

Antecedentes del juego con las formas de la vitalidad al inicio del segundo año de vida.

Bordoni, M. y Español, S.

Cita:

Bordoni, M. y Español, S. (2017). *Antecedentes del juego con las formas de la vitalidad al inicio del segundo año de vida*. 13º Encuentro de Ciencias Cognitivas de la Música. Sociedad Argentina para las Ciencias Cognitivas de la Música (SACCOM), La Plata.

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/mariana.bordoni/36>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pvck/bhf>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite: <https://www.aacademica.org>.



Antecedentes del juego con las formas de la vitalidad al inicio del segundo año de vida

Mariana Bordoni¹ y Silvia Español²

mgbordoni@gmail.com

¹Instituto de Investigaciones Filosóficas (SADAF-CONICET)

²Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET) - Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales (FLACSO).

Introducción

El *juego con las formas de la vitalidad* es un formato de juego no-figurativo, recientemente observado durante el tercer año de vida, en el que niño y adulto elaboran conjuntamente la dinámica de sus comportamientos de acuerdo a la estructura repetición-variación creando motivos –en el sentido musical del término– de sonidos y movimientos que se repiten y varían estéticamente, en detrimento de cualquier componente figurativo (Español, Martínez, Bordoni, Camarasa & Carretero, 2014). En trabajos recientes (Español et al., 2014; Español, Bordoni, Martínez, Camarasa & Carretero, 2015) se ha propuesto que este formato de juego se encuentra vinculado ontogenéticamente con el *juego social temprano*. El juego social temprano es un formato de interacción lúdica adulto-bebé que se despliega durante el primer año de vida, y en el que los adultos manipulan y elaboran los componentes de las formas de la vitalidad (movimiento, tiempo, fuerza, espacio y dirección) para crear experiencias dinámicas placenteras que permiten establecer o mantener el contacto intersubjetivo con el bebé (Español & Shifres, 2015; Stern, 2010). En los juegos con las formas de la vitalidad el niño colabora activamente con el adulto en la manipulación estética de las formas de

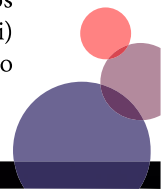
Bordoni, M. y Español, S. (2018). Antecedentes del juego con las formas de la vitalidad al inicio del segundo año de vida. En N. Alessandrini y M.I. Burcet (Eds.), *La experiencia musical. Investigación, interpretación y prácticas educativas. Actas del 13.º Encuentro de Ciencias Cognitivas de la Música* (pp. 76-89). Buenos Aires: SACCoM.

la vitalidad, elaborándolas conjuntamente en motivos de sonido y movimientos que se repiten y varían al menos dos veces. La participación activa del niño en la manipulación de las formas de la vitalidad es una novedad en el comportamiento del niño y es lo que define a estos juegos como juego con las formas de la vitalidad, diferenciándolos de los juegos sociales tempranos (Español et al., 2014; Español et al., 2015). El juego con las formas de la vitalidad no es simplemente una gimnasia o un entrenamiento locomotor del niño con el adulto; es el ejercicio placentero de la co-regulación en la forma repetición-variación de las formas de la vitalidad que genera un encuentro interpersonal presente, recíproco, corporal y estético. Durante el tercer año de vida, el juego con las formas de la vitalidad está presente en una tasa constante (alrededor de 8 episodios de juego con las formas de la vitalidad por hora) (Español et al., 2015) y se manifiesta en forma “simple” y en combinación con componentes simbólicos o ficcionales dando lugar a formas combinadas de juego con las formas de la vitalidad con el juego simbólico (Español et al., 2014).

Los datos obtenidos en el estudio del juego con las formas de la vitalidad se limitan al tercer año de vida del niño y no nos informan acerca del momento en el juego con las formas de la vitalidad emerge en el desarrollo ontogenético. Como se anticipó más arriba, los estudios recientes sobre juego con las formas de la vitalidad proponen que existe una continuidad ontogenética entre el juego social temprano y el juego con las formas de la vitalidad, posiblemente explicada por la apropiación de parte del infante de las pautas de reciprocidad que despliegan sus cuidadores durante las situaciones de juego social temprano (Español et al., 2014, 2015). En trabajos anteriores, Español (2004, 2005, 2007) analizó algunas observaciones esporádicas realizadas en el segundo año de vida que llevan a pensar que se encontrarán interesantes antecedentes del juego con las formas de la vitalidad en dicho momento evolutivo. Este trabajo forma parte de una investigación que se propone estudiar sistemáticamente el tránsito entre el juego social temprano y el juego con las formas de la vitalidad, a partir del reconocimiento y del análisis de los comportamientos infantiles que puedan ser considerados antecedentes ontogenéticos del juego con las formas de la vitalidad.

