





SECCIÓN NOSOTROS



Reunión de espíritus, 2019, óleo sobre lienzo.

NUBE DE PALABRAS

WORD CLOUD

IRENE MARCELA REYES SOTO

RESUMEN

La contribución del presente trabajo es mostrar la herramienta “nube de palabras” en la cual se representan las palabras de un texto a través de reflejar la frecuencia de las palabras de manera visual, el tamaño de las palabras es más grande a mayor frecuencia mayor es el tamaño y representación en la nube para captar la atención a primera vista. Los avances sobre las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) están modificando la planeación y organización de las actividades escolares, las alternativas para presentar estrategias didácticas creativas (EVEA) dentro y fuera del salón de clases; cada vez son más las herramientas en versión gratuita con gran potencial educativo que se encuentran al alcance y que pueden aprovecharse como complementos útiles en la creación de actividades que favorezcan la motivación de los usuarios. Esta herramienta pone a nuestro alcance la elaboración de múltiples posibilidades de creaciones educativas de forma dinámica y fácil de manejar que pueden aprovecharse por su gran impacto visual en la llamada sociedad del aprendizaje.

Palabras clave: nube de palabras, estilos de aprendizaje, sociedad de conocimiento, estrategia didáctica creativa en entornos de enseñanza-aprendizaje (EVEA).

ABSTRACT

The contribution of this work is to show the word cloud tool in which the words of a text are represented by reflecting the frequency of the words visually, the size of the words is larger, the higher the frequency, the larger the size. and rendering in the cloud to capture attention at first glance. Advances in Information and Communication Technologies (ICT) are modifying the planning and organization of school activities, alternatives to present creative teaching strategies (EVEA) inside and outside the classroom, there are more and more tools in free version With great educational potential that are within reach and that can be used as a useful complement in the creation of activities that favor the motivation of users. This tool puts within our reach the development of multiple possibilities of educational creations in a dynamic and easy-to-use way that can be used for their great visual impact in the so-called learning society.

Keywords: word cloud, learning styles, knowledge society, creative didactic strategy in teaching - learning environments (EVEA).



Acuático, 2013, óleo sobre madera.

INTRODUCCIÓN

Los gobiernos democráticos tendrán que asumir que su principal reto en la próxima década será cómo rediseñar sus sistemas educativos para construir una sociedad del aprendizaje. Las oportunidades que se abren son muchas, en especial para aquellos sistemas que no han conseguido implantar modelos eficaces acordes con los objetivos de la educación. Pero todavía son más graves las amenazas de inequidad y de pérdida de competitividad que se ciernen sobre aquellas sociedades que, independientemente de la posición previa de que partan, no acierten a incorporar los cambios oportunos.

DESARROLLO

Nombrar sociedad del aprendizaje a la época que nos enfrentamos es una declaración de intenciones que persigue poner a las personas, y las comunidades en las que se organizan, en el centro de la reflexión sobre el mundo que estamos construyendo. Es en este sentido que la organización de Jornadas Virtuales Académicas es un espacio de reflexión para estos temas.

El término *sociedad del aprendizaje* ya fue empleado por Robert Hutchins en un libro homólogo de 1968. En él venía a decir que, en el siglo XXI, la educación podría, al menos, llegar a ser lo que debe ser. Aseguraba la necesidad que tenemos todos de vivir

LOS GOBIERNOS DEMOCRÁTICOS TENDRÁN QUE ASUMIR QUE SU PRINCIPAL RETO EN LA PRÓXIMA DÉCADA SERÁ CÓMO REDISEÑAR SUS SISTEMAS EDUCATIVOS PARA CONSTRUIR UNA SOCIEDAD DEL APRENDIZAJE.

en una sociedad del aprendizaje. Y señalaba que la sociedad del aprendizaje sería la que tendría éxito a la hora de transformar sus valores de manera que el aprendizaje, la realización personal y la humanización se convertirían en objetivos y todas las instituciones se dirigirían a ello. Todo dependía, a su juicio, de la transformación de los valores. Todo lo que la tecnología puede hacer es proporcionar la oportunidad. En la transformación de los valores, la educación juega un papel importante. La tecnología es sólo una herramienta, una herramienta potente, pero sólo eso. El contacto humano citado en Clark (2013) es profundo, es muy diferente; no una herramienta. No es un medio para un fin. Es

el fin: el propósito y el resultado de una vida con sentido (Gates, 2013).

Por otra parte, hablar de sociedad del aprendizaje coloca a los poderes públicos ante la responsabilidad de generar las condiciones para que en el mundo global incierto e interconectado en el que vivimos se consolide un derecho de ciudadanía universal, permanente y relevante, a aprender. Como señala Irina Bokova, directora general de la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencias y la Cultura (UNESCO, por sus siglas en inglés): “debemos lograr que todos los niños y jóvenes aprendan las nociones básicas y tengan la oportunidad de adquirir las habilidades transferibles ne-



cesarias para convertirse en ciudadanos del mundo”.

