

SÍNDROME VISUAL INFORMÁTICO

Zachman, Patricia; Sánchez, Alicia; Oldani, Miriam; Milán, Liliana

- En el contexto educativo como en otras áreas laborales se cambió de modalidad presencial a modalidad virtual, pasando varias horas frente a las pantallas cumpliendo con sus funciones. Como consecuencia a esta situación surge el síndrome visual informático que la Organización Mundial de la Salud lo define como una deficiencia visual subjetiva que se percibe como un alto nivel de incomodidad visual y se produce después de una actividad visual prolongada “de cerca”. Desde el marco del Proyecto de Extensión: “Educación y Prevención para la Salud Visual” aprobado por Secretaría de Extensión, Cooperación y Servicios Res. Nro. 408/19 CS se propuso acercarse a los jóvenes y adolescentes estudiantes de la comunidad universitaria para concientizar sobre los cuidados que se deben tener para prevenir las consecuencias que provoca este Síndrome. Para ello se realizó una etapa de difusión en primera instancia sobre la regla 20-20-20, donde se elaboró un video institucional y diferentes banners, que fueron publicados dentro de la institución cuya función es prevenir o minimizar la consecuencia de ojo seco y el cansancio visual. En segunda instancia sobre la higiene visual enfocadas a mejorar la ergonomía en el espacio de trabajo. Como conclusión se elaboró una encuesta sobre el Síndrome Visual Informático que se difundió en la comunidad universitaria.