Objetivos

El objetivo general de la investigación en la que se inscribe el presente trabajo es estudiar sistemáticamente el tránsito entre el *juego social temprano* y el *juego con las formas de la vitalidad* en el segundo año de vida (momento evolutivo inmediatamente anterior al que el juego con las formas de la vitalidad fue detectado). Aquí específicamente se propone: (i) identificar y cuantificar los eventos de juego social temprano y de juego con las formas de la vitalidad, y (ii) reconocer y describir posibles formas intermedias de juego, al inicio del segundo



año de vida.

Método

Se trata de un estudio descriptivo longitudinal de caso único, cuya unidad de análisis es la díada niño-investigadora en situaciones de interacción espontánea. El registro audiovisual a ser utilizado para el presente estudio corresponde al material en el que fueron realizadas las primeras observaciones esporádicas sobre comportamientos infantiles semejantes al juego con las formas de la vitalidad mencionadas en la Introducción (Español, 2004, 2007).

Participantes

Una díada niño-investigadora. La edad del niño, según la convención piagetiana [año; meses(días)], fue de 1; 01(10) en la primera sesión y 1; 11(29) en la última. El niño es el primer hijo de una familia de clase media española.

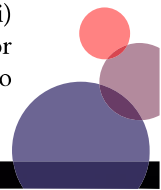
Procedimiento

Se filmaron sesiones quincenales de interacción niño-investigadora, en el hogar del niño, de 45 minutos de duración aproximadamente. La díada disponía de un conjunto de objetos de juego que incluía (a) objetos con usos convencionales (platos, jarras, cubiertos, llaves, teléfono, papeles, lápices); (b) muñecos de trapo que representaban animales, personas y personajes de fantasías; y (c) objetos sin uso convencional claro (resorte de plástico, cajitas). El niño tuvo siempre a su alcance los objetos y juguetes que se encontraban en su casa. Las sesiones fueron videograbadas por una cámara fija.

Análisis de las observaciones

Se construyó un código observacional *ad hoc* que incluyó las siguientes categorías:

(a) Juego social temprano: toda situación de interacción entre adulto y bebé que no cumple ningún fin práctico, y cuyo despliegue se centra en el mantenimiento del contacto interpersonal a través de la co-regulación de los comportamientos recíprocos (Fogel, 1992; Stern, 1974). Son frecuentes las manifestaciones de alegría y expresiones de placer y se caracteriza por alguno/s de los siguientes elementos: (i) movimientos corporales y expresiones faciales exageradas; (ii) vocalizaciones; (iii) movimientos de contacto corporal y/o desplazamientos del bebé en el espacio por parte del adulto; (iv) repetición con variación de motivos de sonido y movimiento



en ciclos repetitivos de parte del adulto; (v) procesos de creación de expectativas que llevan a experiencias de aumento y disminución de la excitación.

(b) Juego con las formas de la vitalidad: toda situación de juego en la que conjuntamente adulto y niño elaboran unidades de movimiento y/o sonido de acuerdo a la forma repetición-variación. Las unidades (o motivos) son repetidas al menos dos veces con variaciones en: (a) los patrones rítmicos, los contornos melódicos, la dinámica, sonoridad o timbre del sonido; y/o (b) los patrones rítmicos, la forma, la dinámica y la cualidad del movimiento.

Para la generación de categorías que dieran cuenta de los posibles antecedentes ontogenéticos del juego con las formas de la vitalidad se utilizó el *método comparativo constante* (Glaser & Strauss, 1967) que permite generar categorías abiertas y revisables mediante la observación iterativa del material.

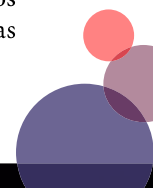
Resultados

Se presentan resultados preliminares del estudio que se limitan al análisis de la sesión de interacción niño-investigadora correspondiente a la edad de 1; 1(10) del niño.

Se aplicó el código de observación con las categorías previamente definidas de juego social temprano y juego con las formas de la vitalidad a todo el material video grabado. En la sesión de interacción analizada, no se identificaron eventos de juego social temprano ni eventos de juego con las formas de la vitalidad.

