**MATERIAL DE APRENDIZAJE UNIDAD 2 N° DE GUÍA: 16**

ASIGNATURA: TECNOLOGÍA

NOMBRE ESTUDIANTE: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

CURSO: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_5\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ LETRA: \_\_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

OA: Crear diseños de objetos o sistemas tecnológicos para resolver problemas o aprovechar oportunidades: › desde diversos ámbitos tecnológicos y tópicos de otras asignaturas › representando sus ideas a través de dibujos a mano alzada, dibujo técnico o usando TIC › analizando y modificando productos

Objetivo de clase: Identificar problemáticas que puedan afectar el buen funcionamiento de las clases virtuales.

DEFINICIÓN DE PROBLEMA

Un problema es un asunto o cuestión que se debe solucionar o aclarar, una contradicción o un conflicto entre lo que es y lo que debe ser, una dificultad o un inconveniente para la consecución de un fin o un disgusto, una molestia o una preocupación.

El concepto de problema en el sentido de cuestión que se debe solucionar es aplicable a las más variadas disciplinas, como la matemática, la filosofía, la ecología, la economía, la política, la sociología y la metodología, entre otras.

Sinónimos de problema pueden ser: dificultad, inconveniente, complicación o contrariedad; enigma o incógnita; asunto o cuestión; duda o pregunta; obstáculo