



UGR Universidad
del Gran Rosario

UNIVERSIDAD DEL GRAN ROSARIO
CICLO DE LICENCIATURA EN PSICOMOTRICIDAD

SEMINARIO DE TRABAJO FINAL

PROFESOR: DEZORZI, GUILLERMO

TUTORA: IRIONDO CLAUDIA

AUTORES:

BERROCAL, JUDITH (Judithberrocal4@gmail.com)

GANDOY, CAMILA BELÉN (camilagandoy@gmail.com)

IRIARTE, GABRIELA (giriarte83@gmail.com)

MERLO, VANESA SOLEDAD (svmerlo1512y@gmail.com)

Camila Gandoy
CAMILA GANDOY
PSICOMOTRICISTA

Judith Berrocal

Judith Berrocal

Vanessa Merlo

ROSARIO, SANTA FÉ

JUNIO 2026

TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

“Los dispositivos tecnológicos y su influencia en el tono muscular y postura de niños de 3 a 6 años desde la perspectiva psicomotriz”

RESUMEN

Este trabajo se centra en analizar el impacto del uso de dispositivos tecnológicos, específicamente celulares y tablets, en el tono y la postura de niños de entre 3 y 6 años. Se fundamenta teóricamente en autores como Ajuriaguerra, Wallon y Calmels, quienes destacan al tono muscular y la postura como funciones esenciales que integran lo biológico, afectivo y relacional en el desarrollo infantil.

Desde una perspectiva psicomotriz integral, se propone que el cuerpo es una construcción subjetiva en la que el tono muscular y la postura operan como dimensiones estructurantes de la experiencia y del modo de habitar el mundo. El trabajo pone especial atención en la reducción del movimiento espontáneo, la adopción de posturas prolongadas inapropiadas, y la disminución fluctuación tónica, atributos que se asocian al uso prolongado de pantallas.

PALABRAS CLAVES: Dispositivos tecnológicos- Función tónico postural- Infancia- Psicomotricidad.

INTRODUCCIÓN

La presente investigación tiene como objetivo indagar la influencia de los dispositivos tecnológicos, específicamente celulares y tablets, en la función tónico-postural de niños de 3 a 6 años. Este enfoque resulta relevante en tanto la psicomotricidad concibe al cuerpo como unidad integrada, donde las funciones tónico-posturales constituyen la base de la expresividad, la comunicación y el vínculo con otros, aspectos que podrían verse afectados por los patrones de uso de pantallas en edades tempranas. Para alcanzar dicho propósito, se buscará definir los dispositivos tecnológicos seleccionados y sus modalidades de uso en la infancia, así como conceptualizar tono muscular y postura desde la perspectiva psicomotriz. Asimismo, se procurará describir las características tónico-posturales de dicha edad, estableciendo el marco teórico que fundamente la mirada de estos fenómenos. Y a su vez, identificar las implicancias que el uso de celulares y tablets pueden tener sobre el funcionamiento y la organización tónico-postural durante esta etapa del desarrollo.

El interés de este tema se justifica por la centralidad que la tecnología ocupa en la vida cotidiana. Desde edades tempranas, los niños son expuestos a una diversidad de dispositivos tecnológicos —teléfonos móviles, tablets— que no solo forman parte de la cultura contemporánea, sino que también median sus primeras experiencias de aprendizaje e interacción con el entorno. El desafío actual no radica en negar la tecnología, sino en acompañar su uso de modo consciente y equilibrado. En este sentido, La Convención sobre los Derechos del Niño (1989) introduce el concepto de autonomía progresiva, que implica que los adultos deben brindar orientación y sostén adecuados para que los niños desarrollen sus capacidades de manera saludable. Fainboim (2023) señala que cuidar las infancias en la era digital requiere ofrecer

experiencias corporales, vinculares y creativas que complementen el acceso a la tecnología, sin sustituir la vivencia corporal.

Autores como Ajuriaguerra (1975) han destacado la importancia del tono muscular como organizador del desarrollo infantil, mientras que Wallon (1951) subrayó su papel como base de la vida afectiva y de la constitución del yo. También Calmels (2007) sostiene que el cuerpo constituye una vía privilegiada para comprender la subjetividad y los modos de relación, lo que permite reflexionar acerca de cómo la tecnología incide en los vínculos y en la expresividad psicomotriz de los niños.

