

VIII Reunión Anual de SACCoM. Sociedad Argentina para las Ciencias Cognitivas de la Música, Villa María, Córdoba, 2009.

El juego musical entre otros juegos.

Español, Silvia y Firpo Santiago.

Cita:

Español, Silvia y Firpo Santiago (Diciembre, 2009). *El juego musical entre otros juegos. VIII Reunión Anual de SACCoM. Sociedad Argentina para las Ciencias Cognitivas de la Música, Villa María, Córdoba.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/silvia.espanol/16>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pH0V/tWp>

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 JUEGO MUSICAL ENTRE OTROS JUEGOS¹

SILVIA ESPAÑOL* Y SANTIAGO FIRPO**

*Universidad de Buenos Aires y CONICET

**Universidad de Buenos Aires

Introducción

La génesis y la evolución del juego en la infancia es uno de los grandes tópicos de la psicología del desarrollo. Dos modalidades de juego -el juego de ficción y el juego protagonizado- han acaparado la atención de la mayoría de los psicólogos. El motivo es claro: ambos están vinculados con la formación simbólica infantil. Otro tipo de juegos, como el juego de ejercicio o el juego de reglas, también han despertado, aunque en menor medida, el interés de los psicólogos del desarrollo. Recientemente, el trabajo interdisciplinario entre la psicología de la música y la psicología del desarrollo ha dado lugar al reconocimiento del "juego musical", una modalidad de juego que se vincula inherentemente con el desarrollo de la intersubjetividad.

Aunque haya diferentes categorías de juego no existe una definición precisa de juego. Sin embargo, sí pueden destacarse rasgos o cualidades que abarcan a la mayoría de los tipos de juego. Como ser una actividad auto-remuneradora, es decir, que se realiza por el propio placer de hacerla: no jugamos para obtener comida o dinero (al menos no siempre) sino porque sí, porque nos gusta. El juego suele también ser una actividad que no implica riesgos, sino que permite "ensayar la vida" de manera protegida realizando acciones de un modo tal que no conllevan los efectos en el mundo que tendrían de realizarse de manera no lúdica. Desde el mordisqueo jugueteo de los cachorros hasta el juego de espadachines de niños, puede verse un continuo de acciones (lúdicas) diferentes a las acciones bases que dan significado al juego (morder, luchar con la espada): estas acciones son más suaves, están despojadas de los efectos que acompañan a las acciones base a las que refieren, son acciones que "no hacen sangre", como decía Rivière (Rivière y Español, 2003). De estas "acciones que no hacen sangre" surge un modo de hacer sin riesgo. El juego es, en este sentido, un medio de minimizar las consecuencias de las propias acciones y, por tanto, de aprender en una situación menos arriesgada. En su marco, el niño puede explorar el mundo sin riesgo alguno (Bruner, 1972). Como indica Papoušek, el jugueteo no ha sido documentado en insectos, peces, anfibios y reptiles pero cumple un rol importante en la socialización de los mamíferos; cuanto más social e inteligente es la especie más elaborado es el juego. Pero, señala además, a diferencia de lo que ocurre en los animales, el juego en los humanos se caracteriza por su sorprendente independencia de los períodos del desarrollo y de la supervivencia. Con remarcada libertad, los humanos pueden jugar en todas las edades y literalmente con cualquier cosa, incluyendo símbolos intrínsecos, elementos musicales, fórmulas matemáticas o ensueños" (Papoušek, 1996). El juego es entonces, en principio, el marco protegido en el que exploramos el mundo en nuestra infancia; pero luego continúa tramando nuestra existencia. *"El juego es tal vez el primer laboratorio estable en el que ensayamos los aspectos más problemáticos de nuestra propia vida (...). En el espacio y el tiempo entrecuadrados del juego ponemos a prueba las gramáticas de las que, o a través de las que, iremos viviendo. Es la primera forma de subjuntivizar la vida, o teorizar sobre ella, la forma más primitiva de conjeturarla (...)"* (Blanco, 2002, p. 84). Finalmente, cabe destacar que, como sugiere Molinó (2000), el juego, en particular el juego de ficción, posiblemente comparta (parcialmente), un mismo origen evolutivo con la música, la poesía, el lenguaje, la danza y el canto.

El juego, entonces, se extiende por todos los momentos de la vida humana -desde las actividades más simples a complejas- y se ensancha también hacia, por lo menos, un período evolutivo específicos de los mamíferos: la infancia. Sería ciertamente un desatino intentar atraparlo en una definición, como también lo sería tratar a los distintos tipos de juegos reconocidos en la literatura como categorías exhaustivas y excluyentes que marcan con precisión sus límites y los elementos que las componen. La categorización de juegos, producto de la investigación en diversas áreas de conocimiento -psicología del desarrollo, comunicación, preverbal, etología, psicología de la música, psicología evolucionista- puede ser sin embargo de suma utilidad. En lugar de transformarse en tenazas usadas para atrapar y fijar un fenómeno complejo y dinámico, el reconocimiento de

¹ Investigación subsidiada por el proyecto UBACyT P808 y PICT 33150

diferentes tipos de juegos puede servir como guía para la exploración del juego. Sin reificar su existencia, las categorías pueden facilitar la observación sistemática. Así utilizada, la categorización es una herramienta flexible, factible de modificarse como efecto de la propia exploración. En tal sentido, resulta relevante describir los tipos de juegos frecuentemente reconocidos y comentar brevemente los marcos teóricos desde los que han sido pensados. Resulta oportuno también, anticipar una nueva categoría de juego que hemos adoptado en función de las observaciones preliminares realizadas.

