

UTILIZACIÓN DEL CAÑÓN DE PROYECCIÓN PARA ENTRENAMIENTO DE LA VISIÓN LEJANA

*Mercedes Andrés
Ros Barredo
Iñaki Barredo
Lourdes Zapirain*

*Centro de Recursos para Invidentes
San Sebastian*

Para los profesionales que trabajamos en habilitación y rehabilitación visual de niños/as en edad escolar afectados de ceguera y baja visión, la visión lejana es, a nuestro entender, el campo más difícil o con el que mayores limitaciones nos hemos encontrado.

Nos hemos dado cuenta de que las estrategias que trabajamos para mejorar la percepción en visión cercana son, en muchos casos, las mismas que para la visión lejana. La dificultad en este segundo caso es que las condiciones del entorno no siempre son las más adecuadas. Por citar algunos ejemplos, no se puede salir del recinto escolar, desde la ventana del aula no siempre hay suficientes estímulos para realizar este trabajo ni podemos incidir en ellos, las condiciones atmosféricas no son siempre adecuadas, etc. Por esta razón, algunas veces, el entrenamiento de la visión lejana pasa a un segundo plano, aunque no olvidamos que el día a día en el aula está lleno de situaciones que ponen a prueba la eficacia de la misma: tienen que copiar de la pizarra, mirar los posters de la pared, ver los vídeos...

Desde hace años, los avances en las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) han posibilitado la aparición de nuevos recursos que pueden ser de gran ayuda para el trabajo en visión lejana ya que nos permiten modificar y controlar las variables de objetos e imágenes del entorno. Entre estos recursos queremos hacer hincapié en el cañón de proyección.

En la actualidad, la mayoría de los centros escolares disponen de este recurso que puede sernos de gran utilidad porque además de trabajar en un soporte informático, que resulta más agradable que los formatos convencionales, podemos proyectar y jugar con distancias, tamaños,

condiciones de luz y con objetos y situaciones no cotidianas para el alumno y lejanas a su realidad y experiencia.

En este artículo queremos proponer otra forma de entrenamiento visual partiendo de las condiciones reales con las que nos encontramos en los centros escolares.

ENTRENAMIENTO DE LA VISIÓN LEJANA

Dejando de lado la definición estricta de qué es visión lejana, creemos que un alumno/a necesita entrenamiento en este campo cuando tiene serias dificultades para ver más allá del trabajo de mesa.

Hay muchas patologías que afectan a la visión lejana: errores de refracción, problemas de campo visual, problemas de motilidad ocular, e incluso alteraciones en la percepción del color. Estas provocan falta de nitidez, visión segmentada y dificultades para localizar y seguir objetos en movimiento, aspectos estos que dificultan la vida ordinaria (cruzar la calle, ver el número del autobús...), para las que no siempre las ayudas ópticas que proporciona la ONCE son funcionales en niños y niñas en edad escolar por las dificultades que entraña su manejo.

El entrenamiento consiste en dotarles de estrategias y recursos que les permitan obtener un rendimiento más funcional de su capacidad visual. Entre otras, hablamos de estrategias tales como trazado, rastreo y exploración que ayudan a la localización de objetos e imágenes y otras como cierre visual, fijación y atención selectiva que facilitan la interpretación de las mismas.

Los distintos programas y juegos de ordenador que existen en el mercado (EVO, Efivis, Tux Paint...), no sólo son útiles para trabajar la visión cercana sino que también, por medio del cañón que proyecta las imágenes a la distancia necesaria, pueden servir para trabajar estrategias en visión lejana.

EL CAÑÓN DE PROYECCIÓN

El cañón podemos utilizarlo con:

- 1.- Programas cerrados, no modificables: EVO, Efivis, juegos de memory...

Los módulos de entrenamiento visual de estos programas,

estimulación básica, estrategias de exploración y búsqueda, reconocimiento de objetos, atención, seguimiento, rasgos críticos y diferencias, entre otros, pueden trabajarse en visión lejana una vez determinada la distancia idónea de trabajo con cada alumno/a.

2.- Material elaborado con programas abiertos, modificables: Power Point, Tux Paint...

Estos programas nos permiten elaborar actividades para trabajar los distintos módulos de entrenamiento en función de las características cognitivas, edad y patología visual de los alumnos/as.

3.- Material elaborado por uno/a mismo/a: fichas, fotografías...

La posibilidad de poder proyectar fácilmente fotografías e imágenes acordes a la edad e intereses de los/as alumnos/as aumenta la motivación y facilita el entrenamiento visual.

Como aspectos positivos de la utilización del cañón de proyección podemos destacar los siguientes:

- Posibilita modificar la imagen: eliminar el exceso de información, mejorar el contraste, ampliar/reducir la imagen, cambiar la tonalidad...
- Permite señalar y localizar los objetos utilizando el ratón propio del ordenador o punteros láser, sin depender del lenguaje o habla
- Permite al profesorado dirigir la atención del alumno cuando hay problemas de localización.
- Permite la utilización de imágenes cercanas al niño.
- El uso de las N.N.T.T. resulta mucho más motivante que la utilización de los posters habituales para el entrenamiento en visión lejana.

Como limitaciones o aspectos negativos a reseñar igualmente:

- En los centros escolares no siempre es posible disponer del aula donde está colocado el cañón
- A pesar de poder ser utilizados como elementos "portátiles", la instalación y el transporte del cañón y sus accesorios es compleja.

Para finalizar, con las ideas recogidas en este artículo queremos hacer ver a los/as profesionales que trabajan en Baja Visión, el enorme potencial que un recurso como el cañón de proyección puede aportar al trabajo en Visión Lejana.