

Azahara Casanova, Mónica Martínez

Ética digital para niños

RESUMEN: Ética digital para niños es un proyecto a largo plazo que pretende implantar diversas propuestas educativas en educación primaria en la Comunidad valenciana, España. Este proyecto gira entorno cuatro grandes áreas: las emociones online, la imagen o autoimagen digital, la seguridad y la salud digitales.

PALABRAS CLAVE: Ética digital; Inteligencia emocional online; Ciberseguridad; Salud digitales.

Digital ethics for children

ABSTRACT: Digital Ethics for Children is a long-term project that aims to implement various educational proposals in primary education in the Valencian Community, Spain. This project revolves around four major areas: online emotions, digital image or self-image, digital safety and health.

KEYWORDS: Digital Ethics; Emotional Intelligence Online; Cybersecurity and Digital Health

Introducción

Los niños occidentales de hoy han nacido en una época de transformación digital en la que, tanto en sus hogares como en todos los ámbitos de su vida cotidiana, están rodeados de instrumentos tecnológicos. Algunos autores consideran a esta generación la generación de los nativos digitales (Piscitelli 2006).

Desde la aparición de internet y, más recientemente, tras la explosión del uso de las redes sociales y la mensajería instantánea como medios para la comunicación no presencial, se ve acuciante la necesidad de regular el comportamiento humano individual a través de estos canales para la consecución de un fin común beneficioso que consiga una comunicación sana y eficaz entre sus usuarios. Para ello, necesitamos ética. La ética no solo estudia el origen o la evolución histórica del bien y el mal en nuestras relaciones como seres

► **Azahara Casanova Pistón, Mónica Martínez Domínguez**, Didáctica e innovación. Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir, España. **Autor de correspondencia:** (✉) azahara.casanova@ucv.es —  <https://orcid.org/0000-0003-3483-8525>.

sociales sino que, además, define los límites de lo considerado como bueno o malo en dichas relaciones (Cortina 2010). Es por tanto, responsabilidad de la sociedad, de la comunidad educativa y el entorno familiar, el regular el uso de las TIC para familiarizarlos con un comportamiento responsable y crítico. También, en el formato virtual. Así nació la idea del proyecto denominado *Ética digital para niños*.

Ética digital para niños es un proyecto diseñado en diversas fases y que, pretende guiar al alumnado hacia una mejora en el ámbito digital y de la comunicación a través de una efectiva transmisión de las emociones en la red, una próspera y correcta proyección del yo digital (Balladares 2017) así como, la concienciación sobre la seguridad en la red o la salud digitales (Comisión Europea 2012) (Doueiri 2012). *Ética digital para niños* comienza su andadura en 2019, dentro del marco de la III convocatoria para la investigación y la participación en los premios de Innovación docente organizados por la Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir.

Ética digital para niños: el proyecto

Con una propuesta originariamente programada para ser implementada en el aula de forma presencial, el proyecto tuvo que ser adaptado a los cambios pandémicos. Dicha propuesta inicial fue denominada “Caligrafía Emoji para educación primaria”. Caligrafía emoji es un proyecto que trata sobre las emociones y de cómo podemos comunicarlas a través del lenguaje icónico de los emojis o emoticonos (Fane Jennifer 2018) (Wiebe 2019). La propuesta didáctica promueve el camino híbrido del uso de las tecnologías para expresar nuestras emociones a través de herramientas contemporáneas, pero también trata de conjugarlo con actividades manipulativas, juegos tradicionalmente conocidos y/o las clases magistrales. De esta forma, consigue abarcar un amplio espectro de metodologías didácticas que acompañe y facilite la comprensión del mundo actual que nos rodea.

Métodos y técnicas

Teniendo en cuenta el tema tratado, la metodología más adecuada es la de una investigación mixta y cualitativa dado que el campo educativo permite la fusión de varios enfoques (Peirats 2018).

