

	SECRETARÍA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL I.E. GIMNASIO GRAN COLOMBIANO	PAG 1	
	GESTIÓN DE CALIDAD PROCESO DE FORMACIÓN Y EVALUACIÓN	M-FM-V-EI	
	PLAN DE ACTIVIDADES DE APOYO PARA LA SUPERACION DE DEBILIDADES	V1 NOV. 2018	

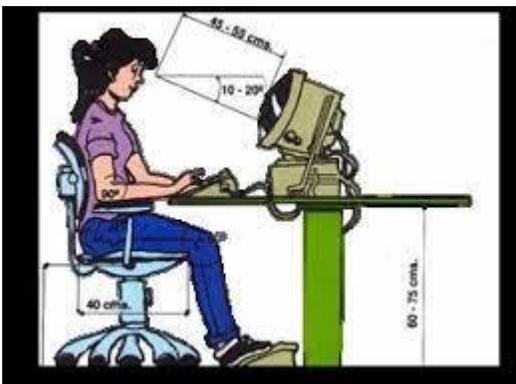
GUÍA DE TRABAJO NÚMERO 9

Nombre del estudiante _____ Grado _____

NIVEL: Básica secundaria	GRADO: Séptimo	FECHA: 03 de Agosto 2021
TEMAS: <ul style="list-style-type: none"> La ergonomía. 	OBJETIVOS: <ul style="list-style-type: none"> Reconocer la ergonomía que se involucra en la tecnología e informática comprendiendo la adaptación del hombre y la máquina. Identificar las clases, grupos, cuentas, subcuentas y cuentas auxiliares del PLAN UNICO DE CUENTAS (P.U.C) 	ESTÁNDAR: <ul style="list-style-type: none"> Analizo y explico las características y funcionamiento de la ergonomía con algunos artefactos tecnológicos y para utilizar los de forma correcta.
COMPETENCIA: <ul style="list-style-type: none"> ❖ Relaciono el funcionamiento de algunos artefactos, productos, procesos y sistemas tecnológicos con su utilización segura. 	DBA: <ul style="list-style-type: none"> Comprende diversos tipos de texto, a partir del análisis de sus contenidos, características formales e intenciones comunicativas. Reconoce las diferencias y semejanzas entre sistemas verbales y no verbales para utilizarlos en contextos escolares y sociales. 	RESULTADO DE APRENDIZAJE ESPERADO: <ul style="list-style-type: none"> Identifica la ergonomía y la pone en práctica para el uso de algunos artefactos tecnológicos. Identifica las clases, grupos, cuentas, subcuentas y cuentas auxiliares del PLAN UNICO DE CUENTAS (P.U.C)

FUNDAMENTACIÓN TEORICA

LA TECNOLOGÍA Y LA ERGONOMÍA.



La ergonomía es el estudio de la adaptación óptima entre el hombre y la máquina, es decir como adaptar de la mejor manera el uso de los objetos por el hombre.

Es una ciencia tecnológica que se encarga del diseño de los lugares y herramientas de trabajo optimizando la adaptación para su uso, la ergonomía ve el tipo de trabajo, las herramientas que se utilizan y el ambiente de trabajo como un todo.

La palabra ergonomía proviene de las palabras griegas ergon (trabajo) y nomos (ley, norma).

	SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPAL I.E. GIMNASIO GRAN COLOMBIANO	PAG 1	
	GESTION DE CALIDAD PROCESO DE FORMACION Y EVALUACION	M-FM-V-EI	
	PLAN DE ACTIVIDADES DE APOYO PARA LA SUPERACION DE DEBILIDADES	V1 NOV. 2018	

Los artefactos tecnológicos son productos de una economía, una fuerza del crecimiento económico y una buena parte de la vida. Las innovaciones tecnológicas afectan y están afectadas por las tradiciones culturales de la sociedad.

¿Cuál es su objetivo?

Encontrar la mejor adaptación entre el hombre, las herramientas, las máquinas y los lugares de trabajo con el objeto de reducir lesiones laborales, enfermedades, y por supuesto, mejorar la satisfacción de los usuarios y trabajadores y con ello la productividad.

En la actualidad, los diseñadores e ingenieros se basan en la investigación de los factores humanos, como por ejemplo los estudios experimentales de datos antropométricos (medidas corporales) y facilidad de uso, para ayudar a fabricar productos más fáciles de entender, más seguros de manejar y mejor adaptados al cuerpo humano.

¿Qué aspectos estudia la Ergonomía?

Todos los que influyen en la interacción entre la persona y el trabajo que realiza:

- Demandas energéticas de la actividad, posturas, movimientos y fuerzas aplicadas durante el trabajo.
- Condiciones ambientales como ruido, iluminación.
- Condiciones temporales del trabajo: pausas, horarios, ritmos, jornadas.
- Condiciones sociales de la empresa: estilos mando, sistemas promoción

