

TRABAJO FINAL DE GRADO

Presentado para acceder al título de

Licenciatura en Psicomotricidad

**“EL USO DE LAS PANTALLAS EN EDADES
TEMPRANAS, SU IMPLICANCIA EN EL JUEGO
CORPORAL Y EN EL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DEL
CUERPO”**

Autores:

Abasto, Claudia Micaela – N° DNI 36.346.029

Frías, Miriam Viviana – N° DNI 24.857.587

Directores:

Prof. Chiaraluce Mateo Emiliano

Prof. González Marcela

Lugar:

Rosario

Fecha de presentación

18/09/2023

Firma autor/es



Abasto Claudia Micaela
PSICOMOTRICISTA



Miriam Viviana Frías
Título Superior
en Psicomotricidad

Agradecimientos

Agradecer primeramente a los dos motores de mi vida, mis hijos Benjamín y Lorenzo, quienes se mantuvieron al pie del cañón, supieron entender y comprender a mamá. A mi compañero de vida Nicolás que me acompaña en cada nueva etapa, a mi mamá, a mis hermanos, cuñada y mi sobrina Blanca. Todos ellos fueron las piezas fundamentales en este proceso de aprendizaje y crecimiento personal, me brindaron confianza, no dejaron que me rinda y supieron contenerme en todo momento.

No quiero dejar de agradecer a una persona muy especial, que fue parte de mis altibajos, mi colega, mi compañera de estudio y mi amiga Viviana, que sin ella este camino hubiera sido mucho más difícil.

A mis amigas/os que estuvieron con sus mensajes de aliento, a mis compañeras/os y docentes de la universidad del Gran Rosario, que acompañaron este recorrido con compromiso y generosidad, y de los cuales me llevo la pasión y el amor por esta hermosa profesión.

Eternamente agradecida y les deseo todo el amor del mundo.

¡Los sueños si se cumplen!

Micaela

Quiero agradecer a mi hermano Claudio y a mi cuñada Silvia que me brindaron siempre su apoyo y me impulsaron a realizar este ciclo de licenciatura. A mis hijos Sofía, Agustín y Gonzalo que me acompañaron siempre, siendo ellos ese motor que me impulsa a seguir creciendo cada día. A mis dos colegas, compañeras y amigas de nombre Micaela que fueron mi mayor sostén en este proceso, acompañándome, sosteniéndome e

impulsándome siempre a llegar a la meta, brindándome toda su amistad y cariño.

Y finalmente a mis profesores que con tanta dedicación nos acompañaron en este arduo proceso de aprendizaje, ejerciendo la docencia con tanto profesionalismo y calidad humana.

Viviana

INDICE

RESUMEN	4
PALABRAS CLAVES	6
INTRODUCCIÓN.....	6
MARCO TEÓRICO.....	8
DESARROLLO	15
CONCLUSIÓN.....	21
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	24

RESUMEN

El siguiente escrito, de carácter monográfico, surge a partir de los cuestionamientos en el campo de la psicomotricidad acerca de la realidad en la que se encuentran inmersos los niños al estar en contacto con las pantallas desde temprana edad, especialmente aquellos que transitan el período de 0 a 3 años, en donde es fundamental el acompañamiento del adulto cuidador. Es muy importante conocer los contenidos a los que están expuestos los niños y cuidar el tiempo frente a las pantallas, pero sin olvidar que el uso de las mismas en niños pequeños, quienes se encuentran en pleno desarrollo, puede verse obstaculizado.

Al iniciar con las investigaciones con respecto a la temática planteada se pudo evidenciar que existen pocos estudios publicados en relación a la implicancia del uso de las pantallas en el juego y en la construcción del cuerpo desde una perspectiva psicomotriz, es por ello que a partir de las diversas situaciones con las que nos encontramos en la cotidianidad, uno de los puntos a abordar refiere a dicho proceso, y su relación con el juego corporal, en esta nueva realidad.

