

El trabajo interdisciplinario en psicología: el estudio del juego en la infancia.

Español, S.; Bordoni, M.; Martínez, M.;
Camarasa, R. y Carretero, S.

Cita:

Español, S.; Bordoni, M.; Martínez, M.; Camarasa, R. y Carretero, S. (Octubre, 2010). *El trabajo interdisciplinario en psicología: el estudio del juego en la infancia. I Congreso Internacional, II Nacional y III Regional de Psicología: La formación del psicólogo en el siglo XXI, Rosario.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/mariana.bordoni/7>

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



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>.

El Trabajo Interdisciplinario en Psicología: el Estudio del Juego en la Infancia¹

Área Temática: La formación científica del psicólogo

Modalidad de Producción: Informe de Investigación

INTRODUCCIÓN

El estudio de los procesos psicológicos se enriqueció siempre del trabajo interdisciplinario. La psicología, como señala Blanco (2002), nació como una disciplina híbrida mirando con un ojo la cultura y con el otro la naturaleza, y siguió debatiéndose sin solución alguna entre la comprensión y la explicación, entre la interpretación y la experimentación, en sus intentos por encontrar regularidades en el orden de la subjetividad que le proporcionen argumentos para legitimar, defender o desmontar las ideas sobre nuestra subjetividad. Supuso, por tanto, desde su génesis modos de aproximación diversos a sus objetos de estudio. Durante el siglo XX, la tendencia a la especificidad de los procesos psicológicos estudiados y el desarrollo creciente del conocimiento en otras disciplinas vinculadas con dominios específicos de conocimiento psicológico condujeron a que el enfoque interdisciplinario se instaurara en los estudios psicológicos y diera lugar a diversas disciplinas dentro de la propia psicología (la psicolingüística, la psicología del desarrollo, las neurociencias, la psicología de la música, etc.). Actualmente, el trabajo conjunto entre las diferentes disciplinas psicológicas permite abordar de manera novedosa objetos de estudios tradicionales en psicología, tal es el caso del Juego. Tales abordajes dan lugar a nuevas formas de encontrar regularidades en el orden de la subjetividad soportando, como desde el inicio, el antagonismo entre su deseo de establecer un conocimiento objetivo de la subjetividad y su impulso a comprender e interpretar el fenómeno humano (Español, 2007). Este informe de investigación pretende exponer algunos resultados de abordar el estudio del juego desde el trabajo interdisciplinario entre la psicología del desarrollo y la psicología de la música. Nuestro abordaje, como la propia psicología, cabalga entre la explicación y la comprensión. Se presenta a continuación un informe de investigación sobre el juego de ficción y el juego musical en la infancia temprana.

MARCO TEÓRICO

Dentro de los diversos tipos de juegos reconocidos en la literatura psicológica, el juego de ficción ha acaparado la atención de la mayor parte de los estudios en psicología del desarrollo.

¹ Investigación subsidiada por el Proyecto PICT-2008-2709

Su extremado interés teórico radica en su vínculo con la formación simbólica infantil. Las dos grandes tradiciones en la psicología del desarrollo -la escuela constructivista piagetiana y la socio-histórica vygotskiana- han estudiado el juego desde esta perspectiva: para la primera, el juego simbólico se dirime fundamentalmente en la descontextualización y la transformación de la acción que permite la evocación (simbólica) de objetos ausentes; para la segunda, el símbolo se enlaza con la adquisición del lenguaje y la asunción del rol en el juego protagonizado. Por otro lado, en el ámbito de la psicología cognitiva del desarrollo el juego de ficción cobró interés por su vínculo con dos temas emparentados: la formación representacional y el desarrollo del sistema de Teoría de la Mente. En esta área, el juego de ficción es considerado un precursor del sistema de Teoría de la Mente que opera con un tipo especial de representaciones: representaciones secundarias, para algunos, representaciones desacopladas o metarrepresentaciones, para otros (pueden encontrarse reseñas sobre el tema en Rivière, 1997/2003; Español, 2004). Leslie (1987) pretendió delimitar con cierta exactitud el juego de ficción y dio una definición operacional útil que abarca tanto al juego simbólico como al juego protagonizado: define al juego de ficción como aquella situación en la que ocurre por lo menos uno de los siguientes hechos: (i) sustitución de objetos, (ii) atribución de propiedades ficticias, (iii) evocación de objetos imaginarios. Nótese que el primer hecho es idéntico a la aplicación de un esquema a objetos inadecuados, eje del juego simbólico piagetiano y que el segundo incluye como uno de sus posibles casos la adopción del papel del otro.