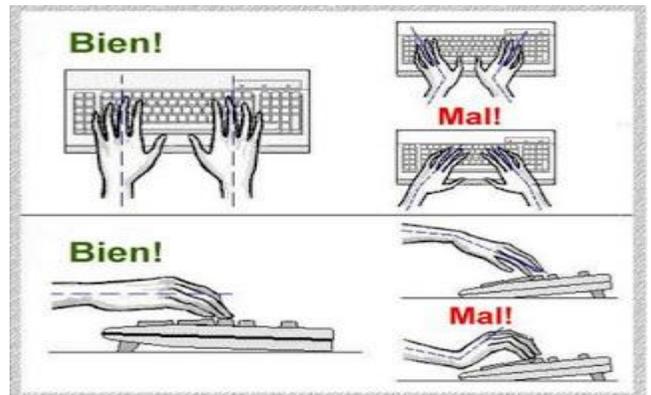


	SECRETARÍA DE EDUCACIÓN MUNICIPAL I.E. GIMNASIO GRAN COLOMBIANO	PAG 1	
	GESTIÓN DE CALIDAD PROCESO DE FORMACIÓN Y EVALUACIÓN	M-FM-V-EI	
	PLAN DE ACTIVIDADES DE APOYO PARA LA SUPERACIÓN DE DEBILIDADES	V1 NOV. 2018	

- Condiciones de información: órdenes, instrucciones para las tareas, cauces comunicación

Ejemplos de Ergonomía

Un teclado ergonómico es aquel que está diseñado para estar demasiadas horas sobre el teclado, el fin del diseño es evitar el síndrome de túnel carpiano, que se manifiesta por dolor en las articulaciones de dedos y muñeca y adormecimiento de los músculos de la mano y a la larga provoca artritis en esta zona.



Otro ejemplo el Monitor o Pantalla del ordenador:

- Ubicado siempre de frente nuestro, no al costado, perpendicular a las ventanas.
- A la altura de los ojos, o levemente más bajo.
- Ubicar la pantalla a una distancia entre 50 y 70 cm.
- Utilizar filtros o monitores que tengan tratamiento antirreflejo.
- Regular el brillo y el contraste de acuerdo con las características del entorno.
- La imagen de la pantalla debe ser estable, sin destellos, para evitar la fatiga visual.
- Evite acercarlos a fuentes o transformadores.

Mira este ejemplo de cómo deberíamos sentarnos delante del ordenador:



Tipos de Ergonomías

Dependiendo de las áreas que estudien se clasifican en:

- **Ergonomía biométrica:** antropometría y dimensionado, carga física y confort postural.
- **Ergonomía ambiental:** condiciones ambientales, carga visual y alumbrado, ambiente sónico y vibraciones.
- **Ergonomía cognitiva:** psicopercepción y carga mental, interfaces de comunicación, biorritmos y cronoergonomía.
- **Ergonomía preventiva:** seguridad en el trabajo, salud y confort laboral, esfuerzo y fatiga muscular.
- **Ergonomía de concepción:** diseño ergonómico de productos, diseño ergonómico de entornos, diseño ergonómico de sistemas.
- **Ergonomía específica:** minusvalías y discapacitación, infantil y escolar, microentornos autónomos (aeroespacial).
- **Ergonomía correctiva:** evaluación y consultoría ergonómica, análisis e investigación ergonómica, enseñanza y formación ergonómica.

Para acabar mira este video muy divertido sobre situaciones ergonómicas y no ergonómicas con sus consecuencias.

[Ergonomía](#) ver el video para reforzar el tema.

	SECRETARIA DE EDUCACION MUNICIPAL I.E. GIMNASIO GRAN COLOMBIANO	PAG 1	
	GESTION DE CALIDAD PROCESO DE FORMACION Y EVALUACION	M-FM-V-EI	
	PLAN DE ACTIVIDADES DE APOYO PARA LA SUPERACION DE DEBILIDADES	V1 NOV. 2018	

CONTABILIDAD

PLAN UNICO DE CUENTAS PARA COMERCIANTES (P.U.C.)

A CONTINUACION ENCONTRAMOS EL PLAN UNICO PARA COMERCIANTES DONDE IDENTIFICAREMOS TODA LA ESTRUCTURA DE LAS CUENTAS:

<https://studylib.es/doc/2089465/plan-unico-de-cuentas.--para-comerciantes>

ACTIVIDAD A DESARROLLAR:

1. Realice un escrito donde explique su punto de vista frente a la ergonomía en la tecnología.
2. De los anteriores tipos de ergonomía seleccione uno y realice en su cuaderno un dibujo donde explique cómo está relacionada.
3. Proponga un artefacto tecnológico el cual se pueda innovar y acomodar a la ergonomía.
4. Revise el enlace enviado anteriormente de contabilidad, donde encontramos el PUC para comerciantes.
5. Identifique las (Clases, Grupos, y Cuentas del PUC para comerciantes) que encuentres en el enlace.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN:

- a. Organice un archivo en Word, Pdf o imágenes, donde se evidencie el desarrollo de la misma y súbalo a Classroom
- b. Participe en las asesorías virtuales programadas los días:
- c. Fecha de trabajo:

BIBLIOGRAFÍA E INFOGRAFÍA

- ❖ <https://www.quironprevencion.com/blogs/es/prevenidos/nuevas-tecnologias-aplicadas-ergonomia>
- ❖ <https://es.calameo.com/books/00186726113304bf06bd0>
- ❖ <https://www.vigatec.com/beneficios-tecnologia-ergonomia/>
- ❖ <https://es.slideshare.net/camiladussan12/que-es-ergonoma-y-seguridad-tecnologica>
- ❖ Contabilidad, MCGRAW HILL, LUCY CORAL, EMMA GUDIÑO.

DATOS DOCENTE:

Docente titular: Pablo Cesar Díaz Cortés pablo.diaz@gimnasiograncolombiano.edu