



TRABAJO FINAL DE GRADO

Presentado para acceder al título de

Licenciatura en Psicomotricidad

Título: “El uso de pantallas en la primera infancia
en relación a la constructividad corporal”

Autoras:

Aragón, María José -DNI: 33.291.843

Rodríguez, María Gisele - DNI: 30.872.052

Rodríguez, Mercedes - DNI: 32.919.547

Yramain, Yessica Lusiana - DNI: 39.141.347

Director/a:

Prof. Chiaraluce, Mateo

Lic. Morata, Lucía Celeste

Lugar:

Rosario

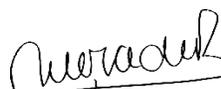
Fecha de presentación:

17/06/2024

Firmas de las autoras


ARAGÓN,
MARÍA JOSÉ


MARÍA GISELE
RODRÍGUEZ


MERCEDES
RODRÍGUEZ.


Yramain Yessica Lusiana

Agradecimientos

A Bruno, Fran y Coki que se bancaron meses de mucha intensidad psicomotora. A mis viejos y hermanas que a la distancia, siempre me alentaron a seguir adelante y al mágico “G4-Jankenpon” sostén fundamental de esta trama que hacia el final no sólo es de colegas, sino un entramado de amigas. Gracias Lucía por guiarnos a lo largo de todo este tiempo con paciencia y dedicación. **Mechi**

A Ale, Balta y Ámbar, quienes me acompañan en todo momento y sin ellos esta aventura no hubiese sido posible. A mis padres, que me brindaron el apoyo necesario para confiar en mí. A Cristina y Juan Roberto, por ser pilares de amor y contención. A mis compañeras - amigas, con las cuales conformamos el G4, red de unión y sostén. A la Lic. Lucia Morata, por orientarnos y desafiarnos a superarnos día a día. **Gise**

Agradezco que me haya alcanzado el envión para iniciar y sostener este cursado. Claramente no podría haber sido posible sin mi familia: Santi y Emi que me acompañaron en cada paso. A las genias de las 3 otras integrantes de G4 con quienes nos sostuvimos desde que nos consolidamos como grupo. **Majo**

Agradezco a mi papá y mamá, que me ayudaron en todo lo que necesitaba, en especial por esos abrazos y mimos infinitos que me recargaban de energía. A mi maravilloso G4, es todo lo que está bien. Me llevo grandes amigas que me sostuvieron hasta el final. Gracias por la gran red de sostén que construimos. Hago mención especial a mi gran compañero de vida Fernando, que me acompañó superando todos los obstáculos que hubo y nunca estuvo en discusión la opción de rendirse. **Lusiana**

Índice

Resumen - Abstrac	1
Palabras Claves.....	1
Introducción	2
Marco Teórico.....	4
Desarrollo	10
Conclusión	15
Referencias	17

Resumen - Abstrac

El interrogante que motiva este trabajo hace referencia al uso de dispositivos electrónicos en las primeras etapas de la vida, particularmente en niños/as de 3 a 5 años y su impacto en la constructividad corporal.

Se ha observado que en la cotidianeidad, el uso de pantallas es cada vez mayor. Por ello, desde una perspectiva psicomotriz se analizará el lugar ocupado por los juegos corporales en comparación a los juegos de pantalla.

Se realizará un recorrido teórico por distintos autores que convergen al enunciar conceptos referidos al desarrollo de niños/as, a la constructividad corporal y al uso de pantallas. Entre ellos se menciona a: Esteban Levin, Daniel Calmels, Leticia González, Claudia Sykuler, Myrtha Chokler, José R. Kremenchuzky, la Sociedad Argentina de Pediatría, entre otros.

Tanto los/as autores/as, como los estudios médicos e investigaciones relacionadas aportan distintas miradas sobre los usos de dispositivos electrónicos en las infancias.

Al poner en diálogo a las mismas se deja ver que hay relación estrecha entre cuerpo y juego, fundamental para el proceso de constructividad corporal del niño/niña, que da cuenta del desarrollo psicomotor singular y particular de cada uno y por ende es necesario seguir investigando cómo acompañar este acontecer tecnológico y social. Siendo vital en este proceso el rol del adulto, así como la relación con el otro tendrá un papel fundante en el proceso de constructividad corporal.

Palabras Claves

Infancias – Pantalla (Dispositivos tecnológicos) – Constructividad corporal
– Juego.