Por otro lado, en el ámbito de la psicología de la música recientemente se describió una modalidad musical de juego. El estudio del juego musical surgió en el seno de las indagaciones acerca de la regulación temporal de las interacciones tempranas adulto-bebé y fue originalmente vinculado con la sujeción de la conducta a una pulsación subyacente, capacidad lograda sobre el final del primer año de vida y ejercitada particularmente en el juego musical (Merker, 2002). De acuerdo con Merker, lo que especifica a la música en el dominio del tiempo es su capacidad para servir como un vehículo para la sincronización temporal de conductas simultáneas y paralelas (sean de patrones conductuales idénticos o diferentes), a niveles de precisión temporal extraordinarios. Esto es posible gracias a un único mecanismo de timing conductual simple y poderoso especialmente orientado a la música: la subdivisión igual del tiempo a través del pulso musical, también llamado batido o *tactus*. Este tipo de *timing* basado en una pulsación subyacente es el mecanismo fundamental de los desempeños musicales.

Merker sugiere que alrededor del final del primer año de vida, los niños desarrollan un mecanismo de timing conductual basado en el pulso subyacente que se ejercita en la infancia a través del Juego Musical, cuando la madre ejecuta canciones y/o rimas infantiles. La organización temporal de las interacciones tempranas adulto-bebé y los mecanismos de regulación temporal que las posibilitan son el centro gravitatorio de los estudios de las experiencias de intersubjetividad tempranas (Trevvarthen, 1998). Entonces, al emerger en el contexto del estudio de la regulación temporal de la interacción social, el estudio cognitivo del juego musical nace en el contexto de los estudios de intersubjetividad.

Recientemente, Shifres y Español (2004) señalaron que aunque el ajuste al pulso musical subyacente es el más distintivo de los rasgos del juego musical, otros atributos musicales - como secuencias de tonos discretos- pueden emerger cuando la díada entra en sincronización. Aunque la organización temporal (pulso, ritmo) es sin duda prototípica del dominio musical, también lo es la organización espectral (altura). Los contornos melódicos y las variaciones tímbricas son aspectos cruciales de la experiencia musical, y los son también de las interacciones tempranas adulto-bebé (Papoušek 1996). Ambas organizaciones (temporal y espectral) están implicadas en el establecimiento de las experiencias de intersubjetividad, porque la música (que subsume ambas) favorece los lazos sociales y el sentimiento de “nosotros” (Trevvarthen 1998, 1999/2000; Mithen 2006; Shogler y Trevvarthen 2007).

Como puede observarse una de las primeras consecuencias del trabajo interdisciplinario entre la psicología de la música y la psicología del desarrollo es la puesta en foco en una modalidad de juego “relativamente novedosa” (pueden encontrarse descripciones de lo que aquí llamamos juego musical en trabajos clásicos sobre el tema, por ejemplo Garvey, 1977/1985) que saca a luz rasgos prototípicos antes no precisados (las herramientas teórico-metodológicas de la psicología de la música permite generar definiciones operacionales más precisas y por ende torna posibles estudios más objetivos) y que enlaza la actividad lúdica infantil ya no con la función simbólica sino con las experiencias de intersubjetividad sin la cual es difícil pensar el desarrollo de la propia capacidad simbólica, al menos en el sujeto humano.

