

El modelo Big6 para la solución de Problemas de Información

2002-02-01

El modelo Big6 para la solución de Problemas de Información

El Modelo Big6, desarrollado por Mike Eisenberg y Bob Berkowitz, se puede definir como un proceso sistemático de solución de problemas de información apoyado en el pensamiento crítico. Se compone de seis áreas de habilidad necesarias para la solución efectiva y eficiente de problemas de información.

El Modelo Big6, desarrollado por Mike Eisenberg y Bob Berkowitz, se puede definir como un proceso sistemático de solución de problemas de información apoyado en el pensamiento crítico. Se compone de seis áreas de habilidad necesarias para la solución efectiva y eficiente de problemas de información.

El Modelo Big6™

Para la solución de Problemas de Información

El Modelo Big6™ (Los Seis Grandes) desarrollado por Mike Eisenberg y Bob Berkowitz se puede definir como un proceso sistemático de solución de problemas de información apoyado en el pensamiento crítico. También podría definirse como las seis áreas de habilidad necesarias para la solución efectiva y eficiente de problemas de información (puntos específicos y estratégicos que ayudan a satisfacer las necesidades de información) o como un currículo completo de habilidades para el uso

de la biblioteca y el manejo de la información. Las habilidades tradicionales para usar la biblioteca se enfocan en el conocimiento y la comprensión de fuentes específicas (habilidades cognitivas de orden inferior), en contraposición con la habilidad de utilizar el pensamiento crítico y la capacidad de manipular la información para lograr soluciones significativas.

Los estudiantes pueden utilizar esta herramienta cuando se vean en una situación académica o personal que requiera información precisa para resolver un problema, tomar una decisión o realizar un trabajo. Mediante el empleo de un enfoque de niveles múltiples, los estudiantes pueden desarrollar competencia tanto en la solución de problemas de información como en la toma de decisiones, lo que más adelante se convertirá para ellos en una habilidad permanente.

Big6™ consta de los siguientes pasos:

1	Definición de la Tarea a Realizar	Enfocar	¿Cuál es el problema?
2	Estrategias para Buscar Información	Planear la Búsqueda	¿Cómo debo buscar?
3	Localización y Acceso	Clasificar	¿Qué obtuve?
4	Uso de la Información	Seleccionar	¿Qué es lo importante?
5	Síntesis	Sintetizar + Producir	¿Cómo encajan juntos? ¿A quién va dirigido?
6	Evaluación	Evaluar, Reflexionar	Y entonces, ¿Qué aprendí?

Una forma eficiente de implementar las habilidades del modelo Big6™ es buscar oportunidades entre las lecciones o temas académicos de clase que estén relacionados con estas habilidades para aplicarlas. Ver artículo sobre la [aplicación practica del Big6™](#). Dentro de un ambiente en el que se busque desarrollar la competencia en el manejo de la información, los estudiantes se involucran en actividades de aprendizaje dinámicas, autodirigidas, y los profesores facilitan el proceso identificando fuentes y recursos por fuera de la clase. Cuando el estudiante entra a la biblioteca, ya sospecha que existe un problema de información; pero en ese punto, casi nunca ha identificado lo que le falta. Es en ese preciso momento cuando las ventajas del modelo Big6™ se evidencian.

Como sucede con todo lo nuevo, mientras más se practican las habilidades de Big6™, mejores serán los resultados para el usuario. Tarde o temprano, los estudiante serán capaces de determinar la acción específica que encaje dentro del marco general de

las habilidades del modelo Big6™ y entenderán el valor que tienen las habilidades de este modelo para resolver sus problemas de información.

1. DEFINICIÓN DE LA TAREA: ¿Cuál es el problema?

En esta etapa del proceso se trata de determinar exactamente cuál es el problema de información que existe y de definir las necesidades específicas relacionadas con este. Por ejemplo, en el caso de una tarea escolar los estudiantes deben saber cuales son las preguntas que se deben responder y la clase de información necesaria para contestar dichas preguntas.

¿Cuál es el problema por resolver?

¿Qué información se necesita para solucionar el problema?

¿Qué es lo que se requiere para realizar la tarea?