El diseño del estudio

Para su consecución, se determinaron tres grandes fases:

En la primera, dedicada al plan de trabajo, se analizó toda la literatura científica en referencia al tema a tratar, se diseñó la propuesta didáctica, que incluyó la recolección y publicación de los materiales digitales, se temporalizaron las sesiones y se diseñó la evaluación inicial y final. En esta fase también se procedió a la elaboración de una serie de estudios previos para conocer el estado y disponibilidad de las infraestructuras TIC del centro educativo. Igualmente, en esta fase se procedió a la elaboración de una página web en la que se volcaron todos los materiales y recursos para su réplica (Gallego, 2019) por parte del profesorado interesado¹.

En la segunda fase se procedió a la implementación de la propuesta en un centro educativo de la provincia de Valencia y se recopilaban los datos necesarios. En esta fase el proyecto fue interrumpido por la crisis pandémica y la investigación sufrió reajustes importantes para poder finalizar el proyecto de forma coherente. A través de aulas virtuales, píldoras formativas, videoconferencias y comunicaciones por mensajería instantánea se pudieron reelaborar las últimas dos sesiones.

Ya en la tercera fase, se procedió al volcado de los datos y su posterior análisis en el software IBM SPSS se elaboraron las conclusiones en relación con los objetivos propuestos.

Técnicas e instrumentos

En la fase previa, el plan de trabajo se realizó, a través de una tabla descriptiva en un procesador de textos, el desglose de los objetivos a conseguir, sus acciones específicas, las fechas de desarrollo de dichas acciones, así como los indicadores y valores, tanto iniciales como finales de dichas acciones.

En esta misma fase, se procedió a la revisión bibliográfica necesaria a través de la búsqueda de literatura científica relacionada en bases de datos en abierto, como Google Scholar, Dialnet, ERIC, TESEO, CORDIS, SCIELO o REDALYC, entre otras. Por otra parte, se utilizaron bases de datos como Latindex, o Bases

¹ Azahara Casanova y Mónica Martínez(2022), Ética digital para niños@s.
<https://eticadigitalparapeques.wordpress.com>

de datos EBSCO. En todos los casos, se realizó una búsqueda por términos o palabras clave. Para la especificidad de los términos se propuso como estrategia de búsqueda el uso de descriptores, truncamientos (derecha e izquierda, como son *\$ y ¡) y los operadores booleanos (AND, OR y NOT).

En la segunda fase se desarrollaron las actividades organizadas por sesiones y se procedió a la recolección de los datos necesarios para el posterior análisis.

En la tercera fase elaboró el volcado de los datos obtenidos del postest, en el software de análisis estadístico de IBM SPSS y se analizaron los resultados obteniendo así las conclusiones pertinentes. En esta fase también se procedió a la elaboración del presente artículo.

Durante todo el proceso de desarrollo de la propuesta, se recopilaron datos a través de elementos audiovisuales (fotografía, audio y vídeo). También se plasmaron todas las inquietudes organizativas, dudas y sus posibles soluciones o vías alternativas en un cuaderno de investigación.

Desarrollo de la propuesta

La implementación de la propuesta educativa se llevó a cabo en un centro educativo de titularidad pública de la población de Alacuás, Valencia, España. El centro educativo en cuestión dispone de los niveles de educación especial, infantil y primaria con un total de 450 plazas habilitadas. El proyecto se desarrolló en el nivel de quinto de primaria en los tres grupos existentes en dicho centro (edades comprendidas entre los 10 y 12 años) con un total de 74 participantes.

El perfil de profesorado del proyecto fue el de maestra de educación primaria, especialista en lengua inglesa, con perfil tecnológico (dado que, además es graduada en diseño gráfico) y con más de quince años de experiencia profesional como maestra en centros públicos y concertados de la Comunidad autónoma en cuestión.

La temporalización de la implementación de las actividades fue de nueve sesiones formativas en total, distribuidas entre los meses de diciembre de 2019 y abril de 2020.

Curso 2019-2020		Sesiones por mes	
Meses	Unidades		
Diciembre	S0 Evaluación inicial		
Enero	S1 Teoría, juegos y dinámicas	S2 Teoría y juegos	S3 Creación de emojis materiales
Febrero	S4 Creación digital de emojis Autorretratos	S5 Creación digital de emojis Autorretratos	S6 Creación digital de emojis Expresión de emociones
Marzo	S7 Finalización de tareas digitales		
Abril	S8 Trabajo en línea Comunicación con emojis	S9 Evaluación final	

Figura 1. Calendario de las sesiones y contenidos resumidos por sesión. Elaboración propia.

