de responsabilidad de las acciones, de quienes interactúan en un EVA.
- El reconocimiento de la necesidad de una reflexión tanto desde lo teórico, como de análisis práctico sobre lo que implica asumir una personalidad responsable en los ámbitos educativos de los EVA.

SEGUNDA FASE:

Los resultados de esta segunda fase indican la existencia de una pluralidad de temas, situaciones de la vida académica, y preocupaciones de alumnos y docentes en entornos virtuales que requieren planteamientos éticos. Se identifican siete nodos interconectados con las categorías emergentes del análisis de las entrevistas:

- *Pensamiento axiológico*: como eje transversal del aprendizaje, que permite analizar, proponer y/o crear nuevas opciones de vida, a partir del reconocimiento de los valores morales. Percibido por los estudiantes al identificar tal importancia si los cursos se han diseñado con una intencionalidad ética.
- *Responsabilidad*: El educar implica un compromiso ético que se fomenta al compartir un entorno virtual de aprendizaje.
- *Autorregulación*: Se potencializa desde el aprendizaje autónomo generando en el estudiante el sentido responsable en la calidad de su aprendizaje.

- *Ciudadanía*: es percibida como una tarea que se desarrolla desde el ejercicio profesional.
- *Identidad*: entendida como la formación coherente y consecuente entre la identidad digital y la identidad analógica.
- *Proyecto de vida*: cada estudiante asume y se siente dinamizador de nuevas opciones de vida para sí mismo y su entorno.
- *Liderazgo ético*: la educación virtual no es automatizada, sino humanizada, esto exige por parte de cada uno de los estudiantes una evidencia vital y ética de los estudiantes en un campus virtual.

El estudio cualitativo desarrollado en esta fase y expuesto en Rivera y de Oliveira, (2020) permitió además identificar siete escenarios o descriptores de experiencias propuestos por los participantes. Los relatos de casos expuestos en la tabla 9 son parte de la experiencia de estar en una comunidad virtual de aprendizaje, que se une con base en el interés recíproco (Rheingold, 1994).

Lo interesante de la redacción de los 7 casos está en la aprobación vivencial que puede hacer el lector, y, es viable cotejar esta experiencia de aprendizaje, por la coincidencia en situaciones reales.

Tabla 9. *Situaciones vividas en distintos escenarios de la educación virtual*

Escenario 1	“Una vez tuve una confrontación con un compañero de clase. Creía que lo sabía todo y discutimos en el foro. Gracias a una adecuada
-------------	--

	intervención del resto de la clase pudimos mantener una dinámica de trabajo colaborativo.”
Escenario 2	“Recuerdo que uno de los participantes del grupo no sabía usar los recursos tecnológicos dispuestos en el curso virtual, y al enviar un aporte borró parte del trabajo que habíamos realizado. Los demás participantes restauramos el documento porque entendimos que nuestro compañero de clase había cometido un error accidentalmente debido a su falta de conocimiento”.
Escenario 3	En alguna ocasión dejamos para último momento la presentación de actividades y entregamos un documento incompleto. Lo que generó en llamado de atención del profesor del curso, quien pidió no incluir a ciertos estudiantes en el producto final. A pesar de eso, el grupo decidió incluirlos, y en la evaluación el profesor nos bajó la valoración. Esto nos ayudó a entender, como equipo, que la participación debe hacerse de manera responsable y a tiempo”.
Escenario 4	“Hay muchas diferencias que surgen en la dinámica del trabajo colaborativo. Una vez, hubo tres compañeros de clase que se ofendieron por tener opiniones diferentes. Fue difícil llegar a un acuerdo y la interacción se perjudicó, por lo que algunos de nosotros decidimos trabajar individualmente”.
Escenario 5	“Mi contribución hacia el desarrollo y finalización de uno de mis cursos fue muy poco frecuente. Como resultado, mis compañeros de clase no me incluyeron en la presentación final. Creo que mis compañeros de clase tenían razón. Faltaba lo que aporté. De acuerdo con mis principios, decidí volver a tomar el curso, porque es más gratificante aprender sin que me regalen nada.”
Escenario 6	“En la universidad donde estudio virtualmente, hay varias tareas o roles específicos dentro del grupo colaborativo para cada participante. Uno de los cuales es el "rol de envío", en el que un estudiante es responsable de enviar el producto final solicitado. A veces puede pasar que quien asume ese rol no entrega a tiempo, o no incluye a alguno de los compañeros que trabajaron en el trabajo”.
Escenario 7	“A veces no solo interactuábamos en la plataforma colaborativa del curso, sino que también lo hacíamos a través de WhatsApp. Un compañero de clase, basado en el comentario que escribió alguna vez, insinuó que había otra persona a la que le pediría que hiciera el trabajo y lo enviaría luego al curso porque no tenía tiempo. Al parecer el hacía esto a menudo”.

A la luz de los datos, el encuentro formativo en el campus virtual entre tutores y estudiantes o participantes del entorno virtual de aprendizaje se enuncia como una experiencia ética.

TERCERA FASE

En el cuestionario en línea elaborado a partir de los resultados obtenidos en la fase anterior, los dos grupos de muestra (estudiantes y profesores) podían elegir de una lista de valores éticos los que consideraban fundamentales para la educación virtual en orden de menor a mayor relevancia. Considerando que los grupos de estudiantes y docentes compartían ambientes virtuales de aprendizaje como espacio de interacción educativa, utilizada la prueba no paramétrica de Kruskal Wallis (ver figura 5) para medir esta variable de diferentes programas académicos y universidades. El valor de significación asintótica es superior a 0,05; por lo tanto, se puede concluir que los 10 valores éticos elegidos fueron importantes para los dos grupos de la muestra (estudiantes y docentes).

Figura 5. *Prueba no paramétrica de Kruskal Wallis*

Prueba Kruskal-Wallis

Rangos

	Estudiantes (1) y Profesores (2)	N	Rango promedio
Valores éticos	1	10	
	2	10	
	Total	20	

Estadísticas de prueba ^{ab}

	Valores éticos
Chi-cuadrado	1.126
gl	1
Asintótica sig.	.289

- a. Prueba Kruskal-Wallis
 b. Grupo variable:
 Estudiantes (1) y Docentes (2)

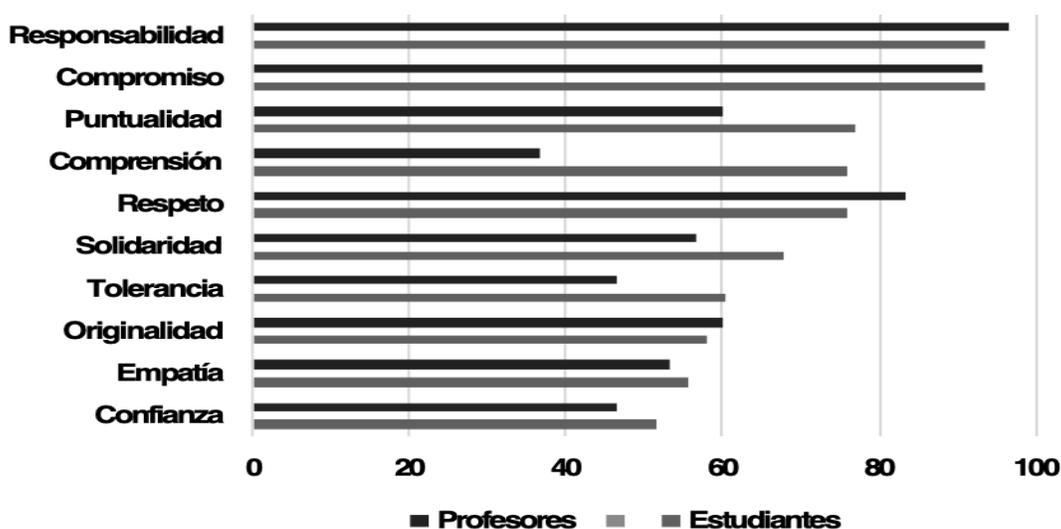
Los resultados obtenidos muestran diferencias porcentuales significativas en algunos valores. Por ejemplo, el valor Comprensión fue elegido por solo el 36,6% de los profesores, mientras que fue considerado importante por el 76% de los estudiantes. Es importante señalar que la Responsabilidad y el Compromiso fueron percibidos como valores fundamentales en la educación virtual tanto por estudiantes como por docentes. La tolerancia es uno de los valores más importantes para los estudiantes que para los profesores, mientras que el Respeto fue más importante para los profesores. El valor de la confianza fue el de relativa menor elección, para los profesores con 46.6% y los estudiantes con 51.7%

Sobre los datos recogidos en la fase 2 se construyeron los instrumentos que irían delimitando elementos fundantes sobre la comprobación de la experiencia ética en la experiencia educativa. Para eso se organizaron las diferencias porcentuales y significativas en algunos valores. Por ejemplo, el valor Comprensión fue elegido por solo el 36,6% de los profesores, mientras que fue considerado importante por

el 76% de los estudiantes. Es importante señalar que la Responsabilidad y el Compromiso fueron percibidos como valores fundamentales en la educación virtual tanto por estudiantes como por profesores. La Tolerancia es uno de los valores más importantes para los estudiantes que para los profesores, mientras que el Respeto fue más importante para los profesores. El valor de la Confianza fue el de relativa menor elección, para los profesores con 46.6% y para los estudiantes con 51.7%.

A partir de las respuestas dadas por los estudiantes se muestran en la Figura 6 esa lista de valores éticos que se consideran y proponen como fundamentales para la educación virtual y que corresponde al nivel denotado en esta fase de la investigación.

Figura 6. *Lista de valores éticos que se proponen fundamentales para la educación virtual.*



Posteriormente y teniendo claridad sobre la lista de valores elegidos se hizo un primer cruce de información, indagando por aquellos valores que se vivían de manera explícita en cada escenario o situación de vida estudiantil. Se obtuvo la siguiente información que se registra la Tabla 10

Tabla 10. *Relación entre cada escenario y los tres valores más importantes, según lo indican los estudiantes y profesores encuestados.*

Escenario	Estudiantes	PROFESORES
1	1. Respeto 2. Tolerancia 3. Comprensión	1. Tolerancia 2. Respeto 3. Empatía
2	1. Comprensión 2. Solidaridad 3. Tolerancia	1. Solidaridad 2. Respeto 3. Responsabilidad
3	1. Responsabilidad 2. Puntualidad 3. Comprensión	1. Responsabilidad 2. Compromiso 3. Respeto
4	1. Respeto 2. Tolerancia 3. Comprensión	1. Tolerancia 2. Respeto 3. Comprensión
5	1. Responsabilidad 2. Compromiso 3. Respeto	1. Responsabilidad 2. Compromiso 3. Respeto
6	1. Responsabilidad 2. Compromiso 3. Respeto	1. Comprensión 2. Compromiso 3. Confianza
7	1. Responsabilidad 2. Compromiso 3. Tolerancia	1. Responsabilidad 2. Compromiso 3. Respeto

La tríada de valores resultante en cada escenario determinó la importancia que estudiantes y profesores asignaron a la situación descrita; del mismo modo se reafirmó la relevancia de los valores en mención. Por otra parte, el cruce de información permitió medir la frecuencia dada en las tríadas según los escenarios, fue así, como estudiantes y profesores consideraron la Responsabilidad, el Compromiso y el Respeto como valores vigentes y pertinentes para los EVA. Por otra parte, analizar la Tabla 10 permite establecer relaciones de frecuencia, coincidencias y diferencias. El escenario cinco muestra coincidencia en la elección hecha por estudiantes y profesores, en el mismo orden: Responsabilidad, Compromiso y Respeto. La situación descrita en ese escenario (el 5) muestra un sentido de aprender de manera responsable, y al mismo tiempo, una toma de conciencia de lo que faltó: Compromiso y Respeto. Acciones personales valoradas éticamente de la misma manera por estudiantes y profesores. Algo similar ocurre con el escenario 4, con el orden de valores éticos distinto para estudiantes y profesores. En el caso se dice que expresar opiniones diferentes y no llegar a acuerdos perjudica la interacción, lo interesante es que los valores de la Tolerancia, el Respeto y la Comprensión entran en mención, sin importar el entorno o la situación dada. Responsabilidad y Compromiso son los valores cuya frecuencia es mayor en la Tabla 7. Curiosamente, la solidaridad es el valor con menos frecuencia de elección ante las acciones descritas en cada uno de los escenarios. Se menciona en el escenario 2, pero, al mismo tiempo consecuente con lo que allí se relata. Para profundizar en otros datos revisar en Rivera y de Oliveira (2020).

Continuando con otros datos obtenidos, era necesario concretar e identificar la relación entre situaciones, acciones y valores éticos dadas en los EVA. Las tablas 9 y 10 sintetizan algunos de los resultados obtenidos y que también se pueden profundizar en Rivera y de Oliveira (2022). Para comprender mejor la distribución de los datos y tener un análisis numérico que dé cuenta de las respuestas obtenidas se presentan dos criterios de medida, el valor de la media [M] y su desviación [DE], para que la semántica de los datos permita evidenciar posibles respuestas a la temática planteada. El instrumento utilizó una escala Likert en cuatro secciones, formulada desde Totalmente en desacuerdo (1), En desacuerdo (2), Ni en desacuerdo ni de acuerdo (3), De acuerdo (4) y Totalmente de acuerdo (5). La opción Totalmente en desacuerdo no fue elegida en ninguno de los casos.

Se preguntó a los estudiantes acerca de su experiencia ética y las acciones en el EVA (ver Tabla 9). En la media global (M) de 4,34 los participantes afirmaron actuar solidariamente en el EVA y su desviación estándar (DE) fue de 0,70. En cuanto al ser tolerantes en un EVA, los estudiantes lo consideraron en una M de 4,36 y una DE de 0,61. Cuando se les preguntó sobre la coherencia de sus acciones en el EVA con otras redes sociales, la media general de respuestas en las que los participantes afirmaron actuar de manera coherente fue de M 4,49 con DE de: 0,66. Una M en las respuestas de 4,35 y DE de: 0,68 expresa un alto nivel de compromiso al participar en actividades en el EVA. La tendencia de respuesta muestra un consenso no disperso de que valores como el Compromiso, la Honestidad, la Tolerancia y la Solidaridad son valores relevantes en la educación virtual. Aquí los datos:

Tabla 11. *Respuestas de los estudiantes*

Sobre las acciones y la experiencia ética en el EVA	M	DE
Soy solidario en el entorno de aprendizaje virtual.	4.34	0.707
Soy tolerante con las diferentes situaciones que se viven en el entorno de aprendizaje virtual.	4.36	0.617
Soy honesto con mis acciones en el entorno de aprendizaje virtual y en las redes sociales que utilizo.	4.49	0.666
Tengo un alto nivel de compromiso en los entornos virtuales de aprendizaje en los que participo.	4.35	0.681

Por su parte, las respuestas dadas por los profesores en EVA sobre sus acciones se muestran en la Tabla 9. Allí se evidenció que la mayoría de los profesores consideraron importante la tarea de explicar las normas de comportamiento en un EVA con ($M = 4.55$, $DE = 0.68$). Sin embargo, las respuestas que indicaron que los profesores planteaban dilemas éticos a sus estudiantes fue moderadamente baja con ($M = 3,97$, $DE = 0,90$). Por su parte, los profesores consideran que la construcción colaborativa del conocimiento implica ser solidario y respetar a los demás ($M = 4,79$, $DE = 0,49$). Y la mayoría de los profesores creen que se debe promover la vivencia de los valores éticos que ayudan a desarrollar el potencial humano de los estudiantes ($M = 4.55$, $DE = 0.73$).