Para poder dar comienzo al desarrollo de este trabajo se realiza un recorrido por diferentes autores, entre ellos D. Winnicott, M. Chokler, C. Sykuler, D. Calmels, L. González y E. Levin, que nos aportan conceptos teóricos sobre la etapa de la protoinfancia (período del desarrollo entre los 0 y 3 años), la construcción del cuerpo, el juego corporal, el uso de las pantallas en la niñez, en donde el adulto cuidador se ve implicado. Así mismo se recurrió a diversos artículos de profesionales de la salud de diferentes ramas, interesados en el

impacto de las pantallas en niños, dando lugar a la apertura de nuevos interrogantes sobre el tema.

PALABRAS CLAVES

PROTOINFANCIA – CONSTRUCTIVIDAD CORPORAL - JUEGO CORPORAL – PANTALLAS

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo final de grado pretende indagar sobre la implicancia del uso de las pantallas en el juego del protoinfante y el proceso de constructividad corporal desde una perspectiva psicomotriz, dando lugar a reflexiones y cuestionamientos sobre esta temática.

El interés surge a partir de la realidad en la que está inmersa la sociedad actual y el tiempo invertido en el uso de las pantallas tanto en los adultos como en los niños¹, sea por cuestiones laborales, de entretenimiento y/o de comunicación.

El uso de las pantallas en la vida cotidiana de las familias está en aumento permanente y los niños no son ajenos a esta realidad, es por ello que se tomará el período de la protoinfancia para el desarrollo de este trabajo, considerando a esta etapa en la que el movimiento, el juego corporal son primordiales para el proceso de constructividad corporal. Entonces cabe preguntarse ¿Qué pasa con el juego corporal y la construcción del cuerpo en el niño al ser expuesto a las pantallas?

Los autores Waisman I, Hidalgo E, Rossi ML. (2018) expresan que los niños, para bien o para mal, tienen acceso a todo tipo de pantallas a edades cada

¹ Se usará el término niño/s en referencia a ambos géneros.

vez más tempranas y, aunque pareciera que esta tendencia es inexorable, aún no están claras las ventajas y las desventajas de este contacto anticipado (p.1).

Por otra parte, M. Chokler (2018) plantea:

El niño desde su nacimiento es un sujeto de acción y no solo de reacción, que vive su motricidad no sólo para moverse, para desplazarse o para tomar los objetos, sino para descubrir, experimentar, conocer, comprender, comunicar y aprender, es decir fundamentalmente para ser y pensar” (p.1).

Mediante el estudio y análisis de los diferentes autores se propone como objetivo general del presente trabajo, indagar sobre el impacto del uso de las pantallas en el juego corporal del protoinfante y el proceso de construcción del cuerpo. A partir de allí se desprenden los siguientes objetivos específicos, que permiten describir el proceso de constructividad corporal en el niño de 0 a 3 años de edad, caracterizar el juego corporal y reflexionar acerca del uso de las pantallas y su incidencia en los primeros años de vida.

MARCO TEÓRICO

Para comenzar con el marco teórico del presente trabajo se abordan y desarrollan conceptos de diferentes autores desde el campo disciplinar de la psicomotricidad como ser, la constructividad corporal, el juego corporal y el uso de las pantallas, donde el rol del adulto se ve implicado.

La Psicomotricidad es una disciplina cuyo objeto de estudio es el cuerpo del sujeto, entendido como una construcción en y para la relación con el otro, ubicado en el entrecruzamiento del equipamiento neurobiológico y la estructura psíquica (González, 2009, p.14).

Desde la perspectiva psicomotriz se puede decir que el niño se encuentra en un proceso de intercambios y descubrimientos con el otro, es ese otro que le permitirá conocer, explorar y aprender el mundo.

Con respecto a la etapa que se va a tratar en este trabajo se toma el período que abarca desde los 0 a 3 años de edad. Myrtha Chokler (2017) lo define con el término de protoinfancia, haciendo referencia a:

El período de la ontogénesis previo a los tres años, aproximadamente, en el que se operan cambios vertiginosos, y en el que, al mismo tiempo, se organizan los procesos de individuación - subjetivación y las bases estructurales de la personalidad presente y futura (p.76).

Es por ello, que esta etapa constituye un momento sensible para el desarrollo psicomotor del niño.