Introducción

El presente Trabajo Final de Grado se propone indagar sobre el uso de dispositivos electrónicos en la franja etaria entre los 3 a 5 años y su impacto en la constructividad corporal. Considerando que, el acceso y uso de dispositivos electrónicos en edades cada vez más tempranas es uno de los debates que surgen dentro del campo de la Psicomotricidad.

Al respecto Levin (2018) afirma: “El mundo contemporáneo nos preocupa y alarma; al mismo tiempo, nos permite vislumbrar nuevos horizontes en la complejidad actual de la experiencia infantil” (p.11). Tal como el autor lo plantea se intentará delinear y comprender la realidad particular y compleja de las infancias contemporáneas.

Desde la psicomotricidad y teniendo como objeto de estudio el cuerpo, se intentará indagar sobre el proceso de construcción del mismo en niñas y niños, de entre 3 y 5 años, que tienen acceso a una pantalla táctil durante gran parte de su cotidianidad.

Por otro lado, se trazará la relación que existe entre la constructividad corporal en las infancias contemporáneas y el juego, haciendo foco en el despliegue lúdico que puedan tener o no los niños y las niñas de las edades que se recortan en el presente trabajo. Para esto se analizará el lugar ocupado por los juegos corporales en comparación a los juegos de pantalla.

Se fundamenta el siguiente trabajo en estudios e investigaciones relacionadas con la incorporación de las pantallas (delimitando este término a celulares, tablet y pc) en la primera infancia, que han sido desarrolladas por varios autores e investigadores, pertenecientes a distintas disciplinas como: Esteban Levin, Daniel Calmels, Leticia González, Claudia Sykuler, Myrtha Chokler, José R. Kremenhusky, la Sociedad Argentina de Pediatría, quienes aportan distintas miradas sobre usos de dispositivos

electrónicos en las infancias.

A partir de estos autores se intentará discernir si el uso de pantallas es considerado un factor determinante en el proceso de constructividad corporal y por ende en el desarrollo.

Se plasmarán conceptos centrales de la Psicomotricidad como: cuerpo, relación al Otro y constructividad corporal por donde se buscará profundizar este debate o tal vez abrir nuevos interrogantes para intentar comprender esta problemática actual.

Marco Teórico

Para poder llevar a cabo este trabajo es fundamental recuperar lo que se entiende por primera infancia, así como también será necesario pensar las infancias¹ contemporáneas en relación al uso de pantallas y al juego corporal.

Se han consultado diferentes fuentes a partir de las cuales se traza el lineamiento etario al cual este trabajo se circunscribe. Se denomina *primera infancia* al período comprendido desde el nacimiento hasta los 6 años. Se tomará como parámetro el rango etario de 3 a 5 años planteado por la Secretaria Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia. (2021) quien establece que:

La Primera Infancia es el período de mayor y más rápido desarrollo en la vida de una persona. Durante esta etapa, se construyen las bases de la personalidad de cada niño y niña, de su salud, bienestar y educación. Por eso es necesario que en esta etapa todos y todas reciban oportunidades que permitan una vida plena, con respeto por sus tiempos de desarrollo y el ejercicio de sus derechos como ciudadanos y ciudadanas. (p. 21)

Por lo citado anteriormente la elección de este rango etario se vincula con la urgencia e importancia de pensar las experiencias enriquecedoras en entornos con factores facilitadores para el desarrollo de las infancias actuales. ¿Es el uso de pantallas una de ellas?

Esta pregunta surge desde la mirada que se tiene sobre las infancias desde el campo

¹“La nueva denominación (Infancias) invita a abandonar la noción androcéntrica de «niño» como sujeto universal y homogéneo, así como también a pensar las niñeces desde la pluralidad, reconociendo las diferentes formas de vivirlas. De esta manera, se promueve las transformaciones producidas en los últimos años en los planos social, cultural y normativo”. (cita del sitio <https://www.educ.ar/recursos/157598/dia-de-las-infancias>)

disciplinar de la Psicomotricidad, entendiendo la complejidad del entramado existente entre el cuerpo del niño, la niña y su proceso de constructividad corporal.

La Asociación Argentina de Psicomotricidad (s.f) afirma que:

La Psicomotricidad es una disciplina que tiene como eje el estudio del cuerpo y su construcción en la relación con el medio, en el devenir singular del sujeto: bebé, niño, joven y adulto. La construcción del cuerpo implica, en una relación dialéctica, aspectos biológicos, psíquicos, culturales y sociales que dan cuenta de un modo singular de ser y hacer del sujeto con el propio cuerpo, situado en encuentros y desencuentros con el medio.

