



Aspectos clave de diseños de aprendizaje virtual éticamente sensibles: recomendaciones prácticas desde un panel Delphi¹

Relevant Aspects of Ethically Responsive Virtual Learning Designs: Practical Recommendations from a Delphi Panel

Aspectos-chave de concepções de e-learning sensíveis do ponto de vista ético: recomendações práticas de um painel Delphi

José Alberto Rivera Piragauta

Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD) (Colombia) y Secretaría de Educación Distrital (SED) Bogotá

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

Janaina Minelli de Oliveira

Universidad Rovira i Virgili (España)

<https://orcid.org/0000-0001-5946-3622>

Fecha de recepción 27/10/2022 | Fecha de aprobación 17/08/2023

DOI: <http://dx.doi.org/10.18175/VyS14.1.2023.5>

¹ La correspondencia relativa a este artículo debe ser dirigida a José Alberto Rivera Piragauta, Escuela de Educación, Universidad Nacional Abierta y a Distancia, Calle 14 S #14-23, Bogotá, Colombia. Email: josea.rivera@unad.edu.co

RESUMEN

La educación ha sido entendida como un sistema, donde necesariamente se articulan el proceso de enseñanza aprendizaje y los valores éticos. Este estudio identifica algunas acciones clave que se deben tener en cuenta en los diseños de aprendizaje que sean sensibles a los aspectos éticos importantes en los entornos virtuales de aprendizaje. Se aplicó la metodología Delphi con dos rondas y una encuesta con tres categorías de consulta. Un grupo de diez expertos coincidió en las tres categorías propuestas: diseño instruccional, acción tutorial y evaluación, que permitieron analizar el comportamiento ético de estudiantes y docentes. Las dos rondas permitieron obtener el consenso requerido en la mayoría de las acciones propuestas. Sin embargo, otras actividades obtuvieron un peso ponderado que permitió establecer algunas reflexiones sobre falencias y, a la vez, sugerencias en la interacción del aprendizaje en un entorno virtual. Como una necesidad para apoyar una educación honesta e integral, se aceptaron las opiniones de los expertos para orientar una nueva oportunidad de educación virtual. Se infiere que las interacciones entre estudiantes y docentes en un ambiente virtual de aprendizaje no responden exclusivamente a estrategias digitales y didácticas. También se requiere asumir la experiencia ética inherente a esas interacciones.

PALABRAS CLAVE

comportamiento ético, estudio Delphi, educación virtual, valores, diseño pedagógico.

Relevant Aspects of Ethically Responsive Virtual Learning Designs: Practical Recommendations from a Delphi Panel

ABSTRACT

Education has been understood as a system, where the teaching-learning process and ethical values are necessarily articulated. This study identifies some key actions to consider in learning designs that are sensitive to important ethical issues in virtual learning environments. The Delphi methodology was applied with two rounds and a survey with three query categories. A group of ten experts agreed on the three proposed categories: instructional design, tutorial action and evaluation, which allowed analyzing the ethical behavior of students and teachers. The two rounds made it possible to obtain the required consensus on most of the proposed actions. However, other activities obtained a weighted percentage that allowed to establish some reflections on shortcomings and at the same time suggestions in the interaction of learning in a virtual environment. As a necessity to support an honest and comprehensive education, the opinions of the experts were accepted to guide a new lease on virtual education. It is inferred that the interactions among students and teachers in a virtual learning environment do not respond exclusively to digital and didactic strategies. It is also required to assume the ethical experience inherent in those interactions.

KEYWORDS:

Ethical behavior, Delphi study, virtual education, values, pedagogical design

Aspectos-chave de concepções de e-learning sensíveis do ponto de vista ético: recomendações práticas de um painel Delphi

RESUMO

A educação tem sido entendida como um sistema, onde o processo de ensino-aprendizagem e os valores éticos estão necessariamente articulados. Este estudo identifica algumas ações-chave a ter em conta em concepções de aprendizagem sensíveis a questões éticas importantes em ambientes virtuais de aprendizagem. Foi aplicada a metodologia Delphi com duas rondas e um inquérito com três categorias de perguntas. Um grupo de dez peritos chegou a acordo sobre as três categorias propostas: concepção pedagógica, ação tutorial e avaliação, o que permitiu analisar o comportamento ético de estudantes e professores. As duas rondas resultaram no consenso necessário para a maioria das ações propostas. No entanto, outras atividades obtiveram um peso ponderado que permitiu estabelecer algumas reflexões sobre lacunas e, ao mesmo tempo, sugestões na interação da aprendizagem num ambiente virtual. Como uma necessidade para apoiar uma educação honesta e integral, as opiniões dos especialistas foram aceites para orientar uma nova oportunidade de educação virtual. Conclui-se que as interações entre alunos e professores num ambiente virtual de aprendizagem não respondem exclusivamente a estratégias digitais e didáticas. Também é necessário assumir a experiência ética inerente a essas interações.

PALAVRAS-CHAVE:

Comportamento ético, estudo Delphi, educação virtual, valores, projeto pedagógico.

