



COLEGIO PABLO GARRIDO VARGAS
Formando líderes sin distinción

GUÍA DE APRENDIZAJE “TECNOLOGIA”

NOMBRE:		FECHA: Semana 23 30 al 04 de Septiembre 2020.	CURSO: Séptimo Año Básico.
OA 2 Diseñar e implementar soluciones que respondan a las necesidades de reparación, adaptación o mejora de objetos o entornos, haciendo uso eficiente de recursos materiales, energéticos y digitales.	Unidad 2	Habilidades desarrollar:	a Plantear, identificar
	Establecimiento del Diseño solución		
Objetivo de clase: <ul style="list-style-type: none">Justifican el diseño propuesto a partir de factores ergonómicos.			
Indicadores de Evaluación: <ul style="list-style-type: none">Justifican el diseño propuesto a partir de factores ergonómicos.			
Instrucciones de la Actividad: <ul style="list-style-type: none">Lee y responde cada una de las preguntas que aparecen en tu guíaTe puedes apoyar con la clase online que aprendiste con tu profesorAnaliza, recorta y pega en tu cuaderno la información entregadaEnvía las respuestas finales a tu profesor a través del correo electrónico			
Sitio web recomendado: https://www.youtube.com/watch?v=jTyJ3rx5uWI&feature=youtu.be			
Docente: Edgardo Hidalgo.	Martínez	Correo: edgardo.martinez@colegio- pablogarrido.cl	Horario de Consultas: 10:30 a 11:30 horas. -

Intrucciones: Lee, analiza y responde las preguntas de tus guías

La Ergonomía

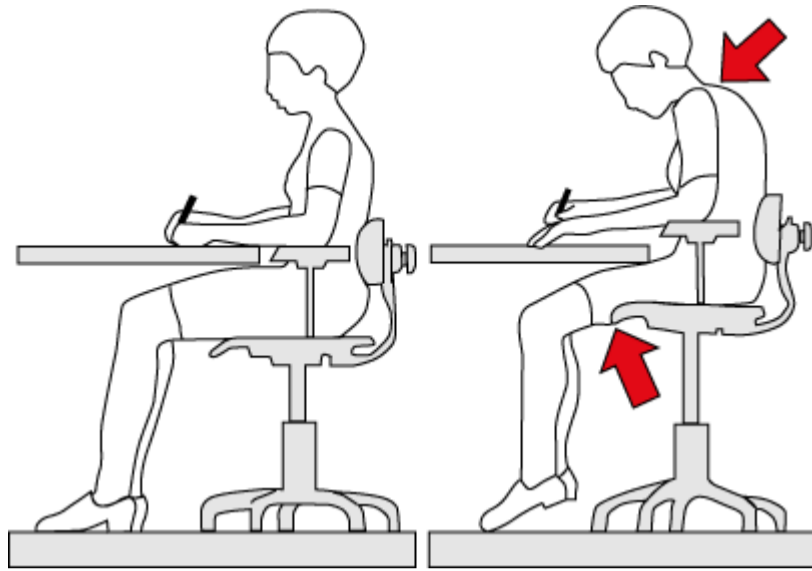
¿Qué significa este concepto?

La Ergonomía es el campo de conocimientos multidisciplinarios que estudia las características, necesidades, capacidades y habilidades de los seres humanos, analizando aquellos aspectos que afectan al entorno artificial construido por el hombre relacionado directamente con los actos y gestos involucrados en toda actividad de éste. En todas las aplicaciones su objetivo es común: se trata de adaptar los productos, las tareas, las herramientas, los espacios y el entorno en general a la capacidad y necesidades de las personas, de manera que mejore la eficiencia, seguridad y bienestar de los consumidores, usuarios o trabajadores. Es la definición de comodidad de un objeto desde la perspectiva del que lo usa.

La palabra ERGONOMÍA se deriva de las palabras griegas “ergos”, que significa trabajo, y “nomos”, leyes; por lo que literalmente significa “leyes del trabajo”, y podemos decir que es la actividad de carácter multidisciplinar que se encarga del estudio de la conducta y las actividades de las personas, con la finalidad de adecuar los productos, sistemas, puestos de trabajo y entornos a las características, limitaciones y necesidades de sus usuarios, buscando optimizar su eficacia, seguridad y confort.

La ergonomía se centra en dos ámbitos: el diseño de productos y el puesto de trabajo. Su aplicación al ámbito laboral ha sido tradicionalmente la más frecuente; aunque también está muy presente en el diseño de productos y en ámbitos relacionados como la actividad del hogar, el ocio o el deporte. El diseño y adaptación de productos y entornos para personas con limitaciones funcionales (personas mayores, personas con discapacidad, etc.) es también otro ámbito de actuación de la ergonomía.

Todo diseño ergonómico ha de considerar los objetivos de la organización, teniendo en cuenta aspectos como la producción, rentabilidad, innovación y calidad en el servicio.



¿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...

Condiciones de información: ordenes, instrucciones para las tareas, cauces comunicación...

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 discapacidad, infantil y escolar, microentornos autónomos (aeroespacial).
- Ergonomía correctiva: evaluación y consultoría ergonómica, análisis e investigación ergonómica, enseñanza y formación ergonómica.

Ejemplos:

La silla sin silla

La empresa Noonee ha fabricado un prototipo de traje que llevas atado a las piernas y espalda que te permite sentarte sin tener silla. Como podemos ver en la foto, de alguna manera llevas la silla incorporada al cuerpo. Cuando necesitas sentarte automáticamente el aparato adopta la postura adecuada para sostener el peso de tu cuerpo en posición de sedestación. Según el fabricante, la altura la ajusta el usuario en función de sus circunstancias.

Personalmente me parece una gran idea que tiene mucho recorrido para desarrollar en el futuro. Puede ayudar a hacer tareas en mejores posturas y evitar pasar demasiado tiempo seguido de pie o en posturas forzadas para la espalda. Puede permitir regular mucho mejor los esfuerzos a un trabajador. En la foto de la derecha se puede ver a una trabajadora de Audi, que está probando esta tecnología en sus trabajadores.



Ticket de salida

- ¿Qué es la ergonomia?

- Nombra 3 tipos de ergonomia