

Congreso Internacional, nacional y regional de psicología. Universidad Nacional de Rosario, Rosario, 2010.

# Un estudio multidisciplinario sobre el juego en la infancia temprana.

Silvia Español, Mauricio Martinez, Mariana Bordoni, Rosario Camarasa y Soledad Carretero.

Cita:

Silvia Español, Mauricio Martinez, Mariana Bordoni, Rosario Camarasa y Soledad Carretero (Octubre, 2010). *Un estudio multidisciplinario sobre el juego en la infancia temprana. Congreso Internacional, nacional y regional de psicología. Universidad Nacional de Rosario, Rosario.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/soledad.carretero.perez/7>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/pweC/nvn>



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>.*

## Un estudio multidisciplinario sobre el juego en la infancia temprana

Silvia Español\*, Mariana Bordoni\*, Mauricio Martínez\*\*, Rosario Camarasa\*\*\*, Soledad Carretero\*

\* CONICET – FLACSO

\*\* AGENCIA – FLACSO – ApaDeA

\*\*\* USAL

### Resumen

El juego infantil ha sido un fenómeno ampliamente estudiado en psicología. Recientemente, ha comenzado a beneficiarse y enriquecerse a través del trabajo multidisciplinario entre la psicología del desarrollo y la psicología de la música. Uno de los efectos de este cruce disciplinario es el reconocimiento de una nueva modalidad de juego: el juego musical. En este trabajo se presenta un estudio observacional-longitudinal centrado en la diada adulto-niño en situaciones de interacción espontánea cuyo objetivo fue explorar de manera sistemática la frecuencia con que aparecen el juego de ficción y el juego musical y el vínculo existente entre ambas modalidades de juego, durante el tercer año de vida.

### Palabras Claves

Juego musical, juego de ficción, desarrollo, música

## Abstract

Infant play has been a vastly explored phenomenon in the field of psychology. It has been recently benefited and enriched by multidisciplinary studies in developmental and music psychology. One of the effects produced by this disciplinary crossroad is the recognition of a new modality in play: music play. In this article we present a longitudinal-observational study centered on spontaneous interaction situations between child and adult, executed with the intention to systematically explore the frequency in which fiction and music play appear and the existing bond between both, during the third year of life.

## Key Words

Music play, pretend play, development, music

## INTRODUCCIÓN

### *El trabajo multidisciplinario entre psicología de la música y psicología del desarrollo*

El estudio de los procesos psicológicos supuso siempre diversidad de aproximaciones. Como señala Blanco (2002), la psicología nació como una disciplina híbrida mirando con un ojo a la cultura y con el otro a 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 que le proporcionen argumentos para legitimar, defender o desmontar ideas sobre el desarrollo de la 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 multidisciplinario se instaurara y extendiera dando 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 diferentes disciplinas psicológicas permite abordar de manera novedosa objetos de estudio tradicionales en psicología, tal es el caso del estudio del juego. Dichos abordajes dan lugar a nuevos caminos en la búsqueda de regularidades en el desarrollo subjetivo, 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 artículo pretende exponer algunos resultados del abordaje del estudio del juego desde el trabajo multidisciplinario entre la psicología del desarrollo y la psicología de la música. Nuestra mirada, como la propia psicología, cabalga entre la explicación y la comprensión.

### *El Juego en la Infancia*

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. 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, recientemente, en el ámbito de la psicología cognitiva de la música se ha llamado la atención sobre una modalidad musical de juego previamente desatendida en el área. El interés por el estudio del juego musical ha surgido 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. De acuerdo con Merker (2002) existen tres tipos de regulación temporal interactiva: (i) basada en el tiempo de reacción; (ii) basada en la familiaridad; y (iii) basada en la pulsación subyacente. Sólo la interacción basada en la pulsación subyacente merece plenamente el calificativo de musical, pues es la única que sirve 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. Este tipo de regulación temporal sólo es lograda por el niño sobre el final del primer año de vida y se ejercita especialmente durante el juego musical (Merker, 2002).

La organización temporal de las interacciones tempranas adulto-bebé y los mecanismos de regulación temporal que la posibilitan son el centro gravitatorio de los estudios de las experiencias de intersubjetividad tempranas (Trevarthen, 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 - por ejemplo, la presencia de 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 lo 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” (Trevarthen, 1998, 1999/2000; Mithen, 2006; Shogler y Trevarthen, 2007).

El trabajo multidisciplinario entre la psicología de la música y la psicología del desarrollo ha hallado una modalidad de juego “relativamente novedosa” (pueden encontrarse descripciones de lo que aquí llamamos juego musical en trabajos clásicos, por ejemplo en Garvey, 1977/1985) que enlaza la actividad lúdica infantil ya no con la función simbólica sino con las experiencias de intersubjetividad (sin las cuales resulta difícil pensar el desarrollo de la propia capacidad simbólica, al menos en el sujeto humano). Las herramientas teórico-metodológicas de la psicología de la música han contribuido a precisar el análisis de los rasgos musicales en el juego musical y ha permitido generar definiciones operacionales más precisas sobre sus rasgos expresivos; tornando así posible el desarrollo de estudios más objetivos.