INTRODUCCIÓN

El propósito de este estudio es identificar acciones clave que deben tenerse en cuenta en los diseños de aprendizaje que sean sensibles a los aspectos éticos relevantes para los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. La educación y la ética están estrechamente relacionadas. Nardo y Gaydos (2021) consideran la ética como un elemento esencial de la educación. Los autores piensan la educación como un evento ético y plantean desde lo lúdico la relación estrecha entre ética y educación. Desde otra perspectiva, explica Teja (2011) que 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. Es así como, según el mismo Teja (2011), los valores ayudan a las personas a resolver problemas humanos comunes al definir qué es deseable, útil, beneficioso e importante. Además, valores como la responsabilidad y la solidaridad son acicates de la relación ética-educación (Mèlich y Boixader, 2010). Vale la pena mencionar que todas las acciones humanas repercuten y se dan en los diversos contextos, lo que genera impactos de distinto orden. De acuerdo con Douglas (citado en Buchanan *et al.*, 2021), se descubren nuevos dilemas que permiten agudizar un conocimiento ético (p. 2). También es posible destacar la educación como un “sistema formativo”, tal y como afirman Novella-García y Cloquell-Lozano (2021), que permite desarrollar lo ético y la moralidad desde los primeros años

(p. 3538), y al mismo tiempo es el desafío que la ética le plantea a la educación (Gracia, 2018). Por su parte, Xue Eryong y Jian Li (2021) consideran que el sistema educativo es integral e integrado; reafirman “el cultivo de las personas a través del cultivo de la moralidad en todos los campos, aspectos y vínculos de la construcción y gestión universitaria, para llevar el cultivo de las personas como núcleo... (p. 136)” independientemente de las políticas del gobierno chino, e insisten en la moralidad como fundamento de la educación.

La finalidad última de la educación, tema estudiado en la historia del pensamiento desde los clásicos griegos hasta nuestros días, tiene raíces en la pedagogía de Pestalozzi (1987), en cuanto a la relación que establece entre la educación y la moral, en la formación de buenas personas. Otro aporte es el de Izaquita (2013), quien, retomando la influencia de Pestalozzi, la aplica a los nuevos retos de la educación en el presente siglo; eso justifica por qué este artículo traslada la reflexión a los entornos virtuales de aprendizaje (en adelante, EVA). En torno a esa línea se encamina la presente indagación, sobre los aspectos comunes que caracterizan las buenas prácticas docentes, y la dimensión ética en los entornos virtuales de aprendizaje. Así las cosas, la finalidad será identificar aquellas acciones clave, éticamente sensibles al tema aquí tratado.

Por otra parte, este artículo busca ahondar en la literatura y aportar elementos sobre la dimensión axiológica en la educación virtual, con lo cual no se hace referencia alguna al tema del plagio, suficientemente estudiado en Khathayut y Walker-Gleaves (2020), Santoso y Cahaya (2019), Pecorari (2019), Pecorari, y Shaw (2019) y McQueen y Shields (2017). En terminología filosófica, se podría decir que la dimensión axiológica en un EVA es una condición de posibilidad, pues permite la interacción entre estudiantes y docentes, exigiendo y facilitando un espacio enriquecido con esta dimensión ética que no puede ser descuidada o no tomada en cuenta. A la vez, es condición en otro sentido, porque la ética como vivencia exige y es parte de nuestro carácter o forma de ser, y, por tanto, de actuar. Es afirmar la ética como actitud, por ejemplo, en los acuerdos grupales, aspecto que se amplía en lo estudiado por Duart y Sangrà (2000). Se sigue entonces que, si hay coherencia entre el modo en el que se expresa la persona y el deber ser, manifestará auténticamente todo su ser, sin importar que sea un entorno con características tan propias y particulares como el de la educación virtual. Por ejemplo, Ellis (2020) insiste en la centralidad de los valores, porque dan forma a las acciones y al mismo tiempo adquieren un propósito. Sobre este aspecto, McGrath *et al.* (2021), a través de unos grupos focales, enfatizan en la formación del carácter y, simultáneamente, el desarrollo moral, y Lapsley y Woodbury (2016) resaltan la importancia de planes de estudio en los cuales se dé una formación moral y se fortalezca el carácter.

Lo virtual como espacio ético

Lo virtual ya se ha definido como un espacio real, o, realidad virtual. Es clásico mencionar en esta argumentación a Levy (1998), quien ha escrito y argumentado sobre la contundente afirmación del oxímoron *realidad virtual*. Es tan real lo virtual que diferentes procesos y procedimientos se han enriquecido con la tecnología de lo virtual y se han automatizado (Chalmers, 2017). El mundo empresarial, las entidades prestadoras del servicio de salud (Freeman *et al.* 2017), en fin, distintas áreas de la vida cotidiana, se han apoyado, en porcentajes distintos, en la tecnología de lo virtual y los avances de la inteligencia artificial (Rajanala *et al.*, 2018). De acuerdo con Nash (2018), es

posible entrar en empatía en el espacio de lo virtual, “... ‘estar allí’ produce una respuesta moral en virtud, al menos en parte, del hecho de que conlleva un riesgo inherente” (p. 123). Es un aporte importante para esta reflexión, sobre todo si se acepta que hay una conexión háptica, según lo define Frosh (2016), a quien cita Nash; su análisis apunta a la aparición potencial de nuevas formas de presencia que tienen implicaciones éticas (2018, p. 4). El mismo Frosh (2016) considera que todos los sentidos entran a interactuar 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.

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 ético se pueden determinar elementos éticos que permiten emitir juicios sobre los comportamientos. Por otra parte, en Jafari y Alamolhoda (2021) se encuentran elementos importantes sobre la ética y el advenimiento de las nuevas tecnologías. De manera puntual, se menciona que usar las tecnologías “por parte de los docentes, cuya principal misión es la impartición de educación virtual, puede estar asociado a diversas cuestiones éticas que exigen la observancia de ciertas consideraciones éticas por parte de los mismos” (p. 2). Sobre este mismo aspecto, Yu (2021) analiza la importancia de la inmersión del docente en el espacio virtual del entorno a través del video como recurso didáctico, lo que implica una mayor cercanía con los estudiantes y dinamiza el espacio virtual. La presencia del docente en el video fomenta la autoeficacia, y el docente podría extender su entusiasmo a los estudiantes involucrados (Yu, 2021, p. 8). El acompañamiento del docente a través del video alienta y alerta a los estudiantes sobre su comportamiento en el EVA.