Objetivos

Para el diseño de la propuesta se tuvieron en cuenta diversos objetivos a conseguir. Estos objetivos fueron los siguientes:

- Mejorar los aprendizajes a través de contextos digitales(O1),
- Trabajar la inteligencia emocional a través de las TAC(O2),
- Crear un repositorio de materiales para docentes(O3) y
- Reconocer los límites la comunicación a través de lenguaje Emoji (O4)

A su vez, dentro de los objetivos se desglosaron acciones específicas para su superación, así como unos valores iniciales y finales.

Descripción de las sesiones

Sesión 0

En esta sesión, y, a fin de conocer el estado de las infraestructuras y la disponibilidad tecnológica del centro educativo, se procedió a realizar una visita inicial para recopilar la información necesaria a fin de adaptar la propuesta (estudios previos). Se tuvo en cuenta si:

- El aula de informática se encontraba habilitada
- El total de computadoras y SO (Sistema Operativo) disponibles.
- El navegador instalado en los ordenadores y la conexión web.
- La disponibilidad de otras herramientas TIC.

En el primer caso, el aula de informática se encontraba a pleno rendimiento con un total de 29 ordenadores. El SO era una versión de Linux denominada Lliurex 15.05. Mozilla Firefox como navegador predeterminado con un sistema de servidor-cliente en el que el ordenador del profesor podía centralizar la organización de los archivos de cada ordenador así como, a través de una aplicación denominada Eoptes, conseguir un control del uso de cada ordenador por parte del alumnado. La conexión web funcionaba de forma correcta y las herramientas complementarias disponibles para trabajar con actividades TIC eran la PDI (Pizarra digital interactiva), altavoces y proyector.

En esta sesión cero, se procedió, con la ayuda de los tutores de los tres grupos, a elaborar un pretest que consistía en una evaluación previa sobre herramientas TIC disponibles en la vida diaria del alumnado, frecuencia de uso y tipología de instrumento tecnológico así como, alguna pregunta específica sobre el conocimiento de los emoticonos y su uso.

Sesión 1

A partir de una metodología didáctica expositiva basada en la mayéutica (Baltar 2017) se inició con una presentación de Google Presentaciones en la que la maestra interactuaba con el alumnado a través de una serie de preguntas y respuestas sobre lenguaje y comunicación.

Después, la maestra procedió dibujando en la pizarra los elementos de la comunicación y se propusieron varios juegos de mímica, de dibujo y el juego del teléfono loco. Todo ello enfocado a que el alumnado identificara los errores y los límites de la comunicación verbal y no verbal.

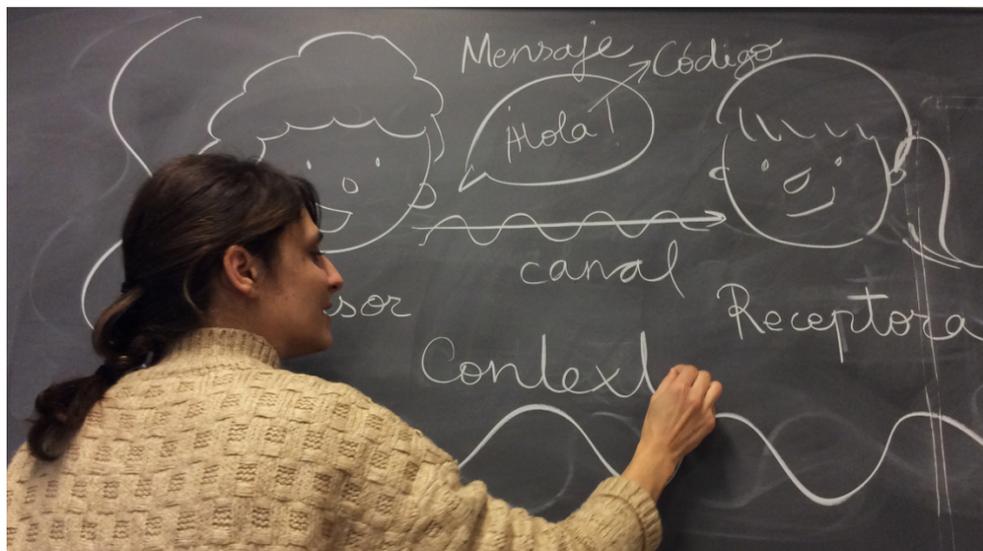


Figura 2. Profesora dibujando en pizarra los elementos de la comunicación. Elaboración propia.

