



UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO

FACULTAD DE CIENCIAS MÉDICAS

ESCUELA DE FONOAUDIOLÓGÍA

ROSARIO, ARGENTINA

2024

“El uso de las pantallas y su relación con la adquisición del lenguaje en niños menores a
3 años”

ALUMNAS:

Betti, Eugenia

Domínguez, Paula

CON LA SUPERVISIÓN DE:

Lic. en Fonoaudiología Botta, Luciana

Tesina presentada por:

Betti, Eugenia

Domínguez, Paula

Con la supervisión de:

Lic. en Fonoaudiología Botta, Luciana

Aprobada por:

.....
.....
.....
.....

En Rosario, a los días del mes de del año

Legajo: B - 1930/5

Legajo: D - 1259/9

“Para que un niño aprenda a hablar hay que hablarle. Los niños aprenden sin darse cuenta, tan sólo por estar, por compartir las situaciones de la vida cotidiana”

Verónica Maggio

Agradecimientos y dedicatorias

A nuestra querida Universidad Pública, por abrirnos las puertas y permitirnos formarnos en ésta hermosa profesión.

A nuestra tutora, Lic. en Fonoaudiología Luciana Botta, por acompañarnos en éste último tramo de la carrera, por ser sostén y apoyo, por su dedicación y paciencia, por su comprensión y empatía, sin sus palabras y correcciones precisas el presente ensayo no hubiera sido posible.

A la Lic. en Fonoaudiología Ana Clara Isaías, por estar siempre presente, acompañándonos y guiándonos con sus palabras.

Y finalmente, a nuestras familias, por ser el sostén incondicional desde que comenzamos nuestra carrera, por siempre alentarnos a seguir adelante y nunca rendirnos, por ser la contención emocional que necesitábamos cuando estábamos lejos de casa, además de darnos el apoyo material y económico que necesitábamos para poder cumplir nuestro sueño: ser Licenciadas en Fonoaudiología.

Índice

Resumen.....	6
Introducción	7
Problematización	8
Desarrollo	9
Capítulo 1: adquisición del Lenguaje: la influencia del entorno	9
Capítulo 2: la era de las pantallas	11
Capítulo 3: el uso de pantallas y su relación con el Lenguaje	14
Capítulo 4: menos pantallas y más palabras/encuentros	19
Capítulo 5: la clínica fonoaudiológica atravesada por el contexto actual	22
Conclusiones	24
Referencias bibliográficas.....	28

Resumen

En el presente ensayo, se argumenta y reflexiona acerca del uso de las pantallas y su relación con la adquisición del lenguaje en niños menores a 3 años.

Surge como tema de interés el advenimiento de la tecnología y la manera en que el uso de pantallas se ha entrometido en las escenas de la vida cotidiana que comparten los niños y los adultos, irrumpiendo en los intercambios comunicativos y el modo en que los niños adquieren el lenguaje, ya que las pantallas comienzan a sustituir a las personas como participantes en la estimulación de los niños, aun sabiendo que la estimulación familiar, de adultos y de otros niños, es irremplazable para adquirir el lenguaje.

Los niños menores a 3 años se encuentran en un período crítico y sensible para adquirir diversas habilidades, entre ellas, el lenguaje. En los primeros años se forma la arquitectura del cerebro, y en esta construcción, juegan un papel fundamental tanto los aspectos genéticos como el entorno en el que se desenvuelven los niños. Por lo tanto, es evidente la importancia de tener una estimulación externa constante y de calidad. Pasar demasiado tiempo frente a una pantalla afecta el desarrollo del cerebro, condicionando no solamente el presente, sino también la vida futura del niño. Por eso, es pertinente de éste ensayo, brindar estrategias para estimular el lenguaje y usar cada vez menos, las pantallas.

Palabras clave: adquisición del lenguaje - niños menores a 3 años - pantallas - estimulación - entorno.

Introducción

En la actualidad, la mayoría de la población en su día a día utiliza pantallas, es decir, superficies en las que se proyectan imágenes, ya sea para trabajar, estudiar, comunicarse, entretenerse o informarse, modificándose las formas de interacción, aprendizaje y enseñanza. Dentro de ésta población se encuentran los niños menores a 3 años, que tienen acceso universal a éstas, siendo un juguete capaz de distraer mientras los padres realizan diversas tareas. Si bien distintas entidades advierten sobre el uso de pantallas en niños pequeños, la realidad es que tienen acceso a estas, a edades cada vez más tempranas. Desde el 2018, la Sociedad Argentina de Pediatría, desaconseja la exposición a todo tipo de pantallas hasta los 2 años, y entre los 2 y 5 años recomienda un máximo de entre media y una hora de pantallas por día.

Las pantallas no sustituyen las repercusiones que tienen en el desarrollo las interacciones entre el adulto y el niño; no son interlocutores factibles, en tanto son dispositivos electrónicos, que no posibilitan la interlocución cara a cara, no dialogan, no escuchan ni responden adecuando la modalidad discursiva, la mirada, los gestos, la mímica facial, las posturas, la modulación, la entonación de la voz por donde circula la afectividad, las emociones y las intenciones al hablarle al otro.

A éste respecto, Verónica Maggio (2021) en una entrevista con La Gaceta, afirma que:

“La utilización de pantallas perjudica la comunicación y los circuitos de atención relacionados con la conducta. Cuando el cerebro se acostumbra al sistema de estímulo y respuesta rápido, se alteran los circuitos de la espera del sistema de atención. Además, las personas aprendemos a comunicar en contacto con otras personas, un aparato no da respuesta...”

Para concluir, podemos agregar que el uso de pantallas, reduce la cantidad y la calidad de las interacciones entre el niño y sus cuidadores y desplaza el tiempo de juego, lo que afecta negativamente el uso y la adquisición del lenguaje, la atención, el desarrollo cognitivo y de las funciones ejecutivas.

Problematización

En este ensayo se abordará la relación entre el uso de pantallas y la adquisición del lenguaje en niños menores a 3 años, planteada desde la perspectiva neurolingüística de diferentes autores, contemplando además los resultados de varios estudios e investigaciones.

