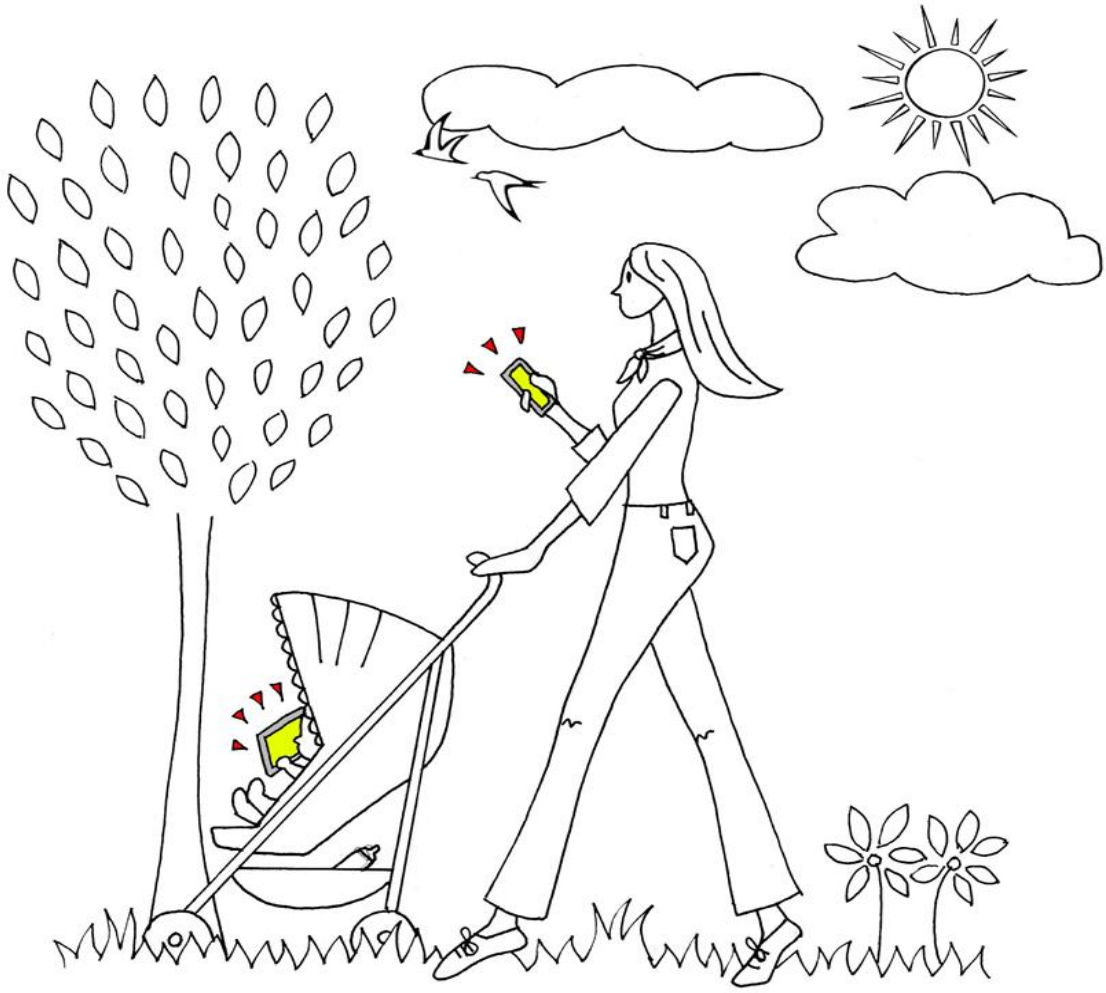
Instituto Universitario CEDIIAP – Licenciatura en Psicomotricidad

Monografía final

INFANCIA: USO Y ABUSO DE LAS PANTALLAS EN EL SIGLO XXI.



Autora: Carla Soledad Bertolotti Pioda
Tutora: Lic. en Psicomotricidad Claudia Ravera
Julio 2017, Montevideo

AGRADECIMIENTOS

A mi tutora, Claudia Ravera, por su valorable aporte de conocimiento y ayuda para que pudiera cumplir con la presentación de mi monografía. Asimismo, debo destacar que fue una guía durante todo el proceso de mi trabajo con sus acertadas correcciones y consejos.

También quiero destacar que la utilización de una amplia bibliografía fue brindada por mi tutora.

A las Psicomotricistas: Blanca García, Ingrid Henig y Claudia Ravera, por su cooperación y disponibilidad de su tiempo en las entrevistas realizadas, aportando sus experiencias en el tema, ayudándome a aclarar dudas e interrogantes.

A la Institución Cediiap, a su directora y profesoras, que durante cuatro años me enseñaron y formaron para esta hermosa carrera.

Al principio y al final, a toda mi familia y amigos por la calidez, cariño y paciencia que me dieron a lo largo del camino de construcción de esta Monografía.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN……...4

CAPÍTULO I: CONOCIENDO SOBRE LAS PANTALLAS…….6

1.1 Concepto de pantalla……...6

1.2 Evolución…….6

CAPÍTULO II: EL NIÑO Y SU CUERPO EN LAS INTERACCIONES Y EN EL DESARROLLO…….10

2.1 Aspectos afectivo- emocionales……10

2.1.1 Índices de intersubjetividad…….11

2.1.2 Importancia del apego…….11

2.2 Aspectos cognitivos……...12

2.2.1 Importancia de la exploración…….12

2.2.2 Exploración del espacio……...13

2.3 Comienzo de un nuevo período…….14

2.3.1 La imitación diferida……...14

2.3.2 El juego simbólico……...15

2.3.3 El dibujo……..15

2.3.4 La imagen mental……15

2.3.5 El lenguaje……...16

CAPÍTULO III: EL NIÑO Y SU CUERPO FRENTE A LAS PANTALLAS.

Del espacio real-tridimensional y del espacio virtual-bidimensional……17

CAPÍTULO IV: POSIBLES EFECTOS POSITIVOS Y NEGATIVOS DEL USO DE LAS PANTALLAS……..25

4.1 Exceso de objetos- consumismo……25

4.1.1 Pantallas dentro del hogar……26

4.2 Efectos negativos……...27

4.2.1 Insatisfacción del deseo……...28
4.2.2 Empobrecimiento de la creatividad, cambios en la conducta y en los vínculos……28
4.2.3 Disminución del uso del cuerpo……..30
4.2.4 Dificultades de los padres para limitar el tiempo de exposición a las pantallas……...31
4.2.5 Soledad del niño frente a las pantallas (escasa disponibilidad parental) y exceso de estímulos……...32
4.3 Efectos positivos……...35
4.3.1 Dar a conocer nuevas ideas…….35
4.3.2 Mantenerse "aprendiendo" …….35
4.3.3 Herramientas de soporte para la educación…….35
4.3.4 Favorece la conexión……...36

CAPÍTULO V: USO Y ABUSO EN LAS DIFERENTES EDADES……38
5.1 Bebés (0 a 2-3 años)…….....38
5.2 Preescolares (2-3 a 5 años)……41
5.3 Escolares y adolescentes (6 años en adelante)……...41

CAPÍTULO VI: APORTES DE LA PSICOMOTRICIDAD PARA "RESCATAR" EL CUERPO COMO LUGAR DE PLACER, COMUNICACIÓN Y CONOCIMIENTO……44
6.1 Placer corporal y pantallas……...……..45
6.1.1 ¿A qué nos referimos cuando hablamos de placer corporal?……...45
6.1.2 ¿Qué sucede con el placer corporal cuando se abusa de las pantallas?……..45
6.1.3 Placer corporal en la sala……..48
6.2 El uso del cuerpo en el encuentro con el otro……49
6.2.1 ¿Cuáles son las herramientas que el psicomotricista puede generar para rescatar ese vínculo?…….50
6.3 El uso del cuerpo en la exploración del entorno……55
6.3.1 ¿Qué sucede con la exploración cuando se abusa de las pantallas?…….56
6.3.2 ¿Cómo se puede favorecer la exploración del niño en la sala de psicomotricidad?..……57

REFLEXIONES FINALES……..61
BIBLIOGRAFÍA……...64
ANEXOS…….69

INTRODUCCIÓN

Hace ya un tiempo comencé a sentir preocupación tanto en lo personal como en mi futura labor como psicomotricista, por la extrema dependencia que observo en padres y en niños, hacia diferentes tipos de pantallas. No sólo lo he observado dentro de las casas, en los restaurantes, en las plazas, en los hospitales, sino que he llegado a ver bebés en sus cochecitos "atrapados" por una pantalla.

Es frecuente ver padres orgullosos de sus pequeños hijos porque utilizan en forma correcta diferentes dispositivos electrónicos (manejo del control remoto del televisor, pasar fotos en el celular, manipular el mousse de la computadora, etc.) creyendo que por esto son "genios".

Hoy en día, la falta de tiempo y la inseguridad en las calles hace más fácil el abuso de las pantallas; cada vez se están perdiendo más las actividades que ponen en juego el cuerpo y las emociones.

Desde hace varios años el mundo de la tecnología ha avanzado en forma vertiginosa en todos los aspectos. En esta monografía quisiera abstraerme de los cambios culturales y de la forma en que han cambiado las relaciones interpersonales, para centrarme específicamente los siguientes objetivos:

a) Indagar a través de una revisión bibliográfica el uso y abuso de las pantallas en la infancia y su impacto en el desarrollo global y psicomotor en particular.
b) Tener en cuenta la edad del niño en relación al tiempo de exposición a las pantallas. Tomar en cuenta sugerencias y pautas de Academias de Pediatría.
c) Pensar los aportes que desde la Psicomotricidad se pueden realizar para contrarrestar los efectos negativos del abuso de pantallas en los niños.

El presente trabajo está dirigido a los que comienzan a ser padres y a los que ya lo son, a los docentes y a los estudiantes de disciplinas que giran en torno de la salud mental y la infancia.

Este trabajo no busca criticar la tecnología como algo malo para el desarrollo del niño y de la sociedad, sino todo lo contrario. Busca comprenderla para objetivamente considerar de qué manera integrarla para tener una buena calidad de vida y sociedades más desarrolladas.

El trabajo monográfico ha sido organizado en capítulos de la siguiente forma:

En el primer capítulo, se pretende dar un pantallazo del origen y evolución de las diferentes pantallas, siendo esto fundamental para poder comprender el uso que se les da en la actualidad.

En el segundo capítulo, se abordarán aspectos del desarrollo del niño en general. Focalizándonos en las primeras etapas y en la importancia que éstas tienen en la construcción de los primeros vínculos con las personas significativas de su entorno.

Dentro del tercer capítulo, trataremos de comparar cómo es que se sitúa el niño en el espacio natural/ habitual respecto al espacio de las pantallas. Se hará hincapié en la influencia que éstas tienen en el desarrollo del niño.

El capítulo cuatro, es sumamente imprescindible para esta monografía, ya que trata sobre los posibles efectos (positivos y negativos) que las tecnologías pueden brindar.

Es en el quinto capítulo, donde se focaliza en los efectos de la exposición del niño frente a las pantallas teniendo en cuenta las edades. Si bien, el capítulo anterior trata sobre lo que producen las pantallas, es de suma importancia diferenciarlo en edades, ya que no genera las mismas consecuencias a cualquier edad.

Por último, cabe destacar que en el sexto capítulo se intentará reflejar cómo el abuso de las pantallas interfiere en el uso del cuerpo para construir vínculos como también para explorar. Se señalarán diferentes herramientas con las que el psicomotricista cuenta para poder “rescatar” ese cuerpo.

Al final se agregan entrevistas realizadas a diferentes psicomotricistas, para poder conocer más sobre el tema, tener más información y herramientas para nuestro trabajo, ya que no se ha encontrado bibliografía específica suficiente.

Es mi deseo que este trabajo monográfico sea de utilidad para otros psicomotricistas, así como también para quienes se ocupan de la crianza de niños pequeños.

CAPÍTULO I: CONOCIENDO SOBRE LAS PANTALLAS

"Vivimos un tiempo social acelerado
que se interioriza y nos captura"
Marcelo Viñar

¿A qué nos referimos cuando hablamos de pantallas? ¿Cómo éstas fueron introduciéndose en la vida del hombre en el transcurso del tiempo?

1.1 CONCEPTO DE PANTALLAS

En el diccionario Real Academia Española podemos encontrar diferentes definiciones para la palabra pantalla, en este caso "superficie donde aparecen imágenes" sería la más adecuada para el tema seleccionado para la monografía. (RAE, 23. ª edición 2014)

Cuando decimos pantallas pensamos en las nuevas tecnologías como lo son la televisión, la computadora, celulares, tabletas, entre otras.
Levis, D. (2011) plantea que una de las características de la sociedad actual es la multiplicación de las pantallas electrónicas, las cuales muestran un aspecto luminoso que está presente a lo largo de nuestros días. Existen pantallas de todos los tamaños, diferentes tipos, funciones y están presentes en todos los lugares donde nos encontramos.

1.2 EVOLUCIÓN

En cuanto a la evolución de las pantallas, esta fue de forma constante, comenzó con la calculadora de mano en los 70, en 1980 las computadoras ya existían y para el 2010 irían apareciendo las tabletas, pequeñas computadoras táctiles. (Grompone, J., 2011)

El desarrollo de los medios de comunicación se fue dando de la siguiente forma: primero el telégrafo, luego el teléfono, la radio y la televisión, siendo objetos táctiles y manipulables con el fin de recibir mensajes. En los países desarrollados y en los que están en camino, estos medios de comunicación suplantaron las tecnologías corporales, con esto quiere hacer referencia a las cajas de herramientas, las fábricas, los arsenales de

armas, entre otras. (Gardner, H.; Davis, K., 2014)

En 1946, en Estados Unidos comienza a funcionar ENIAC (Electronic Numerical Integrator And Computer), la primera computadora electrónica diseñada especialmente para uso militar. Éstas nacieron con el fin de efectuar cálculos matemáticos durante las dos primeras décadas. (Grompone, J., 2011)

Al poco tiempo, la radio produce un importante impacto en los 50 y luego en 1957 aparece la televisión, la cual genera un efecto dominante, sustituyendo el clima familiar y a su vez trasmitiendo formas de comportamiento. (Sallés, R., 2014, cita a Aleman, L., 2006: 107p)

Con el avance de la tecnología nacen diferentes productos que eventualmente la sociedad utiliza, generando cada vez más dependencia y consumismo de aparatos electrónicos. Esto comienza con la industria de software, juegos de computadora, telecomunicaciones personales y otras. A raíz de todos estos cambios, surgirán nuevas formas del trabajo humano, cambiando la forma de operación. (Grompone, J., 2011)

En Uruguay, las televisiones estaban presentes en 1965, la educación uruguaya expresó que éstas eran una "caja boba" y hasta el día de hoy esta idea sigue circulando. Las autoridades de la educación rechazaban la utilización de televisores, diarios, cine, y radio en la enseñanza. Se continuaba educando con materiales clásicos, como libros, láminas enceradas, y otros.

Cuando en los 70 llegan las calculadoras electrónicas al Uruguay, sucedió lo mismo que con el televisor, no permitiéndose su utilización en la enseñanza. Se negaban a éstas comentando que se perdía el significado de las cuatro formas de operar.

Para 1980 existían computadoras personales, que se podían utilizar tanto para comunicarse como escribir, o realizar cuentas. (Grompone, J., 2011)

Gardner, H.; Davis, K. (2014) plantean que diferentes aparatos tecnológicos digitales como las tabletas, los celulares, los ordenadores personales, no tienen como único fin la comunicación de las personas entre sí.

Estos autores ponen de manifiesto la diferencia entre los medios de comunicación de épocas anteriores con los actuales, resaltando que estos últimos son fuertemente

personales, ya que es la persona quien elige qué recibir y cuándo (esto no sucede con la radio o televisión), y también incitan a que uno actué, estos dispositivos digitales involucran a los sentidos como lo son la vista, el oído y el tacto (que tampoco ocurre con la televisión y la radio).

Hoy en día gran parte de los juguetes y los juegos se basan en la tecnología, los padres llevan consigo tablets y pantallas planas como objetos necesarios para la diversión. De todos modos, se continúan usando peluches y autitos clásicos (cada vez más modernos).
El nacimiento de los primeros juguetes se considera que comenzó hace cinco mil años en el Antiguo Egipto. Allí aparecieron ruinas de estatuillas y animales, que se cree que los inventaban para los niños. En el Imperio Romano jugaban con muñecos de marfil y en el tiempo pre-incaico con muñecas de trapo.
En ocasiones, los niños queriendo imitar la vida de los mayores creaban juguetes artesanales, que luego con la industrialización y la tecnología comenzaron a ser producidos masivamente. Cada vez existían más opciones para la venta, así fue que las muñecas se adecuaban a toda necesidad y situación, representando a las mujeres quienes cada vez tenían más lugar en la sociedad. A medida que el tiempo transcurría, los juguetes tenían un mejor diseño el cual era solicitado a gusto de las personas.
Con la Revolución Industrial llegaron los juguetes de hojalata; esto fue muy significativo en la historia. Luego de un siglo estos objetos parecían no ser seguros para los niños.
La llegada del plástico en el siglo XX fue sustancial para el juego. (Errico, C., 2015)

Duek, C. (2014) afirma que todos los juegos clásicos como los de mesa, las muñecas, disfraces, etc., están siendo sustituidos (a elección de los niños) por los diferentes aparatos tecnológicos que podemos encontrar hoy en día. Esto no quiere decir que ya no se siga jugando con los juguetes clásicos, sino que estos se ubican en un nuevo lugar del mercado.
En las casas cada vez encontramos más televisores debido al progreso de la tecnología.

Treinta años atrás había una hora de comienzo y otra de finalización de los programas televisivos, lo que marcaba una interrupción.
Actualmente, la conexión por cable y el internet permiten que exista un continuo acceso durante toda la jornada sin limitaciones. (Calmels, D. 2013)

Calmels, D. afirma: “Se ha producido en las últimas décadas un pasaje de lo “óculo-manual” a lo “visodigital”; del cuerpo (global) en movimiento, al movimiento (parcial) del cuerpo.
La mano pequeña del hombre de la ciudad ha abandonado su trabajo palmar para desarrollar los finos movimientos digitales”. (Calmels, D. 2013: 44p.)

Hoy en día si se le pregunta a un niño por sus juegos preferidos, su respuesta se basará en juegos electrónicos, videojuegos, objetos que están pensados para que los niños jueguen con imágenes en pantallas. En estos juegos el cuerpo y sus desplazamientos quedan de lado, siendo lo principal la relación del niño con un aparato. En tiempos pasados, si esta pregunta se le hacía a un niño, las respuestas mostraban una presencia de juegos en donde el uso del cuerpo tenía un papel principal. (Calmels, D. 2013)

En los últimos diez años se ha constatado un aumento masivo en el acceso a la tecnología, independientemente del nivel socio económico de la población.
En Uruguay, a través del Estado se ha implementado el Plan Ceibal, uso de computadoras en la enseñanza. (Ravazzani, S.; Paniagua, L., 2016)

Federico Gerwer, titular de la Asociación de Jugueteros del Uruguay (AJU) explica que, en épocas anteriores, niños y niñas, jugaban con juguetes hasta los 12 años; actualmente esta edad ha disminuido.
El directivo piensa que esto se debe a que los niños de hoy juegan con la tecnología.
Cada vez existen más opciones, no solo es el Xbox o la Play, aparecen aplicaciones para celulares, tablets, que cada día tienen un mayor uso. Se puede observar a los padres en la sala de espera para un médico, ofrecerles a sus hijos una app para entretenerlos en ese momento; el inconveniente está en que en el hogar es difícil para ellos dosificar su uso. (García, L., 2016)

Finalizado este primer capítulo, podemos comprender lo importante que es conocer el origen de los diferentes aparatos tecnológicos, cómo se vivía sin ellos, cómo han ido evolucionando, y cuál es el valor que se le está dando en la actualidad.