El protoinfante es un ser que se desarrolla como sujeto a partir de otros, con otros y en oposición a otros, mientras va otorgando sentido y significación a su entorno con el que establece intercambios recíprocos. Pequeño, fuertemente dependiente, pero persona entera siempre, (...) inevitablemente en interacción con un medio que lo anida, éste facilita u obstaculiza, “modela” las “matrices de aprendizaje” para que produzca en sí mismo la serie de transformaciones sucesivas que constituyen su proceso singular, original, de crecimiento y de desarrollo en tanto individuo, ser y devenir sujeto histórico y cultural, en el pasaje progresivo del predominio de la dependencia al predominio de la autonomía” (M. Chokler, 1998).

Diferentes autores, entre ellos D. Winnicott, M. Chokler, C. Sykuler, D. Calmels y E. Levin, que se encuentran ligados a la infancia, consideran fundamental el valor que tienen el juego y el jugar en el proceso de construcción del cuerpo, término que la autora L. González (2009) denomina “constructividad corporal” (p.14)

En relación a lo expresado en el párrafo anterior, D. Winnicott (1971) dice que, el jugar es hacer, el juego compromete al cuerpo, el jugar tiene siempre una implicancia corporal, supone una acción sobre lo externo y modifica a su vez el interior del niño. El autor considera al jugar como un hacer que tiene un fin en sí mismo, que hace al ser (p.10).

Por otra parte M. Chokler (2004), explica que el juego para el niño no es, ni un ejercicio, ni un ensayo ni una preparación para tareas o roles a futuros y afirma que el juego es una manera de ser, el juego es su vida pero que no toda la vida es juego (p.2)

Estos conceptos hacen referencia a que el juego es primordial para la vida del niño y su desarrollo, porque es una de las principales actividades, donde el niño crea y descubre su modo de ser y estar en el mundo.

Tomando las palabras de Sykuler (2015) el cuerpo se construye en el juego y el juego se despliega con y en el cuerpo, de esta manera cuerpo y juego quedan enlazados en esta construcción, “el juego hace cuerpo” (p. 126). Es por ello que el proceso de constructividad corporal se da en relación a un otro y el juego. Ambos son entonces, efectos de una experiencia significativa. En la misma línea, Calmels (2018) expone que “los juegos corporales requieren de la activa presencia del cuerpo y del movimiento, aunque en todo juego el cuerpo está presente, quizás en algunos, atenuado y sin desplazamiento” (p.71)

Con todo lo manifestado se considera fundamental destacar la relación que existe entre cuerpo, juego y los primeros años de vida para la constructividad corporal.

A partir de las ideas de D. Calmels (2018) con respecto a la importancia del juego, manifiesta que:

El jugar tiene una presencia que dinamiza la vida cotidiana, principalmente cuando los niños están cerca del adulto. Los primeros juegos, el nacimiento del juego, ubican al adulto y al niño en un mismo acto. Este acto que tiene a veces el carácter de acontecimiento, es un juego corporal. En esta acción coinciden la función corporizante y la función lúdica (p.4).

Por lo referido, el autor distingue la importancia de este primer contacto corporal con la madre o con el adulto que cumpla la función materna. Dicho contacto que se produce a través del sostén, las caricias, los gestos, entre otras (primeras experiencias significativas), van a favorecer el desarrollo del niño y darán inicio al juego corporal (p.4)

Entonces el juego corporal permite al niño desplegar su psicomotricidad, ubicarse en el espacio y tiempo, conocer de manera progresiva la realidad en la que está inmerso. Es el adulto quien va a garantizar todas las condiciones para que el niño pueda desplegarse plenamente a partir de la actividad lúdica.

Con respecto a la constructividad corporal Leticia González (2009), plantea que la misma cuenta con varias fases, las cuales corresponden a diferentes niveles y necesidades del niño a lo largo de su proceso de desarrollo y aprendizaje (p.21).

El niño en un primer momento es movilizado, manipulado, sostenido por el adulto/a (fase tónica - cuerpo tónico), pero posteriormente comenzará a expresar producciones corporales propias e irá desplegando así, una construcción paulatina de la próxima fase de constructividad corporal denominada cuerpo instrumental (González, 2009, p.16). En la misma se coloca al niño en un lugar ligado a la acción, el cual le permite poner su intención en dichos actos. Es decir que para la autora esta fase considera como aspectos primordiales para la relación con el otro y consigo mismo el plano psicomotor y el despliegue en el espacio del niño (p.16).