Se valida con lo anterior que la responsabilidad, el compromiso, y todos aquellos valores éticos, se pueden experimentar en la virtualidad de los nuevos entornos para aprender. No puede haber desconexión en el espacio; por eso, en Bustamante *et al.* (2020), cuando el profesional en ejercicio inicia su búsqueda de empleo, se refleja la intencionalidad de los valores, por ejemplo, el de la responsabilidad. Para el estudio que realizan los autores, consideran el comportamiento ético como algo fundamental en el mercado laboral. De esta manera, se destaca a la empresa como organización, en donde los empleados se sienten atraídos ante la vivencia de la responsabilidad. A partir de estas argumentaciones es viable afirmar la necesaria conexión entre la educación virtual y la posterior vivencia profesional y laboral.

Aproximación ética en la educación virtual

Indagar acerca de la calidad de la educación virtual es importante, en la medida en que determina algunos aspectos. En primer lugar, el de un tipo de identidad digital, que se va a reflejar posteriormente en un tipo de ciudadanía, con las particularidades que ello implica. Vale la pena mencionar, en cuanto al tema de la identidad, el estudio realizado por Thando (2021), en donde se analizan las consecuencias de la inauténtica identidad digital o el engaño de quienes usan las distintas plataformas virtuales de las redes sociales. Para ese caso, se examinó desde un enfoque axiológico, es decir, analizar desde los valores éticos las acciones humanas que se daban por docentes y estudiantes en un EVA.

Siempre es válido plantear el tema axiológico, o de los valores éticos, como fundamental en cualquier nivel de educación. En Rivera y De Oliveira (2017) se hace una reflexión teórica acerca del sujeto que se educa en los EVA, incluso se le llamó habitante de dichos entornos (p. 48). Se iniciaba en ese escrito lo que ha sido fundamental en esta investigación, y es analizar la relación entre ética y educación virtual:

[...] el ser humano, sujeto de la educación ha transformado sus características, entonces la educación debe adaptar y ofrecer elementos formativos acorde a los cambios. Surge la necesidad de que desde la ética se propongan parámetros claros y tangibles para orientar la acción docente en entornos virtuales. Dichos parámetros deben extrapolar la preocupación por el plagio y adentrar los campos fecundos y todavía inexplorados de los valores y la solidaridad vivenciados en los entornos virtuales de aprendizaje. (Rivera y de Oliveira, 2017, p. 55)

Se ha dicho más arriba que la preocupación primordial no sería indagar sobre el plagio, un tema de recurrente análisis pedagógico y de seguimiento tanto en normativas institucionales de las universidades como en software especializados para tal fin; al respecto se puede consultar Halak y El-Hajjar (2019). Por el contrario, se vislumbra la carencia investigativa y de literatura científica que describa la relación entre la axiología (valores éticos) y la educación virtual.

Hacer este ejercicio de aproximación ética con la educación virtual permite determinar algunos criterios y categorías más precisos en el estudio axiológico, que identifica situaciones reales vividas por estudiantes y docentes de la educación virtual, en donde los valores éticos se perciben como componente relevante en el proceso formativo; sobre esta particularidad, se pueden revisar las preguntas y las categorías de respuestas obtenidas en Rivera y De Oliveira (2020). Los autores presentan casos o situaciones en los que tanto estudiantes como docentes demuestran la relevancia de los valores éticos en el entorno virtual de aprendizaje, a partir de la autopercepción de estudiantes y docentes, que indaga sobre los valores éticos del estudiante universitario en la educación virtual y de sus profesores (Rivera y De Oliveira 2017). Lo relevante en esta aproximación ética con la educación virtual es reafirmar los EVA como espacios auténticos en donde transitan los compromisos y vivencias de una realidad virtual de docentes y estudiantes, aspecto desarrollado en Rivera y De Oliveira (2022).

MÉTODO

Esta investigación aplica la metodología Delphi, que permite dar mayor y mejor fundamentación a la argumentación. Es una metodología de investigación cualitativa que permite incluir elementos cuantitativos para un mejor análisis. Este método reconoce, en su acepción más simple, que más mentes son mejor que una sola mente. Se trata de registrar las iteraciones de un grupo de expertos y establecer, a partir de un consenso-disenso, lo que se va confirmando con la estabilidad o coincidencia en los resultados. Lo interesante de esta metodología es que permite llegar a afirmaciones más seguras y explícitas sobre el tema de investigación. Rowe y Wright (1999) consideran en este aspecto que, al desarrollar nuevos conceptos, se pueden orientar y direccionar futuras investigaciones. 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. El método ha sido usado en temas de educación general (Green, 2014), en el contexto de la formación docente como una herramienta para desarrollar las competencias docentes (Alake-Tuenter *et al.* 2013), y en Muñiz-Rodríguez *et al.* (2017). Recientemente, Ramot y Bialik (2022) aplicaron el método Delphi para llegar a una definición sobre investigación y desarrollo en educación para la formulación de las respectivas políticas.