En relación a lo expresado se observa que la construcción del cuerpo se vincula a la maduración del ser humano y también al desarrollo. Kremenchuzky (2021) dice:

El desarrollo es la senda, el trayecto por el cual un ser humano con su biología llega a ser un sujeto del lenguaje y del deseo. Ese proceso por el cual la psique se funde al soma. La maduración es el modo mediante el cual un órgano adquiere toda su posibilidad en base a lograr mecanismos que le permiten ejercer su óptima función.
(p. 13)

De este modo, el desarrollo incluye a la maduración ligando aquello que es del orden de lo singular, de lo subjetivo que se irá construyendo en relación con su propia identidad, deseos, experiencias, entorno familiar y momento socio-histórico y cultural particular de este niño o niña.

Con respecto al concepto de constructividad corporal es definido por Leticia González (2009) como un proceso en que el cuerpo es una “construcción en y para la relación con otro” (p.14).

Siendo a partir de un otro, en principio adulto cuidador, que el cuerpo del niño se

construye y toma conocimiento de esta construcción.

A partir de esta conceptualización la autora describe varias fases sucesivas e interrelacionadas entre sí dentro de la constructividad corporal las cuales son: cuerpo tónico, instrumental y cognitivo. Además de delimitar estos pasajes del cuerpo del niño González (2009) remarca la importancia del proceso de constructividad corporal en el desarrollo psicomotor diciendo que:

El desarrollo psicomotor es la manera en la cual el sujeto en relación es siendo en su cuerpo: a) consigo mismo; nivel de integración estructural en relación a los objetos y los sujetos y b) decimos siendo para indicar secuencia y constructividad. (pp. 20-21)

El niño o la niña despliega la singularidad propia de ser en su cuerpo e inicia una particular manera de descubrirse a sí mismo/a y también a otros/as. Pasando del cuerpo tónico al cuerpo instrumental, en la búsqueda de conquistar a través del movimiento el mundo que lo rodea a partir de la intención de accionar sobre él. Es por ello, que esta etapa constituye un momento sensible para el desarrollo psicomotor del niño de 3 a 5 años, tomando gran relevancia la relación con otros. De acuerdo a lo descrito por González como producciones del cuerpo ², a las que llama “variables relacionales” se encuentra la postura.

De Ajuriaguerra (1982) entiende a la postura como: “una posición del cuerpo entero o de una parte del cuerpo; la postura sirve a menudo para la preparación de un acto y

²Es pertinente retomar sobre producciones corporales o variables relacionales la definición de la autora, quien se interroga: "¿qué es aquello que el cuerpo produce? ¿cuáles son las producciones del cuerpo?: estructura de movimiento reflejo, tono, postura, sonido, voz, mirada, escucha, sonrisa, llanto, prensión, coordinaciones, gestos, espacio, tiempo, imagen, lateralidad, grafismo, proyecto motor, lenguaje" (González 2009 P.26)

puede, además, ser la continuación de una serie de movimientos que conducen a un “estado” (p.17). Se conceptualiza el término “postura” por considerarse una variable relacional relevante a observar en el juego de niños y niñas durante la primera infancia, y por lo tanto, también importante al pensar en el juego en las pantallas.

La autora Sykuler (2016) toma la conceptualización de “constructividad corporal” de González sumando una afirmación propia respecto al juego.

El juego es en construcción en y para la relación con un otro.

De esta manera cuerpo y juego quedan enlazados en esta construcción, entramados en el encuentro con el otro/Otro que ejerce una función primordial para el niño.

El cuerpo se construye en el juego, y el juego se despliega con y en el cuerpo; el juego “hace cuerpo” (Sykuler, 2016 p. 126).

Entonces es posible afirmar que el cuerpo irá construyéndose en el espacio lúdico fundado en las relaciones más tempranas de una persona. Podría decirse que el juego siempre remite al cuerpo, el cual, al ponerse en relación, se construye a sí mismo en una interacción permanente de encuentro con el otro y con los otros.

Citando a Winnicott (1971): “Jugar es hacer, el juego compromete al cuerpo, el jugar tiene siempre una implicancia corporal, implica una acción sobre el mundo externo y modifica a la vez el “mundo interno” ” (p. 83).

