

Sistemas de evaluación de contenidos

Taller para el Banco Común de Conocimientos
Centre de Cultura Contemporània de Barcelona
NOW – Trobades en el Present Continu
04 de Abril de 2008

Ismael Peña-López
ismael.ictlogy.net

Banco Común de Conocimientos

Sistemas de evaluación de contenidos

V4.1
04/04/2008
Ismael Peña-López
ICTlogy.net
ipena@uoc.edu

Introducción

Uno de los principales problemas de la ciencia – y de toda transmisión de conocimiento en general – es cómo validar las afirmaciones que uno hace. Establecido el método científico, basado en la medida de evidencias observables y empíricas, la solución pasa por evaluar en qué medida se ha seguido dicho método. El problema aparece entonces en cómo garantizar que dicha evaluación es objetiva, independiente, no interesada y exenta de amiguismos.

A mediados del s.XX se establece la revisión por pares para evaluar los artículos presentados para ser publicados en una revista científica. Pasado un primer filtro por el editor, más centrado a temas formales (formato, tema, etc.), una serie de árbitros – reputados en su campo – evalúan de forma anónima los escritos, comentándolos y proponiendo, al final, la publicación o no publicación del mismo.

Aunque con muchas ventajas, el sistema goza también de algunos inconvenientes. Algunos de ellos derivan de la construcción del mismo: para garantizar el anonimato la transparencia de todo el sistema se resiente, convirtiéndose en debilidad lo que se planeó como la mayor fortaleza del mismo. Por otra parte, y por cuestiones de coste en tiempo y recursos, la evaluación no puede ser llevada a cabo más que por unos pocos árbitros. El reducido número de árbitros hace que existan riesgos de sesgo – por se una muestra poco representativa del área de conocimiento – así como de (irónicamente) poca reputación, dadas las limitaciones humanas para ser experto en un gran número de campos.

En los siguientes ejercicios se plantea una simulación muy simplificada del sistema de revisión por pares así como nuevas formas de revisión/reputación aparecidas a la luz de las Tecnologías de la Información y la Comunicación para validar los contenidos que aparecen en foros o sistemas de recomendación de noticias (p.ej. Digg) o para la producción colectiva de documentos (p.ej. Wikipedia).

Ejercicio sobre sistemas de evaluación de contenidos: revisión por pares

a) Objeto en el que se inspira

Sistema Académico Tradicional de revisión de escritos por pares (*peer review*; también *arbitraje* o *refereeing*).

b) Objetivo

- Establecer un sistema para evaluar de forma rigurosa contenidos (artículos, noticias, etc.) que llegan a una comunidad sin necesidad de que todos sus miembros deban discriminar todos y cada uno de dichos contenidos
- Primar los valores de reputación establecida (democracia representativa) frente a la participación de toda la comunidad (democracia participativa)
- Primar el rigor y transparencia en los procedimientos frente a la rapidez y la flexibilidad
- Sacar provecho de los conocimientos de los más expertos en un área
- Poner de manifiesto los puntos fuertes y los puntos débiles de un sistema de revisión particular frente a otros sistemas

c) Material

- papel
- bolígrafos
- papel carbón u hojas de evaluación¹
- clips

d) Descripción de las acciones

- Se introducen las bases del funcionamiento de la “revisión por pares” del sistema académico tradicional
- Se propone la publicación (ficticia) de una revista especializado en un tema: “comida para gatos”. Entendemos que es un tema sobre el que cualquier participante puede aportar a la vez que erigirse en “experto”, sendos roles que forman parte del taller.
- El grupo nombra un *editor* y dos/tres *evaluadores* o *árbitros* (en función del número total de participantes en el taller) en función de su conocimiento profesional/personal del tema (p.ej. que tengan un gato). El resto de participantes serán *autores* (los *evaluadores* también se consideran *autores*)

¹ En función de la disponibilidad de papel carbón, se utilizará una de las siguientes opciones:

1. utilizar, por participante, 3/4 copias (en función del número de evaluadores) la “Hoja de Dibujo y Evaluación” anexa, intercalando entre todas ellas papel carbón, y uniéndolas con clips para asegurar un calcado óptimo
2. utilizar, por participante, 1 “Hoja de Dibujo” + 2/3 (en función del número de evaluadores) “Hoja de Evaluación” anexas. La “Hoja de Dibujo” lleva impresa, por detrás, una “Hoja de Evaluación”.