Tipos de juegos

Existen dos grandes tradiciones en la psicología del desarrollo clásica, la escuela constructivista piagetiana y la socio-histórica vygotskiana. Cada una de ellas parte de supuestos teóricos diferentes por lo que necesariamente conciben al juego de manera diferente. Ambas lo vinculan con la formación simbólica infantil pero, para la primera, el juego simbólico se dirige fundamentalmente en descontextualización y transformación de la acción que permite la evocación (simbólica) de objetos ausentes y, para la segunda, el símbolo se enlaza con la asunción del rol en el juego protagonizado. Ambas reconocen juegos previos en el desarrollo, diferentes al simbólico/protagonizado, así como juegos posteriores. (Para una exposición del tema puede verse Español, 2004). Nuestra intención no es relevar la discusión entre las dos tradiciones sino solamente identificar los tipos de juegos que proponen a fin de armar un código de observación que guíe nuestra exploración. Por otro lado, la psicología cognitiva del desarrollo, en particular Leslie (1987), ha intentado delimitar con cierta exactitud el juego de ficción; nos aprovecharemos de su sistematización. A su vez, como comentamos al inicio, la psicología de la música ha reconocido un nuevo tipo de juego, el juego musical, que es el eje de nuestro trabajo. Finalmente, nuestra propia exploración nos ha sugerido incluir una nueva categoría (provisoria y poco delineada aún) a la que denominamos juego topográfico. A continuación daremos una breve descripción de cada uno de estos tipos de juego.

El juego de ejercicio

El juego de ejercicio aparece en el segundo estadio del desarrollo sensorio-motor (de 1 mes a 4 meses). Es una forma primitiva de juego que consiste en repetir por placer actividades adquiridas con un fin de adaptación: por ejemplo, el niño que ha descubierto por azar la posibilidad de balancear un objeto suspendido, reproduce en seguida el resultado para adaptarse a él y para comprenderlo, lo que no es un juego, pero una vez hecho esto realiza la conducta por simple placer funcional (Piaget, 1946/1977). El juego de ejercicio no entraña ningún simbolismo ni técnica alguna específicamente lúdica, es el primero en emerger en el desarrollo ontogenético y se conserva, en parte, posteriormente. Aunque diferente, en especial por su cualidad simbólica, suele vincularse con la teoría de Karl Groos, que, para Piaget tiene el mérito de ser la primera en destacar que el juego de los niños (y de los animales) presenta una significación funcional esencial. Gross veía en el juego de los cachorros (mamíferos) un pre-ejercicio de las actividades futuras del animal adulto, como la lucha o la caza.

El juego de ficción

En la obra piagetiana, el juego, en la medida en que evoluciona de su forma inicial de ejercicio sensoriomotor a su forma secundaria de juego simbólico, es el camino de la acción a la representación o símbolo. El juego simbólico es una de las conductas que dan cuenta de la aparición de la función simbólica, alrededor de los dos años de edad. Implica la evocación representativa de un objeto o acontecimiento ausente y supone la construcción o la utilización de significantes diferenciados de sus significados. El distanciamiento significante y significado, la asimilación deformante y la evocación por placer caracterizan al juego de ficción.

En la observación 62 de *La formación del símbolo en el niño*, Piaget dice: "(...) J. después de fijarse en la almohada ve los borde de la funda y se dedica a succionarlos. Este gesto que le recuerda el que hace todos los días para dormirse, la conduce a acostarse de lado, en posición de dormirse, teniendo una esquina de la funda en la mano y succionándose el pulgar. Pero esto no dura sino medio minuto y J. vuelve a las actividades precedentes." (Piaget, 1946/1977, p.130). La niña - comenta- ejecuta ritualmente todos los gestos habituales de la iniciación del sueño simplemente porque este esquema es evocado al azar de las combinaciones. Cuando J. reproduce en presencia de su almohada los gestos de irse a dormir, no hay símbolo ni conciencia de "hacer como si" puesto que el niño se limita a aplicar sus gestos ordinarios a la propia almohada, es decir al "excitante normal" de la conducta. Hay juego, en la medida en que el esquema no es ejercido sino por placer, pero no simbolismo. Los objetos a los cuales se aplican estos esquemas no constituyen un problema a resolver sino que sencillamente sirven de ocasión para la propia actividad, no implican aprendizaje

No completar este pie de página

sino la simple extensión gozosa de gestos conocidos. Pero en tales conductas -aclara- hay algo más que una serie de combinaciones sin finalidad ni real esfuerzo de acomodación. Hay una especie de "ritualización" de los esquemas que, sacados de su contexto adaptativo, son como imitados o jugados plásticamente. Y esta ritualización prepara la formación de los juegos simbólicos. Pero el gesto esbozado no representa otra cosa distinta que él mismo y sigue siendo, pues significativa y significado. En la observación 64 comenta otras acciones de J vinculadas también al acto de dormir pero en las que ha ocurrido un cambio esencial: J. imita el sueño sosteniendo una tela, el cuello de un abrigo, o la cola de un asno como si fueran una almohada. Dado que la niña imita el sueño frente a objetos que no son la almohada, no se puede decir, como en la observación anterior, que el esquema ha sido evocado por su excitante normal. Su acción tiene un claro aroma simbólico puesto que hay asimilación ficticia de un objeto al esquema y ejercicio de éste sin acomodación real. Nos encontramos ante el esquema propiamente simbólico en el que hay asimilación de un objeto cualquiera al esquema jugado y a su objeto inicial. El niño realiza su acción en presencia de un objeto inadecuado (el borde de la tela y no la almohada). El gesto (los movimientos para dormirse) no salen sólo de su contexto ordinario sino que son aplicados a objetos nuevos e inadecuados y se desarrollan por medio de una imitación minuciosa y enteramente ficticia. La asimilación lúdica deforma los objetos hasta someterlos a la fantasía menos objetiva y ella, junto con la particular imitación de sí mismo que realiza el niño, da lugar al sentimiento de "como si" o ficción.