Puede reconocerse en estas ideas la influencia del juego, como eje transversal, como un derecho, una actividad espontánea y un recurso fundamental en el desarrollo psicomotriz. El niño/a, durante la primera infancia, explora el espacio y los objetos, a través de su propio cuerpo, en el encuentro con los otros. Al respecto Calmels (2010) expresa: “para esto me voy a referir a los juegos que se comparten durante la crianza y al jugar del adulto con el niño. Estos juegos ocurren en los primeros años de vida y son esencialmente

juegos corporales” (p.13).

Al pensar en las infancias actuales y su forma de jugar, aparecen las pantallas. El Dr. Cachiarelli en SAP (2019) define: “Por ‘pantallas’ nos referimos a cualquier dispositivo electrónico digital que proyecte imágenes, como televisores, computadoras, tablet, teléfonos celulares y videojuegos, entre otros” (s.p).

Por otro lado, Porto y Merino (2023) la definen como:

(...) un lienzo sobre el cual un artefacto especial se encarga de proyectar ciertas imágenes y al dispositivo que, en el ámbito de la informática y la tecnología, permite la visualización de datos. El origen etimológico del término no está claro: los expertos creen que proviene del catalán *pantalla*, que surgió a partir de la combinación de *pámpol* y *ventalla*.

Luego de haber definido el término pantallas es necesario entonces pensar en la relación existente entre la exposición o utilización de las mismas en la primera infancia.

A lo largo del proceso de cambio cultural imperante y de la llegada de la era digital, se puede observar que es cada vez más frecuente y cotidiano el uso de pantallas, dispositivos y tecnologías en las infancias. Y es en este punto donde se observan distintos postulados al respecto del juego en pantallas.

En la actualidad, expresa Levin (2018) que las exigencias y expectativas en torno a los niños han cambiado, como ha cambiado también el tipo de juguetes que se les ofrece para pasar el tiempo. Los niños hoy en día presentan otras maneras de jugar, imaginar, sufrir, pensar y construir su realidad infantil. “Las experiencias y vivencias infantiles se estructuran y desarrollan de un modo diferente de cualquier época. En ésta, la fascinación y la seducción por la imagen, ocupan un lugar central” (p.23).

La Secretaria Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia. (2022), establece en la

Guía de acompañamiento a niños y niñas en los entornos digitales que:

El uso excesivo de pantallas (p. ej., más de 2 a 3 hs. de exposición a medios electrónicos) puede afectar el cerebro en desarrollo, con importantes consecuencias en el desarrollo cognitivo y motriz, el aprendizaje y la memoria, y la salud en general. En las investigaciones se sugiere que la exposición temprana y prolongada a medios electrónicos está asociada con un mayor riesgo de tener síntomas psiquiátricos, en especial problemas de atención e hiperactividad, trastornos de ansiedad y depresión. También se demostró que una elevada exposición a la televisión de fondo en menores de 5 años reduce la cantidad y la calidad de las interacciones entre padres e hijos y les quita tiempo de juego, afecta negativamente el uso y la adquisición del lenguaje, la atención, el desarrollo cognitivo y la función ejecutiva. (p. 8)

En la misma línea de pensamiento se entrelazan los aportes del Dr. Kremenhusky (2023), quien sostiene que: “un problema cuya frecuencia ha aumentado en estos tiempos, en los que el aislamiento y condiciones de vida de la pandemia combinados con el acceso a las pantallas de niños muy pequeños, es la falta de desarrollo del lenguaje” (p. 3).

A partir de las conceptualizaciones realizadas y los distintos autores mencionados se continuarán enlazando los diferentes conceptos abordados, en la búsqueda de ligazones pertinentes que traigan luz al objetivo de esta monografía.

Desarrollo

En este apartado se busca saber de qué forma impacta el uso de dispositivos en niños y niñas pequeños/as analizando distintas posturas de autores consultados y otras voces relacionadas a la temática. Con el basamento de dichos estudios y documentos se realiza un recorte de lo que podría ser el lugar ocupado por el cuerpo de estos niños y niñas contemporáneos y su vinculación con el uso de pantallas, pensando por ejemplo en la postura adoptada al momento de interactuar con las mismas.