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) y la UNESCO, a través de la promoción del debate sobre la sociedad del aprendizaje, han pretendido evidenciar la integración existente entre el aprendizaje formal, no formal e informal, así como enfatizar la necesidad de aprender a lo largo de toda la vida, como respuestas a los nuevos patrones de la vida personal y laboral. El cambio es constante, luego la única opción posible es un aprendizaje continuo.

En el 2005, la UNESCO publicó el informe: “Hacia las sociedades del conocimiento”, en donde se señala que:

La expresión sociedad del aprendizaje se refiere a un nuevo tipo de sociedad en la que la adquisición de los conocimientos no está confinada en las instituciones educativas (en el espacio) ni se limita a una formación inicial (en el tiempo)”.

Este informe da continuidad a lo que ya adelantaba en 1972 el informe Faure: “Aprender a ser. La educación del futuro”:

La educación ha dejado de ser el privilegio de una élite y de estar vinculada a una determinada edad; tiende a ser coextensiva a la vez con la totalidad de la comunidad y con la duración de la existencia del individuo (González Hermoso de Mendoza, 2014).



Puerto Ray Bradbury, 2015, acrílico sobre tela.

Una sociedad en cambio permanente exige de procesos y organizaciones adaptables que revisen sus formas de actuar de acuerdo con las cambiantes necesidades del entorno. El cambio se plantea así como una necesidad generalizada y como resultado de las modificaciones de la sociedad, las organizaciones cambian y, las personas, sus relaciones y sus acciones y resultados necesitan cambiar.

Cuando analizamos la realidad de la educación y de su práctica, podemos descubrir en ella multitud de cambios. Podemos identificar los que han sido espontáneos, consecuencia de circunstancias no previstas; también, los cambios planificados o sistemáticos, que obedecen a propósitos determinados y previamente establecidos. Una riña entre estudiantes o un accidente a la entrada de las escuelas son circunstancias que pueden aprovechar los profesores para alterar la programación (cambio no planificado) y hablar con los estudiantes de la convivencia o de temas de educación vial.

La función de profesor no es la misma siempre, porque el alumno cambia: hoy llega a la escuela con un bagaje cultural amplio, con abundantes datos servidos por agentes de comunicación interesados, con un caudal de experiencia y de conocimiento fragmentario y poco contrastado. La escuela ha de ayudarle a reconstruir críticamente el conocimiento, ha de facilitarle criterios para analizar y relacionar los datos y brindarle planteamientos para la aplicación racional y justa del saber (Pérez, 1993).

El docente, en su proceso, debe asumir una actitud flexible ante las estrategias didácticas y de evaluación tanto en el momento de organización y planificación, como en el proceso de desarrollo, en virtud de la impredecibilidad e incertidumbre y en las tomas de decisiones que ha de llevar a cabo.

El manejo oportuno de los modelos didácticos le han de permitir modificar las acciones, consciente de que cada modelo cons-

tituye una estrategia didáctica que puede ser desarrollada tanto de manera individual como a través de la combinación de ellos, según la situación o el contexto de aprendizaje (Tardif, 2009).

Los *estilos de aprendizaje* son la forma consistente en la que los estudiantes responden o utilizan los estímulos en el entorno del aprendizaje, es decir, las condiciones educativas bajo las cuales un estudiante es más probable que aprenda.

Por lo tanto, los estilos de aprendizaje no se refieren realmente a lo que aprenden los estudiantes, sino cómo prefieren aprender y, en muchas ocasiones, cómo les resulta más fácil aprender. Los estilos de aprendizaje son una mezcla de factores cognitivos, afectivos y fisiológicos característicos que sirven como indicadores relativamente estables de cómo el alumno percibe, interactúa y responde al entorno de aprendizaje.

Para Alonso, Gallego y Honey (1995), autores de *Los estilos de aprendizaje procedimientos de aprendizaje y mejora*, “es necesario saber más sobre los estilos de aprendizaje y cuál de éstos define nuestra forma predilecta de aprender”.

Los estilos de aprendizaje tienen más influencia a la hora de aprender de lo que nos damos cuenta, porque representan las experiencias internas que tenemos o la manera en la que recordamos la información. Es de esta manera que los docentes buscan de diferente manera crear un puente entre los estilos de aprendizaje y la mejor alternativa para enseñarlos es así que las estrategias didácticas son varias las metodologías a emplear.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS

No hay una y única metodología para elaborar o construir las estrategias didácticas, existen diferentes propuestas.

El docente debe dejar de ser fuente de todo conocimiento, para ser un guía que



Cuando analizamos la realidad de la educación y de su práctica, podemos descubrir en ella multitud de cambios”

contribuye y promueve el uso de e-recursos y e-herramientas en la construcción, ejecución y evaluación de las estrategias didácticas, permitiendo explorar y elaborar nuevos conocimientos y destrezas. Contribuye a potenciar o generar en los aprendices aptitudes y actitudes cada vez más activas en el proceso de aprendizaje situacional, autodirigido, colaborativo, estratégico y abierto.