En un trabajo reciente (Español y otros, 2010), en el que observamos el comportamiento del juego musical y el juego de ficción durante los primeros meses del tercer año de vida, precisamos el concepto de juego musical como: *una modalidad de juego definida en función de la presencia, en el sonido y/o en el movimiento, de patrones rítmicos y/o melódicos recurrentes que se elaboran de acuerdo a la estructura repetición-variación y/o se ajustan a*

un pulso musical subyacente, y que se constituyen en el foco de atención, en detrimento de cualquier contenido figurativo.

Obsérvese que en esta definición la caída en un pulso subyacente es uno de los elementos que pueden identificar al juego musical pero no el único. De acuerdo con nuestra definición, los patrones melódicos y rítmicos habrán de estar elaborados mediante la sujeción a un pulso subyacente y/o mediante la forma repetición-variación. La forma repetición-variación enlaza al juego musical tanto con la música como con las interacciones tempranas adulto-bebé ya que dicha estructura organiza tanto a la música (Imberty, 2002), como al habla y a los movimientos dirigidos al bebé (Rivière, 1986; Dissanayake, 2000; Español, 2010). Vale destacar que en el carácter no-figurativo del juego musical resuenan las artes temporales (la música y la danza abstracta) en las que, a diferencia de las artes representacionales (el teatro, la literatura), el componente figurativo, aunque puede estar presente, no es definitorio. Otra cuestión relevante es que esta definición de juego musical no implica necesariamente interacción social sino que abarca también su posible realización solitaria.

Algunos estudios (Shifres y Español, 2004; Español y Firpo, 2009) indican que el juego musical puede presentarse vinculado con el juego de ficción; y que, cuando esto ocurre, el juego musical frecuentemente irrumpe en el juego de ficción, desplaza su contenido temático y lo reemplaza por acciones semánticamente vagas que dejan en la mente del bebé una suerte de “significado flotante” (Cross, 2003) que enriquece luego el contenido semántico del juego.

Los dos juegos descriptos tienen un rasgo en común: pueden ser tanto creaciones originales como copias o adopciones de pautas culturales extremadamente convencionalizadas. Entre ambos extremos se extiende un continuo con combinaciones de diversas proporciones (Bordoni y Español, 2009).

El juego, como cualquier otra actividad, se realiza en el tiempo, es en sí mismo “una duración” de menor o mayor extensión. Pero, a veces, los niños realizan atisbos o inicios muy breves de actividades lúdicas. En Español y otros (2010) se observó que los niños a veces toman un objeto, realizan alguna breve conducta musical (golpearlo rítmicamente, entonar un contorno melódico ascendente) y lo dejan. Decidimos denominar a esta actividad Aproximación Musical al Objeto.

OBJETIVOS

De acuerdo a las investigaciones reseñadas, se puede considerar que hacia los 3 años podrán observarse ocurrencias claras del juego de ficción en su doble acepción -de juego simbólico y juego protagonizado-, ocurrencias sofisticadas del juego musical y situaciones de combinación de ambos tipos de juego. El objetivo de este trabajo es iniciar una exploración sistemática (a) de la frecuencia de aparición del juego de ficción y del juego musical y (b) del vínculo entre ambas modalidades de juego, durante el tercer año de vida.

METODOLOGÍA

Se realizó un estudio observacional-longitudinal centrado en la díada niño-adulto en situaciones de interacción espontánea. El período observacional fue el comprendido entre los 24 meses y los 34 meses.

Procedimiento

Se utilizó la técnica de superposición de períodos de observación en diferentes sujetos; se conformaron dos díadas: (1) período 24-29 meses; (2) período 28-34 meses.

Con cada una de las díadas, se realizaron sesiones de interacción espontánea entre la niña y el adulto (que en este caso es el investigador). Las sesiones, de aproximadamente 45 minutos de duración, tuvieron una frecuencia quincenal y fueron video grabadas.