Tabla 12. *Respuestas de los profesores.*

Sobre las acciones en el campus virtual	M	DE
--	----------	-----------

Considero que es mi tarea como profesor explicar las normas de comportamiento en un entorno virtual de aprendizaje.	4.55	0.806
Les he planteado dilemas éticos a mis estudiantes como ejercicio para formar criterios en la toma de decisiones.	3.97	0.906
La construcción colaborativa del conocimiento implica ser solidario y respetar a los demás.	4.79	0.491
Los valores éticos vividos en el entorno de aprendizaje virtual facilitan el desarrollo de las potencialidades humanas de los participantes.	4.55	0.736

La necesaria relación entre ética y educación hace de la educación ética un pilar fundamental en la educación virtual (Briones & Lara, 2016). Implica una reflexión holística y, por tanto, un estudio complejo en cuanto reconoce que ha sido poco el análisis que desde los valores éticos se ha realizado en y desde la educación virtual.

Tabla 13. *Porcentajes representativos obtenidos en algunas afirmaciones.*

Afirmaciones de los estudiantes	
94%	Es fundamental que los tutores promuevan valores como la honestidad, la puntualidad y la solidaridad en los cursos virtuales.
92%	En la educación virtual es importante aprender sobre valores.
90%	Soy coherente con mis acciones en el entorno virtual de aprendizaje y en las redes sociales que utilizo.
Afirmaciones de los profesores	
96%	La construcción colaborativa del conocimiento implica ser solidario y respetar a los demás.
94%	La ética humaniza los entornos virtuales de aprendizaje.

92% La ética en la educación virtual permite formar mejores ciudadanos.

Otros resultados obtenidos y que por su peso porcentual determinan un factor de importancia se muestran en la tabla anterior. El 92 % de los estudiantes perciben que en la educación virtual es importante aprender sobre valores; en el caso de los profesores, el 94 % consideran que la ética humaniza los entornos virtuales de aprendizaje. Fijar la atención en ambos aspectos implica determinar el proceso que facilita el aprendizaje en valores éticos. En la misma línea se fortalece esa necesidad cuando el 94 % de los estudiantes consideran fundamental que los tutores promuevan [la vivencia] de los valores. En un tercer eslabón se encuentra la coherencia entre las acciones vividas en entornos virtuales, ser coherente en su identidad digital tal y como se planteó en el inicio de este escrito. Aunque la diferencia porcentual obtenida no marca una alta desviación estándar si presenta la percepción que los dos grupos encuestados tienen sobre los valores éticos y su relación inmediata con el EVA. Es así como la Puntualidad, Honestidad, el Respeto, etc., no son valores solo para entornos presenciales, son valores para la educación, ya sea presencial o virtual.

Otro punto importante en la percepción de los profesores que interactúan como tutores en el EVA, es que el mayor porcentaje de ellos manifiestan la necesaria relación entre el trabajo colaborativo y la expresión solidaria del mismo. Desde la mirada adulta y responsable de los profesores se afirma que la ética humaniza el

EVA, lo que ratifica que el proceso educativo a pesar de estar mediado por el dispositivo tecnológico siempre será un proceso entre humanos.

En síntesis, los resultados obtenidos desde la metodología DBR sugieren que estudiantes y profesores comprenden de manera distinta sus acciones en el EVA.

No ha sido posible indagar en las razones de estas diferencias, que podrían deberse a factores generacionales o por asumir el rol que les corresponde, de estudiantes o docentes, en el proceso educativo. Lo anterior se puede justificar con lo que plantean Wilson y Peterson (2006), cuando afirman: “que los profesores tienen más poder sobre sus lecciones pedagógicas cuando las respaldan con su experiencia en el aula y el mantenerse actualizados”. Por otro lado, la educación virtual asincrónica y el aprendizaje sincrónico pueden afectar la importancia de lo que sucede en el tiempo ante potenciales conflictos o en situaciones reales que impliquen una respuesta ética inmediata en el entorno virtual de aprendizaje. Parte de ello se muestra en la Figura 7 al representar los valores éticos como la frontera que no permite disgregar las acciones ejecutables en un EVA.

Figura 7.

Figura 7. *Representación síntesis del capítulo*



CUARTA FASE

En la fase final de la investigación, era importante determinar criterios que llevaran a concretar los aspectos clave de un aprendizaje virtual, éticamente sensible, es decir, la obtención explícita de juicios que fundamentaran el tema. Para que la investigación fuera objetiva y con independencia se organizó un panel Delphi con diez expertos en el tema. Los resultados que a continuación se presentan tienen dos momentos de análisis, en el primero, la obtención explícita de la percepción de los expertos con el tema. En la primera ronda, se resaltó por parte de los expertos, la aceptación del documento y los comentarios positivos sobre la importancia del tema investigado, además, la poca información y literatura que se tiene al respecto. El documento tiene como opción de respuestas el nivel de importancia, esto permite inferir desde el consenso obtenido, unos mínimos éticos

(Cortina, 2012) que por ser tales puedan ser aceptados por la mayoría de los actores en educación virtual.

Es pertinente aclarar que las tablas que se presentan a continuación mencionan un consenso, obtenido cuando al menos nueve de los (10) expertos eligen la opción “Muy importante”, es decir, un valor ponderado del 90%. en las respuestas de la primera ronda o hasta la segunda ronda. Por lo anterior, en las afirmaciones que no alcanzaron el consenso se mostrará el porcentaje obtenido en las dos rondas desde el nivel más alto de importancia, esto con el fin de entender el posterior análisis. Para establecer el comparativo de las rondas realizadas se presenta la tabla 14, que expone los resultados obtenidos en las dos rondas:

Tabla 14. *Resultados obtenidos en las dos rondas para la primera sección referida al diseño*

Acción	Ronda 1	Ronda 2
1.1. Presentar en el curso materiales interactivos sobre algunos valores éticos	60%	80%
1.2. Generar oportunidades de debate sobre los valores éticos en relación con el programa de estudios y su impacto en la futura vida profesional.	70%	80%
1.3. Dinamizar el trabajo colaborativo conectando el entorno virtual con las responsabilidades que implicaría ser un buen ciudadano.	60%	Consenso
1.4. Fomentar espacios académicos que permitan conocer percepciones sobre una problemática actual que se relacione con el currículo (plan de estudios)	Consenso	

Acción	Ronda 1	Ronda 2
1.5. Facilitar actividades donde cada estudiante demuestre los valores éticos que identificaran o caracterizarían a un buen profesional.	Consenso	
1.6. Presentar pautas que autorregulen los aportes y las participaciones en la construcción colaborativa.	Consenso	
1.7. Crear simulaciones de problemas reales, tipo dilemas éticos, en donde el estudiante demuestre su capacidad de toma de decisiones, desde la coherencia entre lo aprendido y el problema real a solucionar.	Consenso	
1.8 Gamificar actividades en las cuales se manifiesten los valores éticos	20%	70%
1.9 Creación de un e-portafolio, donde el estudiante registre durante su formación académica, sus comportamientos, su configuración y concepción axiológica.	50%	60%

Acción	Ronda 1	Ronda 2
1.10. Sobre esta sección tiene algún comentario, sugerencia o claridad, que permita explicar las razones por las cuales no se obtuvo un consenso absoluto en la primera ronda.	<ul style="list-style-type: none">• “Tenemos percepciones distintas asociadas a las experiencias de vida y cultura generacional”.• “La gamificación es una opción más bien metodológica. Dependerá, en muchas ocasiones, del perfil de los docentes”.• “Considero que los materiales interactivos, los portafolios o la gamificación de actividades que propendan por fortalecer la formación ética y los valores ciudadanos son estrategias importantes, pero no determinantes en este propósito. Desde mi perspectiva estas actividades deberían estar enmarcadas en una estrategia más amplia que implicara la realización de trabajo de tipo práctico. Es así como el componente práctico en los programas debería incluir habilidades no sólo de carácter disciplinar, sino también ético. De forma que la dimensión ética no se quede circunscrita al desarrollo de una actividad reflexiva de carácter virtual, sino que se trasladara al plano de lo práctico a través de actividades que implicaran una interacción directa del estudiante con su entorno social”.• “Es importante precisar que, si bien la gamificación de actividades no tuvo un consenso absoluto, vale la pena ser tenida en cuenta, si estas (actividades) no se asumen desde una perspectiva instrumental sino como una estrategia que potencia las experiencias de aprendizaje y el desarrollo del pensamiento crítico, por ejemplo”.	

La primera sección corresponde a las acciones que tienen que ver con el diseño de un EVA. Cuatro de las acciones planteadas para esta categoría obtuvieron en la primera ronda el consenso propuesto. Tales acciones tienen que ver con el fomentar espacios académicos que se relacionen con el currículo (plan de estudios), actividades donde cada estudiante demuestre los valores éticos, pautas que autorregulan los aportes y las participaciones en la construcción colaborativa y la creación de simulaciones de problemas reales, tipo dilemas éticos, en donde el estudiante demuestre su capacidad de toma de decisiones. En la segunda ronda se

obtuvo el consenso en lo que respecta a la conexión entre el trabajo colaborativo que se realiza en un EVA y la vivencia responsable de ser ciudadano. La categoría del diseño se definió como las indicaciones u orientaciones, explícitas o tácitas, que favorecen una apropiación ética desde el inicio de una experiencia de aprendizaje virtual. A partir de los consensos dados se puede interpretar que sigue siendo vigente diseñar EVA que potencien y activen la vivencia de la ética, no como un pretexto para..., sino más bien como un centro de la actividad académica.

Una de las acciones que no alcanzó un peso ponderado satisfactorio en la investigación corresponde a la que sugería la creación de un e-portafolio (1.9), que fuera a su vez, un registro de avances y de nuevos elementos referidos a la configuración de comportamientos éticos. La explicación de este resultado puede estar en la afirmación de uno de los expertos que considera que se pueden dar distintas percepciones sobre la experiencia de la vida, dependiendo de la cultura generacional. La intención de la propuesta era hacer posible un auto análisis del desarrollo axiológico de los estudiantes como experiencia ética. El segundo aspecto, que en esta sección no obtuvo consenso, es el referido a la gamificación. Fue un aspecto más discutido que el anterior, uno de los expertos considera que la gamificación y el portafolio, corresponden a las actividades que realiza el estudiante en su entorno social, es decir, que no se queda en la reflexión, sino que pasa a la acción. Empero, otro de los expertos insiste en que sí debería ser tomada en cuenta la gamificación de actividades que manifiesten una postura ética, no como elemento meramente instrumental, sino como estrategia que potencie las experiencias de aprendizaje y del pensamiento crítico. Aunque las dos primeras acciones no

obtuvieron el consenso están en el umbral del 80% y su respectiva explicación puede estar en las mismas anotaciones ya dadas. La insistencia en este caso, por parte de los expertos es no propiciar desconexiones entre una “reflexión virtual” sin una interacción directa con el “entorno social”.

Tabla 15. Resultados obtenidos en las dos rondas para la segunda sección referida a la acción tutorial.

Acción	Ronda 1	Ronda 2
2.1. Hacer explícitas las reglas de comportamiento deseables en el curso.	consenso	
2.2. Explicar las expectativas del docente respecto al comportamiento de los estudiantes.	60%	80%
2.3. Educar para el uso respetuoso del lenguaje	consenso	
2.4. Intervenir en situaciones en que el uso del lenguaje no sea respetuoso por parte de los estudiantes.	consenso	
2.5. Ser puntual con el inicio y final de las clases.	consenso	
2.6. Proponer la creación de roles en los participantes de un grupo colaborativo	50%	70%
2.7. Involucrarse en campañas que permitan intervenir en dificultades sociales y que impliquen acciones de tipo ético relevantes para el objetivo del aprendizaje.	60%	80%
2.8. Enseñar la importancia de la originalidad en la construcción de nuevo conocimiento.	consenso	
2.9. Dar a conocer los cronogramas de actividades y cumplir con las fechas y espacios allí organizados	70%	consenso

Acción	Ronda 1	Ronda 2
2.10 Enseñar cómo dialogar con el conocimiento construido a través de la práctica de citas y referencias en los trabajos académicos.	consenso	<ul style="list-style-type: none">• “Considero que se debe fomentar más el trabajo colaborativo (co-working)”.• “El docente debe realizar diagnósticos de sus estudiantes a fin de valorar con mayor certeza los logros que estos alcancen; pudiera ser que lo logrado es poco, pero si se revisa a la luz de un diagnóstico previo es posible que haya avanzado más de lo esperado. Por otra parte, aprender implica llevar o retomar del contexto diversas experiencias, es importante que los estudiantes establezcan interacción con el mundo real” (sic).
2.11. Sobre esta segunda sección tiene algún comentario, sugerencia o claridad, que permita explicar las razones por las cuales no se obtuvo un consenso absoluto en la primera ronda.		<ul style="list-style-type: none">• “Depende de la percepción de cada participante”.• “Supongo que todos estos aspectos, más transversales que de contenido, son considerados adicionales y no imprescindibles”.• “En relación con los roles, me parece que es necesario sugerir su creación, pero no indicarles cuáles roles deben asumir. Este trabajo de asignación y definición de roles debe partir de un trabajo autónomo de cada grupo de trabajo”.• “Si bien la definición de roles no tuvo un consenso tan alto en esta ronda, desde la fundamentación teórica del trabajo colaborativo, es un ejercicio académico que contribuye a fomentar valores éticos como la responsabilidad, el compromiso, la puntualidad entre otros que van muy en la vía con el propósito investigativo del estudio”.

Los consensos que se lograron, respecto de la acción tutorial, en primera ronda, se refieren a la exigencia explícita de comportamientos propios para el EVA. De esta manera los expertos consideran, consensuadamente, que tales acciones son fundamentales para demostrar la experiencia ética del EVA. Son pautas de comportamiento que para nada son obsoletas, su exigencia se comprende a partir de la relación mencionada entre ética y educación.

Uno de los ítem propuesto (2.6) para la acción tutorial es el de crear roles con el fin de fomentar la participación colaborativa, no alcanzó el consenso para los expertos, empero, llama la atención que uno de ellos lo rescata como un “ejercicio académico que contribuye a fomentar valores éticos...” Otro de los expertos lo menciona como una necesidad que debe salir autónomamente del grupo colaborativo. Grigorenko (2019), considera que la creatividad colectiva origina la combinación y reconfiguración de ideas mientras se trabaja en problemas académicos, de alguna manera los EVA se verían beneficiados con este tipo de acciones.