Para esta investigación se ha recurrido a un panel de diez expertos en ética y educación virtual para dar respuesta a una entrevista anónima en línea. Este anonimato permitió a los expertos revisar sus posiciones sin hacer públicas sus respuestas (Álvarez *et al.*, 2014). Después de cada ronda Delphi (para este caso, fueron dos rondas), 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, así como las explicaciones en profundidad y el compromiso responsable de los expertos del panel Delphi, aseguran las declaraciones razonadas, lo que genera 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 cuales se diseñó el cuestionario; la explicación y las afirmaciones que se derivaron de cada una de las categorías se encuentran en la tabla 1. Las acciones correspondientes a cada categoría surgen de las inferencias y análisis que hacen los investigadores en torno a las respuestas dadas en la tercera fase de esta investigación.

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, uno en México y uno en Argentina.

Tabla 1. Corresponde a las categorías propuestas

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.
	1.6. Presentar pautas que autorregulen los aportes y las participaciones en la construcción colaborativa.
	1.7. Crear simulaciones de problemas reales, del tipo dilemas éticos, en donde el estudiante demuestre su capacidad de toma de decisiones, desde la coherencia entre lo aprendido y el problema real por solucionar.

Categoría	Acción
	1.8 Ludificar actividades en las cuales se manifiesten los valores éticos.
	1.9 Creación de un e-portafolio, donde el estudiante registre durante su formación académica sus comportamientos, su configuración y concepción axiológica.
	1.10. Otras acciones en relación con el diseño de cursos virtuales.
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.	2.1. Hacer explícitas las reglas de comportamiento deseables en el curso.
	2.2. Explicar las expectativas del docente respecto al comportamiento de los estudiantes.
	2.3. Educar para el uso respetuoso del lenguaje.
	2.4. Intervenir en situaciones en que el uso del lenguaje no sea respetuoso por parte de los estudiantes.
	2.5. Ser puntual con el inicio y final de las clases.
	2.6. Proponer la creación de roles en los participantes de un grupo colaborativo.
	2.7. Involucrarse en campañas que permitan intervenir en dificultades sociales y que impliquen acciones de tipo ético relevantes para el objetivo del aprendizaje.
	2.8. Enseñar la importancia de la originalidad en la construcción de nuevo conocimiento.
	2.9. Dar a conocer los cronogramas de actividades y cumplir con las fechas y los espacios allí organizados.
	2.10 Enseñar cómo dialogar con el conocimiento construido a través de la práctica de citas y referencias en los trabajos académicos.
	2.11. Otras acciones en relación con la acción tutorial en los cursos virtuales.
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 (<i>feedback</i>) 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.

A cada categoría se le derivaron 10 afirmaciones, y en cada una de ellas se pidió a los expertos que mediante una escala de Likert determinaran el grado de importancia percibido, así: No es importante=1, De poca importancia=2, Moderadamente importante=3, Importante=4 y Muy importante=5. En las tablas que se presentan a continuación, los datos obtenidos omiten las opciones No es importante y De poca importancia porque no fueron escogidas en las respuestas finales. Por otra parte, se preguntó al grupo de expertos por los valores éticos que estaban asociados a la acción planteada; para este caso no se mencionan los valores que obtuvieron un peso ponderado por debajo de 59%. Vale aclarar que los valores se eligieron desde los preliminares de esta investigación a partir de la propuesta por parte de algunos estudiantes y se evidenciaron en una secuencia de casos posibles en un EVA.

Una de las ventajas que tiene este método es que permite obtener el consenso o claridad para cada afirmación. Para cada sección, que corresponde a una categoría, se dejó una opción abierta para que los expertos sugirieran otras acciones; esto favoreció la claridad en conjunto de la misma categoría.

RESULTADOS

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 actores en educación virtual.

Es pertinente aclarar que las tablas que se presentan a continuación establecen el comparativo de las rondas realizadas y mencionan un consenso, obtenido cuando al menos nueve de los diez 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. La tabla 2 expone los resultados obtenidos en las dos rondas que registran el consenso alcanzado en cuanto al diseño de un curso y/o un EVA.

Tabla 2. 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%

Acción	Ronda 1	Ronda 2
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	
1.5. Facilitar actividades donde cada estudiante demuestre los valores éticos que identificarían 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 por solucionar.	Consenso	
1.8 Ludificar 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%
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.	• “Tenemos percepciones distintas asociadas a las experiencias de vida y cultura generacional”. • “La ludificación es una opción más bien metodológica. Dependerá, en muchas ocasiones, del perfil de los docentes”. • “Considero que los materiales interactivos, los portafolios o la ludificación de actividades que propendan a 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 ludificación de actividades no tuvo un consenso absoluto, vale la pena ser tomada 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 de la tabla anterior 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 fomento de 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, del 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 autoanálisis del desarrollo axiológico de los estudiantes como experiencia ética. El segundo aspecto, que en esta sección no obtuvo consenso, es el referido a la ludificación. Fue un aspecto más discutido que el anterior; uno de los expertos considera que la ludificación 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 tenida en cuenta la ludificación 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, que se presenta en la tabla 3, por parte de los expertos es no propiciar desconexiones entre una “reflexión virtual” sin una interacción directa con el “entorno social”.

Tabla 3. 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	

Acción	Ronda 1	Ronda 2
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 los espacios allí organizados.	70%	consenso
2.10 Enseñar cómo dialogar con el conocimiento construido a través de la práctica de citas y referencias en los trabajos académicos.	consenso	
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.	• “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). • “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 ítems propuestos (2.6) para la acción tutorial es 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.