MARCO TEÓRICO

En la actualidad, la utilización de dispositivos tecnológicos —como celulares y tablets— se ha naturalizado en la vida cotidiana de las familias, incluso desde edades muy tempranas. La expansión de su uso, genera nuevos modos de interacción y aprendizaje, pero también plantea interrogantes sobre sus posibles efectos en el desarrollo psicomotor.

Según las recomendaciones de la Organización Mundial de la Salud (2019), los niños menores de dos años no deberían estar expuestos a pantallas, mientras que entre los dos y los cuatro años se sugiere no superar una hora diaria, y entre los cinco y diecisiete años, un máximo de dos horas (Tiempo recomendado para el uso de pantallas, 2023). Sin embargo, en la práctica cotidiana, estos límites suelen ser ampliamente superados, dando lugar a períodos prolongados de inactividad corporal. Peralta, Sartori y Raynaudo (2023) documentan esta realidad en hogares argentinos, evidenciando patrones de uso que exceden las recomendaciones internacionales y plantean nuevos desafíos para el desarrollo infantil en la era digital.

El uso intensivo de pantallas en la infancia transforma la manera en que el cuerpo participa de la experiencia. Desde la perspectiva psicomotriz, Calmels (2007) señala que la mediación tecnológica introduce una distancia entre el niño y su entorno inmediato, limitando la vivencia sensoriomotriz y el juego compartido.

La permanencia prolongada frente a los dispositivos tecnológicos, tiende a reducir las oportunidades de juego corporal, contacto físico y exploración del entorno, aspectos esenciales para el desarrollo motor, neurológico y emocional. Como señalan Sartori et al. (2023), "las experiencias de los niños están íntimamente ligadas a las decisiones de sus cuidadores y la exposición a la tecnología digital no es la excepción" (p. 38). En este sentido, "los hábitos y las actividades que los niños despliegan con dispositivos tecnológicos están íntimamente vinculados al modo en que sus figuras de crianza significan el uso de estas herramientas y regulan su acceso" (Sartori et al., 2023, p. 47). Este desplazamiento del movimiento hacia la quietud, característico del uso prolongado de pantallas, puede afectar la regulación tónica y la postura, dos pilares fundamentales del desarrollo psicomotor que requieren de experiencias corporales activas y contextos relacionales significativos para su adecuada estructuración.

Para Ajuriaguerra (1975) el tono muscular constituye una función que integra lo biológico, lo afectivo y lo relacional, siendo a la vez soporte del movimiento y del vínculo con el otro. Esta concepción del tono trasciende la visión puramente biomecánica, situándose en el centro de la construcción psicomotriz del sujeto.

Wallon (1942) afirmaba que "el tono es la primera forma de comunicación del niño con el mundo" (p. 57), subrayando su dimensión expresiva. En esta misma línea, Ajuriaguerra (1976) sostiene que el tono no puede separarse del movimiento ni de la emoción, ya que "constituye el soporte mismo de la vida psíquica y corporal" (p. 132). De este modo, la organización tónica

—entendida como el modo en que se distribuye y regula la tensión muscular en el cuerpo, configurando patrones de sostén, equilibrio y disponibilidad para la acción (Calmels, 2007)— es un indicador del estado general del niño: su equilibrio entre tensión y relajación, su capacidad de sostener una postura y su manera de habitar el cuerpo en relación con los otros.

Íntimamente ligada al tono se encuentra la postura, entendida como la organización activa y dinámica del cuerpo en el espacio. La Psicomotricidad se ocupa del cuerpo y se interroga por el origen de la postura. En palabras de Ajuriaguerra (1993), «lleva su mirada hacia la etología, la cual permite ubicar a los primates como predecesores de los intercambios de contacto amoroso propios del humano que determinan significados a las posiciones del cuerpo en el espacio y señala a las primeras expresiones de comunicación en esta dupla» (como se cita en Mó, 2017, p. 3). Esta concepción introduce una dimensión relacional y comunicativa del cuerpo, en la que la postura no se reduce a un acto mecánico, sino que constituye un lenguaje fundado en la tonicidad y en la historia vincular del sujeto.