Tabla 16. *Resultados obtenidos en las rondas para la tercera sección referida a la evaluación.*

Acción	Ronda 1	Ronda 2
3.1. Ser puntual con la entrega de evaluaciones.	consenso	
3.2. Ofrecer retroalimentación (feedback) a los estudiantes por el trabajo realizado	consenso	
3.3. Exigir puntualidad en la entrega de los trabajos de los estudiantes.	60%	consenso
3.4. Valorar la calidad y originalidad de los trabajos de los estudiantes	consenso	
3.5. Hacer explícitos los criterios de evaluación.	consenso	
3.6. Aplicar los criterios de evaluación	70%	80%
3.7. Valorar la correcta citación y correspondiente referenciación de las fuentes utilizadas para la construcción de un documento	consenso	

Acción	Ronda 1	Ronda 2
3.8. Disponer de una rúbrica axiológica en la que cada estudiante se autoevalúe respecto al trabajo académico y sus acciones.	70%	80%
3.9. Sobre esta tercera sección tiene algún comentario, sugerencia o claridad, que permita explicar las razones por las cuales no se obtuvo un consenso absoluto en la primera ronda.	<ul style="list-style-type: none">• “Considero que se debe construir con base en una taxonomía los criterios de una rúbrica axiológica de evaluación”.• “En mi opinión se tiene la perspectiva que la autoevaluación es una estrategia que le permite al estudiante obviar sus dificultades y limitaciones con el propósito de asegurarse una mejor calificación. Esta perspectiva de muchos tutores debería ser superada”.• “Involucrar al estudiante en el proceso de evaluación es imprescindible”.• “La información de retorno debe corresponder a los criterios evaluados; lo mismo para la autoevaluación”.	

Esta última sección, referida a la categoría de la evaluación, estuvo cerca de alcanzar el consenso general por parte de los expertos. La interacción entre docente-estudiante encuentra un punto de medida en la evaluación, pues son criterios y juicios aplicables desde el proceso de aprendizaje.

Las dos acciones cuyo peso ponderado quedó en 80% corresponden a la aplicación de criterios de evaluación y a la rúbrica axiológica como autoevaluación del estudiante. Para la primera acción (3.6) se podría entender que los criterios son confrontados en el momento del cumplimiento de los objetivos planteados, o, como explica uno de los expertos, los criterios pueden darse a partir de taxonomías previas.

La segunda acción (3.8) que no obtuvo consenso se explica a partir de una posible

confusión de intenciones. Uno de los expertos considera que el estudiante se puede autoevaluar con una valoración alta para superar sus deficiencias académicas. Sin embargo, otro experto lo considera más desde el aspecto actitudinal y no académico. Se trataba en este punto, de revisar los propios comportamientos, de frente al nivel de conocimiento alcanzado, algo así como metacognitivo-axiológico.

Otro análisis importante, que se presenta en esta investigación, es identificar los valores que el grupo de expertos consideran pueden asociarse a cada una de las acciones de las tres categorías propuestas. La lista de valores presentada a los expertos para realizar la asociación fue la siguiente: Responsabilidad, Compromiso, Solidaridad, Respeto, Disciplina, Confianza, Tolerancia, Puntualidad y Originalidad; valores que fueron validados y propuestos en una fase previa a esta investigación. Se registran a continuación los valores éticos que obtuvieron un porcentaje mayor a 60%, inclusive. Las tres barras permiten visualizar, en primer lugar, la frecuencia en que se repiten los valores éticos, de acuerdo con los pesos ponderados que determinan su nivel de importancia, según la apreciación de los expertos. La representación gráfica que permite entender los valores porcentuales es la siguiente figura:

Figura 8. *Representación gráfica que permite entender los valores porcentuales*

ACCIÓN	VALORES ÉTICOS ASOCIADOS A LA ACCIÓN
Descripción de la acción	Entre 80% a 100%
	Entre 70% a 79%
	Entre 60% a 69%

Figura 9. *Valores èticos asociados a las acciones referidas a la categoría del diseño.*

ACCIÓN	VALORES ÈTICOS ASOCIADOS A LA ACCIÓN
1.1. Presentar en el curso materiales interactivos sobre algunos valores èticos.	Responsabilidad, Originalidad
	Respeto, Compromiso
	Disciplina
1.2. Generar oportunidades de debate sobre los valores èticos en relación con el programa de estudios y su impacto en la futura vida profesional.	Compromiso
	Responsabilidad
	Respeto
1.3. Dinamizar el trabajo colaborativo conectando el entorno virtual con las responsabilidades que implicaría ser un buen ciudadano.	Respeto
	Solidaridad
1.4. Fomentar espacios académicos que permitan conocer percepciones sobre una problemática actual que se relacione con el currículo (plan de estudios).	Responsabilidad
	Compromiso, Respeto
1.5. Facilitar actividades donde cada estudiante demuestre los valores èticos que identifican o caracterizan a un buen profesional.	Compromiso, Responsabilidad
	Respeto
	Disciplina, Tolerancia
1.6. Presentar pautas que autorregulen los aportes y las participaciones en la construcción colaborativa.	Responsabilidad, Compromiso, Respeto
	Disciplina, Tolerancia
1.7. Crear simulaciones de problemas reales, tipo dilemas èticos, en donde el estudiante demuestre su capacidad de toma de decisiones, desde la coherencia entre lo aprendido y el problema real a solucionar.	Responsabilidad
	Compromiso, Solidaridad
1.8. Gamificar actividades en las cuales se manifiesten los valores èticos.	Responsabilidad, Originalidad
	Respeto, Compromiso
	Disciplina
1.9. Creación de un e-portafolio, donde el estudiante registre durante su formación académica, sus comportamientos, su configuración y concepción axiológica.	Disciplina
	Responsabilidad
	Compromiso

Nota: En los espacios en blanco no se registraron valores èticos para los pesos ponderados

medidos.

El valor ético más frecuente, asociado a la categoría de diseño es la responsabilidad, en cinco acciones alcanzó el mayor porcentaje de importancia. Llama la atención que, aunque el diseño corresponde a un sentido operativo, la percepción de los expertos está en fomentar una interacción responsable en el curso virtual.

El siguiente valor ético en importancia, que se asocia a la etapa del diseño es el compromiso. En cuatro de las acciones que tiene que ver con la generación de oportunidades de debate, a las actividades que demuestran la vivencia de valores éticos, pautas que autorregulen la construcción colaborativa y en la gamificación de actividades que manifiesten los valores éticos. Lo interesante de este análisis es que aquello que desde el diseño permite la vivencia del compromiso como valor, está en relación con lo grupal y colaborativo.

Llama la atención, que, en la acción (1.3) referida a dinamizar el trabajo colaborativo, conectando el EVA con las responsabilidades que implicaría ser un buen ciudadano, se obtuvo como único valor ético asociado el respeto. Aparece este mismo valor en un tercer puesto, en lo que se refiere a las pautas que autorregulan los aportes y la participación colaborativa.

Figura 10. *Valores éticos asociados a las acciones referidas a la categoría de la acción tutorial.*

ACCIÓN	VALORES ÉTICOS ASOCIADOS A LA ACCIÓN
2.1. Hacer explícitas las reglas de comportamiento deseables en el curso.	Respeto, Disciplina, Compromiso
	Responsabilidad
	Confianza, Tolerancia
2.2. Explicar las expectativas del docente respecto al comportamiento de los estudiantes.	Compromiso, Respeto
	Disciplina, Responsabilidad
2.3. Educar para el uso respetuoso del lenguaje	Respeto
	Disciplina
	Responsabilidad, Confianza, Tolerancia
2.4. Intervenir en situaciones en que el uso del lenguaje no sea respetuoso por parte de los estudiantes.	Responsabilidad, Comprensión, Respeto
	Disciplina, Tolerancia
2.5. Ser puntual con el inicio y final de las clases.	Compromiso, Puntualidad, Responsabilidad
	Respeto, Disciplina
2.6. Proponer la creación de roles en los participantes de un grupo colaborativo	Responsabilidad, Respeto, Disciplina
	Compromiso
2.7. Involucrarse en campañas que permitan intervenir en dificultades sociales y que impliquen acciones de tipo ético relevantes para el objetivo del aprendizaje.	Responsabilidad, Compromiso
	Respeto
2.8. Enseñar la importancia de la originalidad en la construcción de nuevo conocimiento.	Responsabilidad
	Compromiso
2.9. Dar a conocer los cronogramas de actividades y cumplir con las fechas y espacios allí organizados	Responsabilidad, Compromiso
	Disciplina
	Respeto

Nota: En los espacios en blanco no se registraron valores éticos para los pesos ponderados medidos.

En cuanto a la acción tutorial, dos son los valores éticos, que a juicio de los expertos se asocian con mayor frecuencia, se trata de los valores de la responsabilidad y el compromiso. De lo anterior, se infiere entonces, que los expertos consideran que el docente, en su acción como tutor debería asumir estos valores (responsabilidad y compromiso). El siguiente valor que asume alguna relevancia en esta categoría corresponde al del respeto, se entendería en este caso como consecuencia de la misma interacción entre el tutor-docente y el estudiante, bajo unos parámetros de comportamiento éticos que correspondería demostrar en el EVA. Otro valor que se menciona y, de la misma manera, en consecuencia, con las acciones de esta categoría se refiere a la disciplina.

Figura 11. *Valores éticos asociados a las acciones referidas a la categoría de la evaluación.*

ACCIÓN	VALORES ÈTICOS ASOCIADOS A LA ACCIÓN
3.1. Ser puntual con la entrega de evaluaciones	Puntualidad, Responsabilidad, Compromiso
	Disciplina
3.2. Ofrecer retroalimentación (feedback) a los estudiantes por el trabajo realizado	Respeto, Responsabilidad, Compromiso
	Puntualidad
	Disciplina
3.3. Exigir puntualidad en la entrega de los trabajos de los estudiantes	Originalidad, Respeto
	Compromiso
3.4. Valorar la calidad y originalidad de los trabajos de los estudiantes	Originalidad, Respeto
	Compromiso
3.5. Hacer explícitos los criterios de evaluación	Compromiso, Disciplina, Responsabilidad
	Respeto
3.6. Aplicar los criterios de evaluación	Compromiso, Disciplina
	Responsabilidad, Respeto
3.7. Valorar la correcta citación y correspondiente referenciación de las fuentes utilizadas para la construcción de un documento	Responsabilidad
	Respeto, Disciplina
	Compromiso
3.8. Disponer de una rúbrica axiológica en la que cada estudiante se autoevalúe respecto al trabajo académico y sus acciones.	Responsabilidad, Compromiso, Disciplina
	Respeto

Nota: En los espacios en blanco no se registraron valores èticos para los pesos ponderados medidos.

En cuanto a la tercera categoría, la evaluación, concentró algunos valores en la escala de mayor porcentaje (de 80% a 100%), además, se observa que los primeros

valores asociados a estas actividades corresponden a la responsabilidad, al compromiso y a la disciplina. Entendiéndose con esto que hay una necesaria relación entre las distintas acciones que se agrupan en la categoría con los valores mencionados.

IV. DISCUSIÓN

Si nadie me pregunta qué es el tiempo, lo sé, pero si me lo preguntan y quiero explicarlo, ya no lo sé.

(Agustín de Hipona. Confesiones, XI, XIV, 17)

El anterior epígrafe, no es un axioma nuevo, empero, es una toma de medida desde lo incuestionable que esto implica para la educación virtual. Una interpretación del axioma aplicado a la educación virtual se entendería cuando se afirma que la ética y sus valores se asumen o “diluyen” en la educación. Si se planteara la siguiente cuestión: ¿la educación enseña valores éticos? La respuesta se tornaría afirmativamente obvia. No obstante, si la pregunta fuera ¿cómo hace la educación virtual para enseñar valores éticos y forjar un ethos virtual? Es posible que no tenga una respuesta inmediata y obvia desde donde explicarse. Considerando por demás, la necesidad de una argumentación suficiente y clara. Otro punto declarativo está en reconocer que la ética hace y debe hacer parte de los planes de estudio de la formación universitaria.

Después de haber presentado en los tres apartados anteriores: el marco teórico, la metodología y los resultados; la discusión se presenta a partir de las preguntas planteadas en la Tabla 4 de tal manera que facilite una dialéctica que dinamice lo teórico del documento. El inicio de la investigación puso la mirada en identificar, quien y como era el estudiante de los EVA. La información se allegó en el primer documento publicado (Rivera, y de Oliveira, 2017). Se concluía en ese escrito la centralidad del sujeto humano y la incidencia que la tecnología desarrolladora de

los distintos entornos virtuales ejercía en un nuevo sujeto, por lo tanto, el proceso formativo de la educación virtual tiene una doble tarea, comprender en plenitud las nuevas características del sujeto afectado por los avances tecnológicos, pero, brindándole auténticas orientaciones para adentrarse en los nuevos entornos. No pueden darse condiciones distintas en un proceso educativo que no sean en beneficio del individuo humano. Además de lo expuesto, este escrito agrega otra argumentación desde las perspectivas de otros autores

Para sustentar lo anterior, se citaba a Pérez (2012) quien consideraba como importante en la misión de la escuela el desarrollo de cualidades humanas fundamentales para vivir satisfactoriamente en los contextos de la era de la información (pág. 98). Por otra parte, se comienza a insistir en que la experiencia del aprendizaje, vivida en el campus virtual, tendrá siempre como protagonistas a estudiantes y profesores. Además, las fuentes de información dispuestas desde los distintos recursos tecnológicos que facilitan la didáctica digital. Es una sumatoria que se da en la interacción y, por tanto, tendrá siempre consecuencias de tipo ético (y/o moral). Empero, en sí mismo esto encierra un problema filosófico que Nkohla-Ramunenyiwa, (2021) estudia desde una ontología virtual, desde la posibilidad que tendrían las identidades humanas de no dar cuenta o razón de sus acciones por el pretexto de estar “desencarnadas” en el mismo espacio virtual, lo que podría llevar a no asumir responsabilidad alguna de las acciones allí manifestadas. Lo que se discute aquí es sobre las acciones inmorales de quienes se mueven en la comunidad o espacio virtual del EVA. Acciones como eludir el uso de una identidad auténtica por parte del usuario o suplantación de identidad

(Nkohla-Ramunenyiwa, 2021, p. 139). Sobre esta particularidad considera Balajanov (2017) que “los adolescentes tienen una percepción limitada del daño y del razonamiento moral” (p. 14) sobre estas acciones éticamente incorrectas o inmorales. A pesar de todo lo escrito, no hay una ética de lo digital vinculante a la comunidad virtual. No hay respuestas para todo, pero, la educación sigue estando en todo.

Otras preguntas indagaban por dos elementos importantes en esta investigación, a saber, las acciones y los valores éticos que se vivencian en un EVA. Se trata de analizar si es posible ver las conexiones efectivas entre el aprendizaje mediado de la educación virtual y la vivencia en la realidad existencial de la dimensión axiológica de cada estudiante como individuo humano. Concretar la acción de un sujeto implica una responsabilidad, lo que sugiere un aspecto ético (De Zan, 2004 y Polo, M. 2019). Para este caso, el sujeto (o sujetos) son el profesor, en su tarea como tutor virtual y el estudiante que interactúa en este particular proceso de aprendizaje. En efecto, la revisión teórica que se presentó en Rivera y de Oliveira (2022) insistía en la posibilidad de inculcar valores morales en los estudiantes que interactúan en un entorno virtual de aprendizaje, con las responsabilidades futuras que ello conlleva. Al respecto, Farrow (2016, p. 101) consideró que la teoría deontológica clásica sobre la ética y la virtud sigue siendo relevante, incluso en el caso de la educación virtual. Por otro lado, la interacción con el mundo virtual implica éxitos o fracasos personales que están directamente influenciados por los valores (Childs et al., 2012). En este estudio se muestra que la experiencia de estudiantes y profesores en entornos virtuales de aprendizaje es ética y, que se

deriva de su expectativa de comportamientos ideales deseados. Es lo que Silva (2011) destaca en el cómo factor pedagógico y didáctico, parte importante de la interacción con el estudiante y que no puede ser ignorado.