En síntesis, la aplicación de un esquema a objetos inadecuados y la evocación por placer son, para Piaget, las condiciones que caracterizan el comienzo de la ficción. En el campo de la psicología cognitiva del desarrollo, Leslie (1987) define al juego de ficción como aquella situación en la que ocurre por lo menos uno de los siguientes hechos: (1) sustitución de objetos, (2) atribución de propiedades ficticias, (3) evocación de objetos imaginarios.

El Juego funcional

Se trata de una categoría de juego que aparece posteriormente en la literatura (en especial en las áreas de la comunicación preverbal y del Sistema de Teoría de la Mente) y que incluiría al juego descrito en la Observación 62 de Piaget. Se despliega a partir de los 12 meses y consiste en el empleo de un objeto con su función convencional de modo descontextualizado (por ejemplo, llevarse un vaso o una cuchara vacía a la boca, llevarse a la oreja un auricular de teléfono) (Rivière y Sotillo, 1999/2003). Estos juegos consistentes en aplicar a los objetos sus funciones instrumentales convencionales, de forma simple y fuera de contexto, a diferencia del juego de ficción, no implican sustitución de objetos o invención de propiedades.

El juego Protagonizado

Para la escuela socio-histórica (o la teoría Vygotski-Elkonin) lo central del juego es la creación de una situación ficticia consistente en la adopción del papel del adulto por el niño en las circunstancias lúdicas creadas por el niño mismo. Lo típico de la situación ficticia es la transferencia de las significaciones de un objeto a otro y la transferencia de las acciones reales del adulto a las formas abreviadas de éstas en el papel del adulto adoptado por el niño. Los juegos con sustituciones o apariencia de sustituciones, como el juego simbólico piagetiano, no implican, necesariamente para esta escuela, la creación de una situación ficticia. La creación ficticia es, en su obra, sinónimo de la adopción del papel del adulto por el niño; el juego que comporta una situación imaginaria es el juego protagonizado. Éste no es azaroso ni libre, el juego protagonizado es un juego provisto de reglas aunque ellas no se formulen explícitamente. El juego posee reglas que se desprenden de la misma situación imaginaria: si se representa el papel de madre, el niño debe observar las reglas de la conducta materna: el papel que desempeña y su relación con el objeto (si el objeto cambia de significado) están siempre sujetos a las reglas correspondientes. Todo juego de ficción es, a la vez, juego reglado. En el juego protagonizado, el lenguaje juega un papel crucial: sólo a través del lenguaje el niño puede desprenderse de la realidad y crear efectivamente acciones ficticias. El lenguaje permite introducir en la situación algo que no está contenido en ella de manera directa y permite decir verbalmente algo que no guarda relación con la situación dada. El juego protagonizado no surge sino al final de la temprana infancia. Al principio, estos juegos carecen de la continuidad lógica que se registra en la vida pero al final de la infancia temprana las acciones lúdicas empiezan a reflejar la lógica de la vida de la persona; en ese momento, están sentadas las premisas para la transición al juego protagonizado (Elkonin, 1978/1985).

El juego de reglas

Aunque, como señala Elkonin, el juego protagonizado es un juego provisto de reglas, existen cierto tipo de juegos en que la existencia de reglas convencionales es su rasgo definitorio. Son los juegos clásicos, establecidos y pautados socialmente, como los rompecabezas, el ta-te-ti, las

escondidas, la mancha etc. En tales casos el juego está estructurado en base a reglas objetivas. De acuerdo con Piaget, el juego de reglas es el tercer estadio del juego. Se trata de juegos organizados, generalmente de competencia o en equipos, determinado por reglas que especifican los participantes y los movimientos que están permitidos o prohibidos en el modo de realizar el juego. Garvey (1977/1985) distingue entre los términos “*play*” y “*game*”, el segundo término alude a actividades lúdicas institucionalizadas. Los juegos (*games*) infantiles se hallan estructurados por reglas explícitas que pueden ser comunicadas de un modo exacto y pueden ser enseñados y aprendidos: tienen la cualidad de “objetos sociales”. Presentan un claro comienzo y final y su estructura puede ser especificada en términos de movimientos dentro de una secuencia fija, con una limitada serie de posibilidades de proceder con respecto a determinadas contingencias.

El juego musical

El juego musical es un objeto de reciente exploración en la psicología cognitiva del desarrollo que emerge vinculado con el estudio de los mecanismos de regulación temporal de la interacción social. Merker (2002) distingue tres mecanismos básicos de *timing* o regulación temporal: (1) basado en tiempo de reacción; (2) basado en la familiaridad; (3) basado en una pulsación subyacente. Los comportamientos interactivos entre la madre y el bebé (la sincronía interactiva, la alternancia de turnos, la reciprocidad en la organización rítmica del tiempo) tienen una organización temporal inicial pero se restringe a la regulación temporal basada en el tiempo de reacción y en la familiaridad. La música humana puede disponer de los mismos medios pero no se limita a ellos: emplea un modo y mecanismo de *timing* especial que permite lograr un nuevo nivel de precisión en el *timing* conductual interactivo. 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. Lo cual 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 sofisticados.

En este contexto de comparación entre los mecanismos de regulación temporal interactivos que guían (a) las interacciones tempranas adulto-bebé y (b) las interacciones entre músicos en la ejecución musical conjunta, 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). 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 intersubjetividad.