A partir de las definiciones y observaciones arriba mencionadas, se construyeron las categorías que conformaron el código de observación *ad hoc*.

Código de Observación: Categorías

Juego Musical: toda situación en la que se presenta un caso (o más) de alguno/s de estos rasgos: (i) patrones rítmicos recurrentes; (ii) patrón melódico recurrente; ambos patrones elaborados de acuerdo a alguno/s de estos modos: (iii) la estructura repetición-variación; (iv) la sujeción de las conductas a un pulso musical subyacente.

Juego Musical - Baile o Canto: toda situación que responde a la categoría Juego Musical, pero en la que, además, haya pautas (relativamente estereotipadas) de canto y movimiento que reflejan la apropiación de un producto cultural.

Aproximación Musical al Objeto: conducta musical breve con un objeto del entorno (no llega a establecer un pulso, ni la estructura repetición-variación).

Juego de Ficción: toda situación en la que se presenta un caso (o más) de alguno/s de estos 3 rasgos: (i) sustitución de objetos, (ii) atribución de propiedades ficticias, (iii) evocación de objetos imaginarios.

Juego Protagonizado: toda situación que implique la asunción simulada de un rol social.

Juego de Ficción-Musical: toda situación en que se presentan combinaciones de la categoría juego de ficción con la categoría juego musical, en cualquier proporción. En estos casos, aunque los rasgos del juego musical se constituirán en foco de atención, no lo serán en detrimento de cualquier contenido figurativo.

Juego Protagonizado Musical: toda situación en que se presentan combinaciones de la categoría juego protagonizado con la categoría juego musical, en cualquier proporción. En estos casos, aunque los rasgos del juego musical se constituirán en foco de atención, no lo serán en detrimento de cualquier contenido figurativo.

Otros: toda otra actividad, lúdica o no, que no sea ninguna de las anteriores.

Análisis de las observaciones

Se aplicó el código observacional a todas las sesiones observacionales. Se registró luego la presencia y duración de todos los casos de juego de ficción, de juego musical y de combinación de juego musical y juego de ficción. Se determinó la proporción (en valor absoluto expresado en porcentaje) de cada categoría de juego para cada sesión.

RESULTADOS

Como muestra la Figura 1, en el total de las sesiones se puede apreciar que el 66,77% del tiempo lo ocupan actividades que caen dentro de la categoría *Otros*; seguido por el *Juego de Ficción* con un 17%, el *Juego Musical* con 6%, el *Juego Ficción-Musical* con 5%, *Juego Musical (Baile o Canto)* 3%, y con 1% las categorías *Juego Protagonizado*, *Aproximación Musical al Objeto*, y la combinación *Protagonizado-Musical*. La Figura 2 muestra que (a) todas las categorías desagregadas que componen la categoría global Juego Musical (Juego Musical, Aproximación Musical al Objeto y Juego Musical Baile o Canto) ocupan el 10%, (b) todas las categorías desagregadas que componen la categoría global Juego de Ficción (Juego de Ficción y Juego Protagonizado) ocupan el 18% y todas las combinaciones de Juego de Ficción y Juego Musical ocupan el 6%.

En el detalle del porcentaje de tiempo de cada modalidad de juego por mes puede observarse que el Juego de Ficción se acrecienta con la edad; el Juego Musical, en cambio, se mantiene constante, como un telón de fondo. El Juego Protagonizado emerge a los 29 meses y, aproximadamente, dos meses después se combina con actividad musical (*Juego Protagonizado Musical*). Ver Figura 3.