Diferentes estudios médicos realizados comprueban que, el uso de dispositivos electrónicos de forma excesiva en niños y niñas de temprana edad puede acarrear problemas posturales. Desde la Kinesiología se encuentran los aportes de Castañeda Pávez y Fuentealba (2017) que analizan una postura forzada, una curvatura exigida de la columna en pos de visualizar cada vez más de cerca el dispositivo en cuestión. Por su parte Calmels (2021) desarrolla sobre la posición, la postura y la actitud postural, conceptualizando de la siguiente manera:

Las posiciones se refieren a la disposición del cuerpo en el espacio. (...) En la postura, en cambio, las formas que toma el cuerpo, los desplazamientos articulares y las inclinaciones no tienen como fondo el espacio sino el propio cuerpo.

La actitud postural, por su parte, es la preparación para el movimiento, la plataforma de la acción por venir: Es gesto condensado sin desplegar. (p.41)

Si bien las disciplinas tienen definiciones propias se observa como punto de enlace el impacto que tiene el uso de pantallas sobre la postura. El mismo autor retoma luego:

Con la pantalla manual, el/la niño/a juega de forma tal que no corre ningún riesgo: su cuerpo permanece en una posición, aunque cambie su postura y, desde esa postura, exprese una actitud postural, en la cual se prepara, se ensaya una acción que

no va a tener resolución (2021 p. 110).

Calmels (2018) profundiza sobre la no concreción de la acción por parte del niño frente a la pantalla. Éste queda impedido de liberar energía al correr, lanzar, saltar quedando suspendido en el mismo lugar, preparándose continuamente para una acción que realizará un otro virtual, muñeco o personaje. Luego de jugar el niño experimenta irritación y fatiga, no la habitual sensación de cansancio, presente en el juego corporal.

Continuando con los aspectos presentes en el proceso de constructividad corporal se puede ubicar al juego como parte fundante del mismo. Poniendo en discusión juego corporal y juego en la pantalla Calmels (2018) hace una distinción clara y precisa sobre estos modos de juego:

El juego incluye creatividad, osadía, puesta en actitud y en acción, rasgos ficcionales, cansancio, búsqueda del descanso, intervalos, pausas y enlazamiento de unidades lúdicas que presentan y despliegan un tema, un conflicto y la forma de resolverlo, aún a costa de equivocarse y fracasar. En las pantallas se repite un accionar al cual el niño debe adaptarse y someterse. (p. 24)

Es resonante el término sometimiento al referirse al juego virtual. Así mismo Chokler (2017) sostiene que las pantallas:

Someten al niño a un rol de mero espectador y no de actor cuando su necesidad esencial es el movimiento, la acción, la interrelación y comunicación humana. En una situación de pasividad y de absorción masiva de estímulos, píxeles veloces, incomprensibles, él no alcanza a entender lo que ve ni puede anclar en vivencias articuladas con sus propias experiencias corporales. (p. 192)

Relacionando los autores antes mencionados se evidencia cierta ligazón entre cuerpo y juego, fundamental para el proceso de constructividad corporal del niño/niña, que

dará cuenta del desarrollo psicomotor singular y particular de cada uno. En cambio, en el juego en la pantalla el niño no logra involucrarse totalmente: ve pero no mira, oye pero no escucha, está jugando pero sin la emoción, el afecto o el deseo del juego compartido con otros. Es oportuno tomar los aportes de Levin (2018):

En los videojuegos los niños tienen la impresión de ser libres, de hacer lo que quieren con el aparato, cuando en realidad toda la trayectoria y la secuencia del juego está predeterminada matemáticamente desde el principio hasta el final. Sólo pueden recorrerlo en un espacio transitorio, sin cuerpo y efímero, con el cual “interactúan” en un sistema imaginario fijo (pp. 42-43).

Los autores coinciden que, tanto el juego corporal como el juego en pantallas van a tener implicancia en el proceso de constructividad corporal, sea por despliegue o repliegue del cuerpo, por tomar el niño un rol o actitud activa o pasiva.

Además, se debe considerar que un factor importante es cómo las familias utilizan e interactúan con las pantallas. Se observa que las infancias tienden a imitar las acciones que efectúan los adultos como una forma de aprendizaje. Así como el juego es fundamental para el proceso de constructividad corporal la relación con el otro, sobre todo cuidadores tendrán también un rol preponderante en dicho proceso.

Respecto al rol del adulto en las experiencias lúdicas compartidas con niños y niñas Calmels menciona que será éste quien facilite el juego. El adulto en rol de responsable de introducir al niño en la actividad lúdica pero también estando deseoso y disponible para el juego. El autor describe dos momentos: “En primera instancia, debe haber un interés por el niño en sí. En segunda instancia, tiene que haber un interés para jugar. Porque cuando uno juega sin querer jugar en lo que se transforma es en un falso juego” (2020).