DESARROLLO

El objetivo general de la investigación busca describir cómo influye el uso de los dispositivos tecnológicos en el tono muscular y la postura en niños de 3 a 6 años. El eje de la misma se orienta en comprender cómo el tono y la postura participan en la organización misma del sujeto; dichas variables dialogan entre sí como dimensiones estructurantes de la experiencia infantil, en tanto configuran modos de estar en el mundo, de relacionarse con el entorno y de habitar el propio cuerpo.

Siguiendo los desarrollos de Wallon (1942), el cuerpo ocupa un lugar fundante en el desarrollo psicológico del niño, ya que es a través de la experiencia motriz y tónico-emocional que se constituyen las primeras formas de vínculo y de diferenciación con el entorno. Ajuriaguerra permite profundizar los aportes de Wallon, situando al tono muscular como función integradora que articula lo biológico, lo afectivo y lo relacional. De este modo el tono, en tanto soporte del movimiento y del vínculo, expresa la disponibilidad del sujeto para la acción y para el encuentro con el otro.

La postura, en ausencia de movimientos, corresponde a una estabilidad del cuerpo en cierta posición. De Ajuriaguerra (1977) la entiende como una organización funcional del cuerpo, ya que “la postura sirve a menudo para la preparación del acto y puede, además, ser la continuación de una serie de movimientos que conducen a un estado. El niño puede cambiar de postura con el fin de encontrar una sensación de confort, o bien para expresar algo” (p. 17). Desde esta perspectiva, la misma se inscribe en una historia corporal que no puede desligarse de las experiencias vinculares del sujeto. En este sentido, la postura adquiere un carácter expresivo: da cuenta de modos de presencia, de disponibilidad y de posicionamiento en el espacio y en el vínculo ante los otros.

El cuerpo se construye en interacción con otros cuerpos, en un entramado de intercambios tónicos, afectivos y comunicacionales que sostienen el desarrollo. Leticia Gonzalez propone pensar “la constructividad corporal”, sosteniendo que “ el cuerpo se construye en y para la relación con un otro” (Gonzalez, 2009, 14). Esta perspectiva permite comprender que las experiencias corporales y vinculares tempranas resultan fundamentales en la constitución subjetiva, ya que a través del encuentro con el otro, el niño va organizando sus posibilidades de acción, comunicación y apertura al mundo. En continuidad con estos desarrollos, los aportes de

Wallon permiten situar al tono como la primera forma de comunicación del niño, ya que antes del lenguaje verbal, es el cuerpo a través de sus variaciones tónicas el que establece un diálogo primario con el entorno.

En la misma línea, Lapierre y Aucouturier (1985) sostienen que "el desarrollo infantil se funda en la experiencia corporal, relacional y simbólica, donde el movimiento, el juego y la interacción con el otro permiten al niño construir su esquema corporal, organizar el espacio y estructurar su pensamiento" (p. 47). Por lo tanto, el cuerpo en acción sigue siendo la base insustituible del aprendizaje, la identidad y la subjetividad.

Respecto del cuerpo del niño entre los tres y seis años, desde una perspectiva psicomotriz es concebido como unidad tónico-emocional-relacional en plena organización simbólica. Lapierre y Aucouturier (1985) sostienen que el desarrollo infantil se funda en la tríada experiencia corporal-relación-simbolización, donde el juego motor y el juego de roles constituyen matrices fundamentales mediante las cuales el niño construye su esquema corporal, organiza el espacio y estructura su pensamiento.

Por su parte, Calmels (2007) subraya que la educación del movimiento constituye una vía privilegiada para sostener el placer de actuar y la creatividad en esta etapa evolutiva, dado que el cuerpo en acción sigue siendo la base insustituible del aprendizaje y la construcción subjetiva. Ajuriaguerra y Angeleres (1999) señalan que en este tramo evolutivo la disponibilidad tónica se vuelve más ajustable, la postura más estable y flexible, y el gesto más intencional y comunicativo. En este sentido, los encuadres educativos que alternan exploración amplia, manipulación fina y momentos de representación preservan el primado del cuerpo en acción, mientras que el adulto acompaña con presencia sensible, proponiendo secuencias y rituales que enlazan emoción, movimiento y palabra.

