Tarea 5

## Andrés García Ruiz - INICIACIÓN A LA INVESTIGACIÓN 20-21

**Realiza una reflexión sobre la ética y la incorporación de Internet a la investigación educativa. ¿Qué atención requiere por parte del docente/investigador?**

Algunos de los usos de internet en la investigación educativa que pueden presentar problemas éticos y sobre los que me gustaría reflexionar tienen que ver con su uso como herramienta de búsqueda de información, por un lado, y como herramienta de adquisición directa de datos para la investigación, por otro.

-Fuente bibliográfica: en el primer estadio de toda investigación es imprescindible verificar qué se sabe y qué no sobre el tema en estudio, bien para optimizar el punto de partida de nuestro trabajo como para no invertir tiempo en algo sobre lo que ya hay conocimiento asentado, y mientras no se trate de realizar una verificación de este. En esta tarea, internet ha supuesto un gran avance: ahorra mucho tiempo al hacer disponible la gran mayoría de recursos bibliográficos existentes sin moverse de una silla. Su vertiente ética tiene que ver con el buen uso de la información encontrada, ya que esta gran disponibilidad también fomenta toda la problemática referente, por ejemplo, al plagio o uso de resultados ajenos sin mención a sus autores. Por suerte, para evitar o controlar estos problemas también se desarrollan herramientas de búsqueda comparativa, que pueden aplicarse para detectar comportamientos de dudosa ética en las investigaciones de todo tipo.

-Adquisición directa de datos: en los últimos años, con el auge del análisis masivo de datos, es frecuente ser partícipe de campañas de recogida de información, normalmente de carácter o interés comercial, sin que los participantes o sujetos estudiados sean conscientes de ello (con la excusa de que son anónimos como fuente y por tanto su privacidad se ve preservada, o bajo el paraguas de interminables listas de cláusulas a las que cotidianamente aceptamos someternos). Estas técnicas facilitan el estudio estadístico de ingentes cantidades de información útil desde el punto de vista económico. Cualquier página web de compras puede estar recabando información sobre la velocidad a la que cada usuario mueve el puntero, cuánto tiempo lo detiene en cada zona de la pantalla, o si es más propenso a pulsar en ciertos botones (de compra, etc.) en función de si estos se presentan en un tamaño ligeramente distinto, un color ligeramente más claro, etc. Esto tiene la gran ventaja de proporcionar información estadísticamente significativa de forma muy rápida, pero plantea cuanto menos el primero de los problemas señalados por Buendía y Berrocal de Luna (2001), de hacer participar sin conocimiento, así como también posiblemente el de privar de los beneficios de la investigación a los participantes, o simplemente de algún beneficio a cambio de su participación, pero también suele evitar el proporcionar un acuerdo de consentimiento informado. Esta herramienta es pues también de interés para la investigación en el ámbito de la educación-aprendizaje, y la adquisición de datos puede verse camuflada, como en el caso comercial, en forma de juegos o apps que aportan al usuario cierto entretenimiento, o diversión, como única recompensa. La aplicación de estas técnicas está lejos de ser controlada, por lo que su incursión en el ámbito de la investigación educativa puede darse en menor o mayor medida, y deberá ser supervisado desde el punto de vista ético.