Asimismo, desde la psicomotricidad se considera al cuerpo y al juego como construcciones en interdependencia y permanente dinamización. De esta

manera, tanto el juego como el cuerpo son una construcción, es decir que no son dados por la biología, sino que parten de una experiencia significativa, simbólica, que se desarrolla con otro en los primeros años de vida.

Las primeras interacciones del infante con el adulto son fuentes originarias de placer. Reasegurado afectivamente por la calidad del vínculo de apego, el niño despliega una serie de acciones sensoriomotrices y cognitivas, base de sus futuras actividades lúdicas, en un proceso de semiosis indisociable, construyendo signos y cadenas de significantes, asignando significados cargados de afecto y de sentido (Chokler, 2004, p.1).

Se considera fundamental para el presente trabajo repensar acerca de las nuevas modalidades relacionadas con la infancia y la complejidad del mundo actual.

Levin (2006) respecto de la realidad en la que hoy están inmersos los niños, expresa (...) las experiencias y vivencias infantiles se estructuran y desarrollan de un modo diferente a cualquier otra época. En ésta, la fascinación y la seducción de la imagen ocupan un lugar central. (p.2)

Por otro lado, se toma lo descrito en el artículo periodístico de ciencia y salud, en el cual Agustina Sucrí (2016) dialogó con el doctor Claudio Waisburg, director médico del instituto neuropediátrico SOMA respecto al uso de las pantallas, quien manifiesta que las familias apenas se dan cuenta de los grandes cambios que se dan en la estructura familiar y en el estilo de vida, “los niños de antes se movían mucho y su mundo sensorial era un poco más natural y sencillo” (p.1).

En palabras de Chokler (2004) “el niño no solo trata de constatar la existencia de las cosas, de conocer y de adaptarse activamente a la realidad más aún, intenta fundamentalmente comprenderla y recrearla” (p.1).

Asimismo, los autores García SV, Días de Carvalho T. (2022) exponen que en la actualidad se puede observar a niños muy pequeños, incluso lactantes, expuestos a las pantallas, mirando videos de YouTube o jugando con un teléfono celular o una tablet, mientras que a la par de ellos se encuentran los adultos cuidadores detrás de otra pantalla (p.1).

El Dr. Cacchiarelli, médico pediatra, prosecretario del Comité de Crecimiento y Desarrollo de la Sociedad Argentina de Pediatría se refiere al término pantallas a cualquier dispositivo electrónico digital que proyecte imágenes, como ser televisiones, celulares, tablets, entre otros (SAP, 2009, p.1) Sobre las pantallas Levin (2006) expresa, “estas imágenes son fijas y han sido programadas para crear la ilusión de movimientos (...) En esta realidad artificial los niños, creen que son ellos, quienes dominan y manejan libremente las imágenes cuando lo cierto es que son dominados por ellas, en una experiencia individual y solitaria” (p.1).

A partir del conocimiento acerca del proceso de construcción del cuerpo, concepto que nos aporta el campo disciplinar de la psicomotricidad, el cual se da del contacto con un otro y del juego corporal, y sin olvidar el mundo virtual en donde las pantallas habitan cada vez más las vidas de las personas, se va a reflexionar acerca del juego corporal, el uso de pantallas y el proceso de construcción del cuerpo, donde el adulto se ve implicado.

Según el Dr. Waisburg, en su entrevista para el diario La Prensa, expresa que en la actualidad “se puede observar a padres que trabajan largas horas fuera de casa y la necesidad de entretener a los niños de alguna forma han llevado a que el uso de las pantallas se convierta en una ¿aliada? de la crianza” (p.1).

Retomando lo manifestado por el director médico del instituto neuropediátrico SOMA “hoy ya nadie se sorprende al ver a pequeños de incluso menos de tres años ensimismados frente a una pantalla y con un completo dominio de estos dispositivos” (Sucrí, 2016, p.1).

Haciendo referencia a lo anterior, Calmels (2013) manifiesta que al estar en un contexto social donde prevalece el uso de las pantallas, invita a “pensar que es inevitable que el niño diariamente pase un tiempo prolongado frente a la pantalla, porque todos los niños lo hacen y evitarlo producirá una situación de marginación” (p. 71).