En relación con el uso de dispositivos tecnológicos, diversos autores han comenzado a documentar las posturas adoptadas por los niños durante su utilización. Peralta, Sartori y Raynaudo (2023) describen la tendencia a mantener posiciones prolongadas durante el uso de pantallas, mientras que Fainboim (2023) identifica patrones posturales frecuentes como la flexión cervical, los hombros adelantados o la curvatura dorsal excesiva. Sin embargo, como señalan estos mismos autores, se requiere mayor investigación para establecer las implicancias de estas posturas mantenidas en la organización postural global del niño y sus posibles efectos en el desarrollo psicomotor.

En primer lugar, conviene precisar a qué nos referimos cuando hablamos de "dispositivos tecnológicos"; en este trabajo se delimita el campo a dos específicos: el celular (también denominado teléfono inteligente o smartphone) y la tablet. Cabe destacar que esta delimitación no es arbitraria, sino que responde a los datos disponibles sobre los hábitos de consumo tecnológico en la primera infancia argentina; donde precisamente celulares y tablets ocupan, según Peralta, Sartori y Raynaudo (2023), el lugar central entre los dispositivos digitales.

Desde una mirada histórica y cultural, Fainboim (2023) propone pensar a estos dispositivos no como meros objetos técnicos, sino como mediadores simbólicos que reorganizan los vínculos, los tiempos familiares y los modos de habitar el cuerpo. La autora sostiene que las pantallas, en tanto objetos cargados de deseo (tanto del adulto como del niño), operan como verdaderos "chupetes digitales" en los primeros años de vida; ofreciéndose como recurso inmediato de calma, distracción o entretenimiento. Esta caracterización resulta particularmente sugerente, ya que desplaza el análisis de la dimensión meramente instrumental hacia una comprensión que considera al dispositivo como parte de la trama vincular en la que el niño construye su corporalidad.

En este orden de ideas, conviene introducir una distinción adicional que suele soslayarse: la diferencia entre tenencia y uso. Sartori et al. (2023) identificaron “tres claros perfiles de participantes: aceptación y uso bajo, aceptación y uso medio, aceptación y uso alto” (p. 36); tipología que resulta útil para no homogeneizar las prácticas familiares en torno a los dispositivos. A los 3 años, la mayoría de los niños accede al celular o tablet bajo la supervisión directa del adulto, con tiempos de uso relativamente acotados; hacia los 4 y 5 años, comienza a aparecer un uso más autónomo, con manejo independiente de las aplicaciones y mayor capacidad de selección de contenidos; a los 6 años, próximo al ingreso a la escolaridad primaria, se observa frecuentemente una intensificación del uso, vinculada con la creciente presencia de la tecnología en los entornos educativos y con la mayor autonomía del niño en su tiempo libre (Fainboim, 2023). Esta franja etaria, antes bien, debe tenerse en cuenta al momento de considerar las posturas y patrones de uso característicos de cada subgrupo dentro de la franja estudiada.

En este marco, las posibles posturas adoptadas durante el uso de dispositivos tecnológicos, tales como la flexión cervical sostenida, el encorvamiento del tronco o la inmovilidad prolongada podrían dar cuenta de un tipo particular de relación con el entorno: una relación mediada, focalizada y, en cierto sentido, restrictiva en términos de exploración corporal. “La curiosidad de los más pequeños, en vez de pasar por la puesta en escena del cuerpo, descubriendo e inventando nuevas vivencias y experiencias corporales-espaciales-temporales, se ve detenida, fija en las pantallas, que tienden a aplacar al niño, lo apaciguan y opacan en una imagen sin efecto libidinal” (Levin, 2018, 35). Esto puede traducirse en una menor disponibilidad para el movimiento, en una reducción de la variabilidad postural y en una disminución de las experiencias sensoriomotrices amplias que son fundamentales en esta etapa del desarrollo.

Levin (2008) advierte que muchos niños “pasan muchas horas encapsulados en las pantallas” y que esa sobreexposición se asocia con una “escasa y a veces nula posibilidad de fantasear” (p. 99). Desde su perspectiva, cuando la fantasía se empobrece, se dificulta la simbolización y “la imagen, lejos de producir sentidos polívocos, clausura el sentido provocando una sordera y ceguera que impide la creación simbólica” (Levin, 2008, p. 99). En este marco, la mediación privilegiada por pantallas limita el despliegue expresivo, relacional y simbólico del cuerpo infantil, empobreciendo el juego, la comunicación y la creatividad.