Luego, la aplicación del método comparativo constante nos permitió generar una categoría general de *formas intermedias de juego* y tres sub-categorías. En la primera fase de análisis observacional iterativo, se identificaron todas las escenas de interacción lúdica que se asemejaban a juegos sociales tempranos o a juegos con las formas de la vitalidad, pero en las que no confluía el conjunto de características que los definen. A estas escenas seleccionadas se las denominó "Formas intermedias de juego". Ellas se caracterizan por ser situaciones interactivas placenteras y no-figurativas, en las que el involucramiento interpersonal no lleva a la satisfacción de ningún otro fin práctico y en las que los modos de participación del adulto, del bebé o de ambos no son los propios ni de los juegos sociales tempranos ni de los juegos con las formas de la vitalidad.

En una segunda fase de observación, la revisión iterativa de los eventos categorizados como formas intermedias de juego nos permitió identificar un conjunto de propiedades específicas que llevaron a diferenciar los eventos de formas intermedias de juego, generando así tres sub-categorías de formas intermedias de juego.



Forma intermedia de juego 1: interacción lúdica en la que el bebé participa no sólo con pautas de reciprocidad generales (como sonrisa, mirada y vocalizaciones) sino con alguna acción específica que forma parte del juego, pero no llega a participar en la construcción del motivo sonoro-kinético que es foco del juego o en sus repeticiones variadas.

Forma intermedia de juego 2: secuencia de imitaciones mutuas en alternancia de turnos de alguna pauta de comportamiento simple en la que el adulto propone elaboraciones del comportamiento imitado que no pueden ser plenamente acompañadas por el bebé y que redundan en una organización temporal de la alternancia de turnos poco fluida.

Forma intermedia de juego 3: interacción lúdica en la que, ante iniciativas interesantes del bebé (por ejemplo, movimientos o vocalizaciones repetitivas y placenteras), el adulto responde con distintas pautas de reciprocidad –sonrisa, mirada, contactos corporales, comentarios, etc.– pero sin participar en la elaboración estética de los comportamientos infantiles.

A continuación, se ilustran las tres formas intermedias de juego encontradas.

Forma intermedia de juego 1

Ejemplo 1 (duración de 28 segundos).

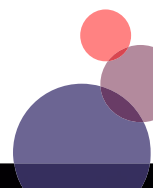
Silvia (S) está sentada en el suelo reposada sobre el sillón, mirando a Habib (H). H está parado enfrente a otro sillón mirándola a S. Hacen un silencio, se sonríen y H sacude la cabeza como negación, con una sonrisa amplia. S se ríe y le canta “no no no, pero sí sí sí”. Su canto es acompañado por el movimiento sincrónico de cabeza, negando con el “no” y asintiendo con el “sí” (la canción es parte de una comedia musical). H la mira sonriendo. Pausa de 2 segundos, H vuelve a hacer el movimiento de negación con la cabeza. S vuelve a cantar y a mover su cabeza. H se detiene cuando S comienza. Inmediatamente cuando S termina su ejecución, H vuelve a mover la cabeza, se detiene y de manera inmediata, S comienza de nuevo su “cantito con movimiento”. Otra vez al finalizar S, H mueve la cabeza. S le dice sonriendo “ya está... ya está”, pero vuelve a hacer su canción. H vuelve a mover su cabeza cuando S termina, S le dice “No... ya está”, cambia de posición buscando algún objeto para mostrarle a H. H mira las manos de S y abandona su posición frente al sillón.

La situación descrita es claramente interactiva y placentera, los participantes de la interacción no están resolviendo ningún fin práctico sino que están disfrutando del propio involucramiento interpersonal. Al bebé le interesa una frase sonoro-kinética que realiza la adulta y se puede observar cómo, a través de la imitación selectiva de un segmento de la secuencia-cantada (el movimiento de negación de cabeza), le indica a su compañera de interacción que repita su conducta en cinco oportunidades. La escena no puede clasificarse como una situación de juego social temprano porque la actividad del niño es mucho más compleja que contemplar una *performance* a cargo de la adulta; él no sólo disfruta de observar la acción de la adulta sino que la provoca con un gesto de negación que extrae de la propia actuación de la adulta. Pero tampoco llega a constituirse como una situación de juego con las formas de la vitalidad porque el bebé no participa en la elaboración de la frase sonoro-kinética; simplemente es evocador de las repeticiones de la misma. La realización de un gesto que el niño construye imitando una parte de la *performance* de la adulta constituye un ejemplo de cómo, en este momento evolutivo, aumenta el nivel de participación del niño en una situación de disfrute social que no tiene ningún fin práctico y cuyo placer radica en mantenerse socialmente involucrados a través de la repetición de una frase de sonido y movimiento (en este caso, una frase sonoro-kinética actuada por la adulta). Por otro lado, es interesante destacar que durante la secuencia de repeticiones pedidas por el bebé, la alternancia de turnos se vuelve cada vez más ajustada, eliminándose las pausas entre turnos. Este ajuste podría ser efecto del acuerdo de intereses que surge en esta interacción; ambos participantes están disfrutando de aquello sobre lo que están interactuando.