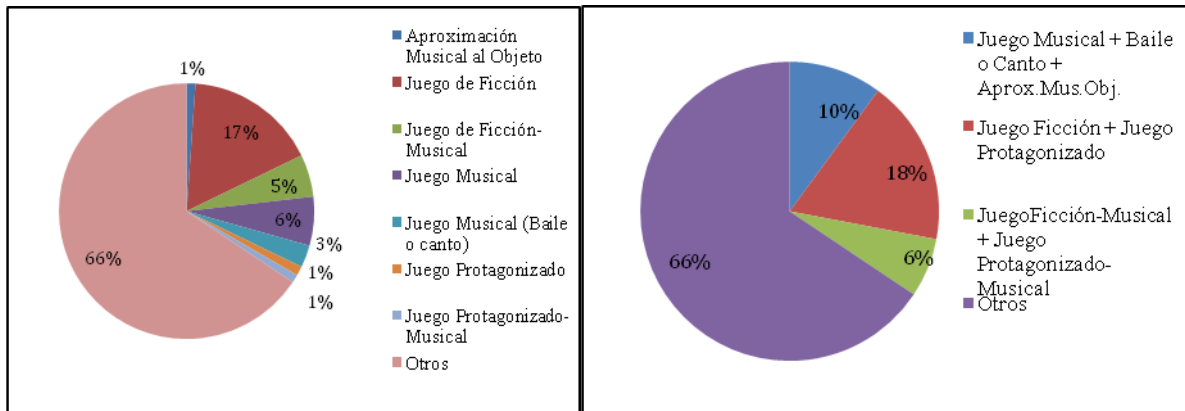


Figura 1. Porcentaje de las categorías de juego sobre tiempo total de interacción

Figura 2. Porcentaje de categorías de juego agrupadas sobre tiempo total de interacción.

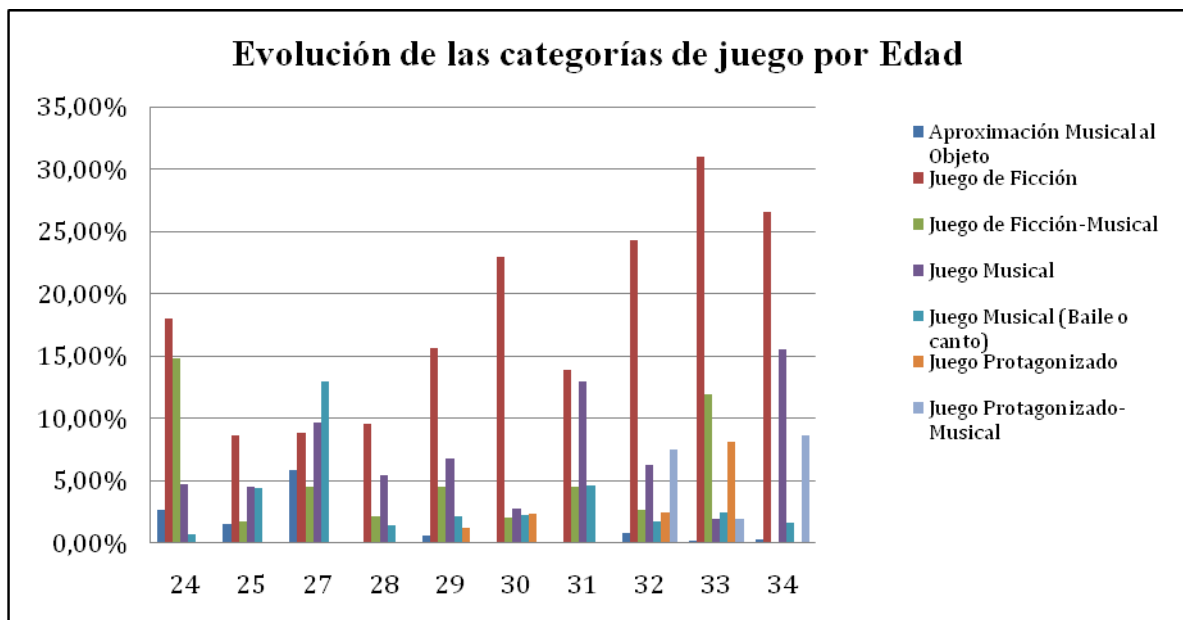


Figura 3. Evolución de las categorías de juego en porcentaje por edad (en meses)