Flechsig y Schiefelbein (2003) plantean lo siguiente:

Los proyectos de aprendizaje suelen favorecer las prácticas innovadoras, orientadas al futuro, y se centran en actividades y productos de utilidad social o interés para los organizadores. No buscan sólo el aprendizaje de individuos, sino que también estimulan el aprendizaje de la colectividad u organización. Se puede tratar de un gran proyecto como la exploración del espacio o de un proyecto pequeño como la reestructuración de una plaza de juegos para niños; pueden ser proyectos de empresas o autoridades administrativas o proyectos de la sociedad civil.

ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS CREATIVAS EN ENTORNOS VIRTUALES DE ENSEÑANZA-APRENDIZAJE (EVEA)

Delgado Fernández y Solano González (2009) señalan las siguientes estrategias didácticas:

- Estrategias centradas en la individualización de la enseñanza.
- Estrategias para la enseñanza en grupo, centradas en la presentación de información y la colaboración.
- Estrategias centradas en el trabajo colaborativo.

Barbera y Badía (2006) señalan que:

Existen dos grandes ejes de confección de acciones educativas virtuales. El primero, presidido por el lugar en el que sucede la acción educativa virtual con relación a la clase con-



Los estilos de aprendizaje tienen más influencia a la hora de aprender de lo que nos damos cuenta”

vencional y el segundo, referido al uso que se hace del medio tecnológico en el desarrollo de la acción virtual.

Es de esta manera que, para la Jornada Virtual en Innovación Educativa, se presenta la Nube de palabras, que puede ser utilizada como una estrategia didáctica creativa en entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje a razón que para los millennials –nacidos en la era digital– obtener el beneficio funcional de usar una herramienta es simplemente insuficiente. Exigen cada vez más el impulso emocional de comprometerse de manera innovadora con las herramientas digitales, las cuales pueden brindar a los

estudiantes un valor agregado a través de su sensación de estar involucrados en una experiencia compartida. La nube de palabras muestra información a través de representaciones que proporcionan un resumen visual.

Las nubes de palabras, nubes de etiquetas o mosaicos de palabras (en inglés *tag cloud* o *word cloud*) son un recurso que sirve para presentar una serie de palabras o etiquetas de forma gráfica con distintos colores y tamaños en función de la relevancia de una palabra. Las palabras de mayor tamaño son aquellas que tienen mayor cantidad de repeticiones algunas palabras pueden aparecer en más de una ocasión en la nube.

A nivel visual, las nubes de palabras son muy efectivas, porque llaman mucho la atención; a nivel práctico, son un método diferente para representar palabras o conceptos a modo de resumen de un texto destacando las palabras más repetidas.

Las nubes de palabras empezaron a usarse en la web como índices de contenido, de una manera inmediata visualizas de qué temas se está hablando en un sitio y, según el tamaño de cada palabra, sabes que tema es el que más se trata o se está hablando y el menos habitual.

En el diseño y el análisis de datos lo han adoptado para representar información. Por

zaje en la red”. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/28220555_Hacia_el_aula_virtual_actividades_de_ensenanza_y_aprendizaje_en_la_red

Clark, D. B., Tanner-Smith, E. E. y May, S. K. (2013). *Juegos digitales para el aprendizaje: revisión sistemática y metaanálisis*.

Delgado Fernández, M. y Solano González, A. (2009). “Estrategias didácticas creativas en entornos virtuales para el aprendizaje”. *Actualidades Investigativas en Educación. Revista Electrónica publicada por el Instituto de Investigación en Educación*, 9 (2), 4.

Flechsig, K. H. y Schiefelbein, E. (2003). “Veinte modelos didácticos para América Latina”. Serie educativa Washington: OEA-Biblioteca digital del portal INTERAMER. Recuperado de: http://www.educoas.org/portal/bdigital/contenido/interamer/interamer_72/indice.aspx

Fullan. (2014). *Una rica veta. Cómo las nuevas pedagogías logran el aprendizaje en profundidad*. Ciudad de México: Pearson.

Gallegos, E. N. R. (2017). “Los estilos de aprendizaje y el rendimiento académico en estudiantes de cuarto semestre de bachillerato”. *Revista de estilos de aprendizaje*, 10(20).

González Hermoso de Mendoza. (2014). “El sistema educativo en la sociedad del aprendizaje” Recuperado de: <https://www.nuevarevista.net/destacados/el-sistema-educativo-en-la-sociedad-del-aprendizaje/>

Pérez Gómez, A. (1993). “La cultura en la escuela: Retos y exigencias contemporáneas”. *Kikiriki*, 29, pp. 5-12.

Tardif, M. (2009). *Los saberes del docente y su desarrollo profesional*. Madrid: Narcea.