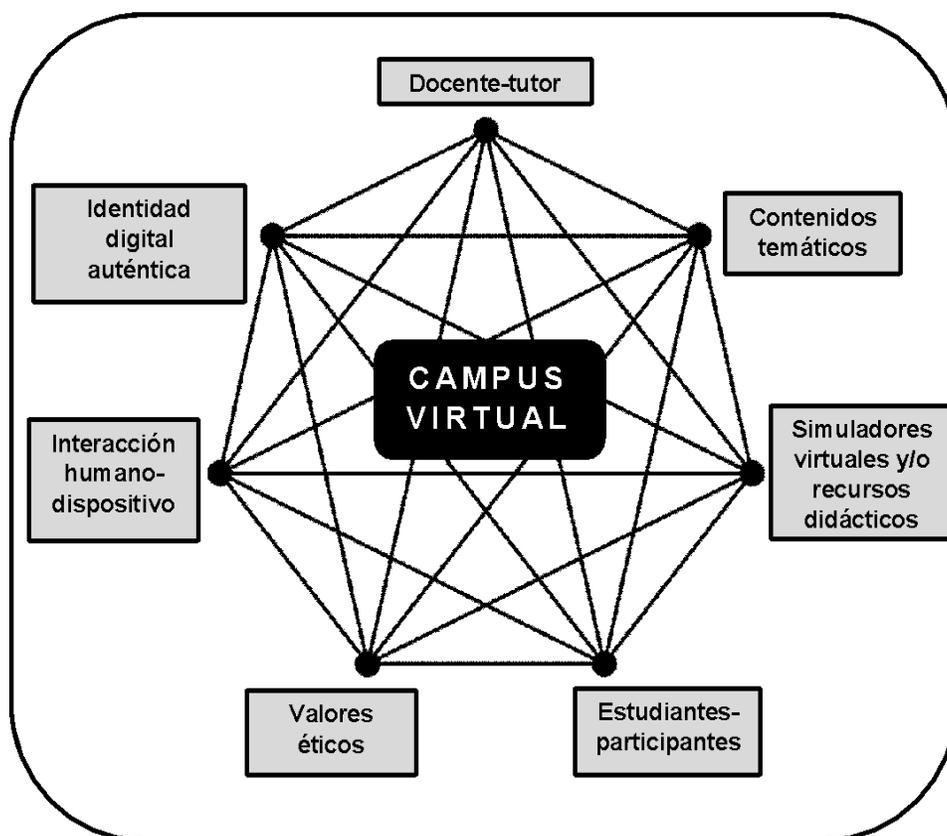
Si la pregunta es por las condiciones éticas del proceso formativo, ese interés suscita una comprensión diferente a las intenciones de los estudiantes, de alguna manera reflejada en la clasificación que hacen de los valores, por lo tanto, no se podrían determinar definiciones distintas en la vivencia de los valores para lo virtual y otras para lo real. No hay valores éticos exclusivos de la educación presencial y otros propios para la educación virtual. La educación no se puede permitir a sí misma, dejar vacíos en su proceso formativo humano.

Si se cuenta con una educación 100% virtual cuyos EVAs están dispuestos en un campus virtual, que permite la experiencia existencial de los valores éticos y la expresión de estos, cuando estudiantes y profesores interactúan en el dispositivo tecnológico (EVA), entonces se demuestra que tales realidades facilitan un proceso. Replicando el epígrafe de este apartado, se podría decir, que, aunque no se pregunte por los valores éticos, éstos siempre están presentes en la experiencia de aprendizaje de cualquier entorno virtual. Ahora bien, el campus universitario se ha entendido como el espacio físico en donde se ubica la infraestructura en concreto de una Universidad o Institución de formación académica superior. Un lugar de múltiples interacciones humanas que determinan distintas experiencias. Seguramente es el espacio de encuentros humanos, que van desde expresiones gestuales, diálogo, saludos; en fin...es el espacio donde se expresa una realidad existencial, peculiar al mismo entorno. De otra parte, está

el campus virtual (según la definición aceptada en este escrito de Ortiz 2007) un lugar particular ya definido y determinado. Así las cosas, en ambos espacios – campus universitario y campus virtual–, son lugares de tránsito y de vivencia experiencial de los valores éticos. En ambos espacios hay una vivencia del Ethos, porque quienes allí interactúan se expresan en una personalidad cohesionada.

Si lo virtual es un espacio ético entonces se pueden analizar las conductas que se dan en el estudiante que interactúa con el EVA. De acuerdo con Ives y Nehr Korn (2019), en ese espacio se pueden determinar elementos éticos que permiten emitir juicios sobre los comportamientos. A pesar de las diferencias entre los participantes (profesores, estudiantes y los dispositivos) de la educación virtual, es posible afirmar que los valores éticos existen y transitan en el campus virtual. A continuación, la Figura 12 expresa una síntesis de esa vivencia en el campus virtual.

Figura 12. *El campus virtual como expresión ética en la educación virtual.*



El esquema asume una dinamicidad propia en la medida en que los siete nodos pueden cambiar su posición y siempre tendrá la misma interpretación de todo en todos. La red interna de interacciones demuestra una infraestructura propia del campus virtual (Ortiz, 2007), aunque difiere del campus tradicional, implica también encuentros y desencuentros, acciones (de todo tipo) entre humanos y de estos con el dispositivo general (EVA) según lo ya descrito en (Kroes y Verbeek, 2014).

¿Qué criterios éticos se requieren para tener en cuenta en un EVA? La respuesta a esta pregunta no es unánime, razón por la cual en el estudio Delphi se

concretaron las categorías emergentes, como elementos catalizadores del tránsito de esos valores que se ha venido reiterando en el escrito. Se pudo inferir una relación en cadena, en la que los eslabones de esta son el diseño; la acción del tutor y la evaluación, con sus actividades y valores éticos asociados. Haber alcanzado un consenso en temas éticos, no siempre determina verdades absolutas, y, al mismo tiempo plantea distintos interrogantes que se mantienen en el tiempo. Si el interés fuera determinar en el análisis otros valores éticos que se puedan vivenciar en los EVA los consensos alcanzados darían un rigor diferente de acuerdo con la experiencia dada. Por ejemplo, el concepto de evaluación se podría entender como “valorar objetivamente el aprendizaje del alumno, para lograr su formación y, por consiguiente, su desarrollo humano” (Capacho, 2011, p. 151). El protagonismo lo asumiría el estudiante como persona, asunto que vuelve a reiterar y a reclamar el sentido ético de la educación virtual. Se reclama de fondo el sentido auténtico del aprendizaje. Así las cosas, la evaluación da cuenta de un proceso y de un alcance en cada individuo que asume una formación y, por ende, un comportamiento ético.

La última pregunta se refería a la calidad de la educación virtual. Desde el panel de expertos Delphi se infería que el diseño de un EVA no es sólo un espacio académico, de información y de conocimiento, deberá ser, un lugar que permita acciones, en donde se conozcan situaciones problemáticas de actualidad y que se puedan debatir en el entorno. La creación de simulaciones de problemas reales puede facilitarlos. Por otra parte, el trabajo colaborativo del EVA podría facilitar actividades que expresan valores éticos y al mismo tiempo, facilita la

autorregulación entre los estudiantes. Es posible que la comprensión de la ética determine los consensos obtenidos o las percepciones finalmente alcanzadas, sin embargo, confluyen en la bondad implícita del aprendizaje. Por otra parte, los expertos consideran que una tarea del profesor como tutor en un EVA, es la de fomentar y mantener una conciencia ética de los estudiantes con quienes interactúa en el entorno. La interacción se entiende desde la comunicación entre participantes y tutor, un lenguaje que debe partir desde algo mínimo como el valor del respeto. En cuanto a la acción tutorial del profesor, se entiende que para que la interacción sea fluida y dinámica, se requiere claridad por parte del profesor como tutor que acompaña, explicando los comportamientos que se esperan por parte de los estudiantes. La puntualidad, requerida en un espacio tradicional de educación es también exigida por parte de tutores y participantes en un curso virtual. Evitar acciones deshonestas en el espacio virtual, es posible cuando el conocimiento construido se expresa desde los argumentos que lo sustentan. En cuanto a la evaluación, vuelve a resaltarse el tema de la puntualidad, un valor ético que implica distintos compromisos desde la acción del tutor y la coherencia del ejercicio pedagógico. El debido reconocimiento que se debe hacer al trabajo realizado por parte de los estudiantes también enseña el sentido auténtico del compromiso. Llama la atención que la evaluación, como acción ética, tiene una exigencia en doble vía desde estudiantes y tutor, sobre todo cuando el profesor, en su rol de tutor puede inspirar desde sus acciones los comportamientos en un EVA.

V. CONCLUSIONES

¿Cómo diseñar algoritmos, para que, como lenguajes de programación, expresen acciones éticas?

El autor

Ética y educación virtual: Estudio de la experiencia ética en entornos virtuales de aprendizaje a partir de la percepción de profesores y estudiantes. No se trata de volver a enunciar el título de esta Tesis como puerta de entrada a lo ya presentado, tampoco de asumir una mirada de aceptación pasiva y de presuponer que la educación es de por sí ética, pues esto implica un tipo de responsabilidad “efecto bumerán”, porque en algún momento **la educación rendirá cuentas explícitas de sus tareas éticas**. Entendiendo que el participante de un EVA actúa en su ser, y con su hacer asume lo aprendido, es un tipo de empatía ética con el entorno virtual. Más aún, si se acepta que hay una conexión háptica, según lo define Nash (2018 como se citó en Frosh 2016), su análisis apunta a la aparición potencial de nuevas formas de presencia que tienen implicaciones éticas (p. 4). El mismo Frosh (2016) considera que todos los sentidos (organolépticos) del individuo humano interactúan con las interfaces del entorno virtual, por lo que no es extraño afirmar que **todo el ser interactúa en el entorno virtual de aprendizaje y así involucra su capacidad ética y moral, haciendo de lo virtual un espacio ético**. En la medida en que lo virtual se ha convertido en un recurso inseparable del aprendizaje de un buen número de instituciones educativas, las implicaciones éticas cobran una importancia sin precedentes en la historia de la educación.

Esta investigación tiene un tinte teórico pero sus matices son de tipo práctico y los alcances están dados por los objetivos planteados al comienzo. Establecer las condiciones éticas necesarias en el proceso formativo hace referencia a los actores que intervienen en la dinámica propia del aprendizaje en un entorno virtual. **No hay tabula rasa en cuanto a los comportamientos que expresan estudiantes y profesores cuando interactúan en un EVA. Lo anterior implica una autonomía responsable del estudiante, y, al mismo tiempo, la educación (virtual) lo facilita mediante sus enfoques pedagógicos.** Si el estudiante es un cosmopolita virtual, entonces, asume el reto de comportarse consecuente en sus desempeños como ciudadano y en el ejercicio futuro de su profesión. Es verdad que junto con los demás participantes del EVA hace parte de una comunidad virtual (Rheingold, 1996), con intereses propios razón por la cual “la identificación con otras personas marca una diferencia en la manera en que el individuo percibe sus propios intereses” (Gutmann 2008, p. 12). Para respaldar este asunto sólo basta revisar los análisis que se han hecho sobre los últimos fenómenos políticos a nivel mundial, influenciados e intervenidos por las redes sociales. Sin embargo, el mismo Gutmann (2008) consideraba que “en el discurso académico, como en el popular brillan por su ausencia preguntas básicas sobre la ética política de los grupos identitarios que actúan en democracia” (2008, p. 18). Al respecto de esta observación alguno de los estudiantes entrevistados en línea para esta investigación manifestaba en Rivera y de Oliveira (2020): “Es importante fortalecer algunos criterios de actuación y patrones de comportamiento social que se han aprendido en la interacción de la vida real”. En la misma línea, uno de los profesores manifestó lo importante de: “Reivindicar luchas éticas en defensa de

los derechos humanos (de indígenas y afrodescendientes) en torno a las políticas extranjeras que atentan en contra de su cultura”. Ambas afirmaciones no se desligan de **la responsabilidad que todo ciudadano manifiesta desde el entorno virtual y en el entorno real**. Es la responsabilidad social que Robles (2009) define como:

la tarea más importante de las instituciones públicas relacionadas con la sociedad de la información y el conocimiento es tratar de garantizar en la medida de lo posible un tránsito ordenado y justo a este nuevo modelo social. Solo así, conceptos como el de ciudadanía digital podrán cumplir la expectativa que generan (2009, p. 96).

La experiencia ética es real, por tanto, existencial, su estudio no es posible desde perspectivas, sino desde las percepciones de sus actores. No es posible virtualizar (digitalizar mediante algoritmos) la experiencia ética, la posibilidad de un simulador que facilite el proceso de enseñanza-aprendizaje de los valores éticos sería inverosímil, en la medida en que sólo desde la experiencia real se manifiestan en sentido auténtico los valores. No significa, y, como ya se ha dicho a lo largo del documento que en el campus virtual no transiten los valores. Los resultados obtenidos, desde **la reiteración de los valores éticos permitió evidenciar, registrar y demostrar la vigencia de una teoría axiológica en la educación virtual y lo que a su vez forjaría el carácter o ethos de aquellos que se educan en un EVA**.

Otro punto de inferencia en esa percepción de estudiantes y profesores sobre las acciones éticas permitió identificar diferentes problemas y situaciones ignorados por la literatura en la educación virtual. **Por ejemplo, la importancia de establecer relaciones entre el proceso de aprendizaje, los valores éticos y**

las acciones propias en el entorno educativo, lo que repercute en una buena calidad de la educación virtual. Para ilustrarlo, el aprendizaje colaborativo permite realizar un metaanálisis por el grupo que aprende, tal realidad es posible desde argumentos antropológicos, psicológicos y sociológicos, son las ventajas de esta forma de aprender que Johnson y Johnson, citados en Laal, et al., (2012) describen así: “El aprendizaje compartido brinda a los estudiantes la oportunidad de entablar discusiones, hacer un seguimiento permanente de su aprendizaje y convertirse en pensadores críticos responsables”. Llama la atención esto último, **en cuanto la autonomía del aprender es ética, sí y sólo si, conlleva a un pensar de manera responsable.** Como consecuencia de lo anterior se declaraba en Rivera y de Oliveira (2020 y 2022), que **la relevancia de la ética y sus valores superaba a la distancia cualquier mención que se quisiera hacer sobre el plagio. Sin embargo, promover una cultura de la honestidad es la consigna y el reto del forjar un ethos virtual, en conexión con la personalidad real del estudiante que interactúa en el EVA** algunas Instituciones Universitarias, incluso se habla de humanizar y de darle dimensiones sentientes a las plataformas o dispositivos educativos. El diseño de un curso en línea debería potencializar la plena expresión de la personalidad, sin puntos de quiebre que faciliten la posibilidad del engaño, autores como Casanova (2012), Olcott et al (2015), Martínez (2017), y Sleptsova, (2021); lo insistieron desde una mirada dinámica de la expresión de la competencia académica.

