

# Actividad de Aprendizaje

## NOMBRE DEL MÓDULO

---

Instalación y mantenimiento básico de un terminal informático.

## NOMBRE DE LA ACTIVIDAD DE APRENDIZAJE

---

Resolución de problemas de PC.

## APRENDIZAJES ESPERADOS

---

**2.2.** Realiza reparaciones en equipos y sistemas de telecomunicaciones cumpliendo con los estándares de la industria y los protocolos de seguridad establecidos (según ANSI/TIA o ETSI, etc.).

## CRITERIOS DE EVALUACIÓN

---

**2.1.4.** Diagnostica fallas de hardware siguiendo el protocolo establecido, las especificaciones del fabricante, de acuerdo a normas de seguridad.

**2.2.3.** Utiliza herramientas de software que permiten diagnosticar anomalías en el funcionamiento de un equipo computacional, según las especificaciones de uso.

## OBJETIVOS DE APRENDIZAJE GENÉRICOS

---

**A -** Comunicarse oralmente y por escrito con claridad, utilizando registros de habla y de escritura pertinentes a la situación laboral y a la relación con los interlocutores.

- 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.**



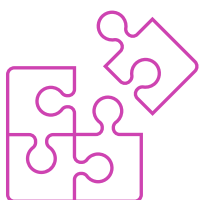
# Competencias Desagregadas



## 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.



## HABILIDADES

---

- ▶ Aplicación del proceso de resolución de problemas.
- ▶ Selección y utilización de herramienta de software para la solución de un problema identificado.
- ▶ Aplicación de especificaciones técnicas y normativas diversas.
- ▶ Expresión oral y por escrito con claridad, con registros de habla y de escritura pertinentes a la situación.



## 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

---

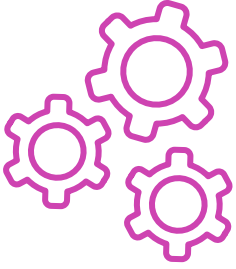
### Docente

- ▶ 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 los y las 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 y 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. 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.