La recomendación de la Asociación Americana de Pediatría del año 2011 aconsejaba no utilizar pantallas móviles antes de los 2 años. Sin embargo, la misma asociación recomendó en el año 2016, un uso prudente de las pantallas, siempre y cuando esté bajo la supervisión del adulto cuidador (Waisman I, Hidalgo E, Rossi ML, 2018, p.5).

El desarrollo de este trabajo monográfico propone discutir y poner en diálogo lo manifestado por los diversos autores respecto a la temática planteada, pensar en los niños en la actualidad y el uso de las pantallas en el proceso de construcción del cuerpo y su relación con el juego corporal.

DESARROLLO

La psicomotricidad es una disciplina que se interesa por el devenir del cuerpo y sus manifestaciones. Calmels (2003) plantea que este concepto de cuerpo debe entenderse como una producción particular y cultural diferente a la de organismo (p.15). Entonces se puede decir que el concepto de cuerpo que brinda la psicomotricidad hace alusión a la construcción del mismo no meramente desde lo biológico, sino a partir de la relación con el propio cuerpo y los otros.

La Dra. Myrtha Chokler (2017), expresa que “el recién nacido precisa establecer lazos significativos para satisfacer sus múltiples necesidades cotidianas” (p. 52). Y es el adulto quien apacigua las angustias, los temores y los miedos que despiertan en el bebé las relaciones y el intercambio con el entorno (p. 52; 53).

De esta manera será condición para la construcción del cuerpo, que el sujeto desde el primer momento experimente y evidencie la experiencia tónica, el cual le da un sentido, posibilitando el cumplimiento de procesos, órdenes y caracteres que enuncian la neurofisiología y la psicología a través de ese otro que cumple la función materna. Tal como lo plantea Leticia González (2009) (...) es a partir de un otro que el cuerpo de un sujeto se va construyendo (p.14).

Diferentes autores, interesados en el proceso de construcción del cuerpo, afirman que para el desarrollo del mismo, el juego ejerce una función primordial.

Asimismo Sykuler (2015) plantea que “los observables en el juego/jugar dan cuenta del modo en el que un niño se está constituyendo como sujeto, apropiándose y construyendo su cuerpo, siendo este un proceso de entramado solidario entre ambos términos” (p.4).

Retomando la problemática que convoca la realización de este trabajo ¿Qué sucede con el juego corporal en el niño y la construcción del cuerpo al ser expuesto a las pantallas?. Se verá seguidamente cómo se relacionan estos aspectos.

Profundizando el cuestionamiento acerca de la relación que se produce entre el jugar y la construcción del cuerpo, Calmels (2018) menciona que la subjetividad en los niños se da a ver en su cuerpo. El niño toma de sus padres una serie de características que matizará con su estilo, donde desarrollará sus manifestaciones corporales, indicando que una de las actividades principales en donde el cuerpo se construye es en el juego corporal (p. 23). El autor denomina a los juegos de crianza como juegos corporales y los clasifica en juegos de sostén, ocultamiento y persecución (p. 16).

Los juegos corporales desde muy temprana edad estimulan y actualizan los miedos básicos y en el mismo acto, las herramientas para elaborarlos. En relación con el cuerpo, estos miedos básicos pueden resumirse en el temor a la pérdida de la referencia táctil (juegos de sostén) y de la referencia visual (juegos de ocultamiento), por último se encuentran los juegos de persecución en donde se pone a prueba la confiabilidad en el refugio (cuerpo del adulto), cumpliendo de tal modo la función corporizante del adulto (Calmels, 2009; p. 78).

En igual sentido, Chokler (2004) también considera al juego como parte del proceso de constitución de identidad del sujeto. A través del juego el niño, no solo intenta conocer el mundo, la realidad que lo rodea, sino principalmente comprenderlo y de esa manera recrearlo. La autora señala que estos procesos transcurren en un plano inconsciente² afianzando la identidad del niño, siendo el jugar “una manera de ser y estar en el mundo” (p. 2).

En la misma línea, González (2020) señala que el jugar habilita al niño para poder encontrar diferentes modos de mirar, escuchar, significar el mundo y al cuerpo. Actúa de forma transformadora permitiendo diferentes modos de vincularse con el propio cuerpo, los otros y la realidad, posibilitando el pasaje de lo motor a lo psicomotor (p.8).