Discusión

En el total de las sesiones analizadas, los juegos que nos interesan -el juego de ficción y el juego musical (en tanto categorías globales) ocupan 1/3 de la actividad infantil: el juego de ficción ocupa el 18%, el juego musical el 10% y su manifestación combinada el 6%. Tal vez

lo más sorprende de los datos obtenidos es el alto porcentaje de tiempo dedicado al juego musical en las interacciones entre el niño y el adulto. Considérese que pese a que el juego de ficción puro ocupa casi el doble del juego musical puro, hay que tomar en cuenta que existe un 6% de tiempo dedicado a la combinación de ambas modalidades. Estos datos ponen de manifiesto el lugar central de la actividad lúdica musical en la vida del niño y que ésta corre pareja a la actividad lúdica ficcional, hasta ahora considerada como la más relevante para el desarrollo socio-cognitivo. Por otro lado, los datos muestran un incremento de la ficción a lo largo del tercer año de vida, y la emergencia del juego protagonizado alrededor de los 29 meses. Ambos son datos esperables de acuerdo a las investigaciones clásicas en psicología del desarrollo. Los datos muestran también que la actividad musical impregna al juego de ficción durante todo el tercer año de vida y al juego protagonizado luego de dos meses de aparición en la actividad infantil. Estos datos son novedosos y proceden del trabajo interdisciplinario. Hasta aquí los datos objetivos obtenidos en la investigación.

El trabajo interdisciplinario entre la psicología del desarrollo y la psicología de la música no sólo nos permite obtener datos empíricos relevantes y novedosos, sino que también enriquece el proceso de interpretación/comprensión. Los niños siempre juegan con aquello en lo que está ocupado su sistema cognitivo. El juego de ficción nos descubre la ocupación esencial del sistema cognitivo infantil desde los 18 meses hacia los 3-4 años: la formación de símbolos en acción y luego en combinación con el lenguaje. La alta frecuencia del juego de ficción-musical señala un posible rol formante de los elementos musicales en la formación simbólica infantil. Por otro lado, la ocurrencia frecuente del juego musical induce a preguntar cuál será el quid de este juego. Podemos suponer, en primera instancia, que en el juego musical el niño manipula, practica y aprehende el “saber hacer con otros” y que tal vez practica también algunas variables expresivas musicales, prototípicas de la ejecución musical, como los componentes dinámicos articulatorios o agónicos (Shifres , 2007 y 2008). Todos estos elementos son esenciales para el desarrollo de la intersubjetividad temprana. En síntesis, nuestro trabajo muestra que el diálogo entre la psicología del desarrollo y las artes dan lugar a una comprensión más profunda del juego infantil y del desarrollo de la intersubjetividad.

Referencias

Blanco, F. (2002). *El cultivo de la mente: un ensayo histórico-crítico sobre la cultura psicológica*. Madrid: Antonio Machado.