Acerca del entorno virtual de aprendizaje, se ha entendido en este escrito y a partir de (Brashear y Thomas 2020).., como un dispositivo tecnológico que facilita la

educación virtual. Por tanto, el entorno virtual de aprendizaje es un dispositivo o artefacto de interacción moral. Según Brey (2014), el entorno de aprendizaje virtual podría ser un factor moral que interviene en el marco de la ética estructural, ya que los artefactos pueden estimular ciertos comportamientos morales. En otro momento de este escrito se planteó la posibilidad desde Kroes y Verbeek (2014) de ver el dispositivo tecnológico como un agente moral, entendido como algo que permite o influye en acciones o en determinaciones éticas. Sugiere lo anterior, otros puntos de discusión, quedando pendiente el profundizar en temas como el desarrollo de la IA, la robótica, la realidad aumentada y la domótica, entre otras; que reforzarían esta línea de reflexión de los avances tecnológicos y la importancia que desde allí se puede dar a una axiología casi olvidada. **Se pone en tela de juicio la profundidad del discurso ético, referido a la calidad del aprendizaje, sería necesario actualizar ciertos paradigmas que han obedecido a elementos tradicionales y ya conocidos desde la educación, pero no condicionarlos o forzarlos a cumplir con los mismos propósitos desde coordenadas y dimensiones actuales y distintas.** Es necesario cuestionar o repensar los paradigmas pedagógicos que orientan la educación virtual para prestarles humanidad y abrazar sus dimensiones éticas como fundamentales. Es así como se encuentran estudios que pueden ampliar la reflexión en cuanto a la responsabilidad de la innovación tecnológica (Macrorie, et al 2019, Guío, et al. 2021). Las acciones humanas se muestran en la realidad cotidiana; estas acciones pueden expresarse en diferentes áreas, actualmente se avanza en estudios que relacionan la inteligencia artificial y las acciones humanas (Bertrand et al., 2018, Rueda y Lara, 2020; Slater et al., 2020). La relación

humano-humano-dispositivo (EVA) seguirá siendo interpersonal, como lo plantean Rifinski, et al (2021) y más cuando el tema central de dicha relación es la ética. **El dispositivo técnico (EVA) puede diseñarse con elemento didáctico-digital que pueden aportar a forjar el carácter del estudiante como individuo o su personalidad.**

A partir de lo anterior y con los datos analizados desde la percepción de estudiantes y profesores se puede inferir que la experiencia de aprendizaje en entornos virtuales es ética. En segundo lugar, la Responsabilidad, el Compromiso, el Respeto, la Solidaridad y la Tolerancia son valores que se pueden considerar parte del aprendizaje apoyado o realizado en entornos virtuales de aprendizaje. Tercero, estudiantes y profesores pueden compartir experiencias éticas en cuanto a los valores que consideren relevantes en la educación virtual. Todo lo dicho, hace que los diseños pedagógicos de los EVAs promuevan una interacción humanizadora y auténtica entre los estudiantes. **Al ser una experiencia humana, necesariamente será una experiencia ética. Esto presenta un desafío para los diseñadores de cursos virtuales a la hora de crear contenido con un enfoque pedagógico propicio para enseñar a humanos. A pesar de los desencuentros reflexivos, podría declararse que los valores atribuibles a la educación virtual** son: Responsabilidad, Originalidad, Compromiso, Respeto y Disciplina; la contundencia se explica desde el consenso obtenido en las respuestas y por la frecuencia de repitencia en las diferentes acciones propuestas. Empero, valores como la Confianza y la Tolerancia fueron mencionados muy pocas veces (una o dos veces), sin que ello implique descartarlos de una

experiencia en sí misma holística. **Es imperativo que la humanidad del individuo se vuelca en el proceso educativo virtual al establecer un terreno común, para derivar de una experiencia de aprendizaje a una experiencia ética.**

Finalmente, es posible establecer conexiones entre la realidad académica que implica el proceso de aprendizaje y las realidades de contexto en las que pueda estar inmerso el estudiante, como un sentido responsable de correspondencia entre la academia y la complejidad de la sociedad. De este modo, se reafirma que **la virtualidad del entorno, como dispositivo del aprendizaje, es un espacio o “territorio” ético.** Las acciones que se derivaron de las categorías, que emergieron en estudios previos a esta investigación, y, los valores asociados a las mismas dan cuenta del interés de validar y de figurar como elementos catalizadores en una modalidad educativa que busca la formación de un ciudadano integral.

Como limitaciones del presente estudio, se menciona la falta de investigaciones previas, que relacionen la ética y con la educación virtual, que trasciendan como único tema de preocupación el plagio. Otra sería el número de participantes que se tuvo en cuenta para esta investigación, a posteriori, se podría profundizar en otros aspectos como saber si el género, la edad, la experiencia en virtualidad etc., pueden llegar a incidir en la mirada ética de las acciones en el EVA. **Es imperativo que la dimensión humana prevalezca por sobre otras dimensiones del proceso educativo virtual al establecerla como una experiencia de aprendizaje.** Se sugiere continuar en indagaciones similares, ampliando la reflexión deontológica a los campos de la automatización, la robótica

educativa, la realidad virtual, la realidad aumentada, la IA, los distintos procesos de autonomía digital en educación, la expansión de las grandes plataformas digitales en la educación, conocidas como GAFAM, los bots, el metaverso y lo último sobre el chat GPT; con el fin de mantener y no borrar el horizonte humanista y abordar adecuadamente la dimensión ética en los distintos entornos virtuales, no sólo los de aprendizaje. **Será ineludible mantener una axiología encarnada en el tejido algorítmico de los distintos artefactos que apoyan las acciones educativas.**

Referencias

- Adell, J. (1997). *Tendencias en educación en la sociedad de las tecnologías de la información*. Obtenido de Edutec.
- Agud, J. (2014). Fraude y plagio en la carrera y en la profesión. *Revista Clínica Española*, 410-414.
- Akhmatova, DM y Akhmatova, MS. (2020) Promoting digital humanitarian action in protecting human rights: hope or hype. *Int J Humanitarian Action* 5, 6.
<https://doi.org/10.1186/s41018-020-00076-2>
- Arendt, H., (1997). "Qué es la Política" Editorial Paidós, Barcelona
- Averill, R. M., & Major, J. (2020). What motivates higher education educators to innovate? Exploring competence, autonomy, and relatedness – and connections with wellbeing. *Educational Research*, 1–16.
doi:10.1080/00131881.2020.1755877
- Baron, J., y Crooks, S. (2005). Academic integrity in Web based distance education. *TechTrends* 49(2), 40-45.
- Balajanov, E. (2017). Setting the minimum age of criminal responsibility for cybercrime. *International Review of Law, Computers & Technology*, 32(1), 2–20. doi:10.1080/13600869.2018.1417764
- Bauman, Z. (2006). *Vida líquida*. Barcelona: Paidós.

- Bertrand, P., Guegan, J., Robieux, L., McCall, C. A., & Zenasni, F. (2018).
Learning Empathy Through Virtual Reality: Multiple Strategies for Training
Empathy-Related Abilities Using Body Ownership Illusions in Embodied
Virtual Reality. *Front. Robot. AI*, 5, 26. <https://doi.org/10.3389/frobt.2018.00026>
- Bjørger, A. & Erstad, O (2015). The connected child: tracing digital literacy from
school to leisure, *Pedagogies: An International Journal*, 10:2, 113-127,
DOI: 10.1080/1554480X.2014.977290
- Brashear, C. A., & Thomas, N. (2020). Core competencies for combatting crisis:
fusing ethics, cultural competence, and cognitive flexibility in counseling.
Counselling Psychology Quarterly, 1–15.
doi:10.1080/09515070.2020.176836
- Brey, P. (2014). From moral agents to moral factors: The structural ethics
approach. In P. Kroes & P. Verbeek (Eds.), *The moral status of technical
artefacts: Philosophy of engineering and technology* (pp. 125–142).
Springer. doi.org/10.1007/978-994-007-7914-3_8
- Burguet, M., y Buxarrais, M. (2012). *Competencias ético-digitales: transversalidad
y paradojas*. XXXI Seminario interuniversitario de teoría de la educación
(pp. 1 a 5). Barcelona: UNED.
- Camuse, R. A. (2010). Code of Ethics, Online Learners and Teachers. Wilkes
University. <http://es.slideshare.net/rcamuse/code-of-ethics-for-online-learners-and-teachers>

Casanova, Ma Antonia. (2012). Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación - Volumen 10, Número 4

<http://www.rinace.net/reice/numeros/arts/vol10num4/art1.pdf>

Castañares, W,. (2010): “El uso de la fotografía en la autorrepresentación de los sujetos en las redes sociales”. En Torregrosa, Marta (coord.): Imaginar la realidad. Ensayos sobre la representación de la realidad en el cine, la televisión y los nuevos medios. Sevilla-Zamora: Comunicación Social, pp. 69-90.

Castells, M. (2003). La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol. 1 México siglo XX

CEPAL/OEI, (2020). “Educación, juventud y trabajo: habilidades y competencias necesarias en un contexto cambiante”, Documentos de Proyectos (LC/TS.2020/116), Santiago, Comisión Económica para América Latina y el Caribe.

Childs, M., Schnieders, H. L., & Williams, G. (2012). “This above all: To thine own self be true”: Ethical considerations and risks in conducting higher education learning activities in the virtual world Second Life™. *Interactive Learning Environments*, 20(3), 253–269.

<https://doi.org/10.1080/10494820.2011.641679>

Coll, C., y Monereo, C. (2008). *Psicología de la educación virtual*. Madrid: Morata.

Corredor, J., Pinzón, O & Guerrero, R., (2011). A World without Center: Culture, Identity Construction, and Cognition in the Digital Age. *Revista de Estudios Sociales*. 40. 44-56.

Cruz, G., Costa, A., Martins, P., Goncalves, R., y Barroso, J. (2015). Toward Educational Virtual Worlds: ¿Should Identity Federation Be a Concern? *Educational Technology y Society*, 18(1), 27–36.

Chambers F. & Sandford R. (2019) Learning to be human in a digital world: a model of values fluency education for physical education, *Sport, Education and Society*, 24:9, 925-938, DOI: 10.1080/13573322.2018.1515071

Chomsky, N. (1970). *Aspectos de la teoría de la sintaxis*. Madrid: Aguilar.

Dabner, N. (2017). Shaping Future Digital Citizens in Aotearoa/New Zealand Schools: Vision and Challenges. In: Tatnall, A., Webb, M. (eds) *Tomorrow's Learning: Involving Everyone. Learning with and about Technologies and Computing*. WCCE 2017. IFIP Advances in Information and Communication Technology, vol 515. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-319-74310-3_2

De Zan, J. (2004). *La ética, los derechos y la justicia*. Argenjus,

Duart, J. (1999). *La organización ética de la escuela y la transmisión de valores*. Barcelona: Paidós.

Duart, J., y Sangrá, A. (2000). *Aprender en la virtualidad*. Barcelona: Gedisa.

- Durkheim (2014). *La división del trabajo social*. Buenos Aires: Lea
- Echeverría, J., Quintanilla, M., López, J., y Luján, J. (2001). *Filosofía de la tecnología*. Teorema.
- Esteve, F. (2015). *La competencia digital profesor. Análisis de la autopercepción y evaluación del desempeño de los estudiantes universitarios de educación por medio de un entorno 3D (Tesis doctoral)*. Universitat Rovira i Virgili: Departament de Pegagogia.
- Etambakonga, C. L. (2021). The Rise of Virtual Reality in Online Courses: Ethical Issues and Policy Recommendations. In A. G. Hessami, & P. Shaw (Eds.), *Factoring Ethics in Technology, Policy Making, Regulation and AI*. IntechOpen. <https://doi.org/10.5772/intechopen.97516>
- Farrow, R. (2016). A framework for the ethics of open education. *Open Praxis* 8(2), 93–109. <http://dx.doi.org/10.5944/openpraxis.8.2.291>
- Fisher, Y. (2013). “Exploration of Values: Israeli Teachers’ Professional Ethics.” *Social Psychology*
- Floridi, L., (2012). Pasos a seguir para la filosofía de la información. *Revista Interamericana de Bibliotecología*, 35(2), 213-218.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=179026369008>
- Flusser, V., (2009). *Kommunikologie weiter denken. Die Bochumer Vorlesungen*, Frankfurt del Meno, Fischer.

- Foucault, M. (2002). *La hermenéutica del sujeto*. Méjico: Fondo de Cultura Económica.
- Frankenberger, F., Anastacio, M., & Tortato, U. (2017). Education for Solidarity: A Case Study at PUCPR. 10.1007/978-3-319-63534-7_13.
- Frosh, P. (2016). "The Mouse, the Screen and the Holocaust Witness: Interface Aesthetics and Moral response." *New Media and Society*. Advance online publication August 2016. doi:10.1177/1461444816663480
- Galvão, V. F., Maciel, C., Pereira, R. et al. (2021). Discussing human values in digital immortality: towards a value-oriented perspective. *J Braz Comput Soc* 27, 15. <https://doi.org/10.1186/s13173-021-00121-x>.
- Gálvez, A. M^a y Tirado, F. (2007) *Sociabilidad en Pantalla. Un estudio de la interacción en los entornos virtuales*. Editorial UOC. Barcelona
- García Aretio, L. (2007). *De la educación a distancia a la educación virtual*. Barcelona: Ariel.
- Gardner, H., y Davis, K. (2014). *La generación App. Cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital*. Barcelona: Paidós.
- Gasparyan, A. Y., Nurmashev, B., Seksenbayev, B., Trukhachev, V. I., Kostyukova, E. I., & Kitas, G. D. (2017). Plagiarism in the Context of Education and Evolving Detection Strategies. *Journal of Korean Medical Science*, 32(8), 1220. doi:10.3346/jkms.2017.32.8.1220

Gearhart, D. (2001). Ethics in distance education: developing ethical policies.

Online Journal of Distance Learning Administration, 4 (1).

<http://www.westga.edu/~distance/ojdla/spring41/gearhart41.html>

Giones, A., y Serrat, M. (2010). *La gestión de la identidad digital: una nueva*

habilidad informacional y digital. BiD: textos universitarios de

biblioteconomía y documentación, núm. 24 (junio). DOI:

10.1344/105.000001545

Goria, C, Konstantinidis, A, Kilvinski, B & Dogan, B. (2019). Personal learning

environments and personal learning networks for language teachers'

professional development. 10.14705/rpnet.2019.28.872.

Gómez, J. A. (1999). "Propuesta de Directiva sobre determinados aspectos de los

derechos de autor y los derechos afines en la sociedad de la información",

en "Propiedad Intelectual y Nuevas Tecnologías", Editorial Reus S.A.,

Madrid (España).

Gubern, R. (2002). *Máscaras de la ficción*. Editorial Anagrama, Barcelona.

Guío, A., Tamayo, E., Gómez, P. y Mujica, M. (2021). Marco ético para la

inteligencia artificial en Colombia.