En sintonía con esta aproximación teórica al juego musical, Shifres y Español (2004) enlazan el rasgo definitorio del juego musical (la caída en un pulso subyacente) con el desarrollo intersubjetivo del bebé, en particular con el proceso de triangulación que indica el tránsito de la intersubjetividad primaria (centrada en la relación diádica adulto-bebé) a la intersubjetividad secundaria (centrada en la relación triádica adulto-objeto-bebé). (Una descripción del proceso de triangulación y del tránsito mencionado se puede encontrar en Trevvarthen, 1998 y en Español, 2005 y 2007). Señalan que, durante el juego musical, la diada adulto-bebé ajusta su *timing* a un tercer miembro: la estructura métrica de la canción y/o rima. La estructura métrica puede ser pensada como un objeto abstracto. Por ende, la emergencia de este tipo de juego es coherente con el dominio de la intersubjetividad secundaria en la que diada participa de una comunión (sujeto-sujeto-objeto). Señalan también que, aunque el juego musical a menudo se acompaña de componentes no musicales (como el texto de la canción), la atención conjunta de la diada, y por tanto el placer y el interés, se focaliza en los componentes musicales de las canciones o rimas que los adultos usan en sus interacciones con los bebés. 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 diada 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). Por tanto, no parece adecuado identificar el juego musical únicamente con una de estas organizaciones (la temporal). En este sentido, continuando las ideas de Shifres y Español

(2004) y otras transmitidas en comunicación personal y en escritos inéditos, extendemos el concepto de juego musical hacia “*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 y elaborados (de acuerdo a la estructura repetición-variación) y/o de acuerdo a la sujeción de las conductas a un pulso musical subyacente, 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. Nótese también la incorporación del movimiento como elemento equiparable al sonido, así como el valor central que se le otorga a la estructura repetición-variación, y el carácter no-figurativo que se le adjudica.

En relación con la incorporación del movimiento, Español (2005 y 2007) describe la presencia temprana en el desarrollo (durante el segundo año de vida) de un juego no-figurativo que se erige sobre el diseño y la dinámica del movimiento y sugiere que así como la estructura métrica es un tercer miembro al que se ajusta la díada en sus juegos musicales, también podría pensarse que la dinámica y el diseño del movimiento - frases o unidades de movimientos ornamentadas que se repiten con sutiles variaciones- pueden constituirse en un tercer miembro a la que la díada se ajusta. El movimiento puede convertirse en una unidad fija de comportamiento que la forma repetición-variación torna susceptible de elaboración y embellecimiento. Aunque en primera instancia lo denominó juego temporal, es preferible (a fin de no multiplicar los términos) incorporar este tipo de juego a la categoría juego musical (cae perfectamente en la definición dada arriba). La forma repetición- variación enlaza al juego musical tanto con la música como con las interacciones tempranas adulto bebé ya que, al menos para Imberty (2002) la repetición-variación es la estructura fundamental de la música y, ciertamente, el habla dirigida al bebé pero también los sonidos no lingüísticos como los movimientos que se le dirigen están desde el inicio organizados en la forma repetición-variación (Rivière, 1986; Dissanayake, 2000: Español, en prensa). Por otro lado, 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 y, en parte, la pintura), el componente figurativo, aunque puede estar presente, no es esencial.

El Juego topográfico

Esta categoría surge de las observaciones preliminares de este trabajo. La reiteración, en diversas sesiones observacionales, del establecimiento por parte del niño de claras configuraciones espaciales (ejecutadas a través de la distribución de objetos y/o de acciones que trazan líneas en el espacio) nos indujo a incluirla, al menos inicialmente, como una categoría independiente. Aun no tenemos idea acerca del funcionamiento de esta modalidad que adopta el juego y esperamos continuar explorándola. Lo definimos provisoriamente como: “*una modalidad de juego caracterizada por el establecimiento de una determinada configuración espacial que se mantiene constante por sobre variaciones de los elementos (objetos y acciones) con los que se configura e independientemente de las variaciones contextuales, en contexto de ficción, de juego convencional o en ausencia de otro contexto lúdico*”.

Las relaciones entre el juego musical y los otros tipos juegos

Es poco lo que se sabe acerca del vínculo del juego musical con otras modalidades de juego, sin embargo, algunas investigaciones recientes (Shifres y Español, 2004) indican que, durante el tercer año de vida, el juego musical se presenta, a veces, vinculado con el juego de ficción. 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 apoya la posterior organización temporal y el desarrollo temático de la escena ficcional. Hasta donde tenemos conocimiento, no se ha explorado el vínculo entre el juego musical y las otras modalidades de juego nombradas.

OBJETIVOS

El objetivo de este trabajo es iniciar una exploración sistemática del juego musical, y de sus vínculos con otras modalidades de juego, durante el tercer año de vida. Específicamente, nos proponemos observar: (a) la frecuencia y proporción de duración del juego musical en relación con los otros tipos de juego y (b) la forma de presentación del juego musical, aislado, combinado o incrustado entre otros juegos; y , en el último caso, el tránsito del juego musical hacia las otras modalidades de juego y viceversa.

METODOLOGÍA

1- Se seleccionó una sesión observacional del registro de un estudio longitudinal en el que un adulto y una niña interactúan de manera espontánea en encuentros semanales de 45 minutos de duración. El período observacional del estudio longitudinal es el comprendido entre los 28 meses y los 36 meses de la niña. La sesión seleccionada corresponde a los 28 meses. Es la primera sesión del estudio.

2. En función de relevamiento teórico presentado en la introducción y de observaciones preliminares del material se construyó un código de observación. El código está compuesto por (a) categorías que reflejan las distintas modalidades de juego comentadas: juego musical, juego de ejercicio, juego funcional, juego de reglas, juego de ficción, juego protagonizado, juego topográfico, (b) categorías combinadas de juegos (por ejemplo, juego musical/protagonizado, juego ficción/topográfico), (c) categorías que reflejan actividades cercanas o vinculadas a los diferentes tipos de juegos: la categoría “performance” para todas aquellas situaciones en la que la niña ejecuta canciones o bailes conocidos y convencionalmente pautados; la categoría “narrar” para todas aquellas ocasiones en que la niña cuenta sucesos acaecidos previamente; la categoría “imitación” recoge toda actividad cuyo rasgo esencial sea la imitación de una conducta actual; (d) la categoría “no juego” que identifica las situaciones no lúdicas, ni del tipo recogidas en (c), como el formato de lectura de cuentos o contextos de alimentación.