Entonces sabiendo que el proceso de constructividad corporal requiere de ciertos aspectos sumamente importantes, entre ellos, el contacto con un otro y el juego corporal para que se pueda dar un óptimo desarrollo en el niño y sin olvidar que se encuentra en un mundo digital, se reflexiona también acerca del rol del adulto, quien se encarga de brindarle al niño las herramientas necesarias para la exploración e interacción con el mundo.

Es el adulto quien pone en una situación lúdica al niño, “las bases del jugar se gestan en los primeros años de vida con la presencia, constancia y en cercanía del adulto, que cumple la función corporizante” (Calmels; 2018; p.40).

Ahora bien, Levin (2015) expresa que el mundo y la cultura de los niños han cambiado. Las expectativas y exigencias en torno a ellos se han multiplicado.

² Término del psicoanálisis definido por Freud como “una instancia de nuestra psique que está detrás de lo que hacemos, decimos o deseamos”

Los juguetes que se les ofrecen, con los cuales consumen su tiempo, son otros (p. 10). Por lo consiguiente, Daniel Calmels (2018) dice, el adulto está anclado en la realidad y que el jugar implica una pérdida de tiempo (p.40). Es por ello que el autor manifiesta que en las edades tempranas el espacio-tiempo que se le dedica al juego corporal se fue desplazando por el juego en la pantalla.

Calmels (2013) permite analizar las consecuencias del juego con las pantallas, en la cual las funciones de crianza están en crisis, haciendo referencia a la pérdida de experiencias creativas, edificantes e interactivas (p.68).

Agregando a lo anterior, Yonzo y Lacerna (2020) citando a Calmels dicen que “el riesgo mayor por el uso de las pantallas, es que se descorporalice la relación con el niño, es decir que los adultos no asuman su función corporizante” (p.3). El autor expone que es en términos de la presencia, o de su ausencia, que se alojan carencias de la figura del adulto cuidador y en ello un potencial obstáculo para la construcción del cuerpo (Calmels; 2009; p. 105).

En este trabajo se pretende integrar diferentes miradas, ésta posición no determina una manera acabada de pensar el uso de las pantallas en edades tempranas, sino por el contrario, pensarla desde la diversidad misma de los sujetos en este mundo.

En palabras de Chokler (2004) las pantallas captan y entretienen a los niños, pero el uso de las mismas es responsabilidad de los adultos. Según la autora la pantalla en edades tempranas somete al niño de tal forma que lo coloca en una situación de pasividad, sabiendo que la necesidad esencial es el movimiento, la acción y la relación (p.8). En el mismo sentido, Calmels (2013) dice que colocar al niño frente a una pantalla, promueve que quede fascinado a

una luminosidad que neutraliza la temporalidad y anula la experiencia exploratoria, práctica, cognitiva suplantándola por un estado de placer sensorial (p.114).

Desde la Sociedad Argentina de Pediatría (2019) alertaron acerca de la exposición de los niños a las pantallas, pudiendo ser perjudicial para su desarrollo si no se controla adecuadamente, además considera que hasta los 2 años los niños no deben estar expuestos al uso de las pantallas, y recomienda que en caso de hacerlo, el tiempo máximo aceptable es una hora diaria, siempre y cuando sea bajo la mirada del adulto. (p.1)

Para la Dra. Krynski (2019), Secretaria de la Subcomisión de Tecnologías de la Información (TICs) de la SAP “el juego y las actividades al aire libre son irremplazables en cualquier etapa del desarrollo, ya que estimulan las habilidades motrices y la sociabilización con los pares, así como también ayudan en el desarrollo emocional en esta etapa tan sensible de la vida” (p.2), haciendo referencia al período de la protoinfancia.

De la misma manera, será en el jugar que el niño podrá apropiarse de su cuerpo. Marazzi (2015) dice que gracias al juego el niño afronta las dificultades, crea, disfruta, se siente seguro, se transforma y se construye (p.2).