Forma intermedia de juego 2

Ejemplo 2 (duración de 21 segundos)

H toma un teléfono de juguete y se lo da a S. Ella se acerca y lo toma. Quedan enfrentados. S simula una conversación telefónica. Sobre el final dice "Bueno, chau, beso" y hace tres besitos con ruido. H la está mirando serio y atento. S le da el telefonito a H, pero él sosteniéndole la mirada hace un besito, imitando el gesto de S, y le sonrío. S se ríe y le hace otro triple besito, H se ríe. Se miran. Suena una bocina, a H le llama la atención y desvía la mirada. S hace un chasquido de lengua triple, repitiendo el motivo rítmico de 3 sonidos percutidos, hace una pausa de 1 segundo y repite. H la mira y, en el segundo de pausa de S, imita el chasquido de lengua, pero hace uno solo



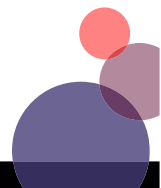
y más suave. Se ríen, mirándose. H hace otro chasquido, y S le responde haciendo dos chasquidos. Se miran sonrientes, H mueve la boquita, pero no llega a ser un chasquido. Se ríen. H mira para otro lado mueve la boquita y toma de nuevo el telefonito. S también mira para otro lado y se diluye la escena.

Esta escena de interacción placentera se arma en función del interés que el bebé demuestra, a través de la mirada, la sonrisa y la imitación, por un comportamiento sonoro-kinético rítmico de la adulta que se transformará en el motivo de la interacción: tres besitos rítmicos, que luego serán tres chasquidos de lengua. La adulta comprende el interés del niño y repite y varía el comportamiento y, en una secuencia de alternancia de turnos, el bebé imita la acción, pero no logra elaborar su gesto sonoro ni dinámica ni rítmicamente de manera tal que pueda emerger una secuencia de juego con las formas de la vitalidad. Asimismo, las variaciones que aparecen (de besitos a chasquidos y de tres chasquidos a dos) son propuestas por la adulta. Si bien no se cumple el criterio de simetría en la elaboración del motivo para ser considerado un caso de juego con las formas de la vitalidad, tampoco podemos hablar de juego social temprano, porque el bebé, con su imitación, selecciona e indica cuál es el comportamiento que se convertirá en motivo de la interacción, es decir que participa activamente en la selección del motivo del juego, así como también del despliegue del mismo, ya que sus imitaciones se alternan con el comportamiento de la adulta.

Por otro lado, la interacción se organiza en una secuencia de turnos de imitaciones, en la que la duración de las pausas entre turnos varía de acuerdo al esfuerzo que le implica al bebé imitar la conducta de la adulta (tanto es así, que en uno de los turnos, la adulta repite su acción antes de que el niño pueda ejecutar su imitación). Esto hace que el vaivén de turnos de interacción no logre un ajuste temporal tal que llegue a sentirse “musical”, en el sentido de que la demora cuando el bebé imita resulta muy larga y hace que no llegue a emerger una unidad de frase.

Ejemplo 3 (duración de 18 segundos)

H y S se encuentran sentados en el piso de la casa de H. Están enfrentados. Hay juguetes desparramados. H estaba tocando unos peluches. De repente, H tose (en dos “toses”). S lo mira y dice “¡Epa!” (mientras está trayendo un cocodrilo de peluche entre sus piernas). H tose una vez más y la mira. S lo imita haciendo “puj” (con expresión seria y ceño fruncido). H, mirándola, vuelve a toser. Se sonríen mirándose. S vuelve a hacer una interjección “puej”, con sonrisa. Pausa de 2

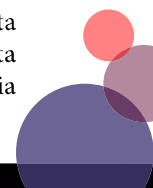


segundos, con mirada mutua sostenida y sonrisa en ambos. H tiene una expresión pícaro y fuerza una tos. S responde una vez más haciendo “iej”, pero simultáneamente está tomando el cocodrilo de peluche. S mueve el cocodrilo, mientras dice “Hola... Hola Habibi” (el ritmo de los movimientos y los acentos de pronunciación son sincrónicos). H mira el cocodrilo y lo agarra. El juego de imitaciones se disuelve.