A partir de lo expuesto, el objetivo general se resignifica; ya no se trata de describir una influencia en términos lineales, sino de comprender cómo la mediación tecnológica participa en la reconfiguración de las condiciones de experiencia corporal en la infancia. Esto implica reconocer que el problema no se agota en el dispositivo en sí mismo, sino que remite a transformaciones más amplias en los modos de crianza, en las prácticas cotidianas y en el lugar que ocupa el cuerpo en la cultura contemporánea.

Para finalizar, se subraya que la incorporación de celulares y tablets en la primera infancia se da en un contexto de profundas transformaciones de la cultura material de la niñez. Como advierten Sartori et al. (2023), “los dispositivos son parte de la cultura de las infancias” (p. 48); afirmación que reconoce la naturalización contemporánea de estos objetos como elementos constitutivos del entorno material en el que crecen los niños. Sin embargo, esta familiaridad no implica, por sí misma, un uso adecuado ni una protección frente a los efectos no deseados sobre el desarrollo corporal.

Ahora bien, ¿qué características presenta el desarrollo tónico-postural en niños de 3 a 6 años? Esta franja etaria, según Calmels (2007), corresponde a un período de consolidación y refinamiento de las funciones psicomotoras adquiridas en los primeros años. A los 3 años, el

niño ha alcanzado ya la marcha autónoma; controla razonablemente su equilibrio estático y dinámico; puede correr, saltar con ambos pies, subir escaleras alternando los pies. Sin embargo, sus posturas todavía presentan ciertos rasgos de inmadurez: hipotonía relativa del eje, lordosis lumbar acentuada, vientre prominente, base de sustentación amplia en la marcha (Da Fonseca, 1998).

Entre los 4 y 5 años, asistimos a un afinamiento progresivo del control postural, asimismo, el tono de fondo se modula con mayor precisión; permitiendo al niño alternar entre estados de mayor o menor activación según las exigencias de la actividad. Como bien señala Marazzi (2014) en sus reflexiones sobre las técnicas psicomotrices, este período es especialmente fértil para el trabajo corporal; ya que el niño dispone de una corporalidad en plena reorganización y altamente permeable a las experiencias significativas.

Hacia los 6 años, edad que coincide habitualmente con el ingreso a la escolaridad primaria, el niño ha consolidado las bases de su organización tónico-postural. No obstante, esta consolidación no implica rigidez; el cuerpo del niño de 6 años conserva una plasticidad notable, y las experiencias corporales que atraviese en este período seguirán dejando marcas en su organización tónico-postural futura.

En relación con los contextos de uso, los datos relevados por Peralta et al. (2023) indican que los celulares y tablets se utilizan, en orden de frecuencia decreciente, en los siguientes escenarios: en el hogar durante las comidas; antes de dormir; en momentos de espera (consultorios médicos, viajes, salas de espera); como recurso de calma frente a berrinches o crisis emocionales; durante las tareas escolares de los hermanos mayores; y, finalmente, en contextos de aburrimiento o ausencia de propuestas lúdicas alternativas. Cada uno de estos contextos

configura no solo una postura específica, sino también una modalidad de relación con el dispositivo; aspecto que merece ser analizado con detenimiento.

Conviene también mencionar el patrón de uso prolongado e ininterrumpido. A diferencia de otras actividades infantiles, que naturalmente se intercalan con cambios de postura, movimientos y pausas, el uso de dispositivos tecnológicos tiende a sostener una postura única durante períodos extendidos. Como señala Marazzi (2014), el cuerpo del niño está diseñado para el movimiento permanente; la quietud prolongada no le es natural y, cuando se impone, genera tensiones que se acumulan en las zonas más exigidas: cuello, hombros, espalda, manos. Por añadidura, este patrón de inmovilización prolongada compite directamente con las experiencias de movimiento espontáneo, juego corporal y exploración del entorno; experiencias que, como vimos en el apartado anterior, constituyen la base sobre la cual se organiza el desarrollo tónico-postural.