Esta última sección, referida a la categoría de la evaluación, estuvo cerca de alcanzar el consenso general por parte de los expertos. Los resultados obtenidos se representan en la tabla 4. La interacción entre docente-estudiante encuentra un punto de medida en la evaluación, pues son criterios y juicios aplicables desde el proceso de aprendizaje.

Tabla 4. Resultados obtenidos en las dos 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 (<i>feedback</i>) 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	
3.8. Disponer de una rúbrica axiológica en la que cada estudiante se autoevalúe respecto al trabajo académico y sus acciones.	70%	80%

Acción	Ronda 1	Ronda 2
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.	• “Considero que se deben 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”.	

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, 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 superior 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 de la figura 1 permite entender los valores porcentuales.

Figura 1. 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%

El valor ético más frecuente, como se puede ver en la figura 2, 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.

Figura 2. Valores éticos asociados a las acciones referidas a la categoría del diseño

ACCIÓN	VALORES ÉTICOS ASOCIADOS A LA ACCIÓN
1.1. Presentar en el curso materiales interactivos sobre algunos valores éticos.	Responsabilidad, Originalidad Respeto, Compromiso Disciplina
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.	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 éticos 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 éticos, 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 éticos.	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

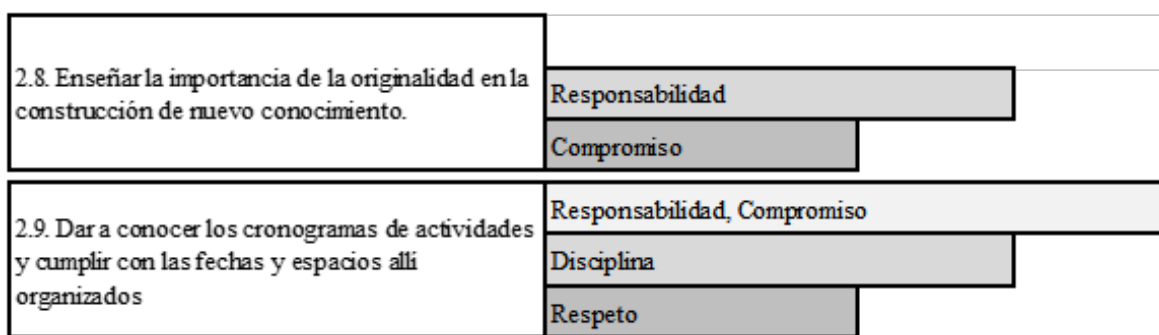
Nota: en los espacios en blanco no se registraron valores éticos para los pesos ponderados medidos.

El siguiente valor ético en importancia, que se asocia a la etapa del diseño, es el compromiso. En cuatro de las acciones que tienen que ver con la generación de oportunidades de debate; en las actividades que demuestran la vivencia de valores éticos, pautas que autorregulen la construcción colaborativa, y en la ludificación 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 3. Valores éticos asociados a las acciones referidas a la categoría de la acción tutorial

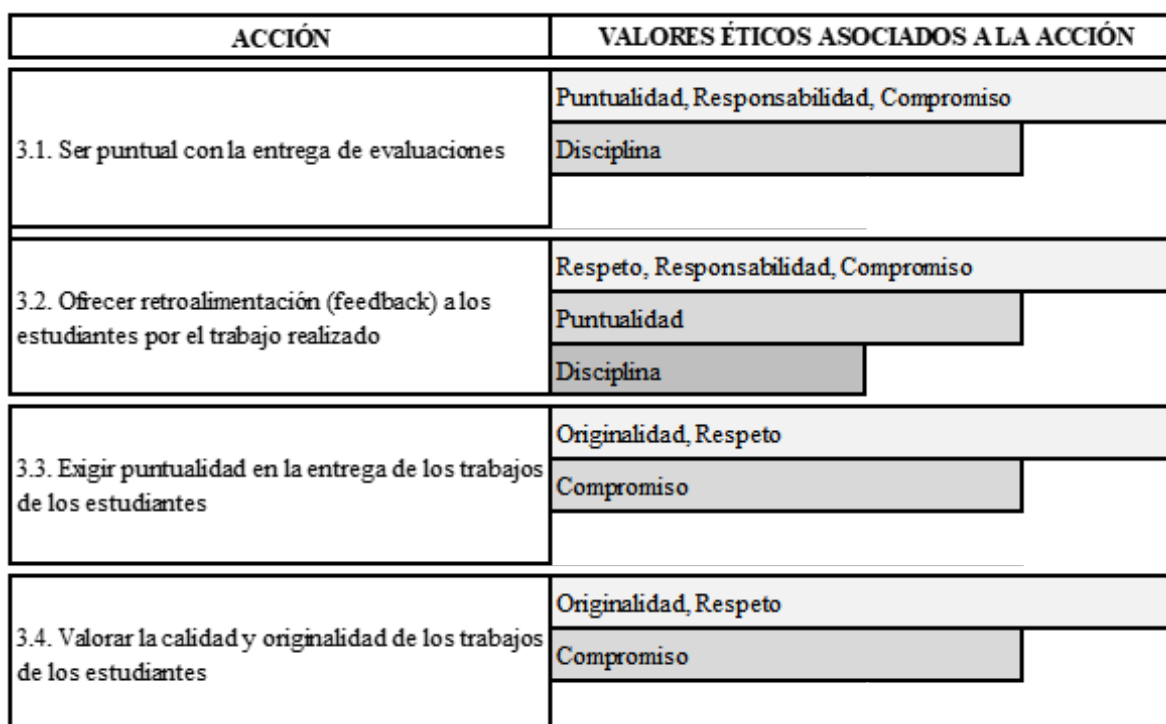
ACCIÓN	VALORES ÉTICOS ASOCIADOS A LA ACCIÓN
2.1. Hacer explícitas las reglas de comportamiento deseables en el curso.	Respeto, Disciplina, Compromiso
	Responsabilidad
	Confianza, Tolerancia
2.2. Explicar las expectativas del docente respecto al comportamiento de los estudiantes.	Compromiso, Respeto
	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



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

En cuanto a la acción tutorial, según se visualiza en la figura 3, 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 comportamientos éticos que correspondería demostrar en el EVA. Otro valor que se menciona, de la misma manera, en consecuencia, con las acciones de esta categoría se refiere a la disciplina.