CAPÍTULO II: EL NIÑO Y SU CUERPO EN LAS INTERACCIONES Y EN EL DESARROLLO

"... Si nadie, nunca, nos hubiera sonreído, -y mirado
seríamos ciegos. Si nadie, nunca, nos hubiera amado,
no seriamos "nadie""
Paul Beaudiquey

Es fundamental conocer el papel que numerosos autores, dan al uso del cuerpo tanto en las interacciones con los otros, como en el desarrollo en general. Sólo así podremos valorar la influencia que tendrá el uso de las pantallas en los diferentes aspectos del desarrollo -cognitivo, social, afectivo y motriz-.

Autores como González, L. -creadora del concepto de "constructividad corporal"-, plantea que el humano necesita de otro para poder conocer su propio cuerpo y construirlo. "El hombre no desenvuelve por si solo los dispositivos genéticos de los que denominaremos el proceso de constructividad corporal". (González, L., 2009: 14p.)

Existen diferentes "etapas" dentro del proceso de constructividad corporal como lo son el cuerpo tónico, instrumental y cognitivo. Siendo la organización tónico-postural el primer indicativo de la construcción del propio cuerpo.

Como vemos, tanto los aspectos afectivos-emocionales como los cognitivos resultan inseparables en el desarrollo del niño, pero con fines didácticos analizaremos cada uno de estos aspectos y los iremos interrelacionando.

2.1 ASPECTOS AFECTIVO-EMOCIONALES

Es así que el psicoanalista Guerra, V. (2009) plantea como fundamental el período que va desde el nacimiento a los dos años, en el cual el individuo pasa de ser totalmente dependiente de su entorno a comenzar a independizarse a través de las funciones motrices y simbólicas (siendo fundamental el lugar del lenguaje). Más adelante podrá comenzar a reflexionar y comprender tanto sus propios sentimientos y pretensiones, como las de los otros.

2.1.1 Indicadores de intersubjetividad

En relación a este período, Guerra, V. (2009) expresa que la intersubjetividad dependerá de dos personas, considerando al bebé como partícipe del vínculo afectivo. A través de la participación que tiene el bebé en este vínculo es que lograra construir su self, su desarrollo y relacionarse con su entorno.

Propone una "grilla de indicadores de intersubjetividad" para niños de entre 0 a 2 años, siendo el cuerpo elemento fundamental en cada uno de los ítems de esta grilla. Los ítems que son los siguientes, simplemente se nombrarán y no se desarrollarán en esta monografía:

1-Intercambio de miradas (0 -2m.)	8- Juego escondida (8m.)
2- Protoconversaciones (juegos cara a cara) (2m.)	9- Sintonía afectiva (9 -12m.)
3- Papel de la imitación	10- Señalamiento protodeclarativo (12m.)
4- Juegos de cosquillas (micro-ritmos) (3 -5m.)	11- Marcha: dialéctica cerca-lejos (12 -18m.)
5- Mirada referencial (referencia social) (5 -12m.)	12- Conciencia reflexiva (18m.)
6- Vocativos atencionales (5 -7m.)	13- Juegos de imitación diferida (18 -24m.)
7- Atención conjunta-objeto tutor (5 -7m.)	14- Juegos "como si" y lenguaje (24m)"

(Guerra, V., 2009: 95 p.)

Todo esto se relaciona con el apego y el desarrollo del niño. (Guerra, V., 2009)

2.1.2 Importancia del apego

Con respecto al vínculo de apego, la psicomotricista Chokler, M. (1988), considera que éste tiene como objetivo que los adultos cuiden del bebé, quien es totalmente indefenso en su nacimiento. Así mismo, los adultos apoyarán al niño para que pueda conectarse con el mundo, equilibrando la tensión, las actividades y emociones. Esto es clave para el desarrollo del niño ya que un apego sano se consolida a través de las funciones de sostén, acompañamiento, protección, y consuelo, elementos fundamentales para asegurar los vínculos del niño con el medio.

Bowlby, J. (1998), creador de la Teoría del Apego, es quien manifiesta que deben de activarse determinados sistemas de conductas para que se dé la conducta de apego. Tienen como finalidad la proximidad del bebé con una figura protectora, y se

desarrollan a partir de las relaciones con el ambiente, principalmente con su madre.

En ese mismo sentido Bowlby, J. define que “la conducta de apego es cualquier forma de conducta que tiene como resultado el logro o la conservación de la proximidad con otro individuo claramente identificado al que se considera mejor capacitado para enfrentarse al mundo”. (Bowlby, J., 1989: 40p.)

No solo se da en la primera infancia, se da a lo largo de la vida, principalmente en condiciones de emergencia. (Bowlby, J., 1989)

Se puede hablar de conducta de apego cuando entre los 6 y 9 meses, hay pruebas de que el bebé reconoce a su madre y existe un interés por mantenerse próximo a ella. (Bowlby, J., 1989)

2.2 ASPECTOS COGNITIVOS

2.2.1 Importancia de la exploración

“El desarrollo constituye entonces, el camino de la resolución progresiva de sus necesidades que parte de la dependencia absoluta y va construyendo su autonomía relativa”. (Chokler, M., 1989: 75p.)
El adulto será el primer objeto de exploración del niño, ya que es a él a quien se apega. Mediante la evolución del apego se irán favoreciendo las conductas de exploración.

Plantea que la exploración se conforma por las acciones exploratorias las cuales relacionan al niño con el exterior. Estas acciones están desde los comienzos de vida. El individuo trae en forma innata (en mayor o menor medida) la curiosidad y tendencia para explorar objetos y seres humanos. (Chokler, M., 1989)

Del mismo modo Bowlby, J. (1989), plantea que el niño debe sentirse seguro para poder explorar. Lo denomina “base segura”, cuando puede alejarse de la figura de apego y así descubrir el mundo externo.

Siguiendo esta línea, otros autores plantean que la persona conoce y construye sus

capacidades a través de la exploración que realiza del ambiente. Los estímulos que ofrecen las personas son beneficiosos pero lo más importante es lo que uno mismo irá experimentando. Si el conocimiento no es obtenido por uno mismo, la imitación y el modelado serán favorables, pero a la misma vez pasajeras y sin mayor validez. (Gardner, H.; Davis, K., 2014)

2.2.2 Exploración del espacio

Las nociones de cuerpo, objeto, espacio y tiempo se irán construyendo en forma interrelacionada, y serán claves las experiencias de exploración del niño.
El bebé se irá relacionando con el espacio –donde encontrará personas y objetos- lo que le permitirá ir conociendo su propio cuerpo, construir su identidad y tener una visión exclusiva del mundo.
Necesita experimentar, conocer su cuerpo y el mundo, frecuentar lugares donde pueda jugar, desplazarse y actuar, para poder desarrollarse. (Sallés, R., 2014)

Juego y espacio resultan inseparables. El juego durante el período sensoriomotor favorece que el niño pueda ser consciente de su cuerpo, del espacio y el tiempo. Los espacios donde los niños pasan el mayor de su tiempo son los mismos que darán lugar al juego. Y es el juego, el que posibilita que el niño se adueñe de un espacio y lo modifique a su preferencia mientras juega, dependiendo de sus emociones.
El esquema corporal, imagen corporal y la subjetividad del niño, se construyen a partir del pensamiento y acción que se desarrollan a través de la exploración del niño con los objetos y espacios. (Sallés, R., 2014)

El niño no estará jugando solo en el espacio… Es el adulto quien debe habilitar al niño para que no sólo sea en la casa donde juegue y se desarrolle, debe ser él quien le permita conocer otros lugares. (Calmels, D., 2011)

Varios autores coinciden en que es los primeros tres años son fundamentales ya que es cuando la estructura de la personalidad comienza a formarse, a partir de las experiencias del propio cuerpo y las relaciones del mismo con el ambiente. (Rota, J., 2011)

Según Rota, J. (2011), en este estadio ciertas acciones empiezan a desenvolverse, tales como: la prensión; el poder trasladarse solo (gateando, caminando y luego hasta corriendo); pasar de un espacio próximo a un espacio nuevo para conocer, que le brinda la marcha; y aparece el estadio del espejo, lo que da lugar a que el niño reconozca su cuerpo y colabore con la construcción de su imagen mental. En esta etapa también comenzara a imitar a los otros.

Con la marcha, el niño podrá reconocer los espacios, conocer las distancias y así poder acceder a los diferentes objetos. Esto demuestra que su intelectualidad está avanzando.

El niño de dos años se caracteriza principalmente por prestarse a conocer el mundo externo, sin embargo, su relación con los objetos continúa siendo más afectiva que perceptiva.

2.3 COMIENZO DE UN NUEVO PERÍODO

Los autores Piaget, J.; Inhelder, B. (1969), describen la culminación del período sensorio-motor y el acceso a la función simbólica. En este nuevo período aparece una función imprescindible para las nuevas conductas. Se trata de que el niño pueda representar un "significado" (lo que el niño desee simbolizar) a través de un "significante" (de la forma que lo desee: lenguaje, imagen mental, etc.). Se la denomina "función simbólica o semiótica" y aparece hacia los dos años.

Es por esto que surgirán conductas en las cuales se recuerdan objetos o sucesos que no están presentes en el momento (utilizando "significantes") como también los que están transcurriendo en la actualidad. (Piaget, J.; Inhelder, B., 1969)

Brevemente se describirán las cinco conductas que, para Piaget, J.; Inhelder, B. (1969) dan cuenta del acceso a la representación mental. Se ordenan por su complejidad, éstas son:

2.3.1 La "imitación diferida". El niño comienza a imitar gestos y acciones en presencia del modelo (imitación en acto). Posteriormente, podrá imitar lo mismo, pero con ausencia del modelo, ya empezando a aparecer una representación en pensamiento y un significante, a esto él le llama "imitación diferida". (Piaget, J.; Inhelder, B., 1969).

2.3.2 El "juego simbólico". Entre los tres y siete años, lo motriz comienza a expresarse de forma lúdica y con satisfacción. Aparece el juego simbólico, en el que los niños simbolizan con acciones, gestos, elementos. Juegan a imitar ficción o realidad. De esta forma, sus gestos y dominio tónico se verán favorecidos.
Pueden cumplir deseos que en la realidad se hacen imposibles. Proyectar la ansiedad, controlar sus emociones y resolver conflictos. Además, colabora a que se conforme la identificación con el adulto y psicosexual. (Rota, J., 2011)

2.3.3 El dibujo. No se manifiesta antes de los dos, dos años y medio. Se introduce al principio como un mediador entre el juego y la imagen mental. (Piaget, J.; Inhelder, B., 1969)

De León, C. (2010) expresa que en el dibujo no solo se puede apreciar el nivel cognitivo del niño sino también las emociones que están en desarrollo.
Se observa en éste la evolución del aspecto motriz que el niño va logrando y la exteriorización de las imágenes mentales.

Es aproximadamente a los cinco años cuando logra dibujar una persona en forma bastante completa (ojos, nariz, boca, piernas, brazos, etc.). Esto es muy importante para el esquema corporal. (Rota, J., 2015)

El dibujar y el escribir, no son el simple hecho de "hacer" sino que estos generan que el individuo anticipe, supervise y revise lo que está haciendo. Todo esto a partir de sus capacidades y limitaciones, de los soportes y metas que dispongan. Tanto dibujar como escribir favorecen la percepción y la motricidad. También generan que las personas se comuniquen entre sí y con el ambiente. (De la Cruz, M.; Pozo, J.I.; Scheuer, N., 2010)

Es el ambiente y entorno en el que el niño se encuentra lo que impulsa a que la actividad gráfica se desarrolle, a través de la práctica y la valoración que se le dé a la misma. (Rama, Mª J., 2005)

2.3.4 La imagen mental. Según Piaget, J.; Inhelder, B. (1996) la imagen mental es una imitación que se interioriza.

Se trata de una copia o bosquejo simplificado de lo que se percibió del objeto. Es el desarrollo de la actividad perceptiva, y no simplemente de la percepción. (Battro, A., 1971)

2.3.5 El Lenguaje. Es una manifestación de la función simbólica y es el último en aparecer. Posibilita la evocación, por medio de la palabra de acontecimientos no actuales. (Piaget, J.; Inhelder, B., 1969)

La Doctora Rebollo, M.A., y cols., expresan que "el lenguaje ha sido considerado el más importante instrumento de la inteligencia ya que le permite acceder a los niveles más abstractos del pensamiento". (Rebollo, M.A., y cols., 2007: 219p.)

Según Bruner, J. (1986) el niño debe dominar tres fases del lenguaje para poder ser un "hablante nativo". Ellas son: la sintaxis, la semántica y la pragmática. Es de suponer que no pueden ser aprendidas de forma aislada, sino que en íntima relación.

Siguiendo en esta línea, son los mismos autores, Piaget, J.; Inhelder, B. (1969) quienes plantean que, en la construcción del edificio de la inteligencia, estas cinco conductas darán lugar a la formación del pensamiento.

Por tanto, para concluir este capítulo vemos que todos los autores citados (V. Guerra, M. Chokler, J. Bowlby, J. Piaget, J. Rota, etc), dan un lugar central al cuerpo y a la acción, en la construcción del psiquismo y en el desarrollo cognitivo. Pero en esta construcción el papel del adulto (principalmente de la madre) es imprescindible para la supervivencia física del bebé, para el establecimiento de un vínculo y para que pueda comprender el mundo real que lo rodea.

CAPÍTULO III: EL NIÑO Y SU CUERPO FRENTE A LAS PANTALLAS.

Del espacio real-tridimensional y del espacio virtual-bidimensional.

"Es verdad que si a los niños los dejasen solos con sus juegos,
sin forzarlos, harían maravillas"
Julio Cortázar

Como el título del capítulo indica podemos pensar en el niño y su cuerpo en dos grandes y bien diferentes situaciones: el niño en el espacio real-habitado, y el niño en el espacio virtual-bidimensional de las pantallas.
A continuación, nos enfrentaremos a diferencias que se pueden observar entre estos espacios, y la influencia que cada uno de éstos tienen en los niños.

Podemos comenzar pensando en cómo iniciamos el día. Según Calmels, D. (2013) cuando nos despertamos, en lugar de ver por la ventana cómo está el clima y cómo vamos a sentirnos cuando estemos afuera, rápidamente nos dirigimos a prender la televisión para conocer dicha información.

Tenemos un ejemplo que plantea Vasen, J. (2008) donde se ilustra cómo una madre y su pequeña hija, un día de nochecita, ven por la ventana de su casa en Palermo (donde son frecuentes las inundaciones) un auto estancado en la calle por la abundante lluvia. Como si estuvieran viendo una película por la televisión, ambas observan cómo la familia sale del auto, pone a su niño en el techo del mismo, sacan sus pertenencias, etc. La madre viendo que llegaba la hora de dormir, le dice a su hija que vaya a la cama. La niña le pide que la deje un rato más porque quiere saber "cómo termina". Se observa a una espectadora interesada, no a una niña triste por las personas inundadas.

Vasen, J. (2008) cita a Sontag, S., quien acusa que la gente de hoy se entretiene cada vez más con la violencia. Esto se puede ver en el ejemplo de un niño que incita eufóricamente a su padre en el auto a que si atropella a una persona ganaran muchos puntos.

Y es por eso que nos preguntamos de dónde surge tanta violencia. Calmels, D. (2013) se pregunta a qué se accede en los juegos electrónicos. Las posibilidades son variadas,

pero principalmente y en especial los varones, eligen juegos donde el cuerpo queda atrapado en un lugar de rigidez sin valor. Estos son juegos de persecución, matar, pegar, romper, enfrentar, entre otros. Esto produce excitación, alteración, contaminación, sometimiento, sin opciones de fantasear. No existe un rol de protagonista, al contrario, únicamente se sigue lo que el aparato indica, lo que este pone a funcionar. De esa manera, genera que el cuerpo actué de forma agresiva y solo se manifieste a través de los dedos.

Si bien, a lo largo del tiempo, las máquinas han ido sustituyendo las acciones del cuerpo en beneficio de las propias personas, no puede dejarse de lado que por esta razón la capacidad de juego y las opciones del cuerpo se reducen. Lo que conlleva la producción de reacciones violentas.

¿Si es que este espacio virtual bidimensional está generando tanta agresividad, por qué no habituar más el espacio real? Tonucci, F. (2010) plantea alguna de las respuestas de niños europeos, de más de seis años, cuando les preguntan porque les cuesta salir tanto de sus casas. A lo que responden que sus padres no quieren que salgan, tienen miedo de que salgan, porque hay autos y gente mala. Existen excepciones tales como los niños que suelen pertenecer a ciudades con dimensiones más grandes, éstos presentan un miedo propio y personal y no de adultos, lo que lleva a que la reacción de ambos sea diferente.

Pantallas y vida familiar

Se toman soluciones que no son las correctas ni adecuadas. Cuando la televisión toma el rol inadecuado de la niñera, la casa pasa a ser un lugar peligroso donde ocurren continuamente accidentes domésticos, a diferencia de lo que creen los padres. Mientras los niños estén siempre bajo el cuidado de sus padres, no lograrán destrezas ni saber cómo defenderse afuera de sus casas. No deberían enseñarles a los niños a no confiar en los desconocidos, sino explicarles que cuando estén en problemas pueden ir al primer mayor que vean que no habrá duda de que los ayudará. No desconfiar de los adultos. (Tonucci, F., 2010)

Además de que la casa puede convertirse en un lugar expuesto para el niño, debido a que la televisión pasa a ser como la niñera, Aleman, L. (citado por Sallés, R.) explica que la casa actualmente es el espacio sin límites, y que la virtualidad es una de las

causas de esto. Comenta que el espacio físico está limitado, pero en realidad es sin límites, un lugar que se torna público. Este es abierto e indefinido, pero también distinto a lo ya conocido. (Sallés, R., 2014)

Estos aparatos tecnológicos conectan con un mundo que aparta a los seres humanos unos de otros, abarcando nuestras vidas y siendo el centro de atención de las mismas. Un espacio para ver.

Cambios en la constitución de la familia tradicional, el individualismo y la subjetividad de las personas explican que no solamente son los cambios virtuales los que provocan lo previamente mencionado. Aunque también se ve que el entretenimiento en las computadoras, televisores, celulares cada vez se multiplica y ocupa un lugar mayor en los hogares, generando más actividades solitarias.

Actualmente las relaciones humanas son de diferente forma porque las familias dentro de sus propias casas están alejadas, conectados a través de lo tecnológico; y cada vez las personas se pueden relacionar a mayor distancia. (Sallés, R., 2014)

Hoy en día los chicos tienen aparatos tecnológicos que son muy caros, y también se conectan en Internet con más frecuencia. El mundo del consumo responde de esta forma ante la inquietud de los padres porque sus niños no estén solos. A su vez puede ser que estos niños jueguen contra ellos mismos imitando a los videojuegos que usan, y sus amigos puede que no sean reales. (Tonucci, F., 2010)

Invasión de pantallas en los hogares

Según Duek, C. (2014), los lugares más habitados por los niños donde se encuentran en el correr del día son la escuela -un lugar aburrido- siendo mucho más divertido el de los nuevos aparatos tecnológicos y de la comunicación, que a su vez son fabricados buscando despertar el entusiasmo de los niños.