En contrapartida, el Dr. Rowensztein, pediatra, especialista en Desarrollo Infantil y Secretario del Comité Nacional de Pediatría General Ambulatoria de la SAP, manifiesta que las pantallas utilizadas en forma adecuada y siguiendo las recomendaciones que los especialistas aportan respecto a esta temática (sin excesos y bajo la supervisión de un adulto), estos dispositivos pueden llegar a ofrecer diversos beneficios (SAP; 2019; p.3).

El análisis de los autores con respecto a la realidad en la que viven los niños en la actualidad y los cambios en los hábitos y en las costumbres producidos en los últimos tiempos, los cuales comprometen la vida del niño y el adulto, hacen hincapié al momento de incorporar un objeto con fines lúdicos, como se considera en los últimos tiempos al uso de las pantallas.

Como ya se expuso anteriormente, estamos frente al inicio de una nueva problemática, la cual está poco investigada en el campo de la psicomotricidad y sobre la cual hay un largo camino por recorrer. Aún no está del todo claro el modo en que el uso generalizado de las pantallas afecta el desarrollo del niño menores de 3 años, pero lo conveniente sería poder profundizar el estudio desde el campo disciplinar de la psicomotricidad para poder comprender el impacto que conlleva el uso de las pantallas en la protoinfancia.

CONCLUSIÓN

Luego del análisis de los diferentes aportes de los autores propuestos para la realización del escrito con respecto al uso de las pantallas en la actualidad, se pudo dar a conocer el impacto de los mismos en el juego corporal y en la construcción del cuerpo en el período de la protoinfancia y se invita a seguir repensando aquellos aspectos fundamentales que aún siguen siendo temas relevantes de investigación.

A partir de la apreciación de las autoras de este trabajo y en convergencia con las perspectivas aquí desarrolladas, se arriba a una similitud en los aportes de Calmels, González y Sykuler, quienes piensan al cuerpo como una construcción a partir del contacto con un otro, el cual por medio del juego corporal darán inicio al complejo proceso de construcción del cuerpo. Se puede decir que después del nacimiento el niño comienza a apropiarse del mundo a partir del cuerpo de ese otro y es a partir de esa apropiación que comienza a conocer y descubrir el entorno que lo rodea, por lo cual no está exento a los nuevos modos de vivir la realidad en la que se encuentra hoy en día.

Se han apreciado grandes similitudes en cuanto a los conceptos y términos con los que se refiere cada autor respecto a este rol que ocupa el adulto en los primeros años de vida del niño en relación al juego corporal y el uso de las pantallas.

Entre los que se pueden destacar en la presente investigación es que los autores mencionan a un otro adulto como aquél que, a través de su cuerpo, va a guiar, acompañar y brindar las experiencias significativas al infante. Daniel Calmels (2009) manifiesta que se puede llegar a obstaculizar el proceso de

constructividad a partir de las carencias que se encuentran en la presencia o ausencia del adulto cuidador (p.105).

Por otro lado M. Chokler (2004) expresa que, si bien las pantallas captan y entretienen a los niños, es bueno recordar que la presencia ante las mismas, es responsabilidad de los adultos (p. 8) y siguiendo las sugerencias de los especialistas en dicha temática, sobre el uso de las pantallas, los cuales proponen se dé después de los 2 años con una hora de exposición ante las mismas y donde a su vez advierten del daño que los dispositivos electrónicos pueden provocar en las personas, sobre todo en edades tempranas.

Respecto a esto D. Calmels (2003) dice, el uso excesivo de pantallas en la infancia favorece el aislamiento y acostumbra a un tiempo de continuidad, sin pausas, creando aceleramiento. La aceleración o la extrema lentitud dejarán su marca en la construcción del cuerpo. Mientras que expertos en el ámbito de la salud manifiestan, El uso de pantallas en niños tiene riesgos para su salud, entre los que se puede mencionar: problemas en la vista, trastornos en el sueño, en el desarrollo cerebral, las habilidades sociales, sedentarismo, etc.

A partir de todo lo manifestado anteriormente se llega a la conclusión que en el período de la protoinfancia, donde el juego corporal y el contacto con un otro son algunos de los aspectos primordiales para el proceso de construcción del cuerpo, se necesita del acompañamiento del adulto significativo, éste debe de poder sostener, mirar, escuchar, sentir y acompañar al niño en esta nueva realidad en la se encuentra inmerso, donde las pantallas tienen un lugar protagónico, es por el ello que el adulto deberá repensar sobre las mismas, brindándole diferentes escenarios lúdicos para que el niño pueda desplegar su total accionar.