Consideramos pertinente abordar la temática planteada ya que el uso de pantallas es una de las problemáticas actuales y frecuentes que aquejan a la población en general siendo los niños pequeños los más afectados por su uso, ya que sus cerebros están en pleno desarrollo neuropsicofisiológico y reemplazar los estímulos humanos por los tecnológicos ocasiona consecuencias perjudiciales para la adquisición del lenguaje y fallas en la comunicación, en donde se ve limitada la capacidad para interpretar situaciones y emociones, alterando secundariamente el desarrollo social.

En este sentido, los objetivos que nos motivaron a realizar el presente ensayo son:

- Conocer y vislumbrar las relaciones entre el uso de las pantallas y la adquisición del lenguaje en niños menores a 3 años;
- Reflexionar sobre el contacto que pasan los niños frente a las pantallas;
- Reflexionar sobre el rol de los padres en el uso de las pantallas por parte de los niños; y
- Brindar estrategias a los lectores, para poder crear rutinas donde se utilicen cada vez menos pantallas, y se estimule más el lenguaje del niño.

Para finalizar, al plantear ésta problemática se intenta tomar consciencia y poder prevenir los distintos desafíos y consecuencias que puede ocasionar en los niños el uso de las pantallas, con fundamentos pertinentes que conduzcan a la reflexión, dándole la importancia que el presente tema merece.

Desarrollo

Capítulo 1

Adquisición del Lenguaje: la influencia del entorno

De acuerdo con Maggio (2020), el lenguaje es la habilidad que permite el acceso a la comunicación interpersonal, al conocimiento del mundo, al desarrollo del pensamiento, al despliegue de las habilidades sociales, actuando también como regulador de las emociones y la conducta. Considera que es una función compleja en su construcción y muy amplia en los alcances que genera en la vida de los seres humanos, manifestando que sólo las personas somos capaces de entender el lenguaje y de hablar, ya que contamos con un dispositivo genéticamente determinado que, en contacto con el estímulo del ambiente se activa, y así, sin más aprendemos a hablar.

Sin embargo, mucho antes de poder hablar, Narbona (2003) expresa que el niño es sensible a la comunicación verbal del entorno, y reacciona selectivamente a la voz humana, siendo indudables las predisposiciones del niño al lenguaje y de su placer al oír los sonidos emitidos por el entorno durante las conversaciones. Trister Dodge (2005) comenta que, aunque inicialmente los niños no comprendan lo que se les dice, en sus cerebros se están fortaleciendo las conexiones necesarias para el lenguaje, formulando que los niños adquieren el lenguaje con las personas que les hablan y escuchan, no con la televisión, ya que lo que cuenta es que les hablen bastante, que observen como los miran los niños cuando les hablan, y que cuando ellos balbuceen y produzcan sonidos, los adultos les demuestren emoción, ya que de esta forma, los animan a que hablen más. Puede decirse entonces, de acuerdo con Aguado (2003), que el adulto trata de facilitar la adquisición del lenguaje por parte del niño utilizando diversos indicadores, como la cantidad de habla, el volumen y la melodía que se le dirige.

Dicho esto, la adquisición del lenguaje es un proceso que no requiere de un esfuerzo consciente, sino que es espontáneo, ocurre de manera implícita o incidental, expresa Maggio (2020), incorporándose de manera contextualizada, en las escenas de la vida cotidiana. En este sentido, Monfort y Juárez Sánchez (2018) enuncian que el lenguaje es una función y una destreza que se aprende naturalmente, por una serie de intercambios con el entorno social, disponible y motivador, sin que en dicho entorno exista un programa conscientemente premeditado para su enseñanza sistemática.

A causa de lo que antes se ha mencionado se puede concluir en que el estímulo es nodal para desarrollar el lenguaje, pero también lo es la dotación biológica de cada individuo, tal como expresa Maggio (2020), siendo la adquisición del lenguaje un proceso complejo, de construcción compartida entre dos personas: un adulto que está pendiente de un niño, y un niño que está pendiente de un adulto. Por tal motivo, Aguado (2003) expresa que las interacciones comunicativas de los bebés con los adultos más significativos son fundamentales para el aprendizaje del lenguaje.

Lo anteriormente expuesto, nos lleva a reflexionar y a darle una importancia crucial a la interacción del niño con otro ser humano, que esté interesado en él, atendiendo constantemente a sus necesidades básicas, así como también, a sus producciones, dándole un sentido a las mismas, aprovechando todos los intentos comunicativos que se tiene con el pequeño. Cuanto más se le hable a un niño, las áreas cerebrales implicadas en el lenguaje, recibirán mayor cantidad de estímulos, impactando positivamente en el desarrollo del mismo. Por eso, ratificamos que no solamente tiene importancia el componente genético, sino también la calidad de estimulación por parte del entorno que rodea al niño. Tener contacto con este mundo a través de sus sentidos, sus vivencias, sus experiencias, sensaciones y emociones, permiten al niño crear un aprendizaje significativo y acceder al lenguaje.

Capítulo 2

La era de las pantallas

Para dar comienzo a éste capítulo, es necesario primero definir qué son las pantallas. De acuerdo con la Real Academia Española (2022) una pantalla electrónica consiste en la superficie en que se proyectan imágenes. A los fines del presente ensayo, se usará el concepto de pantalla homologándolo a cualquier dispositivo digital que proyecte imágenes, como televisores, computadoras, tabletas, teléfonos móviles o celulares, entre otros.

En la actualidad, Rodríguez del Río (2021) comenta que la mayoría de la población en su día a día, utiliza las nuevas tecnologías para trabajar, comunicarse, entretenerse, informarse y estudiar. Si se hace un foco en la infancia, los niños desde una edad temprana tienen la posibilidad de acceder a estas siendo un juguete capaz de distraer mientras, los padres realizan distintas tareas. Con respecto a esto, Rodríguez Sas y Estrada (2021) expresan que los niños de hoy en día crecen en un entorno digital saturado de pantallas teniendo un acceso universal a ellas y estando expuestos desde el nacimiento. Los medios de comunicación y la tecnología han llegado para quedarse y está prácticamente garantizado que desempeñan un papel cada vez más importante en la vida cotidiana, incluso entre los más pequeños. En referencia a esto, Desmurget (2020) sostiene que el consumo de dispositivos digitales durante el tiempo de ocio es absolutamente brutal entre las nuevas generaciones. A partir de los dos años de edad, los niños pasan casi tres horas diarias de media delante de las pantallas.

