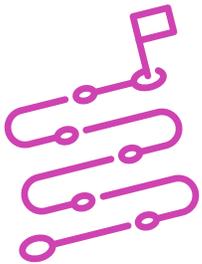


# Actividad de Aprendizaje

## Resolución de problemas de un equipo computacional

**¿Qué vamos a lograr con esta actividad de aprendizaje para llegar al Aprendizaje Esperado (AE)?**

*Entregar solución a problemáticas comunes en equipos, siguiendo el proceso de resolución de problemas, cumpliendo con los estándares de la industria.*



### INDICACIONES:

1. Formen equipos de 2, o máximo 3 personas.
2. Procedan en forma ordenada, autónoma, reflexiva y colaborativa con el desarrollo de la actividad.
3. Cumplan con los plazos de desarrollo de la actividad y la presentación de resultados.
4. Cuiden del entorno material y humano, previniendo situaciones de riesgo según los protocolos establecidos, cumpliendo con los estándares de calidad y seguridad.

### ACTIVIDAD

1. Un integrante del equipo simulará que es usuario de una empresa, a la que acude porque le ha ocurrido un problema en su equipo computacional.

\*Las problemáticas pueden ser planteadas de forma detallada y entregadas a las y los estudiantes por el o la docente, o pensada por quienes simularán ser usuarios.

2. Mientras es detallado el problema, el resto del equipo simulará ser personal técnico y su misión será dar solución a la problemática detallada, siguiendo el método de resolución de problemas que se describe a continuación, anotando los aspectos más importantes:
  - ▶ **Identificación del problema:** preguntas abiertas y cerradas realizadas para identificar la problemática exacta.
  - ▶ **Comprensión del problema:** información detallada extra de la problemática.
  - ▶ **Determinación de la causa:** gracias a los datos anteriores, inferir la causa que ocasiona el problema.
  - ▶ **Generación (lluvia) de ideas:** como mínimo, 2 posibles soluciones para el problema.
  - ▶ **Selección de la solución:** escoger 1 de las soluciones anteriores.
  - ▶ **Implementación de la solución:** detallar cómo se implementará la solución, añadiendo procedimientos y herramientas de trabajo seguro.
  - ▶ **Herramientas de software:** explicar qué herramienta(s) de software se podrían utilizar para identificar y/o solucionar el problema.
- Una vez finalizadas sus anotaciones, realizarán el cambio de roles volviendo a repetir el proceso anterior.

Presenten los estados de sus avances para ser retroalimentados por el o la docente y recuerden consultarle, en cualquier momento de la actividad, en caso de que surjan dudas o preguntas durante el proceso de construcción de sus conocimientos.