[https://dapre.presidencia.gov.co/AtencionCiudadana/convocatorias-](https://dapre.presidencia.gov.co/AtencionCiudadana/convocatorias-consultas/consulta-200813-marco-ia-colombia)

[consultas/consulta-200813-marco-ia-colombia](https://dapre.presidencia.gov.co/AtencionCiudadana/convocatorias-consultas/consulta-200813-marco-ia-colombia)

Hakkarainen, P. (2009). Designing and implementing a PBL course on educational digital video production: Lessons learned from a design-based research. *Educational Technology Research & Development*, 57, 211–228.

Halstead, M & Taylor, M. (2000) Learning and Teaching about Values: A review of recent research, *Cambridge Journal of Education*, 30:2, 169-202, DOI: 10.1080/713657146

Han, B.-C. (2014). *En el enjambre*. Herder, Barcelona.

Hill C (2018) Digitalisation in humanitarian assistance: towards a stronger response. <https://europa.eu/capacity4dev/articles/digitalisation-humanitarian-assistance-towards-stronger-response>.

Hsu Ch., Gross, J., & Hayne H. (2021) Don't send an avatar to do a human's job: investigating adults' preferences for discussing embarrassing topics with an avatar, *Behaviour & Information Technology*, DOI: 10.1080/0144929X.2021.1966099

Ishii, Y., Kurokawa, S., Watanabe, T. (2021). Avatar Twin Using Shadow Avatar in Avatar-Mediated Communication. In: Yamamoto, S., Mori, H. (eds) *Human Interface and the Management of Information. Information Presentation and Visualization. HCII 2021. Lecture Notes in Computer Science*, vol 12765. Springer, Cham. https://doi.org/10.1007/978-3-030-78321-1_23

Ives, B. y Nehr Korn, A. (2019). A Research Review: Post-Secondary Interventions to Improve Academic Integrity. 10.4018/978-1-5225-7531-3.ch002.

Jafari, E., Alamolhoda, J. (2021). Lived Experience of Faculty Members of Ethics in Virtual Education. Tech Know Learn. <https://doi.org/10.1007/s10758-021-09577-4>

Johnson, D.W.; Johnson, R.T.; y Stanne, M.B. (2000). Cooperative Learning Methods: A Meta-Analysis (en línea). Minneapolis, Minnesota: Universidad de Minnesota. www.ccsstl.com/sites/default/files/Cooperative%20Learning%20Research%20.pdf (consultado el 17 de julio de 2017). (Sólo en inglés).

Jonas, H. (1995). El principio de responsabilidad. Ensayo de una ética para la civilización tecnológica. Barcelona: Herder.

Jonas, H. (1997). Técnica, medicina y ética. sobre la práctica del principio de responsabilidad, Paidós, Barcelona

Kant, I. (2003). *Pedagogía*. Madrid: Akal.

Kerckhove, D. (1999). Inteligencias en conexión. Hacia una sociedad de la web. Barcelona: Gedisa

Kim, P., Shin, Y., Hoon Ha. B., & Anisetti, M., (2017). Effects of avatar character performances in virtual reality dramas used for teachers' education, Behaviour & Information Technology, 36:7, 699-712, DOI: 10.1080/0144929X.2016.1275809

Kroes, P & Verbeek, P. (2014). The Moral Status of Technical Artefacts. 10.1007/978-94-007-7914-3.

Laal, M., Laal, M., & Kermanshahi, Z.K. (2012). 21st Century Learning; Learning in Collaboration. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 47, 1696-1701.

Lévy, P. (2007). *Cibercultura. La cultura de la sociedad digital*. Antropos.

Livingstone, S. & Pothong, K (2022) Imaginative play in digital environments: designing social and creative opportunities for identity formation, *Information, Communication & Society*, 25:4, 485-501, DOI: 10.1080/1369118X.2022.2046128

López Aranguren, J. L. (1994). *Ética*. Madrid: Trotta.

Lunt A (2017) Messaging apps: ¿the way forward for humanitarian communication? <https://blogs.icrc.org/law-and-policy/2017/07/25/messaging-apps-way-forward-humanitarian-communication/>.

Macrorie, R., Marvin, S., & While, A. (2019). Robotics and automation in the city: a research agenda. *Urban Geography*, 1–21.
doi:10.1080/02723638.2019.1698868

Magro, C., Salvatella, J., Álvarez, M., Herrero, O., Paredes, A., y Vélez, G. (2014) *Cultura digital y transformación de las organizaciones 8 competencias digitales para el éxito profesional*. Barcelona, RocaSalvatella

Martínez, M. (2017). Ponencia en la Plenaria Multilateral e Institucional XVIII (Virtual Educa Colombia) <https://youtu.be/aWYcuhdArSY>

- Masiero, S., & Bailur, S. (2021). Digital identity for development: The quest for justice and a research agenda, *Information Technology for Development*, 27:1, 1-12, DOI: 10.1080/02681102.2021.1859669
- McKenney, S., & Reeves, T. C. (2012). *Conducting educational design research*. London: Routledge.
- McLuhan, M., y Powers, B. R. (1995) *La aldea global. Transformaciones en la vida y los medios de comunicación mundiales en el siglo XXI*. Gedisa
- Miller, S. (2019). Joint Abilities, Joint Know-how and Collective Knowledge. *Social Epistemology*, 1–16. doi:10.1080/02691728.2019.1677799
- Mitcham, C. (1989). *¿Qué es la filosofía de la tecnología?* Barcelona: Anthropos.
- Monterroso, E., y Escutia, R. (2011). Enseñanza práctica en 3D: juicio virtual. *@tic*, 46-54.
- Munevar, P. Lasso, E. y Rivera, J. (2014). *Nuevas comprensiones de los roles del tutor y el estudiante en la educación en la virtualidad*. En memorias XIV Encuentro Virtual Educa. Medellín. Colombia.
- Muros, B. (2011). El concepto de identidad en el mundo virtual: el yo online. *REIFOP*, 14 (2)
- Nash, K. (2018). Virtual reality witness: exploring the ethics of mediated presence. *Studies in Documentary Film*, 12(2), 119–131.
doi:10.1080/17503280.2017.134079

- Ng, Alvin, F., Vighnarajah., and Chuah, K. M. (2017). Ethical conduct of e-teachers in online learning community. *Pakistan Journal of Distance and Online Learning*, 3(2), 01-12
- Nkohla-Ramunenyiwa, T., (2021). Disembodiment, anonymity and oppressive freedom: An ethical enlightenment for virtual ontology, *South African Journal of Philosophy*, 40:2, 137-145, DOI: 10.1080/02580136.2021.1933726
- Núñez, C. (2018). Habermas y el constitucionalismo cosmopolita: una reconstrucción argumentativa. *Revista Anales de la Facultad de Ciencias Jurídicas y Sociales. Universidad Nacional de La Plata. UNLP*, 48, 1129-1159.
- Nussbaum, M. (2012). *Crear capacidades. Propuesta para el desarrollo humano*. Barcelona: Paidós
- OCDE, (2017), *Diagnóstico de la OCDE sobre la estrategia de competencias destrezas y habilidades de México, Resumen Ejecutivo*. México.
- Olcott, J., Carrera, X., Gallardo, E., y Martínez, J. (abril de 2015). *Ética y Educación en la era digital: perspectivas globales y estrategias para la transformación local en Cataluña*. Obtenido de <http://dx.doi.org/10.7238/rusc.v12i2.2455>
- Ortiz, L. (2007). Campus Virtual: la educación más allá del LMS. *Revista de Universidad y Sociedad del Conocimiento (RUSC)*. Vol. 4, n.º 1. UOC.

<https://rusc.uoc.edu/rusc/es/index.php/rusc/article/download/v4n1-ortiz/291-1208-2-PB.pdf>

Paiva, D. (2015). Experiencing virtual places: Insights on the geographies of sim racing. *Journal of Cultural Geography*, 32, 145–168

Pérez, A. (2012). *Educarse en la era digital: la escuela educativa*. Madrid: Ediciones Morata.

Plomp, T. (2013). Educational design research: An introduction. In T. Plomp & Nieveen (Eds.), Enschede: SLO

Pocock, J. G. A. (1985). *The State of the Art. En Virtue, Commerce, and History. Essays on Political Thought and History. Chiefly in the Eighteenth Century*. Cambridge: University Press.

Polo, M. (2019). La responsabilidad ética. *Veritas*, (42), 49-72.

<https://dx.doi.org/10.4067/S0718-92732019000100049>

Pool, J., & Laubscher, D. (2016). Design-based research: is this a suitable methodology for short-term projects? *Educational Media International*, 53(1), 42–52. doi:10.1080/09523987.2016.1189246

Prensky, M. (2010). *Nativos e Inmigrantes Digitales*. Madrid: SEK 2.0.

[https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://www.marcprensky.com/writing/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)

- Quintanilla, M. (2005) *Tecnología: un enfoque filosófico y otros ensayos de filosofía de la tecnología*, México, Fondo de Cultura Económica
- Rheingold, H. (1996) *La Comunidad Virtual: Una Sociedad sin Fronteras*.
Barcelona: Gedisa.
- Rivera, J. A. (2014). La subjetividad del cyborg: ¿Prosopon o avatar? Una reflexión antropológica. *Ars Brevis*, 356-376.
- Rivera, J. A., y de Oliveira, J. (2017). El problema ético de la identidad digital en la educación virtual. *Revista Iberoamericana De Educación*, 75(2), 41-58.
<https://doi.org/10.35362/rie7522633>
- Rivera, J. A y Oliveira, J. (2020). Más allá del plagio: relevancia de la ética en entornos virtuales de aprendizaje. 20. 10.30827/eticanet. v20i1.15140.
<https://doi.org/10.30827/eticanet.v20i1.15140>
- Rivera, J. A., & de Oliveira, J. (2022). The Ethical Commitment of Virtual Education. *Journal of Educators Online*, 19(2), n2.
<https://doi.org/10.9743/JEO.2022.19.2.9>
- Rivera, J., & de Oliveira, J. (2022). ¿Do Ethics and Values Play a Role in Virtual Education? A Study on the Perception of Students and Teachers. *Journal of academic ethics*, 1–14. Advance online publication.
<https://doi.org/10.1007/s10805-022-09459-z>
- Rifinski, D., Erel, H., Feiner, A., Hoffman, G. & Zuckerman, O. (2021) Human-human-robot interaction: robotic object's responsive gestures improve

- interpersonal evaluation in human interaction, *Human–Computer Interaction*, 36:4, 333-359, DOI: 10.1080/07370024.2020.1719839
- Robles, J. (2009). *Ciudadanía digital. Una introducción a un nuevo concepto de ciudadano*. Editorial UOC, Barcelona.
- Romero-Ariza, M. (2014). Uniendo investigación, política y práctica educativas: DBR, desafíos y oportunidades. *magis, Revista Internacional de Investigación en Educación*, 7(14), 159-176.
- Rotman, S. (2014). The Digital Self, *Journal of Marketing Theory and Practice*, 22:2, 137-138 <http://dx.doi.org/10.2753/MTP1069-6679220204>
- Rueda, J., & Lara, F. (2020). Virtual Reality and Empathy Enhancement: Ethical Aspects. *Front. Robot. AI*, 7, 506984.
<https://doi.org/10.3389/frobt.2020.506984>
- Ruiz, M. (2011). *El concepto de competencias desde la complejidad*. México: Trillas.
- Sano, T., Horii, T., Abe, K., & Nagai, T. (2021). Temperament estimation of toddlers from child–robot interaction with explainable artificial intelligence. *Advanced Robotics*, 35(17), 1068–1077.
doi:10.1080/01691864.2021.1955001.
- Scott, C.L. (2015). *El futuro del aprendizaje 2 ¿Qué tipo de aprendizaje se necesita en el siglo XXI? Investigación y Prospectiva en Educación* UNESCO, París. [Documentos de Trabajo ERF, No. 14].

- Sharma, S., Kar, A., Gupta, M., Yogesh K., Dwivedi & Janssen, M (2022). Digital citizen empowerment: A systematic literature review of theories and development models, *Information Technology for Development*, DOI: 10.1080/02681102.2022.2046533
- Silva, J. (2011). *Diseño y moderación de entornos virtuales de aprendizaje (EVA)*. Editorial UOC.
- Scheler, M (2001) *Ética: nuevo ensayo de fundamentación de un personalismo ético*. Caparrós editores
- Slater, M., Gonzalez-Liencre, C., Haggard, P., Vinkers, C., Gregory-Clarke, R., Jelley, S., et al. (2020). The ethics of realism in virtual and augmented reality. *Frontiers in Virtual Reality*, 1, 1.
<https://doi.org/10.3389/frvir.2020.00001>
- Sleptsova, M. (2021) Formation of Students' Social Competence in a Virtual Educational Environment, *New Review of Information Networking*, 26:1-2, 92-103, DOI: 10.1080/13614576.2019.1608582
- Takeuchi, K., Yamazaki, Y., Yoshifuji, K (2020).: Avatar work: telework for disabled people unable to go outside by using avatar robots "OriHime-D" and its verification. In: *Companion of the 2020 ACM/IEEE International Conference on Human-Robot Interaction (HRI 2020 Companion)*.
<https://doi.org/10.1145/3371382.3380737>

Talanker, S. (2018). Teaching evaluation tools as robust ethical codes. *Ethics and Education*, 13(2), 221–233. doi:10.1080/17449642.2017.1412165

Topchyan, R., & Zhang, J. (2014). Validation of Virtual Learning Team Competencies for Individual Students in a Distance Education Setting. *American Journal of Distance Education*, 28(4), 264–279. doi:10.1080/08923647.2014.958909

UNESCO (2020). Informe de seguimiento de la educación en el mundo, 2020: Inclusión y educación: todos y todas sin excepción. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374817>

Van den Akker, J. (2007). Curriculum design research. In T. Plomp & N. Nieveen (Eds.), *An introduction to educational design research* (pp. 86–109). Amsterdam: SLO.

Watson, G., y Sottile, J. (2010). Cheating in the Digital Age: Do students cheat more in online courses? *Online journal of Distance Learning Administration*, Volume 13, Number 1.

Wilson, S. and Peterson P (2006). *Theories of Learning and Teaching What Do They Mean for Educators?* National Education Association. Washington, DC.

Yao Z, Pang L, Yu H, Xiao H and Peng B (2022) Self-Support and Loneliness Among Chinese Primary School Students: A Moderated Mediation Model. *Front. Psychol.* 12:773421. doi: 10.3389/fpsyg.2021.773421

ANEXOS.

Anexo 1

Entrevista a docente(s) en EVA:

P. 1. Por favor mencione alguna situación real vivida en un entorno virtual de aprendizaje donde el componente ético haya sido relevante.

P. 2. ¿Qué criterios de evaluación considera usted son importantes para evaluar el compromiso ético de los participantes en un EVA?

P. 3. ¿En los EVA en los que ha participado como docente, ha experimentado alguna situación en la que el comportamiento o la actitud ética de los implicados eran componentes de la experiencia ciudadana tanto analógica como digital? Puede describir dicha situación.

P. 4. ¿Considera usted que desde la acción tutorial en un EVA es posible identificar manifestaciones solidarias entre los participantes de un curso virtual? Podría relatar algún tipo de ejemplo.