Distintas entidades, como la Sociedad Argentina de Pediatría (2020) y la Organización Mundial de la Salud (2019) desaconsejan la exposición a todo tipo de pantallas hasta los 2 años, y entre los 2 y 5 años recomiendan un máximo de entre media y una hora de pantallas por día.

De acuerdo a Kremenichuzky (2021) la tecnología ha irrumpido en los hogares, sin que los adultos que están criando niños en la primera infancia puedan advertir las consecuencias de la misma, sobre ellos. Mientras el niño permanece frente a la pantalla se reduce el intercambio con sus juguetes, con objetos a los que puede tomar, sentir, y llenarlos de contenido simbólico, perdiéndose de momentos de juego creativo. La Asociación Argentina de Pediatría (2020) resalta que el uso de pantallas a cualquier

edad, produce además un efecto inmediato de detención del movimiento y de desconexión de lo que está ocurriendo alrededor, alterando así el desarrollo de vínculos afectivos con quienes están a su alrededor, disminuyendo la interrelación entre los miembros de su familia. En consonancia con lo mencionado, Christakis (2015), comenta que la exposición al ritmo de las pantallas producirá en los niños una sensación de “lentitud” cuando se enfrenten al mundo real -no posee la misma velocidad que la televisión- y en muchos casos les creará problemas de aprendizaje y de déficit de atención.

Retomando a Kremenchuzky (2021), esta virtualidad, es usada, además, por parte de los cuidadores, para entretener y calmar sin esfuerzo, en lugar de hablar con el niño como modo de establecer la comunicación necesaria. Se crea un pseudoconfort al tranquilizar al pequeño con una pantalla haciendo que su llanto cese. El rol de las familias que tratan de confortar al bebe a través de palabras, gestos, arrullo, o un balanceo en sus brazos queda suplantado por la pantalla. Todo lo que significa para el pequeño esta energía puesta a su servicio, como forma de calmar su malestar queda reducido a un mero acto de colocarle un video con luces, movimiento y sonido, pero carente de esa energía portadora de la preocupación de sus cuidadores. Pero ningún “chupete electrónico” puede remplazar a un cuidador que, incluso agotado, no renuncia a seguir buscando en forma creativa para lograr que un bebé pueda entregarse al sueño, sintiendo que tiene quien lo cuide.

En este sentido, nos provoca asombro ver a bebés muy pequeños tomando el celular de sus padres manipulándolo con gran facilidad, deslizando los dedos sobre la pantalla con el fin de encontrar una imagen de su interés. Es común encontrarnos con ésta situación en diferentes contextos, donde los padres ofrecen los dispositivos móviles a sus hijos como modo de entretenimiento, para que estén tranquilos, calmados y sin interferir con sus actividades, pero, al hacerlo, el niño queda pasmado ante la diversidad de estímulos que le ofrece la pantalla, apartándose de todo lo que sucede y se habla a su alrededor. En otras ocasiones, como expresa Kremenchuzky (2021) son los mismos adultos los que se encuentran ocupados en sus pantallas, generando una escena de ruptura del objeto de la atención entre el adulto que absorto mira su pantalla y el niño que trata de centrarla en otro lado. Este divorcio se produce varias veces al día y al final del día la interrelación entre los adultos y el niño termina siendo escasa.

El juego de interacción con los adultos es una oportunidad especial para los intercambios emocionales y de experiencias enriquecidas entre los padres y los niños, abriendo una ventana que permite mirar a los niños con sus pensamientos, sentimientos y conflictos, dejarlos tomar iniciativas y construir reciprocidad social. Ninguna aplicación educativa o juego interactivo ha podido alcanzar esta capacidad tan compleja.

Capítulo 3

El uso de pantallas y su relación con el Lenguaje

Tal como se menciona en el primer capítulo, el lenguaje según Maggio (2020), se desarrolla por la combinación de condiciones biológicas individuales y del estímulo ambiental. Los estímulos que brindan los padres a sus hijos suelen ser continuos y están presentes desde el nacimiento, siendo, los primeros años de vida, períodos críticos en cuanto a la adquisición del lenguaje, debido a que el cerebro está en completo desarrollo, requiriendo del estímulo ambiental para desarrollarse. Por lo tanto, es el medio ambiente, quien proporciona la información y la modula de acuerdo al contexto y a la edad del niño, en situaciones contextualizadas y naturales durante las escenas de la vida cotidiana. Sin embargo, tal como se aludió en el capítulo anterior, en la actualidad, la mayoría de estas escenas están siendo mediadas por el uso de pantallas, no sólo a manos de los adultos, sino también de los niños pequeños. El uso de pantallas genera un efecto nocivo, sobre todo en los primeros años, debido a que limita la experiencia del niño e impide vincularse con los demás, atentando negativamente contra la posibilidad de recepción de la voz humana.

El lenguaje es la principal herramienta de comunicación del ser humano. Es un recurso complejo que se aprende a través de la interacción con el medio, comenta Rodríguez del Río (2021). Por su parte, Maggio (2020) afirma que el lenguaje es una habilidad interactiva que se despliega en contacto con personas que expresan sentimientos, pensamientos, exhiben un potencial gestual, verbal y afectivo, que provocan cambios continuos durante la interacción. Ese proceso es irreproducible en cualquier aparato electrónico, y, por tanto, la participación de las personas resulta irremplazable.

Cerisola (2017), sostiene que es importante considerar que la capacidad de interacción de las pantallas táctiles de los medios tecnológicos es limitada en comparación con el aprendizaje que surge de la interacción entre un adulto y su entorno real. Los niños menores de 2 años y medio no pueden aprender palabras nuevas a partir de videos si los padres no participan de esa actividad y si no introducen esas mismas palabras en interacciones en la vida diaria. Estos niños necesitan de la exploración con

sus manos y de la interacción social para desarrollar sus habilidades cognitivas, del lenguaje, motoras y socio-emocionales.

