



FERRAMENTAS PARAS A TI, I: INFORMÁTICA
A APRENDIZAXE BASEADA EN PROBLEMAS (ABP)

Facultade de Filoloxía
e Tradución

Universidade de Vigo

Curso: 2021/2022

Grao: Tradución e Interpretación

Materia: Ferramentas para a TI, I: Informática



TEMA 1

INTRODUCCIÓN

3- A APRENDIZAJE BASEADA EN PROBLEMAS



FERRAMENTAS PARAS A TI, I: INFORMÁTICA A APRENDIZAXE BASEADA EN PROBLEMAS (ABP)

FASES DA ABP

FASES DEL APRENDIZAJE BASADO EN PROBLEMAS

Lee y
analiza el
escenario
del
problema.

Realiza una
lluvia de
ideas.

Hace una
lista con
aquello que
se conoce

Hace una
lista con
aquello que
no se
conoce

Hace una
lista con
aquello que
se necesita
para
resolver el
problema

Define el
problema

Obtener
información

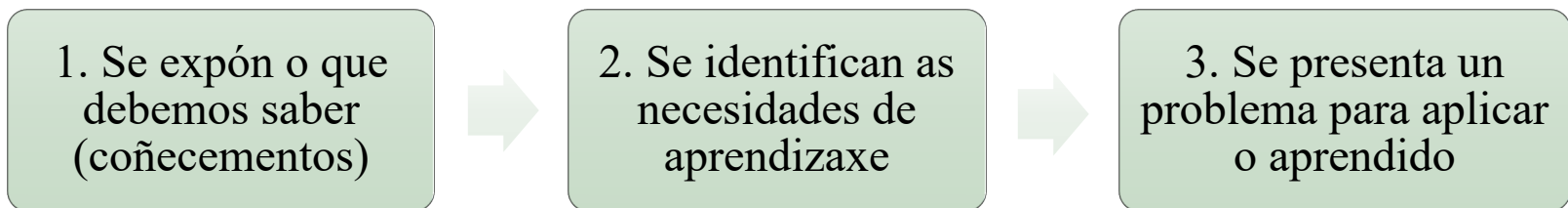
Presenta
Resultados



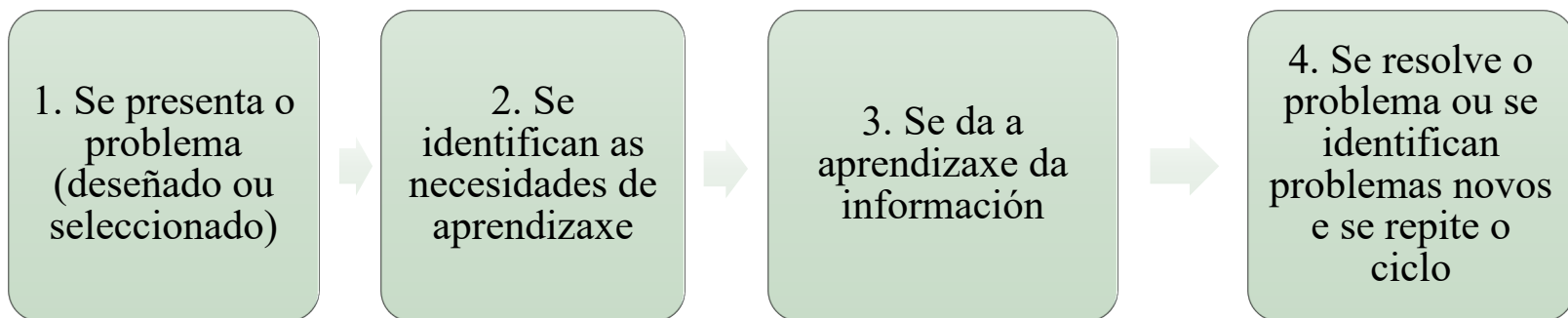
FERRAMENTAS PARA A TI, I: INFORMÁTICA A APRENDIZAXE BASEADA EN PROBLEMAS (ABP)

CAMBIOS NA METODOLOXÍA DOCENTE

Proceso da aprendizaxe **convencional**:



Proceso da **aprendizaxe baseada en problemas**





FERRAMENTAS PARAS A TI, I: INFORMÁTICA
A APRENDIZAXE BASEADA EN PROBLEMAS (ABP)
EVOLUCIÓN DA ABP NUN GRUPO DE TRABALLO

Primeira Etapa (inicio):

Alumnos con desconfianza e dificultade para entender e asumir o rol. Resistencia a iniciar o traballo.

Non se traballa como equipo e se dificulta distinguir entre o problema e os obxectivos.



Segunda etapa:

Os alumnos presentan certo nivel de ansiedade; senten que no avanzan e consideran que a metodoloxía da ABP non ten unha estrutura definida.



Cuarta etapa:

Seguridade e autosuficiencia no grupo. Congruencia entre actividades e obxectivos.

Intercambio fluído de información e efectiva resolución dos conflitos.



Terceira Etapa:

Os alumnos valoran o seu traballo. Toman conciencia da posibilidade de facerse responsables da súa propia aprendizaxe. Desenvolven a habilidade de discernir información.



Quinta Etapa:

Etapa máis produtiva.

Os alumnos han entendido o seu rol e o do titor. Han integrado a forma de traballo a outras experiencias de traballo grupal.

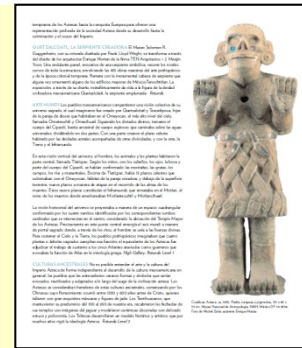
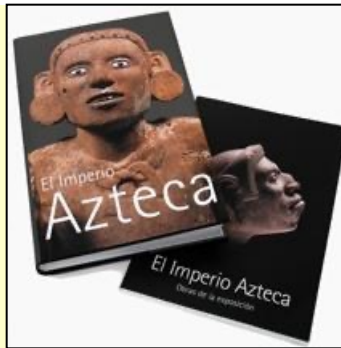


FERRAMENTAS PARA A TI, I: INFORMÁTICA
A APRENDIZAGEM BASEADA EM PROBLEMAS (ABP)

EXEMPLO

EXEMPLO

“PRÁTICA Nº1 – ENCOMENDA Nº 1”



Encomenda de tradución:

Unha axencia de tradución recibe unha encomenda de tradución do Museo Guggenheim de Bilbao. O museo está preparando unha exposición sobre “O Imperio Azteca” para o ano 2019 e quere que, a partir do texto orixinal (en inglés), fotografías e planos informativos dos servizos do museo (en español e inglés, facilitados polo propio museo), a axencia traduza o texto en inglés ao español e maquete ambos textos (orixinal e traducido), conxuntamente coas fotografías e a información (planos informativos en inglés e español) facilitada; todo illo nun único documento.

A axencia de tradución empeza coa encomenda, pero, por falta de tempo, contacta contigo (tradutor freelance) para que acabes a tradución e maquetes o texto final. Obviamente deberás cumprir cunhas pautas de traballo e uns prazos de entrega que se te facilitarán. Ademais, deberás axuntar ao texto traducido e maquetado a oportuna factura de cargo.

Parámetros de realización da encomenda:

Esta encomenda debe realizarse de maneira individual e supón un máximo de 1,5 puntos na “avaliación continua”. Como software específico para a súa realización deberás usar, obrigatoriamente, o procesador de texto (*Writer*) e a folla de cálculo (*Calc*) do paquete ofimático *OpenOffice* v. 3.4.1. [...]