Es por ello que se considera, de suma importancia, reivindicar el rol del adulto en

esta etapa en la que es vital la relación recíproca con el Otro. Al decir del rol del adulto en el juego infantil Levin (2021):

Cuando un adulto juega transmite una herencia. Es más, tal vez sea la única manera de transmitir y aprehender una herencia simbólica. Es decir, de donar amor a través de palabras, gestos, en un ritmo que se da al jugar con otro. Por ejemplo, una madre canta a un bebé porque lo ama y sin importar lo que ella cante el pequeño percibe el placer gestual. Nunca se enseña al otro a jugar, se le dona al otro la experiencia de jugar sin esperar nada a cambio.

Resulta interesante cómo los autores coinciden en la idea de que el juego deja una huella. Algo se inscribe entre aquellos que participan de la experiencia lúdica.

El contexto socio- histórico- cultural actual virtualizado y vertiginoso se replica en cada familia. Éste, a su vez, da cuenta del momento complejo que atraviesan las infancias y que evidencian la dificultad a la cual se enfrentan los cuidadores y familias que velan por su cuidado e integridad. Dice Calmels (2021):

Es responsabilidad del adulto regular los permisos y prohibiciones del uso de los objetos de la casa. La disponibilidad de las pantallas que el adulto facilita al niño/a favorece el aislamiento y la habituación a un tiempo de continuidad sin intercambio, pausas y diálogos. (p. 112)

El proceso de cada uno de los niños y niñas, pertenecientes a este momento socio histórico, se encuentra inmerso en un Universo digital, con pantalla táctil, que se mueve a una gran velocidad. Estas infancias se desarrollan en un mundo de luz led, con semejante bombardeo de información frente al que grandes y chicos permanecen quietos, expectantes, inmovilizados.

A raíz de todo lo expuesto se pueden evidenciar las distintas miradas sobre el tema.

Se considera necesario continuar indagando y profundizando sobre esta temática novedosa que se complejiza día a día.

Conclusión

Teniendo en cuenta todos los aportes desarrollados en este trabajo monográfico se observa que la convivencia entre las nuevas tecnologías y las infancias de hoy es un hecho irrevocable. Por lo que será menester de los adultos generar escenarios competentes que favorezcan el desarrollo integral de niños y niñas. Será necesario retomar la premisa de que es la sociedad adulta la responsable de garantizar esta etapa vital planteada como un recorrido, camino o senda de crecimiento.

Como se ha expresado a lo largo de este escrito el modo en el que se entiende a las infancias y a las crianzas ha cambiado desde la llegada de las pantallas a los hogares. En la actualidad estos cambios se expresan en forma de crisis.

En este escenario se precisa recuperar los juegos de crianza, juegos tradicionales además de pensar otros modos de jugar. Otras formas de ser adultos que acompañen a estas infancias actuales, retomando sobre lo que se vuelve fenómeno cultural entre los más pequeños para buscar puntos de encuentro y para poder hacer cuerpo.

En la recopilación de textos, conceptos y autores el abanico de interrogantes lejos de ir cerrándose se amplía aún más. Porque es también desde ese posicionamiento crítico desde el cual quienes ejercen la Psicomotricidad, dentro de la coyuntura actual, se preguntan: ¿Se podría pensar en una era digital sin excesos?, ¿Se podría pensar que este nuevo milenio propone formas diferentes de habitar el cuerpo en sus manifestaciones? Estas preguntas surgen de la complejidad del entramado existente entre el cuerpo del niño y la niña y su proceso de constructividad corporal.

A lo largo de este escrito se ha intentado poner en valor al juego como herramienta para hacer puentes en este presente tan voraz y vertiginoso. Se han descrito y enumerado desventajas y malestares sobre el uso de pantallas, pudiendo generar desasosiego y

desesperanza, sobre todo a sabiendas que estos daños se transcriben dejando huellas en los niños y niñas pequeñas. Sin embargo, desde la Psicomotricidad se cuenta un gran bagaje teórico-práctico para acompañar, brindar herramientas, capacitar, gestionar espacios y dispositivos e influir de forma positiva en el desarrollo psicomotor de estas infancias.