- El papel del autor es crear una obra (un dibujo) y someterla a evaluación para su publicación en la revista (una ilustración que acompañará un texto)
- El papel del editor es recoger todas las obras, descartar las que se separen claramente de la línea editorial de la revista, repartir el resto entre los evaluadores y, en función del veredicto de estos y su propio criterio, aceptar 2 o 3 obras para su publicación
- El papel de los evaluadores es, como su nombre indica, valorar las obras presentadas para su publicación
- Se da a todos los autores (incluidos los editores) una "Hoja de Dibujo" (y las correspondientes "Hoja de Evaluación" y papel carbón) o la "Hoja de Dibujo y Evaluación" en las que harán una ilustración sobre el tema "comida para gatos". Las "Hojas de Dibujo" son anónimas² – es importante que, sobre todo, los *evaluadores* no presencien la elaboración de los dibujos del resto de *autores*.
- El *editor* recoge las "Hojas de Dibujo", descarta las que, en su opinión, se separan demasiado de la línea editorial y, de las que acepta, hace tantos mazos como *evaluadores* haya.
- El *editor* asigna un mazo a cada *evaluador*, que rellena la "Hoja de Evaluación" según su criterio. El *evaluador* declinará rellenar dicha hoja si le tocase en suerte evaluar su propia obra³.
- Finalizada una primera ronda de evaluaciones, se repite el proceso, rotando los mazos de dibujos entre los evaluadores, hasta que todos hayan evaluado todos los dibujos.
- El *editor* recoge las Hojas de Evaluación de los *evaluadores* y, en función de ellas, decide qué dibujos utilizaría, cuáles devolvería al ilustrador para su mejora/retoque, y cuáles rechazaría. Se devuelven los originales a los *autores*, acompañados de las Hojas de Evaluación.
- El *editor* comenta su elección con el grupo. Los *evaluadores* explican el criterio personal que han seguido para la elección – dentro de los límites puestos previamente en las Hojas de Evaluación.
- Se comentan con todo el grupo los puntos fuertes y débiles del sistema.

e) Cuestiones a mejorar / que no quedan reflejadas en la adaptación

- Aplicar el sistema a un sistema de contenidos más complejo (texto)
- Posibilitar la mejora de la ilustración y someterla nuevamente a evaluación
- Evitar una práctica tediosa y aburrida por su alto componente "protocolario"

² Los dibujos irán identificados, no obstante, con un número que asignará el *editor* a cada *autor*.

³ En un caso real, el *editor* nunca asignaría su propio dibujo a un *evaluador*. La agilidad de este taller nos hace modificar levemente el proceso.

Ejercicio sobre sistemas de evaluación de contenidos: Digg/Menéame

a) Objeto en el que se inspira

Sistema de puntuación de contenidos híbrido entre *Digg/Menéame* (digg.com/meneame.net) y *Slashdot/Barrapunto* (slashdot.org/barrapunto.com) pero sin el sistema de *karma*.

b) Objetivo

- Establecer un sistema para evaluar de forma rápida contenidos (artículos, noticias, etc.) que llegan a una comunidad de forma participativa y flexible
- Primar los valores de participación de toda la comunidad (democracia participativa) frente a la reputación establecida (democracia representativa)
- Primar la rapidez y la flexibilidad frente al rigor y transparencia en los procedimientos
- Sacar provecho de los conocimientos de todos los participantes (*wisdom of crowds*)
- Poner de manifiesto los puntos fuertes y los puntos débiles de un sistema de revisión particular frente a otros sistemas

c) Material

- 10-15⁴ fotografías sobre una temática en sentido muy amplio: "comida para gatos"⁵
- papel
- bolígrafos
- cronómetro
- *gomets* (adhesivos de colores)