Sesión 2

En esta sesión se trabajó con el mismo instrumental TIC para la explicación de los mecanismos del código emoji para la expresión de las emociones en el entorno digital. Se jugó nuevamente a un juego de mímica con un voluntario y con recortes de emojis que solo se mostraba al alumno voluntario, y, de forma grupal averiguaban, solo a través de gestos faciales de los alumnos voluntarios, si los demás eran capaces de reconocer cuáles eran los sentimientos que se mostraban.

En la segunda parte de esta sesión se realizó otra exposición con las herramientas de presentaciones de Google la historia del origen del lenguaje emoji y se propuso un juego en el que se proyectaban unas imágenes con emojis que significaban películas. El alumnado debía exponer el título de la película. Para finalizar, se entregó a cada alumno un folio tamaño A5 y un rotulador negro para que bocetaran un emoji propio. Todos colgaron sus bocetos en un panel del aula.



Figura 3. Alumno imitando gesto facial de un emoji. Elaboración propia



Figura 4. Panel de aula expositivo para mostrar el boceto del emoji personal. Elaboración propia.

Sesión 3

En esta sesión el alumnado creó un emoticono con materiales manipulativos como cartulinas, plastilinas o goma EVA.

Sesiones 5-7

En el transcurso de estas sesiones se tuvo que realizar el refresco del uso de la herramienta y a la finalización de los emojis de cada alumno y se recopilaban todos los resultados, a través de una carpeta con su número de lista de aula agrupándolos por el grupo de quinto curso al que pertenecía. En la sesión siete, además se entremezclaron alumnos de varios grupos que no habían podido finalizar sus emojis en las sesiones determinadas para ello.

Sesión 8 (Covid-19)

Las sesiones ocho y nueve se vieron forzadas a ser reestructuradas para adaptarlas a la no-presencialidad por la pandemia.

A través de la herramienta Google Classroom la profesora creó un curso y habilitó los materiales didácticos en carpetas que compartió con el alumnado. También elaboró las instrucciones para el correcto desarrollo de las tareas.

Los materiales fueron:

- Videopíldoras para el uso de un simulador de mensajería instantánea.
- Tutoriales para registro y uso de un muro interactivo Paddlet.
- Carpeta con cuarenta estados emocionales más los propios de cada alumno en su carpeta.

Los pasos para la correcta ejecución de las tareas fueron:

Con el simulador de mensajería se creaba un mensaje tipo WhatsApp con caligrafía mixta (texto y emojis). Después, los estudiantes se conectarían al muro virtual Paddlet para subir ese mensaje creado e interactuar con sus compañeros. Todo con fines comunicativos y de expresión de las emociones.

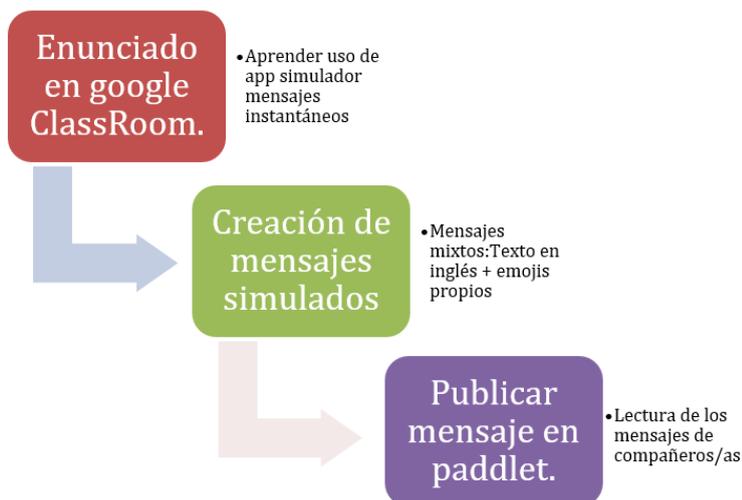


Figura 7. Esquema visual de las fases para la consecución de las tareas. Elaboración propia.