En un trabajo reciente (Español y otros, 2010) en el que observamos el comportamiento del juego musical y del juego de ficción durante los primeros meses del tercer año de vida, precisamos el concepto de juego musical como: una modalidad de juego en la que ciertos contornos kinéticos y/o melódicos, patrones rítmicos y/o formas y dinámicas de movimientos recurrentes (i) se elaboran de acuerdo a la estructura repetición-variación y/o se ajustan a un pulso musical subyacente y (ii) se constituyen en 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 es 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 si bien 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 en solitario. Podría por tanto suceder que el juego musical no implique experiencia de intersubjetividad alguna. Pero, como indicó Vygotski hace tiempo, en todos los procesos complejos, el desarrollo sigue la orientación de lo intersíquico a lo intrapsíquico (o lo que es lo mismo: en el desarrollo todo proceso complejo aparece dos veces, primero como realidad intersíquica y después como realidad intrapsíquica). Suponemos que el juego musical se atiene también a esta ley del desarrollo y que por tanto aparecerá primero en la interacción y luego como actividad solitaria. Su comienzo será interactivo, su naturaleza intersubjetiva.

Algunos estudios (Shifres y Español, 2004; Español y Firpo, 2009) indican que si bien el juego musical suele presentarse como un juego independiente, puede a veces presentarse también vinculado al 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 -el juego musical y el juego de ficción-, así como su forma combinada, 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 manifestaciones 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

El objetivo de este trabajo es iniciar una exploración sistemática de (a) la frecuencia de aparición del juego de ficción y del juego musical y (b) el 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. Se seleccionó este período evolutivo porque, 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 - juego simbólico y juego protagonizado-, ocurrencias sofisticadas del juego musical y situaciones de combinación de ambos tipos de juego.

### *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 un caso (o más) de alguno/s de estos rasgos: contornos kinéticos y/o melódicos, patrones rítmicos y/o formas y dinámicas de movimientos recurrentes, (i) se elaboran de acuerdo a la estructura repetición-variación y/o se ajustan a un pulso musical subyacente y (ii) se constituyen en foco de atención, en detrimento de cualquier contenido figurativo.

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 establecerse 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 65,12% del tiempo lo ocupan actividades que caen dentro de la categoría Otros; seguido por el Juego de Ficción con un 17,12%, el Juego Musical con 6,94%, el Juego Ficción-Musical con 4,48%, Juego Musical (Baile o Canto) 3,60%, el Juego Protagonizado con un 1,19%, la combinación Protagonizado-Musical con el 1,03 y la Aproximación Musical al Objeto con el 0,51%.

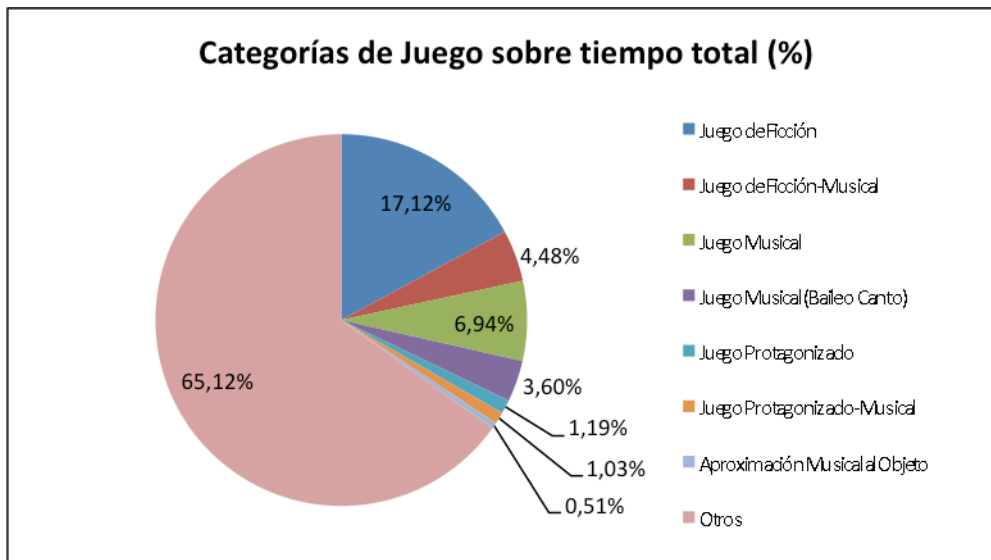


Figura 1. Porcentaje de las categorías de juego sobre tiempo total de interacción

La Figura 2 muestra que: (a) todas las categorías de juego que componen la categoría global de Juego Musical (Juego Musical, Aproximación Musical al Objeto y Juego Musical Baile o Canto) ocupan el 11,05%; (b) todas las categorías que componen la categoría global Juego de Ficción (Juego de Ficción y Juego Protagonizado) ocupan el 18,31%; y (c) todas las combinaciones de Juego de Ficción y Juego Musical (Juego de Ficción-Musical y Juego Protagonizado-Musical) ocupan el 5,52%.