d) Descripción de las acciones

- Se introducen las bases del funcionamiento del voto de Digg/Menéame
- Se propone la publicación (ficticia) de una revista especializado en un tema: "comida para gatos". Entendemos que es un tema sobre el que cualquier participante puede aportar a la vez que erigirse en "experto", sendos roles que forman parte del ejercicio.
- Se presenta un mazo de ilustraciones y se colocan una al lado de la otra en una mesa
- Se pide a cada miembro del grupo que puntúe las ilustraciones en función de unos criterios de evaluación⁶ para incluir dichas ilustraciones en la publicación

⁴ Más o menos ilustraciones en función del número de participantes

⁵ En el caso de haber hecho el ejercicio de revisión por pares, utilizar los dibujos de dicho ejercicio.

⁶ Ver, en el Anexo, la Hoja de Evaluación

- Cada miembro del grupo tiene 5 (pequeños) adhesivos de colores para efectuar sus votaciones
- Los participantes se ponen en fila en un lugar donde no puedan ver las ilustraciones
- El primero de la fila dispone de 30 segundos para pegar un (y solamente uno) adhesivo en las cinco ilustraciones que él prefiera – el dinamizador del ejercicio controla el tiempo.
- Finalizada su “votación”, se reordenan – lo hace el mismo dinamizador – las ilustraciones de más votadas a menos votadas
 - Las ilustraciones con más adhesivos se colocarán a la izquierda de las ilustraciones con menos adhesivos
 - Si dos ilustraciones tienen igual número de adhesivos, se respetará el orden (de izquierda a derecha) original de las ilustraciones
- Se repite el procedimiento para cada uno de los participantes
- Hechas las evaluaciones, se agrupan las ilustraciones en tres grupos: qué fotografías se utilizarían en la publicación, cuáles se devolverían al fotógrafo/diseñador gráfico para su mejora/retoque, y cuáles se rechazarían.
- Los participantes ponen en común el criterio que han seguido para hacer sus votaciones.
- Se comentan con todo el grupo los puntos fuertes y débiles del sistema.

e) Cuestiones a mejorar

- Aplicar el sistema a un sistema de contenidos más complejo (texto)
- Ajustar la fidelidad del taller al modelo real e intentar incorporar el factor “*karma*”.
- Evitar alargar demasiado la actividad en grupos muy numerosos:
 - dividiendo los grupos en subgrupos
 - reduciendo el grupo de ilustraciones a evaluar
 - reduciendo el tiempo disponible para evaluar las ilustraciones
 - reduciendo el número de ilustraciones que cada componente puede votar

Ejercicio sobre sistemas de evaluación de contenidos: Wikipedia

a) Objeto en el que se inspira

Sistema de puntuación de contenidos híbrido inspirado en la *Wikipedia* (wikipedia.org) i el funcionamiento de Swarmsketch (swarmsketch.com)

b) Objetivo

- Establecer un sistema para evaluar de forma rápida contenidos (artículos, noticias, etc.) que llegan a una comunidad de forma participativa y flexible
- Primar los valores de participación de toda la comunidad (democracia participativa) frente a la reputación establecida (democracia representativa)
- Primar la rapidez y la flexibilidad frente al rigor y transparencia en los procedimientos
- Sacar provecho de los conocimientos de todos los participantes (*wisdom of crowds*)
- Poner de manifiesto los puntos fuertes y los puntos débiles de un sistema de revisión particular frente a otros sistemas

c) Material

- papel de cebolla/acetato⁷
- bolígrafos/rotuladores
- cronómetro

d) Descripción de las acciones

- Se introducen las bases del funcionamiento de creación de artículos en la Wikipedia y de dibujo en Swarmsketch.
- Se propone la publicación (ficticia) de una revista especializado en un tema: "comida para gatos". Entendemos que es un tema sobre el que cualquier participante puede aportar a la vez que erigirse en "experto", sendos roles que forman parte del ejercicio.
- Se presenta un papel en blanco
- Los participantes serán los *autores* de la ilustración a incluir en la publicación.
- Los participantes se ponen en círculo
- El primero de la fila dispone de 15 segundos para dibujar tres líneas – como máximo – de una longitud "razonable"⁸.
- Finalizada su intervención, se pasa el bolígrafo/rotulador al siguiente participante de la fila, explicando en dos frases qué pretende con el dibujo / qué le ha guiado a hacer su intervención en la forma como lo ha hecho. Es