Por otra parte, Maggio (2020) menciona el uso de tecnologías como un factor causante de hipoestimulación, generando dificultades en el desarrollo del lenguaje. En esta hipoestimulación, el acento no está puesto en el niño, ni en una dificultad propia, sino en el entorno que lo rodea. Lo más probable es que quien carezca de dicha estimulación no logre desplegar los mecanismos básicos necesarios para la construcción del lenguaje.

En relación a esto, Desmurget (2020) expresa que el lenguaje de los niños pequeños no tiene nada de inesperado, y eso es así como mínimo por tres razones: en primer lugar, porque el cerebro presta mucha menos atención a los estímulos de un vídeo que a la presencia humana, y la atención favorece en buena medida la memorización, por lo que no resulta sorprendente que papá o mamá sean unos maestros infinitamente más eficaces que cualquier programa audiovisual teóricamente pedagógico. En segundo lugar, ningún espectador puede aprender nada si, en el momento en el que el vídeo le señala un vaso, él se está mirando los pies. Al contrario de lo que hacen los padres, una pantalla nunca comprueba, antes de nombrar un objeto, si el niño está o no mirándola. En tercer y último lugar, comenta la causa más importante: la interacción humana es absolutamente imprescindible para las primeras adquisiciones lingüísticas. Esa interacción no solo anima a repetir de forma activa las palabras oídas, sino que, además, es la única que encarna la dimensión comunicativa del lenguaje. A diferencia de lo que hacen los padres, el vídeo nunca responde al niño cuando este habla o señala algo. No se adapta a su nivel de conocimientos ni a los posibles mensajes corporales con los que transmite su incompreensión. No sonríe ni tiende la manzana cuando el pequeño dice “manzana”. No lo corrige con dulzura cuando él pronuncia “sana” en lugar de “manzana”. No convierte cada aproximación fonética en un fértil juego de imitación del tipo “ahora te toca a ti, ahora me toca a mí”. En etapas posteriores, tampoco reformula las expresiones del niño, no le ofrece palabras nuevas para ampliar su vocabulario ni le corrige sus tentativas sintácticas erróneas.

En este sentido, nos resulta alarmante ver la infinidad de aplicaciones que existen en la actualidad diseñadas como una herramienta para que el niño “aprenda a hablar”, las mismas están al alcance de toda la población, y son ofrecidas a los niños

creyendo que son educativas, en el sentido que presentan diferentes contenidos, pero éstos son enseñados de forma automática, de manera tal que el niño “aprenda” observando y repitiendo palabras mecánicamente, sin tener en cuenta que el lenguaje es producto de una construcción, facilitada por los encuentros con otro ser humano que le ofrece la lengua hablada en su entorno. Lo que le permite al niño construir aprendizajes es la experiencia con el mundo que lo rodea, y las pantallas no proveen nada enriquecedor a los niños.

Otro punto, son los numerosos estudios que relacionan el exceso de exposición a pantallas a edades tempranas con la aparición de retrasos significativos en el neurodesarrollo sobre todo en la parte sensorial, la impulsividad, la concentración y el lenguaje ya que estas aún no han alcanzado su madurez e influyen de manera negativa en sus funciones. En múltiples investigaciones se sugiere que la exposición temprana y prolongada a pantallas está asociada con un mayor riesgo de tener síntomas psicofísicos, en especial con problemas relacionados al aislamiento social, alteraciones de la atención e hiperactividad, del sueño, trastornos de ansiedad y depresión. Además, reduce la cantidad y la calidad de las interacciones entre el niño y sus cuidadores y desplaza el tiempo de juego, lo que afecta negativamente el uso y la adquisición del lenguaje, la atención, el desarrollo cognitivo y de las funciones ejecutivas.

En ese sentido, hoy se conocen los resultados de una investigación dirigida por Obara (2023), investigador de la Universidad Tohoku de Sendai (Japón), que ha realizado un seguimiento a 7.097 familias. Según este estudio, los niños de un año expuestos a más de cuatro horas de pantalla al día experimentaron retrasos en el desarrollo de las habilidades de motricidad gruesa, motricidad fina, resolución de problemas y habilidades personales y sociales y, sobre todo, retrasos en el desarrollo de la comunicación a los 2 y 4 años.

En el año 2016, también en Japón, se realizó un estudio con niños de entre 2 y 3 años que debían aprender nuevas palabras; la mitad de los niños recibieron los estímulos a través de personas y la otra mitad a través de una tablet. Al final del experimento se comprobó que los niños estimulados por personas habían aprendido todas las palabras propuestas y los que habían recibido la información a través de la tablet, ninguna.

De igual modo, en Canadá (Madigan, A. y Anhorn, C., 2020), se realizó un estudio sobre el uso de las pantallas y las habilidades del lenguaje infantil, el cual

menciona que mientras mayor es el tiempo de exposición a las pantallas, el desarrollo del lenguaje infantil se asocia negativamente, concluyendo que una sobreexposición a las pantallas está relacionada con un retraso en la adquisición del lenguaje. Los resultados de este estudio, hacen que se refuerce aún más la necesidad de dejar explícito que los pequeños menores de tres años no deben quedarse en soledad frente a una pantalla.

Por su parte, Kremenichuzky (2021), hace mención a un artículo publicado años atrás en Archivos Argentinos de Pediatría donde relataba el caso de tres pacientes con alteración del acento y melodía del lenguaje. El discurso que presentaban permitía inferir un problema en la construcción del lenguaje en épocas tempranas de su vida. La hipótesis planteada en el trabajo era que la exposición prolongada de niños pequeños frente al televisor, sin que otro mediatice, hace que estos no reciban el lenguaje materno que humaniza al niño, quien de esta forma, sólo percibe palabras pronunciadas con una entonación diferente, quedando atrapados por la melodía emitida por un dibujo animado, adquiriendo de esta forma el lenguaje neutro, sin poder apropiarse de los tonos de la lengua materna que le corresponden a su origen, debido a que son estas voces las que percibe durante un porcentaje alto de su tiempo de vigilia. Concluye formulando que el sonido y el lenguaje metálico de las voces provenientes de las pantallas, carentes de las inflexiones de la voz humana, hace que estas no puedan ser utilizadas para el aprendizaje de una correcta captación y decodificación.