En esta escena se puede observar una breve interacción social, alegre y placentera, que emerge a partir de la tos espontánea y natural del niño. La adulta responde a la tos del bebé con un comentario (“¡Epa!”) que –a la manera de un *entonamiento afectivo* (Stern, 1985/1991)– refleja la dinámica de la conducta infantil. El niño parece percatarse de esto, porque en su tos siguiente, mira directamente a su compañera de interacción, quien (también mirándolo) emite una interjección que imita de manera juguetona la tos del bebé. Esta imitación modificadora de la adulta parece gustarle al niño, porque, luego de una pausa con mirada sostenida y sonrisa “pícaro” (que genera expectativa en quien observa la interacción de manera detallada), vuelve a simular su propia tos para provocar nuevamente la reacción en su compañera de interacción. Ella comprende este interés del bebé y responde, pero parece desear que la interacción cambie de “tema”, porque si bien vuelve a hacer una interjección semejante a una tos, simultáneamente toma un peluche y se lo muestra al bebé, para llamarle la atención y pasar a jugar a otra cosa.

Evidentemente, en la interacción social descripta, no se está satisfaciendo ningún fin práctico más allá de la prolongación del contacto interpersonal. Sin embargo, no cabe categorizarla como una situación de juego social temprano, porque el bebé muestra una participación muy activa en la selección del “tema” del juego: su participación recorta la tos como posible motivo del juego. Sin embargo, aunque la participación del niño en la situación denota un alto nivel de actividad, tampoco podría clasificárselo como juego con las formas de la vitalidad. En primer lugar, porque no se registran las dos repeticiones necesarias del motivo (en este caso, la tos o la interjección que simula una tos). Luego, porque en el comportamiento del bebé no logra verse una elaboración o variación en las formas de la vitalidad de su tos (ya sea porque no tuvieron lugar las repeticiones suficientes para realizarlas, o porque el comportamiento resulta muy breve). Tercero, porque en el comportamiento de la adulta tampoco se observa un compromiso con la elaboración estética del motivo recortado por el niño.

Finalmente, cabe destacar que, como en el ejemplo anterior, en esta escena la interacción también se organiza en una alternancia de imitaciones, en las que la duración de las pausas entre turnos son diferentes: la adulta responde a la conducta del niño de manera inmediata, sin embargo, el niño lo hace con demoras de distinta duración lo cual provoca que la interacción no llegue a tener la fluidez necesaria



para ser tomada como una única frase (en el sentido musical del término).

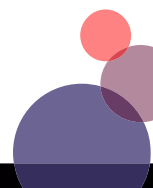
En los ejemplos 2 y 3 se observan dos secuencias de interacción en la que bebé y adulta colaboran en el mantenimiento del contacto interpersonal que se logra en torno a un motivo de sonido y movimiento que fueron seleccionados a través de la imitación, del bebé (en el ejemplo 2) y de la adulta y el bebé (en el ejemplo 3). En ambas situaciones, los comportamientos del niño no muestran una elaboración en las formas de la vitalidad de sus acciones, no se observan cambios en la organización dinámica y/o rítmica de sus comportamientos. En ambos ejemplos, la adulta propone variaciones en la articulación de su gesto sonoro, pero el niño no logra imitar ni elaborar su comportamiento; por lo que, no llega a reconocerse una simetría de los participantes de la interacción en la capacidad de manipular las formas de la vitalidad.

Por otro lado, en ambos casos es llamativo que la interacción social se organiza en una secuencia de imitaciones mutuas en alternancia de turnos, iniciadas por uno u otro participante de la diada. En ambas situaciones se seleccionan comportamientos simples, que no implican el uso de objetos (tos, en un caso, y besitos y chasquidos de lengua en el otro). Y en ambas situaciones, se observa que la adulta propone alguna variación del comportamiento imitado, pero que el niño, si bien intenta, no logra acompañar plenamente y de manera fluida. En ambos casos, esta forma de participación del bebé hace que la secuencia de imitaciones en alternancia de turnos no logre tomar una organización temporal ajustada o pulsátil en el vaivén de los intercambios.