Continuando con el pensamiento de esta autora, es en los hogares donde la cuantificación de pantallas se hace cada vez mayor para lograr esparcimientos para todas las edades del núcleo familiar. Es así que cada individuo de la familia puede estar conectado permanentemente. A medida que hay más personas interesadas en estos aparatos tecnológicos, surgen nuevos usuarios para interactuar con los mismos.

No es insólito ver familias cenando en sus hogares o en locales gastronómicos rodeadas de diferentes tipos de pantallas desde celulares, tablets, televisores y diversos juegos

electrónicos. Calmels, D. (2013) expresa que los integrantes de la familia se juntan frente a la luz de las pantallas y no lo hacen alrededor del fuego, ya que esto se ha perdido. El fuego atrae la mirada y genera una atención pacífica que hace que las personas entren en una especie de sueño, a diferencia de lo atrayente del brillo de las pantallas que atrapa la vista y despierta más el observador.

Se cuestiona si el niño se encuentra sin compañía durante largos períodos frente a los monitores. Es con el otro que se aprende a estar solo, y no con un aparato. Cuando se pasa mucho tiempo frente a éstos, manteniendo el canal visual fijado a estímulos sensoriales luminosos, el pensamiento se transforma. Esto es muy diferente que estar con una persona interactuando, dialogando, discrepando, etc. Este aparato conquistador que entra en las casas muchas veces pasa a ser descontrolado y descuidado. (Calmels, D., 2013)

- **Predominio de lo visual sobre lo auditivo**

En otro de sus textos Calmels, D. (2009) plantea que actualmente lo visual supera a lo auditivo, es así que no hay "auditorios" reales. Auditorio hacía referencia al lugar donde había un intercambio de lo oral y la escucha, donde se podía exponer un tema, dar charlas, entre otras. Hoy en día, este espacio se convierte en audiovisual (diapositivas, videos, imágenes, etc.), existiendo cada vez menos momentos exclusivamente auditivos. A su vez el público deja de observar al presentador, centrándose en lo que se muestra en las pantallas (power point, videos, etc).

El autor continúa explicando que el oído está forzado a escuchar exigidamente y que está constantemente frente a ruidos que van deteriorándolo en relación a lo visual. En el caso de los juegos tecnológicos para niños, el juego puede seguir sin sonido alguno. (Calmels, D., 2009)

- **Narración oral**

Coincide con lo anterior, De Aretio, M. (citada por Calmels) quien sostiene que la narración oral -en la actualidad donde la imagen se relaciona al "ya", a la constante continuación de imágenes al punto de vídeos musicales y similares-, requiere pensar en "otro tiempo", en "otro ritmo". Para ella, esto puede sonar anacrónico ya que este

adjetivo, significa dejar algo fuera de la costumbre y pensamientos de la época. (Calmels, D., 2004)

La autora plantea una manera diferente de entender las cosas, de credibilidad, donde las representaciones visuales son impulsadas por la narración. Dice expresamente, que no es “ver para creer”, sino, “escuchar para ver”. (De Aretio, M., citada por Calmels, D., 2004: 73p.)

Es distinto el tiempo que se precisa para escuchar que para observar. Lo que uno ve puede ilusionar por encontrarse todo accesible a su apreciación. Por el contrario, lo que uno escucha requiere paciencia, debo esperar a que las palabras transcurran y las imágenes se produzcan.

Sin embargo, atender a quien relata una historia sobrepasa al oír, ya que el narrador también genera con sus modos y formas. Se lo debe escuchar y observar, ya que es así como construye, une y le da forma al relato.

Por lo anterior, De Arieto, M., sugiere que, en los videojuegos existe un lenguaje simple, resumido en un proceso de acciones que se transforma en una parte fundamental en la estructura del lenguaje comprensivo-expresivo. (Calmels, D., 2004)

Es en el espacio real habitado dónde encontramos a un padre leyéndole un libro a su hijo, una y otra vez, pero notamos lamentablemente (ya que leer o escuchar narraciones tienen muchos beneficios) como cada día esto se está perdiendo. Es Calmels, D. (2004), quien afirma que esto sigue realizándose en algunos hogares, pero es el deseo reiterado del niño por ver una película que ya ha visto lo que lo está sustituyendo. Son las historias que se ven en los vídeos lo que le quita ese lugar especial al libro, por lo que el adulto (quien le leía cuentos a su hijo) compite con el aparato. El pequeño aprende rápidamente a utilizar la tecnología, y el video le ofrece diferentes relatos. Aun así, este es visto siempre de igual forma, no cambia. Es la lectura y la escucha las que estimulan la creatividad.

Según Virilio, P. (citado por Calmels) en la actualidad, tienen más fuerza las representaciones visuales, perdiendo importancia las palabras, lo que repercute en la vida. (Calmels, D., 2004). Con la rapidez de las imágenes uno no puede apreciar la imagen en sí, en su lugar para poder interpretarlo, se intenta captar el suceso. Por la

velocidad que tienen dichas imágenes, para lograr que estas sean adheridas a uno, se deben de repetir. (Calmels, D., 2013)

En relación a esto, Guerra, V. (2009) cita a Stora, M. (2006) quien nos da un claro ejemplo de esto: "Estudios realizados muestran que desde hace 20 años, las perfomances de las pruebas de CI no verbal (ejecutivo), superan largamente las del CI verbal. El fenómeno indica que de más en más los niños y los adolescentes piensan en términos de imágenes. La generación actual nacida con la TV se representa la narración de la vida en imágenes". (Guerra, V., 2009: 156p.)

La "voz" humana y digital

El autor Dorra, R. (citado por Calmels, D.) plantea que escuchar las palabras es inseparable de la voz. Las personas deben de escuchar y presenciar una voz, ya que es a través de la escucha donde se forma la voz. Relaciona a la voz y el escuchar con lo subjetivo.

El que el niño escuche las voces de sus referentes, beneficio que brinda el leer y escuchar narraciones, es bien diferente que ver y escuchar videos. Alrededor de los 70, los niños no reiteraban una película muchas veces, por lo que no memorizaban lo que veían y escuchaban. Actualmente, los niños ven más de una vez en el mismo año la misma película, pudiendo verla veinte o más veces.

Del video se escucha una voz que presenta una prosodia diferente a la de la familia, que reúne a los niños en un mismo prototipo y que luego de una escucha reiterada se puede ver plasmado en el juego.

Aún no se conocen los efectos que pueden provocar que el niño vea películas continuamente. Calmels, D. (2013) llama "implante argumental" al hecho de que los niños integran expresiones y que luego las representan de igual forma de lo que vieron y/o escucharon. Al contrario de la radio, de los libros o cualquier tipo de lectura, donde quedan cosas por instaurar.

Se logra que el habla aumente en la medida en que se sociabiliza con diferentes personas. Por el contrario, esto no sucede cuando el niño pasa tiempo con pantallas y ve una y otra vez lo mismo. El niño se presenta pasivo ya que frente a los lenguajes y voces extrañas que escucha saliendo de dichas pantallas, no puede modificarlas, pero ellas si pueden afectar al espectador. (Calmels, D., 2013)

- **Cambios en el tipo de juguetes y de juegos.**

Los juegos siempre tuvieron como aspecto la creatividad, la exploración, poner el cuerpo y sus manifestaciones en acción; hoy en día los aparatos tecnológicos están invadiendo esto. No es lo mismo el objeto de los juegos electrónicos (el cual es insustituible) que el de tiempos anteriores (no era lo principal, ejemplo: escoba=caballo). La pantalla emite estímulos al niño generando respuestas en su cuerpo. (Calmels, D., 2013)

Calmels, D. plantea que es semejante el camino de cambios que tuvieron los muñecos con el de la tecnología. A continuación, realizamos la comparación:

- Muñeco de madera = tracción a sangre.
- Muñeco a cuerda = tracción a cuerda.
- Muñeco a batería = energía extra-manual.
- Muñeco virtual = digital

Vemos por último, el muñeco virtual el cual es apreciable exclusivamente a través de la pantalla, de forma digital, imposible de manipularlo. Únicamente requiere para su funcionamiento un pobre y básico movimiento, tal como apretar un botón.

Adicionalmente, la actividad digital del niño incluye posturas y movimientos endurecidos –repetidos eternamente- que siguen a lo que aparece en la pantalla, generando una violencia limitada a lo corporal y una tensión entre los movimientos del niño y los del juego. Esto hace que el niño se ejercite en respuestas veloces y automatizadas. (Calmels, D., 2013)

Finalmente, es importante plantear cuales son las particularidades de los juegos electrónicos, ya que así tendremos más información para pensar cuál es el espacio virtual en el que se encuentra el niño.

Se puede ver:

- una violencia generalizada
- poco uso del cuerpo
- sentimientos irreales de poder
- ausencia de recuerdos donde se sintieron con miedo o coraje

- falta de humor
- mismas posturas
- movimientos monótonos casi involuntarios
- menor creatividad, imaginación, reflexiones, comunicación, entre otros. (Calmels, D., 2013)

Podemos concluir en este capítulo y adelantándonos al próximo, que la mayoría de los niños han cambiado su forma de "ser estar" en el mundo, término que se usa mucho en Psicomotricidad. El uso del cuerpo en el encuentro con los otros y en la exploración del entorno está modificándose sustancialmente. Cada vez más niños, se sumergen en un mundo aparente, virtual, de pantallas; donde la violencia prevalece, las voces no son humanas, la narración oral es pobre, y lo visual predomina sobre lo auditivo. Permaneciendo así, pasivos en el manejo global de su cuerpo y con un uso limitado del movimiento de sus manos.

CAPÍTULO IV: POSIBLES EFECTOS POSITIVOS Y NEGATIVOS DEL USO DE LAS PANTALLAS

"Los niños tienen que jugar más con herramientas y juegos, dibujar y construir; tienen que sentir más emociones y no tantas preocupaciones…"

William Penn

En el capítulo anterior se describió la situación del niño frente a la pantalla, en este capítulo se fundamentará a través de argumentos sólidos y de algunas investigaciones realizadas por diversos autores, los efectos positivos y negativos. Estos cambios tecnológicos están aún impactando nuestra cultura, y sin duda se deberá continuar investigando.

4.1 EXCESO DE OBJETOS - CONSUMISMO

En la época actual, llamada Modernidad líquida por Bauman, Z. (2000), el consumismo, el individualismo, el hedonismo, etc., son algunas de las características. Dentro del consumismo, destacamos la elección permanente de objetos de consumo que no llega nunca a satisfacer a las personas.

Dentro del exceso de objetos que el mercado ofrece, se encuentran no sólo las pantallas, sino numerosos juguetes que son publicitados como educativos, que en realidad no lo son. Por ejemplo, apretar una tecla o tocar un botón de una pantalla electrónica, son las maneras en que pueden pasar su tiempo sin un destacado accionar. Cerutti, A. (2013), cita a Matas y otros autores (1994), señalan que los adultos les compran juguetes de gran valor económico, cuando en verdad lo que a los niños les llama la atención y les entretiene son diferentes cosas que pueden encontrarse en los hogares y juegos que los papás les pueden ofrecer, los cuales presentan una carga sentimental. No es lo principal que sean muchos juguetes, sino que éstos tengan un valor y sean importantes para el niño. Cantidades significativas de objetos no benefician el desarrollo del infante, al contrario, le quitan formas de investigar y conocer, y además pueden desconcertarlos y alterarlos. Parecería que exagerar con la compra de juguetes, actualmente muy frecuente, de alguna forma reemplazaría el rol que ocupa el adulto con los niños. Se debería intentar no continuar con este hábito. (Cerutti, A., 2013)

Tal como Duek, C. (2014) mencionó, continuamente estamos escuchando a la gente cuestionarse sobre las transformaciones y el uso continuo de los juegos modernos ante los "antiguos". Estos temas aparecen en libros, conferencias, programas de tele y radio, entre tantos. La gente parece estar alarmada por un presunto cambio en los juegos de los niños que pareciera no estar bajo el dominio de los usuarios (adultos, niños).
La autora hace referencia a una duda que surge constantemente de parte de los padres: si sus hijos juegan verdaderamente o si están atraídos solamente por la variedad de aparatos electrónicos.

Continuando con esto, la autora explica que durante entrevistas que realizaron a los niños acerca de los juegos, les llamaba notoriamente la atención que éstos respondieran solamente sobre los juegos de las computadoras, sin hacer referencia en ningún momento a juguetes que se encontraban dentro de sus propios cuartos. Aparentemente, tener gran cantidad de juguetes disponibles, no alimenta el hecho de jugar.

4.1.1 Pantallas dentro del hogar

Resulta muy atractivo que Duek, C. (2014), realizara las entrevistas dentro de los propios cuartos de juego de los niños ya que se pudo observar que en casi todos había un dispositivo electrónico. Las entrevistas arrojaron como resultado que los niños ya no están interesados por los juegos tradicionales. El deseo de los niños, que es algo que se construye de forma permanente, apunta a la obtención de nuevos dispositivos electrónicos.

Los niños reclaman a sus padres la compra de dispositivos nuevos que ven en la publicidad o en casa de sus amigos, argumentando que tienen funcionalidades o características nuevas y que están insatisfechos con los que ya tienen.

El tema es en sí, un tema muy complejo, no se puede reducir a pensar que es porque los niños insisten hasta el cansancio que están repletos de juguetes tecnológicos, ni tampoco podemos pensar que todo es causado por errores de los adultos. (Duek, C., 2014)

Siguiendo con esta línea, la autora Janin, B. (2007), también empezó a notar que en cada pieza de los hogares hay televisiones que están encendidos durante todo el día. Los adultos argumentan esto explicando que, si sus hijos se levantan durante la noche, se entretienen *"por un rato"* con la tele y luego se vuelven a dormir. La autora continúa

explicando que, en estos hogares, la tele, actúa para unir a los integrantes de la casa y llenar los espacios vacíos. Sin embargo, se cuestiona qué puede suceder estando expuesto a las luces y sonidos que provienen de las pantallas día y noche.

Las Doctoras Camiruaga, A.; Iraola, M. (2016) hablan del tema; de cuando la televisión se encuentra encendida y actúa de fondo, sin que nadie la esté mirando.
Esto genera que el niño que está jugando se distraiga, realice varias actividades sin concentrarse y que su cerebro se acostumbre a un bombardeo de estímulos.
A su vez, habrá menor intercambio de palabras y emociones con la familia, y por lo tanto un menor aprendizaje.

En el 2014, en la ciudad de Filadelfia, Estados Unidos, se realizó un estudio sobre la exposición y el uso de los dispositivos electrónicos. Participaron de esta investigación, 350 niños (entre 6 meses y 4 años de edad) en una clínica pediátrica de bajos recursos.
Resultados arrojaron que la mayoría de las familias en sus hogares tenían televisión (97%), tablets (83%) y teléfonos inteligentes (77%).
A los cuatro años, la mitad de los niños tenían su propia televisión y 3/4 su celular personal. Casi la totalidad de estos niños (96,6%) utilizaban celulares, y la mayoría los comenzaron a usar antes de cumplir un año.
Los padres le daban estos dispositivos cuando debían hacer las tareas domésticas (70%), para mantenerlos calmos (65%) y a la hora de ir a dormir (29%).
A los dos años, la mayoría, utilizaban un dispositivo diariamente, pasando el tiempo frente a la pantalla del televisor como del celular.
La mayor parte de los niños entre tres y cuatro años saben cómo utilizar estos dispositivos sin la ayuda de otra persona. (Kabali, H. y cols., 2015).

Los padres con frecuencia justifican el uso excesivo de pantallas y celulares en sus hijos, como forma de irse ejercitando tempranamente en la tecnología para no quedar apartados del resto. (Calmels, D., 2013)

4.2 EFECTOS NEGATIVOS

Vasen, J. (2008), cita al autor Berardi (2006), quien se pregunta cómo al estar el niño sumiso ante tantos estímulos intermitentes y avasallantes no sufrirá de ningún daño.

4.2.1 Insatisfacción del deseo

Duek, C. (2014) cita a Rabello de Castro (2001), quien entiende que, como consecuencia de la tecnología, fomentada por los medios de comunicación, la felicidad parece ser inalcanzable. En efecto, una persona adquiere un nuevo dispositivo que es el que desea y enseguida ese dispositivo es superado por uno nuevo que hace que la persona lo desee no logrando nunca satisfacer su deseo. Asimismo, al adquirir el dispositivo la persona supone que su nueva adquisición va a implicarle algún cambio que nunca se da. Este autor vincula la felicidad con el consumismo que generan estos dispositivos.

Otro tema que es importante destacar son las publicidades, éstas solo invitan a tener deseo de tener cada vez cosas que no son imprescindibles para las personas. Por lo que muchas de estas publicidades, están enfocadas hacia los niños, quienes luego insisten a sus padres para obtener lo que se les ofrece. Es por eso, que la compañía de los adultos cuando los niños ven esto es fundamental para ayudarlos a comprender. (Cerutti, A., 2013)

4.2.2 Empobrecimiento de la creatividad, cambios en la conducta y en los vínculos

Por su parte, Gardner, H.; Davis K. (2014) comenzaron a evaluar como la tecnología generaba cambios en las conductas de los más chicos. Estos autores sostenían como los aparatos tecnológicos pueden dañar y hasta trastornar la creatividad, los comportamientos, los procesos mentales y las formas de ser de la juventud.
Fruto de intercambios científicos de dichos autores con otros profesionales, surgen varias ideas de las que se destacarán tres:

- la formación de la personalidad,
- los vínculos que creamos con los otros y
- también el trabajo que realizamos para favorecer otras innovaciones.

Se ha visto en los últimos años, que la tecnología ha cambiado la creatividad, la forma de ser y de interactuar. (Gardner, H.; Davis, K., 2014)

Bleichmar, S. (2009) ve a los dispositivos como el soporte que los niños utilizan para jugar, pero no como el juego en sí mismo y por ello, no le tiene miedo a la tecnología en

este sentido. Sin embargo, sostiene que el uso excesivo de la televisión tiene un impacto negativo ya que limita la imaginación del niño y éste se ve invadido por problemas que lo exceden que usualmente corresponden a los mayores.

Algunos autores sostienen que los aparatos tecnológicos han cambiado materialmente al ser humano, su pensamiento y comportamiento. En este sentido, hay autores que sostienen que se han modificado los valores que priman en los seres humanos, actualmente las personas buscan celeridad, dejando a un lado lo personal, por encima de sus valores. (Gardner, H.; Davis, K., 2014)

En esta misma línea, Duek, C. (2014) expresa que las personas demandan mayor velocidad y ayuda a los dispositivos electrónicos para su día a día lo que impacta en el relacionamiento con otras personas. En efecto, la interrelación personal requiere más tiempo.

En relación con esto, es importante destacar que la imitación en la niñez es fundamental, por lo que es importante estar atentos a los programas que los niños ven en la televisión. Existen dibujitos que trasmiten violencia y discriminación en general, lo que influencia a los niños.

Varios de los dibujitos animados muestran una agresividad muy fuerte, en la que se atacan con palabras, se golpean y no muestran angustia ni daño ante esto, mostrando como es algo habitual y que no hay ninguna consecuencia para nadie que la ejerza ni tampoco para los que sufren esto.

Los niños que pasan mucho tiempo frente a estos programas pueden tener actitudes violentas, o mostrarse desinteresados ante actos violentos, o también sentir miedo en general.