Figura 4. Valores éticos asociados a las acciones referidas a la categoría de la evaluación



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

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

La figura 4 muestra lo correspondiente 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.

DISCUSIÓN

La finalidad del estudio era identificar acciones clave que se deben tener en cuenta en los diseños de aprendizaje sensibles a los aspectos éticos relevantes para los entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje. El escrito presenta afirmaciones que se dieron en torno al tema, extraídas de resultados de investigaciones anteriores (Rivera y de Oliveira, 2020; Rivera y de Oliveira, 2022). Además, busca complementar una literatura que se ha quedado en ocasiones reflexionando sobre la deshonestidad del plagio, pero no ha ido más al fondo de otras realidades educativas.

El método Delphi, desarrollado con el panel de diez expertos en educación virtual, permitió profundizar y validar la percepción que estudiantes y docentes tienen al interactuar en un EVA respecto de tres categorías, a saber: diseño, acción tutorial y evaluación. Además, el juicio emitido por los expertos sugiere una aceptación autovinculante en la mirada o respuesta de cada actividad con las tres categorías. Para los expertos, el diseño de un EVA no es sólo como un espacio académico, de información y de conocimiento; será, además, 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 facilitarlo. Por otra parte, el trabajo colaborativo que pueda sugerir el EVA podría facilitar actividades que

expresan valores éticos; así mismo facilita la autorregulación entre los estudiantes. Es posible que la comprensión subjetiva de la ética determine los consensos obtenidos o las percepciones finalmente alcanzadas. Por otra parte, las interpretaciones de los expertos, en cuanto a la tarea del docente como tutor, son el fomento y mantenimiento de una conciencia ética de los estudiantes con quienes interactúa en el entorno virtual. La interacción se entiende desde la comunicación entre participantes y tutor, un lenguaje que debe partir desde el valor mínimo del respeto. En cuanto a la acción tutorial del docente, se entiende que, para que la interacción sea fluida y dinámica, se requiere claridad por parte del docente 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 tutor puede inspirar desde sus acciones los comportamientos en un EVA.

La mirada de los expertos y la tabulación explicitan elementos que se podrían resaltar y extraer como emblemáticos, por ejemplo, en cuanto al diseño: el trabajo colaborativo, propio del proceso de aprendizaje en el EVA, se asocia con la responsabilidad de la formación ciudadana y, por ende, con los valores del respeto y la solidaridad. En lo referido a la acción tutorial, el docente coadyuva en la respuesta activa del estudiante ante la experiencia ética del entorno de aprendizaje, sobre todo cuando las reglas son claras y se manifiestan desde un compromiso responsable por parte del tutor. Es interesante lo que tiene que ver con la evaluación; quizás es un ítem donde se manifiesta la coherencia de las acciones y de los valores éticos vivenciados; por ejemplo, si los criterios de evaluación son evidentes, entonces, se puede manifestar la vivencia del Compromiso, la Disciplina y la Responsabilidad, que a su vez autoimplican a los actores del EVA.

No obstante, asumir una mirada de aceptación pasiva, presuponiendo que la educación es de por sí ética, implica una responsabilidad del tipo bumerán. En algún momento la educación rendirá cuentas explícitas de sus tareas éticas; además, con Nardo y Gaydos (2021) se insiste en esencialidad ética de la educación, en el entendido de que el participante de un EVA actúa en su ser y con su hacer asume lo aprendido. Es lo que hemos llamado *la empatía con el entorno virtual*. Es un aporte importante para esta reflexión, sobre todo si se acepta que hay una conexión háptica, según lo define Frosh (2016), a quien cita Nash (2018); 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 entran a interactuar 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 una faceta inseparable del aprendizaje en instituciones educativas, las implicaciones éticas cobran una importancia sin precedentes en la historia de la educación. En el contexto actual, donde el tema de obligada mención es la inteligencia artificial, con un mayor

ahínco se debe hacer eco a lo ya dicho por Novella-García y Cloquell-Lozano (2021), y por su parte, Xue Eryong y Jian Li (2021), quienes renuevan el llamado a la moralidad de la educación como el sistema formativo del estudiante como persona.

CONCLUSIONES

No se podrían determinar los aspectos clave en diseños de aprendizaje éticamente sensibles sin la percepción de expertos que por su conocimiento pueden emitir juicios de valor y brindar algunas líneas de reflexión. El proceso de formación no puede desconocer la demanda y posible exigencia de los estudiantes para hacer del EVA un espacio de experiencia de los valores éticos. Un espacio para potenciar primero, y luego actualizar en las interacciones de docentes y estudiantes, lo que es primordial en cualquier acción educativa.