Sesión 9

En esta sesión, a través de la herramienta Google forms se elaboró el postest o evaluación final para recopilar datos acerca de la asimilación de los contenidos.

Resultado y análisis de los datos obtenidos

Para saber si se alcanzaron o no los objetivos propuestos nos basamos en el análisis de la evaluación final.

Dicha evaluación constaba de 10 preguntas de contenido visual con la finalidad de que el estudiante pudiese cribar si existía lenguaje, pudiese discriminar si existían actos comunicativos o ver si era capaz de detectar errores en la comunicación solo a través de imágenes. Se obtuvieron 66 respuestas que representan el 88% de participación en 5ºA, 96% en 5ºB y un 80% en 5ªC del total de alumnos participantes.

Con las respuestas, procedimos a elaborar un análisis de cifras a través de IBM SPSS a fin de conocer si habíamos superado satisfactoriamente los objetivos propuestos en nuestra planificación.

Teniendo en cuenta el O1, se cree que se superó satisfactoriamente dado que en la pregunta 1, relacionada con la discriminación de la comunicación, se pudo observar que el 61.43% de las respuestas fueron correctas, con lo que, queda demostrado que el alumnado ha sido capaz de reconocer un acto comunicativo al verlo.

En la pregunta 2, que trataba sobre la discriminación de imágenes en las que no hubiese lenguaje, un total de 81.44% de alumnos respondió correctamente, reconociendo así la diferencia entre lenguaje verbal y no verbal identificándolo en cuatro situaciones ejemplificantes.

En la pregunta 3, el alumnado debía ser capaz de seleccionar una imagen que suponía un error comunicativo. En este caso, el 98,57% fue capaz de hacerlo.

Por todo esto, podemos decir que se superó el O1 con lo que fue efectiva la mejora de los aprendizajes con la ampliación sobre redes sociales y los nuevos lenguajes asociados a la tecnología.

En lo referente al O2 que consistía en dotar de herramientas a los asistentes para trabajar en el aula la inteligencia emocional, el lenguaje y la comunicación, se ha podido ver, tras el desarrollo de las sesiones, que se ha visto superado de forma satisfactoria.

En lo que respecta al O3, se puede visualizar en la página web <https://eticadigitalparapeques.wordpress.com> que se ha superado satisfactoriamente ya que se ha dotado a la comunidad educativa de un repositorio de contenidos y materiales de uso libre bajo licencia Creative Commons 4.0 Internacional (Labastida 2012).

Para finalizar, el O4, relacionado con el reconocimiento de los límites de la comunicación, creemos que, tras la serie de juegos, exposiciones y creaciones artísticas, el alumnado pudo comprobar dichas limitaciones corroborándose todo ello tras el análisis de los resultados en la evaluación final arriba descrita.

Conclusiones

Éstas mostraron el cumplimiento de los objetivos propuestos gracias a los resultados analizados del post test. Se pudo concluir que se mejoró los aprendizajes a través de contextos digitales(O1), se trabajó por la mejora de la inteligencia emocional con TAC(O2), se elaboró una biblioteca de recursos

digitales para docentes que deseen replicar el proyecto en sus aulas(O3) y se comprobó satisfactoriamente que el alumnado reconocía los límites de la comunicación a través de lenguaje Emoji

Una vez finalizada la propuesta, se reflexionó acerca de lo ocurrido enriqueciendo el proyecto con tres meta-conclusiones resumidas en:

- En la necesidad de competencia digital docente para la replicación de propuestas similares.
- La necesidad de diferenciar dos perfiles (el perfil investigador y perfil docente) para llevar a cabo investigaciones sobre implantación de propuestas educativas de este tipo.
- La necesidad de la presencialidad para poder acompañar a alumnado en los posibles problemas que puedan surgir en su ejecución.

Actualmente, el proyecto Ética digital está en proceso de desarrollo del resto de áreas implicadas fusionando la ética con la tecnología, el arte y la literatura.