Castellanos (2023) sostiene que la interacción cara a cara entre padres e hijos es crucial para brindarles a los bebés un conjunto rico de información, incluso sobre cómo las expresiones faciales, las palabras, el tono de voz y la retroalimentación física se combinan para transmitir lenguaje y significado.

Es muy importante transmitir que, como expresa Cerisola (2017), si se le ofrece algún dispositivo al niño, debe ser siempre para mirarlo con un adulto interactuando. Es la única forma de evitar la continuidad del estímulo de la pantalla que lo atrapa, lo hipnotiza y lo aísla del contacto y el intercambio interhumano que necesita.

Nos pareció sumamente interesante realizar esta recopilación teórica de diferentes investigaciones, haciendo notar que, en los últimos años, se ha visto un incremento de las dificultades en el lenguaje y la comunicación en niños/as. Maggio

(2020) reflexiona que en la actualidad existen ciertos factores que influyen negativamente en el desarrollo del lenguaje y la comunicación, manifestando que:

“Hoy lo que se ve es que está cambiando mucho el modelo de comunicación social y los modelos de crianza, entonces los nenes están más solos, más pegados a las pantallas, los papás por cuestiones laborales, en general, tienen menos tiempo para compartir con sus hijos, se juega menos, se comparte menos” (Maggio, 2020).

Capítulo 4

Menos pantallas y más palabras/encuentros

Lo desarrollado en los capítulos anteriores permite reflexionar sobre el desconocimiento que tiene la sociedad en general, acerca el impacto negativo que puede llegar a tener el uso excesivo de pantallas en los primeros años de vida, especialmente en los niños menores a 3 años, ya que es una etapa de enorme plasticidad cerebral, donde las experiencias influyen profundamente en el desarrollo emocional y afectivo, relacional y social, físico y psíquico de los niños.

Nos parece importante, desde nuestro lugar de estudiantes y futuras profesionales de la salud, poder brindar estrategias y recomendaciones específicas a los lectores para que puedan reflexionar y tomar conciencia acerca del uso y el contacto que pasan ellos mismos con las pantallas, así como también sobre el empleo que hacen de ellas, sus hijos, no solo en términos de contenido y de límites de tiempo, sino también, enfatizando la importancia del uso compartido de los dispositivos tecnológicos entre padres e hijos y en posibilitar que el niño dedique tiempo a participar en otras actividades saludables para su desarrollo.

Para la doctora Krynski (Sociedad Argentina de Pediatría - 2023), el juego y las actividades al aire libre son irremplazables en cualquier etapa del desarrollo, ya que estimulan las habilidades motrices y la sociabilización con los pares, así como también ayudan en el desarrollo emocional en esta etapa tan sensible de la vida, expresando que “cuanto más actividad física y movimiento, menos uso de pantallas”. Dentro del hogar, las propuestas alternativas son las que convocan la creatividad: lectura compartida, rompecabezas, encastrés, dibujos, juegos de rol, etc. Deben ser adecuados a cada edad para que representen un desafío. Los juegos tradicionales “de crianza” estimulan el vínculo con el otro y ayudan a resolver situaciones problemáticas y a interactuar con los pares. En el otro escenario, el juego electrónico es altamente adictivo desde su diseño secuestrando la atención de los niños y aislándolos de su entorno, y a su vez produce altos niveles de frustración ya que “nunca es suficiente”

Para poder generar conciencia en los lectores sobre el impacto que tienen las pantallas en los niños pequeños, y comiencen a replantearse el uso que ellos mismos hacen de las pantallas, se sugieren valiosas estrategias y recomendaciones:

- No exponer a niños menores de 2 años a pantallas.
- Entre los 2 y 5 años, limitar su uso a media o una hora al día, contemplando el consumo pasivo (es decir, cuando los adultos son los que están haciendo uso de las pantallas).
- Evitar el uso de pantallas (adultos y niños) al realizar actividades compartidas, como los horarios de comida, especialmente en el almuerzo y la cena.
- No utilizar las pantallas como medio para distraer o calmar a los niños.
- Decidir qué programas mirar por adelantado, y apagar el televisor cuando los programas hayan terminado.
- Llevar un registro de cuánto tiempo se pasa frente a una pantalla, para tratar de pasar la misma cantidad de tiempo estando activo.
- Disminuir el tiempo que los adultos pasan frente a las pantallas (para ser un buen modelo, hay que dar el ejemplo, ya que los niños imitan las acciones de los adultos con los que viven) a 2 horas por día.
- Hablar e interactuar con los niños incluso cuando están usando pantallas, supervisando siempre su contenido.
- Sugerir otras actividades, como un juego familiar de mesa, un rompecabezas o salir a dar una caminata.

Sin embargo, de acuerdo con Felice (2019) madres y padres expresan su preocupación y, más temprano que tarde, aseguran que administrar el tiempo frente a las pantallas no es tarea sencilla. Nos encontramos entonces con niñas y niños que ven sus miradas reflejadas en celulares, televisores, computadoras o tabletas y muy poco en el rostro de otras personas. Niñas y niños que se refugian en las pantallas porque no cuentan con tiempo para compartir, jugar ni conversar. En consonancia con lo que se ha dicho, Maggio (2023), expresa:

“... hoy sucede que los adultos tenemos menos tiempo para dedicarle al juego y a hablar con los hijos. Pero la televisión o la tablet no reemplazan la comunicación interpersonal. Solo se aprende a hablar en situaciones de necesidad comunicativa, donde hay un ida y vuelta real con otra persona ...”

Concluyendo, sostenemos que las investigaciones recabadas en el capítulo anterior, vinculadas a la problemática del presente ensayo, a pesar de estar en una plataforma de libre acceso como lo es internet, sus conclusiones son desconocidas para la mayoría de la población. Es nuestro deber, como futuras profesionales de la comunicación humana, acercar toda esta información hacia la comunidad en general y fundar conciencia sobre los efectos nocivos del uso de pantallas sobre el desarrollo del niño pequeño, como así también generar un cambio positivo en cada lector a partir de las estrategias y recomendaciones brindadas.