Programas con escenas sexuales, combates, estafas, entre otras que los niños no deberían ver, ya que no están listos para comprender esos temas, pueden desorientarlos y dejarlos preocupados. (Cerutti, A., 2013)

Se dan respuestas veloces que no dan lugar al pensamiento. Están fabricados para que uno siga queriendo usarlas. Los gestos y movimientos quedan atrapados allí y no pueden expresarse en otros lugares, esto provoca agresividad en el niño, quien no logra plasmarla en el cuerpo ni en el juego. Es así que los juegos electrónicos no dejan liberar esa agresividad, lo que provoca que esta se vea reflejada en otros espacios y no en modo

de juego.
Expresa que la mayor parte de los juegos electrónicos son de perseguir y enfrentar, de una manera agresiva. Para ganar en un juego no se necesita inventar algo, sino que esto ya está previsto para que suceda, se debe descubrir la forma y luego repetirla.
En estos juegos el niño no plasma sus deseos como lo puede hacer en otros tipos de juegos.
Explica que el aparato no es un juguete y que, si se quisiera jugar con este de verdad, se debería desarmarlo todo para luego arreglarlo. (Calmels, D., 2013)

Lo que se expresa es que estos aparatos tecnológicos generan una variedad de estímulos. Esto remite a la idea que plantea Calmels, D.: "porque la máquina, que siempre propone continuar, que crea sed, emite una andanada de estímulos visuales, sonoros y hasta táctiles, para luego agotarse en la brevedad de apenas algunos minutos, en el mejor de los casos". (Calmels, D., 2013: 62p.)

4.2.3 Disminución del uso del cuerpo

En cuanto a lo que genera el uso de las pantallas a nivel del cuerpo físico, Calmels, D. (2013), explica que cuando las personas parpadean puede ser por ejemplo como consecuencia del propio organismo frente alguna luz exagerada o también para que el ojo se humedezca y así poder seguir observando. Si el elemento que se está observando no es algo que pasa de forma rápida, se parpadea y los ojos mueven a su vez los párpados.
Esto no es lo que sucede cuando la imagen es la que se mueve constantemente, el ojo tiende a quedarse fijo observando, como si quedara aferrado a esa imagen, sin moverse, por lo tanto, sin parpadear. Las imágenes en permanente cambio demandan que los ojos estén en excesivo trabajo para ver y no sean capaces de observar.

El autor continúa planteando que los gestos en las caras de las personas son una base importante para la comunicación con los otros, y hoy una de las causas por la que se ve reducida se debe a los aparatos tecnología. Describe el ejemplo de un niño de nueve años, el cual exclama que se encienda el televisor para poder saber que hay fuera de la casa. El ser humano en los últimos años, a consecuencia de los cambios que han sucedido, se comunica y expresa más a través de diferentes aparatos. La escucha y la vista se encuentran influenciadas por los elementos tecnológicos.

Según el psicoanálisis es en el juego donde los niños pueden tener un lugar y un momento para plasmar lo que viven. En el caso de los juegos electrónicos esto no sería posible, ya que lo que provocan es que se reiteren los gestos. (Calmels, D., 2013)

Todos los videos y otros tipos de acumulaciones virtuales que vamos guardando en los aparatos tecnológicos, cambian nuestros recuerdos, los que serán acordes a esas grabaciones, imágenes que conservamos en los aparatos. Asimismo, el autor plantea que estos aparatos *"tienen memoria, pero no recuerdos"*. (Calmels, D., 2013: 58p.)

Computadores, celulares entre otros tipos de pantallas traen consigo teclados y mouses que llevan al usuario a realizar escasos movimientos, los cuales no relacionan a los dedos entre sí, simplemente lo hacen tecleando estos elementos nombrados anteriormente. No se realizan los movimientos cuidadosos y detallistas de los dedos. (Calmels, D., 2013)

Continuando con este tema, si se compara a los niños que están en movimiento y actividad frente a los que están inactivos mirando las pantallas, estos últimos están más propensos a tener sobrepeso y obesidad. (Cerutti, A., 2013). Coinciden con esto, Camiruaga, A.; Iraola, M. (2016), expresando que la pasividad que estos dispositivos generan se relaciona con la obesidad infantil.

4.2.4 Dificultades de los padres para limitar el tiempo de exposición a las pantallas

Calmels, D. (2013), plantea que las pantallas generan dificultades en el tema de la enseñanza de los niños ya que hay disminución del uso corporal, como por ejemplo en el momento de marcar límites o contener. La falta del "no" hacia el niño provoca que este tenga dificultades con los tiempos de espera. También se ve reducido el juego con el otro y los encuentros cara a cara.
El autor introduce el término "crisis del no" para explicar que los padres hoy en día tienen problemas para solucionar las solicitudes de sus hijos, las cuales se ven incitadas por las pantallas y propagandas.

Consideramos que Janin, B. (2007), nos brinda un claro ejemplo de la "crisis del no". Actualmente es común que los niños tengan trastornados los tiempos para dormir, ya que pueden estar esperando hasta tarde que sus papás lleguen a casa o se encuentran

frente a las pantallas en horarios nocturnos. Por lo que los momentos de sueño son similares a los de los mayores. Es así, que cuando los chicos no duermen lo suficiente les genera que estén susceptibles, desatentos, inquietos o muy calmos. A consecuencia, se ve que muchos jóvenes que no duermen por las noches, por estar en el internet o con diferentes entretenimientos, luego presentan alteraciones en su vida diaria. Esto también se genera por las actividades que la sociedad realiza, como lo son las horas de los diferentes sitios de entretenimiento para la juventud.

En muchos casos las pantallas reemplazan a los padres y amigos de los niños, los cuales necesitan de límites ya que si abusan de éstas pueden transformarse en algo habitual. Si luego esto se genera como una rutina y los padres creen que es demasiado su uso, será más difícil terminar con esto. Las relaciones en las familias se ven comprometidas ya que la comunicación disminuye con el uso exagerado de las pantallas. (Cerutti, A., 2013)

Muchas veces son los padres quienes utilizan en forma constante estos aparatos, no permitiéndoles el uso a sus hijos. Es así que Onofri, S. (2004) plantea que "los valores más importantes y vitales de los niños son moldeados por los padres". (Onofri, S., 2004: 61p.)

Para que el uso de pantallas sea favorable, es imprescindible que los adultos estén a su lado para cuidar, ayudar, enseñar, desde las primeras etapas, para que los niños vayan formando sus propios juicios. No es recomendable usar las pantallas como premio o penitencia, ya que pueden provocar más interés. El adulto debe restringir las horas de uso de los aparatos tecnológicos, así como explicar que puede mirar un niño en la tele. Como dijimos antes es importante ser el ejemplo para el niño, ya que es el modelo que seguirá, si el adulto pasa mucho tiempo frente a las pantallas, el infante querrá lo mismo. (Cerutti, A., 2013)

4.2.5 Soledad del niño frente a las pantallas (escasa disponibilidad parental) y exceso de estímulos

El uso de los dispositivos también tiene efecto sobre el comportamiento de los niños ya

que están expuestos a diversos estímulos, muchas veces de personas que aparecen en la pantalla y se convierten en referentes, que los vuelven más inquietos. (Janin, B., 2007)

Algo que destaca Duek, C. (2014) que surgió de todos sus encuentros fueron las pocas oportunidades que los mayores se toman para jugar con los chicos. En las revelaciones de los niños se apreciaba que los padres los ayudaban en ocasiones necesarias como por ejemplo si perdían o se rompía algo, o si tenían dificultad con los juegos de pantallas, pero no se escuchó ningún relato sobre instancias en donde jugaran juntos. En cuanto a la relación de los padres con los niños, el uso de los dispositivos se vincula a un alejamiento de estos. En este sentido, según Duek, C., el uso de los dispositivos hace que los niños eviten hacer determinadas preguntas a los padres. Parecería que con el uso de la tecnología los padres buscan distraer la atención de los niños mientras que éstos se especializan en el uso de los dispositivos y los padres no.

Si bien sigue existiendo el juego grupal, los juegos y aparatos tecnológicos llevan a la persona a que su juego sea primordialmente individual y no en conjunto. Lo que caracteriza a estos juegos es que el resultado de como jugó la persona puede ser visto por los otros, por lo que la competición no es solo de uno y el juego, sino que también es frente a los que ven estos resultados. La idea no es ser mejor que el otro o avergonzarlo, sino que todos vean lo que el jugador ha logrado. Además, cuando muestran sus resultados, se le dan premios para que puedan continuar jugando. Por lo que no es solo lo que el participante quiere realizar, es lo que estaría necesitando para tener un mayor desempeño. (Duek, C., 2014)

Profesionales en infancia, recomiendan que el niño este acompañado y bajo el cuidado de los adultos cuando utilicen las pantallas. Estas se distinguen por su luminosidad que atrapa al espectador y se diferencia de otras imágenes por sus colores y movimiento. Esto hace que la atención del niño se fije allí, y no es de menor detalle, ya que es una especie de hipnosis lo que le provoca.
Las diferentes pantallas provocan la fijación de la mirada en ellas, a su vez generando que el individuo les dé la espalda a los otros. (Calmels, D., 2013)

Camiruaga, A.; Iraola, M. (2016) a su vez, hablan de esa “hipnosis”, que es independiente de lo que un programa puede ofrecer.
La intensidad y velocidad de los estímulos provocados por los diferentes dispositivos

pueden generar dificultades para mantener la atención frente a otro tipo de estímulos (por ejemplo: en la escuela).
Comparten que las pantallas se encuentran frente al bebé, y el adulto que lo acompañe estará a su costado. Esto compromete la relación entre ellos, con interrupciones en los momentos compartidos, sin que se logre una continuidad afectiva.

En relación a esto, Guerra, V. (2009), se pregunta por los dos verbos: alojarse o adherirse. "¿Alojarse en cuanto un espacio a habitar y a encontrarse con otros o con experiencias integradas a su self?
¿O adherirse como forma de experimentar una suerte de disociación cuando una parte del self queda "abrochada" a la pantalla y la noción de sí mismo se esparce, sintiéndose ser uno (completo) cuando se está "conectado" y otro (incompleto) por fuera de ello?". (Guerra, V., 2009: 156p.)

Tisseron, S. (2008) también plantea que se puede notar la diferencia cuando un bebé le sonríe a un adulto, que cuando le sonríe a una pantalla; en el primer caso habrá un intercambio, una retroalimentación, pero en el segundo no habrá una respuesta especifica hacia el bebé. A su vez en este último, el "intercambio" se verá interrumpido, ya que al instante aparecerá otra imagen en la pantalla.
El niño permanece quieto frente a estos aparatos electrónicos, conoce lo que es la inestabilidad. Y aquí surge el problema; los padres lo ven tranquilo y creen que dichos aparatos lo calman. En su lugar, el niño se encuentra "hipnotizado" por todos estímulos de colores, sonidos, etc. Los padres la llaman la "tele-chupete" pero es más grave que eso, es la "tele-medusa".
No es sorprendente que el niño se irrite si se apaga el televisor, más aún si cuando es más grande quiere ver programas de adultos, es como si fuera una droga, cada vez necesita requiere de más dosis.
Al contrario de esto los niños más chicos que no acostumbran al uso de las pantallas, podrán reconocer los estímulos que le son necesarios. Podrán encontrar actividades externas y conocerse más a sí mismos, sin requerir de los juegos y aparatos electrónicos, pudiendo éstos, llegar a parecerles aburridos.

4.3 EFECTOS POSITIVOS

Dentro de la revisión bibliográfica realizada, se encontraron más efectos negativos que positivos.

4.3.1 Dar a conocer nuevas ideas

Uno de los efectos positivos que plantean Gardner, H.; Davis, K. (2014), es que las personas se han visto influenciadas por los aparatos tecnológicos para dar a conocer nuevas ideas.

Se preguntan qué ofrecen las nuevas tecnologías y cómo se pueden inventar aplicaciones para que se utilicen de la mejor forma posible. A esta pregunta responden que hay dos maneras, la primera es la opción de fabricar y ofrecer al mercado objetos personales. La segunda se trata sobre poder dar uso a las diferentes maneras de entender, saber, opinar y dar a conocer sus ideas.

4.3.2 Mantenerse "aprendiendo"

Existen autores que respecto a la relación entre las pantallas y la imaginación/creatividad, entienden que éstas, constituyen una oportunidad para innovar, en la medida en que los programas ofrecidos den lugar a su desarrollo ya que esto permite continuar aprendiendo en vez de limitarnos. (Gardner, H.; Davis, K., 2014)

Tisseron, S. (2013) coincide en que las pantallas en los niños más grandes tienen como ventaja, generar capacidad de innovación, de concentración, el poder tomar decisiones, el resolver problemas de forma rápida, entre otras.

4.3.3 Herramienta de soporte para la educación

Grompone, J. (2011) habla sobre diferentes momentos de la educación y los relaciona con la tecnología. A la primera etapa le llama "educación inicial": comienza cuando el niño nace y concluye cuando el mismo distingue las letras. A la que le sigue le llama "educación elemental": inicia cuando empiezan a escribir, numerar y utilizar aparatos tecnológicos, finalizando cuando escriben con coherencia, hacen cuentas, y conocen lo indispensable sobre el uso de los dispositivos digitales. La última etapa la define como "educación media".

Explica que en la “educación primaria” los aparatos tecnológicos que utilizan para jugar, éstos le enseñan de alguna forma al niño. Si estos juegos incluyen el uso del teclado donde debe distinguir y conocer las letras, pasará a la próxima etapa. No son imprescindibles los dispositivos en esta etapa, aunque en ciertos casos colaboran. La etapa que le sigue comprende educarse de manera rígida en el idioma, las diferentes formas de realizar cálculos y escribir. En esta segunda etapa las pantallas tampoco se creen de mucho uso, aunque si importantes para obtener conocimiento sobre el uso y tener introducción en las mismas.
Cree que la primera etapa se separa a su vez en dos, en la cual en una de ellas los niños simplemente juegan y en estos juegos comenta que sería necesario que las computadoras se utilicen ya que favorecería la escritura. (Grompone, J., 2011)

El mismo autor hace referencia a que cuando algo no se permite usar se pregunta porque, ya que es por alguna causa que no dejan usarlo, se debe conocer el porqué. Esto pasa con los juegos de pantallas, el mail, las conversaciones a través de dispositivos, no dejan que los utilicen, lo que provoca mayor interés.

4.3.4 Favorece la conexión

Los diferentes aparatos tecnológicos que se utilizan con el fin de comunicarse han generado que los adolescentes puedan descubrir sus personalidades y mostrarse ante los demás, en internet, chats, sitios virtuales donde se pueden compartir desde fotos, videos, pensamientos, entre otros. Día a día se aumentan las personas que comienzan a participar de este mundo virtual. (Gardner, H.; Davis, K., 2014)

El autor Calmels, D. (2013), menciona que los celulares tienen la característica de que las personas a distancia puedan hablar y a la misma vez a través de la toma de fotos poder ver lo que está sucediendo. Los celulares permiten que escuchemos a través de estos, no sentir soledad y estar acompañados.

En algunos casos, las personas pueden llegar a sentirse más cómodas y seguras para expresarse mandándose mensajes, viendo una pantalla, y no teniendo que verse a los ojos con otro para mantener una charla. (Gardner, H.; Davis, K., 2014)

En resumen, podemos notar que existen diferentes opiniones acerca del uso de las pantallas. Cada día aparecen nuevos aparatos tecnológicos por lo que si pretendemos continuar avanzando deberíamos tener cierta noción sobre cómo utilizarlos, pero esto no

significa que se deba abusar de ellos, es necesario tener un control para que no se torne un aspecto negativo para el individuo.

CAPÍTULO V: USO Y ABUSO EN LAS DIFERENTES EDADES

"Quiero cuentos, historietas y novelas, pero no
las que andan a botón. Yo las quiero de la mano
de una abuela que me las lea en camisón"
María Elena Walsh

Este capítulo pretende describir cuáles son los efectos de las pantallas en las diferentes etapas de la vida de los niños. No es ningún misterio, que los efectos pueden comenzar a partir del nacimiento y continuar a lo largo de los años.

Cerutti, A. (2013) plantea que existe una alta gama de juguetes y otros elementos a la venta para que los mayores le compren a sus bebés, entre ellos: ropa, objetos para transportarlos, etc., que ayudan a su cuidado. Incluso, se aprecian otro tipo de artículos que se crean a partir de investigaciones relacionadas al desarrollo del niño. Los "juegos didácticos" pertenecerían a esta última categoría. Se trata de aparatos digitales para menores de dos años.

Asimismo, Duek, C. (2014) expresa que la televisión cada vez ofrece más programas para todas las edades: para bebés que van hasta los tres años, para jóvenes, etc. La pantalla chica tiene todo tipo de canales para los diferentes agrados de los espectadores.

Es necesario que se realicen más estudios a la brevedad, para poder actualizar las recomendaciones para las familias como también para los profesionales en la salud, sobre el uso de los diferentes dispositivos tecnológicos. (Kabali, H. y cols., 2015)

Para conocer más sobre esto, comenzaremos desde las primeras etapas de la vida.

5.1 BEBÉS (0 A 2-3 AÑOS)

Dado este mundo globalizado y tan mediatizado, no resulta fácil para los recién nacidos comenzar a desenvolverse y evolucionar mentalmente.
Además de tener que comprender los estímulos sonoros, visuales, etc. que van llegando a su cerebro, discernir y copiar los ruidos, movimientos y señas de su familia, también

deben enfrentarse a la televisión (la cual se encuentra en un lugar muy importante de la casa) donde existen todo tipo de acciones, promociones, imágenes, etc. (Castell, P., 2003)

Todo esto es muy difícil para el niño, ya que cuando nace su cerebro no se encuentra totalmente desarrollado, y rápidamente (por las conexiones neuronales) hacia el primer año ya se encuentra triplicado. Estas conexiones, se darán a través de la interacción con sus referentes. Los vínculos, la comunicación hacen que el niño pueda aprender, lo que no se puede lograr con las pantallas, ya que, con ésta, la interacción es de manera unidireccional. El cerebro que está en desarrollo recibe una cantidad de estímulos veloces, de estos aparatos, que no le dan el tiempo para procesarlos. (Camiruaga, A.; Iraola, M., 2016)

Siguiendo con esto, en los primeros años de vida, lo principal para los bebés es interiorizar sensaciones y emociones, y no tanto las acciones de las personas.
La televisión genera un fuerte impacto, la interactividad es breve y la interrupción es muy violenta. (Tisseron, S., 2008)

Por esta razón, los autores Linn, S. "et al" (2012) aseveran que hasta hoy no se encuentran ventajas en la utilización de la televisión para bebés y preescolares.

La Academia y la Sociedad Canadiense de Pediatría (citadas por Ravazzani, S.; Paniagua, L., 2016) han explicado que hasta los dos años los niños no tendrían que utilizar ningún tipo de pantalla y posteriormente, hasta los doce años, el uso debería ser limitado. Las causas por las cuales proponen que los niños no deberían de estar frente a las pantallas e inclusive prohibir esto, son que si se utilizan desde temprana edad puede verse afectado el desarrollo del cerebro, con consecuencias en la atención, la función ejecutiva, cognitiva y la capacidad de controlarse a uno mismo. De igual manera, se percibe que si el niño pasa tiempo frente a las pantallas tendrá menor cantidad de movimiento lo que generará un desarrollo más lento, mayores riesgos de obesidad, trastornos de sueño, eventuales adicciones y dificultad para dominar sus propios impulsos.