¿En qué orden se debe proceder y cuál es el tiempo máximo para completar los pasos a seguir?

Ejemplos de Definición de la Tarea:

Crear un diagrama del proceso de solución de un problema específico.

- Comparar el enfoque usual para resolver problemas matemáticos con el método que propone Big6™ para tal fin.
- Enumerar los pasos para finalizar una tarea; luego, compararlos con los del método Big6™.
- Mencionar algunos casos en que se usa información para resolver problemas.
- Especificar si algunas de las actividades a desarrollar en el laboratorio de ciencias requieren información específica.

- Identifique las necesidades de información del problema. Para cada una de las actividades relacionadas con información en el mismo ejercicio de laboratorio, anote si requieren localización y acceso, uso de información o síntesis de esta.
- Definir si la tarea hace necesario tanto rotular como mirar un mapa o croquis.
- Definir los pasos a seguir en una clase de gimnasia y anotar si se necesita alguna información para cada uno de ellos.

2. ESTRATEGIAS DE BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN: ¿Cómo debo buscar?

Cuando el problema esté claramente definido, se analiza la gama de posibles fuentes de información. Las estrategias para buscar información implican tomar decisiones y escoger las fuentes de información más convenientes para el trabajo en cuestión.

¿Cuales son las posibles fuentes de información?

¿Cuales son las mejores de estas posibilidades?

¿Cuales son los métodos alternos para obtener información?

Ejemplos de Búsqueda de Información:

- Con una lluvia de ideas proponer las formas de encontrar información sobre Elvis Presley.
- Decidir cuales pueden ser las fuentes de referencia para encontrar información sobre deportistas famosos.
- Enumerar las fuentes donde se puede encontrar información sobre crítica literaria.
- Hacer un inventario de todos los recursos de computación que hay en el colegio.

- Evaluar los posibles recursos para establecer prioridades.
- Decidir si se le pregunta a un experto o si se busca en un texto de referencia o en alguna otra fuente.
- Decidir si está permitido consultar una enciclopedia para hacer un trabajo.

3. LOCALIZACIÓN Y ACCESO: ¿Qué obtuve?

En este punto empieza la investigación propiamente dicha. Después de que los estudiantes hayan definido la estrategia más apropiada a seguir, ésta se debe poner en práctica. Esta es la parte física y la que recibe mayor atención en el programa curricular de una biblioteca tradicional. Incluye: uso de herramientas de acceso, ordenamiento de materiales, partes de un libro y estrategias para buscar en un catálogo en línea, en bases de datos o en Internet. Con mucha frecuencia las instrucciones que se dan en una biblioteca están enfocadas hacia el uso de habilidades específicas asociadas con herramientas especiales de búsqueda, como catálogos o motores de búsqueda, en lugar de centrarse en habilidades que se puedan transferir a otras situaciones o a otros problemas. Con el enfoque de Big6™, se sigue el proceso lógico de decidir primero que es lo que se quiere buscar y donde; para definir posteriormente los materiales necesarios:

¿Dónde están estas fuentes?

¿Dónde está la información al interior de cada fuente?

Ejemplos de Localización y Acceso a la Información:

- Conseguir un artículo de revista en la biblioteca, buscar la revista correspondiente y llegar a la página correcta del artículo en cuestión.
- Ir a la biblioteca pública y consultar un libro sobre un presidente Colombiano.

- Localizar las fuentes (intelectual y físicamente):

1. Encontrar un libro específico en las estanterías.
2. Dibujar y rotular un plano de la biblioteca.

- Encontrar información al interior de las fuentes:

1. Buscar un artículo sobre una serie de televisión conocida.
2. Encontrar un artículo sobre música rock usando un índice periódico en un CD Rom.

4. USO DE LA INFORMACIÓN: ¿Qué es lo importante?

Una vez que los estudiantes sean capaces de localizar y acceder una fuente, deberán poder leer, visualizar, escuchar e interactuar con la información disponible y decidir que aspectos de ésta son útiles para su situación específica. Deberán extraer la información necesaria tomando notas, sacando copias, anotando citas, etc.

¿Qué información ofrece la fuente?

¿Qué información específica vale la pena utilizar para el trabajo que se va a realizar?