Forma intermedia de juego 3

Ejemplo 4 (duración de 36 segundos)

S se encuentra recostada en el sillón y H gateando en el piso. H encuentra una pelotita con la que ya ha jugado antes durante el encuentro (es una pelotita que adentro tiene otra suspendida en agua y cuando se la sacude, la de adentro queda moviéndose). H se sienta y sacude la pelotita con su brazo derecho en el plano vertical, dándose vuelta para mirar a S, sonriendo. Su movimiento es rápido y enérgico. S se ríe mirándolo. H continúa sacudiendo la pelotita, riendo y mirando al frente. Se detiene, la escucha reír a S, la mira, cambia la pelotita de mano y vuelve a sacudirla (ahora con el otro brazo), también en el plano vertical, con la misma energía y riendo. Mientras se mueve retira su mirada de S. Hace vocalización inspirada, vuelve a mirar a S sonriendo,

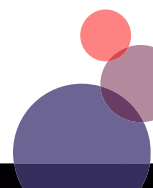


sin dejar de mover su brazo. S se ríe, él también y retira su mirada al frente. Detiene el movimiento y se ríe una vez más. Cambia la pelotita de mano y vuelve sacudirla extasiado. S mirándolo le dice “Está bueno eso, ¿no?”. H la mira, detiene el movimiento y se lleva la pelotita a la boca. Se le cae la pelotita, la mira y la agarra y la vuelve a tirar.

Adulta y el bebé no están satisfaciendo ningún fin práctico identificable, una y otro actúan diversas pautas de reciprocidad (sonrisas, miradas y comentarios verbales) que los mantienen socialmente involucrados, acompañadas con muestras de alegría y placer propias de una situación lúdica. El bebé repite varias veces y con mucho placer la acción de sacudir la pelotita. El movimiento de sacudida de un objeto es un movimiento frecuente en el repertorio conductual infantil; inicialmente, es un patrón de movimiento que se manifiesta como expresión de alegría y excitación, y posteriormente, también es utilizado para la exploración sensorial (por ejemplo, sacudir para producir sonido al golpear). Se trata de un movimiento que por su forma simple y reiterada se presta para ser elaborado estéticamente y convertirse en un motivo de juego con las formas de la vitalidad. Sin embargo, en esta ocasión, esto no ocurre. El movimiento que realiza el niño resulta bastante estereotipado, sin presencia de variaciones dinámicas, rítmicas o espaciales (tan sólo aparece el cambio de mano). Por otro lado, la adulta no acompaña al bebé en una elaboración de ese comportamiento sino que simplemente se muestra responsiva con él, sonriendo, mirándolo y haciendo algún comentario. Aquí, estamos frente a otro caso en que la categoría juego social temprano no cabe, porque es el bebé quien está sosteniendo el despliegue de la situación, manteniéndose la adulta más como una espectadora acompañante de la acción del niño que como una participante activa de la construcción de la situación. Tampoco se puede categorizar como juego con las formas de la vitalidad, por dos razones: (i) la adulta no colabora activamente en la elaboración de la situación; y (ii) el movimiento de sacudir la pelotita -que podría haberse convertido en un motivo- resulta demasiado repetitivo y no aparece la elaboración de las formas de la vitalidad en distintas repeticiones-variadas.

Ejemplo 5 (duración de 23 segundos)

Hy S se encuentran sentados en el piso enfrentados. Hay juguetes desparramados en el lugar. S y H están apilando unas casitas. S le señala una casita de juguete que está debajo del sillón y se la pide a H. H mira el objeto, pero en lugar de agarrar la casita toma una pelotita (la misma de la escena anterior). H mira a S y empieza a sacudir la pelotita primero en el plano horizontal



y luego en el vertical. S lo mira, pone la mano en posición como para recibirla y le dice, sonriendo, “Muchas gracias”, pero mira la casita. H sigue moviendo la pelotita, sonriendo. S se percata de eso y entonces le sigue el movimiento con su mano para tomarle la mano a H, diciendo medio cantado “Gracias, pero no era eso lo que yo quería”. Le agarra la mano a H, sonriendo y mirándolo, le sacude el bracito, en el plano horizontal, diciendo “lo otro muchacho, lo otro”. Lo suelta. H amplía su sonrisa y mirándola, sacude el brazo en el plano vertical. S lo mira sonriendo, le agarra el bracito y se lo sacude en el plano horizontal diciendo “ta ta ta ta”, vuelve a soltarlo. H más sonriente aún, mantiene su mirada en S y continúa sacudiendo el brazo en el plano vertical. S vuelve a mirar la casita y se la señala, con la otra mano, diciéndole “alcánzame ese... ese... ese ese”. H mira la mano de S, continuando con su movimiento de brazo y gira un poco su postura hasta golpearle la mano de S con su sacudida de brazo. De manera que S lo mira, le sonríe y le agarra la manito. Se la sacude haciendo una interjección “jjjj”, se reclina hacia atrás, H detiene el movimiento de su brazo, para sentir los movimientos que le aplica S. S toma la pelotita, H la mira. S vuelve a señalar la casita. H se pone a mirar los otros juguetes que hay en el piso. La interacción se diluye.