3- Se aplicó el código a la sesión seleccionada.

4- Se registró la presencia, frecuencia relativa y duración de cada una de las categorías en la sesión seleccionada.

5- Se seleccionaron tres transiciones de juego musical a otras modalidades de juego y se está procediendo a su análisis a modo de relato observacional

RESULTADOS

La investigación se encuentra en desarrollo por lo que se presentan los resultados obtenidos hasta el momento.

Frecuencia, proporción y orden del juego musical y los otros tipos de juego

La proporción (en valor absoluto expresado en porcentaje) del tiempo dedicado al juego musical y los otros tipos de juegos, en la sesión seleccionada, se puede observar en la Figura 1.

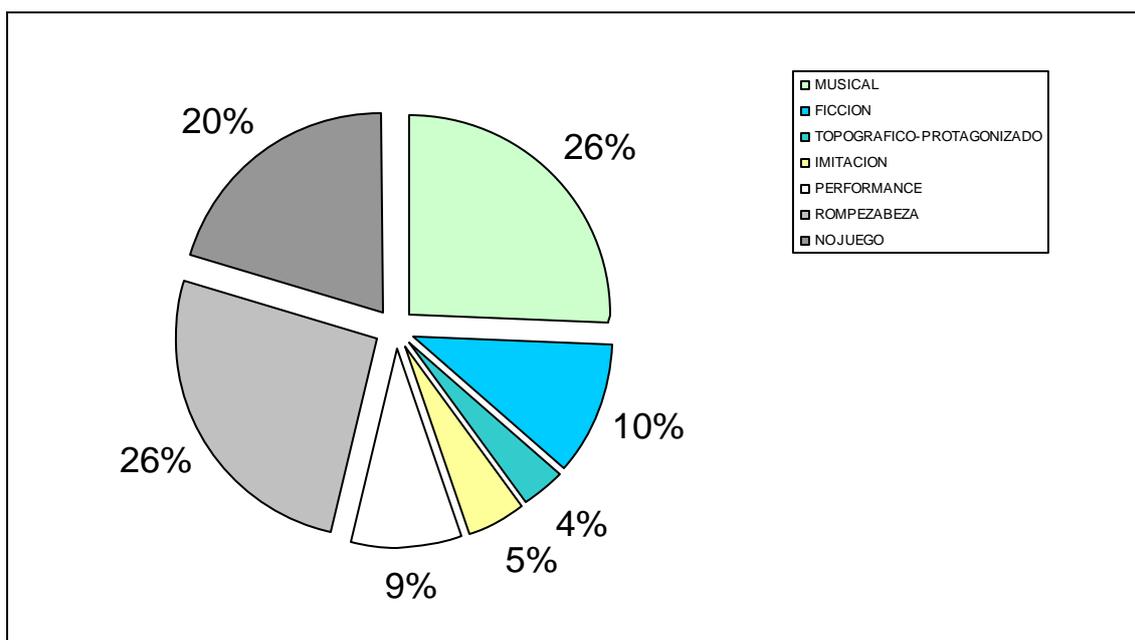
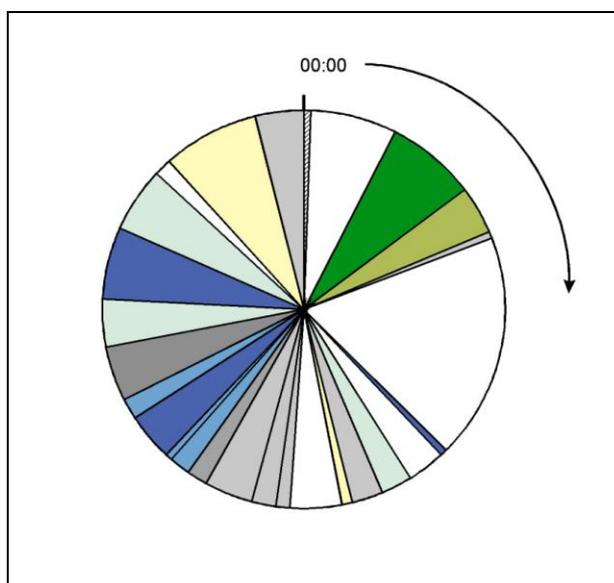


Figura 1- Proporción de tipos de juego expresado en porcentajes

La Figura 2 muestra la frecuencia, la duración y el orden secuencial de cada tipo de juego. En él se ven representadas las categorías en el orden en que aparecen en la sesión, el punto "00:00" marca el inicio y la flecha marca la dirección (hacia la derecha, en el sentido de las agujas del reloj).