Estudios demuestran que el aprendizaje puede verse afectado si los niños más pequeños utilizan demasiado las pantallas, y que usar la computadora una vez a la semana es más favorable a que se use todos los días.
Otras investigaciones muestran que el uso de pantallas en niños menores de tres años influye negativamente para el desarrollo del lenguaje y se relaciona con el retraso del mismo. (Linn, S. “et al”, 2012)

Cerutti, A. (2013) cita a Brazelton y Greenspan (2005), quienes coinciden en que lo fundamental es que las personas se vean favorecidas por las pantallas, no al revés, y así reducir los daños que puedan generar. En el caso de los más chicos, el uso tiene que ser restringido, para que puedan experimentar otras cosas y no se vuelva un reemplazo de sus cuidadores.

En general, la mayoría de los autores comparten que los niños no deberían usarlas antes de los dos años. Si tiene menos de un año no correspondería que esté frente a ningún tipo de pantalla; hasta los dos años tampoco deberían usarlas y de esto no ser posible, que fuera solo media hora por día. Con más de dos años, sería conveniente que las usaran menos de una hora y hasta dos por día como máximo. (Cerutti, A., 2013)

En un día habitual, el 29% de los menores de un año miran pantallas aproximadamente noventa minutos y el 23% tiene televisión en su cuarto. Con el correr de los años el uso de las pantallas incrementa velozmente. Un 64% de los niños entre uno y dos años, miran videos y televisión alrededor de dos horas por día. Tienen televisión en su cuarto un 36% de estos niños. En 2011, se descargaron para bebés y niños chicos, tres millones de aplicaciones móviles de “Fisher Price”. (Linn, S. “et al”, 2012)

Otras encuestas como las que plantean Camiruaga, A.; Iraola, M. (2016) señalan que antes de los cinco meses, el 40% de los bebés ya habrán visto algún video, y a los dos años este porcentaje se intensifica a un 90%.

Poner a un bebé frente a una pantalla no es adecuado ya que provoca que el bebé se adhiera a estos estímulos visuales y auditivos que suprimen la exploración, lo mental y praxico, contrarrestando lo temporal, y siendo remplazado por el placer de lo sensorial. Lo sensorial es beneficioso si se plasma en las relaciones con los otros o si se mantiene

en los juegos, por ejemplo. Todo lo que se use para reemplazar lo corporal en el cuidado del bebé, le provocara mucho daño. (Calmels, D., 2013)

Tampoco es adecuado para el desarrollo cognitivo y del lenguaje, como lo indica un estudio (el primero en realizarse de forma longitudinal) realizado a 259 familias, para poder conocer sobre la exposición a los dispositivos y la influencia que estos tienen en el desarrollo de los niños. Uno de los primeros resultados que arroja este estudio, fue que los niños de 6 meses que ya se encontraban expuestos a las pantallas, unos pocos meses después (a los 14), ya presentaban un menor desarrollo cognitivo como también un menor desarrollo en el lenguaje. Más importante para ellos, es el resultado de que, con solo 60 minutos de exposición, los niños presentaban menor desarrollo (cognitivo y del lenguaje) en comparación a los que no estaban expuestos. (Tomopoulos, S. y cols., 2010)

Cerutti, A. (2013) cita a Bloch (2000), que observó que hasta los tres años el niño precisa de ocasiones de tener juguetes y otros elementos, pero también de otras ocasiones de no tenerlos. Si el niño durante todos los días tiene los mismos juguetes frente a él le provocará aburrimiento y desinterés, lo que, a su vez provocará que no siga explorando ni investigando.

Estar frente a pantallas antes de esta edad, disminuye el uso del tiempo en otras actividades, reduce las destrezas y capacidades que se necesitan para un desarrollo global. (Cerutti, A., 2013)

5.2 PREESCOLARES (2-3 A 5 AÑOS)

Con respecto a los niños más grandes es importante tener en cuenta en qué contexto se usan estas tecnologías, cuál es su contenido y que tiempo les dedican a éstas.

Existen estudios que señalan que para los niños de más de tres años que utilizan de forma prudente la tecnología para temas educativos, siendo acompañados de adultos, las mismas pueden colaborar para su aprendizaje y conducta social. (Linn, S. “et al”, 2012)

Sin embargo, tan solo veinte minutos que un preescolar mire dibujos animados puede alcanzar para que le influya negativamente. Las funciones ejecutivas, la atención, el resolver problemas, el autorregularse, entre otras, pueden verse afectadas.

Se estima, si bien no es exacto, que los preescolares (2 a 5 años) pasan frente a las pantallas, 2,2 horas por día. Otros estudios concluyen un uso de entre 4,1 y 4,6 horas. A medida que los niños van creciendo, el uso se intensifica incluso con más de un medio tecnológico a la vez. (Linn, S. "et al", 2012)

Los autores Gardner, H.; Davis, K. (2014), se preguntan cuántos niños se ven jugando fuera de las casas. Los niños eligen estar jugando en sus casas con las pantallas.

5.3 ESCOLARES Y ADOLESCENTES (6 AÑOS EN ADELANTE)

Una investigación de la Universidad de Stanford concluye que las niñas que tienen entre 8 y 12 años y utilizan redes sociales asiduamente no son tan felices y socialmente no se sienten tan cómodas.
También plantean que en una encuesta realizada a personas entre 8 y 18 años se observó que: i) utilizan pantallas sobre 7 horas y 11 minutos en el día y; ii) uno de cada cuatro admitió sentirse adicto a los videojuegos. Existen estudios en los cuales demuestran lo adictivo que son las computadoras y los juegos de video. El neurotransmisor "dopamina", se vincula con la satisfacción, la retribución y la atención, este se descarga mientras se utilizan los videos juegos veloces, lo que se asemeja al consumo de determinadas drogas. (Linn, S. "et al", 2012)

A los diez años se observa que las horas extras que pasaron frente al televisor cuando eran más pequeños ha perjudicado el rendimiento escolar, la actividad física, las tareas en matemáticas, entre otras. Escolares que permanecen dos horas o más en el día frente a los medios de pantalla, tienen más posibilidad de presentar problemas psicológicos, emocionales, hiperactividad y dificultades en las relaciones sociales. (Linn, S. "et al", 2012)

Los jóvenes necesitan que sus pares los reconozcan. Sus personalidades pueden verse influenciadas por los grupos que forman. Es así que, si todos tienen celular, o utilizan Internet para jugar o visitar páginas sexuales, los más débiles seguirán al grupo, y si no fuera así quedarían excluidos y serían menospreciados. (Castell, P., 2003)

En relación a los adolescentes, los autores afirman que el consumo de bebidas

alcohólicas de los jóvenes se muestra y divulga a través del Internet. Se basan en resultados de un estudio que realizaron en el que se aprecia que los estudiantes elegían fotos de perfil para Facebook vinculadas al alcohol. Parecería que los jóvenes piensan que esto es admirable para el resto (Gardner, H.; Davis, K., 2014)

Gardner, H.; Davis, K. (2014) citan a Shirley Brice Heath, quien explica que en sus observaciones ha comprobado un incremento de los estímulos visuales que se generan a partir de las pantallas provocando que los adolescentes pregunten menos al otro si lo escucharon y en su lugar pregunten si lo vieron.
Adolescentes que miran televisión más de tres horas pueden rendir poco en lo académico (lo que afectara también en un futuro), tener mala conducta y calificaciones. (Castell, P., 2003)

Existen adolescentes que son más vulnerables a participar del mundo virtual. Estos son los que necesitan de más afecto, mayor reconocimiento de los otros, presentan dificultad para resolver problemas y una baja autoestima frente a los desafíos del día a día. Por esa razón, buscan pequeños logros que no los hagan recordar sus propias dificultades. De esta forma, se sumergen a un mundo más satisfactorio como lo es el espacio virtual. (Castell, P., 2003)

Por otro lado, Vasen, J. (2008) plantea que no son los programas de televisión o juegos los que causan violencia y homicidios sino lo que actualmente pasa en el mundo. Morduchowicz, (2008) (citado por Vasen, J.) explica que no hay evidencias de que lo que los jóvenes ven en la tele pueda influir en su comportamiento, sino que lo que sucede en su vida será lo que predomine en este. En este sentido, Vasen, J. (2008) expresa que, aunque no haya evidencia igualmente existen las posibilidades.

En razón de lo anterior podemos concluir que los primeros años de vida son fundamentales para que el niño tenga un desarrollo adecuado. La mayoría de los autores e investigaciones demuestran que es importante que no se abuse de cualquier medio de pantalla en ninguna etapa de la vida, y en este sentido cuanto menor sea el tiempo que el niño las utilice, tendrá mayores oportunidades para vivenciar experiencias que le serán enriquecedoras para su vida.

CAPÍTULO VI: APORTES DE LA PSICOMOTRICIDAD PARA "RESCATAR" EL CUERPO COMO LUGAR DE PLACER, COMUNICACIÓN Y CONOCIMIENTO

"A través de las emociones el niño domina su medio
antes de dominarse a sí mismo"
Henri Wallon

En este último capítulo se intentará tener una mirada desde la Psicomotricidad: ¿cómo el psicomotricista puede ayudar a "rescatar" el uso del cuerpo en este mundo virtual donde están sumergidos cada vez más los niños?
Al no contar con suficiente bibliografía específicamente psicomotriz, se realizaron entrevistas a tres psicomotricistas con más de veinte años de experiencia en clínica.

Las psicomotricistas podrán observar los principales efectos de las pantallas, a través del análisis de diferentes parámetros psicomotores: tono y movimiento, relación con el psicomotricista, capacidad de establecer un vínculo empático, de jugar, fantasear y simbolizar.
Todas insisten en la importancia del juego en el desarrollo en general y psicomotor en particular, y su necesaria evolución desde el placer sensorio-motriz, pasando por el juego simbólico y arribando a la representación mental. El juego del niño para Vygotski (1988) citado por Franc, N. (2002) es la manera espontánea que tiene el niño de manifestar sus conocimientos.

"El juego es una conducta que se ubica entre el mundo interno y el mundo externo del niño, es utilizado en psicomotricidad como un elemento fundamental en el encuentro terapéutico". (De León, C.; García B.; Steineck, C., 2000: 147p.)

También Onofri, S. (2004) cita a Lapierre, A. (1990) quien expresa que el juego espontáneo, independiente, con una organización que se va generado con los materiales elegidos espontáneamente por el niño, es lo que hace a la práctica psicomotriz.

El juego será una de las herramientas que el psicomotricista utilizará para poder cumplir uno de los objetivos generales que a largo plazo nos proponemos, que es lograr un desarrollo psicomotor lo más armónico posible, donde el cuerpo sea lugar de placer,

comunicación y conocimiento.

6.1 PLACER CORPORAL Y PANTALLAS

6.1.1 ¿A que nos referimos cuando hablamos de placer corporal?

Ajuriaguerra, J. (1996) plantea que "el cuerpo es una entidad física, en el sentido material del término, con su superficie, su peso y su profundidad, cuya actividad propia evoluciona desde lo automático a lo voluntario, volviéndose más tarde a automatizar con una libertad de acción para hacerse económicamente capaz de hacer compatibles la fuerza y la habilidad, siendo capaz de adquirir incluso, por su capacidad expresiva, un valor de diálogo semiótico. En el transcurso de su evolución, el cuerpo que actúa, al principio, 'manejado' por la acción del otro, se convertirá en 'actuante' y transformador. El cuerpo nos es dado, es la sustancia del hombre, sustancia que confirma su existencia. El cuerpo nos pertenece, pero forma parte del mundo de las formas de la naturaleza, es suficiente e interior, es inerte y palpitante, habitáculo y habitado". (Ajuriaguerra, J., 1996: 345p.)
Es por esto que se puede entender que la presencia de otro es imprescindible para la formación de la noción de cuerpo.
El autor continúa expresando que "el cuerpo es una totalidad". (Ajuriaguerra, J., 1996: 346p.)

Podemos hacer referencia a lo que plantean Aucouturier, B. y Lapierre, A. (1980) para pensar en el placer corporal. Para ellos el cuerpo no es solo lo pensante, lo racional, sino que es también un medio por donde la persona expresa, almacén de pulsiones, y también es lugar de placer como displacer.

6.1.2 ¿Qué sucede con el placer corporal cuando se abusa de las pantallas?

Guerra, V. (2009) plantea como algo alarmante, que los niños que priorizan las pantallas busquen continuar con la excitación y los estímulos sensoriales que éstas le provocan.

En esta sección nos enfocaremos en la repercusión que tienen el uso de las pantallas en el placer corporal del niño. Es la sala de psicomotricidad uno de los lugares entre tantos

otros, donde se pueden observar los placeres y displaceres del niño, ya que como plantean Aucouturier, B.; Darrault, I.; Empinet, J. (1985) es en dicha sala donde el niño podrá vivenciar el placer sensomotriz, teniendo la oportunidad de saltar, correr, deslizarse, gritar como también pudiendo construir y destruir, relajarse, explorar, entre otras.

Continuando con Aucouturier, B. (2004) en otro de sus libros, plantea que los juegos en donde se vivencia el placer sensomotor favorecerían los procesos de simbolización, ya que "…tienen una función de aseguración frente a la angustia de pérdida de la madre y una función de mantenimiento de la unidad de placer y de afirmación de sí; además estos juegos permiten acceder a los juegos de identificación". (Aucouturier, B., 2004: 88p.)

Respecto a lo dicho anteriormente, Ravera, C. (2017) construye la hipótesis de que el uso exagerado de pantallas en los niños que concurren a tratamiento psicomotor los llevaría a mostrar ciertas características comunes: importantes descargas de movimientos en el espacio sensoriomotor, imágenes mentales pobres, y dificultades del acceso al juego simbólico y al "trabajo". Incluso observa en varios niños desinterés por actividades que despiertan el placer sensoriomotor y búsqueda de reproducir casi exactamente los contenidos de los videojuegos que ven diariamente en su hogar. También observa en algunos niños, una atracción por el espejo de la sala, como espacio virtual donde analizan su propia imagen.
No se trata de investigaciones, pero sí de observaciones empíricas que se realizan en la sala.

Asimismo, Ravazzani, S.; Paniagua, L. (2016) notan que actualmente a los niños se les hace difícil poner el cuerpo en acción, presentando con frecuencia temor a la altura. De este modo no experimentan actividades motrices donde vivir el despliegue y el placer sensoriomotor, ni exploratorias.

Las autoras continúan agregando cómo algunos niños tienen la necesidad de utilizar todo el material que se encuentra en la sala y de desplazarse por todo el espacio. El tiempo es muy rápido, inadecuado, con varios comienzos, pero ningún proceso. La dificultad aparece en que el niño descarga constantemente (como si no se agotara ni

pudiera evolucionar), sin poder adueñarse de una actividad determinada ya que pasa de una a otra rápidamente, distrayéndose en ellas. En estos pasajes aparecen protagonistas ficticios y escenas de relatos que no tienen vinculación alguna. (Ravazzani, S.; Paniagua, L., 2016)

Coincide con esto el psicoanalista Guerra, V. (2009) quien plantea que, durante el juego, se puede notar que en algunos niños "se daría un privilegio excesivo de la acción y de la inmediatez de respuesta". (Guerra, V., 2009: 155p.)
Se pregunta si esto no estará relacionado con el aumento de consultas por trastornos por déficit de atención e hiperactividad.

También suele pasar, que el juego sensoriomotor se acabe muy deprisa, y pasa a una "construcción" sedentaria. Es como si el niño estuviera en el sillón de su casa, jugando algún juego con el control remoto. (Ravazzani, S.; Paniagua, L., 2016)

Henig, I. (2017) coincide con esto, ya que plantea que, en muchos de los juegos electrónicos, el uso del cuerpo se restringe a estos, dejando a dicho cuerpo en quietud y sedentarismo.

Cuando se está por terminar la sesión de psicomotricidad, los niños tienen una intensa necesidad de descargar y de moverse con tanta excitación, que no logran darle un cierre a las actividades que estaban realizando. Esto genera inconvenientes para pasar a una actividad más mentalizada. (Ravazzani, S.; Paniagua, L., 2016)

Todo esto nos hace pensar en lo que señala Henig, I. (2017) cuando hace referencia a que el problema está en que la mayoría del tiempo en que el niño hace uso de estas pantallas, no se encuentra nadie que lo acompañe. Lo que genera el uso ilimitado y el acceso a programas que no es el adecuado para su edad (pudiendo provocarle demasiada excitación corporal que después no logrará descargar).

Sobre esta excitación, también habla Tisseron, S. (2006) citado por Guerra, V. (2009) quien habla de ciertos perfiles que tienen los niños que usan las pantallas. Uno de ellos, es el que busca continuar con una excitación sensorial. Guerra, V. plantea que se encuentra alarmado por este perfil de niños y adolescentes que necesitan de esa

“continuidad sensorial”.

Según Ravazzani, S.; Paniagua, L. (2016) el aumento del juego en forma individual, la falta de desplazamiento corporal y por lo tanto sedentarismo, el hecho de estar atentos a múltiples estímulos visuales y auditivos de la pantalla, estaría alterando las formas de expresión corporal y simbólica en los niños.

6.1.3 Placer corporal en la sala

¿Cuáles herramientas encuentra el psicomotricista para “rescatar” el placer corporal en el niño?

Si pensamos en la Psicomotricidad, pensamos en el cuerpo en “relación con”, en relación con el placer, en relación al encuentro con otros, en relación a la exploración del espacio y los objetos, etc.

Para que el psicomotricista pueda rescatar el placer corporal del niño, se pueden utilizar diferentes dispositivos. Uno de ellos refiere al placer sensomotriz que muchas actividades le pueden despertar. Según Aucouturier, B.; Darrault, I.; Empinet, J.L. (1985) este placer es “la expresión evidente de la «unidad» de la personalidad del niño, puesto que crea la unión entre las sensaciones corporales y los estados tónicos-emocionales y permite el establecimiento de la globalidad”. (Aucouturier, B., Darrault, I., Empinet, J.L., 1985: 169p.)

Estas actividades “solicitan intensamente el sistema laberíntico y estimulan especialmente la musculatura del equilibrio”. (Aucouturier, B., 2004: 88p.). Este autor continúa explicando que el placer que genera la modificación de dicha musculatura, y de las funciones sensoriales producen un sentir del cuerpo.

Pero no solamente se encuentra este placer en actividades como caer, girar, saltar, correr, también se puede generar con acciones donde el niño deba permanecer casi inmóvil, como es el caso de la relajación con un partenaire. (Aucouturier, B., 2004)

Los métodos de relajación intentan tener un resultado terapéutico, actuando sobre el tono muscular, y tratando de que la persona pueda tomar contacto dominio de sus

emociones. También se busca que haya una conexión entre la persona que está siendo relajada y su propio cuerpo. (Defontaine, J., 1982)

Como expresan Aucouturier, B.; Darrault, I.; Empinet, J.L. (1985) deben de ponerse en juego lo sensorial y tónico-emocional para que el placer sensomotriz se desarrolle. Este lo hará en dirección a la creación y comunicación.

6. 2 EL USO DEL CUERPO EN EL ENCUENTRO CON EL OTRO

El utilizar las pantallas de forma abusiva se puede ver reflejado en el uso del cuerpo en el vínculo con otro. Por ejemplo, Henig, I. (2017), hace referencia a que el abuso de las pantallas puede generar dificultad en compartir juegos y en crear vínculos con pares y adultos.
Con las pantallas no hay un intercambio, por el cual los niños no aprenden con ellas. Si lo hacen cuando interactúan cara a cara con los otros. (Camiruaga, A.; Iraola, M., 2016)

Como expresan Ravazzani, S.; Paniagua, L. (2016) las pantallas excluyen al usuario de las personas, ya que generalmente es un juego individual, el cual acota la comunicación, la escucha, no dejan que se produzcan tiempos de espera ni dan lugar a reconocer las propias frustraciones. A su vez, el jugar solo y con estos aparatos no favorece a la creatividad.