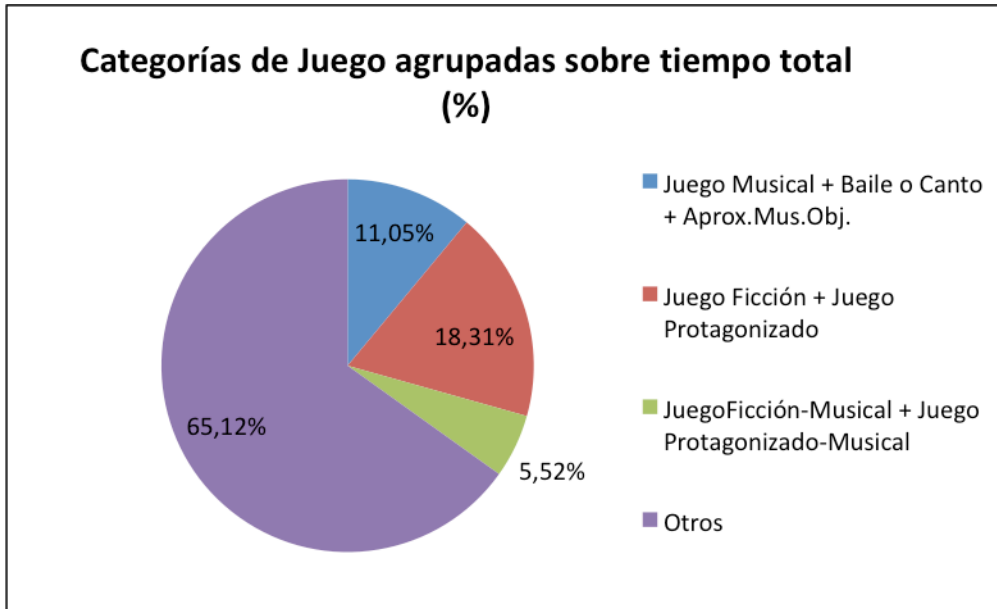


Figura 2. Porcentaje de categorías de juego agrupadas sobre tiempo total de interacción.

## CONCLUSIONES

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 poco más del 18%, el juego musical el 11% y su manifestación combinada el 5,5%. Tal vez lo más sorprendente de los datos obtenidos sea 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 cerca de un 6% de tiempo dedicado a la combinación de ambas modalidades. Estos datos ponen de manifiesto el lugar central que la actividad lúdica musical

tiene en la vida del niño y que la misma corre pareja a la actividad lúdica ficcional, hasta ahora considerada como la más relevante para el desarrollo socio-cognitivo.

El trabajo multidisciplinario 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 descubre la ocupación esencial del sistema cognitivo infantil desde los 18 meses hacia los 3-4 años: la formación de símbolos en la 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. Como se señaló previamente, la repetición y variación de contornos melódicos, tímbricos o kinéticos, el establecimiento y la variación de ritmos son además de componentes de la experiencia musical, elementos cruciales en el establecimiento de las experiencias de intersubjetividad. La música favorece los lazos sociales y el sentimiento de “nosotros”. En el juego musical, es posible que el niño practique y aprehenda los secretos del saber hacer, sentir y moverse con otros. No hemos presentado más que una primera aproximación al estudio de la frecuencia de aparición del juego musical y a su vínculo con el juego de ficción, es de esperar que la profundización en el estudio de los componentes y modos de presentación sea una nueva fuente para el análisis de los procesos intersubjetivos en la infancia.

## 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*. New York y Londres: Routledge. pp. 19-30

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.

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. y Firpo, S (2009) El juego musical entre otros juegos. *Actas de la VIII Reunión Anual de SACCoM*.

Español, S. (2010). Performances en la infancia: cuando el habla parece música, danza y poesía, *Epistemus*, 1, 59-95. Revista digital: <http://www.epistemus.org.ar/>

Español, S., Bordoni, M., Martínez, M. y Videla S. (2010) El juego musical y el juego de ficción durante el inicio del tercer año de vida. *Actas de la IX Reunión Anual de SACCoM*.

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, pp. 477-495

Leslie, A. M. (1987) Pretense and Representation: The origin of "Theory of Mind". *Psychological Review*, 94, 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, pp. 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*, Madrid: Panamericana, 2003, Vol II, pp. 109-142.
- Rivière, A. (1997). Teoría della mente e metarappresentazione. En F. Braga IIIa. (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* Madrid: Panamericana, 2003, Vol. I, pp. 191-231.
- 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, pp. 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.