Agradecimientos: Este trabajo fue apoyado por la Fundación Universidad Católica de Valencia en virtud de la participación en el III Premio de Innovación docente en educación superior.

Conflicto de intereses: Los autores declaran que no tienen ningún posible conflicto de intereses.

Aprobación del comité de ética y consentimiento informado: No es aplicable a este estudio: los autores no realizaron estudios en animales o humanos. **Contribución de cada autor:** A.C., M.M. confirman que han conceptualizado, desarrollado las ideas y escrito el trabajo en coautoría y han leído y aprobado el manuscrito final para su publicación. Para consultas sobre este artículo debe dirigirse a: (✉) azahara.casanova@ucv.es

Referencias

- Baltar, Ernesto. (2017). «El Método Socrático Hoy. Para Una Enseñanza y Práctica Dialógica de La Filosofía». *Revista Española de Pedagogía* 75 (268), 588–591.
- Balladares, Jorge. «Una ética digital para las nuevas generaciones digitales». *PUCE* 104 (2017), 543-563.
- Comisió Europea (2012). «Estrategia europea en favor de una Internet más adecuada para los niños».196.
- Cortina, Adela. (2010). *Ética mínima: Introducción a la filosofía práctica* (15 ed.). Madrid: Tecnos.
- Doueihí, Mihad. (2012). *¿Qué es el humanismo digital?* Editado por Internet y el futuro de la democracia. En S. Champeau y D. Innerarity. Barcelona: Paidós.
- Fane, Jennifer, MacDougall Colin, Jovanovic Jessie, Redmond Gerry & GibbsPis Lisa. (2018) «Exploring the use of emoji as a visual research method for eliciting young children’s voices in childhood research. *Early Child Development & Care.*» *Early Child Development & Care* 188, nº 3: 359-374.
- Gallego, Mª Jesús, Torres Nora y Pessoa Teresa. «Competencia de futuros docentes en el área de seguridad digital. Comunicar». *Comunicar* 27, nº 61 (2019): 57-67.

- Labastida, Juan, I. (2012). «Aplicación de las licencias de Creative Commons en el ámbito educativo». En: *Tendencias emergentes en Educación con TIC, Espiral, Educación y Tecnología*, Barcelona: Asociación Espiral, Educación y Tecnología:123-133.
- Peirats, Ana I. (2018). *Cómo elaborar un trabajo académico en el ámbito de la educación*. Valencia: Universidad Católica de Valencia San Vicente Mártir.
- Piscitelli, Alejandro. (2006). «Nativos E Inmigrantes Digitales». *Revista Mexicana de Investigación Educativa* 11 (28): 179-185.
- Wiebe, George. «The Case for Emojis: They're good for kids and fun to use. What's not to like?» *Tech & Learning* 40, n° 4 (2019): 14-15.

Información sobre las autoras

► **Azahara Casanova** es profesora de Tecnologías educativas en el Departamento Didáctica e innovación educativa de la Universidad Católica de Valencia, España. Doctora en Investigación y desarrollo educativos por la UCV y Licenciada en Filosofía (UV). Su trabajo se centra en el campo de la ética digital, la ciberética y la mejora de los aprendizajes en estudios superiores. **Contacto:** Universidad Católica de Valencia C/ Sagrado corazón 32, CP: 46110, Godella, Valencia, España. — (✉): azahara.casanova@ucv.es — iD <https://orcid.org/0000-0003-3483-8525>

► **Mónica Martínez** es profesora de Tecnologías educativas en el Máster de Innovación Tecnológica en la educación de la Universidad Católica de Valencia, España. Graduada en Magisterio en Educación primaria, especialidad Inglés y Graduada en Diseño gráfico. Su trabajo se centra en el campo de la ética digital, la ciberética y la mejora de los aprendizajes en estudios superiores. **Contacto:** Universidad Católica de Valencia C/ Sagrado corazón 32, CP: 46110, Godella, Valencia, España. — (✉): monica.mdominguez@ucv.es

Como citar este artículo

Casanova, Azahara; Martínez, Mónica (2022). «Ética digital para niños». *Analysis* 35, no. 7: pp. 1-14.