

Actividad de Aprendizaje

NOMBRE DEL MÓDULO

Ensamblado y configuración de computadores y equipos terminales portátiles.

NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

Resolución de problemas de un equipo computacional.

APRENDIZAJES ESPERADOS

2.4 Soluciona problemas de hardware y software con diferentes niveles de dificultad utilizando proceso de resolución de problemas respetando los estándares de seguridad establecidos.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN

2.4.1 Realiza una inspección inicial del equipo computacional, relacionando fallas a posibles causas asociadas, recolectando información relevante para la elaboración de un diagnóstico cumpliendo con los estándares de calidad.

2.4.2 Utiliza manuales del fabricante para la reparación y solución de la falla del equipo personal seleccionando y empleando las herramientas y elementos de protección personal adecuados según la normativa.

2.4.3 Comprueba el funcionamiento del equipo computacional cumpliendo las especificaciones del fabricante y los requerimientos del usuario.

OBJETIVOS DE APRENDIZAJE GENÉRICOS

B - Leer y utilizar distintos tipos de textos relacionados con el trabajo, tales como especificaciones técnicas, normativas diversas, legislación laboral, así como noticias y artículos que enriquezcan su experiencia laboral.

- C** - Realizar las tareas de manera prolija, cumpliendo plazos establecidos y estándares de calidad, y buscando alternativas y soluciones cuando se presentan problemas pertinentes a las funciones desempeñadas.
- D** - Trabajar eficazmente en equipo, coordinando acciones con otros, in situ o a distancia, solicitando y prestando cooperación para el buen cumplimiento de sus tareas habituales o emergentes.
- E** - Tratar con respeto a subordinados, superiores, colegas, clientes, personas con discapacidades, sin hacer distinciones de género, de clase social, de etnias u otras.
- K** - Prevenir situaciones de riesgo y enfermedades ocupacionales, evaluando las condiciones del entorno del trabajo y utilizando los elementos de protección personal según la normativa correspondiente.

METODOLOGÍA SELECCIONADA

Juego de roles.

Competencias Desagregadas



CONOCIMIENTOS

- ▶ Identificación/reconocimiento de problemas comunes de hardware y software en equipos computacionales.
- ▶ Conocimiento del proceso para la resolución de problemas.
- ▶ Conocimiento de herramientas de software de Windows para la identificación y resolución de problemas en un equipo computacional.
- ▶ Análisis de situaciones problemáticas.
- ▶ Conocimiento de especificaciones técnicas y normativas diversas.



HABILIDADES

- ▶ Aplicación del proceso de resolución de problemas.
- ▶ Selección y utilización de herramienta de software para la solución de un problema identificado.
- ▶ Utilización de especificaciones técnicas y normativas diversas.



ACTITUDES

- ▶ Cooperación eficaz, prolija y rigurosa en el trabajo en equipo.
- ▶ Cumplimiento con la entrega de trabajos dentro de los plazos establecidos.
- ▶ Respeto a los demás y a sus respectivos puntos de vista.
- ▶ Cuidado del entorno material y humano previniendo situaciones de riesgo.

Descripción de Tareas y Recursos



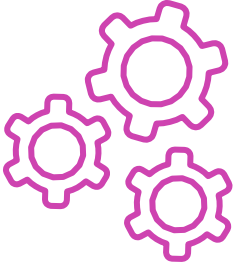
PREPARACIÓN DE LA ACTIVIDAD

Docente

- ▶ Revisa todos los recursos de la actividad, y en caso de ser necesario, realiza adecuaciones correspondientes, para estimular la generación de un ambiente de aprendizaje donde las o los estudiantes construyan colaborativamente una experiencia significativa y enriquecedora para su proceso de desarrollo personal y social.
- ▶ En caso de ser necesario, imprime materiales para el desarrollo de la actividad.

Recursos:

- ▶ Presentación en **PPT “Solución de problemas de un equipo computacional”**.
- ▶ Actividad de Aprendizaje **“Resolución de problemas de un equipo computacional”**.
- ▶ Actividad de Evaluación (Material para el o la docente) y su instrumento de evaluación (Rúbrica).
- ▶ Actividad de Evaluación **“Resolución de error de un equipo”**.
- ▶ Ticket de salida **“Solución de problemas”**.
- ▶ Infografía **“Pasos de la resolución de problemas”**.
- ▶ Video de metodología **“Juego de roles”**.