Cabe agregar una observación adicional sobre los gestos manuales involucrados en el uso de los dispositivos. El gesto de "deslizar" o "scrollear" con el dedo, el "pellizco" para ampliar la imagen, el toque rápido para seleccionar; estos micro-movimientos repetitivos configuran una motricidad fina muy específica, que difiere significativamente de la motricidad manipulativa tridimensional que el niño desarrolla cuando juega con objetos físicos. Como destaca Lapierre y Aucoeur (1985), la riqueza de la experiencia manipulativa con objetos reales (piezas de madera, masa, agua, arena, telas) estimula la construcción de la mano como órgano de conocimiento; función que se ve reducida cuando la mayor parte de la actividad manual del niño se concentra en gestos planos sobre una pantalla.

En este sentido, podría establecerse una comparación instructiva entre los patrones gestuales del uso de dispositivos y los del juego corporal tradicional. Cuando un niño juega con

bloques de madera, por ejemplo, su mano realiza una multiplicidad de gestos: toma, suelta, gira, presiona, golpea suavemente, apila, encastra; cada uno de estos gestos exige una modulación tónica específica de los músculos de la mano, la muñeca y el antebrazo. Asimismo, la postura se modifica constantemente: el niño se acerca, se aleja, gira el tronco se inclina, se levanta. En contraste, el uso de un celular o tablet exige fundamentalmente dos o tres gestos manuales (tocar, deslizar, pellizcar); ejecutados en una postura estática que se sostiene durante todo el tiempo de uso. Esta diferencia, aparentemente sutil, configura experiencias corporales radicalmente distintas; experiencias que dejan huellas igualmente distintas en la organización tónica y postural del niño.

Otro patrón de uso que merece consideración es el de la mirada fija sobre la pantalla. A diferencia de la actividad lúdica con objetos físicos, donde la mirada del niño se desplaza permanentemente entre el objeto, el espacio circundante y la persona con quien comparte la experiencia, el uso de dispositivos concentra la mirada en una superficie reducida a corta distancia. Como observa Marazzi (2014), esta fijación visual sostenida puede generar fatiga ocular específica; pero, lo que es más relevante desde la perspectiva psicomotriz, también modifica los patrones de exploración visual del entorno y la coordinación óculo-cefálica. El niño que pasa muchas horas con la mirada fija frente a una pantalla, según observa la autora, podría tender a desarrollar patrones de exploración visual más rígidos; con consecuencias sobre la integración sensorial general.

Desde una perspectiva más amplia, la relación entre uso de pantallas y desarrollo tónico-postural no se reduce a los efectos biomecánicos directos. Asimismo, debe considerarse el desplazamiento que el dispositivo opera respecto a otras actividades; aspecto que Fainboim (2023) destaca con particular énfasis. Cuando un niño pasa varias horas diarias frente a una

pantalla, esas horas no se suman simplemente a su día; ellas reemplazan otras experiencias que serían fundamentales para su desarrollo: el juego corporal con otros niños, la exploración del entorno tridimensional, las actividades motrices al aire libre, las experiencias sensoriales con materiales diversos. Este desplazamiento, antes bien, es uno de los efectos más significativos del uso intensivo de dispositivos; ya que priva al niño de las experiencias que naturalmente estructuran su organización tónico-postural.

CONCLUSIÓN

La presente investigación permitió conocer y comprender la influencia que presenta el uso de dispositivos tecnológicos en los niños de 3 a 6 años, poniendo especial atención en las repercusiones sobre el tono muscular, la postura, el movimiento y los procesos vinculares desde la perspectiva psicomotriz.

A partir de la revisión bibliográfica realizada, se pudo dar cuenta que los dispositivos tecnológicos forman parte de la vida cotidiana de las infancias y constituyen una realidad imposible de ignorar. Los diversos aportes teóricos coinciden en señalar que su uso intensivo y sostenido, infieren en el tono y la postura, interviniendo en la constructividad corporal del sujeto; como así también reemplazando experiencias vitales como el juego corporal, la exploración del entorno y el movimiento espontáneo.

Finalmente, este trabajo busca contribuir desde una base conceptual, la reflexión sobre un emergente contemporáneo que continúa planteando interrogantes y desafíos para nuestra disciplina. En este sentido, la psicomotricidad aporta herramientas fundamentales para pensar estrategias de prevención, acompañamiento e intervención que favorezcan un desarrollo integral en las infancias.