■ 00: 00: 00 a 00:00:13 - dibujo
□ 00:00:13 a 00: 02: 25 - rechazo adulto de pedido de dibujo representacional clásico y propuesta de juego musical.
■ 00: 02: 25 a 00:04:45 - juego musical con dibujo. MUSICAL (con dibujo)
■ 00:04:45 a 00:06 - musical imitaciones mutuas –dibujo- figuras- IMITACIÓN
□ 00:06 - NO JUEGO
□ 00:00 a 00:05:58 - juego reglado c onvencional (rompezabeza)
■ 0:05:58 a 0:06:08 - intento ficción adulto. Kiara no acepta
□ 0:06:08 a 0:07:09 - Juego reglado convencional (rompecabeza)
□ 0:07:09 a 0:07:58 - juego musical va a narrativa. MUSICAL (A NARRATIVA)
□ 0:07:58 a 0:08:48 - NO JUEGO
□ 0:08:48 a 0:09:02 - imitación (tos) IMITACIÓN
□ 0:09:02 a 0:10:23 - juego reglado convencional (rompezabeza)
□ 0:10:23 a 0:10:42 - NO JUEGO
□ 0:10:42 a 0:11:23 - intento ficción-musical. NO JUEGO
□ 0:11:23 a 0:12:10 - forma. NO JUEGO
■ 0:12:10 a 0:12:45 - evocación simbólica lápiz mecánico. NO JUEGO
■ 0:12:45 a 0:13:14 - Juego topográfico - bosquejo juego protagonizado. TOPOGRAFICO- PROTAGONIZADO
■ 0:13:14 a 0:13:28 - Juego topográfico - bosquejo j. protagonizado Casi musical. TOPOGRAFICO- PROTAG- MUSICAL.
■ 0:13:28 a 0:15:45 - Delimitación no ficción- "Sacar esto (reloj)"
■ 0:15:45 a 0:16:16 - juego protagonizado musical-topográfico sigue
■ 0:16:16 a 0:17:43 - se desdibuja el juego trae cosas de la TV Y Cierre "se acabó" BORROSO
□ 0:17:43 a 0:18:56 - Juego musical frente a objeto desconocido y objetos nuevos- (reconocimiento musical) MUSICAL
■ 0:18:56 a 0:19:49 - j. de ficción con vaso – panchun + movimiento= por azúcar . FICCIÓN
□ 0:19:49 a 0:21:35 - a juego musical –canción. MUSICAL_CANCIÓN
□ 0:21:35 a 0:22:00 - performance conocida con cierre. PERFORMANCE
□ 0:22:00 a 0:24:28 - imitaciones mutuas de movimientos. performance. IMITACIÓN
□ 0:24:28 a 0:25:10 - NO JUEGO.

Figura2- Frecuencia, duración y orden secuencial de los diferentes tipos de juego

Cabe señalar que se ha realizado también el análisis de la segunda sesión de la diada, en la cual la niña tiene todavía 28 y meses, pero no los hemos presentado por no tenerlos todavía completamente elaborados. Sin embargo, podemos indicar que el juego musical ocupa en esta sesión el 16% del tiempo.

Las transiciones

La Figura 3 muestra las tres secuencias seleccionadas para el análisis de las transiciones entre el juego musical y otros tipos de juego. Específicamente, muestra el tipo de juego que antecede y el que continúa al juego musical e indica sus respectivas duraciones y su lugar en el conjunto de la escena.

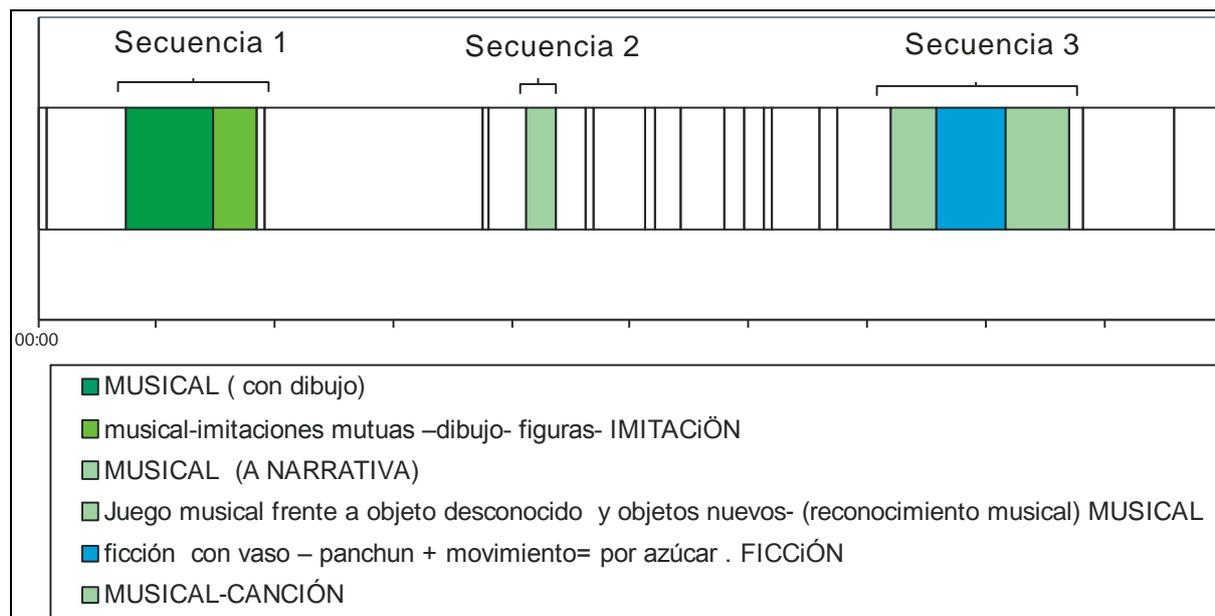


Figura 3- Tres secuencias de transición entre el juego musical y otros

Secuencia 1 (duración: de 02: 25 a 04:45): esta secuencia corresponde al juego musical analizado en varios trabajos presentados en este simposio. Remitimos para su análisis especialmente al trabajo de Bordoni y Martínez. Aquí sólo diremos que se inicia un juego musical a partir de la negativa del adulto ante el pedido de la niña de que le “dibuje una nena”. El juego musical. En este caso, se monta sobre la base de un juego de imitaciones mutuas pautado sobre la alternancia de turnos y montado sobre la forma repetición-variación. El juego musical que transcurre sobre el riel de las imitaciones mutuas deriva luego en un juego puro (no musical) de imitaciones mutuas sincrónicas (no alternadas) (duración: de 04:45 a 00:06). En esta transición, las imitaciones comienzan a desplegarse en el contexto del juego musical con dibujo y luego se desarrollan, con mayor relieve y focalización, en el siguiente fragmento. La transición se produce conservando un aspecto –la imitación mutua- del juego musical anterior y se mueve de un modo de organización temporal prototípico de las tempranas interacciones adulto-bebé a otro: de la alternancia de turnos hacia la sincronía interactiva.