⁷ Es preferible un papel translúcido (cebolla) que uno totalmente transparente (acetato)

⁸ P.ej. no está permitido hacer un dibujo entero sin separar el bolígrafo/rotulador del papel. Entendemos por longitud razonable una línea recta o una línea curva con una o dos inflexiones.

importante dar una idea de qué se pretendía, pero intentando no conducir/determinar las intervenciones futuras

- El siguiente participante tiene también la oportunidad de realizar tres líneas. Para ello, colocará un nuevo papel de cebolla/acetato encima del dibujo existente. Al igual que el compañero anterior, podrá hacer tres líneas originales, así como repasar otras tres líneas de los anteriores compañeros. Así pues, el máximo a dibujar son 3 líneas originales y 3 calcas (6 líneas en total) y el mínimo ninguna (es decir "pasar" el turno)⁹.
- Se repiten estos últimos pasos para cada uno de los participantes
- Finalizadas todas las intervenciones, el resultado final – tras algunos retoques técnicos – sería el seleccionado para publicarse
- Los participantes deliberan sobre el criterio que han seguido para hacer sus intervenciones.
- Se comentan con todo el grupo los puntos fuertes y débiles del sistema.

e) Procedimientos alternativos

- Utilizar una pizarra (de tiza o blanca) en lugar de papeles superpuestos
- Utilizar tarjetas con palabras para formar frases (similar al estilo de creación de un *cadavre exquis*)
- Utilizar una serie de ilustraciones para formar una narrativa con imágenes (similar al estilo de creación de un *cadavre exquis*, pero gráfico en lugar de textual)
- Utilizar una serie de ilustraciones para crear una evolución del sistema Digg/Menéame:
 - Con un mazo de ilustraciones, el primero de la fila dispone de 30 segundos ordenar las fotografías por preferencias decrecientes: la primera fotografía es preferida a la siguiente.
 - Finalizada su "votación", se pasa el mazo al siguiente participante de la fila.
 - El siguiente participante puede mover hacia adelante o hacia atrás 3 fotografías. Para cada fotografía que mueva de sitio, la muestra al grupo y comenta por qué la cambia de orden.
 - Se repite este último paso para cada uno de los participantes.
 - Hechas las evaluaciones, se agrupan las fotografías en tres grupos: las tres primeras, que se utilizarían en la publicación; las siguientes cuatro, que se devolverían al fotógrafo/diseñador gráfico para su mejora/retoque; y las tres últimas que se rechazarían.

⁹ No se pueden intercambiar líneas por calcas y viceversa, es decir, no se pueden hacer 4 líneas originales y 2 calcas, o 1 línea original y 5 calcas.

f) Cuestiones a mejorar

- Aplicar el sistema a un sistema de contenidos más complejo (texto)
- Ajustar la fidelidad del taller al modelo real e intentar incorporar el factor "karma".
- Evitar alargar demasiado la actividad en grupos muy numerosos:
 - dividiendo los grupos en subgrupos
 - reduciendo el grupo de fotografías a evaluar
 - reduciendo el tiempo disponible para evaluar las fotografías
 - reduciendo el número de fotografías que cada componente puede votar