- Bordoni y Español (2009) Modos diversos de la actividad musical en la infancia: desde la musicalidad comunicativa hasta la música como artefacto cultural. *I Encuentro en Psicología de la Música y Psicología del Desarrollo*. SACCoM (Sociedad Argentina para las Ciencias Cognitivas de la Música). Buenos Aires, 19 de Noviembre de 2009.
- Cross, I. (2003). Music and biocultural evolution. En M. Clayton, T. Herbert y R. Middleton (Eds.). *The Cultural Study of Music. A Critical Introduction* (pp19-30). New York y Londres: Routledge.
- Dissanayake, E. (2000). Antecedents of the temporal arts in early mother-infant interaction. En N. L. Wallin, B. Merker y S. Brown (Eds.). *The Origins of Music*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Español, S. (2004) *Cómo hacer cosas sin palabras. Gesto y ficción en la infancia temprana*. Madrid: Antonio Machado.
- Español, S. (2007) Experiencia estética y desarrollo humano. Las artes temporales en la génesis de procesos psicológicos complejos. *Pshyké*, 16 (1), 123-133
- Español, S. (2010). Performances en la infancia: cuando el habla parece música, danza y poesía, *Epistemus*, 1. , 59-95, ISSN 1853-0494 Revista digital- www.epistemus.org.ar
- Español, S. y Firpo, S (2009) El juego musical entre otros juegos. *Actas de la VIII Reunión Anual de SACCoM*- ISBN 978-987-1518-37-1.
- Garvey, C. (1977/1985). *El juego infantil*. Madrid: Morata.
- Imberty, M. (2002). La musica e il bambino. En J. J. Nattiez (Dir.), *Enciclopedia della Musica*. Torino: Giulio Einaudi Editore. 477-495
- Leslie, A. M. (1987) Pretense and Representation: The origin of "Theory of Mind". *Psychological Review*, Vol 94, N°4, 1987, 412-426.
- Malloch, S. y Trevarthen, C. (Eds.) (2008). *Communicative Musicality: Exploring the Basis of Human Companionship*. Oxford: Oxford University Press.
- Merker, B. (2002). Principles of Interactive Behavioral Timing. En C Stevens, D. Burham, G. McPherson, E. Schubert y J. Renwick (Eds.) *Proceedings of the 7th International Conference of Music Perception and Cognition*. Sydney: University of Western Sydney, pp. 149-152.
- Mithen, S. (2006). *The Singing Neanderthals: The Origins of Music, Language, Mind, and Body*, Cambridge: Harvard University Press.
- Papoušek, M. (1996). Intuitive parenting: a hidden source of musical stimulation in infancy. En I. Deliège y J. Sloboda (Eds.). *Musical Beginnings. Origins and Development of Musical Competence*. Oxford: Oxford University Press, 88-112.
- Rivière, A. (1986) Interacción precoz. Una perspectiva vygotskiana a partir de los esquemas de Piaget. Investigación y Logopedia. Madrid: Cepe (pp.43-79). Citado por M. Belinchón, A. Rosa, M. Sotillo e I. Marichalar (Eds.) *Ángel Rivière. Obras escogidas*, Vol II (pp. 109-142). Madrid: Panamericana, 2003
- Rivière, A. (1997). Teoría della mente e metarappresentazione. En F. Braga Illa. (Ed.), *Livelli di rappresentazione* (pp. 351-410).
- Urbino: Quattro venti. Versión castellana en: M. Belinchón, A. Rosa, M. Sotillo & I. Marichalar (Comps.) *Ángel Rivière. Obras Escogidas*, Vol. I (pp. 191-231). Madrid: Panamericana, 2003
- Shifres, F. (2007). La ejecución parental. Los componentes performativos de las interacciones tempranas. En M. de la P. Jacquier y A. Pereira Ghiena (Eds.) *Música y Bienestar Humano. Actas de la VI Reunión de SACCoM*. Buenos Aires: SACCoM, 13-24.
- Shifres, F. (2008). Expresión musical en la voz cantada y hablada en interacciones adulto-infante. En M. de la P. Jacquier y A. Pereira Ghiena (Eds.) *Objetividad-Subjetividad y Música. Actas de la VII Reunión Anual de SACCoM*. Buenos Aires: SACCoM, 83-93.
- Shifres, F. y Español, S. (2004) Interplay between pretend and music play. *Proceedings of the 8th International Conference on Music Perception & Cognition*, Evanston, IL.
- Schögler, B. y Trevarthen, C. (2007). To sing and dance together: from infants to jazz. En S. Braten (Ed.), *On Being Moved. From Mirror Neurons to Empathy*. Ámsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Trevarthen, C. (1998). The concept and foundations of infant intersubjectivity. En S. Bråten (Ed.), *Intersubjective Communication and Emotion in Early Ontogeny*. Cambridge: Cambridge University Press, 15-46.
- Trevarthen, C. (1999/2000). Musicality and the intrinsic motive pulse: evidence from human psychobiology and infant communication. *Musicae Scientiae, Special Issue*, 155-215.