Esto afectará al usuario en todas las edades, pero como plantean la psiquiatra pediátrica Camiruaga, A., y la pediatra Iraola, M. (2016) es en las primeras etapas de vida cuando se van desarrollando funciones en el cerebro de aspecto emocional, como lo son la empatía, el aprender a controlar el stress y las frustraciones. También, poder conocer sus emociones para poder manejar la impulsividad, la calma, entre otras. Todo esto le irá proporcionando al niño capacidades para autorregularse, conocerse y poder convivir en sociedad. Es a partir de la relación con los otros, y no con los aparatos electrónicos.

Por todo esto, Ravera, C. (2017) afirma que son indudables los efectos negativos que las pantallas generan en los bebés. La luz que irradian las pantallas y los movimientos que se pueden ver, son totalmente atractivos para el espectador, y principalmente muy estimados para los adultos. Tanto lo es, que a veces es más apreciado que interactuar

con sus propios hijos. Esta atracción logra discontinuar el encuentro padres-hijos, perjudicando la interacción.
En la actualidad se ve a los bebés atraídos por los celulares, objetos muy valorados por el mundo adulto.

Los pequeños observan, imitan y quieren conocer lo que pasa en su entorno. El adulto será el modelo del niño, por lo que, si estos últimos ven que los mayores hacen uso constante de las pantallas, ellos querrán hacer lo mismo.
El uso que se le da en el día a día a las pantallas dependerá de cada individuo. Debe de haber lugares sin aparatos electrónicos, donde las personas puedan vincularse, donde haya momentos compartidos y de juegos, donde no sea necesario el uso de dichos aparatos. (Camiruaga, A.; Iraola, M., 2016)

6.2.1 ¿Cuáles son las herramientas que el psicomotricista puede generar para rescatar ese vínculo?

El uso del cuerpo en la sala es fundamental para relacionarnos con otro, ya que como expresan Ravazzani, S.; Paniagua, L. (2016) es a través de éste que podemos comunicarnos, vincularnos, expresarnos, aprender, etc.

Para generar vínculos es necesaria la comunicación; con las pantallas podemos notar qué esta se ve disminuida.
Aucouturier, B. (2004) expresa que para que un niño se desarrolle es tan imprescindible darle de comer como comunicarse con él. El niño desea continuamente poder comunicarse con otro, para ser reconocido como ser exclusivo y verdadero en este mundo.

Tanto los psicomotricistas como los educadores deberán poder descifrar y responder de la mejor manera posible, a esos mensajes no verbales del niño, a través de gestos, empatía y lenguaje verbal. (Aucouturier, B., 2004)

Rota, J. (2015) plantea que los psicomotricistas también tratarán de que en la sala el niño pueda desarrollar ciertas pautas que beneficien su desarrollo. Con respecto a la

comunicación y el vínculo, en los niños de cero a dos años, parte de los objetivos para ellos serán:

- poder sentir placer de compartir un espacio y tiempo, con sus pares y adultos
- manifestar necesidad de juego y compañía. También de la ayuda de un adulto cuando se requiera
- poder participar de juegos en grupo
- dar a conocer sus intereses y experiencias
- tener ciertas estrategias para relacionarse con los otros y poder solicitar materiales
- tener respeto por el otro

Cuando son más grandes (entre los dos y seis años) además de los objetivos planteados anteriormente, el niño podrá:

- escuchar al otro y respetar los turnos
- mantener un rol durante el juego simbólico
- ayudar en la planificación y organización de juegos grupales
- poder expresar opiniones y preguntar sobre sucesos que aparecieron durante el juego
- conocer y tolerar sus propias limitaciones
- poder distinguir aspectos de la realidad frente a la fantasía
- recibir y tolerar devoluciones del adulto

(Rota, J., 2015)

Estos objetivos serían los ideales, pero actualmente Ravazzani, S.; Paniagua, L. (2016) observan que en las sesiones de Educación Psicomotriz en las primeras instancias que benefician la descarga pulsional se ha transformado en un momento en que lo único que le importa al niño, es acumular el mayor número de objetos, “tener más que los otros”. A esto le dan un valor de construcción, que es solamente suya, sin querer compartirla y viviendo el placer sensoriomotor de forma individual. Es así, que no podrá respetar los tiempos del otro, ni tampoco tener tolerancia a las frustraciones. A su vez, solo querrán jugar con el otro, si se adapta al juego que ellos quieren.

Las autoras plantean que estos cambios observados en los niños en los últimos años pueden relacionarse con el abuso de las pantallas en el diario vivir de los niños. Para favorecer la evolución de los niños, los psicomotricistas disponen de ciertas herramientas que veremos a continuación.

Empatía tónico-emocional

Una de las características fundamentales que el psicomotricista debe desarrollar para poder ayudar al niño, es la empatía. Esto significa que se situará en el lugar del niño, tratando de sentir sus emociones sin adueñarse de ellas, manteniendo su propia identidad.
Recibirá las emociones del niño manteniendo una distancia óptima, buscando favorecer la escucha, la comunicación, la disponibilidad y la forma de comprender al otro.
Si el niño siente confianza y respeto, podrá expresarse libremente sin sentirse juzgado. (Aucouturier, B., 2004)

Ravera, C. (2015) hace hincapié en que la empatía tónico-emocional es una herramienta muy valiosa para el psicomotricista. Depende del psiquismo (a nivel consciente e inconsciente) de la persona, tanto de los aspectos emocionales y cognitivos. La empatía va más allá de ponerse en el lugar del otro y de poder entender lo que el otro siente, se necesita darle una respuesta al otro, respuesta que incluirá aspectos cognitivos.

Continúa Sánchez, J.; Llorca, M. (2001) citando a Lapierre, A. (2001) quien plantea que, si hay empatía entre el psicomotricista y el niño, habrá entonces un diálogo fluido. Esto puede darse con algunos niños, pero con otros puede haber dificultades. El psicomotricista debe poder analizarse y ser consciente, para darse cuenta si es un resultado de una transferencia propia, lo que dificulta dicha empatía. Para ello, debe de poder aceptar al niño tal como es, y no como el esperaría que fuese. Es muy común que los niños que más atención necesitan sean los que menos se acercan al psicomotricista.

Si el psicomotricista hace uso exagerado del tono y de las palabras, demuestra ansiedad y falta de control ante el comportamiento del niño. Por lo tanto, para lograr una mayor empatía, en algunas ocasiones, el psicomotricista debe de hacer un cambio en el tono de voz o en las palabras que usa. (Sánchez, J.; Llorca, M., 2001)

Los mismos autores continúan con el tema, y citan a Aucouturier (1985) y Lapierre (1982) quienes creen que la empatía tónica es imprescindible para una actitud de escucha. Para esto, debe darse un ajuste a nivel tónico, a través del contacto corporal. El tono se verá reflejado a través de la voz, los gestos, las posturas, por lo que será medio para comunicarse y relacionarse. Habrá niños que requerirán más contacto corporal, como otros que solo necesitarán de un gesto o una palabra; esto va a depender de la etapa de desarrollo que se encuentren como también de sus vivencias personales.

Puesta en palabras y construcción narrativa

También la utilización de la palabra del psicomotricista, para favorecer el encuentro con el otro, es imprescindible. Ésta tiene el papel de enlazar los relatos de los niños, impulsando a que se dé un juego grupal. Son los intereses del otro, lo que cuenta, la conciencia, lo que hace que el niño acceda a conocer lo que se necesita para que se dé un juego en conjunto. (Ravazzani, S.; Paniagua, L., 2016)

Tendrá una disponibilidad hacia el niño, con un sentimiento positivo hacia él, para brindarle seguridad afectiva y mostrarle el placer que tiene por estar ahí. Cuando habla con los niños y de ellos, lo hace con autenticidad.
Asimismo, tendrá una mirada sobre todo que logrará que el niño sepa que está presente para él. (Aucouturier, B., 2004)

Rota, J. (2015) coincide en que el psicomotricista acompañará y le dará seguridad al niño a través de la mirada, la palabra, entre otras.
Plantea una fase de vinculación, donde se establecen vínculos característicos (contener, asegurar, reconocer) que ayudarán al desarrollo de la autonomía del niño. Esto a partir de uno de los roles que el psicomotricista debe cumplir, que es el de ser un compañero simbólico, acompañando y reconociendo los juegos que el niño traiga.

Es importante destacar lo imprescindible que es para el tratamiento, la interacción que se da del niño con sus pares durante el juego. (Henig, I., 2017)

Si un niño disfruta de la acción, también disfrutará del intercambio con sus pares, participará de lo que proponen y logrará ubicarse en el otro punto de vista.

El placer compartido podrá ayudar a que el niño comparta a su vez sus emociones. (Aucouturier, B., 2004)

Mediadores de la comunicación:

Sánchez, J.; Llorca, M. (2001) señalan que el psicomotricista cuenta con diferentes mediadores de comunicación como herramientas a usar. Deberá reconocerlos y ser consciente para poder utilizarlos al momento de relacionarse con el niño. Asimismo, poder expresarse de modo que los otros los comprendan, estar disponible a toda relación, pudiendo tomar distancia (durante la sesión) de su historia personal.

Los mediadores corporales más importantes para el psicomotricista son:

-El gesto: Bellaguarda, M. (2010) cita a Lapierre y Lapierre (2002), quienes expresan que, en las primeras etapas de vida, el gesto es uno de los mediadores más importantes para que el cuerpo del niño se encuentre con el del adulto. Los bebés tendrán un registro de estos gestos, que más adelante serán expresados a través de emociones.

-La mímica: No es solo la mímica de la cara, la expresión motriz de ésta, sino también del cuerpo (en lo actitudinal), una forma primaria para comunicarnos. (Sánchez, J.; Llorca, M., 2001)

-La voz: Desde las primeras etapas de vida intrauterina, el niño ya puede percibir este mediador. Por eso señalan que la voz es el mediador más primitivo. Sánchez, J.; Llorca, M. (2001) citan a Lapierre, A. (1982) para explicar que la voz como el lenguaje, son un intercambio de tensiones tónico-emocionales, que resuenan en el otro. Con la voz se logra asegurar y ser compañía de las acciones del otro.
Como ya se planteó más arriba al hablar sobre la empatía-tónica, el psicomotricista debe de poder analizar el tono de voz que está usando. Se debe intentar que la voz sea utilizada para beneficiar el juego del niño y no invadirlo con esta.

-La mirada: Es fundamental enfatizar en este mediador ya que es una de las herramientas principales con la que el psicomotricista trabaja.
Así como con la voz “penetramos” en el otro, con la mirada sucede lo mismo. Las personas mayores pueden sentirse impresionados, cuando los niños más chicos fijan la

mirada en ellos por mucho tiempo. Una de las formas más intensas de comunicarnos puede ser el contacto con el otro a través de la mirada. (Sánchez, J.; Llorca, M., 2001)

A través de la mirada el niño puede conocer rápidamente las cosas que lo rodean, el mundo externo, con la posibilidad de anticipar y elegir cómo actuar de acuerdo a lo que se enfrente. Sánchez, J.; Llorca, M. (2001) citan a Boscaini, F. (1994) quien señala que la mirada se estructura por tres fundamentos que son: ver, ser visto y verse. Plantea que el psicomotricista no solo debe ver lo que hace el niño, sino también verse a sí mismo, ver lo que hace según lo que ha visto y de lo que, a su vez, puede prever. Por lo que hay una mirada del presente, del pasado y de lo que está por suceder.

El psicomotricista debe poder conocer al niño a través de la mirada, observar características propias de ese niño en particular, la historia que trae y que irá formando en la sala de psicomotricidad en relación con el espacio y tiempo. También deberá enseñarle al niño a valerse por su propio cuerpo (gestos, ojos) y emociones. El niño podrá sentirse seguro y acompañado en las diferentes experiencias por las que transcurre, a través de una mirada del psicomotricista, que invita a escucharlo y encontrarse disponible para cuando él lo necesite.

Estrategias generales

A continuación, se nombrarán ciertas estrategias que usamos cotidianamente, algunas de ellas bastante sencillas de utilizar y otras un poco más complejas. Dependerá del momento de la sesión la estrategia que se escogerá, las generales podrán ser utilizadas durante toda la sesión, mientras que las especificas serán aplicables para momentos puntuales.

Al momento de entrar en contacto con el juego del niño, se enumeran las siguientes estrategias: “la colaboración y acuerdo, la sorpresa, la afirmación, el refuerzo, la invitación, la provocación, la contención, la frustración, la imitación, la afectividad, favorecer la autonomía del niño, las relaciones de grupo y mantener la seguridad del grupo”. (Sánchez, J.; Llorca, M., 2001)

6.3 EL USO DEL CUERPO EN LA EXPLORACIÓN DEL ENTORNO

En el capítulo dos de esta monografía, se habló sobre el papel y lo fundamental de la exploración para el buen desarrollo del niño, principalmente en las primeras etapas de vida. Se volverá a dar un pantallazo de esto, con ideas de otros autores, pero con la

intención de ver cómo las pantallas pueden quitarle tiempo y espacio, a dicha exploración.

Como ya hemos visto previamente, Camiruaga, A.; Iraola, M. (2016) explican que en los primeros años es fundamental que el niño explore, juegue, manipule, con su propio cuerpo y los diferentes sentidos. Esto es esencial para su desarrollo psicomotriz, la construcción de la imagen corporal, el conocimiento de su propio cuerpo y los modelos internos que se irán creando a partir de los vínculos con sus referentes.

Llegará un momento en el que niño pequeño tendrá el placer de explorar desplazándose, por lo que comenzará a "tocar todo". Esto lo hará para conocer, como también para tener dominio de su mamá. La madre usará la frase "¡Esto no se toca!", en muchas ocasiones podrá prevenir accidentes, pero si esta frase es de uso constante, podrá generarle al niño limitaciones y miedos para explorar y crear. (Aucouturier, B., 2004)

Por esto, es importante que haya una supervisión del niño pero que esto no lo limite a explorar. Como plantean Ravazzani, S.; Paniagua, L. (2016) es a través de la exploración de todo el entorno con los objetos que se presentan y experiencias que involucran el cuerpo, lo que dará lugar a los primeros conceptos.

Conociendo la importancia que la exploración tiene, tendríamos que pensar en:

6.3.1 ¿qué sucede con esta cuando se abusa de las pantallas?

Los niños observan a sus padres y los imitan. ¿Qué pasa cuando los padres hacen uso constante de estos aparatos electrónicos frente a sus hijos? ¿Será que el niño se interesará principalmente en querer explorar esos aparatos que sus figuras referentes usan día a día?

Podemos responder a esto con lo que nos plantea Ravera, C. (2017) cuando explica que los modelos de los bebés son sus padres, por lo que es muy probable que, al verlos tan interesados en los celulares, ellos quieran hacer lo mismo desde muy pequeñitos.

Cuenta un ejemplo de un video que se encuentra en youtube en el que una beba de unos 12 meses se encuentra fascinada con su tablet. Realiza movimientos de presión con su dedo índice, deslizamiento, y de pinza. Se le quita la tablet y se le ofrece una revista de papel. Ella intenta realizar los mismos movimientos de conocimiento y de exploración

que tenía con la tablet, pero que no le resultan con la revista por lo que se frustra una y otra vez. Luego prueba hacer los movimientos en su pierna. Al darle la tablet vuelve a estar feliz por conseguir nuevamente lo que si funciona.

Ravazzani, S.; Paniagua, L. (2016) continúan aportando que los niños frente a estos aparatos permanecen casi quietos, lo que disminuye las experiencias con el propio cuerpo, que a su vez favorecen el desarrollo de lo motriz y las praxias. El explorar el espacio-tiempo también se verán limitados, lo que provocara también consecuencias.

En varios de los capítulos de esta monografía –como en éste-, diferentes autores hacen referencia a que la exploración, tanto a nivel global como manual, se ve restringida cuando hay abuso de las pantallas. En el caso de García, B. (2017) plantea que si se les da el uso adecuado pueden colaborar con el aspecto cognitivo, siempre que se vincule con el explorar y el investigar el mundo externo, el cual beneficia el sentido sensorial.

6.3.2 ¿Cómo se puede favorecer la exploración del niño en la sala de psicomotricidad?

Podemos comenzar con Labarga, M. (2010) quien plantea que las vivencias del niño de buscar, explorar, conocer, investigar, requerirán siempre de un ajuste en el diálogo tónico y empático, entre él y el psicomotricista.

Para que en la sala de psicomotricidad se den estas vivencias es necesario que el psicomotricista actué como “Símbolo de Ley y de Seguridad”, es así como lo plantean Aucouturier, B.; Darrault, I.; Empinet, J.L. (1985). El psicomotricista será la persona que representará la ley y simbolizará el orden. No obstante, la primera no deberá presentarse de manera rígida, sino de forma de que los niños puedan ir entendiendo y asimilándola.

En síntesis, se podría decir que las reglas refieren a los principios básicos de no hacer daño al otro ni a uno mismo, ni tampoco destruir materiales y construcciones.

Si sucede que un niño no cumpliera con alguna de las reglas ya planteadas por el psicomotricista, éste deberá recordárselas, pero sin hacerlo sentir culpable.

En la sala se permiten realizar variedad de actividades, pero esto se debe a que hay un orden asegurador. El niño cuando entra quiere encontrarse con que las cosas estén ordenadas, esto ayudará a que se desarrolle un ambiente de confianza.

Con respecto a que el niño necesita de un espacio ordenado, Sallés, R. (2014) lo plantea también para el lugar cotidiano en que transcurre la vida del niño. Cree que este espacio es fundamental tanto desde lo físico como desde lo emocional. También coincide en que este lugar debe ser seguro para que se pueda explorar y desplazar, con objetos y personas.

Además de que la sala debe ser segura para que el niño pueda explorar, cuenta con un material neutro para favorecer dicha exploración. Sallés, R. (2014) cita a Calmels, D. (2011) quien dice que damos a conocer esta sala como un espacio "vacío", lo que dará lugar a que el niño pueda descargar sus propios intereses y no los de otros. Debe poder ocuparlo cuantas veces lo desee.

Por último, queremos hacer hincapié en que éstas son algunas de las herramientas y actitudes que el psicomotricista debe realizar para "rescatar" ese cuerpo en "relación con". Pero no podemos dejar de nombrar una de las técnicas más importante para todo esto que es el trabajo no solo con el niño, sino con su familia.

Sobre el asunto García, B. (2017) lo primero que destaca es el poder acompañar y colaborar con los padres a poder entender cuáles son los contras del uso excesivo de los aparatos tecnológicos.

Como plantea Onofri, S. (2004) el profesional debe estar en contacto con la familia para poder contribuir y ayudarlos en la educación que se le da a sus hijos. Para poder lograr esto debe de generar un vínculo con ellos y de esa forma saber específicamente donde trabajar.

Es muy común que los padres desconozcan como construir la formación de sus hijos, y que se sientan desorientados. Por lo que requieren de alguien para que pueda ayudarlos en esto.

Los niños deben de saber cuándo y para qué se utilizan estos aparatos tecnológicos, y para esto los adultos deben de acompañarlos. No es el objeto en sí mismo el causante de problemas en el desarrollo, siendo fundamental la forma en que se le utiliza y es por eso imprescindible que el adulto esté presente y sea responsable de dar esta información. (Ravazzani, S.; Paniagua, L., 2016)

Como complemento para trabajar en este capítulo, se creó la siguiente tabla como forma de sintetizar los puntos claves de las entrevistas realizadas.

