

## Resumen

WordCounter analiza el texto y te dice las palabras y frases más comunes. Es útil que resumas cuantitativamente tu texto para que puedas averiguar cómo se usan las palabras. Hacer un dibujo rápido de una historia sobre datos ayuda a los participantes a familiarizarse con el manejo de datos, encontrando y dibujando una historia sobre las palabras que aparecen en las letras de músicos famosos.

## Metas de aprendizaje

- Habilidad incrementada para analizar y razonar sobre los datos de texto.
- Entendimiento de que se pueden encontrar muchas historias en un solo conjunto de datos.
- Habilidad para comunicar rápidamente a otros una historia inspirada por los datos a través de un dibujo rápido.

## Realizar la actividad

### Resolver un problema

¡El texto también es información! Encontrar regularidades en fragmentos grandes de texto a mano puede ser difícil, pero las computadoras pueden ayudar. WordCounter te ayuda a empezar a analizar el texto cuantitativo mostrándote las palabras y frases más usadas.

### Comparte ejemplos motivadores

Visualizar las letras de canciones es algo popular. Muestra algunos ejemplos como el “Laboratorio de Investigación del Rap” de Tahir Hemphill (<http://rapresearchlab.com/>) or “Spotimap” de Javier Arce (<http://javier.is/spotimap/>). Pregunta a los participantes qué historias ven en estos ejemplos.

### Presenta la herramienta

Abre WordCounter (<https://databasic.io/wordcounter>) y elija “Elvis Presley” de los datos de muestra en el menú desplegable. Da click en “¡Contar!” para mostrar un análisis de las letras de Elvis. Muestra a tu grupo cómo las nubes de palabras de sus letras muestran que usaba mucho la palabra “amor”,

## Tiempo total

30 minutos

## Tamaño del grupo

3 - 100 personas. Edades 12+.

*Diseñamos esto para cerca de 30 personas, pero se podría realizar con más o con menos. Está diseñado para grupos de educación media y media superior, organizaciones de noticias, organizaciones sin fines de lucro y talleres comunitarios. No se necesita experiencia previa en el manejo de datos.*

## Espacio

- Un proyector conectado a una computadora
- Capacidad para separarse en grupos pequeños de 3 reunidos alrededor de una computadora
- Mesas largas o piso adecuado para poner papel sobre él, o cinta para pegarlo a las paredes, para que los participantes puedan dibujar

## Materiales

- Computadoras  
*1 por cada 3 participantes*
- Pliegos grandes de papel (más o menos de medio metro por un metro)
- Lápices de colores gruesos o plumones

# Realizar la actividad ( continuado )

pero sólo viendo los bigramas y trigramas se puede empezar a entender cómo y por qué lo hacía. El hecho de que Elvis dijera “amor” tantas veces, pero sólo dijera “abogado” una vez podría ser una historia divertida y reveladora que dibujar. Menciona que se pueden descargar CSVs de los resultados para análisis posteriores.

## Da comienzo a la actividad

1. Los participantes tienen 15 minutos
2. Los participantes trabajan en equipos de tres
3. Cada equipo usa WordCounter para analizar las letras de un músico y encontrar una historia que contar sobre ellas (<https://databasic.io/wordcounter>)
4. Cada equipo dibuja una forma visual de contar su historia con lápices de colores en un pliego grande de papel

## Intercambio de experiencias

Mientras rondas por el equipo, mantente atento a diferentes tipos de historia que se puedan destacar. Si ves cualquier dibujo particularmente interesante o historias originales, manténlas en la mente para llamarlas al frente durante el tiempo de intercambio al final del taller. Con tus límites de tiempo en la mente, pide grupos que quieran compartir su historia. Limita el tiempo a un minuto, para no perderse en el ejemplo de un solo grupo. Mientras las personas intercambian experiencias, asegúrate de llamar al frente a cualquier grupo que hayas visto antes que hayan creado historias originales o diferente. Enfócate en los siguientes temas:

Focus on these themes:

- Hay muchos tipos de historias que puedes contar con los mismos datos
- Dibujar esbozos es un modo útil de comunicar ideas a las personas a tu alrededor
- Trabajar con los datos puede ser divertido
- Haz una demostración de cómo puedes descargar los CSVs para continuar el análisis en Excel (por ejemplo, en el CSV puedes ver más que los resultados principales que se muestran en la página en línea)

## A recordar

- Es aceptable dibujar figuras de palitos.
- Las “historias sobre datos” simplemente son regularidades que uno encuentra en los datos. Una historia puede ser tan simple como “Elvis decía mucho más la palabra ‘amor’ que la frase ‘picnic de playa’.
- La casilla de “palabras de paro” te permite ignorar o incluir palabras comunes como “el” o “y”.
- No hay que preocuparse porque sea perfecto, sólo hay que dibujar algo en esbozo.

## Términos

### Bigrama

*Una frase de dos palabras.*

### Trigramas

*Una frase de tres palabras.*

### CSV

*Un archivo de “valores separados por comas”); una forma estándar de guardar tablas de información en un archivo de texto plano. Cada fila está en una nueva línea, y cada columna está separada por una coma.*

### Datos cuantitativos

*Los datos que cuentan o miden algo son llamados cuantitativos (como los números).*

### Palabras de paro

*Palabras que en el análisis de textos es útil ignorar, como “esto”, “eso”, “y” y “pero”.*

### Nube de palabras

*Una imagen de todas las palabras del documento, donde cada palabra es más grande mientras más se use y más pequeña mientras menos se use.*