Capítulo 5

La clínica fonoaudiológica atravesada por el contexto actual

La clínica fonoaudiológica ha evolucionado y cambiado en los últimos años. La comunicación humana, como su objeto de estudio, se ha reconocido en los nuevos contextos mediados por las necesidades humanas y la tecnología, como un proceso fundamental en todos los momentos de construcción de los seres humanos.

En todo el país, creció la necesidad de un mayor número de fonoaudiólogos, debido a que las consultas fonoaudiológicas aumentaron considerablemente, pero la cantidad de matriculados a nivel nacional está muy por debajo de la demanda. Comenta Maggio (2022) que:

“Ésta situación de escasez de profesionales se disparó aún más luego de terminar el período de confinamiento por la pandemia mundial debido al Covid-19, a comienzos del año 2020. Al finalizar el ASPO (aislamiento social, preventivo y obligatorio), empezaron a observarse las consecuencias imprevistas del aislamiento social: la tasa de consultas por ausencia del lenguaje en niños se disparó de manera notable. Hoy, hay muchos más niños de 2 y 3 años que no hablan o conversan poco, sin tener diagnóstico de TDL (trastorno del desarrollo del lenguaje). El aislamiento, la falta de relaciones sociales, la ausencia de escolaridad, de rutinas, y el uso excesivo de las pantallas son algunas de las causales de esta “pandemia de dificultades de comunicación” que aqueja a la población”.

En referencia a lo que manifestó la autora, consideramos que la pandemia mundial del año 2020, ha dejado huellas en los niños y las niñas. Ese periodo de aislamiento, afectó sobre todo a los más pequeños, quienes se encontraban atravesando un periodo primordial en su desarrollo, en el cual resulta esencial la comunicación con otros, la interrelación del niño con adultos y con otros pares. Este contacto se ha visto impedido debido al confinamiento, limitándose solo a relacionarse con los familiares más cercanos, apelando a la tecnología para reducir distancias entre quienes se encontraban fuera de casa. Pero a su vez, la pandemia complejizó la forma de comunicación dentro de los hogares, generando una limitación en la interacción entre los niños y sus padres, ya que estos se vieron en la necesidad de realizar teletrabajo, pasando horas y horas frente a las pantallas, incluso trabajando más horas de las correspondidas.

En la actualidad, Felice (2019) expresa que la demanda por consultas se ha incrementado y las dificultades observadas difieren bastante a la de otros tiempos. El síntoma más evidente que invita a realizar la consulta fonoaudiológica es la ausencia de lenguaje verbal. Sin embargo, manifiesta que se observa que la mayor dificultad reside en la intención comunicativa. Es habitual contemplar a niñas y niños que no se interesan en armar lazos con otras personas, en compartir palabras, gestos y miradas en el diálogo o en el juego. Niñas y niños más grandes, utilizan una especie de “lengua neutra” que se asemeja más al discurso televisivo que al de su familia o su comunidad.

Maggio (2021), hace también otra mención con respecto al aumento de la demanda, expresando que las consultas por retrasos en la adquisición del lenguaje han aumentado de manera considerable, añadiendo que:

“En los últimos 10 años, los especialistas advirtieron un crecimiento exponencial de consultas en niños pequeños con dificultades en la adquisición de la comunicación; y diversos estudios recientes, avalan los efectos dañinos que produce el reemplazo de las relaciones interpersonales en el desarrollo de los niños por causa de la tecnología”.

Precisamente por esta razón es fundamental recordar, más que nunca, que en la construcción de la comunicación ninguna máquina puede ni podrá reemplazar al estímulo provisto por otro ser humano. En el desarrollo del lenguaje, la intervención del adulto es irremplazable. A pesar de las dificultades en el contexto actual para lograrlo, debemos tener en cuenta que una valiosa porción de tiempo hoy, puede ser determinante para el desarrollo durante toda una vida.

Conclusiones

Como se mencionó en los distintos capítulos del presente ensayo, la adquisición del lenguaje proviene de la combinación de dos factores, tal como expone Maggio (2020): por un lado, de la dotación biológica de cada individuo y por otro, de la estimulación del ambiente, por parte de los adultos y de otros niños. En relación a esto, la autora y Dra. en Fonoaudiología nombrada, manifiesta:

“Si venís con un dispositivo biológico sano pero el ambiente no es estimulante, el lenguaje no se desarrolla, o se desarrolla muy pobremente. Es una combinación de factores.”

Si nos centramos en la estimulación del ambiente para que los niños adquieran su lenguaje, luego del análisis de todo lo expuesto en el desarrollo del ensayo, podemos concluir en que, en los últimos años, se han modificado los modelos de comunicación social y de crianza en algunas familias, donde el “ambiente” no es el principal factor estimulante para la adquisición del lenguaje en los niños, sino que los protagonistas principales parecerían ser las pantallas, en la mayoría de los hogares. Tal como lo expusimos en el Capítulo 3, Maggio (2020) menciona el uso de tecnologías como un factor causante de hipoestimulación, generando dificultades en el desarrollo del lenguaje. En esta hipoestimulación, el acento no está puesto en el niño, ni en una dificultad propia, sino en el entorno que lo rodea. Lo más probable es que quien carezca de dicha estimulación no logre desplegar los mecanismos básicos necesarios para la construcción del lenguaje.

Por otro lado, podemos decir que el incremento en el uso de pantallas dentro de los hogares ha modificado las formas de interacción entre los niños y los adultos, llegando en algún punto hasta fragmentar la comunicación entre los distintos miembros, alterando la dinámica familiar, donde la mayoría de las escenas de la vida cotidiana son mediadas/interferidas por el uso de pantallas y esto trae, sin dudas, consecuencias en el desarrollo de los niños, especialmente en los menores a 3 años ya que se encuentran en un período crítico y sensible para adquirir diversas habilidades, entre ellas, el lenguaje, siendo ésta función ejecutiva fundante en la constitución del sujeto.