	Interferencia del uso de pantallas en el desarrollo	¿Qué se observa en la sala de psicomotricidad?	Motivo de consulta por abuso de pantallas	Herramientas a utilizar
García Blanca	Depende de la cantidad y la calidad del uso. Necesita tener el lugar correspondiente, el de una herramienta, y no reemplazar los vínculos y afectos ni las actividades corporales	Los niños traen en sus relatos, en los juegos y personajes que eligen, lo que han visto previamente en las pantallas. No obstante, esto no los detiene a dibujar, crear juegos ni desplazarse.	Limitación de la actividad, creatividad en el juego, falta de uso y de experiencias motrices por el uso abundante de pantallas”	Poder acompañar y colaborar con los padres a poder entender cuáles son las contras del uso excesivo de los aparatos tecnológicos. El trabajar en conjunto, las vivencias corporales, el uso del material neutro, conocer las emociones propias y las de los otros, etc
Henig Ingrid	El problema surgiría por el uso ilimitado y el acceso a programas que no son adecuados para la edad.	Menor capacidad para fantasear y crear, menor integración del cuerpo con los otros, el espacio, tiempo, etc., obstaculización en generar vínculos y controlar sus emociones. Distorsiones en sus gestos, en el juego y también la comunicación.	Indirectamente llegan muchos a consulta, donde los síntomas psicomotrices se relacionan –en parte- con el abuso de pantallas.	Lo primordial es el trabajo preventivo con los referentes en el hogar y lugar educativo, que conozcan lo fundamental del juego y la puesta del propio cuerpo para el crecimiento del niño. También la relación con los adultos y con otros niños.
Ravera Claudia	El tiempo que el niño este expuesto frente a estas y con la ausencia de un adulto que lo pueda acompañar mientras las utiliza, aumenta la posibilidad	Mayor participación del psicomotricista Descargas motoras Mayor uso del espejo Disminución de la capacidad empática Disminución de la	No ha tenido consultas específicamente por abuso de pantallas, pero piensa que en breve sí lo será.	Vínculo con el psicomotricista Favorecer el desarrollo de la empatía en grupo de pares Estar atentos al

	de que sea dañino para el desarrollo. Son indudables los efectos negativos en los bebés. Afirma que si existen efectos negativos en los niños con el uso de pantallas.	capacidad de crear y fantasear en un juego simbólico Reproducen contenido de videojuegos en la sala Dificultad para pasar del juego al trabajo		surgimiento de imágenes propuestas por el niño para ayudarlo a desarrollar un juego simbólico. Integrar algunos aspectos tecnológicos a la sala

REFLEXIONES FINALES

A modo de conclusión, podemos inferir de este trabajo en primer lugar, que el abuso de la utilización de aparatos tecnológicos afecta el desarrollo psicomotor de los niños.

Sabemos desde la Psicomotricidad que para construir un esquema y una imagen corporal de sí mismo, es fundamental sentir que habitamos nuestro cuerpo, que disfrutamos moviéndonos, que nos comunicamos con gestos y cambios tónicos y que conocemos el mundo explorándolo en forma multisensorial.

El abuso de las pantallas afecta la vinculación del niño con el mundo externo: la integración con otros sujetos con los que compartir experiencias vivenciales y la exploración del espacio y los objetos, así como de las relaciones de causalidad. Investigaciones recientes, nos están demostrando que el uso excesivo afectaría el sentimiento de sentirse en el mundo y en una familia.

En lo que respecta a los aspectos específicamente motores, el permanecer frente a una pantalla (celular, tablet, televisor, computadora, etc), por períodos prolongados afecta el uso del cuerpo y aumenta la falta de movimiento físico, lo que posteriormente puede llevar a un eventual sedentarismo y obesidad. En lo que se refiere a los aspectos cognitivos, el uso desmedido en la primera infancia puede afectar las adquisiciones lingüísticas, la imaginación y la creatividad.

Sin embargo, es importante destacar que el problema no son los aparatos tecnológicos en sí mismos, sino en el uso que se hace de ellos. Es decir, las pantallas no generan un problema “per se”, es su abuso o su utilización desmedida lo que provoca alteraciones en el desarrollo de los niños y en la comunicación familiar y social.

Asimismo, el uso sin control de las pantallas se relaciona con ciertas realidades actuales tales como:

(i) Extensas jornadas laborales: la falta de tiempo y de disponibilidad de los padres, quienes pasan largas horas fuera de sus casas y se ayudan de estos aparatos para entretener a sus hijos.

(ii) Inseguridad ciudadana: la inseguridad en la que se vive, que no permite a los padres dejar jugar a sus hijos con tranquilidad en las veredas, parques, plazas, etc. Por esta razón, el lugar más seguro para que estén cuidados los niños es dentro de su hogar, donde en general existen numerosas pantallas.

(iii) Dependencia de los adultos con la tecnología: el uso casi constante por parte de los adultos, que ofician de modelos de los niños, es cada día más necesario desde el punto de vista laboral. Muchos padres trabajan a través de internet desde sus hogares ("home office") lo que dificulta que los niños y más aún los bebés, comprendan la diferencia entre el padre-presente y disponible, del padre-presente no disponible.

Sin perjuicio de lo anterior, no se puede desconocer que el avance tecnológico hace que la utilización de estos aparatos sea parte de la vida cotidiana de la sociedad y, por lo tanto, el niño no puede ser excluido de su utilización. Por esto, cobra gran relevancia el aprendizaje de cómo regular la interacción de los más chicos con estos aparatos de modo de lograr un equilibrio en el que, por un lado, no queden excluidos de la sociedad por su desconocimiento o falta de utilización y, por el otro, no se vean afectados de manera negativa por su uso.

Para lo anterior, ciertos factores y actividades son relevantes. En primer lugar, la edad del niño. Varios autores coinciden en que antes de los dos años de edad, debería evitarse totalmente la utilización de estos dispositivos ya que en esta etapa de vida cobra gran relevancia el contacto físico y emocional directo del bebé con sus referentes sin la intervención de elementos de distracción. En esta etapa sus referentes son quienes lo habilitan a que el niño aprenda a explorar el mundo. El uso de las pantallas en esta etapa, por consiguiente, deriva en una limitación en el vínculo primario, así como de su posibilidad de explorar el mundo exterior.

Luego de esa edad, los autores concuerdan en que la incorporación de estos dispositivos se debe realizar paulatinamente y su uso debe siempre ser controlado y se debe acompañar de otras actividades y elementos.

En efecto, en lo que refiere a las actividades vinculadas a la búsqueda del equilibrio, y cómo se infiere de lo mencionado precedentemente, la primera y más importante es la de controlar el uso de las pantallas. En esta actividad cobra relevancia limitar la cantidad de horas de uso, que el niño esté acompañado de un adulto para que pueda ejercer un control efectivo. Esta limitación compromete a los padres a "ofrecer otras posibilidades" ya sea de encuentro interactivo con ellos, con otros, o con el mundo. La disponibilidad de los padres, la creatividad de ellos para jugar con sus hijos o para crear un ambiente lúdico y de encuentro afectivo es todo un desafío para el mundo actual. En el mes de agosto de este año, APPIA organizará una Jornada con la destacada psicoanalista francesa Régine Prat donde la conferencia central se llama: "La misión imposible de la parentalidad". Por uno y otro lado vemos la preocupación a nivel educativo o a nivel de la salud, por estas nuevas problemáticas.

Para lograr una buena comunicación y una buena vinculación padres-hijos, es necesario que exista un encuentro intersubjetivo en una continuidad temporal. Por ello se deberían evitar las interferencias que provocan el uso de celulares u otros dispositivos tecnológicos en momentos de interacción afectiva y que ésta prime en el clima familiar. Por otro lado, los padres deberían tomar conciencia de que es bueno para sus hijos pasar momentos de disfrute con ellos sin necesidad de tener un dispositivo electrónico para estar juntos. Es también enriquecedor, que el niño cuente con recursos lúdicos más allá de las pantallas.

Es en este desafío de conseguir el equilibrio entre la exclusión y el uso moderado para evitar la afectación del desarrollo global del niño y del desarrollo psicomotor en particular, donde los psicomotricistas deben adoptar una actitud crítica y ética, adaptada a las nuevas realidades, generando nuevos espacios de investigación y de pensamiento interdisciplinario, buscando fortalecer la prevención/promoción de salud, y la riqueza que brinda la educación psicomotriz. Como surge de las entrevistas, los psicomotricistas deberán trabajar desde múltiples perspectivas tanto con los niños, con sus familias como con su entorno comunitario.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía citada:

Ajuriaguerra, J. *"Manual de psiquiatría infantil"*. Cuarta Edición. Barcelona. Masson (1996).

Aucouturier, B., Darrault, I., Empinet, J.L. *"La práctica psicomotriz: Reeducación y terapia"*. Barcelona. Editorial Científico Médica. (1985).

Aucouturier, B., Lapierre, A. *"El cuerpo y el inconsciente en Educación y Terapia"*. Segunda edición. Barcelona. Científico Médica. (1980).

Aucouturier, B. *"Los fantasmas de acción y la práctica psicomotriz"*. Madrid. GRAO. (2004).

Battro, A. *"Diccionario de epistemología genética"*. Buenos Aires. Proteo. (1971).

Bauman, Z. *"Modernidad líquida".* Buenos Aires. Fondo de cultura económica. (reimp. 2013) (2000).

Bleichmar, S. *"Superar la inmediatez: Un modo de pensar nuestro tiempo"*. Buenos Aires. Jorge Testero (editor) CCC. (2009).

Bowlby, J. *"Una base segura. Aplicaciones clínicas de una teoría del apego".* Buenos Aires. Paidos. (1989).

Bowlby, J. *"El apego"*. Buenos Aires. Paidos. (1998).

Bruner, J. *"El habla del niño".* Barcelona. Paidos. (1986).

Calmels, D. *"El cuerpo cuenta: La presencia del cuerpo en las versificaciones, narrativas y lecturas de crianza"*. Buenos Aires. El Farol. (2004).

Calmels, D. *"Juegos de crianza: El juego corporal en los primeros años de vida"*. Buenos Aires. Biblos. (2004).

Calmels, D. *"Infancias del cuerpo".* Buenos Aires. Puerto Creativo. (2009).

Calmels, D. *"Espacio habitado: En la vida cotidiana y la práctica profesional"*. Rosario. Homo Sapiens. (2011).

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

Cerutti, A. *"Tejiendo vínculos entre el niño y sus cuidadores. Desarrollo infantil y prácticas de crianza"*. Montevideo. Unicef; Uruguay Crece Contigo. (2013).

Chokler, M. *"Los organizadores del desarrollo psicomotor"*. Argentina. Ediciones Cinco. (1988).

De León, C. *"Las alteraciones psicomotrices: Diagnóstico en psicomotricidad".* Montevideo. (2010).

Defontaine, J. *"Manual de psicomotricidad y relajación"*. México. Masson. (1982).

De León, C.; García, B.; Steineck, C. "Juegos de construcción: marcos y límites de la intervención". En: *"Cuerpo y Representación: Espacio de reflexión en terapia psicomotriz"*. Montevideo. Psicolibros. (2000). p. 147-152.

De la Cruz, M.; Pozo, J.IM; Scheuer, N. *"Aprender a dibujar y a escribir: Las perspectivas de los niños, sus familias y maestros*". Buenos Aires. Centro de Publicaciones Educativas y Material Didáctico. (2010).

Duek, C. *"Juegos, juguetes y nuevas tecnologías"*. Buenos Aires. Capital intelectual. (2014).

Gardner, H.; Davis, K. *"La generación APP: Cómo los jóvenes gestionan su identidad, su privacidad y su imaginación en el mundo digital".* Buenos Aires. Paidós. (2014).

Grompone, J. "*El paradigma del laberinto"*. Montevideo. La Flor del Itapebi. (2011).

González, L. *"Pensar lo psicomotor. La constructividad corporal y otros textos"*. Buenos Aires. EDUNTREF. (2009).

Janin, B. "et al". *"Niños desatentos e hiperactivos: ADD/ADHD. Reflexiones críticas acerca del Trastorno por Déficit de Atención con o sin Hiperactividad".* Buenos Aires. Noveduc. (2007).

Piaget, J.; Inhelder, B. *"Psicología del niño"*. Madrid. Morata. (1969).

Rabello, L. *"Infancia y adolescencia en la cultura del consumo".* Buenos Aires. Lumen. (2001).

Rebollo, M.A. "et al". *"El desarrollo neuropsíquico y su evaluación"*. Montevideo. Prensa médica Latinoamericana. (2007).

Rota, J. *"La intervención psicomotriz: de la practica al concepto"*. Barcelona. Octaedro. (2015).

Tisseron, S. *"Les dangers de la télé pour les bébés".* Bruselas. Yapaka. (2008).

Tonucci, F. *"Cuando los niños dicen: ¡Basta!".* Buenos Aires. Losada. (2010).

Vasen, J. *"Las certezas perdidas: Padres y maestros ante los desafíos del presente"*. Buenos Aires. Paidós. (2008).

Artículos de revistas

Bellaguarda, M. *"Convergências entre idéias da Psicomotricidade Relacional e da Psicoanálise contemporánea"*. Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales (35): 97-106 (2010).

Errico, C. *"El juego: la magia del aquí y el ahora"* Casos y rostros. Revista Sala de Espera (89): 16-17 (2015).

Franc, N. *"En torno al juego y la intervención psicomotriz"*. Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales (5): 33-46 (2002).

Labarga, M. *"En la inmovilidad sonora hacer de nuestros cuerpos un lugar de placer, comunicación y movimiento"*. Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales (35): 40-51 (2010).

Onofri, S. *"Cuidar de los padres: una manera de asegurar un buen desarrollo y adaptación de los hijos"*. Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales (13): 59-74 (2004).

Sánchez, J.; Llorca, M. *"El rol del psicomotrista"*. Revista Iberoamericana de Psicomotricidad y Técnicas Corporales (62): 57-76 (2001).

Recursos bibliográficos en línea:

Documentos en línea

Camiruaga, A.; Iraola, M. *"LOS BEBÉS HOY y el uso de las pantallas"* [en línea] La revista de salud del CASMU. (24): 14-17. 2016. Disponible en http://www.casmu.com.uy/wp-content/uploads/2016/08/MascercaJunio16.pdf [consulta 09 mayo 2017]

Castell, P. *"Televisión, videojuegos y ordenador: uso y abuso"* Ed. Grindope [en línea] 2003. Disponible en https://scholar.google.com.uy/scholar?q=Castell,+P.+(2003).+Televisi%C3%B3n,+videojuegos+y+ordenador:+uso+y+abuso.&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=scholart&sa=X&ved=0ahUKEwi0qLzI9IHUAhXHlJAKHb0VAiYQgQMIHjAA [consulta 7 de setiembre del 2016]

García, L. *"Creadores de sueños"* [en línea] 2016. Disponible en http://www.elpais.com.uy/domingo/creadores-suenos-jugueteros-ninios.html [consulta 02 setiembre 2016]

Guerra, V. "Indicadores de intersubjetividad (0-2 años) en el desarrollo de la autonomía del bebe". En: Mara, S. (comp.) *"Educación en la primera infancia. Aportes para la elaboración de propuestas de políticas educativas"*. Montevideo. Unesco y Ministerio de Educación y Cultura. p. 87-127. [en línea] 2009 Disponible en http://baseddp.mec.gub.uy/Documentos/Reposit/aportes%201%20_aducacion_primera_infanciauruguay.pdf [consulta 11 febrero 2017]

Guerra, V. *Revista Psicoterapia Psicoanalítica. Psicoanálisis- Subjetividad-Actualidad.* [en línea] (3): 153-160. 2009. Disponible en http://www.bvspsi.org.uy/local/TextosCompletos/audepp/025583272009070311.pdf [consulta 07 de enero 2017]

Kabali, H. y cols. *"Exposure and use of mobile media devices by Young children"* [en línea] Pediatrics. 136 (6): 1044-1050. 2015. Disponible en

http://pediatrics.aappublications.org/content/pediatrics/136/6/1044.full.pdf [consulta 20 mayo 2017]

Levis, D. *"El mundo en sus pantallas"* [en línea] 2016. Disponible en http://diegolevis.com.ar/secciones/Articulos/pantallas2011.pdf [consulta 05 agosto 2016]

Linn, S. "et al". *"Ante el dilema de la pantalla: Los niños pequeños, la tecnología, y la educación temprana"* [en línea] 2012. Disponible en http://www.commercialfreechildhood.org/sites/default/files/ScreenDilemma_SP.pdf [consulta 23 noviembre del 2016]

Ravazzani, S.; Paniagua, L. *"Cuando la pantalla es la sala: la vigencia de la educación psicomotriz en tiempos de realidad virtual"* [en línea] 2016. Disponible en http://www.revistadepsicomotricidad.com/2016/07/cuando-la-pantalla-es-la-sala-la.html [consulta 30 agosto del 2016]

Ravera, C. *"Clínica psicomotriz del bebe. ¿Qué entendemos y qué atendemos del desarrollo psicomotor del bebé?"*, Espacio Lunes. [en línea] 2015. Disponible en http://www.psicomotricidaduruguay.com/uploads/2015-04-29-09-42-08-0-ravera-c.-que-entendemos-y-que-atendemos-del-desarrollo..pdf [consulta 15 diciembre del 2017]

Real Academia Española [en línea] Disponible en http://dle.rae.es/?id=RibGXgi [consulta 02 setiembre 2016]

Tisseron, S. *"Apprivoiser les écrans et grandir: 3-6-9-12"* [en línea] 2013. Disponible en http://www.yapaka.be/sites/yapaka.be/files/publication/ta-64-ecrans-tisseron-web.pdf [consulta 13 junio 2017]

Tomopoulos, S. y cols. *"Infant media exposure and toddler development"* [en línea] Archives of pediatrics & adolescent medicine. 164 (12), 1105-1111. 2010. Disponible en http://jamanetwork.com/journals/jamapediatrics/fullarticle/384030 [consulta 03 abril 2017]

Entrevistas

Lic. En Psicomotricidad García, B. Docente Go. 2. Instituto Universitario CEDIIAP. Entrevista realizada el 5 de Mayo del 2017 (Anexo I)

Lic. En Psicomotricidad Henig, I. Coordinadora, Docente Go. 3. Universidad Católica del Uruguay. Ex docente Escuela Universitaria de Tecnología Médica de Uruguay (EUTM). Entrevista realizada el 7 de Mayo del 2017 (Anexo II)

Lic. En Psicomotricidad Ravera, C. Ex docente Go. 2. Escuela Universitaria de Tecnología Médica de Uruguay (EUTM) y en el Instituto Universitario CEDIIAP. Entrevista realizada el 26 de Marzo del 2017 (Anexo III)

Monografías

Rama, Mª J. *"El dibujo infantil de libre expresión: espejo y motor del desarrollo"*. Lic.

En Psicomotricidad. Montevideo. Escuela Universitaria de Tecnología Médica- Facultad de Medicina- Universidad de la Republica. (2005) 65 h.

Sallés, R. *"Espacio y construcción del sujeto: Los espacios cotidianos en el desarrollo del niño".* Lic. en Psicomotricidad. Montevideo. Instituto Universitario CE.D.I.I.A.P. (2014) 58 h.

ANEXOS

ANEXO I

Entrevista Lic. En Psicomotricidad Blanca García

1- ¿Le parece que el uso de pantallas interfiere en el desarrollo (cognitivo, motriz, afectivo-emocional y social del niño)?

Primero que nada quisiera resaltar que como muchas cosas, depende de la intensidad y la frecuencia con que los niños recurran al uso de pantallas.