Los aportes de este estudio están enfocados a los procesos de formación, reconociendo que no es posible extrapolar las vivencias éticas de una educación presencial a los procesos en escenarios de aprendizaje virtual. 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 anteriores a esta investigación, y los valores asociados a estas, dan cuenta del interés de validar y de figurar como elementos catalizadores en una modalidad educativa que busca la formación de un ciudadano integral.

Todo lo dicho, hace que los diseños pedagógicos de los EVA 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, sin que ello implique descartarlos de una experiencia en sí misma holística.

Finalmente, y, en síntesis, se puede inferir a partir de este escrito 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. Obtener un consenso en temas éticos no siempre determina verdades absolutas, y, simultáneamente, 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 a esta lista emergente de temas de ética, de acuerdo con las categorías y las acciones. Es posible que los resultados no cubran todos los temas emergentes que se puedan dar desde la ética como dimensión. Se podría ampliar el análisis a otras reflexiones, que al mismo tiempo es una de las limitaciones de este estudio, porque hay temas que se publican en este campo y su estudio se cierra en la comprensión de la mera conducta o comportamiento. A pesar de los desencuentros reflexivos, podría declararse que los valores atribuibles a la educación virtual, según las respuestas de los expertos, son: Responsabilidad, Originalidad, Compromiso, Respeto y Disciplina; la contundencia se explica desde el consenso

obtenido y por la frecuencia de repitencia en las diferentes acciones propuestas. Es de resaltar que valores como la confianza y la tolerancia fueron mencionados muy pocas veces (una o dos veces). Es imperativo que la humanidad del individuo se vuelque en el proceso educativo virtual al establecer un terreno común, para derivar de una experiencia de aprendizaje a una experiencia ética. La relación humano-humano-dispositivo (EVA) seguirá siendo interpersonal, como lo plantean Rifinski et al. (2020), y más cuando el tema central de dicha relación es la ética. El dispositivo técnico (EVA) puede diseñarse con elementos didáctico-digitales que pueden aportar a forjar el carácter del estudiante como individuo o su personalidad.

REFERENCIAS

- Alake-Tuenter, E., H. Biemans, H. Tobi y M. Mulder. (2013). Inquiry-based science teaching competence of primary school teachers: A Delphi study. *Teaching and Teacher Education* 35, 13-24.
- Alvarez, I., Calvo, J. A., & Mora, A. (2014). Involving academics in the accounting standard setting process: An application of the Delphi methodology to the assessment of IASB proposals. *Journal of Management and Governance*, 18 (3), 765-791.
- Buchanan, R., Forster, J., Douglas, S., Nakar, S., Boon, J., Heath, T., ... Tesar, M. (2021). Philosophy of education in a new key: Exploring new ways of teaching and doing ethics in education in the 21st century. *Educational Philosophy and Theory*, 1-20. doi:10.1080/00131857.2021.1880387
- Bustamante, S., Ehlscheidt, R., Pelzeter, A., Deckmann, A. y Freudenberger, F. (2020). The effect of values on the attractiveness of responsible employers for young job seekers. *Journal of Human Values*, 27 (1), 27-48. doi:10.1177/0971685820973522
- Chalmers, D. J. (2017). The virtual and the real. *Disputatio* 9, 309-352. doi: 10.1515/disp-2017-0009
- Cortina, A. (2012). Ética mínima: Introducción a la filosofía práctica. Madrid: Tecnos.
- Duart, J. y Sangrà, A. (2000). *Aprender en la virtualidad*. Gedisa, Barcelona: Ediciones de la Universidad Oberta de Catalunya.
- Dunn, W. N. (2004). *Public policy analysis. An introduction* (3rd ed.). Upper Saddle River, NJ: Pearson Prentice Hall.
- Ellis, G. (2020). A mathematical cosmologist reflects on deep ethics: Reflections on values, ethics and morality. *Theology and Science*, 1-15. doi:10.1080/14746700.2020.1755533
- Freeman, D., Reeve, S., Robinson, A., Ehlers, A., Clark, D., Spanlang, B. et al. (2017). Virtual reality in the assessment, understanding and treatment of mental health disorders. *Psychol. Med.* 47, 2393-2400. doi: 10.1017/S003329171700040X
- Frosh, Paul. (2016). The mouse, the screen and the holocaust witness: Interface aesthetics and moral response. *New Media and Society*. doi:10.1177/1461444816663480
- Gracia, J. (2018). *El desafío ético de la educación*. Madrid: Dykinson.
- Gracht, H. (2012). Consensus measurement in Delphi studies review and implications for future quality assurance. *Technological Forecasting and Social Change*, 79(8), 1525-1536.
- Green, R. A. (2014). The Delphi technique in educational research. *SAGE Open* 4 (2), 1-8.
- Grigorenko, E. L. (2019). Creatividad en la realidad digital. *Estudios de Psicología*, 1-23. doi:10.1080/02109395.2019.1660122