ANEXOS

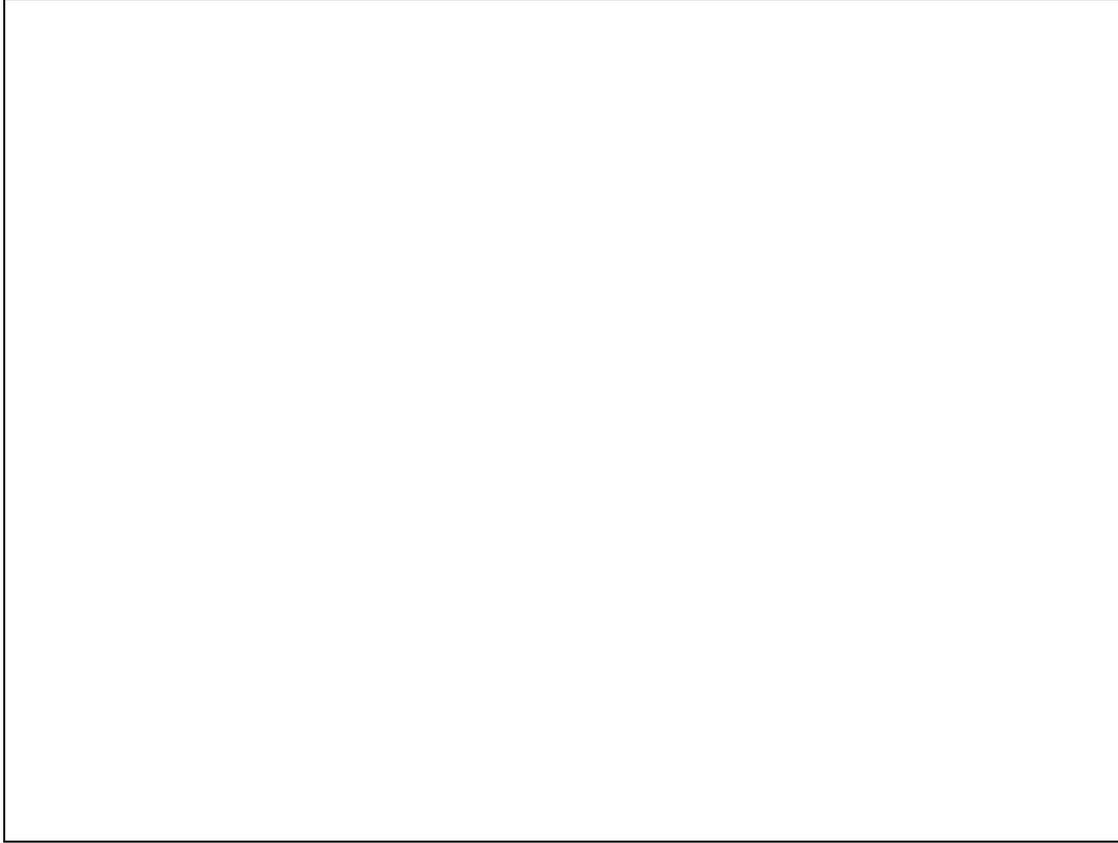
- Hoja de Dibujo
- Hoja de Evaluación
- Hoja de Dibujo y Evaluación

Hoja de Dibujo

Identifica aquí tu ilustración con el número asignado:

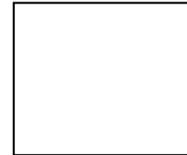


Dibuja aquí tu propuesta:



Hoja de Evaluación

Evaluación de la ilustración:



Puntúa del 1 al 5 las siguientes cuestiones:	1	2	3	4	5
Adecuación para la revista					
Calidad técnica del dibujo					
Originalidad					
Claridad del mensaje a transmitir					
Impacto (emocional) de la ilustración					
Aplicabilidad del diseño					

¿Recomiendas su publicación?