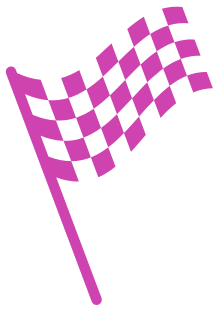
EJECUCIÓN

Docente:

- ▶ Promueve una atmósfera de respeto mutuo y empatía con la diversidad durante toda la clase.
- ▶ Comparte el Aprendizaje Esperado, los Criterios de Evaluación, los Objetivos de Aprendizaje de la Especialidad y los Objetivos de Aprendizaje Genéricos correspondientes, que se encuentran al inicio de la presentación **PPT “Solución de problemas de un equipo computacional”**, así como la metodología que va a usar a partir del video **“Juego de roles”**.
- ▶ Expone los contenidos de la presentación y realiza un diagnóstico de conocimientos previos con preguntas al inicio de la clase, contextualizando el aprendizaje con ejemplos vinculados al quehacer de la vida cotidiana y/o laboral.
- ▶ Explica la temática del PPT “Solución de problemas de un equipo computacional”, respondiendo dudas e inquietudes que aparezcan en el proceso.
- ▶ Indica la formación de equipos de trabajo de 2 o 3 estudiantes para la ejecución de la actividad.
- ▶ Comparte las indicaciones para desarrollar la Actividad de aprendizaje **“Resolución de problemas de un equipo computacional”**, desde este punto de vista, las problemáticas serán planteadas de forma detalladas y entregadas a los y las estudiantes por el o la docente, o bien, indica que sean pensadas por quienes simularán ser usuarios.
- ▶ Realiza seguimiento y retroalimentación formativa del trabajo de los y las estudiantes, resolviendo dudas que surjan durante la actividad y entrega la Infografía **“Pasos de la resolución de problemas”** como material de apoyo.
- ▶ Comparte las indicaciones para desarrollar la Actividad de evaluación **“Resolución de error de un equipo”** y verifica que los aspectos claves del trabajo se cumplan mediante la Rúbrica de evaluación.

Estudiantes:

- ▶ Participan en la construcción colaborativa de una experiencia significativa y enriquecedora de su proceso de desarrollo personal y social, coadyuvando a una atmósfera de respeto mutuo y empatía con la diversidad.
- ▶ Escuchan con atención el Aprendizaje Esperado, los Criterios de Evaluación, los Objetivos de Aprendizaje de la Especialidad y los Objetivos de Aprendizaje Genéricos correspondientes a la temática del PPT, así como la metodología con la que van a trabajar.
- ▶ Participan en las preguntas de diagnóstico de conocimientos previos y ayudan a la contextualización del aprendizaje proponiendo ejemplos vinculados al quehacer de la vida cotidiana y/o laboral.
- ▶ Escuchan con atención la presentación de PPT, e interactúan durante ésta para resolver sus dudas.
- ▶ Forman los equipos de trabajo según las indicaciones entregadas por el o la docente.
- ▶ Escuchan con atención las indicaciones que compartirá el o la docente para el desarrollo de la Actividad de aprendizaje y recibe las problemáticas si éstas serán planteadas de forma detallada y entregadas por el o la docente, o bien, son pensadas por quienes simularán ser usuarios.
- ▶ Realizan la Actividad de aprendizaje siguiendo los pasos del método de resolución de problemas y se asignan roles usuario-técnico con autonomía. Una vez finalizadas sus anotaciones, realizan el cambio de roles volviendo a repetir el proceso.
- ▶ Preguntan sus dudas durante la realización de la actividad y reciben retroalimentación formativa, así como la infografía como material de apoyo.
- ▶ Escuchan con atención las indicaciones y realizan la Actividad de evaluación, mientras son evaluados mediante la Rúbrica de evaluación.



CIERRE

Docente:

- ▶ Genera el cierre de la actividad, realizando un plenario con los problemas, soluciones y preguntas realizadas y una reflexión del método de resolución de problemas, incentivando las respuestas del Ticket de salida “**Solución de problemas**”.

Estudiantes:

- ▶ Participan del plenario compartiendo sus impresiones de la actividad y respondiendo las preguntas generadas por el o la docente provenientes del Ticket de salida, así como las que surjan de ellos y ellas. A su vez, reflexionan sobre cómo fue su desempeño ante la solución de problemas (fortalezas y debilidades) y cómo podrían mejorarlo.

Información complementaria



EQUIPAMIENTO Y MOBILIARIO (DECRETO 240)

Sala o laboratorio donde los y las estudiantes puedan juntarse en parejas o equipos.

ESTRATEGIA DE ALTERNANCIA

Pasantías.