Ejemplos de Uso de Información:

- Ver un video sobre terremotos e identificar los puntos más importantes.
 - Estudiar el glosario en la parte de atrás de un libro en busca de un término específico y si aparece, copiar la definición.
 - Usar la información en una fuente (leerla, verla, escucharla, etc):
1. Examinar rápidamente un libro para saber si puede ser útil
 2. Escuchar un casete de audio de un libro famoso, por ejemplo "Historia de Dos Ciudades".

- Extraer información de una fuente:

1. Tomar notas sobre información bibliográfica para usarlas posteriormente.
2. Tomar notas del artículo de una revista.

5. SÍNTESIS: ¿Cómo encaja la información? ¿A quién va dirigida?

La síntesis es la reestructuración o el reempaquete de la información en formatos nuevos o diferentes para poder cumplir con los requisitos del trabajo. La síntesis puede ser tan simple como transmitir un hecho específico o lo bastante compleja, como para contener varias fuentes, varios formatos de presentación o diferentes medios de información y la comunicación efectiva de ideas abstractas.

¿Cómo se une la información que proviene de distintas fuentes?

¿Cómo se presenta mejor la información?

Ejemplos de Síntesis:

- Hacer un resumen (usando información de fuentes múltiples) para un informe.
- Preparar una producción de video con algunas de las facilidades que haya en el colegio.
- Organizar la información obtenida de fuentes múltiples:
 1. Crear una base de datos sobre las principales ciudades de América Latina.
 2. Organizar tarjetas con notas (de fuentes múltiples) en orden lógico.
- Presentar la información:
 1. Hacer una copia de una base de datos.
 2. Dibujar y rotular un mapa de África.

6. EVALUACIÓN: Y entonces... ¿qué aprendí?

La evaluación es la que determina qué tan efectiva y eficientemente se llevó a cabo el proceso de solución del problema de información. Los siguientes son los puntos más importantes que se deben evaluar:

¿El problema de información quedó resuelto?

¿Se obtuvo la información que se necesitaba?

¿Se tomó la decisión?

¿Se resolvió la situación?

¿El producto obtenido cumple con los requisitos originalmente establecidos?

¿Qué criterios se puede utilizar para hacer evaluaciones?

Otros aspectos que se deben tener en cuenta para evaluar la efectividad del proceso de solución del problemas, incluyen la cantidad de tiempo empleado en actividades útiles y si hubo algún error de cálculo en la cantidad de tiempo requerido para finalizar las tareas. Esta auto evaluación por parte del estudiante mejorará su habilidad futura para resolver con mayor facilidad otros problemas de información.

Ejemplos de Auto-Evaluación:

- Encontrar las razones por las cuales el estudiante no obtuvo A en su proyecto.
- Decidir si un trabajo ha quedado finalizado o no.
- Juzgar la efectividad del producto final:
 1. Definir los criterios para evaluar los avisos que prohíben fumar.
 2. Establecer si ha quedado satisfecha la necesidad de información de acuerdo a lo planteado inicialmente.
- Evaluar la efectividad del proceso de la solución del problema de información:

1. Definir el grado de efectividad de la técnica para tomar notas.
2. Explicar que cambiaría en el procedimiento la próxima vez.

Aunque el proceso de Big6™ siempre se presenta como si se debiera realizar paso a paso (Desde “Identificación de la Tarea” hasta “Evaluación”), generalmente las personas no lo siguen así. La solución exitosa del problema de información requiere completar adecuadamente en algún momento, cada una de las etapas del modelo Big6™ pero las personas saltan de una etapa a otra desordenadamente, retroceden o se desvía. El énfasis se debe hacer en desarrollar competencia y pericia en cada una de las áreas del modelo Big6®, sin que esto signifique una camisa de fuerza.

CRÉDITOS:

Using the Big6™ Permisos de uso concedidos para fines educativos y sin fines comerciales.

"Big6™" tiene copyright © (1987) por Michael B. Eisenberg and Robert E. Berkowitz. Para mayor información, visite: www.big6.com La presente es una traducción del documento “Nuts & Bolts of the Big6” de Pacific Bell