Es importante no desconocer estas realidades, sino desde nuestra disciplina, la psicomotricidad, buscar las formas y maneras adecuadas de acompañar a los niños y sus familias, para poder entender estas nuevas modalidades corporales.

El niño al estar expuesto en las pantallas por la impregnación de lo visual ¿Deja de jugar? ¿Cuáles son los efectos por el uso excesivo de las pantallas a nivel corporal? ¿Qué sucede con el niño y su relación con el otro?

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Calmels, D. (2003) Que es la psicomotricidad. 1° Ed. Buenos Aires: Lumen 2003

Calmels, D. (2009) Infancias del cuerpo. Buenos Aires: Ed. Puerto Creativo.

Calmels, D. (2009) Del sostén a la transgresión: el cuerpo en la crianza. 1° Ed.
Buenos Aires: Biblos 2009

Calmels, D. (2013) Fugas. El fin del cuerpo en los comienzos del milenio. 1° Ed.
Buenos Aires: Biblos 2013

Calmels, D. (2018) El Juego Corporal. 1° Ed. Buenos Aires: Paidós

Chokler, M. (S/F) Los Organizadores del Desarrollo. Un enfoque desde la
neuropsicosociología para la comprensión transdisciplinaria del
desarrollo infantil temprano.

Chokler, M. (2004) Como se juega el niño cuando juega. Las raíces de la
actividad lúdica. Distribuido para Euskal Herriko Pikler-Lóczy Sarea.

Chokler, M. (2017). La aventura dialógica de la infancia, Buenos Aires: Ediciones
Cinco.

Chokler, M (2017). Acerca de los temores y ansiedades en la protoinfancia.

Chokler, M. (2018). La importancia de la libertad de movimiento en la génesis
temprana de la subjetividad. Sus condiciones y sus riesgos. Red
Pikler

García SV, Días de Carvalho T. (2022) El uso de pantallas electrónicas en niños
pequeños y de edad preescolar.

González, L. (2009) Pensar lo psicomotor. La constructividad corporal y otros
textos. 1 ed. Caseros: Editorial Universidad Nacional Tres de Febrero.

- González, L. (2020) El juego alberga al cuerpo y tienta la luz que hay en él.
Documento inédito. Bs. As
- Levin, E. (2006) ¿Hacia una infancia virtual? La imagen corporal sin cuerpo.
Buenos Aires: Ed Noveduc.
- Marazzi, M. (2015) Despliegue del jugar en la práctica psicomotriz: la
intervención psicomotriz en las formas del jugar y del no jugar.
Revista de Psicomotricidad Buenos Aires.
- SAP (2019) Hasta los dos años no se los debe exponer a estos dispositivos.
Alertan sobre los peligros del uso de pantallas en menores. Buenos
aires.
- Sucrí, A. (2016) El cerebro de los niños en la era de la tecnología. La Prensa
[https://www.laprensa.com.ar/449629-El-cerebro-de-los-ninos-en-la-
era-dela-tecnologia.note.aspx](https://www.laprensa.com.ar/449629-El-cerebro-de-los-ninos-en-la-era-dela-tecnologia.note.aspx)
- Sykuler, C. (2015) ¿Es o no es juego?: Cuerpo y juego en la clínica
psicomotriz con niños pequeños. Revista de Psicomotricidad Buenos
Aires.
- Waisman I, Hidalgo E, Rossi ML. (2018) Uso de pantallas en niños
pequeños en una ciudad de Argentina. Arch Argent Pediatr
- Waisburg, C. (2016)
- Winnicott, D. (1979b). Realidad y juego. Barcelona, España: Gedisa. (Trabajo
original publicado en 1971).
- Yonzo, M. y Lacerna, D. (2020). La construcción de las corporalidades en
las infancias en la IV revolución industrial y tecnológica. 1° Jornadas
Nacionales Universitarias de Educación Inicial: Infancias, enseñanza
y cuidado en tiempo de excepcionalidad. UNRN Sede Atlántica.