P. 5. ¿Desde que fundamentos puede enseñar la competencia ética a sus estudiantes del EVA para el buen ejercicio de la ciudadanía digital o analógica?

P. 6. Relate algún tipo de conflicto ético (dilema, por ejemplo) en el que haya tenido que dirimir la situación sugiriendo la aplicación de algún valor moral.

P. 7. Considera usted que la ética, como asignatura que posee un contenido específico debe estar explícita en el currículo académico de grado y/o de postgrado? Explique por qué.

Entrevista a expertos:

P. 1. Por favor mencione alguna situación real vivida en un entorno virtual de aprendizaje donde el componente ético haya sido relevante.

P. 2. Describa por favor algún caso en el cual la ética haya sido tenida en cuenta de manera fundamental para diseñar un curso o una propuesta pedagógica de educación virtual.

P. 3. ¿Cómo considera usted, que la interacción con un simulador virtual pueda fortalecer la competencia ética del estudiante en formación para ejercer como profesional en cualquiera de las disciplinas del saber?

P. 4. ¿Cómo favorece usted, al diseñar un curso virtual, un espacio de debate donde se integre el análisis de cuestiones reales que impliquen acciones o reflexiones de tipo ético?

P. 5. Plantee un caso en el cual se estimule la reflexión moral sobre diferentes situaciones de la vida real que permitan complementar la intencionalidad formativa del curso virtual en que se esté estudiando.

P. 6. ¿En qué casos es posible aceptar que los artefactos técnicos o dispositivos electrónicos, puedan influir sobre el comportamiento ético del ser humano?

Entrevista a estudiantes

P. 1. ¿Qué criterios de evaluación considera usted son importantes para evaluar el compromiso ético de los participantes en un EVA?

P. 2. Por favor mencione alguna situación real vivida en un entorno virtual de aprendizaje donde el componente ético haya sido relevante.

P. 3. Describa como el EVA puede promover acciones en favor de decisiones responsables en beneficio del entorno, de los otros y de sí mismo.

P. 4. ¿De qué manera se podría evidenciar la práctica de la honestidad y/o de la solidaridad de un participante en un entorno virtual de aprendizaje?

P. 5. ¿Ha podido constatar desde la educación virtual que la práctica de la ética genere criterios de actuación y patrones de comportamiento social? Describa alguna experiencia.

P. 6. ¿Cómo el aprendizaje autónomo favorece criterios éticos que sean asumidos desde la persona en ejercicio profesional?

Anexo 2

Ética y educación virtual (Estudiantes)⁵

APARTADO 0: Información personal

Estimado(a) estudiante, la presente encuesta recogerá información necesaria para la investigación de una Tesis Doctoral. Los datos serán tratados de forma confidencial y para fines exclusivamente académicos.

Responsable: José Alberto Rivera Piragauta, Docente Escuela Ciencias de la Educación, (UNAD) estudiante del Doctorado en Tecnología educativa de la Universidad Rovira y Virgili de Tarragona España.

1. Género

Femenino

Masculino

2. Edad

Menor de 23 años

Entre 23 años y menos de 30

Entre 30 años y menos de 40

40 años o más

3. ¿Cuánto tiempo hace que usted estudia virtualmente?

a. menos de un año

b. más de un año

c. entre dos a cuatro años

4. ¿Qué programa estudia?

APARTADO 1: Valores éticos en un EVA (Entorno virtual de aprendizaje)

A continuación, encuentra un listado de valores éticos. Este listado se ha identificado en una etapa previa de la investigación con la que usted ahora colabora. Marque los valores que considera fundamentales en la educación virtual. (Se pueden elegir varios)

Comprensión

Compromiso

Confianza

Empatía

Originalidad

Puntualidad

Respeto

Responsabilidad

⁵ Para efectos de reducir la extensión del documento se han colocado en las tablas las opciones de respuestas dejando los números que corresponden a la escale Likert así:

(1) Totalmente en desacuerdo, (2) En desacuerdo, (3) Ni en desacuerdo ni de acuerdo, (4) De acuerdo y (5) Totalmente de acuerdo

Solidaridad

Tolerancia

APARTADO 2. Casos

A continuación, encontrará 7 casos reales vividos en entornos virtuales de aprendizaje y posteriormente unas preguntas relacionadas con cada situación. El listado de casos también ha sido identificado en una etapa previa de la investigación con la que usted ahora colabora.

Caso 1:

"Una vez tuve una confrontación con un compañero del curso. El creía que se las sabía todas y discutimos por el foro. Gracias a la intervención adecuada de los demás compañeros pudimos continuar con la dinámica del trabajo colaborativo".

Marque su nivel de conformidad con las afirmaciones que se relacionan a continuación:

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
En el caso 1 se muestra un problema ético para los estudiantes implicados					
El caso 1 presenta experiencias relevantes para el desarrollo profesional del estudiante.					
Me parece que la situación descrita ocurre frecuentemente en la educación virtual.					

De los siguientes valores éticos, marque los que usted considera no se evidencian o deberían ser importantes en el caso anterior.

Comprensión

Compromiso

Confianza

Empatía

Originalidad

Puntualidad

Respeto

Responsabilidad

Solidaridad

Tolerancia

Caso 2:

"En una ocasión, uno de los participantes del grupo no sabía utilizar los recursos tecnológicos que ofrecía el curso virtual y al hacer una aportación borró parte del trabajo que se venía realizando. Los demás participantes reestructuramos el documento porque entendimos que el compañero había cometido involuntariamente un error debido a su falta de habilidad con las TIC".

Marque su nivel de conformidad con las afirmaciones que se relacionan a continuación:

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
En el caso 2 se muestra un problema ético para los estudiantes implicados.					
El caso 2 presenta experiencias relevantes para el desarrollo profesional del estudiante.					
Me parece que la situación descrita ocurre frecuentemente en la educación virtual.					

De los siguientes valores éticos, marque los que usted considera no se evidencian o deberían ser importantes en el caso anterior.

- Comprensión
- Compromiso
- Confianza
- Empatía
- Originalidad
- Puntualidad
- Respeto
- Responsabilidad
- Solidaridad
- Tolerancia

Caso 3

“Una vez dejamos para último momento la entrega de las actividades y enviamos un documento incompleto. Esto generó dificultades con el tutor, quien pidió no incluir a algunos estudiantes en el producto final. El grupo decidió incluirlos y el tutor evaluó bajando la calificación. Esto sirvió para que como equipo aprendiéramos que la participación debe ser responsable y a tiempo.”

Marque su nivel de conformidad con las afirmaciones que se relacionan a continuación:

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
En el caso 3 se muestra un problema ético para los estudiantes implicados.					
El caso 3 presenta experiencias relevantes para el desarrollo profesional del estudiante.					
Me parece que en la situación descrita lo que hizo el tutor corresponde a lo que se debía hacer.					

De los siguientes valores éticos, marque los que usted considera no se evidencian o deberían ser importantes en el caso anterior.

- Comprensión

- Compromiso
- Confianza
- Empatía
- Originalidad
- Puntualidad
- Respeto
- Responsabilidad
- Solidaridad
- Tolerancia

Caso 4

“En la dinámica del trabajo colaborativo se presentan muchas diferencias. Una vez tres compañeros se faltaron al respeto por tener puntos de vista diferentes. Era difícil llegar a acuerdos y la interacción académica se volvió difícil, por lo que algunos decidimos trabajar de manera individual.”

Marque su nivel de conformidad con las afirmaciones que se relacionan a continuación:

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
En el caso 4 se muestra un problema ético para los estudiantes implicados.					
El caso 4 presenta experiencias relevantes para el profesional en formación					
Me parece que es mejor trabajar de manera individual.					

De los siguientes valores éticos, marque los que usted considera no se evidencian o deberían ser importantes en el caso anterior.

- Comprensión
- Compromiso
- Confianza
- Empatía
- Originalidad
- Puntualidad
- Respeto
- Responsabilidad
- Solidaridad
- Tolerancia

Caso 5

"En el cumplimiento y desarrollo de una asignatura mis aportes y construcciones fueron muy irregulares. Consecuencia de aquello, mis compañeros no me tuvieron en cuenta en la entrega final. Considero que mis compañeros tenían razón. Lo que aporté no fue de calidad. De acuerdo a mis principios decidí repetir la asignatura, porque me es más gratificante aprender sin que me regalen nada".

Marque su nivel de conformidad con las afirmaciones que se relacionan a continuación:

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
En el caso 5 se muestra un problema ético para los estudiantes implicados.					
El caso 5 presenta experiencias relevantes para el desarrollo profesional del estudiante.					
Me parece importante aprender por mí mismo sin involucrar a otros.					

De los siguientes valores éticos, marque los que usted considera no se evidencian o deberían ser importantes en el caso anterior.

- Comprensión
- Compromiso
- Confianza
- Empatía
- Originalidad
- Puntualidad
- Respeto
- Responsabilidad
- Solidaridad
- Tolerancia

Caso 6

"En la Universidad donde estudio virtualmente, existen dentro del grupo colaborativo algunos roles o tareas específicas para cada participante. Uno de ellos es "el rol de entregas" en el que un estudiante asume la responsabilidad de hacer la entrega del trabajo o producto final solicitado. En ocasiones puede suceder que quien tiene ese rol no hace la entrega a tiempo, no hace el envío o no incluye a alguno de los compañeros que colaboraron en la realización del trabajo."

Marque su nivel de conformidad con las afirmaciones que se relacionan a continuación:

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
En el caso 6 se muestra un problema ético para los estudiantes implicados.					
El caso 6 presenta experiencias relevantes para el desarrollo profesional del estudiante.					

Me parece que en la situación descrita se podría haber sido más responsable en la entrega.					
--	--	--	--	--	--

De los siguientes valores èticos, marque los que usted considera no se evidencian o deberían ser importantes en el caso anterior.

- Comprensión
- Compromiso
- Confianza
- Empatía
- Originalidad
- Puntualidad
- Respeto
- Responsabilidad
- Solidaridad
- Tolerancia

Caso 7

“En ocasiones no sólo interactuamos en el foro colaborativo del curso, sino que también lo hacemos por medio del WhatsApp. Una vez un compañero, por el comentario que escribió, dio a entender que había otra persona a quién le pedía el favor de hacerle los trabajos y entregarlos en el foro porque él no tenía tiempo. Al parecer lo hace a menudo.”

Marque su nivel de conformidad con las afirmaciones que se relacionan a continuación:

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
En el caso 7 se muestra un problema ètico para los estudiantes implicados.					
El caso 7 presenta experiencias relevantes para el desarrollo profesional del estudiante.					
Me parece que en la situación descrita lo que hace el compañero compromete la calidad de la educación virtual					

De los siguientes valores èticos, marque los que usted considera no se evidencian o deberían ser importantes en el caso anterior.

- Comprensión
- Compromiso
- Confianza
- Empatía

- Originalidad
- Puntualidad
- Respeto
- Responsabilidad
- Solidaridad
- Tolerancia

APARTADO 3. Acciones

Marque su nivel de conformidad con las afirmaciones que se relacionan a continuación:

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Tengo un alto nivel de compromiso en los cursos virtuales donde participo.					
Es los cursos virtuales es importante aprender sobre valores como la honestidad y la solidaridad.					
Es importante que los tutores promuevan valores, tales como la honestidad, la puntualidad y la solidaridad en los cursos virtuales.					

APARTADO 4. Percepción de la relación entre ética y educación virtual

Marque su nivel de conformidad con las afirmaciones que se relacionan a continuación:

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
En la educación virtual es posible vivir los valores éticos.					
La educación virtual refuerza los valores éticos aprendidos en la experiencia real y cotidiana					
La educación virtual propone un sistema de valores éticos alternativo a aquellos aprendidos en la experiencia real y cotidiana.					

APARTADO 5. Experiencia personal.

Marque su nivel de conformidad con las afirmaciones que se relacionan a continuación:

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Soy una persona solidaria en mis participaciones en el entorno virtual de aprendizaje					
Tengo bastante disciplina para participar en cursos virtuales de aprendizaje.					
Soy tolerante ante las diferentes situaciones que se viven en el entorno virtual					
Soy coherente con mis acciones en el entorno virtual de aprendizaje y en las redes sociales que utilizo.					

Considero que en los entornos virtuales el vigilante es la conciencia.					
--	--	--	--	--	--

No olvidar hacer envío de sus respuestas. Gracias por su colaboración

Ética y educación virtual (Docentes)

Estimado(a) tutor(a), la presente encuesta recogerá información necesaria para contribuir en la investigación de una Tesis Doctoral. Los datos serán tratados de forma confidencial y para fines exclusivamente académicos.

Responsable: José Alberto Rivera Piragauta, Docente Escuela Ciencias de la Educación, (UNAD) estudiante del Doctorado en Tecnología educativa de la Universidad Rovira y Virgili de Tarragona España.

1. Género

- Femenino
- Masculino

2. ¿Cuánto tiempo hace que usted es docente en entornos virtuales de aprendizaje (EVA)?

- entre uno a cuatro años
- entre cuatro a siete años
- entre siete a diez años
- más de diez años

3. ¿Cuál es su nivel de formación?

- Especialización
- Maestría
- Doctorado

4. ¿Cuál es el programa en el cual enseña virtualmente?

APARTADO 1: Valores éticos en un EVA

A continuación, encuentra un listado de valores éticos. Este listado se ha identificado en una etapa previa de la investigación con la que usted ahora colabora. Marque los valores que considera fundamentales en la educación virtual. (Se pueden elegir varios)

- Comprensión
- Compromiso
- Confianza
- Empatía
- Originalidad
- Puntualidad
- Respeto
- Responsabilidad
- Solidaridad
- Tolerancia

APARTADO 2. Casos

A continuación, encontrará 7 casos reales vividos en entornos virtuales de aprendizaje y posteriormente unas preguntas relacionadas con cada situación. El listado de casos ha sido identificado con estudiantes de EVA en una etapa previa de la investigación con la que usted ahora colabora.

Caso 1:

"Una vez tuve una confrontación con un compañero del curso. El creía que se las sabía todas y discutimos por el foro. Gracias a la intervención adecuada de los demás compañeros pudimos continuar con la dinámica del trabajo colaborativo".

Marque su nivel de conformidad con las afirmaciones que se relacionan a continuación:

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
En el caso 1 se muestra un problema ético para los estudiantes implicados					
El caso 1 presenta experiencias relevantes para el desarrollo profesional del estudiante.					
Me parece que la situación descrita ocurre frecuentemente en la educación virtual.					

De los siguientes valores éticos, marque los que usted considera no se evidencian o deberían ser importantes en el caso anterior.

- Comprensión
- Compromiso
- Confianza
- Empatía
- Originalidad
- Puntualidad
- Respeto
- Responsabilidad
- Solidaridad
- Tolerancia

Caso 2:

"En una ocasión, uno de los participantes del grupo no sabía utilizar los recursos tecnológicos que ofrecía el curso virtual y al hacer una aportación borró parte del trabajo que se venía realizando. Los demás participantes reestructuramos el documento porque entendimos que el compañero había cometido involuntariamente un error debido a su falta de habilidad con las TIC".