Secuencia 2 (duración: de 0:07:09 a 0:07:58) A continuación se presenta el relato observacional que adopta frecuentemente la forma de diálogo. Kiara es la niña y Silvia la adulta.

Silvia y Kiara están sentadas alrededor de un rompecabezas. Silvia toma una de las piezas (que tiene forma de delfín) y la coloca en tablero del rompecabezas.

Silvia: ¿qué es éste?

Kiara: el delfín.

Silvia: (repite) el delfín.

Kiara: (también repite) el delfín.

Silvia: (con una leve melodía repite) el delfín, el delfín.

Kiara comienza a aplaudir y cantar:

Kiara: el delfín, el delfín.
Luego golpea sus manos contra sus piernas mientras continúa cantando “el delfín, el delfín”.
Silvia comienza a realizar la misma acción y a cantar al mismo tiempo: “el delfín, el delfín, el delfín y el delfín”. Kiara interrumpe la canción y dice:
Kiara: yo vi (o yo fui) a los delfines.
Silvia: ¿cómo?
Kiara: los delfines.
Silvia: los delfines, ¿qué?, ¿los viste?
Kiara: con mamá.
Silvia: ¿los fuiste a ver?
Kiara: sí.
Silvia: ¿en serio?
Kiara: sí. (Mientras sonrío y aplaude)
Silvia: y ¿eran?, ¿uno?
Kiara: dos, y tres (cuenta con los dedos)
Silvia: ¿tres delfines?
Kiara: sí, tres delfines.
Silvia: ¿en el agua?
Kiara: sí (sonríe y aplaude)
Silvia: ¿volaban en el agua?
Kiara deja de aplaudir y responde abriendo los ojos y la boca:
Kiara: no (extendiendo el no)
Silvia: ¿qué hacían?
Kiara: se tiraban en el agua (lo acompaña con un gesto del brazo)
Silvia: ¿se tiraban así? (repite el gesto)
Kiara: sí.
Kiara comienza a golpear sus manos con sus piernas.
Silvia: ¿de cabeza?
Kiara: sí (mientras sonrío y agita las manos golpeándolas contra sus piernas)

En este fragmento, la transición está marcada por la palabra “delfín”. La pregunta típica ante un juego de rompecabezas, ¿qué es esto? deriva en la repetición de la respuesta “delfín” y lleva a un juego musical breve que rápidamente deriva en una narración por parte de la niña acerca de una vez que vio delfines. El juego musical aquí dispara la narrativa infantil.

Secuencia 3 (duración: de 17:43 a 21:35) Kiara toma la mochila y extrae una caja (estuche de lentes) y la agita creando un ritmo mientras mueve el cuerpo como si bailara, apenas por unos segundos, luego le entrega la caja a Silvia y dice:

Kiara: ¿me abris?
Silvia la abre y Kiara toma el objeto que se encuentra dentro (una especie de llavero)
Kiara: ¿qué es?
Silvia: no sé
Kiara: (repite) ¿qué es? (variando la entonación)
Luego Kiara toma el objeto y comienza a moverlo y a observarlo mientras canta (reconocimiento), va aumentando el volumen de la voz y luego canta “lo guardamos, lo guardamos” mientras lo coloca nuevamente en la caja, la cierra y toma nuevamente la mochila. Entonces, Kiara saca el ñandú y dice:
Kiara: pato.
Y hace un sonido de pato; luego saca el elefante azul y dice,
Kiara: elefante.
Luego dice:
Kiara: es Kiara (y lo guarda.)
Vuelve a la mochila y saca un objeto pequeño y rectangular, lo observa
Kiara: “pachum-pachum”
Saca un vaso rosa y dice:
Kiara: ¿esto es un vaso, no?
Silvia: me parece que sí.
Kiara: no tiene agua (acá comienza el juego de ficción)
Silvia: le ponemos “pachum-pachum”
Silvia vuelca el objeto dentro del vaso; Kiara lo retira y lo agita sobre el vaso diciendo:
Kiara: le ponemos azúcar (y hace que bebe del vaso (ficción)
Silvia: ¿me das?
Kiara: está rico, (agita el objeto “pachum-pachum” sobre el vaso; le convida a Silvia)

Silvia: ¿y a él, le das? (Refiriéndose a la ovejita)
 Kiara repite la secuencia, agita el objeto sobre el vaso y se lo da a la ovejita mientras realiza un sonido como “shuuuu” y luego dice:
 Kiara: está muy rico (...)
 Kiara sigue agitando al objeto sobre el vaso y Silvia le pregunta:
 Silvia: ¿qué le ponés?
 Kiara: azúcar
 Kiara repite la acción pero sin agitar el objeto, lo coloca a la altura de su cara y realiza un sonido; Silvia pregunta:
 Silvia: ¿y eso qué es?
 Kiara: para poner azúcar (repite) y es para poner azúcar, porque vamos a bailar la canción. (mueve los brazos hacia arriba como si casi bailara)
 Silvia: ¿qué canción? ¿la de tomar el té?
 Kiara: no, la canción (responde mientras repite la acción de agitar el objeto sobre el vaso. Termina y comienza a mover las manos y a cantar, se detiene; vuelve a la acción agitar el “azúcar” y deja ambos objetos en el piso. Kiara se pone de pie mientras dice realiza mientras da pequeños saltos y aplaude

En esta secuencia, la niña realiza breves juegos musicales frente a objetos desconocidos. De manera semejante a cuando los niños realizan breves gestos frente a objetos, pasarse un peine por la cabeza o llevarse una cuchara vacía a la boca, como si estuvieran reconociéndolos por su modo de uso, en esta ocasión, pareciera que la niña los reconoce “como objetos con un uso musical”. La transición al juego de ficción se realiza a través de la realización de un movimiento de agitación (percutido y rítmico) con el que “hace como si” pusiera azúcar y lo asocia con la palabra “panchun”. El juego de ficción, con rasgos musicales transita luego a un juego predominantemente musical a través de la ejecución de una canción y el baile que lo acompaña. En esta secuencia entonces, el orden es juego musical-juego de ficción-juego musical.