Mucho se ha escrito y pensando sobre este tema. Personalmente considero que todo cambio tecnológico que atañe a la cultura y a la sociedad conlleva casi siempre ventajas y progresos pero también implica un período, que puede ser más o menos largo de ajuste, acostumbramiento y aprender a utilizarlo de la mejor manera.

También pienso que cada vez más el uso de equipos electrónicos estará más presente en la vida, en el trabajo, en las profesiones, en el comercio, en la educación etc. Por ello estoy segura que se debe de considerar un aprendizaje más y necesario dentro de la educación de los niños. Sin duda es una herramienta actual que abre muchas posibilidades y que deben de aprender a utilizar.

Creo que hay que comprender que hay que colocarla en ese lugar, en el lugar de una herramienta y no en el lugar de suplir el relacionamiento, el juego en la realidad circundante y cotidiana, el intercambio interpersonal, la recepción y la demostración de afectos.

Contestando a la pregunta concreta, creo también que su incidencia en el desarrollo cognitivo, no tiene porque ser negativa, por el contrario, pienso que puede contribuir ampliamente a este desarrollo siempre y cuando se alterne con la exploración e investigación de la realidad que rodea al niño. Con objetos reales, con la naturaleza, que permita abrir al niño a una vivencia sensorial de la realidad que lo rodea.

En el ámbito social y afectivo emocional nuevamente considero que no tendría porque incidir de forma negativa si el uso de equipos de pantalla se alterna en forma adecuada con posibilidades y experiencias sociales con pares y con adultos que permitan este desarrollo en forma adecuada. Es importante que no se use en lugar de las relaciones

inter subjetivas, o permitido y aún más, ofrecido por los padres como un entretenimiento que se coloca en el

lugar de los afectos o del interés por las necesidades de su hijo, en lugar del intercambio con él y ocupando el lugar del juego con su hijo. Muchas veces es ofrecido al niño para que “no moleste”.

Del punto de vista del desarrollo motor considero igualmente, que para que no sea negativo, la actividad con pantallas no debe de inhibir ni limitar las experiencias motoras.

2- ¿Cómo se ve reflejado en los niños y en las diferentes edades, el uso de pantallas en la sala de psicomotricidad?

En la sala de psicomotricidad el uso de pantallas se ve reflejado fundamentalmente en el discurso, en el tipo de juegos, en los personajes con los que se identifican los niños y en el contenido de los dibujos.

Tal vez este sea uno de los aspectos que se ve más sesgado por los temas que traen los juegos y el contenido audiovisual.

Sin embargo, con el contenido proporcionado por las pantallas, igual dibujan, arman juegos, construyen y se mueven.

3- ¿Ha tenido consultas por tratamiento psicomotriz derivado por médicos, maestros o los mismos padres, por observarse conductas diferentes por el abuso del tema en cuestión?

He tenido consultas por limitación de la actividad, creatividad en el juego, falta de uso y de experiencias motrices por el uso abundante de pantallas. Pero generalmente ha coincidido con que los padres lo ven y lo saben, pero no saben cómo manejarse para dar un lugar adecuado al uso exagerado de pantallas y no saben poner un límite a ello. Lo he visto también en niños en los cuales subsiste otro problema. Generalmente se ha visto en niños torpes a los cuales les cuesta compartir actividades motrices, inhibidos, retraídos socialmente o he visto también niños con altas capacidades intelectuales para los que la computación abre un mundo inagotable de conocimientos y se ajusta más a sus intereses.

4- ¿Qué herramientas de trabajo se pueden utilizar para disminuir los efectos causados por las pantallas desde nuestra profesión como psicomotricistas?

Pienso que primero que nada debe ser positivo y necesario el trabajo y sostén a los padres para ayudarlos a manejar este tema en forma lo más adecuada posible, ayudarlos a comprender el aspecto negativo y a encontrar la forma de poner límites al uso abusivo de las pantallas.

En el trabajo directo con el niño tendremos que valorar las características personales del niño por el que se consulta, de sus intereses y la problemática subyacente.

Pero en líneas generales considero que sería beneficioso el trabajo en grupo, las experiencias motrices que se brindan en el tratamiento, el juego con el material que disponemos en la sala más bien neutro que promueve la imaginación y creatividad, ayudarlos a sensibilizarse a las sensaciones corporales, a las emociones de ellos y de los otros, brindar posibilidades de crear con material concreto.

ANEXO II

Entrevista Lic. En Psicomotricidad Ingrid Heniq

1- ¿Le parece que el uso de pantallas interfiere en el desarrollo (cognitivo, motriz, afectivo-emocional y social del niño)?

Me parece que no se puede generalizar. Todo depende de la edad del niño, del tipo de actividad de pantalla y del uso que se haga de ella.

En cuanto al primer punto, hay actividades que son muy atractivas y didácticas para el niño, si se ajustan a su edad y posibilidades. Se ponen en juego aspectos cognitivos como: la percepción visuo-espacial (ej: cuando se propone la discriminación de formas, tamaños, colores, figura forma, relaciones espaciales, etc), estructuración témporo-espacial (ej: categoría antes-después), la percepción auditiva (discriminar sonidos), la praxia constructiva (armar figuras, puzles, etc), el esquema corporal (componer la figura humana, etc), conceptos lógico-matemáticos (jugar con números, geometría, etc), la lecto-escritura, etc. Además de las gnosopraxias, en muchos juegos están implicadas la memoria, la atención, el lenguaje.

En contrapartida, en la mayoría de los juegos de pantalla, la implicación corporal es reducida muchas veces a lo digital, requieren la permanencia del niño en la inmovilidad y la postura sedente.

El punto en discusión está en el uso de las actividades de pantalla por el niño: la inadecuación a la edad (utilización precoz o contenidos inapropiados para el desarrollo del niño, por ejemplo aquellos que despiertan gran excitación corporal que luego no puede descargarse corporalmente), el tiempo abusivo, la forma, ya que lo que se da en general es que el niño las realiza en solitario.

Parecería que a los padres se les vuelve dificultoso acompañar al niño en estas actividades y limitar los tiempos de exposición del niño a ellas. Se une la gran difusión, la accesibilidad, lo atractivas que son, y principalmente la escasa disponibilidad de los padres para jugar con el niño a estas u otras actividades a consecuencia de la intensidad de la vida cotidiana del adulto en tiempos modernos, el multiempleo, y la propia dedicación a la tecnología que hacen los adultos en su tiempo libre.

Tal como se dice comúnmente, la tecnología llegó para quedarse.

Como psicomotricistas tenemos que ser conscientes de las consecuencias de un inadecuado uso en los niños, especialmente los más pequeños, porque partimos de la importancia de la exploración y conocimiento del cuerpo en los primeros tiempos de la vida, de la indispensable disponibilidad corporal del adulto para interactuar y comunicarse con el niño, así como para promover y contener las instancias de socialización con otros niños.

Haciendo acuerdo con los planteos de Calmels, en sus libros: “Juegos de crianza”, “Infancias del cuerpo” y “Fugas”, nos preocupan las problemáticas que se están dando en la crianza en los tiempos modernos. Entre ellos: “la crisis de la función corporizante del adulto”, la “crisis del no”, la evolución de los juegos y juguetes.

2- ¿Cómo se ve reflejado en los niños y en las diferentes edades, el uso de pantallas en la sala de psicomotricidad?

El uso excesivo de los juegos de pantalla por parte del niño, se ve puede ver reflejado en:

- La escasa iniciativa, creatividad, imaginación del niño en las actividades espontáneas
- La restricción en la exploración auténtica del propio cuerpo en relación al espacio, el tiempo, los objetos y las personas.
- Dificultad para relacionarse con otros niños y con el adulto, realizar juegos compartidos.
- La escasa tolerancia a las frustraciones

En situaciones más severas puede llegar a afectar:

- La expresividad motriz del niño: gestualidad restringida, escasamente natural o estereotipada, afectación de la capacidad de juego, por ende interferencias significativas en la comunicación con los otros.
- El desarrollo de las funciones psicomotoras, pues ellas requieren de la experiencia corporal en relación con el otro.

3- ¿Ha tenido consultas por tratamiento psicomotriz derivado por médicos, maestros o los mismos padres, por observarse conductas diferentes por el abuso del tema en cuestión?

Si. En este momento estamos realizando un diagnóstico psicomotor a un niño de 5 años, derivado por la institución educativa. El motivo de consulta es: rechazo hacia el dibujo y otras actividades gráficas, dificultades en la socialización con pares, escaso desenvolvimiento corporal.

Al realizar la entrevista a los padres, ellos manifestaron que se les hace muy difícil limitar el uso de los juegos de pantalla en el niño. Su interés se limita en este momento a ellos. Rechaza la invitación de los padres a otras actividades como: juegos de pelota, ir a la placita, juegos didácticos de caja, dibujo, recortado. No quiere invitar a otros niños, si van a la casa, los ignora. Los padres son muy jóvenes. A la mamá, quien está con él en el tiempo libre no le hace caso y ella no tolera sus berrinches. El papá vuelve a casa de trabajar cuando el niño ya está dormido. El fin de semana intenta persuadirlo y compartir otros juegos, pero tampoco quiere disgustarlo pues pasa poco tiempo con él.

4- ¿Qué herramientas de trabajo se pueden utilizar para disminuir los efectos causados por las pantallas desde nuestra profesión como psicomotricistas?

En primer lugar, trabajar en prevención con padres y educadores sobre la importancia del juego corporal para el desarrollo en la infancia, de la implicación de los adultos y la valoración de la interacción lúdica del niño con pares.

La Educación Psicomotriz se resignifica como una propuesta de trabajo que promociona aspectos fundamentales en el desarrollo del niño como la exploración y apropiación corporal, la comunicación, la creatividad, la representación.

A la consulta en Clínica Psicomotriz llegan muchos niños con una problemática en el uso de los juegos de pantalla. El trabajo más individualizado tanto a nivel de la familia como en el trabajo directo con el niño, permite abordar estos temas en la singularidad de cada caso y en mayor profundidad.

ANEXO III

Entrevista Lic. En Psicomotricidad Claudia Ravera

1- ¿Le parece que el uso de pantallas interfiere en el desarrollo (cognitivo, motriz, afectivo-emocional y social del niño)?

Existen investigaciones (canadiense y japonesa, citadas por S. Tisseron en su libro Los peligros de la televisión para los bebés), que demuestran los efectos negativos del uso de las pantallas en los bebés en todos los aspectos que tú haces referencia en tu pregunta: cognitivo, motriz, afectivo-emocional y social. Hay muchas más investigaciones sobre este tema que ignoro, pero sé que continuamente es motivo de preocupación y por tanto de investigación en numerosos lugares del mundo.

Lo que interfiere en el desarrollo es el mal uso que hacemos la mayoría de los adultos de las pantallas –en especial de los celulares, computadoras y televisores- en presencia de los bebés y de los niños en general. A esto se suma que se exponga durante períodos considerables, a los niños de cualquier edad, sin un adulto a su lado que vaya dando significados- frente al televisor.

Imaginando el mundo sensorial de un bebé o de un niño pequeño, podríamos decir que son varios los aspectos preocupantes:

-Adultos atrapados por las pantallas de su celular.

Si uno observa a su alrededor y si tiene la capacidad de observarse a sí mismo, verá que el uso del celular es algo que ha invadido nuestras vidas de una manera preocupante e impredecible en sus efectos. Es frecuente en lugares públicos y en lo más íntimo de un hogar, ver a varios adultos a la vez mirando la pantalla del celular o con su mano extendida tocando los bordes de su celular o revisando continuamente si han llegado mensajes de msn, de whatsapp, de mails, de tweeter, etc.

Entonces, los efectos negativos en los bebés son evidentes desde el momento en que cada vez vemos con más frecuencia -en el ambiente que nos rodea, que los adultos que los tienen a su cargo, la mayoría de las veces “rompen” una y otra vez, el encuentro con él bebe ya que están atentos a numerosas pantallas. Las pantallas son objetos concretos,

que tienen luminosidad (lo que resulta atrapante) y movimiento. Pero y sobre todo son algo muy "valorado" por los adultos, muchas veces más valorado que la propia interacción con el hijo, en especial el encuentro "cara a cara". Cuando crie a mis hijos hace más de treinta años, ellos buscaban tocarnos la cara, la boca, que les hiciéramos cosquillitas, upa, etc. ¡Y si había algún objeto que les llamara la atención del mundo adulto, eran el diario y el mate! Porque nos veían a nosotros tomar mate y leer el periódico. Por eso no debe sorprendernos, que los bebés de hoy en día, se muestren mucho más interesados por mirar, tocar, agarrar celulares que por interactuar cara a cara con los adultos significativos de su vida con todo lo que este encuentro conlleva (conocer los climas afectivos del ambiente, ser decodificados por sus padres quienes ponen en palabras lo que imaginan le sucede internamente al bebé, aprender a decodificar los estados emocionales de los padres, confiar en sí mismo y en los demás a partir de la continuidad del encuentro, etc.).

-Discontinuidad en la interacción.

Cuando hay un bebé o un niño pequeño cerca, ¿cómo podemos imaginar que ese bebé percibe el mundo de las interacciones? Percibe que interactuar con un celular es algo muy interesante para los adultos tan interesante que DISCONTINUA la interacción con ellos en forma constante. Los cortes en la comunicación, en la interacción, provocados por el uso del celular se vuelven una costumbre para el bebé, quien va aprendiendo que los adultos quedan fascinados y absorbidos en esas pequeñas pantallas. Cuando no es la pantalla del celular, es la fotografía o el video, que irrumpe el encuentro afectivo adulto-bebé…

-Aprenden a "posar" para la cámara

El sonido mínimo que se escucha al activar el clic para sacar la fotografía, se vuelve un elemento que anuncia al bebe que hay que "posar" para la fotografía. La mayoría de los bebés aprenden a posar para la cámara tanto para sacarse una selfie con sus padres como para que se capturen momentos de su desarrollo que de otra manera no quedarían documentados en ningún lado. En esos mismos bebes puede suceder que se demore la aparición de los indicadores de intersubjetividad descritos por Víctor Guerra (interacción cara a cara, aparición de las primeras sonrisas, surgimiento de la imitación, riqueza del juego simbólico, etc.).

-Aprenden a hacer funcionar el celular, las tablets, etc.

Los bebes aprenden rápidamente a tocar las pantallas –pues ven a los adultos que con sus dedos las hacen funcionar-. Hay un video de youtube que anda circulando, donde se ve una beba de unos 12 meses encantada con su tablet. Hace el movimiento de mantener presionado su dedo índice, de deslizamiento de su dedo para hacer pasar fotografías, y el de pinza y apertura para aumentar el tamaño de las mismas. Se le quita la tablet y se le ofrece una revista con muchas fotografías. La beba intentará hacer los mismos movimientos de dedos sobre cada una de las fotografías no logrando modificar nada. Se siente molesta y comienza a presionar con el dedo índice su piernita como forma de probar en otras superficies, comparar y ver si se le "ha descompuesto el touch". Luego le dan su tablet, y la abraza emitiendo sonidos de alegría por haber recuperado algo que sí funciona.

No puedo decir si esto que describo tiene efectos reales sobre el desarrollo motor, cognitivo, lingüístico, etc. Sé que hay investigaciones que sí demuestran los efectos negativos. Empíricamente, por lo que veo en la clínica y a mí alrededor en mi vida cotidiana, creo que sí que tiene efectos negativos indudablemente el uso de las pantallas. Comparto con las investigaciones el aumento de la excitación a nivel corporal (efecto motor), a nivel del lenguaje (uso de léxico televisivo y de una prosodia peculiar cada vez en más niños), a nivel cognitivo (en la pobreza de las actividades práxicas como es vestirse, dibujar, manipular objetos de la vida cotidiana, etc.

Por supuesto que como todo cambio, tiene sus cosas buenas y sus cosas malas… Lo importante es mantener el equilibrio entre el encuentro humano y adaptarnos a los avances científicos y tecnológicos.

2- ¿Cómo se ve reflejado en los niños y en las diferentes edades, el uso de pantallas en la sala de psicomotricidad?

Escribí un trabajo hace años debido a que observaba un cambio en el juego de los niños en la sala de psicomotricidad. El trabajo se llama "Del juego al trabajo… ese difícil tránsito en el mundo actual".

Allí decía que observaba cada vez más en los niños que atendía los siguientes puntos:

- Dificultoso devenir espontáneo desde el juego sensoriomotor hacia el juego simbólico y más aún desde éste al llamado “espacio representacional”.
- Requieren más intervención del psicomotricista.
- Predominio de juegos de tipo electrónico trasladados a la sala.
- Disminución de la creatividad y la imaginación.
- Disminución de la capacidad empática.

En lo que se refiere al uso excesivo de pantallas observaba los siguientes ítems:

- Mayor descarga motora en el espacio sensoriomotor con escasez de imágenes verbales o gestuales.
- También se observa que algunos niños no buscan “divertirse” en prismas y colchones, sino que se abocan en cuanto ingresan a la sala a desarrollar un juego similar al de los videojuegos.
- Más allá de las dificultades psicomotrices, observo una mayor adherencia a la imagen en el espejo de la sala.

A esto agregaría, la presencia en muchos niños de un lenguaje y una prosodia (melodía del mismo) televisiva. Claro que son impresiones clínicas, y no fruto de una investigación científica.

3- ¿Ha tenido consultas por tratamiento psicomotriz derivado por médicos, maestros o los mismos padres, por observarse conductas diferentes por el abuso del tema en cuestión?

No, no he tenido consultas puntuales por conductas diferentes por el abuso de pantallas. Sì he dado charlas junto a Fonoaudióloga, Psiquiatra Infantil y Psicóloga, sobre este tema dirigido a los pediatras. Los pediatras están cada vez más preguntando a las madres y a los niños acerca de las horas en que están con las pantallas, y se están ocupando de limitar el exceso de las mismas.

Creo que dentro de unos pocos años, será un nuevo motivo de consulta en especial para el psicomotricista. Nos buscarán para que favorezcamos el uso del cuerpo en estos niños así como la creatividad y la imaginación.

4- ¿Qué herramientas de trabajo se pueden utilizar para disminuir los efectos causados por las pantallas desde nuestra profesión como psicomotricistas?

La principal herramienta de trabajo si se le puede decir… es lograr que el niño o los niños, entren en un clima de juego y creatividad. A mí me gusta mucho trabajar con los niños en pequeños grupitos de 3 niños. Cada vez más, el psicomotricista interviene para favorecer una dinámica empática de respeto hacia el lugar de cada uno y del otro, en definitiva, favorece el lugar del "otro" y por ende la dinámica grupal.

Para ello el psicomotricista debe ser una persona que pueda conectarse afectivamente con el niño, despertar su apetito por el placer sensoriomotor y a partir del mismo estar atento al surgimiento de imágenes que el niño traiga y ayudarlo a construir una narrativa que vaya dando sentido al juego en ciernes. De este modo irá favoreciendo los procesos de simbolización.

El juego simbólico, el de reglas, etc., todos pueden ayudar al niño a salir adelante enriqueciendo su mundo interior, su seguridad y su capacidad de producir pensamiento. Luego se podrá trabajar en niveles de representación grafomotor, lectura de cuentos, incluso utilizando pantallas. Creo que hay que incorporarlas y de hecho lo hice con varios pacientes para los cuales las pantallas forman parte del abordaje terapéutico (niños con parálisis cerebral, con TEL, etc., que utilizan mucho las imágenes visuales para poder expresarse).

En el capítulo sobre Cuerpo y Narratividad de mi libro Clínica Psicomotriz del bebé, desarrollo y ejemplifico con varias viñetas el trabajo del psicomotricista en sala.