Del relato observacional se puede interpretar que el bebé y la adulta están siguiendo intereses diferentes. El bebé parece muy interesado en compartir su acción de sacudir la pelotita con la adulta, pero ella –sin desestimar las provocaciones del niño– se muestra más interesada en seguir con el juego de apilar las casitas, ya que responde de manera simpática pero breve y tratando de llevarle la atención a otro objeto.

Esta escena tiene como “tema” la misma acción que la anterior (sacudir la pelotita), pero se organiza con una mayor participación de la adulta, quien incluye contactos corporales, sacudidas del brazo con el bebé y comentarios que siguen el ritmo de la sacudida de brazo que le hace al niño. Como el ejemplo anterior, este caso no puede ser clasificado bajo la categoría de juego social temprano, porque de nuevo es el niño quien está proponiendo jugar con el movimiento de sacudir la pelotita. Tampoco llega a ser un juego con las formas de la vitalidad porque, por un lado, los comportamientos de la adulta, si bien son sensibles a la conducta e interés del niño, no llegan a articularse para provocar repeticiones-variadas del comportamiento; y, por otro, porque en las distintas repeticiones que hace el bebé de la acción de sacudir el brazo tampoco se puede reconocer la manipulación variada de las formas de la vitalidad de su parte.



En suma, en los ejemplos 4 y 5 encontramos al niño seleccionando activamente una acción repetitiva y placentera y dirigiéndole claras pautas de reciprocidad a la adulta, por lo cual no pueden ser pensadas como situaciones de juego social temprano, puesto que el bebé ha aumentado evidentemente su nivel de participación en la interacción social; pero no encontramos ni la implicación suficiente de la adulta en la elaboración del motivo seleccionado por el niño, ni la variación suficiente en la conducta del niño como para identificarlas como repeticiones-variadas de un juego con las formas de la vitalidad.

Discusión y conclusiones

En el presente trabajo se presentó el análisis observacional de una sesión de interacción niño-investigadora a la edad de 1;1(10) del niño. En el comportamiento interactivo de la díada no se observaron situaciones que pudieran ser clasificadas como juego social temprano ni como juego con las formas de la vitalidad. De este primer resultado pueden desprenderse dos ideas: (1) que el comienzo del segundo año de vida es un momento evolutivo en el que el juego social temprano ya desapareció del repertorio de interacciones adulto-bebé; y (2) que el niño aún no cuenta con las habilidades interactivas para construir situaciones de juego con las formas de la vitalidad con el adulto.

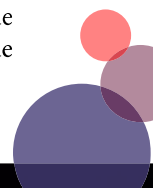
Si bien no se observaron ni episodios de juego social temprano ni de juego con las formas de la vitalidad, se pudieron reconocer situaciones interactivas que por sus características parecen constituir formas de transición entre una y otra modalidad de juego, por lo que fueron denominadas como “Formas intermedias de juego”. Estas interacciones placenteras y no-figurativas, en las que el involucramiento social no lleva a la satisfacción de ningún otro fin práctico, tienen como rasgo distintivo que los modos de participación del adulto, del bebé o de ambos no son los propios ni de los juegos sociales tempranos ni de los juegos con las formas de la vitalidad.

Se encontraron tres formas intermedias de juego. Comparándolas con las descripciones de juegos sociales tempranos, en todos los casos de formas intermedias de juego se observa un aumento en la actividad del bebé para el mantenimiento del involucramiento social lúdico. El aumento de la actividad del niño puede observarse en: la selección de un fragmento de la actuación adulta para comunicar un pedido de repetición de la misma (forma intermedia de juego 1); en sus intentos de imitación de conductas simples elaboradas por el adulto cuya dificultad redundaba en una organización temporal de la alternancia de turnos poco fluida (forma intermedia de juego 2); y en la propuesta por parte del niño de un comportamiento repetitivo y placentero que se presta a ser elaborado estéticamente pero que la adulta no acompaña (forma intermedia de juego 3). Tal



aumento de actividad de parte del niño, sin embargo, no permitió en ninguno de los casos reconocer una colaboración conjunta y simétrica del niño con el adulto en la elaboración de las repeticiones variadas de las formas de la vitalidad de los comportamientos que constituyeron el eje de la situación interactiva.

