

PRÁCTICA 6 ENTRENAMIENTO VISUAL (II)

1.- PC SHAPE & SIZE [FORMA Y TAMAÑO]

Aplicaciones: Mejora la percepción y el reconocimiento de formas y tamaños. Permite entrenar la coordinación ojo-mano y la integración cortical de imágenes binoculares.

Tarea: Modificar la forma y el tamaño de la figura presentada a la derecha de la pantalla, de modo que se asemeje lo mas posible en forma y tamaño a la que se observa en la izquierda.

Una vez seleccionados los colores y el grado de dificultad, se procede a igualar ambas figuras mediante las flechas de tamaño situadas en parte inferior de la pantalla. Finalmente se presiona OK cuando la igualación es correcta.

El sistema evalúa si la respuesta es válida (hay unos límites de tolerancia establecidos para cada nivel), y devuelve el porcentaje de aciertos. Cuando el porcentaje supera el 75 % después de un mínimo de cinco respuestas, el sistema pasa automáticamente de nivel.

A medida que se sube de nivel, se disminuye la tolerancia, y también el tiempo de presentación (Tarea Taquitoscópica), además de disminuir el grosor del trazo de las figuras presentadas.

Consideraciones especiales: En este programa, la dificultad del entorno se modifica directamente con la selección del nivel. Es importante prestar atención al dibujo correcto, a fin de identificar los errores habituales.

Se puede trabajar en presentaciones blanco/negro o negro/blanco, o también se suele recurrir a presentaciones rojo/azul azul/rojo y la gafa anaglifo. De esta manera se ejercita la integración cortical. Al aumentar el nivel, de manera automática, disminuye el tiempo de presentación, disminuye el trazo y aparece parpadeo.

Actividad: Realiza varias series de tres minutos descansando un minuto entre serie y serie. Registra al final de cada período tu porcentaje de aciertos.

	Serie 1	Serie 2	Serie 3
Nivel			
porcentaje aciertos			

2.- TAQUITOSCOPIO

Aplicaciones: Entrenamiento en tareas de velocidad de percepción visual. Entrenamiento de la acomodación, movimientos oculares y coordinación ojo mano

Tarea: Consiste en identificar los estímulos presentados durante una fracción de tiempo, y reproducirlos en la secuencia correcta.

Consideraciones especiales: Se recomienda alternar la distancia de trabajo al monitor, con sesiones donde se trabaje lo mas lejos posible, para lo que se utilizarán estímulos de letras o números (permiten teclado) llevando este tan lejos como lo permita el cable. Es importante tratar de verbalizar lo menos posible el estímulo y su secuencia con el objeto de utilizar y entrenar fundamentalmente la memoria visual. En caso de verbalización recordar que la que se hace en voz alta es menos visual que la que se hace interiormente en silencio.

Actividad: Realiza series de medidas con números, letras y figuras. Parte de números de 4 cifras con tamaño 35.

	Números	Letras	Figuras
Aciertos (%)			
Tiempo			

3.- SACÁDICOS

Aplicaciones: Desarrollar y mejorar la exactitud y velocidad de los movimientos sacádicos. Entrenar la coordinación ojo-mano, la motilidad ocular, la fijación ocular y la acomodación. Estimular la concentración y la atención.

Tarea: Consiste en ir siguiendo con la mirada la trayectoria marcada por los estímulos presentados. Identificando la secuencia de estímulos mostrados. Identificar, memorizar y reproducir.

Consideraciones especiales: El diseño del entorno lo hace ideal para ser utilizado en la primera fase de cualquier programa de entrenamiento visual. Se comenzara monocularmente y luego biocularmente y finalmente binocularmente.

Es importante indicar que no deben realizarse movimientos de cabeza durante las pruebas., sino seguir los estímulos con la mirada.

Actividad: Realiza el entrenamiento. Primero con símbolos y después con números en ambos casos partiendo del nivel 5. Es importante controlar la distancia (70 cm.) y no mover la cabeza.

	Símbolos	Números
Horizontal		
Al azar		

4.- SEGUIMIENTOS

Aplicaciones: Desarrollar y mejorar la exactitud y velocidad de los movimientos de seguimiento. Estimular la velocidad de reacción ojo/mano, la atención y la concentración.

Tarea: Consiste en ir siguiendo con la mirada la trayectoria marcada por los estímulos presentados. En modo interactivo se requiere además la identificación de los cambios en el estímulo y la reacción oportuna del sujeto. Ante el cambio de la figura se deberá accionar con el ratón rápidamente sobre el campo de entrenamiento. Tanto si se lo ha logrado como si no, se emitirá un sonido característico y se indicará el tiempo de reacción.

Consideraciones especiales: El Diseño del entorno lo hace ideal para ser utilizado en la primera fase de cualquier programa de entrenamiento visual. Se sin interacción para exigir al máximo la atención voluntaria sin retroalimentación.

Se comenzara monocularmente y luego biocularmente y finalmente binocularmente. Habitualmente se trabajará durante tres minutos monocular o binocularmente y con interacción.

Al aumentar el nivel aumenta la velocidad del movimiento y disminuye el detalle

Actividad: Al igual que antes, es importante controlar la distancia (70 cm.) y no mover la cabeza. Ajusta el tiempo a 1 minuto y realiza los niveles 6, 7 y 8 con los símbolos cuadrados y con las caras. Anota los resultados.

Nivel	Símbolos	caras
6		
7		
8		