- Halak, B. y El-Hajjar, M. (2019). Design and evaluation of plagiarism prevention and detection techniques in engineering education. *Higher Education Pedagogies*, 4 (1), 197-208. doi:10.1080/23752696.2018.1563757
- Ives, B. y Nehrkorn, A. (2019). A research review: Post-secondary interventions to improve academic integrity. *Prevention and Detection of Academic Misconduct in Higher Education* (pp. 39-62) 10.4018/978-1-5225-7531-3.ch002.
- Izaquita, C. (2013). La prevalencia de Pestalozzi en el entorno educativo del siglo XXI. *RHS-Revista Humanismo y Sociedad*, 1, 49-58. 10.22209/rhs.v1n1a04.
- Jafari, E. y 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>
- Khathayut, P. y Walker-Gleaves, C. (2020). Academic faculty conceptualisation and understanding of plagiarism – A Thai university exploratory study. *Journal of Further and Higher Education*, 1-15. doi:10.1080/0309877x.2020.1795093
- Lapsley, D. y Woodbury, R. (2016). Moral-Character Development for Teacher Education. *Action in Teacher Education*, 38 (3), 194–206. doi:10.1080/01626620.2016.1194785
- Levy, P. (1998). ¿Qué es lo virtual? Barcelona: PAIDÓS
- McGrath, R. E., Han, H., Brown, M. y Meindl, P. (2021). What does character education mean to character education experts? A prototype analysis of expert opinions. *Journal of Moral Education*, 1-19. doi:10.1080/03057240.2020.1862073
- McQueen, H. A. y Shields, C. (2017). “Where facebook meets plagiarism: An investigation and an intervention”. *Journal of Perspectives in Applied Academic Practice*, 5 (3), 33–44. doi:10.14297/jpaap.v5i3.260.
- Mèlich, J. y Boixader, A. (2010). Los márgenes de la moral. Una mirada ética a la educación. Barcelona: GRAÓ.
- Muñiz-Rodríguez, L., Alonso, P., Rodríguez-Muñiz, L. J. y Valcke, M. (2017). Developing and validating a competence framework for secondary mathematics student teachers through a Delphi method. *Journal of Education for Teaching*, 1-17. doi:10.1080/02607476.2017.1296539
- 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
- Nardo, A. y Gaydos, M. (2021). “Wicked problems” as catalysts for learning in educational ethics games. *Ethics and Education*, 16 (4), 492-509, DOI: 10.1080/17449642.2021.1979283
- Novella-García, C. y Cloquell-Lozano, A. (2021) The ethical dimension of digital competence in teacher training. *Education and Information Technologies*, 26, 3529-3541. <https://doi.org/10.1007/s10639-021-10436-z>
- Pecorari, D. (2019). Can plagiarism be defined? En D. Pecorari y P. Shaw (eds.), *Student plagiarism in higher education: Reflections on teaching practice* (pp. 12-27). Croydon: Routledge.
- Pecorari, D. y Shaw, P. (2019). So what should we do? En D. Pecorari y P. Shaw (eds.), *Student plagiarism in higher education: Reflections on teaching practice*, 157-167. Croydon: Routledge.
- Pestalozzi, J. H. (1987). *Cartas sobre educación infantil*. Madrid: Tecnos.
- Polo, M. (2019). La responsabilidad ética. *Veritas*, 42, 49-72. <https://dx.doi.org/10.4067/So718-92732019000100049>
- Rajanala, S., Maymone, M. B. C. y Vashi, N. A. (2018). Selfies-living in the era of filtered photographs. *JAMA Facial Plastic Surgery*. doi:10.1001/jamafacial.2018.0486

- Ramot, R. y Bialik, G. (2022). Toward a consensual definition of educational research and development: A Delphi study. *Higher Education Research & Development*, DOI: 10.1080/07294360.2022.2052814
- Rowe, G. y Wright, G. (1999). The Delphi technique as a forecasting tool: Issues and analysis. *Int J Forecast*, 15, 353-75.
- Rivera, J. y de Oliveira, J. (2022). The ethical commitment of virtual education. *Journal of Educators Online*, 19, 2. <https://doi.org/10.9743/JEO.2022.19.2.9>
- Rivera, J. y de Oliveira, J. (2020). Más allá del plagio: relevancia de la ética en entornos virtuales de aprendizaje. *eticanet*. V20 I1.15140. <http://dx.doi.org/10.30827>
- Rivera, J. 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>
- Rifinski, D., Erel, H., Feiner, A., Hoffman, G. y Zuckerman, O. (2020). Human-human-robot interaction: Robotic object's responsive gestures improve interpersonal evaluation in human interaction. *Human-Computer Interaction*, 1-27. doi:10.1080/07370024.2020.1719839
- San-Jose, L. y Retolaza, J. L. (2017). Ethics in finance research: Recommendations from an academic experts Delphi panel. *Journal of Academic Ethics*. DOI:10.1007/s10805-017-9293-and
- Santoso, A. y Cahaya F. R. (2019). Factors influencing plagiarism by accounting lecturers. *Accounting Education*, 28 (4), 401-425. doi:10.1080/09639284.2018.1523736
- Sourani, A. y Sohail, M. (2014). The Delphi method: Review and use in construction management research. *International Journal of Construction Education and Research*, 11 (1), 54-76. doi:10.1080/15578771.2014.917132
- Sutherland-Smith, W. (2019). Is student plagiarism still a serious problem in university today? En D. Pecorari y P. Shaw (eds.), *Student plagiarism in higher education: Reflections on teaching practice* (pp. 47-61). Croydon: Routledge.
- Thando, N. (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
- Teja, B. (2011). Ethical-based curriculum for emerging education towards an ideal society. *Journal of Human Values*, 17 (1), 73-86. <https://doi.org/10.1177/097168581001700105>
- Xue Eryong y Jian Li (2021). What is the ultimate education task in China? Exploring “strengthen moral education for cultivating people” (“Li De Shu Ren”). *Educational Philosophy and Theory*, 53 (2), 128-139, DOI: 10.1080/00131857.2020.1754539
- Yu, Z. (2021). The effect of teacher presence in videos on intrinsic cognitive loads and academic achievements. *Innovations in Education and Teaching International*, 1-12. doi:10.1080/14703297.2021.1889394