La detección de formas intermedias de juego pone en evidencia que el juego con las formas de la vitalidad no emerge de manera repentina, sino que, durante el segundo año de vida, existe un tránsito paulatino entre el juego social temprano y el juego con las formas de la vitalidad. Las observaciones realizadas muestran que el niño se apropia progresivamente de las estrategias adultas utilizadas en la construcción del juego social temprano. Mientras que en el juego social temprano el adulto es quien manipula las formas de la vitalidad elaborando motivos repetidos, generando expectativas, y el bebé participa únicamente a través de sus conductas sociales (su mirada, sonrisa, alguna vocalización suelta), en una actitud receptiva; y mientras que en el juego con las formas de la vitalidad esta asimetría en la actividad se diluye, teniendo ambos igual grado de participación en la co-construcción del juego (en la elaboración del motivo o en las repeticiones-variadas); en las formas intermedias el bebé no está ni solamente receptivo ni tiene una participación simétrica. En las formas intermedias de juego su participación suele limitarse a la repetición de alguna parte de la conducta del juego propuesta por el adulto o a alguna acción o gesto comunicativo (como dar el objeto que está siendo utilizado como parte del juego). En la forma intermedia de juego 3, si bien el niño realiza motivos y repeticiones de un patrón conductual rítmico y pulsátil y se observa cierta variación en las repeticiones, no tenemos forma de corroborar que éstas sean una opción que el niño escoge con libertad. Los patrones de movimiento observados (sacudida de objeto) son patrones rítmicos reiterados en su desarrollo psicomotor. Es notable que en las formas intermedias de juego 1 y 2, la imitación es una pauta de reciprocidad que a ambos participantes de la interacción les permite seleccionar y destacar una parte de la conducta global del otro para convertirla en eje de la interacción y posible motivo de sonido y movimiento a ser elaborado conjuntamente. Asimismo, resultó llamativo que, en este momento evolutivo, el comportamiento infantil, en ocasiones, genera oportunidades para que el juego con las formas de la vitalidad se despliegue en la interacción, pero el comportamiento del adulto no colabora en este sentido. Este aspecto cobra particular relevancia si nos detenemos a pensar cómo la conducta del adulto orienta el desarrollo infantil en un sentido o en otro y abre posibilidades para la emergencia de determinados comportamientos (o los obtura). Finalmente, las observaciones realizadas en función de la forma intermedia de juego 2 evidencian la necesidad de revisar nuevamente la definición de los juegos con la forma de la vitalidad, para incluir en ella alguna alusión a la estructura temporal de alternancia de turnos, centro de esta forma intermedia de juego, que no se encuentra recogida en la definición de los juegos con las formas de la vitalidad.



Referencias bibliográficas

- Español, S. (2004). *Cómo hacer cosas sin palabras. Gesto y ficción en la infancia temprana*. Madrid: Antonio Machado.
- Español, S. (2005). Ontogénesis de la experiencia estética. La actitud contemplativa y las artes temporales en la infancia. *Estudios de Psicología*, 26, (2) 139-172. *Volumen Monográfico Estética y Psicología*.
- Español, S. (2007). Time and Movement in Symbol Formation. En J. Valsiner and A. Rosa (Eds.) *The Cambridge Handbook of Socio-Cultural Psychology* (pp. 238-255). New York: Cambridge University Press.
- Español, S. & Shifres, F. (2015). The artistic infant directed performance: A microanalysis of the adult's movements and sounds. *Integrative Psychological and Behavioral Science*, 49 (3) 371-397.
- Español, S., Martínez M., Bordoni, M; Camarasa, R., & Carretero, S. (2014). Forms of vitality play in infancy. *Integrative Psychological and Behavioral Science*, 48 (4) 479-502.
- Español, S., Bordoni, M, Martínez M., Camarasa, R., & Carretero, S. (2015). Forms of vitality play and symbolic play during the third year of life. *Infant Behavior and Development*, 40, 242-251.
- Glase, B. G., & Strauss, A. L. (1967). *The discovery of grounded theory*. Chicago: Aldine Publishing.
- Stern, D. (1974). The goal and structure of mother-infant play. *Journal of the American Academy of Child Psychiatry*, 13(3), 402-421.
- Stern, D. (1991). *El mundo interpersonal del bebé* (Jorge Piatigorsky, trad.). Buenos Aires: Paidós. (Trabajo original publicado en 1985).
- Stern, D. (2010). *Forms of vitality. Exploring dynamic experience in psychology, the arts, psychotherapy and development*. New York, NY: Oxford University Press.