SÍ

Sí, con cambios

Solamente con grandes cambios

NO

Otros comentarios:

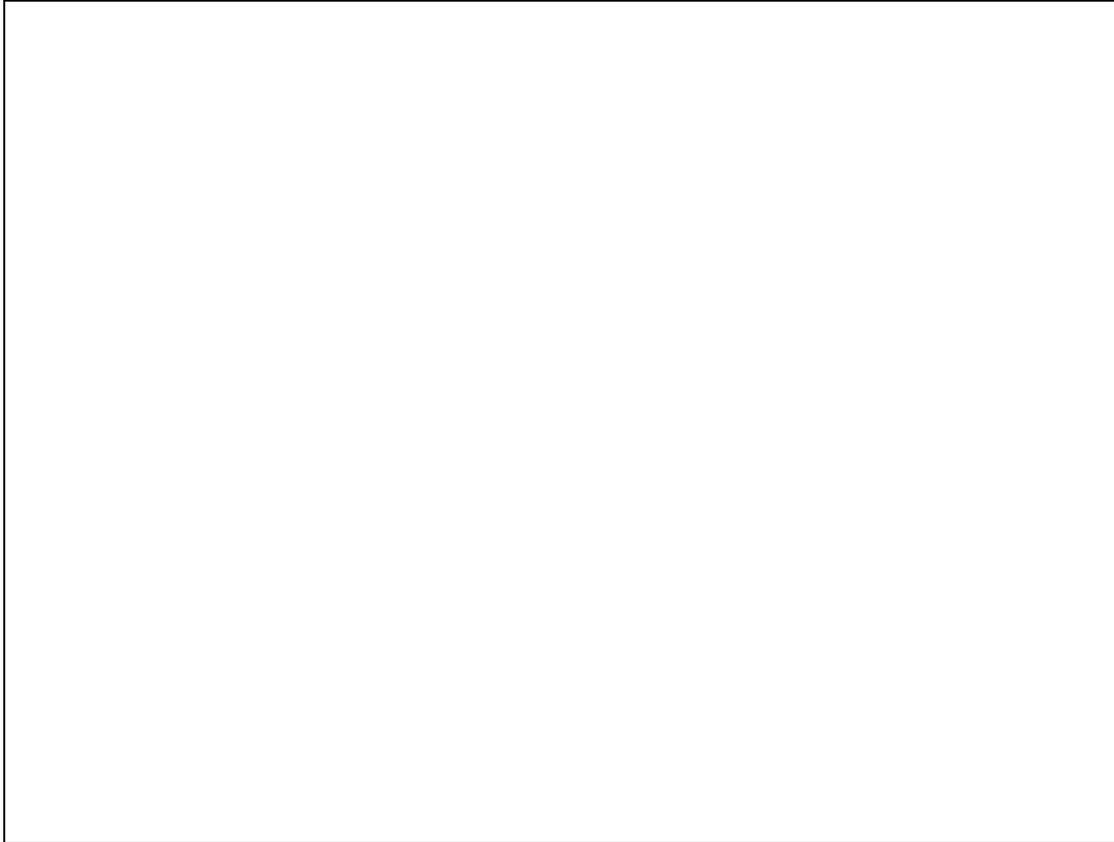


Hoja de Dibujo y Evaluación

Identifica aquí tu ilustración con el número asignado:



Dibuja aquí tu propuesta:



Puntúa del 1 al 5 las siguientes cuestiones:	1	2	3	4	5
Adecuación para la revista					
Calidad técnica del dibujo					
Originalidad					
Claridad del mensaje a transmitir					
Impacto (emocional) de la ilustración					
Aplicabilidad del diseño					

¿Recomiendas su publicación?

SÍ Sí, con cambios Solamente con grandes cambios NO

Otros comentarios:

Para citar esta obra:

Peña-López, Ismael. (2005) *Sistemas de evaluación de contenidos*
< <http://ictlogy.net/bibciter/reports/projects.php?idp=962>>
[consultado el dd/mm/aaaa]

Para contactar con el autor:

<http://ismael.ictlogy.net/>



Toda la información presentada en este documento se encuentra bajo
una Licencia Creative Commons del tipo
Reconocimiento – No Comercial – Sin Obras Derivadas 2.5

Sois libres de copiar, distribuir, mostrar o presentar el trabajo (pero no de
hacer obras derivadas); siempre y cuando citéis al autor original; no
podéis hacer uso comercial del trabajo y debéis redistribuirlo solamente
bajo una licencia idéntica a ésta.

Para más información visitad

<http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/2.5/>