Hay un empobrecimiento de estímulos lingüísticos, paralingüísticos, afectivos y sensoriales en el entorno donde crecen y se desarrollan los niños. Podemos decir

entonces, que se ha dejado de hablar, de mirar, de preguntar, para dejar a estos niños en el vacío sólo de centrarse y concentrarse en la imagen y el sonido repetitivo que estos dispositivos les demandan.

Por otra parte, el recorrido realizado por las diferentes fuentes bibliográficas nos ha permitido reflexionar acerca del rol que tienen los adultos frente al uso que hacen los niños de las pantallas. Un aspecto relevante es la desinformación o poco conocimiento por parte de la población en general, acerca de las consecuencias y el impacto que puede tener tanto el uso, como la escasa interacción y el contacto que pasan los niños menores a 3 años frente a las pantallas, en relación a la adquisición del lenguaje. Es por esto que es difícil que puedan considerar a los dispositivos tecnológicos como una “amenaza” en la crianza de sus hijos.

Otro aspecto importante es la rutina diaria que soportan los padres, muchas veces demandados por sus trabajos, por la cotidianidad y excesos de tareas, donde las mujeres ya no están todo el tiempo en sus hogares por el rol activo que tienen dentro de la sociedad y ellos, los niños, quedan al cuidado de personas que no son familiares y no vivencian esa experiencia con comunicación y amorosidad, entonces decimos y creemos que frente a las pantallas es donde se pierde esa conexión con el otro y se reduce a un mero estímulo repetitivo, que causa atracción por su florida manifestación en cuanto a colores y sonidos, dejándolos cautivos sin posibilidad de experiencia y adquisición propia. Tendrán estas realidades descritas anteriormente un mote cercano con la realización propia e individual de los padres en la vida, donde se descuida o no se acompaña el desarrollo de los niños como merecen. Probablemente ésta situación les genere preocupación, pero las rutinas, el cansancio y la poca paciencia, en otros casos, impiden el contacto, la comunicación, el diálogo o simplemente escucharlos, mirarlos a la cara.

Volviendo al recorrido bibliográfico, pudimos contemplar que muchas veces, los celulares, como pantallas más frecuentes por su fácil accesibilidad son ofrecidos a los niños como herramienta para volverlos a la calma cuando estos se encuentran molestos o irritados por algún motivo, o incluso en otros casos se les ofrece una pantalla a modo de “entretenimiento”, en lugar de brindarles un objeto con el que puedan observar, manipular, interactuar, imaginar, es decir jugar, modo natural del niño en esta edad. En el juego el niño crea y recrea escenas cotidianas que va construyendo con ese otro y en

relación a ese ambiente estimulante, donde adquiere habilidades comunicativas con esos otros que lo demandan y lo ponen en situación, en la realidad misma.

Teniendo en cuenta lo dicho anteriormente, y a modo de generar un compromiso con respecto al uso responsable de las pantallas y una mayor concientización sobre lo problemático que puede ser el uso continuado de las mismas a edades muy tempranas, consideramos necesario incrementar la difusión de información, hacia los adultos responsables de la crianza y a los lectores en general, sobre las recomendaciones para manejar el uso de pantallas por parte de los niños, así como también de los adultos, ya que los niños son imitadores de las personas con las que convive, y todo lo que vean, todo lo que escuchen y acontezca a su alrededor, influye y determina, tal como lo mencionamos a lo largo del presente ensayo. Por eso creemos fundamental, el compromiso adulto con el uso responsable de las pantallas para garantizar el óptimo desarrollo de niñas y niños nacidos y criados en una era digital.

Es por esto, que creímos imperiosamente, incluir dentro de este ensayo, un apartado destinado a brindar estrategias y recomendaciones a todos los lectores, con el fin de llevarlos a repensar y replantearse el uso que le están dando ellos mismos a la tecnología, y cuál es el empleo que hacen de ella sus hijos. Además, podrían elegir a partir de las estrategias y recomendaciones brindadas, qué hábitos modificar y qué acciones pondrían en marcha con el fin de facilitar y promulgar la comunicación dentro de su hogar, contemplando el tiempo del que disponen para hacerlo, y siempre pensando en cuál es la opción que más se adapte a su situación.

Como futuras profesionales de la salud, teniendo como objeto de estudio la comunicación humana y apoyadas en la recapitulación teórica que podemos brindar y en los resultados de las diversas investigaciones mencionadas en éste ensayo, no podemos dejar de desalentar el uso de pantallas en niños menores a 3 años, debido a los compromisos que genera en la adquisición del lenguaje, y en forma conjunta con el pensamiento por la relación intrínseca entre ambos, además de otras habilidades ya mencionadas.

Pensar y acompañar en su desarrollo a niños descubridores y exploradores del mundo, manipulando objetos e interactuando con personas de su entorno, adquiriendo sus primeras palabras, juicios, creándose y re-creándose en escenas lúdicas, y no a niños en soledad, porque sería falso pensarlos acompañados frente a pantallas,

desconectándolos de su alrededor, pensarlos con personas que los observe, que los escuche, que les hable, les cante y con-tengan. En otras palabras y a modo de cierre, retomando lo expuesto por Maggio (2020), el lenguaje es una habilidad interactiva que se despliega en contacto con personas que expresan sentimientos, pensamientos, exhiben un potencial gestual, verbal y afectivo, que provocan cambios continuos durante la interacción. Ese proceso es irreproducible en cualquier aparato electrónico, y, por tanto, la participación de las personas, resulta irremplazable.