Entendiendo que la problemática abordada es reciente respecto al momento socio-histórico mundial creemos que es necesario seguir reflexionando y resignificando de una manera crítica, los usos de las pantallas. También es indispensable continuar investigando y debatiendo sobre los condicionantes que afectan al proceso de constructividad corporal de un niño y cómo estos pueden guardar relación con su desarrollo psicomotor a lo largo de toda su vida.

Referencias

- Asociación Argentina de Psicomotricidad. (s.f). *¿Qué es la Psicomotricidad?* Recuperado el día 20 de noviembre de 2023. <https://aapsicomotricidad.com.ar/que-es-la-psicomotricidad/>
- Calmels, D. (2010) *Juegos de Crianza*. Biblos.
- Calmels, D. (2018) *El Juego Corporal*. Paidós.
- Calmels, D. (6 de enero de 2020) *El rol del adulto en el juego es importante, pero tiene que haber deseo de jugar*. [fundacionarcor.orghttps://fundacionarcor.org/%C2%93el-rol-del-adulto-en-el-juego-es-importante-pero-tiene-que-haber-deseo-de-jugar%C2%94/](https://fundacionarcor.org/%C2%93el-rol-del-adulto-en-el-juego-es-importante-pero-tiene-que-haber-deseo-de-jugar%C2%94/)
- Calmels, D. (2021) *Psicomotricidad en la infancia, Poéticas de la crianza*. Paidós.
- Castañeda Pávez M., Erices Fuentealba C. (2017) *Relación entre el uso de tecnologías de La información y comunicación (tic), sin supervisión en el hogar, y la aparición de alteraciones en el desarrollo psicomotor en niños de 2 a 5 años, del Jardín infantil “Los Lagos” de la comuna de Cerro Navia*. [TESIS] Universidad Católica Silva Henríquez Santiago de Chile.
<http://repositorio.ucsh.cl/xmlui/bitstream/handle/ucsh/1274/121176.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Chokler, M (2017). *La aventura dialógica en la infancia*. Cinco.
- De Ajuriaguerra, J. (1982). *Ontogénesis de las posturas: yo y el otro. Cuerpo y comunicación*. Pirámide.
- González, L. (2009). *Pensar lo psicomotor. La constructividad corporal y otros textos*. Eduntref.
- Kremenhusky, J. (2021) *Travesías del desarrollo infantil. Los primeros mil días*.

Entreideas.

Kremenhusky, J. (2023) *Cómo pensar el desarrollo infantil desde una posición subjetivante*. Carta abierta a la Comisión Directiva de la SAP.

Levin, E. (2018): *¿Hacia una infancia virtual? La imagen corporal sin cuerpo*. Noveduc.

Levin, E. (21 de junio de 2021). *Para ayudar a los más pequeños reafirmamos la alianza con ellos y sus padres. No los dejamos solos*. Redacción.com.ar.

<https://www.redaccion.com.ar/esteban-levin-hagamos-de-la-escuela-un-correo-que-recibe-y-envia-producciones-de-sus-estudiantes/>

Porto Pérez J. y Merino M. (21 de junio de 2023). *Pantalla - Qué es, usos, definición y concepto*. <https://definicion.de/pantalla/>

Secretaria Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia. (Septiembre 2021).

Primera Infancia: Ciudadanía y diversidad para el cuidado y la educación

"Abordaje integral y cuidados de la Primera Infancia". Ministerio de Desarrollo Social

https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/2022/08/cuadernillo_abordaje_integral_y_cuidados_de_la_primera_infancia_paraweb202217836.pdf

Secretaria Nacional de Niñez, Adolescencia y Familia. (2022). *Guía de acompañamiento a niños y niñas en los entornos digitales*. Ministerio de Desarrollo Social.

https://www.argentina.gob.ar/sites/default/files/2020/09/guia_-_infancias_-_faro_digital_-_jga-_senaf.pdf

Sociedad Argentina de Pediatría (23 de septiembre de 2019). *Alertan sobre los peligros del uso de pantallas en menores*.

https://www.sap.org.ar/uploads/archivos/general/files_pantallas-23-09-19_1576451728.pdf

Sykuler, C. (2016) ¿Es o no es juego? en M. Alvarado (comp.), *Jugar en psicomotricidad estudio, análisis, reflexión y práctica*. (pp. 124-142) Revista de Psicomotricidad Buenos Aires.

Winnicott D. W. (1971). *Realidad y Juego*. Gedisa.