Marque su nivel de conformidad con las afirmaciones que se relacionan a continuación:

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
En el caso 2 se muestra un problema ético para los estudiantes implicados.					

El caso 2 presenta experiencias relevantes para el desarrollo profesional del estudiante.					
Me parece que la situación descrita ocurre frecuentemente en la educación virtual.					

De los siguientes valores èticos, marque los que usted considera no se evidencian o deberían ser importantes en el caso anterior.

- Comprensión
- Compromiso
- Confianza

Caso 3

“Una vez dejamos para último momento la entrega de las actividades y enviamos un documento incompleto. Esto generó dificultades con el tutor, quien pidió no incluir a algunos estudiantes en el producto final. El grupo decidió incluirlos y el tutor evaluó bajando la calificación. Esto sirvió para que como equipo aprendiéramos que la participación debe ser responsable y a tiempo.”

Marque su nivel de conformidad con las afirmaciones que se relacionan a continuación:

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
En el caso 3 se muestra un problema ètico para los estudiantes implicados.					
El caso 3 presenta experiencias relevantes para el desarrollo profesional del estudiante.					
Me parece que en la situación descrita lo que hizo el tutor corresponde a lo que se debía hacer.					

De los siguientes valores èticos, marque los que usted considera no se evidencian o deberían ser importantes en el caso anterior.

- Comprensión
- Compromiso
- Confianza
- Empatía
- Originalidad
- Puntualidad
- Respeto
- Responsabilidad
- Solidaridad
- Tolerancia

Caso 4

“En la dinámica del trabajo colaborativo se presentan muchas diferencias. Una vez tres compañeros se faltaron al respeto por tener puntos de vista diferentes. Era difícil llegar a acuerdos y la interacción académica se volvió difícil, por lo que algunos decidimos trabajar de manera individual.”

Marque su nivel de conformidad con las afirmaciones que se relacionan a continuación:

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
En el caso 4 se muestra un problema ético para los estudiantes implicados.					
El caso 4 presenta experiencias relevantes para el profesional en formación					
Me parece que es mejor trabajar de manera individual.					

De los siguientes valores éticos, marque los que usted considera no se evidencian o deberían ser importantes en el caso anterior.

- Comprensión
- Compromiso
- Confianza
- Empatía
- Originalidad
- Puntualidad
- Respeto
- Responsabilidad
- Solidaridad
- Tolerancia

Caso 5

"En el cumplimiento y desarrollo de una asignatura mis aportes y construcciones fueron muy irregulares. Consecuencia de aquello, mis compañeros no me tuvieron en cuenta en la entrega final. Considero que mis compañeros tenían razón. Lo que aporté no fue de calidad. De acuerdo a mis principios decidí repetir la asignatura, porque me es más gratificante aprender sin que me regalen nada".

Marque su nivel de conformidad con las afirmaciones que se relacionan a continuación:

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
En el caso 5 se muestra un problema ético para los estudiantes implicados.					
El caso 5 presenta experiencias relevantes para el desarrollo profesional del estudiante.					
Me parece que la situación descrita ocurre frecuentemente en la educación virtual.					

De los siguientes valores éticos, marque los que usted considera no se evidencian o deberían ser importantes en el caso anterior.

- Comprensión
- Compromiso
- Confianza
- Empatía
- Originalidad
- Puntualidad
- Respeto
- Responsabilidad
- Solidaridad
- Tolerancia

Caso 6

"En la Universidad donde estudio virtualmente, existen dentro del grupo colaborativo algunos roles o tareas específicas para cada participante. Uno de ellos es "el rol de entregas" en el que un estudiante asume la responsabilidad de hacer la entrega del trabajo o producto final solicitado. En ocasiones puede suceder que quien tiene ese rol no hace la entrega a tiempo, no hace el envío o no incluye a alguno de los compañeros que colaboraron en la realización del trabajo."

Marque su nivel de conformidad con las afirmaciones que se relacionan a continuación:

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
En el caso 6 se muestra un problema ético para los estudiantes implicados.					
El caso 6 presenta experiencias relevantes para el desarrollo profesional del estudiante.					
Me parece que la situación descrita ocurre frecuentemente en la educación virtual.					

De los siguientes valores éticos, marque los que usted considera no se evidencian o deberían ser importantes en el caso anterior.

- Comprensión
- Compromiso
- Confianza
- Empatía
- Originalidad
- Puntualidad

- Respeto
- Responsabilidad
- Solidaridad
- Tolerancia

Caso 7

“En ocasiones no sólo interactuamos en el foro colaborativo del curso, sino que también lo hacemos por medio del WhatsApp. Una vez un compañero, por el comentario que escribió, dio a entender que había otra persona a quién le pedía el favor de hacerle los trabajos y entregarlos en el foro porque él no tenía tiempo. Al parecer lo hace a menudo.”

Marque su nivel de conformidad con las afirmaciones que se relacionan a continuación:

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
En el caso 7 se muestra un problema ético para los estudiantes implicados.					
El caso 7 presenta experiencias relevantes para el desarrollo profesional del estudiante.					
Me parece que la situación descrita ocurre frecuentemente en la educación virtual.					

De los siguientes valores éticos, marque los que usted considera no se evidencian o deberían ser importantes en el caso anterior.

- Comprensión
- Compromiso
- Confianza
- Empatía
- Originalidad
- Puntualidad
- Respeto
- Responsabilidad
- Solidaridad
- Tolerancia

APARTADO 3. Acciones

Según su experiencia docente en entornos virtuales de aprendizaje, marque el grado de acuerdo que considere aplicable en las siguientes acciones:

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Pienso que es mi responsabilidad analizar el comportamiento ético de los estudiantes.					

Considero que mi tarea como docente es explicar las normas de comportamiento en una comunidad virtual.					
He planteado dilemas èticos a mis estudiantes como ejercicio para formar criterios en la toma de decisiones.					
Me parece importante que los estudiantes elaboren trabajos o documentos que sean de buena calidad					
La construcción colaborativa del conocimiento implica ser solidario y respetar al otro.					

APARTADO 4. Percepción de la relación entre ètica y educación virtual

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
Considero un problema el hecho que en la educación virtual se pueden dar situaciones de suplantación de identidad u otras formas de engaño					
En la educación virtual se crean espacios sociales, que permiten el tránsito de valores èticos entre los estudiantes y de ellos con el tutor.					
La ètica de un profesional en formación se expresa en términos de responsabilidad con el trabajo colaborativo, la integridad en los aportes, en los argumentos y en el respeto por el otro.					
La educación virtual propone un sistema de valores èticos alternativo a aquellos aprendidos en la experiencia real cotidiana.					
Los valores èticos son vigentes en los EVA porque facilitan el desarrollo de las potencialidades humanas de los participantes					

APARTADO 5. Experiencia personal.

Según su experiencia docente en EVA, marque el grado de acuerdo que considere más acertado:

	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
La ètica debe ser promovida en la educación virtual porque facilita la convivencia pacífica entre los alumnos.					
Sin el valor de la honestidad, la educación virtual no tiene sentido.					
La educación virtual puede contribuir al desarrollo de valores èticos relevantes para el intercambio de posturas políticas, sociales y culturales.					
La ètica humaniza los entornos virtuales de aprendizaje.					
La ètica en la educación virtual favorece la formación de ciudadanos.					

Gracias por sus respuestas

Anexo 3

Importancia de la dimensión ética en la educación virtual: recomendaciones prácticas para el diseño de asignaturas en EVA

Investigador responsable: José Alberto Rivera Piragauta, estudiante del Doctorado en Tecnología Educativa de la Universidad Rovira y Virgili de Tarragona España.

El propósito del siguiente instrumento es identificar las acciones que un docente o tutor virtual debería tener en cuenta en el momento de diseñar sus asignaturas en un entorno virtual de aprendizaje, de modo que la dimensión ética sea implementada adecuadamente. Por lo anterior es importante registrar las respuestas, opiniones y/o percepciones que se puedan dar a algunas afirmaciones en torno al tema que orienta la investigación sobre la importancia de la dimensión ética en la educación virtual

Metodología: En la base del instrumento está **el método Delphi** que reconoce en su acepción más simple, que más mentes son mejor que una sola mente. Se trata de registrar desde las iteraciones de un grupo de expertos, estableciendo un consenso, disenso confirmado y estabilidad o coincidencia en los resultados. Lo interesante de esta metodología es que permite llegar a afirmaciones más concretas y explícitas sobre el tema de esta investigación. Delphi es un proceso, en esencia, para la agregación estructurada de juicios individuales. La sumatoria de dichas iteraciones permitirá validar con un alto porcentaje de eficacia las afirmaciones dadas.

La educación y la ética están estrechamente relacionadas. Boixader (2010) considera la ética como un elemento esencial de la educación. El autor en realidad considera la educación como un evento ético, en el que la responsabilidad y la solidaridad están en el centro de la relación (Mèlich, 2014). Como explica Teja (2011), la mera adquisición de conocimientos no es educación, sino que invariablemente debe incluir los componentes para el desarrollo de habilidades que permitan juzgar los conocimientos adquiridos. Los valores, según Teja (2011), ayudan a las personas a resolver problemas humanos comunes al definir qué es deseable, útil, beneficioso e importante. Sin embargo, asumir una mirada de aceptación pasiva, de presuponer que la educación es de por sí ética, implica una responsabilidad tipo bumerang. Mucho más cuando la reflexión se da desde los Entornos virtuales de aprendizaje (en el instrumento se menciona como EVA). En torno a esa reflexión se encamina la presente indagación, para obtener consensos sobre buenas prácticas docentes para abordar la dimensión ética de los entornos virtuales de aprendizaje. Los aspectos comunes que caracterizan las buenas prácticas docentes con las TIC son: (i) el foco de la actividad está en el alumno, (ii) fomentan el trabajo colaborativo, y (iii) favorecen la autonomía del alumno (Alonso-García et al, 2019).

Con usted hay otros expertos o conocedores del tema que emitirán sus juicios, de esta manera se busca evidenciar la relevancia del tema. Los datos obtenidos serán tratados de forma confidencial y para fines exclusivamente académicos.

DATOS EXPERTO (A)
Por favor, complete la siguiente información que será de uso exclusivo por parte del investigador y que no aparecerá en la investigación ni en ningún documento que se derive de la misma.
Nombres y Apellidos:
Título académico obtenido
Institución donde ejerce la docencia
Indicaciones: A continuación, se presentan una serie de afirmaciones o propuestas para una aproximación ética en asignaturas o cursos que se desarrollen en entornos virtuales de aprendizaje. En un segundo momento, se han dispuesto algunos valores éticos, sobre los cuales se ha insistido en esta investigación, se le pedirá que marque el valor ético que considera tiene alguna importancia en la práctica pedagógica del docente y en la vivencia del estudiante.

Sobre el diseño									
Para esta sección se usará la siguiente escala Likert: No es importante (1). Es poco importante (2). Moderadamente importante (3). Es importante (4). Es muy importante (5)					1	2	3	4	5
P R I M E R A S E C C I Ó N	1. Presentar en el curso materiales interactivos sobre algunos valores, tales como: la Confianza, la Empatía, la Originalidad, el Respeto, la Responsabilidad y la Tolerancia,								
	2. Generar oportunidades de debate sobre la importancia de los valores éticos en relación con la formación de grado, según el programa de estudios y su impacto en la futura vida profesional.								
	3. Dinamizar el trabajo colaborativo a través de actividades didácticas que conecten el entorno virtual con las responsabilidades que implicarían ser un buen ciudadano.								
	4. Fomentar espacios académicos que permitan conocer las percepciones que tienen los estudiantes sobre una problemática real y de actualidad que se relacione con los estudios que se desarrollan en el currículo.								
	5. Facilitar actividades donde cada estudiante demuestre los valores éticos que identificarían o caracterizarían a un buen líder, según el programa de grado en el que esté el estudiante.								
	6. Acordar criterios que autorregulan los aportes y las participaciones en la construcción colaborativa.								
	7. Crear simulaciones virtuales de problemas reales, tipo dilemas éticos, en donde el estudiante demuestre su capacidad de toma de decisiones, desde la coherencia entre el contenido aprendido y el problema real a solucionar.								
	8. Gamificar actividades en las cuales se manifiesten valores tales como la Confianza, la Empatía, la Originalidad, el Respeto, la Responsabilidad y la Tolerancia.								

	9. Diseñar un portafolio digital progresivo, donde el estudiante registre durante su tiempo de formación académica, sus comportamientos, su configuración y concepción axiológica.						
Sobre la acción tutorial							
Para la segunda sección se usará la siguiente escala Likert: Totalmente en desacuerdo (1). En desacuerdo (2). Ni en desacuerdo, ni de acuerdo (3). De acuerdo (4). Totalmente de acuerdo (5)		1	2	3	4	5	
S E G U N D A S E C C I Ó N	1. Hacer explícitas las reglas de comportamiento deseables en el curso.						
	2. Exponer a los estudiantes cómo y porqué el docente actuará en ciertas circunstancias, que por su experiencia, se puedan producir en el curso.						
	3. Explicar las expectativas del docente respecto al comportamiento de los estudiantes.						
	4. Hacer uso correcto del lenguaje para que los estudiantes utilicen un lenguaje respetuoso y cordial.						
	5. Ser puntual con el inicio y final de las clases.						
	6. Proponer la creación de roles en los participantes de un grupo colaborativo.						
	7. Disponer de campañas que ayuden y permitan intervenir en las dificultades sociales, que impliquen acciones de tipo ético relevantes para el objetivo del aprendizaje.						
	8. Explicar con claridad suficiente la importancia de la originalidad en la construcción de nuevo conocimiento.						
	9. Dar a conocer los cronogramas de actividades y cumplir con las fechas y espacios allí organizados						
	10. Cuáles de los siguientes valores deberían ser vividos en la práctica pedagógica del docente que es tutor en un curso virtual.						
		Responsabilidad					
		Compromiso					
		Solidaridad					
		Respeto					
	Disciplina						
	Confianza						
	Tolerancia						
	Puntualidad						

		Originalidad					
Evaluación							
Para la tercera sección se usará la siguiente escala Likert: No es importante (1). Es poco importante (2). Moderadamente importante (3). Es importante (4). Es muy importante (5)			1	2	3	4	5
T E R C E R A S E C C I Ó N	1. Ser puntual con la entrega de evaluaciones.						
	2. Ofrecer retroalimentación (feedback) a los estudiantes por el trabajo realizado.						
	3. Exigir puntualidad en la entrega de los trabajos de los estudiantes.						
	4. Valorar la calidad y originalidad de los trabajos de los estudiantes						
	5. Hacer explícitos los criterios de evaluación.						
	6. Aplicar los criterios de evaluación						
	7. Valorar la correcta citación y correspondiente referenciación de las fuentes utilizadas para la construcción de un documento						
	8. Disponer de una rúbrica axiológica en la que cada estudiante se autoevalúe respecto al trabajo académico y sus acciones.						
	9. Cuáles de los siguientes valores deberían ser vividos por los estudiantes de un curso virtual.						
			Responsabilidad				
			Compromiso				
			Solidaridad				
			Respeto				
			Disciplina				
		Confianza					
		Tolerancia					
		Puntualidad					
		Originalidad					
Puede sugerir otras propuestas.							