Referencias bibliográficas

- Alertan sobre peligros del uso de pantallas en los niños.* (2019). En: <https://www.ambito.com/lifestyle/ninos/alertan-peligros-del-uso-pantallas-los-n5056028>
- Almada, S. (2023). *El efecto negativo de las pantallas en la primera infancia: menos juegos y más problemas en la interacción social.* En: <https://www.infobae.com/salud/2023/06/28/el-efecto-negativo-de-las-pantallas-en-la-primera-infancia-menos-juegos-y-mas-problemas-en-la-interaccion-social/>
- Castellanos, J. C. (2023). *Alerta padres: el uso de pantallas en el primer año de los bebés se asocia con riesgos en el desarrollo.* En: <https://www.infobae.com/salud/2023/08/22/alerta-padres-el-uso-de-pantallas-en-el-primer-ano-de-los-bebes-se-asocia-con-riesgos-en-el-desarrollo/>
- Cerisola, A. (2017). *Impacto negativo de los medios tecnológicos en el neurodesarrollo infantil.* En: <https://docs.bvsalud.org/biblioref/2017/08/848347/126-131.pdf>
- Cristakis, D. (2015). *Sobre pantallas y niños.* En: <https://crianzaconapegonatural.wordpress.com/2015/12/22/sobre-pantallas-y-ninos-dimitri-christakis/#:~:text=Seg%C3%BAAn%20Christakis%2C%20la%20exposici%C3%B3n%20de%20d%C3%A9ficit%20de%20atenci%C3%B3n>
- Desmurget, M. (2020). *La fábrica de cretinos digitales: los peligros de las pantallas para nuestros hijos.* Editorial PENÍNSULA. Barcelona, España.
- Felice, F. (2019). *Infancias actuales: las pantallas y dificultades para comunicarse.* En: <https://www.lacapital.com.ar/educacion/infancias-actuales-las-pantallas-y-dificultades-comunicarse-n1738913.html>
- Kremenchuzky, José R. (2021). *Travesías del desarrollo infantil. Los primeros mil días.* Cap: Influencia de los cambios medioambientales. Las pantallas. Editorial Entreideas. Buenos Aires, Argentina.
- Krynski, L. (2023). *Alertan sobre los peligros del uso de pantallas en menores.* Sociedad Argentina de Pediatría. En:

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

Madigan, A. y Anhorn, C. (2020). *Un exceso tiempo ante las pantallas puede retrasar las habilidades lingüísticas del niño*. En: <https://neurologia.com/noticia/7668/un-exceso-tiempo-ante-las-pantallas-puede-retrasar-las-habilidades-linguisticas-del-nino>

Maggio, V. (2020). *Comunicación y lenguaje en la infancia: la guía para profesionales y familias*. Editorial PAIDÓS. Ciudad Autónoma de Buenos Aires, Argentina.

Maggio, V. (2020). *Los dispositivos electrónicos son nocivos para quienes están aprendiendo a hablar*. En: <https://andigital.com.ar/nota/84356/los-dispositivos-electronicos-son-nocivos-para-quienes-esta-aprendiendo-a-hablar/>

Maggio, V. (2020). *Lenguaje e inteligencia se nutren mutuamente*. En: <https://agendaeducativa.org/tag/veronica-maggio/>

Maggio, V. (2021). *En el desarrollo del lenguaje y la comunicación, el estímulo del adulto es irremplazable*. En: <https://www.telam.com.ar/notas/202105/553939-en-el-desarrollo-del-lenguaje-y-la-comunicacion-el-estimulo-del-adulto-es-irremplazable.html>

Maggio, V. (2021). *El 20% de la población infantil, a nivel mundial, tiene retraso en el lenguaje*. En: <https://www.lagaceta.com.ar/nota/911508/actualidad/veronica-maggio-el-20porciento-poblacion-infantil-nivel-mundial-tiene-retraso-lenguaje.html>

Maggio, V. (2022). *Pandemia y comunicación*. En: <https://www.perfil.com/noticias/opinion/pandemia-y-comunicacion-por-veronica-maggio.phtml>

Maggio, V. (2023). *El 7% de la población infantil presenta un Trastorno del Desarrollo del Lenguaje*. En: <https://www.infobae.com/salud/2023/09/30/el-7-de-la-poblacion-infantil-presenta-un-trastorno-del-desarrollo-del-lenguaje/>

Monfort, M. y Juárez Sánchez, A. (2018). *El niño que habla. Introducción y Primera parte*. Editorial CEPE. Edición 2018. Madrid, España.

- Narbona, J., Chevrie-Muller, C. (2003). *El lenguaje del niño: desarrollo normal, evaluación y trastornos*. Editorial MASSON. 2da edición. Barcelona, España.
- Obara, T., Takahashi, I., Ishikuro, M., Murakami, K., Ueno, F., Noda, A., Onuma, T., Shinoda, G., Nishimura, T., Tsuchiya, K. J., y Kuriyama, S. (2023). *Screen time at age 1 year and Communication and Problem-Solving developmental delay at 2 and 4 years*. En <https://doi.org/10.1001/jamapediatrics.2023.3057>
- Organización Mundial de la Salud. (2019). *Para crecer sanos, los niños tienen que pasar menos tiempo sentados y jugar más*. En: <https://www.who.int/es/news/item/24-04-2019-to-grow-up-healthy-children-need-to-sit-less-and-play-more>
- Real Academia Española. (2022). En: <https://dle.rae.es/pantalla>
- Rodríguez del Rio, Y. C. (2021). *Niños pantalla: lenguaje y comunicación*. [Trabajo Fin de Grado de Logopedia, Facultad de Psicología y Logopedia, Universidad de La Laguna]. En: <https://riull.ull.es/xmlui/bitstream/handle/915/24010/Ninos%20pantalla%20lenguaje%20y%20comunicacion.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Rodríguez Sas, O., y Estrada, L. C. (2021). *Incidencia del uso de pantallas en niñas y niños menores de 2 años*. Revista de psicología (UNLP). En: <https://doi.org/10.24215/2422572xe086>
- Salas, J. (). *Un nuevo estudio asocia el uso de pantallas con un peor desarrollo de los niños*. En https://elpais.com/tecnologia/2019/01/27/actualidad/1548622827_861352.html?fbclid=IwAR0MnJvxSeV9XA8vn719VYpupKILGcqcFGT_CpZcMIhGb9qdTrp6Px11WLc∓event=go∓event_log=go∓prod=REGCRARTTEC∓o=cerrtec
- Sociedad Argentina de Pediatría. (2020). *Uso de pantallas en tiempos del coronavirus*. En: <https://www.sap.org.ar/docs/publicaciones/archivosarg/2020/SuplCOVIDa28.pdf>

Trister Dodge, D. (2005). *Cómo estimular el cerebro infantil: una guía para padres de familia*. Editorial TEACHING STRATEGIES, INC. Washington, Estados Unidos.