CONCLUSIONES

El análisis de las duraciones de las categorías de juego muestra una distribución no homogénea de los distintos juegos. En la sesión analizada, el juego musical ocupa un 26%. Casi la mitad restante de la sesión (46%) la ocupan actividades no lúdicas o el juego de rompecabeza, más cerca de lo que Garvey denomina *game* (un objeto social y reglado que de aquello que considera *play*, que es el foco de nuestra atención. El juego de ficción sigue en orden en cuanto al porcentaje de duración (10%) y el juego topográfico ocupa apenas el 4%. La ejecución de performances “prediseñadas” o con coreografías preestablecidas socialmente (que la niña a observado frecuentemente en la televisión) y que imita de manera diferida y la imitación on-line de conductas del adulto ocupan el resto del tiempo (9% y 5%, respectivamente). El análisis categorial pone en evidencia también la presencia de categorías que reflejan la combinación de las categorías básicas, claro indicador del carácter fluctuante y “juguetón” del juego que se presenta frecuentemente como mezcla (no como tipo puro) en la que puede observarse, a veces, el predominio de uno u otro tipo. Otras es difícil decir que un tipo de juego predomine sobre otro. Por otro lado, puede observarse un movimiento o una transición constante entre las diferentes modalidades o tipos que no parece, en primera instancia, independiente del carácter combinatorio del mismo. El análisis de las transiciones seleccionada indica que no se trata de pasajes abruptos entre de una modalidad a otra de juego (o del juego a otras actividades) sino, por el contrario, muestra que el juego musical no es una entidad discreta sin consecuencias en el desarrollo de su acción sino que frecuentemente algunos de sus rasgos perduran en las actividades que lo continúan, ya se trate de un juego de ficción, una actividad de imitación mutua o de una secuencia narrativa. En todos los casos observados, el tránsito no es abrupto, como si se pasara de una unidad discreta a otra, sino que es continuo ya que conserva algún elemento del juego anterior. En este sentido, estos datos avalan la hipótesis de Shifres y Español (2004) de que el juego musical se presenta a veces en contextos de juego de ficción y que, en tales ocasiones, enriquece el contenido semántico del juego (como aquí lo hace la incorporación del movimiento percutido y el sonido “panchum”, a la escena de juego de ficción).

Los datos presentados corresponden sólo al análisis de la primera escena de interacción del estudio longitudinal. No puede extraerse de ellos conclusiones; pero sí pueden generarse hipótesis factibles de ser contrastadas con el análisis futuro de las restantes sesiones observacionales. A saber: (i) que en situaciones de interacción prolongadas (por lo menos de 45 min de duración) el niño transita por varios tipos de juego; (ii) que el juego de ficción, el juego topográfico y el juego ficcional se presentan frecuentemente de forma combinada, a veces, con claro predominio de una modalidad de juego y otras proporcionalmente mezcladas; (iii) que el tránsito de un tipo de juego a otro o hacia

otra actividad suele producirse de manera continua y no a través de saltos de una unidad discreta a otra. Probablemente en este rasgo de la transición radique gran parte de la fluidez y armonía del juego y de la interacción social.

Referencias

- Blanco, F. (2002). *El cultivo de la mente: un ensayo histórico-crítico sobre la cultura psicológica*. Madrid: Antonio Machado.
- Bruner, J. S. (1972). The nature and uses of inmatuity. *American Psychologist*, 27, 688-704.
- 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, pp.389-410.
- Elkonin, D. (1978/1985). *Psicología del juego*. Madrid: Visor.
- 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, 139-137.
- Español, S. (2007). Time and Movement in Symbol Formation. En J. Valsiner and A. Rosa (Eds.) *The Cambridge Handbook of Socio-Cultural Psychology*. New York: Cambridge University Press, 238-255.
- Español, S. (en prensa) Performances en la infancia: cuando el habla parece música, danza y poesía. *Epistemus*, 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. (1987) Pretense and Representation: The origin of "Theory of Mind". *Psychological Review*, Vol 94, Nº4, 1987, 412-426.
- 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.
- Molinó, J. (2000) Toward an evolutionary theory of music and language , En N. L. Wallin, B. Merker y S. Brown (Eds.). *The Origins of Music*. Cambridge, MA: The MIT Press, pp. 165-176.
- Papoušek, H. (1996). Musicality in infancy research: biological and cultural origins of early musicality. En: I. Deliège y J. Sloboda. (Eds). *Musical Beginnings. Origins and Development of Musical Competence*. Oxford : Oxford University Press, 37- 55
- Piaget, J. (1946/1977) *La formación del símbolo en el niño. Imitación, juego y sueño. Imagen y representación*. México: Fondo de Cultura Económica
- Rivière, A. (1986/2003). Interacción precoz. Una perspectiva vygotskiana a partir de los esquemas de Piaget. En M. Belinchón, A. Rosa, M. Sotillo & I. Marichalar (comp.) *Ángel Rivière. Obras Escogidas*, Vol II, pp. 109-142. Madrid: Panamericana.
- Rivière, A. y Español, S. (2003) La suspensión como mecanismo de creación semiótica. *Estudios de Psicología*, 24 (3) 261-275. Fundación Infancia y Aprendizaje ISSN: 0210-9395. Madrid
- Rivière, A. y Sotillo, M. (1999/2003). Comunicación, suspensión y semiosis humana: los orígenes de la práctica y de la comprensión interpersonal En: M. Belinchón, A. Rosa, M. Sotillo & I. Marichalar (comp.) *Ángel Rivière. Obras Escogidas*, Vol III, pp. 181-201. Madrid: Panamericana.
- 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 Scientiæ, Special Issue*, 155-215.