Profundizar en la comprensión de los efectos que la mediación tecnológica produce sobre la experiencia corporal infantil, nos invita a ofrecer acompañamiento consciente que preserve las experiencias corporales y vinculares. Desde una perspectiva psicomotriz, se busca recuperar la centralidad del cuerpo y del movimiento, considerándolos dimensiones constitutivas de la persona y de sus modos de habitar el mundo y relacionarse con otros.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Ajuriaguerra, J. (1975). *Manual de psiquiatría infantil*. Masson.
https://www.academia.edu/26075331/Manual_de_Psiquiatria_Infantil_Ajuriaguerra

Ajuriaguerra, J. (1976). *Neuropsicología del desarrollo infantil*. Masson.
<https://bibliosjd.org/wp-content/uploads/2017/03/Neuropsicologia-del-desarrollo-infantil.pdf>

Ajuriaguerra, J., & Angeleres, B. (1999). *De la psicomotricidad al cuerpo en la relación con el otro*. Paidós
<https://es.scribd.com/document/668001300/De-Ajuriaguerra-y-Angeleres-De-la-psicomotricidad-al-cuerpo-en-la-relacion-con-el-otro-1999>

Calmels, . (2007). *La psicomotricidad y la educación del movimiento*. Paidós.
<https://es.scribd.com/document/769843867/Calmels-D-Que-es-la-psicomotricidad>

Da Fonseca, V. (1998). *Psicomotricidad: Desarrollo y reeducación del movimiento*.
Paidós.

Fainboim, L. (2023). *Cuidar las infancias en la era digital*. Paidós.0

Lapierre, A., & Aucouturier, B. (1985). *La simbología del movimiento: Psicomotricidad y educación*. Editorial Científico Médica.
<https://es.scribd.com/doc/271418252/Simbologia-Del-Movimiento-Psicomotricidad-y-Educacion-de-Lapierre-y-Aucouturier>

Levin, E. (2008). *La imagen corporal sin cuerpo: angustia, motricidad e infancia*.
Revista Intercontinental de Psicología y Educación, 10(1), 91-112.
<https://www.redalyc.org/pdf/802/80210107.pdf>

Levin, E. (2003). *Discapacidad: Clínica y educación. Los niños del otro espejo*. Nueva Visión.

Luria, A. (1977). *El cerebro en acción*. Fontanella.

Marazzi, M. (2014). Reflexiones acerca de las técnicas en psicomotricidad. *Revista de Psicomotricidad y Desarrollo*, 12(3), 45–58.
https://es.scribd.com/archive/plans?doc=800563431&doc_id=800563431&metadata=%7B%22context%22%3A%22archive_view_restricted%22%2C%22page%22%3A%22read%22%2C%22action%22%3A%22download%22%2C%22logged_in%22%3Atrue%2C%22platform%22%3A%22web%22%7D#=_v

Mó, L. (2017). Práctica educativa y modelización postural en escuela primaria. En 12º Congreso Argentino de Educación Física y Ciencias, 13 al 17 de noviembre de 2017. Educación Física: construyendo nuevos espacios. Actas 2017. Universidad Nacional de La Plata, Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación, Departamento de Educación Física.

Organización Mundial de la Salud. (2019). *Directrices sobre actividad física, comportamiento sedentario y sueño para niños menores de 5 años*. OMS.

Peralta, C., Sartori, M., & Raynaudo, M. (2023). *Niñez y pantallas: Desafíos del desarrollo en la era digital*. Paidós.

Peralta, O., Sartori, M., & Raynaudo, G. (2023). Infancia y pantallas: Un estudio sobre tenencia, hábitos y percepción en el uso de tecnologías en una muestra de hogares argentinos. *Virtualidad, Educación y Ciencia*, 27(14), 35–50.
<https://revistas.unc.edu.ar/index.php/vesc/article/view/44081>

Wallon, H. (1942). *La evolución psicológica del niño*. Paidós.
<https://saberespsi.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/09/wallon-los-origenes-del-caracter-en-el-nino-pdf.pdf>

Gonzalez, L. (2009). *Pensar lo Psicomotor*. EDUNTREF.

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